SHADOW MIRROR

Edición GRIMORIUM

juego de rol

JORGE J. ALONSO Y J. F. JOYA

SHADOW MIRROR

JORGE J. ALONSO Y J. F. JOYA

El rol que soñamos. Hete aquí, nuestra humilde obra.

Shadow Mirror

Copyright © 2017 Jorge Jesús Alonso y J. F. Joya. All rights reserved.

Edición de Diciembre de 2017. Autores: Jorge Jesús Alonso y J. F. Joya. Maquetación y diseño: J. F. Joya. Corrección: Juan José del Castillo Abad y Javier Fabuel Fernández. Obra bajo Registro Territorial de la Propiedad Intelectual de Andalucía: AL-139-12 / AL-20-12. Impreso con tapa blanda en EEUU por CreateSpace, a DBA of On-Demand Publishing, LLC. E impreso con tapa dura en EEUU por Lulu Press, Inc.

ISBN edición tapa dura: 978-8469786123
ISBN edición tapa blanda: 978-1974458769

La edición digital en formato PDF de esta obra se encuentra registrada bajo licencia Creative Commons. No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas. Reconocimiento (Attribution): en cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría. No Comercial (Non commercial): la explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales. Sin obras derivadas (No Derivate Works): la autorización para explotar la obra no incluye la transformación para crear una obra derivada.

Tipografía utilizada en la obra impresa. Bajo SIL Open Font Licence: Cinzel Decorative, Merriweather, EB Garamond, Architects Daughter y Crimson Text.

Tanto las imágenes utilizadas en esta obra para portada y contraportada, y los recursos gráficos de interior han sido adquiridas bajo Licencia Estándar y Licencia Vector Extendida de Fotolia. La ilustración de la página 3, Shadow Mirror The Arrival, ha sido creada por Dennis Björk.

Las ilustraciones que se citan a continuación han sido utilizadas en esta obra y se encuentran bajo el amparo de Dominio Público. Todas estas ilustraciones han sido obtenidas del sitio web www.oldbookillustrations.com:

Ilustración pag.12 - Die Schlachten. Autor: Ehrhardt, Adolf [1813-1899, Germany]. Libro: Deutsches Balladenbuch [1852] • Ilustración pag.13 - Richmond, from the James. Autor: Fenn, Harry [1845-1911, US]. Libro: Picturesque America, vol. 1 [1872?] • Ilustración pag.35 - Christmas Eve. Autor: Du Maurier, George [1834-1896, UK]. Libro: Trilby, a novel [1895] • Ilustración pag.53 - High on a throne of royal state, which far Outshone the wealth of Ormuz and of Ind. (Book II., lines 1, 2.). Autor: Doré, Gustave [1832-1883, France]. Libro: Milton's paradise lost [ca. 1880?] • Ilustración pag.70 - Process of rolling armour-plates for Her Majesty's ships at the Atlas Steelworks, sheffield. Autor: unknown. Libro: The illustrated London news, vol. 39 [1861] • Ilustración pag.76 - In the vast forest here, Clad in my warlike gear, Fell I upon my spear. Autor: Hallock Foote, Mary [1847-1938, US]. Libro: The skeleton in armor [1877] • Ilustración pag.99 -The soldiers were ordered to keep a sharp lookout. Autor: Robida, Albert [1848-1926, France]. Libro: Les contes drolatiques, vol. 1 (Robida) [ca. 1900] • Ilustración pag.101 - The corpse candles. Autor: Doré, Gustave [1832-1883, France]. The days of chivalry, or the legend of Croquemitaine [1866?] • Ilustración pag.102 - Calles de la Coca et de Bodegones, à Lima. Autor: unknown. Libro: Nouveau dictionnaire encyclopédique universel illustré [1885-1891] • Ilustración pag.108 - The last vestige of old Westminster Bridge. Autor: unknown. Libro: The illustrated London news, vol. 39 [1861] • Ilustración pag.136 - ...And she let herself drop to the floor... Autor: Doré, Gustave [1832-1883, France]. Libro: Le capitaine Fracasse [1860] • Ilustración pag.173 - Ye hag. Autor: Abbey, Edwin Austin [1852-1911, US]. Libro: Selections from the poetry of Robert Herrick [1882] • Ilustración pag.256 - He had your Brenta Valley house besieged with ghosts of his own making. Autor: Beaumont, Édouard de [1821-1888, France]. Libro: Le diable amoureux [1871] • Ilustración pag.297 - A free fight only brought a smile to her lips. Autor: Robida, Albert [1848-1926, France]. Libro: Les contes drolatiques, vol. 1 (Robida) [ca. 1900] • Ilustración pag.305 - Vue d'une salle de l'exposition d'électricité de 1881 (Palais de l'Industrie, à Paris). Autor: unknown. Libros: Nouveau dictionnaire encyclopédique universel illustré [1885-1891] • Ilustración pag.334 - The cock and the fox. Autor: Griset, Ernest [1844-1907, France]. Libro: Æsop's fables (Griset) [1869] • Ilustración pag.336 - Again on the knight looked the churchman old, And again he sighed heavily, For he had himself been a warrior bold, And fought in Spain and Italy. Autor: unknown. Libro: The lay of the last minstrel [1887] • Ilustración pag.338 - Die Schlachten. Autor: Ehrhardt, Adolf [1813-1899, Germany]. Libro: Deutsches Balladenbuch [1852] • Ilustración pag.370 - The lady showed up without fail. Autor: Robida, Albert [1848-1926, France]. Libro: Les contes drolatiques, vol. 1 (Robida) [ca. 1900] • Ilustración pag.376 - Rosamund, queen of the Lombards. Autor: Sandys, Frederick [1829-1904, UK]. Libro: Reproductions of woodcuts by F. Sandys, 1860-1866 [1915?] • Ilustración: pag.386 - "'Tis their daughter, Princess Joan," said the wizard with a sigh. "But do not look at her, my son, for she will bring nothing but trouble to all who know her." Autor: Crane, Walter [1845-1915, UK]. Libro: The necklace of Princess Fiorimonde [1886] • Ilustración pag.404 - He raised his veil—the maid turn'd slowly round, Looked at him—shriek'd—and sunk upon the ground! Autor: Tenniel, John [1820-1914, UK]. Libro: Lalla Rookh: an Oriental romance [1861] • Ilustración pag.410 - Mercury and the woodman. Autor: Griset, Ernest [1844-1907, France]. Libro: Æsop's fables (Griset) [1869?] • Ilustración pag.413 - The siege of Paris. Workshop for the manufacture of mail balloons at Gare d'Orléans. Autor: Fichot, Charles [1817-1903, France]. Revista: Histoire de la révolution de 1870-71 [1871] • Ilustración pag.414 - Source de Pfäfers. Autor: unknown. Revista: Le tour du monde [1864].



Para «el Krauser», «el Cruseyder», «el Golem», «el Tarugo».
Porque él es el 100 % del *Shadow*.

PREFACIO (8)
FUNDAMENTOS (9)
LISTADO DE ABREVIATURAS Y ACRÓNIMOS (11)

-LIBRO I, TRASFONDO- (12)

CAPÍTULO I, ESTADO DE NECROS (13)
ESTADO DE NECROS (14)
HISTORIA (14)
SITUACIÓN GEOGRÁFICA (14)
SOBERANÍA Y GOBIERNO (15)
LA JUSTICIA (16)
JERARQUÍA SOCIAL (16)
LOS HABITANTES (18)
ECONOMÍA Y ORGANISMOS ESTATALES (23)
DIPLOMACIA (24)
CALENDARIO (24)
DISTRITOS DE NECROS (27)
MAPA DEL CONTINENTE Y CALLEJEROS DEL ESTADO DE NECROS (44)

CAPÍTULO II, RAZAS (53)
HUMANOS (54)
ARQUEROS SOLARES (56)
SAURIOS (57)
ÁCNIDOS (59)
DESPOJOS (59)
ENGENDROS, ZOMBIS Y NÓMADAS (60)
DEMONIOS (61)
LICÁNTROPOS (62)
VAMPIROS (64)
METAMORFOS (65)
ESPÍRITUS, ESPECTROS Y *SHADE* (66)
AUTÓMATAS (67)
TECNOIDES (68)

CAPÍTULO III, PROFESIONES (70)
SOLDADO (71)
BARDO (73)
DRUIDA (75)
TEMPLARIO (77)
MONJE (79)
SICARIO (82)
AGENTE DEL GOBIERNO (83)
LADRÓN (85)
BRUJO (87)
MERCENARIO (91)
ALQUIMISTA (94)
INGENIERO (96)

-LIBRO II, REGLAMENTO- (101)

CAPÍTULO IV, SISTEMA DE JUEGO (102)
SISTEMA DE JUEGO (103)

CAPÍTULO V, CREACIÓN DE PERSONAJE (108)
INFORMACIÓN PERSONAL (109)
ACTITUD Y PSICOLOGÍA (115)
TRASFONDO (120)
Lista General de Anécdotas Justas (120)
Lista General de Anécdotas Injustas (124)
EL SECRETO Y LA OBLIGACIÓN (128)
EJEMPLO DE CREACIÓN (130)
CARACTERÍSTICAS (131)
CARACTERÍSTICAS GENERALES (131)
CARACTERÍSTICAS MIXTAS (133)
CRÍTICOS Y PIFIAS EN LAS CARACTERÍSTICAS (134)
EJEMPLO DE CREACIÓN (134)
HABILIDADES (134)
HABILIDADES GENERALES (135)
HABILIDADES COMUNES (136)
Lista de Habilidades Comunes (137)
CONCEPTOS GENERALES (141)
HABILIDADES ESPECIALES (141)
Lista General de Habilidades Especiales (142)
HABILIDADES NO APRENDIDAS (144)
HABILIDADES MÁGICAS (144)
CRÍTICOS Y PIFIAS EN LAS HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS (145)
HABILIDADES DE COMBATE (145)
DONES (146)
INVOCACIONES (147)
EJEMPLO DE CREACIÓN (147)
EJEMPLO DE FICHA DE PJ: KRIN LANDER (148)
MUERTE DEL PJ (150)
LOS PV Y LOS CHEQUEOS DE CONSTITUCIÓN (150)

RAZAS: REGLAS ESPECIALES Y DONES (151)
HUMANOS (151)
Reglas Especiales (151)
ARQUEROS SOLARES (151)
Reglas Especiales (151)
El Don Solar (152)
SAURIOS (154)
Reglas Especiales (154)
El Don Reptil (155)
ÁCNIDOS (158)
Reglas Especiales (158)
El Don Insecto (159)
DESPOJOS (162)
Reglas Especiales (162)
El Don de los Muertos (162)
ENGENDROS, ZOMBIS Y NÓMADAS (162)
Reglas Especiales (162)
El Don Putrefacto (164)
DEMONIOS (165)
Reglas Especiales (165)
El Don de los Infiernos (166)
LICÁNTROPOS (169)
Reglas Especiales (169)
El Don Licántropo (170)
VAMPIROS (172)
Reglas Especiales (172)
El Don de las Tinieblas (173)

METAMORFOS (176)
Reglas Especiales (176)
El Don Cambiante (177)
ESPÍRITUS, ESPECTROS Y *SHADE* (179)
Reglas Especiales (179)
El Don de los Espíritus (181)
SHADE (182)
Reglas Especiales (182)
El Don del *Shade* (183)
AUTÓMATAS (184)
Reglas Especiales (184)
Mejoras de Autómata (186)
TECNOIDES (189)
Reglas Especiales (189)
Mejoras de Tecnoide (190)

PROFESIONES: REGLAS ESPECIALES Y ESPECIALIZACIONES (193)
SOLDADO (193)
Reglas Especiales (193)
Especializaciones de Profesiones (194)
Soldado Comando (194)
Soldado Guardia (194)
Soldado Regular (195)
Habilidades Especiales (196)
Trasfondos de Soldado (197)
Lista de Equipo (198)
Lista de Armas de Élite (198)
Lista de Equipo de Campaña (199)

BARDO (199)
Reglas Especiales (199)
Especializaciones de Profesión (200)
Bardo Arcano (200)
Bardo Juglar (201)
Bardo Sofista (201)
Habilidades Especiales (202)
Habilidades Mágicas (204)
Lista de Melodías Únicas (204)
Lista de Canciones Mágicas (204)
Lista de Tintas Encantadas (206)
Trasfondos de Bardo (207)
Lista de Equipo (207)
Lista de Instrumentos Musicales (207)
Lista de Sonidos Mágicos (208)
Lista de Música y Juegos (209)
Lista de Objetos de Moral (210)

DRUIDA (210)
Reglas Especiales (210)
Especializaciones de Profesión (211)
Druida Guardabosques (211)
Druida Salvaje (212)
Druida Señor de las Bestias (212)
Habilidades Especiales (213)
Habilidades Mágicas (214)
Lista de Esencias del Bosque (214)
Lista de Afinidades Salvajes (215)
Trasfondos de Druida (216)
Lista de Equipo (216)
Lista de Raíces y Símbolos (216)
Lista de Secretos del Bosque (217)
Lista de Rudimentos Salvajes (218)
Lista de Objetos de Camada (219)

TEMPLARIO (220)
Reglas Especiales (220)
Especializaciones de Profesión (221)
Templario Devoto (221)
Templario Penitente (221)
Templario Protector (222)
Habilidades Especiales (222)
Habilidades Mágicas (223)
Lista de Milagros (223)
Lista de Martirios (224)
Lista de Virtudes Templarias (225)
Trasfondos de Templario (225)
Lista de Equipo (226)
Lista de Reliquias y Letanías (226)
Lista de Penitencias de Camino (226)
Lista de Deberes de la Orden (227)

MONJE (228)
Reglas Especiales (228)
Especializaciones de Profesión (229)
Monje de la Montaña (229)
Monje de los Cielos (230)
Monje Laico (230)
Habilidades Especiales (231)
Habilidades Mágicas (231)
Lista de Equilibrios Espirituales (231)
Trasfondos de Monje (232)
Lista de Equipo (232)
Lista de Meditaciones de Monasterio (232)
Lista de Pertenencias de la Montaña (233)
Lista de Pertenencias de los Cielos (233)
Lista de Pertenencias Laicas (233)
Lista de Pertenencias Terrenales (233)

SICARIO (234)
Reglas Especiales (234)
Especializaciones de Profesiones (235)
Sicario Asesino (235)
Sicario Cortesano (236)
Sicario Fantasma (236)
Habilidades Especiales (237)
Habilidades Mágicas (238)
Lista de Acciones Fantasmagóricas (238)
Lista de Sellos Fantasma (238)
Trasfondos de Sicario (239)
Lista de Equipo (240)
Lista de Útiles de Infiltración (240)
Lista de Útiles de Sicario (240)
Lista de Engaños Sutiles (241)
Lista de Objetos Fantasmales (242)

AGENTE DEL GOBIERNO (242)
Reglas Especiales (242)
Especializaciones de Profesiones (243)
Agente Cazador (243)
Agente Detective (244)
Agente Sobrenatural (244)
Habilidades Especiales (245)
Habilidades Mágicas (246)
Lista de Virtudes de Cazador (246)
Lista de Facetas Extrasensoriales (247)
Trasfondos de Agente (248)
Lista de Equipo (248)
Lista de Útiles de Agente (248)
Lista de Útiles de Caza (249)
Lista de Útiles de Investigación (249)
Lista de Útiles para Dementes (250)

LADRÓN (250)
Reglas Especiales (250)
Especializaciones de Profesiones (251)
Ladrón Méndigo (251)
Ladrón Noble (251)
Ladrón Salteador (252)
Habilidades Especiales (252)
Trasfondos de Ladrón (253)
Lista de Equipo (253)
Lista de Pillajes Callejeros (253)
Lista de Robos de Guante Blanco (254)
Lista de Asaltos de Camino (256)

BRUJO (256)
Reglas Especiales (256)
Especializaciones de Profesiones (257)
Brujo Acólito (257)
Brujo Errante (257)
Brujo Rector (258)
Habilidades Especiales (259)
Habilidades Mágicas (259)
Lista de Poderes Arcanos (259)
Lista de Conocimientos de Errante (260)
Lista de Castigos de Rector (260)
Trasfondos de Brujo (260)
Lista de Equipo (261)
Lista de Censuras de Bibliotecario (261)
Lista de Secretos de Brujo (261)
Lista de Pertrechos Malditos (262)
Lista de Implementos de Captura (262)

ALQUIMISTA (263)
Reglas Especiales (263)
Especializaciones de Profesión (265)
Alquimista Boticario (265)
Alquimista Demiurgo (266)
Alquimista Taumaturgo (266)
Habilidades Especiales (267)
Habilidades Mágicas (269)
Lista de Taumaturgias Mágicas (269)
Trasfondos de Alquimista (269)
Lista de Equipo (270)
Lista de Enseres de Alquimia (270)
Lista de Pócimas (270)
Lista de Pociones (273)
Lista de Virus y Vacunas (275)
Lista de Elixires (276)
Lista de Esencias Mágicas (277)
Lista de Esencias Místicas (278)

INGENIERO (281)
Reglas Especiales (281)
Especializaciones de Profesión (282)
Ingeniero Bélico (282)
Ingeniero Marionetista (283)
Ingeniero Tecnópata (283)
Habilidades Especiales (284)
Trasfondos de Ingeniero (286)
Lista de Equipo (287)
Lista de Mecánica y Herramientas (287)
Lista de Artefactos de Guerra (287)
Lista de Máquinas de Guerra (289)
Lista de Ingenios Mecánicos (290)
Lista de Artilugios Imposibles (293)

MERCENARIO (296)
Reglas Especiales (296)
Especializaciones de Profesión (297)
Mercenario Anfibio (297)
Mercenario Gladiador (298)
Mercenario Perro de la Guerra (298)
Habilidades Especiales (299)
Trasfondos de Mercenario (300)
Lista de Equipo (301)
Lista de Asalto Anfibio (301)
Lista de Armas de Luchador (302)
Lista de Tretas de Perro (303)

CAPÍTULO VI, EQUIPO Y MERCADO (305)
ERARIOS, EQUIPO Y MERCADO (306)
ERARIOS (306)
EQUIPO (306)
MERCADO OFICIAL (306)
LA MONEDA (306)
CONCEPTOS GENERALES (307)
LA CAPACIDAD DE LOS OBJETOS (307)
OBJETOS MÁGICOS Y MÍSTICOS (307)
EJEMPLOS DE CREACIÓN (308)
LISTA DE ARTÍCULOS DEL MERCADO OFICIAL (308)
LISTA DE ARTÍCULOS MÁGICOS Y MÍSTICOS (319)
LAS ARMAS Y SUS CARACTERÍSTICAS (321)
CLASES DE ARMAS (321)
CREACIÓN Y FORJA DE ARMAS (322)
CONCEPTOS GENERALES (323)
PROPIEDADES DE ARMA (323)
ARMAS MÁGICAS Y MÍSTICAS (324)
LISTAS DE ARMAS (324)
LISTA DE PROPIEDADES DE ARMA GENERALES (328)
LISTAS DE ARMAS MÁGICAS (330)
LISTAS DE ARMAS MÍSTICAS (331)
BESTIARIO (332)

CONCEPTOS GENERALES (332)
CLASES DE ANIMALES (333)
BESTIAS DEMONÍACAS (335)

CAPÍTULO VII, EL COMBATE (336)
REGLAS DE COMBATE (337)
GENERALIDADES DEL COMBATE (337)
Técnicas Marciales (341)
Conceptos de las Técnicas (342)
Técnicas Comunes (342)
GENERALIDADES DEL COMBATE CON ARMAS (343)
GENERALIDADES DEL COMBATE CUERPO A CUERPO CON ARMAS (343)
Disciplina del Acero (344)
Escuela de las Armas de Filo (344)
Escuela de las Armas de Maza (344)
Escuela del Escudo (345)
Escuela de los Palos y Bastones (346)
Escuela del Látigo (346)
Escuela de la Cuerda (347)
GENERALIDADES DEL COMBATE A DISTANCIA (347)
Disciplina del Arquero (350)
GENERALIDADES DEL COMBATE SIN ARMAS (351)
Disciplina Marcial Laica (351)
Escuela de la Pelea Sucia (351)
Escuela del Guerrero Taizán (353)
Escuela Nhevriana (356)
Escuela de las Aguas Tranquilas (357)
Escuela Prohibida (359)
Escuela del Cuerpo y el Espíritu (361)
Técnicas de Competencia (361)
Disciplina Marcial de la Palma Sagrada (366)
Disciplina Marcial del Bosque Eterno (368)
EL COMBATE: APÉNDICES (371)
Apéndice I: La Traba Cuerpo a Cuerpo (371)
Apéndice II: Traba de Armas, Empalamiento, Desmembramiento, Daño Contundente (372)
Apéndice III: Combate o Traba en el Suelo (373)
Apéndice IV: Combate a Caballo (373)
Apéndice V: Combate Submarino (373)
Apéndice VI: Situaciones Generales (374)
Apéndice VII: Técnicas Exóticas (374)
Apéndice VIII: Papiros de Técnicas (375)

CAPÍTULO VIII, LA BRUJERÍA (376)
REGLAS DE LA BRUJERÍA (377)
FUNDAMENTOS DE LA BRUJERÍA (377)
GENERALIDADES DE LA BRUJERÍA (379)
La Experiencia (383)
LISTAS DE INVOCACIONES (384)
BIBLIOTECA FUNDAMENTALISTA (384)
BIBLIOTECA NECROMÁNTICA (392)
BIBLIOTECA DEMONÍACA (396)
BIBLIOTECA HUMANISTA (400)
BIBLIOTECA DE DOMINACIÓN (403)
BIBLIOTECA ILUSIONISTA (407)
BIBLIOTECA DE LOS RECTORES (411)

CAPÍTULO IX, DAÑOS ELEMENTALES (413)
DAÑOS ELEMENTALES (414)
DAÑO ELEMENTAL POR CAÍDA (414)
DAÑO ELEMENTAL POR APLASTAMIENTO (414)
DAÑO ELEMENTAL POR CONGELACIÓN E INSOLACIÓN (414)
DAÑO ELEMENTAL POR ASFIXIA (415)
DAÑO ELEMENTAL POR CANSANCIO (415)
OTROS DAÑOS ELEMENTALES (415)

ANEXO I, EJEMPLO DE PARTIDA (416)

ANEXO II, AYUDA PARA EL *MASTER* (421)

EPÍLOGO (424)
GLOSARIO DE TABLAS (425)
FICHA DE PERSONAJE (426)

Hijo mío. ¿Por qué has de soportar tan pesada carga? Precisamente tú, el más dotado de todos mis hijos, el más parecido a mí, has de pagar el más alto precio. Cómo juzgarte, con qué ley condenarte, si todos tus defectos como hijo reflejan mi fracaso como padre.

Conozco muy bien el pesar de tu corazón. Tú, al igual que yo, quisiste hacer las cosas lo mejor posible. Ser un ejemplo de pureza y virtuosismo en un mundo aún en tinieblas. Sin embargo, las buenas intenciones no bastan hijo mío, y tus decisiones, al igual que las mías, han resultado ser desacertadas. Teníamos el poder y la oportunidad, y cuando llegó el momento preciso, fracasamos.

Es por culpa de nuestra incompetencia que todos pagan las consecuencias. Confinados en un mundo roto, todos los pasos que has dado para intentar enmendar tu error sólo han agravado aún más las cosas. Porque no se pueden borrar las huellas que dejamos en la historia. No podemos huir de las consecuencias de nuestros actos. Nuestros pecados nos perseguirán a través de los evos hasta darnos alcance.

No obstante, aún no es tarde para mantener la fe. Toda tormenta ruge más furiosa cuando está a punto de disiparse. La guerra que tiene al mundo partido en dos, milagrosamente, se ha detenido. Curiosa, a la par que voluble, es la condición humana. Quizás sea por eso por lo que los has elegido para llevar a cabo tan sagrada misión. Inmersos en los problemas que ellos mismos han causado, esclavos de su libre albedrío, ignoran que ellos son el rayo de luz que llena de esperanza tu, ahora, oscura mirada.

Quizás es el destino, haciendo gala de su exquisita ironía, el que ha empujado a devastar cada palmo de tierra hasta empujar a todo hombre, mujer y niño, a llamar a las puertas de este suelo baldío. Reinos que antaño fueron sinónimos de estabilidad, libertad, y prosperidad, son ahora lúgubres extensiones de ruinas donde se apilan los cadáveres de los caídos. Cualquier lugar y cualquier momento es propicio para librar una batalla o una escaramuza. Ya no hay ningún lugar que esté a salvo de la tiranía de los poderosos. Ninguno salvo... nuestra patria. Tu patria. Ni siquiera yo puedo controlar las contradicciones que jalonan nuestras vidas. Será en esta tierra, yerma y sombría, donde florecerá la semilla del nuevo comienzo.

Así que no desfallezcas y recuerda: lo que es, será, y lo que fue, nunca dejará de serlo...

"Palabra de Ohmer" - Extracto de *El Libro Inconcluso*, de autor anónimo.

PRESENTACIÓN

El final es sólo un nuevo principio. Nos embarcamos, hace muchos años, en un sueño que creíamos inalcanzable, una quimera, un estilo de vida rara vez comprendido por aquellos que nos rodeaban. Es difícil recordar cuándo germinó la idea de querer crear y diseñar todo un universo para luego plasmarlo a modo de juego de rol. Quizás se trate de la reminiscencia de un pasado difuminado por el paso de los duros años de trabajo e idealizado por nuestras soñadoras mentes. Vemos como hoy se coloca la primera piedra, pero no la última, de un bello proyecto que deseamos disfrutéis tanto como lo disfrutamos nosotros porque, al fin y al cabo, este proyecto es por y para cada uno de vosotros.

¿QUÉ ES *SHADOW MIRROR*?

Shadow Mirror es un mundo imperfecto. Desde aquí, lo único que podemos hacer es pedir disculpas. Hubo toda una sucesión de buenas intenciones y bellos sueños, pero también de capacidades limitadas. Alguien sabio dijo una vez que no existen las acciones perfectas, sino las intenciones perfectas. *Shadow Mirror* quiso ser un mundo idílico. Desgraciadamente, no lo consiguió. Aquí es donde entras tú; tendrás que tomar decisiones, y en tu mano estará poder convertirlo en lo que un día quiso ser o dejarlo morir a solas en la oscuridad.

El juego se sitúa en un contexto histórico que podríamos denominar como el ocaso de la fantasía heroica. La magia que dio vida al mundo está enferma, la sociedad medieval, paso a paso, se encamina hacia la inevitable modernización, los seres fantásticos que poblaron el mundo sólo existen en las leyendas, y las antiguas tradiciones sólo habitan, prácticamente olvidadas, en la soledad de los salones del trono de reyes pasados. El mundo está a punto de cambiar, y el embrión de dicha transformación se está gestando en la emergente ciudad de Necros. De modo que seréis vosotros con vuestras acciones los que escribiréis el futuro.

JRM O JUEGO DE ROL DE MESA

Hubo una época no soñada en la que las personas tenían una única vía de escape de su rutina diaria: la imaginación. Antes de que existiera internet, la televisión digital, los teléfonos móviles o los coches eléctricos, surgió una época dorada en la que un nuevo concepto hizo temblar el mundo del ocio: los juegos de rol. Los amigos se reunían en grupo alrededor de una mesa donde colocaban sus fichas y, usando su imaginación, recreaban grandes epopeyas dignas de las superproducciones de Hollywood. El mundo cambia, evoluciona, nuevas tendencias sustituyen a las antiguas, pero hay algo que permanece inmutable, la propia esencia de un juego de rol.

La experiencia que ofrece el rol es única y se desmarca de todo lo demás. Puedes leer el mejor de los *best sellers*, pero sólo estarás leyendo cómo un personaje vive las experiencias que para él ha elegido su autor. Podrás ver una película o disfrutar de una serie de televisión, pero sólo serás un espectador observando el trabajo de unos actores. Todas éstas son experiencias muertas. Sin embargo, en una partida de rol, tú eres el actor, tú eres el personaje protagonista, tú eres el héroe o el villano; tú eres exactamente lo que quieras ser. La historia, tu historia, estará viva en la medida en la que tú decidas.

EL REALISMO FANTÁSTICO: NUESTRA FILOSOFÍA DE JUEGO

La imagen del guerrero invencible, que se enfrenta con una sonrisa en la cara a una horda de enemigos a los que derrota sin esfuerzo aparente, es algo que no vas a encontrar en este juego. Nadie es invencible ni infalible. Nadie es completamente benévolo o malvado. Incluso el más valiente, a veces siente miedo, y el cobarde puede realizar actos heroicos. En el mundo de la fantasía las cosas, tradicionalmente, han sido blancas o negras. Siempre se ha sabido qué era lo correcto y quién iba a resultar justo vencedor. Si nos dejásemos llevar por esta tendencia, la imagen que te has imaginado al principio sería en blanco y negro.

Pero *Shadow Mirror* aporta un sinfín de matices, tantos como colores tiene el arcoíris. El Realismo Fantástico representa el poder de la imaginación y la fantasía aplicada con lógica y coherencia. Tu personaje empezará limitado desde el principio. Si no tienes cuidado, comprobarás que es extremadamente fácil morir en este mundo, así que acepta este consejo: se precavido y usa la cabeza, lo bueno se reserva para el que sabe esperar.

Entonces, ¿estoy obligado a jugar con un personaje que ocupa el último eslabón en la cadena alimenticia? Si así fuera, esta guía no cumpliría con su objetivo: el libre albedrío. Un jugador podrá ser lo que quiera siempre que, claro está, el *Master* se lo permita, y aunque habrá partidas en las que será muy divertido interpretar personajes con un sinfín de matices que hagan de su evolución un camino tortuoso y lleno de trabas que sortear, también existirá la posibilidad de poder "rolear" personajes de leyenda.

EL VALOR DE LA FANTASIA

La fantasía dentro de la fantasía. Quién no ha soñado con vivir en un mundo rodeado de elfos y dragones, de magia y encantamientos, de héroes y doncellas. Esos mundos están a nuestro alrededor, al alcance de nuestra mano, pero apenas sí podemos rozarlos sin que desaparezcan. Sin embargo, habría que preguntarse: ¿con qué sueña un elfo? ¿Qué es la fantasía para los que viven rodeados de ella? ¿Qué encanto tiene la magia cuando está al alcance de todos?

La respuesta es sencilla. Si nos viéramos rodeados por la fantasía, se convertiría en algo cotidiano, por lo que dejaría de ser tal. El valor de la fantasía estriba en la

posibilidad de poder hacerla realidad, no en hacerla algo habitual.

El mundo de *Shadow Mirror*, tan ficticio como cualquier otro, se nutre de este principio. Sus habitantes necesitan poder soñar con seres fantásticos que sólo habitan en las leyendas populares. Necesitan sentir la emoción al descubrir tesoros secretos y ciudades encantadas. Necesitan tener una vía de escape que les permita evadirse de la realidad cotidiana. Sin embargo, la gran ventaja del mundo de este universo con respecto al real es que aquí sí es posible convertir estos sueños en realidad.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

Aparte de esta guía, como es obvio, será preciso contar con varias copias de la Ficha de Personaje (FP), algunos lápices y gomas, folios para sucio u hojas cuadriculadas, así como un buen surtido de dados.

Tipos de Dados

D3: dado de tres caras. ¿Y qué es un 1D3 caras? Se trata de un dado de seis caras cuyos resultados 1-2 equivalen a 1, 3-4 a 2, y 5-6 a 3.

D4: dado de cuatro caras en forma de tetraedro. Puede usarse un dado que tenga cuatro caras a tal efecto o un dado de ocho caras dividiendo su resultado entre dos y redondeando hacia arriba.

D6: dado de seis caras, el cubo de toda la vida.

D8: dado de ocho caras con forma de octaedro.

D10: dado de diez caras con forma de decaedro. También puede ser utilizado el dado de veinte caras, en cuyo caso el resultado a tener en cuenta será el de la unidad –a excepción del 10 y del 20 que, claro está, equivalen a 10–.

D20: dado de veinte caras con forma de icosaedro.

D60: dado de 6 caras cuyo resultado se multiplica por 10.

SESIÓN DE JUEGO

Una Sesión de Juego está compuesta por un número indeterminado de jugadores, de los que al menos uno debe ejercer de *Master*. No se requiere un número específico de jugadores para poder jugar al rol. Como mínimo, se necesitarían dos personas: una que ejerza de *Master* y un jugador, aunque quizás lo idóneo sería un grupo algo más numeroso. Al fin y al cabo, ¡cuanta más gente, más diversión! Un número recomendable sería de tres a cuatro jugadores más el *Master*. Con menos jugadores, la partida puede volverse aburrida, y con más, el *Master* podría tener problemas para dirigirla correctamente, ¡sobre todo si es un *Master* novato!

Los Jugadores

Ellos y sólo ellos son los protagonistas indiscutibles de la historia. Cada jugador tiene la oportunidad de crearse un personaje a su medida. Podrá ser una versión mejorada de sí mismo, o bien alguien completamente distinto. Podrá variar su raza, su sexo, su personalidad, sus capacidades físicas; el único límite que tendrá será el de su imaginación. De este modo, el Personaje Jugador (PJ) creado será la representación del jugador en el mundo de *Shadow Mirror* y tendrá absoluta libertad para hacer lo que quiera, sabiendo, eso sí, ¡que tendrá que atenerse a las consecuencias!

El *Master*

Como hemos dicho, un jugador debe ocuparse de ejercer de *Master*. ¿Por qué? Sencillamente, ¡porque alguien tiene que hacer todo el trabajo! El *Master* es el director del juego. ¿Qué significa eso? Que tiene que conocer el mundo en el que se va a jugar, su historia, su trasfondo, y todas sus particularidades. Ha de conocerse al dedillo todas y cada una de las reglas de esta guía, no sólo para poder aplicarlas correctamente, si no para poder resolver las dudas que los PJs le plantearán en el transcurso de la partida. Por si todo esto fuera poco, en sus hombros recae el mayor peso interpretativo de toda la sesión. Ya que él es el encargado de dar vida a todo un universo, debe narrar las situaciones con la pasión y la destreza suficientes para poder "meter" a los PJs dentro de ellas. Deberá narrar los hechos, describir el entorno, interpretar PNJs, y todo ello sin dejar que ningún PJ se salga de la partida; guiarlos, casi sin que estos se percaten, para llegar a la meta. El único destino: ¡que todos los jugadores se lo pasen bien!

Por todas estas razones, cuando un jugador decide hacerse *Master*, lo normal es que lo siga siendo en todas las partidas. Entonces, si es una labor que exige tanta dedicación, ¿por qué nadie querría actuar como director de juego? Hay varias razones, pero quizás la más básica y la que habría que tener en cuenta en primer lugar es que el *Master* es Dios. Como su mismo nombre indica –en inglés– es el amo; su palabra es la ley, no se puede rebatir y, en caso de confrontación entre *Master* y PJ, es el *Master* el que en absolutamente todos los casos tiene la razón. Estamos hablando de poder absoluto, así que usadlo con sabiduría, pues debe ponerse al servicio de la partida, aunque a veces... ¡maltratar a tus jugadores es incluso divertido!

PNJs

Es decir, Personajes No Jugadores. Los PNJs son los personajes que el *Master* inventa para poder desarrollar la partida –o campaña– que protagonizan los jugadores. El *Master* decidirá qué cantidad de PNJs interactúan con los PJs y su nivel de importancia en la trama. También será él quien tendrá que interpretarlos llegado el momento.

Dependiendo del trasfondo, habrá PNJs que serán más relevantes que otros. Como si de actores secundarios se tratase, la inmensa mayoría no necesita tener una ficha completa y detallada para poder llevar a cabo su cometido. Bastarán unos leves apuntes que pongan de manifiesto sus rasgos más destacables.

Sin embargo, quizás algún PNJ que tenga un especial

peso en el desarrollo de la trama requiera un tratamiento más profundo y, aunque no llegue a tener una Ficha de Personaje como la tendría un PJ, si necesitará un desarrollo más amplio tanto de su historia como de sus habilidades.

Algunos PNJs ayudarán a los jugadores y otros se opondrán directamente a ellos. Pero no lo olvides, los protagonistas son, siempre, los PJs.

LISTADO DE ABREVIATURAS Y ACRÓNIMOS

A continuación se muestra una lista con todos los términos acrónimos y abreviaturas que se utilizarán en la presente guía:

A/A – Acciones por Asalto
AGI – Agilidad
CAP – Capacidad
CAR – Carisma
carac, caracs – característica, características
CO – Conocimiento
COM – Comunicación
CON – Constitución
d – día/s
DES – Destreza
DfC – Dificultad de Creación
FP – Ficha de Personaje
FU – Fuerza
h – hora/s
hab, habs – habilidad, habilidades
IN – Iniciativa
INT – Inteligencia
m – minuto/s
MAN –Manipulación
MD –Modificador al Daño
ME – Modificador por Edad, Mod por Edad
MM – Modificador al Mana
mod, mods – modificador, modificadores
ND – Nivel de Disponibilidad
NF – Nivel de Dificultad
NT – Nivel de Toxicidad
PC – Punto/s de Cansancio
PCOR – Punto/s de Cordura
PE – Punto/s de Energía
PER – Percepción
PF – Punto de Favor
PJ, PJs – Personaje Jugador, Personajes Jugadores
PNJ, PNJs – Personaje No Jugador, Personajes No Jugadores
POD – Poder
PV – Punto/s de Vida
PX, PXs – Punto de Experiencia, Puntos de Experiencia
s – segundo/s
SIC – Salvación por Impacto Crítico
SUB – Subterfugio
SV – Salvación
VA – Valor de Aprendizaje
VAL – Valor

CON – Constitución
d – día/s
DES – Destreza
DfC – Dificultad de Creación
FP – Ficha de Personaje
FU – Fuerza
h – hora/s
hab, habs – habilidad, habilidades
IN – Iniciativa
INT – Inteligencia
m – minuto/s
MAN –Manipulación
MD –Modificador al Daño
ME – Modificador por Edad, Mod por Edad
MM – Modificador al Mana
mod, mods – modificador, modificadores
ND – Nivel de Disponibilidad
NF – Nivel de Dificultad
NT – Nivel de Toxicidad
PC – Punto/s de Cansancio
PCOR – Punto/s de Cordura
PE – Punto/s de Energía
PER – Percepción
PF – Punto de Favor
PJ, PJs – Personaje Jugador, Personajes Jugadores
PNJ, PNJs – Personaje No Jugador, Personajes No Jugadores
POD – Poder
PV – Punto/s de Vida
PX, PXs – Punto de Experiencia, Puntos de Experiencia
s – segundo/s
SIC – Salvación por Impacto Crítico
SUB – Subterfugio
SV – Salvación
VA – Valor de Aprendizaje
VAL – Valor

LIBRO I
TRASFONDO





CAPÍTULO I
ESTADO DE NECROS

Reina de las ciudades, el amor de los políticos,
bosque de piedra con edificios megalíticos.
Cura de todos los males, la causa de las desdichas,
miedos irracionales; que me perdone la susodicha.
Por muralla el intelecto, por espada la falacia,
donde el pobre gobierna y tiraniza la democracia.
Libertad vigilada, igualdad para algunas minorías,
gran reserva, coto de caza, para antiguas cacerías.
Necros, el mundo se postra ante tus pies fiel y sumiso
pero tú coqueteas como un amante indeciso.
Reyes, que te suplican, con coronas de hojalata
mientras tu dinero se torna color rojo escarlata.
El cruce de los caminos, el asesino converso,
sin trucos de magia, tuyo es el poder del universo.

Bienvenidos a la civilización de lo perverso.

Necros - Ian Nyza

"Necros es el origen de todas las cosas"; así reza el primer apartado de este capítulo: *Estado de Necros*. Como se podrá comprobar más adelante, se está viviendo toda una época de cambios en el mundo de *Shadow Mirror* y, casualmente, todos ellos convergen en esta megalópolis. Será a través de su prisma como conoceremos la historia del mundo y su evolución, desde los días antiguos hasta el momento actual.

ESTADO DE NECROS

HISTORIA

Necros es el origen de todas las cosas. Todo empieza con el Castillo Nigromántico –como se ha llamado históricamente a esta insigne ciudadela–. Se presume que es la primera fortificación de todas las construcciones existentes en el mundo. Con todo, aún se mantiene en pie, siendo más antigua todavía que las ruinas de la desaparecida Luzula o las de los Reinos de Rhuto y Templaria. Esta resistencia al paso del tiempo y de las eras contribuye al enardecimiento de su leyenda.

Es alrededor de este castillo donde las primeras y más primitivas tribus humanas se reúnen para servir y obedecer a su señor. Es por esto que, despreciando a todas las razas anteriores al nacimiento de los humanos, podemos considerar a Necros como la primera sociedad feudal del mundo.

Esta ciudad arrastra consigo una leyenda negra que la persigue como un estigma imborrable. Sin embargo, rechazando la mera leyenda y las habladurías malintencionadas, podemos centrarnos en una verdad latente que está más allá de toda duda: Necros es el lugar donde nació Thul, donde emerge el Dios de todos los hombres y, por ende, desde donde el mundo ha evolucionado de la manera que lo ha hecho hasta nuestros días. Tal vez no naciera el hombre bárbaro y primitivo del clan Kinthul, pero sí nació el Dios que acabó con La Guerra de los Cuatro Mil Días y las Cuatro Mil Noches, que fundó reinos como el de Templaria, o la mismísima Ragher, y que unió y culturizó a todos los seres humanos del Continente.

La evolución de Necros, a pesar de estar ubicada entre páramos yermos y del todo infértiles, ha sido siempre creciente. Esto es así, entre otras razones, por su disposición geográfica, que la ha mantenido aislada de todas las guerras que han asolado al resto de civilizaciones. No en vano es, junto a Ragher, la única ciudad que salió intacta del Concilio Santo, y lo que es más, el Estado de Necros jamás ha sido invadido ni atacado por ningún ejército o potencia extranjera. Nunca ha contado con murallas defensivas ni ejército propio, y jamás se ha visto involucrada en batalla alguna. Es por estas razones por las que se revela como el auténtico paradigma de la sociedad civilizada por excelencia.

Sin menoscabo de lo anteriormente dicho, se cuenta que durante la Época de la Secesión, y simultáneamente a las batallas mantenidas entre Ragher y Fust, un general fustense dirigió sus legiones a la ciudad de Necros con la intención de tomarla para anexionarla al que sería el futuro reino de Fust Anion. Las crónicas, sin embargo, no son concluyentes y sólo nos cuentan que las tropas fustenses entraron en la ciudad sin mayor dificultad pero que, a los tres días, tan sólo un soldado raso salió con vida, aunque totalmente enloquecido, de allí. Necros, por su parte, niega tal incidente.

En la actualidad, en el año 649, en plena Era del Éxodo, el Estado de Necros se ha erigido como el último manantial de paz y esperanza al que todos los pueblos del mundo acuden para escapar de la guerra. En un ejercicio diplomático sin precedentes, Necros ha conseguido establecer una "zona de no agresión" en torno a sus fronteras para dar amparo a todos aquellos damnificados por los conflictos bélicos. De manera providencial ha conseguido, si bien no acabar con la guerra, sí detenerla en primera instancia para volver a restablecer las vías del diálogo entre las partes contendientes. El proceso será largo y costoso, y sólo la historia nos contará cómo se han resuelto los acontecimientos.

SITUACIÓN GEOGRÁFICA

Situado en las lindes de la Península de Necros, el Estado de Necros se encuentra en el norte de las Tierras Bajas, compartiendo el mismo meridiano con las Montañas Centrales. La península está en el Mar del Norte, custodiada por los Arrecifes de los Huesos. En su mayoría, las tierras que rodean a la ciudad son yermas, repletas de bosques que no son más que páramos deshabitados. Se las conoce como las Tierras Grises y son colindantes al Bosque de Ambar y a los Llanos de Flirt.

La Península de Necros posee una orografía que sirve de excelente defensa a la ciudad. Se trata de una gigantesca formación de piedra caliza y tierra de unos 90 kilómetros de largo por otros 37 kilómetros de ancho. Posee una pendiente moderada, que parte desde la playa en su cara este hasta los impresionantes acantilados de su cara oeste, que pueden llegar a alcanzar los 300 metros de altura. Estos acantilados, que se extienden por la costa incluso fuera de la Península de Necros, reciben el nombre de los Acantilados de los Murciélagos. Son paredes naturales, casi verticales, donde se producen mareas que las convierten en trampas mortales para los marineros inexpertos. Por otra parte, la península está prácticamente incomunicada del Continente debido a la gran grieta, de varias decenas de metros de ancho, llamada el Abismo. Ésta tiene una profundidad de unos 50 metros en la zona Sureste de la península y unos 350 metros en la zona Suroeste. Es tan profunda y entra tan poca luz en ella que la oscuridad y el estremecedor sonido de las corrientes de agua de sus profundidades crean la tan siniestra atmósfera que la caracteriza.

A pesar de estar rodeada por tierras yermas en los páramos exteriores, Necros posee dos importantes focos de vida vegetal en la península. El primero es el gran pulmón de la ciudad, el Bosque de Shadow, un majestuoso bosque dentro de la propia urbe, compuesto principalmente por grandes hayas, encinares y por centenarios ficus, siendo la maleza predominante escaramujos y madreselvas. Este bosque es tan grande que incluso tiene lagos y montes poco pronunciados. Por otro lado, se encuentran la

reserva natural, las fincas y la zona botánica del Distrito Rural. Esta extensa área contiene muchos tipos de vegetación exótica, aunque predominan las arboledas y zonas con coníferas, abedules y castaños.

La fauna autóctona la componen mamíferos como lobos, zorros, y perros salvajes en general. También abundan jabalíes y cabras montesas en las zonas más agrestes de la península. Al ser una zona de tránsito, a causa de las migraciones se pueden encontrar allí, durante todo el año, casi todos los tipos de aves existentes. Las aves diurnas autóctonas y más reconocibles serían águilas, gaviotas, cuervos, palomas y buitres, mientras que las nocturnas son murciélagos, búhos y lechuzas.

El clima suele ser frío y seco en invierno, mientras que en verano acostumbra a ser templado y húmedo. En esta región son frecuentes las ráfagas de viento, especialmente fuertes en la zona de los Acantilados de los Murciélagos. La península se encuentra en una zona donde predominan las precipitaciones poco intensas durante todo el año. La bruma sumerge el lugar por completo durante periodos de tiempo que pueden variar entre largos y muy breves. Se podría decir que se trata del punto del Continente con menos horas de luz al día y que tiene una gran inestabilidad climatológica: Necros puede amanecer soleado y a mediodía nublarse o sumirse en la bruma durante horas o días.

SOBERANÍA Y GOBIERNO

La bandera de Necros es una cruz blanca sobre fondo negro con siete estrellas blancas, una por cada distrito. El blanco y el negro representan los polos opuestos del espectro cromático, y simbolizan la aceptación de todas las culturas del mundo por contrapuestas que sean. La cruz sitúa a Necros como centro del mundo civilizado, indicando que todos los caminos llevan al mismo origen. Éste fue el diseño que se aprobó con el consenso de todos tras la revuelta de Heinrich Haggar, que dio como resultado el nacimiento del Estado de Necros.

En el 558 de nuestra era surge el primer Jefe de Estado, Haggar, y con él, el embrión de lo que sería la democracia tal como la conocemos. Cada cuatro años se convocaban elecciones pero, al no haber disparidad política, la popularidad de Haggar inclinaba siempre la balanza a su favor. De esta forma fue reelegido como Jefe hasta el año 571, cuando fue asesinado. Este incidente marcó un punto de inflexión, ya que puso de manifiesto la necesidad de crear una auténtica pluralidad política. Como respuesta a esta demanda nacen, en el mismo año, los dos partidos políticos mayoritarios que lucharán democráticamente por el poder: la Luz Oscura, de carácter conservador, y el Círculo de las Sombras, más moderado.

A partir de ese momento se creó una enmienda mediante la cual todo aspirante a Jefe de Estado debe militar en una fuerza política legítima, su mandato durará cuatro años y sólo podrá presentarse a la reelección una única vez. Las elecciones se llevarán a cabo mediante sufragio universal restringido a los ciudadanos de pleno derecho.

El Jefe de Estado personifica el poder legislativo y ejecutivo, aunque su capacidad de maniobra depende siempre del consenso y ratificación del Congreso.

Necros está fraccionada en siete distritos oficiales más uno exterior. Al cargo de cada distrito hay un Gobernador. Dichos gobernadores son los que componen, a su vez, el Congreso. El Jefe de Estado, no obstante, no puede ser Gobernador de ningún distrito, ya que automáticamente pasa a dirigir el Distrito Central. Si se diera el caso de que un Gobernador se presentara a las elecciones y fuera elegido Jefe de Estado, debería dimitir de su cargo de Gobernador para regir todo el Estado y el propio Distrito Central.

El Congreso es el órgano que dirige todos los asuntos concernientes al Estado Central, en primera instancia, y al resto de distritos de manera indirecta. Aunque cada distrito tiene autonomía legislativa y administrativa, en el caso de que alguna de sus leyes entrara en conflicto con alguna Ley Estatal, sería la Estatal la que prevalecería. Aparte de por los gobernadores, el Congreso está compuesto por ministros. Para apoyar la iniciativa política de un congresista, éste necesita obtener el mayor número de votos posibles, ya sea de sus homólogos del congreso o de los ministros. Todos los votos cuentan de igual manera. Dichos ministros son los presidentes de los organismos estatales –a saber: la Compañía Aduanera, la Cámara de Comercio y el Palacio de la Moneda–, así como los representantes electos de cada Gremio del Estado con derecho a voto –Cuerpo de Agentes de Gobierno, la Compañía de Arte Ilustrada, el Colegio Tecnológico, la Facultad de las Ciencias, las Escuelas Monásticas, el Cónclave Druídico, la Federación de Profesionales Paramilitares, y por último, las Logias Humanista, Necromántica, Fundamentalista y los Rectores–. En caso de empate, el Jefe de Estado desempata.

Por su parte, los Gobernadores de Distrito, al igual que el Jefe de Estado, deben pertenecer a un partido político legal y legítimo y haber hecho campaña para ser elegidos en las elecciones. Las elecciones de los gobernadores se intercalan con las del Jefe de Estado en intervalos bianuales. Sus mandatos también son de cuatro años, pero no tienen límite alguno a la hora de ser reelegidos. Dentro de cada distrito, será el Gobernador el que tome las decisiones que estime oportunas, creando y promulgando leyes solamente aplicables dentro de sus fronteras y, en ningún caso, contradictorias respecto a las Leyes Estatales.

Actualmente, el Jefe de Estado es Lex Iel, Presidente de La Luz Oscura. Esta fuerza política, históricamente la más votada, gobierna también, a parte del Distrito Central, la Necrópolis y el Boato. El Círculo de las Sombras, por su parte, está dirigido por Nazan Vel, Gobernador de la Fumata y líder de la oposición al gobierno. Su partido, además, gobierna en el resto de distritos, a saber: el Puerto, las Villas, y los Subterráneos.

Existen tres ministros que son los presidentes de los organismos estatales, los pilares de la economía, finanzas y comercio de Necros. Sólo los jefes de departamento o sección de estos órganos públicos pueden aspirar a su presidencia y, de entre ellos, sólo el más veterano podrá ocupar el sillón presidencial. Posiblemente estos puestos sean los de mayor influencia en el Estado de Necros. Dicha presidencia es un cargo vitalicio, pudiendo terminar por jubilación o por defunción del dirigente.

El resto de ministros del Congreso pertenecen uno a cada gremio, los cuales poseen sus propios mecanismos de elección y promoción interna, que estarán detallados en sus estatutos.

LA JUSTICIA

Necros es el paradigma de estado civilizado utópico y se enorgullece de no precisar de ejército propio ni de cuerpo policial. No obstante, necesita de un conjunto de leyes y de organismos que velen por su justo cumplimiento. Son los entes políticos los que crean las leyes. Sin embargo, a la hora de interpretarlas y aplicarlas, se requiere de un órgano independiente para garantizar la equidad y la imparcialidad en cada uno de los casos. Este trabajo recae en la Comisión Investigadora de Delitos Comunes. Dicho cuerpo administrativo está compuesto por altos magistrados, que juzgan y evalúan cada caso en tres fases: en la primera fase –evaluación– se investiga si se ha producido el delito o no, y en caso de haberse producido, quién es el sospechoso; durante la segunda fase –catalogación– se dictamina si la causa del delito se engloba dentro de la categoría de delitos mayores o en la de delitos menores, para determinar así la responsabilidad; en la tercera y última fase –sentencia– se emite el fallo, imponiendo al acusado o acusados el castigo pertinente u otorgándole la absolución, del caso en cuestión.

Este proceso judicial sigue siempre el mismo orden. La autoridad competente, en este caso el Cuerpo de Agentes del Gobierno, realiza las pesquisas necesarias y trasladan toda la información a la Comisión de Investigación de Delitos Comunes. Ésta estudia el caso y determina el rango de responsabilidad. Los casos de delito menor son devueltos al Cuerpo de Agentes del Gobierno para que apliquen la sentencia estipulada. Ésta podrá ir desde pagar una multa hasta un máximo de dos años de cárcel o la obligación de realizar trabajos para la comunidad. Los casos de delito mayor sólo tienen dos penas, la cadena perpetua y la pena de muerte; ninguna de estas dos penas puede ser aplicada por los agentes del gobierno, por lo que su participación en el proceso habría terminado. La ejecución de un delito mayor es llevada a cabo, en todos los casos, por funcionarios de la Comisión.

El ser condenado por un delito implica, además, que el nombre del culpable sea publicado en la Lista Negra. Se trata de un listado de carácter público que cualquier ciudadano puede consultar. En él se incluyen los nombres de los condenados, así como la categoría del delito por el que se les condenó. Cumplir la condena no implica que un nombre se borre de la Lista Negra. Para esto, cada individuo deberá negociar una serie de trabajos especiales, bien con algún gremio, con la propia Comisión, o bien con algún otro organismo oficial.

JERARQUÍA SOCIAL

La jerarquía social del Estado de Necros se establece en función del trabajo que se desempeña o del grupo al que se pertenece. Ya no existe el estado feudal, ya no hay señores autoritarios que se aprovechan del trabajo que sus siervos realizan como esclavos. En esta nueva sociedad perfecta, las posibilidades de cada individuo son infinitas. Necros es la tierra de la libertad y de las oportunidades. Fórmulas arcaicas como los beneficios por derecho de nacimiento o los sistemas de castas están completamente abolidas, de manera que una persona decide, con el esfuerzo de su trabajo, que rango social y monetario adquiere en su vida. Dependiendo de la importancia y relevancia de la función que se desempeña dentro del entramado de la sociedad, podemos confeccionar una jerarquía que va desde las clases más importantes hasta las de menos influencia. Esta pirámide estaría formada por la clase política en la cúspide; justo por debajo aparecería la clase ciudadana, donde los funcionarios y los miembros de los gremios disfrutarían de mayores ventajas y estatus; casi a la par estaría la clase noble, inmigrante y pudiente, pero con menos derechos legales; un peldaño por debajo surge la clase residente; por último, la base la componen los refugiados.

Políticos

Los políticos se sitúan en la cúspide de la pirámide social de Necros. Agrupados en partidos políticos legítimos, se disputan el gobierno de la ciudad. Los políticos son conocedores, cuando no partícipes, tanto de los grandes asuntos de Estado como de cuestiones menos públicas. Raro será el tejemaneje que requiera influencias, poder o información privilegiada en el que no haya algún político implicado o, al menos, que pase desapercibido para estos.

Para ser político es obligatorio ser ciudadano del Estado de Necros. Cada uno, en función del lugar que ocupe en el escalafón, recibe un sueldo extra por parte del partido. Los políticos tienen derecho a llevar guardaespaldas. Éstos están legitimados para portar las armas y/o armaduras que estimen necesarias. Dependiendo de su nivel dentro del partido, podrán disponer de un número superior o inferior de guardaespaldas. En cualquier momento, un político puede rechazar llevar una guardia personal y optar por la Licencia de Autodefensa, exclusiva de esta clase social. Dicha licencia permite al político portar armas para salvaguardar su integridad. En este caso, el titular de la licencia está exento de toda responsabilidad penal si demuestra haber actuado en defensa propia. Para

acusar a un político formalmente de un delito, sea de la índole que fuere, se necesita que otro político lo denuncie públicamente en el Congreso. De nada valdrán testigos, pruebas, ni denuncias privadas si no hay un respaldo por parte de, al menos, un político.

La estructura interna de un partido político está formada por varios cabezas de partido, secretarios generales, un gran número de asesores políticos y una reducida cantidad de vocales. Los cabezas de partido son los jefes del mismo. Este cargo puede corresponder tanto al líder del partido como a cualquiera que logre convertirse en gobernador de algún distrito. Los secretarios generales están directamente vinculados a los cabezas de partido. Por lo general, van en la propuesta electoral de cada cabeza, pues conforman su equipo personal, se encargan de sus asuntos y de supervisar todos sus actos, así como de velar por sus intereses. Los asesores políticos están bajo las órdenes de los secretarios generales y actúan como puente entre ellos y los vocales. Tienen ciertas responsabilidades y bastantes compromisos con el partido. Son los que más abundan dentro del mismo y componen su columna vertebral, quizás por esto hay tanta competencia entre ellos. Por último, tenemos a los vocales, aquellos que ocupan la base del escalafón político. Éstos no posen remuneración alguna, no tienen derecho a protección, y se encargan de todo trabajo que se les asigne con la esperanza de subir peldaños dentro del propio partido.

Los políticos son el estrato social más señalado por escándalos de corrupción de toda índole. Durante años, para erradicar esta lacra que persigue a la clase política, se han ido endurecido las penas para aquellos que resultan culpables de deshonrar su labor para con los ciudadanos. El mantenerse varios años como político no deja de ser todo un ejercicio de gran astucia para algunos, o de mera suerte para otros.

Ciudadanos

Los ciudadanos son todos aquellos nacidos y/o censados en el Estado de Necros. Antes del Éxodo, las fronteras estaban abiertas y cualquier extranjero que lo solicitase podía ser censado y convertirse en ciudadano de pleno derecho. No obstante, en la actualidad, este privilegio ha quedado vetado y sólo los naturales de este estado alcanzan el estatus de ciudadano.

Sin menoscabo de lo anteriormente dicho, aun con las dificultades actuales, hay vías para alcanzar la tan ansiada ciudadanía. Una de ellas es contraer matrimonio con un ciudadano necrita. El enlace convertirá, de forma automática, en ciudadanos de pleno derecho tanto al cónyuge como a toda su descendencia. Otra fórmula, menos común, es la de prestar un servicio de notable importancia al Estado de Necros, en cuyo caso el Jefe de Estado puede firmar una orden directa dotando de ciudadanía a aquel o aquellos que hayan llevado a cabo dicho servicio. La última opción, la menos frecuente, es la llamada concesión de ciudadanía. Mediante este acuerdo, un ciudadano cede sus derechos y obligaciones a un foráneo, de modo que deja de ser ciudadano necrita para conceder la condición de ciudadano a este último. Los términos del contrato son completamente libres, cada ciudadano puede poner el precio o las condiciones que estime oportunas para vender su título de ciudadanía.

Todo ciudadano está obligado a registrarse en las listas del censo. Cada distrito del Estado de Necros dispone de un libro donde figuran todos los ciudadanos residentes en el mismo. El ser ciudadano y no estar censado en un distrito se considera delito. En estos libros aparece el nombre, la dirección, un retrato dibujado del ciudadano y el historial delictivo del mismo. Los libros del censo sirven para controlar a la población y supervisar el derecho al voto de cada ciudadano, evitando así votaciones ilegales.

Los ciudadanos gozan de la entera protección del Estado de Necros. Ostentan el derecho a votar a sus representantes políticos libremente u optar a los mismos cargos políticos. Además, podrán pertenecer a gremios, acceder a los distintos cargos públicos, y desempeñar el empleo o negocio que libremente elijan. Asimismo, tienen entera libertad tanto para circular por todos los distritos del Estado como para abandonar sus fronteras y/o volver a sus residencias en todo momento.

Nobles

En Necros, este estrato social no tiene el peso del que disfrutó históricamente en otros reinos. Ningún necrita es noble de nacimiento, pues jamás existieron estos títulos en el estado. Todos los nobles afincados en Necros son de origen foráneo. Sin embargo, ser noble no garantiza la entrada y pertenencia al Estado de Necros; como todo extranjero, deben pedir asilo a su consulado para obtener el grado de residente y, de no conseguirlo, se convertirán en refugiados comunes.

Un noble podrá cambiar su título por el de cónsul de su reino, en el caso de que aún no lo hubiera. Al hacerlo, perderá su título y todas las posesiones que tuviera pasarán a las arcas de Necros. Asimismo, las tierras que poseyera en su país de origen pasarían a ser suelo necrita.

Los nobles apenas tienen poder social. Se dedican a organizar reuniones sociales para codearse con la clase política, las figuras influyentes y los burgueses más importantes. Pueden servir de enlace entre los reinos exteriores y la clase política, así como de asesores en las relaciones exteriores del estado. Su influencia en los asuntos internos de Necros es prácticamente nula. No obstante, poseer un título nobiliario, en ciertos casos, puede proporcionar un cargo dentro de la ANC para actuar como representante en asuntos internacionales.

Al entrar en Necros, cualquier siervo o esclavo que tuviera el noble adquirirá el derecho de libertad, convirtiéndose estos de forma inmediata en residentes, a condición de trabajar para el noble durante un año completo. Rechazar este derecho los convertirá de modo automático en refugiados.

Residentes

Aquellos extranjeros que crucen las fronteras del Estado de Necros tienen un máximo de seis horas para dirigirse a su consulado y solicitar el permiso de permanencia. Al pasar por la aduana, las autoridades estatales les otorgarán una tarjeta de residencia temporal para estas pocas horas, anotando la hora de entrada; pasado el tiempo estipulado, dicha tarjeta pierde su validez. Esta tarjeta deberá ser entregada en el consulado y será éste el que otorgue al extranjero un permiso indefinido o deniegue su solicitud.

Generalmente, estos trámites diplomáticos suelen agilizarse si el solicitante aporta una suma considerable de erarios. No hay una cantidad estipulada, ya que se trata de una norma no escrita; dependerá del buen hacer en el arte de la negociación por parte del solicitante y de la buena voluntad del funcionario a cargo.

No obstante, si la vía principal falla, existen otras alternativas para conseguir un permiso de permanencia. Hay algunas entidades que ostentan la legitimidad para otorgar estos permisos a sus trabajadores. Los partidos políticos y los gremios están habilitados para convertir en residentes de pleno derecho a aquellos afiliados que estimen oportuno. Estos permisos de permanencia no serán vitalicios, sino temporales, pudiendo concretarse el tiempo de duración entre ambas partes. Lo más común es otorgar permisos de ciento ochenta días o de un año como máximo, con derecho a renovación.

La tarjeta de residencia es indispensable porque en cualquier momento las autoridades estatales pueden solicitar a cualquiera su identificación y, de no poder acreditarla, el sujeto sería deportado inmediatamente al Distrito Exterior, perdiendo su estatus de residente. Esta tarjeta especificará el nombre y tiempo de residencia estipulado.

Los residentes no tienen derecho a voto, ni pueden desempeñar cargos políticos de importancia –sólo de nivel medio o bajo–. Tienen libertad para circular por el distrito al que estén adscritos pero, fuera de éste, pueden ser arrestados y/o, llegado el caso, deportados. Si un residente adquiere su condición a través de un gremio o un partido político, su distrito será aquel en el que se encuentre la sede de dicho gremio o partido. En el caso de habérsele concedido por medio de su consulado, sería éste el que, arbitrariamente, le asignará un distrito de residencia.

Refugiados

Aquellos no nacidos en Necros, cuya nación no tenga consulado en el estado y que, además, no hayan podido reunir los requisitos mínimos para convertirse en ciudadano o, en su defecto, residente, son considerados automáticamente refugiados.

Un refugiado no podrá ni entrar, ni circular, ni vivir en la ciudad. Estos extranjeros, usualmente, se apiñan en las fronteras de Necros, malviviendo como pueden en el Distrito Exterior. Aunque no formen parte de la ciudad estado y no puedan ampararse bajo sus leyes garantistas, Necros, de forma magnánima, otorga servicios de asistencia y ayuda humanitaria a las masas que residen en la Medina.

LOS HABITANTES

Debido al carácter cosmopolita del Estado de Necros, esta ciudad es propensa a albergar gentes de todas las etnias y procedencias. A pesar de existir distintas comunidades en el continente, todas tienen un origen común y, aunque son fácilmente reconocibles, muestran mínimas diferencias de fisonomía entre ellas.

Necritas

-*Origen:* si existe un lugar en todo el continente que ejemplifique la democracia y la igualdad de clases, ése sería el Estado de Necros. Los habitantes de esta península del norte del continente son conocidos como necritas.

-*Etnia y Moda:* los necritas son, evidentemente, la etnia autóctona de Necros y la predominante en la ciudad. Todos ellos son ciudadanos por derecho y marcan tanto la moda como la estética a seguir por el resto. Los caballeros son altos, delgados y bien parecidos, de tez pálida y cabellos oscuros. Su complemento predilecto es el sombrero: un caballero se distingue por el tipo de sombrero que porta, ya sea de copa o bombín. Éste reflejará en gran medida su estatus social. Acostumbran a ataviarse con abrigos largos de colores oscuros, creando un marcado contraste con finísimas camisas entalladas de tonalidades claras y llamativas.

Las mujeres también suelen ser más altas que las del resto de comunidades. Sus cabellos, largos y ondulados, les otorgan una elegancia natural y casi aristocrática. La moda femenina causa furor fuera de sus fronteras. Las mujeres necritas suelen ataviarse con ajustados corpiños de diferentes diseños y motivos. Las chicas jóvenes los combinan con pantalones ajustados y sólo las señoras de cierta edad o condición visten faldas con vuelo.

-*Cultura y Religión:* como ocurre en los reinos más grandes y relevantes del continente, en el Estado de Necros también se habla el idioma común. Se cree que la lengua común está vinculada en su origen con estas tierras del norte del continente. Los necritas tienen un sentimiento patrio superior al de los oriundos de cualquier otra nación del mundo; quizás sea por su fe ciega en la democracia, ya que ésta otorga el poder para elegir a sus gobernantes y no depender de los designios arbitrarios de un rey. Es este carácter descreído y eminentemente práctico el que los hace desconfiar de supercherías y religiones, por lo que no adoran a ningún dios en particular y no prestan atención a todo aquello vinculado con la brujería.

-*Profesiones:* los necritas suelen destacar en las profesiones de monje y sicario.

-*Relaciones:* los necritas son un pueblo que se lleva bien con el resto de pueblos, no odian a nadie y nadie les odia.

Garianos

-*Origen:* los naturales del reino de Gmolh Ragher son conocidos por el gentilicio de garianos. Hablamos del único reino superviviente del Gran Reino Humano, aunque no recibió su actual nombre hasta después del Concilio Santo. Históricamente, ha sido el modelo de referencia, en lo que al grado de civilización se refiere, por ser el mayor estado feudalista. Gobernado por un rey absoluto, es la nobleza la que ostenta el poder sobre las masas. Sin embargo, en la actualidad, el sur de Gmolh Ragher está ocupado por los ejércitos invasores fustenses y la guerra ha desgastado el reino hasta hacerle perder su hegemonía en el continente.

-*Etnia y Moda:* entre los hombres abunda el pelo rizado y castaño, aunque no es extraño ver cabellos morenos o rubios. Poseen una complexión saludable, muestra del bienestar propio de un reino civilizado y, aunque no son tan altos como los necritas, sí son algo más robustos. Su piel posee tonalidades bronceadas y claras, pero sin llegar a ser tan morena como la de otros pueblos como el fustense o el tabernero. Los varones garianos son muy coquetos y cuidan especialmente su aspecto. La costumbre es ir bien afeitado. Sus cabellos serán cortos e irán siempre bien peinados, estando permitidas, como mucho, pequeñas melenas recogidas en coletas. En cuanto al atavío, se decantan por camisas de seda fina complementadas con jubones y pantalones de cuero de gran calidad.

Las doncellas de este reino poseen una piel delicada. De pelo rizado, cultivan la costumbre de alisárselo, de forma que sus melenas lacias caigan en cascada por la espalda. Aunque el cabello de color castaño en este caso también impera sobre el resto, los avances en la estética femenina ponen de manifiesto el hábito de usar tintes, siendo los cabellos rubios y los pelirrojos los más codiciados por su exotismo. Suelen llevar vestidos largos, ceñidos pero cómodos.

-*Cultura y Religión:* todos los garianos hablan el común, el idioma más extendido en el continente. Los garianos son profundamente tradicionales, creen en un poder superior que lo rige todo y al que le deben devoción. La figura del rey, así como el resto de castas nobles, está legitimada por ser descendencia directa de Thul, el dios indiscutible de los hombres. Quizás por esta tendencia a las creencias ancestrales, los garianos no ven con buenos ojos las nuevas ciencias que se cultivan en Necros, prefiriendo las artes arcanas de la brujería. La devoción que se profesa a Thul se equipara con la intolerancia hacia los dioses de otras culturas. En la mayoría de los casos, tales prácticas paganas serán mal vistas y, en otros más extremos, serán incluso perseguidas.

-*Profesiones:* los garianos suelen destacar en las profesiones de brujo, templario, agente, soldado y bardo.

-*Relaciones:* las antiguas rencillas y enemistad histórica, junto con la guerra e invasión de Gmolh Ragher por el ejército de Fust Anion, hace que la mayoría de garianos odien al pueblo fustense. Asimismo, nhevrianos y taberneros, tradicionalmente aliados de Fust, son vistos con recelo por el pueblo de Gmolh Ragher. No obstante, esta situación con respecto al pueblo de Nemet, cambió durante la guerra cuando sus exploradores ayudaron al ejercito gariano a cruzar las Montañas Centrales, demostrando así su lealtad. En cuanto al Estado de Necros, gracias al apoyo que éste brindó en los momentos más críticos, se ha convertido en un auténtico hermano de sangre del pueblo gariano.

Fustenses

-*Origen:* reciben este nombre los ciudadanos del reino de Fust Anion. Este joven reino está aún semicivilizado, aunque dista mucho de poder compararse con los reinos bárbaros del Continente. Logró su independencia de Ragher en el campo de batalla, dejando de ser un simple ducado para convertirse en un reino por derecho propio. Desde entonces, Gmolh Ragher dejó de abastecerse de las inmensas reservas naturales de metales y oro de sus minas. Precisamente por este motivo, desde siempre, el rey ha sido el general de todos los ejércitos, y los nobles, sus oficiales. No en vano todo el poder recae en el mando militar, y la sociedad se estructura como un esquema castrense. Los fustenses han nacido para la guerra y, a pesar de que su capital –la mayor ciudad fortaleza de todas– está asediada desde hace años, son el pueblo que mejor se ha adaptado a estos tiempos. Su cuota de emigración ha sido la menos numerosa, pues su sentimiento patrio les hace combatir contra los opresores garianos.

-*Etnia y Moda:* la piel de los fustenses es rojiza, y tienen cabellos lacios y de tonalidades grisáceas. El color más característico de los ojos es el rojo, atributo que les hace inconfundibles. Los hombres son enjutos, pero atléticos, y de estatura similar a sus homólogos garianos. Debido a su carácter práctico y su condición de pueblo semicivilizado, no lucen apenas adornos ni florituras en sus vestimentas, y prefieren la funcionalidad a la comodidad.

Las mujeres, en comparación con las damas de otros pueblos, son fornidas, de hombros anchos y caderas generosas. Sus ojos, a diferencia de los varones, son de colores grisáceos, lo que realza sus rudas, aunque atrayentes, facciones. Dado el modo de entender la vida de su pueblo, es normal ver a una mujer vestida igual que lo haría un hombre, si la ocasión lo requiere. No acostumbran a vestir faldas ni complementos que puedan entorpecerlas en sus tareas cotidianas. Quizás por eso prefieren los pantalones ceñidos y las botas altas de buena calidad.

-*Cultura y Religión:* los fustenses carecen de idioma propio. Hablan, al igual que los garianos y necritas, el común. Fieles a su cultura belicista, todos los fustenses, una vez alcanzada la mayoría de edad, están obligados a ingresar en el ejército para cumplir el periodo de instrucción reglamentario y, si fuera necesario, entrar en combate. Toda la población residente en Fust forma parte de la reserva del ejército. Cada seis meses, organizados por reemplazos, todos los ciudadanos deben incorporarse a filas por un periodo de otros seis meses. Al término de dicho lapso, pueden decidir reengancharse o volver a su vida civil hasta completar los seis meses de permiso. Estos detalles son los que perfilan el orgullo y la dedicación del carácter fustense. En cuanto a su panteón, aunque no son tan radicales como los garianos, la inmensa mayoría sólo adora a Thul como señor de la guerra.

-*Profesiones:* las profesiones predilectas por los fustenses son las de soldado, templario, mercenario y brujo.

-*Relaciones:* odian a muerte a todos los garianos súbditos de la corona, aunque mantienen buenas relaciones con la ciudad de Lornor y la Península de Leendak. La reina de Tabernas firmó una alianza con Fust para emprender la invasión de Ragher, convirtiendo a taberneros y fustenses en aliados. Por el contrario, los fustenses se sienten traicionados por los nhevrianos, ya que estos últimos condujeron al ejército que asedia su capital, socavando así su confianza. En cuanto a la relación que mantienen con los necritas, ésta es principalmente comercial, ya que Necros les proporciona armas y tecnología para potenciar su ejército.

Nhevrianos

-*Origen:* por nhevrianos nos referimos no sólo a los habitantes de la ciudad de Nemet, sino a los de todos los pueblos y tribus bárbaras que la circunscriben, desde la llanura hasta las faldas de las Montañas Centrales. Dado que hablamos de las zonas más agrestes y abruptas del continente, el lugar de origen exacto de esta etnia no está nada claro. Su cultura y civilización se han mantenido en cierto modo aisladas de la evolución de los pueblos civilizados. Según aseguran los eruditos, este pueblo bajó de las Montañas Centrales portando consigo la última descendencia de una de las razas más antiguas del mundo, ya desaparecida: la enana. Casi toda su cultura y su idioma proceden de la misma. Actualmente, el paso de la guerra por sus tierras ha condicionado la vida de este pueblo; sus recursos fueron expoliados por ambos ejércitos, sus tierras de cultivos, agotadas o destruidas, y sus rústicas aldeas transformadas en escenarios de continuas escaramuzas. Nemet está muy despoblada ya que la situación es insostenible; muchos eligieron refugiarse en las montañas de las que un día bajaron y otros optaron por emigrar a Necros en busca de ayuda humanitaria.

-*Etnia y Moda:* en cuanto a la etnia, tenemos que hablar de dos grupos bien diferenciados, aunque culturalmente estén unidos por creencias similares. Los bárbaros de las llanuras poseen una estatura normal con respecto al estándar gariano. Tienen cuerpos fornidos y menos velludos que sus hermanos de la montaña. Asimismo, sus cabellos suelen ser rubios y sus ojos azules, aunque la mezcolanza ha hecho que abunden, sobre todo, los cabellos castaños e incluso pelirrojos. El tono de piel será bastante claro. Sus atuendos están confeccionados principalmente con cuero.

De estatura baja y complexión rocosa, los bárbaros de las montañas tienen un carácter huraño y son muy famosos por su terquedad. Poseen cabellos oscuros y castaños, y rara vez se afeitan. Sus ojos suelen ser oscuros y su piel clara. Lo que más llama la atención de estos son sus atuendos bárbaros, como podrían ser los abrigos elaborados con el pelaje de diversos animales. Es costumbre para todos los nhevrianos agujerearse algunas partes de su anatomía -como orejas, narices, etc.- y colgarse pequeños huesos y abalorios similares.

Las mujeres no siguen el canon de belleza compartido por el resto de culturas. Poseen una estatura menor a la de los hombres, pero una constitución mucho más gruesa, destacando sus redondos y poco definidos rostros. Suelen vestir con camisones de piel curtida o cuero que les cubren todo el cuerpo pero que dejan al descubierto sus fornidos hombros. También suelen usar prendas hechas de lana y telas rústicas de elaboración propia.

-*Cultura y Religión:* el idioma exclusivo de este pueblo es el antiquísimo chakkat, dialecto que desciende de los desaparecidos enanos. Cada tribu está compuesta por una o varias familias que, dependiendo de su número, serán más o menos importantes. Las tribus son independientes unas de otras y suelen tener disputas por territorios, aunque también son frecuentes los ajustes de cuentas. El Rey de Nemet puede ser retado en combate por el jefe de cualquier tribu y, en caso de ser derrotado o de rehusar el desafío, perdería su estatus como monarca. En realidad, el único poder real del Rey es convocar a las otras tribus para ir a la guerra cuando lo estime oportuno, aunque eventualmente ejerce como árbitro y juez en las disputas de las diferentes tribus. El pueblo nhevriano posee un panteón politeísta, tiene una gran tradición de adoración a distintos dioses, siendo Dana y Rymsay los más loados. Las tribus de las montañas adoran a Ánibas, mientras que las de las llanuras profesan su fe a su antagónico, Efemías.

-*Profesiones:* las profesiones predilectas de los nhevrianos son las de druida, mercenario y ladrón.

-*Relaciones:* históricamente, estos pueblos han vivido al margen del resto de civilizaciones. Los nhevrianos han combatido contra los flirtenses de manera aislada, y han sido empleados como mercenarios por los ejércitos de Fust durante años. Por lo general, desconfían de todo pueblo civilizado, aunque no sientan una animadversión específica hacia ningún grupo. Al tratarse de una confederación de tribus independientes, es entre ellos donde se producen las mayores filias y fobias. Las rencillas entre los bárbaros de las llanuras y los de las montañas sólo cesan cuando se enfrentan a algún enemigo común. La naturaleza de sus diferencias, en su mayor parte, es de índole religiosa, ya que dichos pueblos adoran a dioses rivales.

Taberneros

-*Origen:* el origen del pueblo de Tabernas data de los días en los que se estaba gestando el Gran Reino Humano de Thul. Según cuentan sus crónicas, los exploradores del Dios de los hombres, en su afán por descubrir y unificar todos los pueblos humanos, se adentraron en lo más profundo del desierto. Allí, aseguran, encontraron una sociedad primitiva y analfabeta, mayoritariamente nómada, que subsistía como podía en tan inhóspito paraje. Sin embargo, descubrieron la presencia de un imponente zigurat, una magnífica construcción mayor a cualquiera que jamás se hubiera visto, tanto que, aparte de tener varios templos, en su interior albergaba una gran ciudad abandonada en medio del desierto. La noticia de tal hallazgo corrió como la pólvora y muchos colonos acudieron al lugar con la promesa de prosperar rápidamente. Sin embargo, los rigores del desierto hicieron imposible una comunicación continua con el mundo civilizado y, por eso, Tabernas jamás formó parte del Gran Reino Humano.

No obstante, muchos años después, los taberneros se abrieron al mundo, propiciando la creación de un paso entre el Reino de Tabernas y el Gran Reino Humano. Este acontecimiento dio como resultado una conexión directa entre el Ducado de Fust y el reino de Gmolh Ragher. Para entonces, los taberneros ya habían constituido una sociedad sólida con principios propios. Gracias a los eruditos que viajaron como colonos en su día, se desvelaron los secretos de los jeroglíficos y antiguas escrituras que decoraban las paredes de los templos y se atribuyó un carácter puramente teológico a su forma de Estado, estructura que aun hoy en día sigue vigente.

-*Etnia y Moda:* en la lengua tobare, la palabra que se refiere al gentilicio de Tabernas es Ibn-Tabern; sin embargo, el desconocimiento ha hecho que "tabernero" haya sido adoptado por el resto de culturas del Continente para referirse a los miembros de este pueblo. Son fácilmente reconocibles porque poseen la piel más morena de todas las etnias. Sus cabellos son negros como el azabache y sus ojos marrones. Además, gozan de una estatura considerable -en comparación con otras culturas bárbaras- y de una complexión atlética. El atuendo predilecto por los hombres es el turbante. Se trata de una prenda polivalente que les sirve para cubrirse la cabeza y el rostro, tanto para protegerse del dañino sol como de las tormentas de arena. En el resto del cuerpo acostumbran a vestir túnicas cuyo diseño y colorido denotará la casta social a la cual pertenecen.

Las mujeres tienen, al igual que los varones, el cabello negro, aunque mucho más liso. El color de sus ojos suele ser oscuro pero, en ocasiones, se pueden encontrar féminas con el iris verde o azul claro. Éstas terminan siendo las damas más deseadas. El maquillaje que usan es más parecido a lo que conocemos por tatuajes y, aunque están diseñados para resistir el agua, es fácil de borrar si se utilizan los ungüentos adecuados. Dicho maquillaje consiste en decorar las partes visibles del cuerpo con sinuosos dibujos, siendo los más comunes los motivos florales. La prenda obligada para la mujer es el velo. No obstante, estas prendas pueden ser más o menos translúcidas, según lo permita el marido.

-*Cultura y Religión:* el idioma oficial de Tabernas es el tobare aunque, debido a la naturaleza comercial de su sociedad, también se habla el común. Los reyes que gobiernan este reino son las reencarnaciones de los dioses Shaodin y Selene. Ambas deidades se alternan en el gobierno en periodos que duran una generación. Para ello, sus espíritus se reencarnan en los elegidos, distinguidos por marcas reales que sólo la casta sacerdotal es capaz de reconocer. En la actualidad, es Selene quien gobierna por medio del cuerpo de Liana Ahmed, la reina de Tabernas. El sistema de castas es el que ha imperado en este pueblo durante siglos, siendo la casta sacerdotal, estrechamente ligada al templo de su dios, la única clase noble. El siguiente peldaño en la escala social lo ocupan los comerciantes, que son los únicos que pueden tener privilegios como poseer propiedades privadas, jaimas propias, o incluso gobernar en zonas más extensas como oasis y pueblos pequeños. El último estrato social lo ocupan los esclavos; éstos, según su religión, fueron pecadores en vidas pasadas que tienen que redimirse en ésta, por lo que un nacido esclavo sólo será liberado de tal condición con la muerte. La sed de conocimiento de los taberneros los convierte en grandes estudiosos de todas las artes, ya sean la antiquísima brujería o bien las innovadoras ciencias. Para un tabernero, todo en esta vida tiene un precio, nada está mal visto si se paga por ello, y ninguna afrenta queda sin perdón cuando se remunera de la forma apropiada.

-*Profesiones:* los taberneros destacan como brujos, ladrones, bardos y monjes.

-*Relaciones:* a pesar de vivir aislados en desiertos, los taberneros han recorrido todos los caminos del Continente transportando sus mercancías. Sus

grandes dotes comerciales y espíritu emprendedor les abren muchas puertas y les ofrecen grandes posibilidades de enriquecerse. Son un pueblo cerrado, en el que sus miembros se ayudan constantemente: si un comerciante tabernero no puede ofrecerte lo que buscas, te indicará a un paisano suyo para complacerte. De aquí deriva que el trato con los extranjeros sea mejor conforme se realicen una mayor cantidad de tratos comerciales. Así se justifican al alegar que no guardan ningún mal sentimiento hacia los garianos, aun cuando hoy en día parte de sus ejércitos ocupan Gmolh Ragher. Para ellos, se trata de un acto puramente comercial en el que el Reino de Fust Anion ofreció un mejor precio.

Flirtenses

-*Origen:* cuenta la leyenda que en los albores de la Edad Mitológica existía una ciudad llamada Flirt. Primitivos humanos la habitaban, dedicándose a la agricultura y ganadería. Dicha ciudad coronaba los Llanos de Flirt, de los que recibía el nombre, y estaba ubicada muy cerca del Bosque de Ambar, hogar de los antiguos elfos. Según aseguran los propios flirtenses, sus antepasados se mezclaron con dichos elfos antes de que estallara el Concilio Santo y su hogar fuera barrido del mapa. Aseguran, con orgullo, portar sangre élfica en sus venas y, desde entonces, han vagado sin rumbo fijo por todo el Continente. Quizás no sean más que una nación sin tierra propia o, tal vez, estén inmersos en una romántica búsqueda de la verdad de sus orígenes. Nunca se sabrá. Lo que sí se sabe es que los flirtenses conforman toda una confederación de naciones distintas, diseminadas por todo el mundo, aunque los focos donde se condensan las mayores poblaciones de éste pueblo están en Necros -principalmente en el Bosque de *Shadow*-, y en el Bosque de Ambar.

-*Etnia y Moda:* aunque el gentilicio propio de cada nación de este pueblo depende de la zona geográfica donde se ubique, usualmente se les denomina a todos con el apelativo de flirtenses. Llama la atención que, a pesar de que son un pueblo muy numeroso, presente en los rincones más dispares del mapa, poseen una etnia muy marcada y similar en todos los individuos de su comunidad. Ambos sexos tienen los ojos ligeramente rasgados y las facciones muy suaves que les hacen parecer más jóvenes de lo que en realidad son. Incluso los hombres tienen la piel delicada y apenas tienen bello corporal o facial. Estos hombres son altos y delgados, pero atléticos, de pelo lacio y muy largo que suele adquirir numerosas tonalidades. El cabello es muy importante para un flirtense; perder su cabellera, bien sea por cortársela o por quedarse calvo de manera natural, presagia contrariedades tales como la pérdida de la virilidad o incluso la ruina o la muerte. Por eso, lucen intrincados peinados, con largas trenzas y rastas adornadas con numerosos fetiches y abalorios para el pelo que ahuyentan a los malos espíritus.

Las mujeres son, posiblemente, las más bellas del mundo. Esbeltas, y a la vez delicadas, cotizan la hermosura. Se dice que basta la mirada de una doncella flirtense para hacer enloquecer de amor a cualquier hombre. Suelen vestir prendas confeccionadas con telas finas, casi transparentes, que se ajustan perfectamente a sus contorneadas curvas. Es muy raro que una mujer lleve pantalones. Cuando el terreno es demasiado escarpado o agreste, la solución es fácil: se lleva una falda más corta y problema solucionado. Una de las peculiaridades de las mujeres de esta etnia es la utilización de perfumes naturales, de fragancias muy intensas, que extraen de plantas o frutos, y que son muy preciados tanto por parte de la nobleza como por mujeres burguesas de otras culturas.

Pese a lo dicho anteriormente, su rasgo más característico es el de las marcas de nacimiento que decoran sus cuerpos a modo de tatuajes naturales, las cuales están asociadas a antiguas supersticiones y poderes élficos.

-*Cultura y Religión:* el idioma nativo de los flirtenses es un derivado del dialecto élfico llamado silvani, aunque la gran mayoría, sobre todo los que viven en la ciudad o en sus proximidades, hablan el común sin dificultades. Su carácter está enraizado a antiguas tradiciones basadas en el culto a la naturaleza y a sus antepasados. No hay apenas diferencia entre los flirtenses de Necros y los del Bosque de Ambar: ambos viven en medio de la naturaleza al modo en que lo hacían sus ancestros. La familia es lo más importante para un flirtense. El padre, como cabeza de familia, es el encargado de tomar las decisiones correctas y velar por el bienestar de sus familiares. Asimismo, el primogénito varón es de una relevancia similar, pues él ha de relevar algún día a su padre en el puesto. Se considera la experiencia como la fuente de la sabiduría, por lo que los ancianos ocupan también un lugar primordial en su sociedad. Se les cuida y venera como a reyes. No en vano, todos los dirigentes de las naciones flirtenses son ancianos que han dejado de velar por sus familias para cuidar de sus congéneres de una forma más amplia.

Su religión se basa en antiguas deidades élficas, como Ohmer, el dios Creador de los Cielos y Sheba, la Madre Tierra. Según su credo, Ohmer fecundó a Sheba; todos los dioses, al igual que cuantos mortales moran la Tierra, serían el fruto de su unión. De sus profundas creencias en el más allá y del deseo de alcanzar el paraíso se destila un fuerte sentimiento de disciplina y autocontrol que cada flirtense aplica en todos los ámbitos de su vida. El hecho de pecar o cometer errores no es más que una ocasión de poner a prueba las virtudes que persiguen, tales como la paciencia, la comprensión, la humildad, el honor, y el respeto hacia los demás.

-*Profesiones:* son especialistas en las profesiones de druida, monje, bardo y ladrón.

-*Relaciones:* la mayor prioridad de los flirtenses es la protección y el cuidado del Bosque de *Shadow*. Aprecian a los miembros de su comunidad y a la

naturaleza más de lo que valoran al resto de culturas. Su particular carácter les hace parecer volubles y contradictorios a veces, con lo que suelen provocar rechazo por parte del resto de sus vecinos. No sienten demasiada simpatía ni por el modo de vida de los pueblos civilizados ni por los necritas, ya que estos no respetan ni los límites del bosque ni su condición de entidad viva; lo supeditan a sus propios intereses, alterando así el equilibrio natural.

ECONOMÍA Y ORGANISMOS ESTATALES

Economía

El Estado de Necros es el estado más civilizado, culto y avanzado de cuantos existen pero, obviamente, para reunir y mantener todas estas cualidades se requiere algo más que buenas intenciones; se necesita poseer un gran motor económico. Ésta es la faceta en la que destaca Necros. Dicho estado constituye el pulmón financiero de todo el Continente. Sería complejo explicar todos los motivos que lo han llevado a alcanzar tal estatus, aunque podemos señalar la voluntad de concordia, la posición de neutralidad durante la guerra y su ubicación estratégica para el paso de mercancías como las claves fundamentales.

El éxodo de grandes talentos hacia Necros, junto con que la nación haya adquirido obras de incalculable valor para evitar su destrucción durante la guerra propicia, aún más si cabe, que todo gire en torno a Necros, y refuerza su próspera economía. La jugada maestra se llevó a cabo varios siglos atrás, con el término del Concilio Santo, en el que Necros se atribuyó el derecho de acuñar el drakma en un momento en el que el fin de la guerra auguraba un futuro económico insostenible. Gmolh Ragher no tuvo más remedio que acceder, pero no sin exigir que Necros se abstuviese de cobrar impuestos por la acuñación, acuerdo que el Estado de Necros aceptó de inmediato.

En la actualidad, Necros está asentada como ciudad cosmopolita y capitalista. Sus tratados rara vez son violados y cualquier acuerdo firmado entre naciones, comerciantes o nobles que incluya el sello necrita es respetado bajo pena económica o de bloqueo comercial. La economía es el pilar fundamental del Estado de Necros y no cumplir con los contratos, aranceles o convenios estipulados acarreará serios problemas para el infractor.

La moneda oficial del Estado de Necros, al igual que la del reino de Gmolh Ragher, es el drakma, divisa que instrumenta el comercio entre los países civilizados y auténtico icono de la economía capitalista. El real, de menor valor, es más utilizado por las clases medias y bajas. La tercera moneda en curso es el escudo pero, debido a su ínfimo valor, sólo se utiliza en barrios marginales y por pueblos menos prósperos.

Organismos Estatales

Los pilares fundamentales que mantienen este bienestar económico son tres: la Compañía Aduanera, la Cámara de Comercio y el Palacio de la Moneda. Cada uno de ellos posee autonomía propia en sus competencias y el presidente de cada órgano ocupa un asiento en el Congreso, disponiendo de voz y voto. En multitud de casos, para aprobar leyes y decretos, los presidentes de los órganos estatales pueden actuar como votos bisagra, dependiendo de sus intereses o de si han sido persuadidos por los argumentos de las distintas formaciones políticas.

-*La Compañía Aduanera:* se trata del Órgano Estatal que controla el tráfico de mercancías, ciudadanos, residentes y refugiados que atraviesan las fronteras del Estado de Necros. Dispone de edificios en todos los puentes de acceso a Necros desde la Medina, y de puntos de control en las puertas que permiten el paso a comerciantes y ciudadanos al Distrito Marítimo. La Compañía Aduanera se reserva la potestad de requisar todas aquellas mercancías peligrosas o ilegales, y de registrar o impedir el paso a los viandantes sospechosos. Cualquier comerciante que trate de acceder a Necros con su mercancía, deberá pagar previamente el 10% de aquello que vaya a vender como arancel a la Compañía Aduanera. La sede principal se encuentra en el Distrito Alto y recibe el nombre de "la Aduana".

-*La Cámara de Comercio:* este órgano es el encargado de establecer los precios de los productos que se venden y compran en el mercado oficial, así como de tramitar las licencias de venta. El mercado oficial abarca cualquier marco en el que se realicen transacciones comerciales de manera legal, pagando los impuestos pertinentes por cada mercancía o producto. Para asegurarse de esto, la Cámara de Comercio dispone de inspectores que cobran las tasas y se aseguran de que los comerciantes posean la licencia de ventas y de que abonen regularmente el 10% de la cuantía de la mercancía que vayan a vender o que hayan introducido en Necros a tal efecto –este impuesto es adicional al de la Compañía Aduanera-. Comerciar con productos o servicios sin disponer de la licencia de venta está considerado como delito menor. La sede principal se encuentra en el Distrito Alto y recibe el nombre de "la Cámara".

-*El Palacio de la Moneda:* este órgano estatal, además de encargarse de acuñar las monedas oficiales para todo el Continente, es una entidad financiera donde se puede depositar dinero y pedir créditos. El Palacio de la Moneda es el órgano que establece el precio del dinero y la única entidad que da créditos a burgueses, comerciantes, o incluso a partidos políticos -tras un estudio previo de viabilidad y asegurándose siempre de obtener posteriores intereses económicos-. Dispone de una gran fábrica para la acuñación, y de la mayor caja fuerte bajo tierra de todo el Continente. El Palacio de la Moneda gestiona todos los impuestos del resto de órganos estatales, de los ciudadanos y de los gremios

de Necros. Se trata, posiblemente, del órgano estatal más poderoso de todos. Su sede principal se encuentra en el Distrito Central y recibe el nombre de "el Palacio". También dispone de muchas sucursales de crédito en todo el territorio de Necros.

DIPLOMACIA

La diplomacia como tal nace de la mano del Estado de Necros. No sólo es el epicentro del acercamiento de los pueblos del Continente gracias al diálogo pacífico, sino también la fuente de la que manan los principios generales de las relaciones internacionales. Mantener dicho diálogo de manera bilateral era imposible, así que se optó por la fundación de un órgano independiente, por encima de cualquier idea de estado: la Alianza de Naciones del Continente o ANC.

La sede de la ANC se encuentra también en Necros DC. Es una reminiscencia del antiguo proceso de unificación que el Reino de Ragher intentó en su día, siglos atrás, al que llamó "la Alianza". El escudo de la Alianza, símbolo de la paz y prosperidad durante muchos años para la corona de Gmolh Ragher, ahora preside esta insigne sala. Dicho escudo fue donado a Necros por el Rey Osric en el momento de la creación de este órgano internacional.

La razón de su fundación radicó en la necesidad de crear un ente de diálogo neutro para resolver el conflicto armado entre Fust y Ragher, así como todos los problemas derivados del mismo. La guerra no solo ha perjudicado a estos dos potentes reinos, sino que sus consecuencias se han reflejado en todos los pueblos que habitan el Continente. Así pues, Necros, en un gesto magnánimo y humanitario, se impuso la responsabilidad de tratar de resolver las disputas y solventar los males que aún aquejan al mundo en estos terribles y tempestuosos tiempos, fomentando la vía del diálogo y de la comprensión.

La organización está formada por miembros destacados de la sociedad necrita, tales como nobles de otros reinos residentes en Necros y políticos. Sin embargo, estos miembros son sólo una parte de la asamblea constituida, ya que no sería un órgano internacional si no estuviera compuesto por miembros de distintos reinos. Cada Nación Miembro de la ANC aporta cinco parlamentarios, salvo Necros que aporta seis. Ser miembro de la ANC es incompatible con cualquier otro cargo político, según la legislación necrita; no se puede ser Gobernador de un distrito, o Congresista, y a la vez ser miembro de la ANC.

Las reuniones que se realizan en este órgano tienen el nombre de "Asambleas Parlamentarias". En el calendario hay fijadas tres asambleas obligatorias, cada una celebrada el primer día de las estaciones primaveral, veraniega y otoñal respectivamente. No obstante, se pueden convocar asambleas extraordinarias bajo petición de una o más Naciones Miembro, siempre y cuando se trate de un asunto de urgencia y reconocida importancia.

Las resoluciones que emanan de este órgano colegiado son vinculantes y obligatorias para todas las Naciones Miembro. Cualquier disposición, ley o mandato, será puesta en práctica inmediatamente, aun cuando se contrapusiera a la ley o costumbres del país destinatario. Para aprobar una resolución, se necesita la mayoría absoluta de la Asamblea Parlamentaria.

Naciones reconocidas por la ANC y que tienen representación:

-Estado de Necros, Miembro Fundador con derecho a veto y voto.

-Reino de Gmolh Ragher, Miembro Fundador con derecho a veto y voto.

-Reino de Fust Anion, Miembro Fundador con derecho a veto y voto.

-Reino de Tabernas, Miembro con derecho a voto.

-Reino de Nemet, Miembro con derecho a voto.

-Confederación de Reinos de Flirt, Miembro con derecho a voto.

La ANC reconoce a otros pueblos dentro del Continente que, si bien pueden ser tildados de naciones históricas, no se consideran estados independientes en sí mismos. No obstante, aunque pueden tener representación en la ANC, su papel es meramente el de oyentes; no pueden votar ni emitir fallo alguno, pero tienen la oportunidad de opinar y sugerir sus propios temas o problemáticas, e incluso líneas de trabajo alternativas. Estos Pueblos No Miembros son: Lornor, la Península de Leendak, el Bosque de Ambar y la Llanura de las Calaveras.

El instrumento de acción de la ANC es el Cuerpo de Paz, o mejor dicho, sus agentes, conocidos como "pacificadores". Dichos agentes actúan bajo la bandera neutra, que representa un pacto de no agresión. Cualquier caravana o convoy que luzca la bandera de Necros junto con un sello de inmunidad diplomática no será atacada. Tanto Ragher como Fust acatan el pacto, pues, en teoría, sólo los agentes diplomáticos pacificadores tendrán acceso a estas banderas, y dichos agentes necesitan libertad para entrar o salir de Necros y viajar a sus respectivos reinos.

CALENDARIO

El cómputo del tiempo se realiza según el calendario solar creado por Thul y que, por ende, se usaba en el antiquísimo Gran Reino Humano. Gmolh Ragher no lo cambió en su día tras el Concilio Santo y el Estado de Necros lo incorporó automáticamente tras su fundación. Por esta razón, aún hoy sobreviven nomenclaturas en común antiguo, aunque no todas, pues la costumbre ha hecho que algunas, como los días de la semana, caigan en desuso.

Cada año tiene trescientos sesenta días. Un año está dividido en nueve meses, de cuatro semanas cada uno. Cada semana se divide, a su vez, en diez días. El primer día del año es el primero de Armitán o primavera. La Estación Primaveral dura dos meses, tras los cuales, llega el verano o Sheratán. La Estación Veraniega dura tres meses y le sigue Aviortan, el otoño. La Estación

Otoñal dura otros tres meses, para dar paso a la última estación del año, Imaantan, el invierno. Con tan sólo un mes de Estación Invernal, en el último día de la misma termina el año para renovar el ciclo de la tierra con un nuevo Armitán.

Los nombres de los días de la semana se perdieron por pertenecer a una lengua muerta y obsoleta. Para el uso cotidiano, sólo se utiliza el número, del uno al cuarenta, y el mes de la estación al que le corresponde. Como ejemplo, para referirnos al día doscientos cuarenta y cinco del año, diríamos que es el quinto día del segundo mes de Aviortan.

Armitán, Estación Primaveral									
1 Armitán	2	3	4	5	6	7	8	9	**10 Las Flores**
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	**36 Luna Llena**	37	38	39	40
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	**17 La Fundación**	**18 La Fundación**	**19 Luna Nueva**	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	**40 Luna Llena**

Sheratán, Estación Veraniega									
1 Solsticio -noche más corta-	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	**22 Luna Nueva**	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	2	3	**4 Luna Llena**	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	**25 Luna Nueva**	26	27	28	29	30
31	32	33	**34 El Cónclave**	**35 El Cónclave**	**36 El Cónclave**	37	38	39	40
1	2	3	4	5	6	7	**8 Luna Llena**	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	**28 Noche Moradores**	**29 Luna Nueva**	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Aviortan, Estación Otoñal									
1	2	3	4	5	6	7	8	**9 La Independencia**	10
11	**12 Luna Llena**	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	**33 Luna Nueva**	34	35	36	37	38	39	40
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	**14 La Doctrina**	**15 La Doctrina**	**16 Luna Llena**	17	18	19	20
21 Solsticio -noche más larga-	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	**37 Luna Nueva**	38	39	40
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	**20 Luna Llena**
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Imaantan, Estación Invernal									
1 Luna Nueva	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
11	**12**	**13**	**14**	**15 Celebración del Gran Reino Humano**	**16 Celebración del Gran Reino Humano**	**17 Celebración del Gran Reino Humano**	**18**	**19**	**20**
21	**22**	**23**	**24 Luna Llena**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**
31	**32**	**33**	**34**	**35**	**36**	**37**	**38**	**39**	**40**

Nota: los estados lunares mencionados corresponden a la luna Dun.

Fiestas y celebraciones

El Estado de Necros respeta la diversidad de festividades de los distintos pueblos y culturas que coinciden en sus distritos. Ninguna festividad tiene mayor importancia que las demás. Las festividades sólo deben cumplir un requisito, no atentar contra otras culturas y mantener siempre un carácter pacífico. Las celebraciones son las siguientes:

-*Celebración del Gran Reino Humano:* sin lugar a dudas, esta celebración es la más antigua de las que se realizan. Data de los tiempos de la creación del Gran Reino Humano y se celebra los días quince, dieciséis y diecisiete de Imaantan. Simboliza la grandeza del Gran Reino Humano y de sus cuatro reinos: el Reino de Rhuto, el Reino de la Luz, el Reino de Templaria y el Reino del Oeste. En las calles, muchos balcones se engalanan con escudos y banderas propias de estos reinos. También se realizan discursos y algunos desfiles. Tanto las bibliotecas como los museos de Necros abren sus puertas a aquellos que quieran disfrutar de la historia del viejo reino. Se trata, principalmente, de una celebración gariana.

-*La Semana de la Doctrina de Thul:* en tiempos de Thul se implantó la Sapie Doctrie. Con esta festividad se pretendía que todos los ciudadanos tuvieran la oportunidad de acercarse al pueblo de Templaria y conocer sus costumbres y rituales. En la actualidad, los Templarios del Santo Orden abren las puertas de su catedral en la Medina y permiten que todo aquel que quiera se adentre en sus muros y escuche los sermones y vivencias de los sacerdotes y hermanos templarios. La celebración se realiza el catorce y el quince del segundo mes de Aviortan, y termina con una marcha pacífica de los Templarios del Santo Orden, destinados en Necros, a través de algunos distritos de la ciudad.

-*La Fiesta de Armitán:* también conocida como "fiesta de Año Nuevo". Se trata de una celebración reconocida y festejada por casi todas las etnias del Continente -aquellas que adoptaron el calendario del Gran Reino Humano- que despide el año viejo y da la bienvenida al año nuevo. Pasada la medianoche del cuarenta de Imaantan, durante la madrugada del 1 de *Armitán*, se celebra en plazas, tabernas y casas que el nuevo año acaba de nacer. Ni taberneros, ni nhevrianos, ni flirtenses comparten esta celebración.

-*La Fiesta de la Independencia:* conocida por muchos como la Noche del Fuego Eterno, se trata de una celebración que conmemora la independencia del Reino de Fust Anion y su derecho de autodeterminación frente a la opresión del absolutismo del Reino de Gmolh Ragher. Se celebra principalmente entre los fustenses que, en la noche del nueve del primer mes de Aviortan, marchan a la zona de las Playas, situada en las Villas para encender hogueras y bañarse hasta el amanecer. El fuego simboliza a aquellos que murieron en las hogueras por la independencia. A altas horas de la noche, en muchos distritos de Necros, se escucha el retumbar de tambores, pero nunca se ve desfilar a nadie. Los supersticiosos creen que son las almas de los Templarios Negros caídos en el Concilio Santo, o los propios tambores de las celebraciones de Fust Anion que se hacen eco en todo el Continente. Hablamos de una celebración controvertida y que muchos garianos aprovechan para provocar altercados con el fin de sabotear el festejo.

-*La Fundación del Estado:* promovida por el primer dirigente del Estado de Necros, esta celebración conmemora la revuelta de Necros ante los tiranos que sometían a las gentes de la zona en la Época de la Decadencia. Simboliza la libertad, el nacimiento de la democracia, así como la abolición del feudalismo. Celebrada los días diecisiete y dieciocho del segundo mes de Armitán, se compone de desfiles multitudinarios a todas horas, y lecturas constitucionales en las plazas más importantes. Concluye en la Plaza de la Constitución, donde el Jefe de Estado lee un pregón sobre la libertad, la democracia y la senda que siguen todos los ciudadanos de Necros.

-*Festividades Flirtenses:* de menor importancia o renombre, existen dos festividades propias de la etnia flirtense. Por un lado nos encontramos con el Día de las Flores, celebrada el décimo día del primer mes de Armitán, que simboliza la definitiva marcha del invierno y el florecer del bosque. Por otro lado, tenemos la Noche de los Moradores Nocturnos, que conmemora las antiguas batallas entre los ancestrales elfos y los malditos no-muertos, y sirve de homenaje a todos los inocentes que murieron en ellas. Se celebra el día veintiocho del tercer mes de Sheratán y se representa por medio de una marcha silenciosa, en la que los peregrinos portan velas a través del Bosque de *Shadow* y las calles que lo colindan.

-*El Cónclave de la Casta:* se trata de una festividad exclusivamente nhevriana, pero que atrae a gentes de todas las etnias para contemplarla. Celebrada durante las noches del treinta y cuatro, treinta y cinco y treinta y seis del segundo mes de Sheratán, los luchadores nhevrianos que así lo deseen se enfrentan en las Arenas del Distrito Alto para demostrar su valía. El evento rememora el honor de las casas y reyes nhevrianos, que utilizan la lucha para determinar el rango de cada cual. La mayoría de los duelos son a primera sangre, aunque se dan casos de lucha a muerte.

DISTRITOS DE NECROS

Actualmente, el Jefe de Estado es Lex Iel, presidente de la Luz Oscura. Esta fuerza política, históricamente la más votada, gobierna también, además del Distrito Central, la Necrópolis y el Boato. El Círculo de las Sombras, por su parte, está dirigido por Nazan Vel, Gobernador de la Fumata y líder de la oposición al gobierno. Su partido, además, gobierna en el resto de distritos, a saber: el Puerto, las Villas, y los Subterráneos.

DISTRITO EXTERIOR, LA MEDINA

La Medina se encuentra ubicada en los límites de la península con el Continente, justo en las inmediaciones de la ciudad de Necros. No es exactamente un distrito porque, en realidad, no forma parte de la misma. El nombre popular de "distrito exterior" es un mal uso que los refugiados han conseguido implantar en el léxico coloquial del Estado de Necros y que representa su deseo de pertenecer por todos los medios a la ciudad estado. No tiene órganos de gobierno, la ley de Necros no se aplica en su territorio, de la misma manera que no se aplica en la Llanura de las Calaveras, o en el Desierto de Tabernas: está fuera de sus fronteras y no corresponde a su jurisdicción. Todo cuanto pase aquí apenas tiene relevancia para los necritas.

Una excepción a lo dicho anteriormente es la figura del Cabildo. Se trata de un edificio habilitado por el Gobierno Central de Necros en el que deberá residir el Alamín, quien es designado por el propio Jefe de Estado

para desarrollar funciones meramente administrativas y de información. Su misión es la de hacer saber a todo aquel que viene de fuera las normas y costumbres que debe respetar, tales como el Tratado de No Agresión, que prohíbe terminantemente que ningún ejército pueda levantar armas en el lugar. Otra de sus funciones es la de comunicar al Gobierno Central cualquier irregularidad o conflicto de relevancia internacional o que pueda afectar de alguna manera al Estado de Necros. Hablamos de una figura apenas relevante, sometida a constantes renombramientos por parte del Jefe de Estado, con lo que es habitual que se sucedan varios alamines al cabo de un año. El de Alamín no es más que un cargo que muchos aprovechan para ejercer el caciquismo en un distrito que no está considerado como tal. En la actualidad, el Alamín de la Medina es Natianel Kurt.

El distrito no posee cuerpos de seguridad ni de vigilancia propios, por lo que matar a alguien en defensa propia es perfectamente legal. Al no existir ley alguna, las ejecuciones y partidas de linchamiento se suceden de forma arbitraria, convirtiéndose en toda una costumbre del lugar; tanto es así que ésta se ha convertido en la forma habitual de resolver los conflictos entre sus vecinos. Aunque no siempre se acata, cuando hay implicado un ciudadano necrita de pleno derecho, se deberá contar con la autorización del Alamín antes de ejercer la justicia popular. A su vez, el Alamín debe cooperar con el Cuerpo de Paz, que se encarga del Hospital de Campaña y de evitar conflictos culturales mediando entre los refugiados de la Medina. Sin lugar a dudas, éste es un distrito donde la mayor parte de los crímenes quedan sin resolver. Cualquiera que se asiente o se establezca en la Medina pasará a ser considerado refugiado.

En la Medina se puede encontrar la mayor mezcla de etnias y culturas de cuantas existen en el Continente. Muchos barrios están agrupados por culturas y a su vez por gremios. Se puede cruzar una calle y pasar de un barrio de predominante cultura tabernera a un barrio donde los gremios de bardos y druidas lo copan todo. Sin embargo, la Medina tiene un gran núcleo, un centro neurálgico en medio del distrito, conocido con el nombre de la Hoya. Esta zona es el corazón del mismo, y en ella se encuentra la Almedina Comercial, donde malviven miles de refugiados de todas las culturas y profesiones y se dan una locura de tránsito de individuos, griteríos y transacciones comerciales. A pesar de este gran movimiento comercial, cientos de refugiados, con permisos de trabajo, atraviesan cada día la *Via Rustica* para afrontar su jornada de trabajo en distritos como la Fumata o las Villas, principalmente.

-*El Hospital de Campaña:* la edificación más representativa de la Medina es el Hospital de Campaña. Se trata de un edificio habilitado para atender única y exclusivamente a todos los heridos de guerra que llegan de fuera y para evitar que nadie que tenga una enfermedad potencialmente contagiosa entre en la ciudad. Este hospital está regido y organizado por el Cuerpo de Paz que, a su vez, depende de la ANC. Se encuentra en la parte sur de la Medina. El Estado de Necros se guardará el derecho de trasladar a cualquier herido del Hospital de Campaña a alguno de sus hospitales oficiales si el caso lo requiere.

-*La Almedina Comercial:* en sus orígenes, el núcleo urbano de la Medina se organizó en torno a un mercado que, con el paso del tiempo, fue adquiriendo mayor importancia y convirtiéndose en parada obligatoria para todo comerciante que llegara a Necros desde las rutas comerciales del norte del Continente. En la actualidad, es un gran mercado libre de impuestos, en donde se puede encontrar o contratar cualquier cosa, ya sea pagando o por medio del tan común trueque.

-*El Cabildo:* no es más que un edificio que contiene la vivienda del Alamín y unas cuantas salas de reuniones y audiencia. Se trata de la única delegación del Estado de Necros en la Medina.

-*La Catedral del Santo Orden:* se trata de una construcción de grandes proporciones. Tras el Hospital de Campaña, la catedral es la edificación más grande. Dado que en el interior del Estado de Necros no se permite levantar templos de culto, la Orden Templaria del Santo Orden levantó su sede en la Medina. La catedral está compuesta por un gran templo y, anexionado a éste, se encuentran un importante claustro, una armería y unas caballerizas. Hablamos de la sede más importante de la orden fuera del Reino de Gmolh Ragher. La catedral dispone de una familia de templarios devotos y de un cuerpo de templarios protectores.

-*La Fosa:* no existe cementerio, en el sentido estricto de la palabra, en la Medina. Cualquier fallecido en el distrito exterior que no poseyera en vida el permiso para residir en Necros tampoco lo poseerá tras la muerte. Los muertos son transportados de inmediato, para evitar epidemias incontrolables, a la Fosa, un gran nicho común donde son arrojados y quemados. Sólo los adinerados mercaderes, burgueses o nobles pueden disfrutar de un nicho y permitirse comprar las escasas parcelas que existen en el cementerio de la Fosa.

-*Los Puentes:* Necros está separado del Continente por una gran falla que recibe el nombre de "el Abismo". Esta grieta tiene una anchura de unos cincuenta metros, e impide el paso a la península de cualquier manera natural. Para acceder a la misma es necesario utilizar los puentes, dispuestos desde la Medina, que desembocan en los distritos de Necros. Si nos ubicamos mirando al norte desde el distrito exterior, de izquierda a derecha, tenemos el Puente Noroeste o *Via Anticua*; el Puente Central o *Via Nova*; y el Puente Noreste o *Via Rustica*. La *Via Nova* es el puente más importante de todos. Desemboca en el Distrito Alto y permite el paso a comerciantes extranjeros con licencia de venta, a residentes y a ciudadanos. Cualquier refugiado o

extranjero que desee entrar por unas horas en Necros o solicitar una tarjeta de residencia temporal deberá hacerlo a través de la *Via Rustica*, el puente que desemboca en el Distrito Rural. Para abandonar Necros, debe tomarse la misma vía. Por último, tenemos la *Via Anticua*, que se utiliza exclusivamente para la salida de mercancías peligrosas, enfermos, o para expulsar de la ciudad a individuos indeseables. Esta vía ofrece acceso al Distrito Subterráneo, y sólo se permite el paso a aquellos que vengan de la Medina y sean ciudadanos o residentes. Todos los puentes están controlados por la Compañía Aduanera, que requisa aquello que no sea legal y detiene a quien no tenga permiso para cruzar. Estas vías permanecen abiertas desde que anochece hasta que amanece, mientras que por el día sólo se puede atravesar la *Via Rustica*. Es, sin duda, una norma extraña, pero está en vigor desde la fundación de Necros.

DISTRITO MARÍTIMO, EL PUERTO

El Distrito Marítimo es la entrada obligatoria para los barcos de mercancías y los comerciantes que vienen de las rutas comerciales de otras partes del Continente. Se trata de uno de los distritos más grandes y con más movimiento de individuos. La Capitanía Marítima se encarga del acceso por el puerto de los navíos comerciales mientras que la Compañía Aduanera controla los accesos de la Puerta Oeste y la Puerta Sur. Sólo los comerciantes, o aquellos que aleguen y demuestren que acuden por motivos económicos, podrán adentrarse o abandonar la ciudad por estas puertas sin restricción de horario.

El distrito tiene dos zonas muy bien diferenciadas. La primera es la que se encuentra próxima a los acantilados, la más extensa, donde están todas las avenidas, viviendas y edificios oficiales. Colinda con dichos acantilados en la parte noreste, que da al mar, y por una gran valla de madera y piedra, llamada "el Muro", que delimita la totalidad de su inmenso perímetro por la parte que da al Continente. En la parte más al sur del Distrito Marítimo se encuentran la Gobernación Marítima, la entrada a la *Via Magna*, la zona de ocio, en la que se ubica el casino, y multitud de barrios y viviendas. En su parte norte está la zona industrial, que es una gran extensión de naves industriales y almacenes donde muchos empresarios fabrican los productos que más tarde exportan o comercializan en Necros. La otra zona, bien diferenciada, es el Muelle. Ubicado en la parte baja de los acantilados, posee dos grandes muelles con varios pantalanes para el atraque de buques de gran tamaño. El Muelle dispone de maquinaria de última tecnología: grúas móviles y fijas que vacían las bodegas de los navíos y que permiten colocar sus mercancías en los montacargas instalados en las paredes de los acantilados, para subirlas hasta la parte superior del distrito. Hablamos de tecnología desarrollada por los ingenieros que trabajan al servicio del sector comercial.

Se trata de un distrito bien vigilado y que obtiene importantes beneficios gracias al tránsito de mercancías por vía marítima. Tal hecho es una fuente de eterno conflicto en el Congreso, entre las autoridades portuarias y la Compañía Aduanera, ya que esta última no recibe ninguna remuneración por las mercancías que entran a través del Muelle. Resulta imposible evitar que parte del tráfico de mercancías sea ilegal, con lo que una importante cantidad de mercancías acaban en el mercado libre o requisadas. Poderosas mafias se encuentran establecidas en el Distrito Marítimo y mantienen redes de todo tipo de tráfico ilegal, tanto para importar como para exportar. Parte de este mercado se sostiene gracias a túneles subterráneos clandestinos que comunican con el Distrito Bajo y que se utilizan para este tipo de negocios. El distrito está dirigido por Mara de Melidian, uno de los miembros políticos de confianza de Craem Holmor.

-*Gobernación Marítima:* hablamos de un gran edificio de piedra y madera cuya parte central está dominada por una gran torre de base más ancha que la cúspide. Esta torre dispone de varias plantas de altura y está llena de ventanas desde las que se pueden contemplar los distritos cercanos y gran parte de los Acantilados de los Murciélagos. Como toda gobernación, cumple un papel administrativo y legislativo. Se encuentra ubicada en la parte sureste del Distrito Marítimo, muy cerca de la entrada a la Vía Magna.

-*Capitanía Marítima:* la Capitanía Marítima se compone de dos edificios. El primero se halla en los acantilados que coronan la zona del puerto del Distrito Marítimo. Desde este edificio se controla la entrada y salida de navíos en los muelles de Necros, así como la subida de las mercancías a través de grandes montacargas de poleas que las depositan a nivel del distrito. El segundo edificio está ubicado a nivel de muelle y es donde están los inspectores que revisan dicha carga, la autorizan y cobran los permisos de atraque y de venta. Es en la Capitanía Marítima donde los comerciantes deben pagar el 10% de sus mercancías, a modo de impuestos, al entrar con ellas en Necros.

-*El Casino:* se trata de una gran casa de juego y apuestas, un bar y un hotel. Fue ideado en el pasado para atraer a los marineros de medio continente y, de manera indirecta, sus cargamentos. De este modo se pudo potenciar económicamente el distrito. El casino es el único lugar de Necros libre de impuestos. En sus salas se llega a acuerdos importantes entre peces gordos de la ciudad. Prostitución, drogas, juego, habitaciones de lujo, resulta un lugar inmejorable para cerrar todo tipo de tratos. Es un edificio muy llamativo, con miles de banderas en su fachada. En su sótano dispone de una inmensa caja fuerte para los clientes con muchos posibles. Después del Palacio de la Moneda, el casino tiene las salas de cajas fuertes más grandes de toda Necros. Como es de suponer, las cajas

están siempre fuertemente protegidas.

-*El Silo de Confiscación:* está situado al norte de la Capitanía Marítima. No es sino una nave de grandes proporciones donde se almacenan y catalogan todas las mercancías ilegales o que la capitanía ha requisado. Tiene varios niveles de altura, y también niveles subterráneos. Posee rampas y montacargas para trasladar y almacenar los cargamentos confiscados. Es un edificio bien vigilado y de gran valor para la Gobernación Marítima, ya que posee mercancías de todo tipo a la espera de ser reclamadas por sus dueños -a cambio de grandes sumas- o de ser colocadas en el mercado por otros medios.

-*La Casa de Cuarentena:* es una gran construcción de planta cuadrada, levantada exclusivamente en piedra, con una única entrada y sin ventanas. Se trata de un edificio hermético que contiene gran cantidad de celdas y habitaciones habilitadas para retener a humanos y animales que porten algún tipo de enfermedad o que, presuntamente, la estén incubando. Generalmente, los animales, mercancías o humanos contaminados ingresan desde la Puerta Oeste, los muelles o La Puerta Sur. Por otra parte, cualquiera, sea del distrito que fuere, podrá ser internado en la Casa de Cuarentena si porta una enfermedad contagiosa y letal.

-*Via Magna:* también conocida como "Puente de Necros", es la construcción más grande y compleja del Continente. De quinientos metros de altura y una longitud de veintidos kilómetros, la *Via Magna* salva los acantilados del Distrito Marítimo y conecta con los del Distrito Alto, permitiendo la libre circulación de ciudadanos y mercancías a través de su calle de cuarenta metros de ancho. Por medio de este puente pasan a diario cientos de mercancías, comerciantes, ciudadanos y residentes. Posee unos enormes arcos que descansan en peñones del Acantilado de los Murciélagos. Construida, en su mayoría, con piedra negra del Reino de Fust Anion, no existe una obra de ingeniería más espectacular que ésta.

-*Puertas comerciales:* existen dos entradas terrestres al Distrito Marítimo: una es la Puerta Oeste, por la que se accede desde el Camino Norte de Necros, que discurre desde el Principado de Nordat y las ciudades del norte de Gmolh Ragher; la otra es la Puerta Sur, donde termina la ruta comercial de Necros procedente del interior del Continente. Ambos accesos están controlados por puestos de inspección de la Compañía Aduanera. A través de estas puertas sólo pueden acceder o marcharse los comerciantes que dejen o viajen a Necros por asuntos económicos. Estas puertas permanecen abiertas tanto de día como de noche.

DISTRITO ALTO, EL BOATO

Casi se podría decir que el mundo conocido gira en torno al Distrito Alto. A pesar de tener algo menos de influencia que Necros DC, el Boato es uno de los distritos más grandes y el de mayor concentración tanto de necritas como de ciudadanos de pleno derecho en general. Es aquí donde está la clase social más adinerada, donde los burgueses importantes se codean con nobles bien establecidos, donde la cultura se da cita y donde el dinero busca al dinero. Esta zona de la ciudad es la más rica de todas, y la que posee los edificios más representativos de cuantos hay en el Estado de Necros.

El Boato ha conseguido alcanzar muchísima relevancia a lo largo de su historia; posee la entrada principal al estado, la *Via Nova*, la más importante de todas; la obra de ingeniería más grande del mundo, la *Via Magna*, desemboca en sus calles; el hospital con la tecnología más avanzada está en su territorio; el carruaje mecánico, la última maravilla de los ingenieros, tiene su estación y comienza su itinerario en el propio distrito; alberga la sede central del partido político de la Luz Oscura, partido que gobierna en la actualidad el Estado de Necros. El Boato tiene los comercios más caros y es el lugar donde se mueve la mayor parte del dinero de toda la ciudad gracias, en parte, a las negociaciones que se cierran en reuniones privadas de alto nivel. Estas facetas, y muchas más, hacen de este distrito un referente exclusivo en todo Necros.

Se pueden distinguir en el Boato varias zonas. Al suroeste se encuentran los Jardines de Medina. El Residencial Alto se sitúa en la parte sur. La Zona Centro se ubica en la parte meridional, y el Residencial Clásico en su parte norte.

En el Boato disfrutan de todas las comodidades del mundo civilizado. Además del carruaje, disponen de agua corriente en todas las viviendas, elevadores mecánicos para acceder a plantas superiores o inferiores, hoteles de lujo, torres altas, alcantarillados bien diseñados, calles muy amplias con jardines y fuentes de piedra y mármol. Todo es agradable a la vista y al olfato. Difícilmente se verán vagabundos o maleantes. El necrita medio residente en el Boato es muy clasista y mira por encima del hombro a aquel que no sea propio del lugar, repudiando al pobre y actuando como un sibarita. El Boato está gobernado por la Baronesa Evelyn de Vrié, de la Luz Oscura, una de las mujeres de confianza del Presidente Lex Iel. Su forma de gobernar, inflexible y severa en extremo, provoca el rechazo de muchos y las alabanzas por parte de las clases altas.

-*Gobernación Alta:* la Gobernación Alta es un edificio construido en mármol blanco y de proporciones excesivas. Posee una gran cúpula dorada y está custodiado por altas columnas situadas a lo largo de toda la fachada. A su vez, está rodeado por un pequeño lago, habiendo un único camino de acceso, por su puerta principal. Recibe el nombre vulgar de "Palacio de Verano", ya que su construcción, hace varios siglos, fue ordenada por un noble con aspiraciones en la línea sucesoria al trono de algún reino pasado. Tiempo atrás,

fue la sede del primer ayuntamiento de Necros, pero perdió protagonismo con la creación del Estado que hoy prevalece. Se encuentra ubicado justo en el centro del Distrito Alto.

-*El Hospital Privado:* este complejo casi rivaliza en tamaño con el Palacio de las Artes Políticas. Construido en piedra, y pintado íntegramente de blanco, el edificio es de planta en forma de cruz y dispone de hasta cuatro pisos de altura. Se trata de un hospital privado al que tienen acceso exclusivo los ciudadanos del Distrito Alto, o aquellos que puedan gastar las grandes sumas necesarias para ser tratados en él. Cuenta con herramientas de diagnóstico y de tratamiento de avanzada tecnología. Se encuentra situado en la parte sur del Distrito Alto.

-*Las Arenas:* sin lugar a dudas, hablamos de una de las construcciones más emblemáticas de el Boato. De planta elipsoidal y levantada íntegramente en piedra, dicha construcción viene a ser un coliseo abierto al cielo con un aforo de cuarenta mil personas y una amplísima zona central de arena. En este coliseo se realizan semanalmente combates entre gladiadores, representaciones de batallas de la antigüedad, carreras de caballos, obras de teatro o conciertos multitudinarios. Es uno de los edificios más altos del Estado de Necros. Posee un laberinto de subterráneos con plataformas móviles que pueden cambiar o introducir escenografía en la arena central. Se encuentra situado en la zona central del Distrito Alto.

-*La estación:* situada prácticamente en el centro del Boato, la estación es un largo edificio con un andén techado adosado en su parte norte. Este edificio es una de las joyas tecnológicas de los ingenieros. Construido íntegramente de acero, metales y cristal, alberga la única estación de Necros, de la que parte el carruaje mecánico. La estación posee un aforo de mil personas, y permanece abierta y operativa tanto de día como de noche. En esta parada no pueden apearse los pasajeros que viajen en los dos últimos vagones.

-*El carruaje mecánico:* el carruaje es una maravilla de la tecnología diseñada por los ingenieros. Hablamos de un conjunto de vagones, enganchados entre sí, que circulan por toda la ciudad gracias a unas cadenas insertadas en raíles. Estos raíles se despliegan, en unos tramos, a nivel de suelo; en ocasiones, se suspenden a varios metros de altura sobre una estructura, y en otros tramos se internan en túneles subterráneos. El carruaje posee diez vagones. De estos, los tres primeros están reservados para los ciudadanos del Distrito Alto, los cinco siguientes, para el resto de la población, y los dos últimos, para los ciudadanos del Distrito Bajo, que no pueden mezclarse con los viajeros de ningún otro vagón y que tienen prohibido parar en el Boato. El tiempo que precisa para realizar un recorrido por toda la ciudad es de hora y media.

-*Primera parada del carruaje mecánico:* al norte del Distrito Alto se encuentra la única parada del carruaje mecánico en este distrito, si exceptuamos la situada en la Estación. Se trata del primer alto en el itinerario que sigue el carruaje por la ciudad. En esta parada no pueden bajarse los pasajeros que viajen en los dos últimos vagones.

-*La Central Aduanera:* edifico de tamaño medio, de dos plantas de altura, que se encuentra adosado a una amplia nave utilizada como almacén. Desde el edificio se gestionan todas las actuaciones aduaneras y en el almacén se guardan las mercancías requisadas. Es un edificio bien vigilado, ya que siempre alberga objetos de gran valor en su nave. Cualquier material requisado en alguno de los puentes o controles aduaneros va a parar a la central. Ésta se encuentra situada en la parte norte del Distrito Alto.

-*Aduana Nova:* es un control de inspección aduanera situado al final de la *Via Nova*. No es más que un pequeño edificio con vallas desde el que se regula el paso a la ciudad. Los agentes aduaneros vigilan en este puesto noche y día. Son ellos los que ostentan la potestad de requisar los cargamentos sospechosos o de impedir el paso a los viandantes.

-*Los Baños:* construidos aprovechando un yacimiento de aguas termales en la parte norte del Distrito Alto, los Baños son un complejo amplio de una planta de altura y paredes de piedra. En su planta primera se encuentran las aguas y estancias frías, mientras que en su parte subterránea, excavada en la roca, están las aguas templadas -que se presumen curativas-.

-*El Circo:* el Circo es un complejo de carpas agrupadas con distintas estancias y gradas en su interior. Es obra de los ingenieros, que aprovechan su tecnología para que los marionetistas puedan ofrecer un buen espectáculo a todos aquellos que estén dispuestos a pagar la entrada. En el Circo también actúan, conjuntamente con estos, los bardos. Este complejo usualmente se encuentra ubicado en la parte sur del Distrito Alto, pero una vez al año realiza una gira por todo el Estado de Necros.

-*Sede de la Luz Oscura:* esta sede es un gran edificio de planta triangular de tres pisos de altura. De recios muros y piedra blanca, posee grandes ventanales en todas sus fachadas. La última planta es de metal y cristal oscuro; sólo puede accederse a ella desde el interior y por medio de elevadores vigilados. En otros tiempos, esta construcción albergaba el archivo público de Necros. Posteriormente, fue adaptado por la Luz Oscura para utilizarlo como sede principal. El diseño de la última planta fue encargada al Colegio Tecnológico de Ingenieros y se cree que dispone de la más avanzada tecnología en su interior.

-*Logia Humanista:* se trata de un edificio de planta

cuadrada y tres pisos de altura. De piedra y mármol, guardan su fachada cuatro impresionantes columnas. En el pasado fue la oficina oficial de los juzgados de Necros. En la actualidad, es la sede de la Logia Humanista en el Estado de Necros. Se encuentra situada al norte del Distrito Alto.

-*Facultad de Ciencias:* aquí nos referimos a un gran edificio de piedra y ladrillo. Posee cuatro plantas de altura y fachadas repletas de ventanas. Se cree que tiene tantas plantas subterráneas como sobre la rasante. Al ser la sede de los alquimistas de Necros, muchos lo conciben, en su conjunto, como un gran laboratorio. Siempre tiene las puertas cerradas, y el acceso a su interior está restringido a los miembros del Gremio de Ciencias Experimentales. Esto se debe a que los alquimistas de la facultad temen que sus experimentos o descubrimientos puedan ser robados. La facultad se encuentra situada en la parte norte del Distrito Alto.

-*Salón de Congresos:* situado al sur del Distrito Alto, destaca por su planta pentagonal y por tener, en la planta baja, una altura tres veces superior a la normal. De piedra y ladrillo, es el único palacio de congresos de todo el Estado de Necros. Posee una gran sala central con anfiteatros y capacidad para cinco mil personas. En él se realizan desde celebraciones selectas hasta conferencias, charlas, presentaciones importantes o cualquier tipo de evento de relevancia que no tenga cabida en otro lugar.

-*La Cámara:* se encuentra al sur del distrito, cerca del salón de congresos. Es un edificio de planta rectangular, de piedra y pintado completamente de blanco. En su entrada y esquinas hay altas columnas del mismo color. Posee amplios ventanales con balcones y tres plantas de altura. Se podría decir que es uno de los edificios con más decoración en su fachada, con acabados en metales nobles. Es la sede de la Cámara de Comercio y uno de los lugares por donde circula más dinero. Es aquí donde se tramitan las licencias de ventas y donde van a parar los impuestos de las mercancías de los comerciantes. Dispone de una entrada posterior vigilada que lleva hasta las cámaras interiores, formadas por recios muros de piedra y utilizadas como arcas para los impuestos. Hay veces en que el espacio de estas arcas resulta insuficiente y parte de los fondos se trasladan al Palacio de la Moneda.

-*El Liceo de las Artes:* es el segundo museo más importante de Necros, siempre en disputa con el Museo Histórico y Arqueológico por adquirir las mejores obras de arte del continente. De planta cuadrada, posee cuatro pisos de altura, de dimensiones considerables, para albergar todo tipo de obras de arte. El liceo también es un teatro para la representación de obras teatrales o musicales. A su vez, ejerce de sede central de la Compañía de Arte Ilustrada. Destacan sus exteriores repletos de vegetación y árboles a modo de bosque, donde se hacen actuaciones al aire libre o se exponen obras de arte en simbiosis con la naturaleza. Se encuentra situado en la parte sur del Distrito Alto.

DISTRITO OBRERO, LA FUMATA

El motor industrial del estado se encuentra en el distrito conocido como la Fumata, nombre que recibe por sus perennes nubes oscuras que surgen de la inmensa cantidad de naves industriales diseminadas por todo el distrito. La Fumata es el centro de la metalurgia y de la manufactura en Necros, el lugar indicado para refinar las materias primas y donde se creó el concepto de cadena de montaje. Se trata del distrito más joven de todos, debido a que, en su mayoría, está habitado por residentes que trabajan en su industria. A su vez, es el más transitado, pues hay un gran colectivo de refugiados con permiso de trabajo que atraviesan todos los días la *Via Rustica* para trabajar en la industria de la Fumata -aunque deben volver a la Medina al término de su jornada laboral-. Factores como estos, así como que las viviendas en la Fumata sean las más modestas y asequibles, hacen que todos aquellos admitidos como residentes con un poder adquisitivo bajo o intermedio acaben estableciéndose en este próspero distrito. En la Fumata se encuentra también el comercio barato.

La mayoría de los edificios necesitan reformas y sus fachadas están sucias o desconchadas. El humo que sale de las chimeneas de la industria de la Fumata inunda el ambiente. Las calles, por su parte, son estrechas y algo caóticas; este hecho, junto con la gran densidad de población, hacen del Distrito Obrero un lugar en constante actividad y muy estresante. La calidad de vida aquí no es de las mejores, y tal vez sea porque se paga poco y se trabaja mucho; se realizan turnos interminables en la multitud de naves industriales, y no es inusual ser testigos de alguna manifestación, por parte de los obreros, para reivindicar mejoras de derechos laborales.

Existen dos zonas diferenciadas dentro del Distrito Obrero. Por un lado, está la zona conocida como "la antigua industria", situada en la zona norte, donde se crearon las primeras fábricas y metalurgias, muchas de las cuales están abandonadas o cerradas. Por otro lado, está "la nueva urbe", que ocupa las partes central y sur del distrito. Ésta es de construcción más reciente, y el lugar donde se acumulan la nueva industria, los comercios y barrios obreros. El gobernador de este distrito es el carismático Nazan Vel, perteneciente al Círculo de las Sombras. Este político es el líder del partido, y trata siempre de defender los derechos del obrero ante el creciente poder de la patronal.

-*Gobernación Obrera:* el edificio de la Gobernación Obrera fue, en el pasado, la primera fábrica de trabajadores del metal de la ciudad de Necros. Tras la llegada del primer presidente y con la reestructuración obrera, se decidió adaptarla para que ejerciera como

sede de gobernación. Se trata de un edificio de dos plantas de altura, de ladrillo y madera, ubicado en la parte norte del Distrito Obrero.

-*Las Calderas:* se podría decir que es la fábrica más grande de cuantas existen, y uno de los pilares del bienestar en los hogares del Estado de Necros. Situada en la parte sur del Distrito Obrero, se trata de una gran planta de ladrillo con tejado y cubiertas de acero y metal. Se distingue en todo el distrito por su gran altura y por sus cientos de chimeneas, siempre humeantes. En este edificio trabajan varios cientos de peones que hacen turnos día y noche para que la fábrica no deje de funcionar. En las calderas se depura el agua para el consumo humano de toda la ciudad, y es el punto de inicio del reparto de la misma por las cañerías subterráneas. Aquí se fabrican, entre otras cosas, todo tipo de tuberías, llaves de paso, arquetas, piezas y módulos para el carruaje mecánico. Las calderas mantienen una estrecha colaboración con el Colegio Tecnológico, además de estar supervisadas por éste.

-*Cuarta parada del carruaje mecánico:* la cuarta parada se encuentra situada al norte del Distrito Obrero. Está situada a nivel de suelo, y es la última antes de que el recorrido del carruaje mecánico entre en el túnel destinado a acceder a los Subterráneos.

-*Centro Politécnico:* situado en la parte norte del Distrito Obrero, el Centro Politécnico destaca por muchas facetas, aunque la principal es su aspecto. Se trata de un edificio avanzado a su tiempo que rompe con la arquitectura habitual y que deriva en formas complejas y asimétricas. Hablamos de una magnífica construcción de piedra, metal, cristal y ladrillo, que tiene salientes, plantas y balcones sin orden aparente. También dispone de brazos mecánicos para transportar carga al interior de otras plantas, y de elevadores para acceder a plantas superiores e inferiores. Su interior es tan complejo como el exterior: multitud de pasillos, escotillas, y estancias a distintos niveles lo convierten el súmmum de la tecnología de los ingenieros, incomprensible para el resto. El centro dispone de almacenes adosados y de plantas subterráneas aún más complejas. La fuente de la tecnología y energía que se precisan para mover todo este exclusivo edificio y sus artilugios es un secreto que guardan con recelo los ingenieros. Es en el Centro Politécnico donde se forman los miembros del gremio con mayor proyección de todos.

-*Sede del Círculo de las Sombras:* se trata de un edificio de planta circular y dos pisos de altura. Realizado en piedra oscura, altas ventanas rodean su superficie. Posee un patio, también circular, en su interior. Es la sede central del partido político del Círculo de las Sombras. Está situado en la zona norte de la Fumata.

-*Logia Ilusionista:* de ubicación desconocida, y tan enigmática como la propia esencia de esta disciplina arcana, la Logia Ilusionista permanece oculta en algún lugar del Distrito Obrero. Se especula que podría estar en los subterráneos de alguna vieja fábrica o en los bajos de algunos comercios tapadera. Hay quien piensa que la logia está diseminada por todo el distrito y sus accesos secretos están marcados con ciertos símbolos esotéricos. Leyendas urbanas dicen que se trata de un edificio fantasma en constante movimiento para evitar ser descubierto: aparece en un barrio tan fácilmente como desaparece, alimentando, de éste modo, su misterio.

DISTRITO RURAL, LAS VILLAS

Como su nombre indica, estamos ante la parte "rural" de la gran metrópolis que es Necros. Aunque la Península de Necros estuvo, durante cientos de años, considerada como tierra yerma y árida, en los últimos tiempos, las Villas se ha convertido en la auténtica despensa del Estado. Campos de cultivo de todas las clases y tamaños se extienden por la parte este desde la península hasta la costa. Villas y haciendas, granjas y molinos, salpicados entre sí, van decorando el paisaje. Aquí conviven desde los adinerados terratenientes hasta los sencillos granjeros. Hablamos de un remanso de paz y tranquilidad que contrasta con el ritmo ajetreado de la ciudad. La tierra está fertilizada y preparada para el cultivo. Una de las normas en el Distrito Rural es la prohibición de crear núcleos urbanos, de cara a evitar lo que acarrearía consigo: superpoblación, delincuencia, ruido y contaminación.

Dicha área fue la cuna del regadío. Posee una gran red de cauces y acequias que comunican todo el distrito y abastecen a las innumerables fincas y cultivos. Existen dos zonas diferenciadas: al norte, se encuentra la Zona Noble, compuesta por cotos de caza y mansiones con grandes extensiones de terreno, pertenecientes a nobles y burgueses pudientes. Además, existen algunas construcciones, como pequeñas fortalezas o castillos, que recuerdan a tiempos más medievales, construidos y habitados también por nobles. En la zona sur se encuentra la Cuenca del Cultivo, compuesta por grandes extensiones de terreno donde el bosque se intercala con fincas de cultivo y cortijos. Es la zona más poblada y transitada de este distrito, y es donde se produce un mayor movimiento de alimentos, animales y productos propios de la tierra o del mar, así como donde se sitúan los pocos edificios oficiales del distrito.

Abundan, a lo largo de los senderos, pequeñas aldeas con cabañas y casas de madera en las que viven los jornaleros o los propios habitantes de las Villas. Aparte de estas dos zonas diferenciadas, el distrito dispone de una larga franja costera conocida como “las Playas”, donde siempre puede verse un gran número de redes y se desarrollan nuevas técnicas de pesca y cría de diversas especies de peces. Este cúmulo de circunstancias hace de este distrito el menos poblado de todo el Estado de Necros. El Distrito Rural está gobernado por Munrro Aevor, un noble de Gmolh

Ragher perteneciente al Círculo de las Sombras, que cree profundamente en las tradiciones feudales.

-*Gobernación Rural:* construida en su mayor parte con madera, su cimentación y parte baja se asienta sobre sólidas rocas. De tamaño más bien pequeño en comparación con el resto de gobernaciones, la Gobernación Rural dispone de dos plantas de altura. La utilización de madera como material persigue, sobre todo, evitar un excesivo contraste con la naturaleza. Además, se trata de un material más manejable y económico que la piedra. La gobernación posee cubiertas a dos aguas que recuerdan a las cabañas de alta montaña. En el pasado, el edificio se utilizaba como granero y establo.

-*La Lonja Mayor:* la Lonja Mayor es el edificio más importante del distrito, así como el motor económico de las Villas. Podría considerarse uno de los mercados más grandes de Necros. Este gran edificio dispone de distintas zonas: estancias de piedra, como secaderos para jamones; plantas subterráneas para mantener las barricas de vino y cerveza a la temperatura apropiada; zonas con muchas ventanas y con alcantarillado para subastar los pescados; muelles de carga para acoger la llegada de carruajes que transporten mercancías a mercados del resto de distritos; una gran nave central donde se ubican puestos de mercaderes de frutas, carnes, legumbres, cerámicas, mimbres, y todo tipo de alimentos; grandes silos para almacenar grano, seda, cuero y pieles; establos para la venta de caballos; corrales para cerdos, vacas, gallinas, conejos y ovejas. Hablamos de un gran complejo rústico donde convergen la mayoría de los ciudadanos y residentes de las Villas que poseen ganado o cultivos para la comercialización de sus productos.

-*La Prisión Estatal:* la prisión era conocida antiguamente con el nombre de "el patíbulo", debido al gran número de ejecuciones que se llevaban a cabo. Sin embargo, en la actualidad, el patíbulo es sólo un sobrenombre, ya que la pena de muerte fue abolida en el Estado de Necros. Los muros de esta prisión se alzan sobre una antigua fortificación abandonada contemporánea a los inicios de Necros, y es la única de la ciudad. Situada entre bosques en la zona central del Distrito Rural, se trata de una construcción de altos y gruesos muros. Posee tres pabellones diferenciados que evitan que se mezclen los presos de distinta categoría penitenciaria. Por un lado, está el pabellón medio, donde cumplen condena la mayoría de sentenciados por delitos menores. Por otro lado, tenemos el pabellón antinatural, donde se retiene a los presos condenados a causa de enfermedades, deficiencias mentales o propiedades extraordinarias o sobrenaturales. Por último, está el pabellón mayor, aquel que da cabida a los presos condenados a cadena perpetua. Los presos son reinsertados en la sociedad según dos métodos distintos: mediante trabajos forzados, de diversa índole, o terapias mentales, pioneras en el mundo civilizado, llevadas a cabo por los Sofistas. Desde la construcción de esta prisión fortaleza, se han realizado infinidad de ampliaciones y modificaciones, dando como resultado una intrincada red de túneles y niveles subterráneos ya en desuso, con lo que el complejo conforma un auténtico laberinto del cual, una vez dentro, resulta casi imposible salir. Estos niveles se encuentran cerrados por motivos de seguridad.

-*La Universidad Pública:* fundada por el primer presidente del Estado de Necros, Heinrich Haggar, se trata de la única universidad financiada por el estado. Debido a la necesidad de un gran espacio para ubicar la multitud de edificios específicos, así como el propio campus, que se requería, se decidió que se construyera en las Villas, ya que había espacio suficiente y los terrenos eran muy económicos. El campus está formado por unos diez edificios de piedra y ladrillo, de plantas rectangulares o cuadradas con no más de dos plantas de altura cada uno. Se encuentra situada en la parte norte de la cuenca de cultivos, cerca de la zona central del distrito. Dispone de varios edificios y facultades, entre las que destacan la de alquimia, la de ingeniería, y la Facultad de Música y Arte. El Estado financia los estudios, siempre que el alumno obtenga buenos resultados académicos, aunque cabe aclarar que las mentes más brillantes son captadas por los gremios, que tienen sus facultades y centros selectos, mucho más prestigiosos que la propia universidad pública, en el resto de distritos de Necros.

-*Jardín Botánico:* llama la atención este colosal invernadero de planta de cruz que posee su propio microclima y donde crecen cientos de especies vegetales distintas. Situado muy cerca y al sur de la Universidad Pública, el Jardín Botánico está formado por una estructura metálica con paredes de grueso cristal que permite la entrada de luz y posibilita así el desarrollo de las plantas de su interior. Dispone de una planta subterránea donde se ubican los laboratorios de pruebas. El complejo supone la gran apuesta del Estado de Necros por la investigación y el desarrollo de nuevas especies vegetales, que sirven para obtener nuevas sustancias para los gremios interesados, como el de alquimia o ciertas logias de brujería. Este exclusivo centro de investigación natural está dirigido por la Facultad de las Ciencias.

-*Sede de la FPP:* situada al sur del Distrito Rural, muy cerca del Distrito Obrero, se encuentra la Sede de la Federación de Profesionales Paramilitares. Casi se podría tachar de fortaleza. Es un edificio de oficinas y dependencias de cuatro plantas de altura. Construido completamente en piedra, posee en sus fachadas muchas ventanas, pero de tamaño muy reducido cada una. Adosado al edificio hay un gran almacén de piedra y madera que se utiliza como arsenal y depósito de armas. A su vez, junto al edificio principal, incluye un gran patio amurallado con un circuito de pruebas

físicas que sirve para entrenar a los miembros del gremio.

-*Aduana Rústica:* tras atravesar la *Via Rustica* para acceder a Necros, aparece un puesto de inspección aduanera que controla tal acceso. Al igual que el resto de puestos de inspección, se trata de un edificio con vallas que impide y permite el paso al Distrito Rústico. Dispone de agentes aduaneros que vigilan constantemente el puesto y que deciden qué cargamentos sospechosos requisar o a quién denegar el acceso a la ciudad.

DISTRITO CENTRAL, NECROS DC

Si existe un distrito referente en el Estado de Necros, ése es el Distrito Central. Situado justo en el centro de la Península de Necros, y rodeado por el resto de distritos, Necros DC se yergue majestuosamente como la capital del Estado y, para muchos, de todo el Continente. El Distrito Central está gobernado por el Jefe de Estado y es donde se reúnen los congresistas para tratar los asuntos de la nación. A su vez, es el punto de reunión de los miembros de la ANC -Alianza de Naciones del Continente- que debate, entre otros, sobre asuntos territoriales, conflictos bélicos, o tratados internacionales y comerciales. Aparte de dar cobijo a los miembros de la política, tanto nacional como internacional, en Necros DC se encuentra el, posiblemente, organismo estatal más importante a nivel continental, el Palacio de la Moneda, que es el eje de la economía, gracias a la acuñación de la moneda y a su solvencia financiera a la hora de otorgar créditos.

De calles anchas y limpias, el distrito acoge altos edificios de piedra que contemplan el paso frenético de las gentes que circulan por sus calles. Se podría considerar una demarcación meramente administrativa y financiera, donde se reúnen todos los edificios públicos y organismos internacionales. Por tratarse del distrito más pequeño de la ciudad, y también debido a su ubicación y por la conjunción de todos los organismos importantes, su suelo es el más caro del estado. Es por esto que Necros DC no es un lugar de residencia habitual, y tan sólo los más acaudalados pueden permitirse una vivienda en el centro del mismo. Existe una zona residencial, extremadamente cara, en la parte situada más al norte, compuesta por un grupo selecto de mansiones. Esta zona recibe el nombre de Alto Residencial. Por otro lado, está la zona administrativa, en la parte norte. En esta última se encuentran los juzgados, la jefatura y el rectorado, entre otras instituciones.

El distrito dispone también de una universidad, un hospital, un banco y un museo, entre muchos otros edificios relevantes. A su vez, en él se ubican los únicos consulados existentes en todo el Estado de Necros: los antagónicos Consulado de Gmolh Ragher y Consulado de Fust Anion. Se podría decir que Necros DC es el centro de atención de todo el mundo, ya que cualquier ley o tratado aprobado en este distrito ostenta una repercusión internacional. El gobernador y actual Jefe de Estado es el presidente de la Luz Oscura Lex Iel, que quizás sea, en estos momentos, el hombre más poderoso e influyente del Continente.

-*El Palacio de la Moneda:* situado frente a la Gobernación Central, se trata de un edificio que, en el pasado, desempeñaba la función de palacio fortificado para un noble bien posicionado. En la actualidad, es la caja fuerte de Necros y de muchos nobles del resto del Continente. De planta cuadrada y construido con piedra gris, dispone de dos plantas de altura. Cada fachada está custodiada por almenas, en las que nunca se abandonan las labores de vigilancia. En las esquinas del edificio se ubican cuatro torres de hasta cinco plantas de altura. Éstas poseen amplios miradores que permiten una vigilancia óptima del perímetro del edificio. El palacio dispone de una entrada norte, siempre cerrada, que se utiliza para introducir los materiales necesarios para la creación de las monedas. La entrada principal es de amplias dimensiones, para que puedan acceder carruajes para proceder a su descarga en el interior. Posee también un patio de armas, techado con cubiertas de metal. Es en la planta superior donde se lleva a cabo la fundición y acuñación



de moneda, mientras que en la planta inferior trabajan los funcionarios y agentes bancarios. Dispone de hasta cuatro niveles inferiores, con cajas fuertes acorazadas bajo constante vigilancia. Hablamos de la mayor reserva de drakmas y piedras preciosas del Continente.

-*Gobernación Central:* sin lugar a dudas, nos referimos a la gobernación más grande de todo el Estado de Necros, y a uno de los edificios más revolucionarios y avanzados de los últimos tiempos. De planta cuadra, con una entrada principal, dispone de ocho plantas de altura. Este edificio no está edificado en piedra o ladrillo, si no que se levanta sobre una estructura metálica. Es una de las obras maestras del Colegio Tecnológico. Gracias a su esqueleto, resistente y ligero, se han podido construir hasta un total de ocho pisos, convirtiéndose en el rascacielos de la ciudad. Es inconfundible visto desde fuera, pues todas sus fachadas están recubiertas por placas de vidrio, a modo de ventanas oscurecidas por técnicas tan sólo conocidas por los alquimistas de la Facultad de las Ciencias. Estos vidrios, muy resistentes, impiden ver desde fuera lo que ocurre dentro del edificio. A su vez, dispone de una tecnología muy avanzada en su interior, con elevadores automáticos y sistemas de comunicación. No sólo es el centro administrativo del Distrito Central, lo es también de todo el Estado de Necros. Dispone de un amplio personal, dado que la administración es visitada cada día por cientos de ciudadanos y residentes. Se encuentra situado en el centro del distrito, frente al Palacio de la Moneda.

-*La Plaza de la Constitución:* de tiempos anteriores a la fundación del Estado de Necros, fue con la llegada de Heinrich Haggar a la jefatura cuando dicha plaza vivió su ampliación más importante. Situada en la parte sur del Distrito Central, se podría decir que es la plaza más grande de cuantas existen, así como la más transitada. De casi un kilómetro de diámetro, formaba parte del ambicioso proyecto de transformación de la ciudad que emprendió Haggar. Es en esta plaza donde cada Jefe de Estado expone su declaración de intenciones, ante miles de personas, tras su investidura. La plaza está plagada de árboles, fuentes, y rodeada por edificios muy significativos.

-*El Palacio de las Artes Políticas:* Se trata de un edificio, de planta rectangular, situado en la parte noreste de la Plaza de la Constitución. Con tres plantas construidas en mármol, hablamos de un edificio que, en realidad, son dos. Dispone en su fachada principal de sendas entradas, custodiadas por columnas y adornadas con figuras representativas. La primera entrada tiene, a los lados, un par de estatuas gigantescas en honor al primer Jefe de Estado. Esta primera entrada es el acceso al ala oeste del edificio, la zona del Congreso, reservada para los políticos de la ciudad. La segunda entrada está custodiada, a su vez, por dos caballeros, uno a caballo y otro a pie, que simbolizan a las naciones victoriosas y vencidas a lo largo de la historia. Esta entrada permite acceder a la sala de la Alianza de Naciones del Continente. Ambas salas están coronadas por cúpulas inmensas de color gris que se levantan sobre el edificio. Se puede decir que este edificio es el epicentro de la política estatal e internacional.

-*La Universidad de Necros:* hablamos de un impresionante campus con multitud de edificios de diversa altura y forma. Ubicada en la parte sureste de la Plaza de la Constitución, alberga el campus universitario más completo de todo el Continente. Dispone, para los alumnos, de un centro de entrenamiento, una residencia, un pequeño hospital propio, restaurantes, caballerizas, fuentes, jardines y varios edificios de gran talla por los que se distribuyen los gremios más importantes. Los edificios más destacados están ocupados por la Compañía de Arte Ilustrada, el Colegio Tecnológico, el Gremio de Ciencias Experimentales, la Federación de Profesionales Paramilitares, la Logia Humanista y la Logia Necromántica. Es una institución privada y, dadas sus tasas, muy exclusiva. La Universidad de Necros mantiene estrechas relaciones con las sedes externas de los gremios que la forman.

-*Segunda parada del carruaje mecánico:* la parada se ubica en la zona oeste de la Plaza de la Constitución, y es una de las más concurridas del recorrido del carruaje. Desde esta parada parte, en dirección al Distrito Norte, el vehículo, atravesando todo Necros DC.

-*Jefatura Central:* situada en la zona administrativa del distrito, la jefatura es un edificio fácilmente reconocible. De planta cuadrada, posee dos pisos de altura y ventanas con rejas en todas sus fachadas. Aparte de una entrada principal, dispone, alrededor de su perímetro, de varias más para que accedan carruajes blindados o para la entrada de contingentes con presos. Posee importantes almacenes en sus sótanos para almacenar la mercancía requisada, y dispone de calabozos y mazmorras donde recluir a los delincuentes a la espera de juicio. Lo más significativo del complejo es que alberga una torre central, de cinco plantas de altura con amplias ventanas en cada nivel, destinada a la vigilancia de la zona. La torre goza de un amplio diámetro, y en su interior hay también despachos y un elevador mecánico. La Jefatura Central suele encargarse del papeleo y las investigaciones relativos a los delitos menores.

-*Hospital Estatal:* podría decirse que éste es el hospital de los necritas, pues sólo los ciudadanos, o aquellos residentes que lleven más de diez años en Necros, tienen derecho a ser atendidos en él. El resto de habitantes son derivados al Hospital Necropolitano, en el Distrito Norte. De planta circular y con un amplio patio y fuente interiores, el edificio se levanta en la zona administrativa de Necros DC. De piedra de color amarillo, el edificio dispone de cuatro plantas.

Exceptuando el Hospital Privado, ningún otro complejo médico posee una tecnología tan avanzada ni unos profesionales tan cualificados para tratar a los pacientes. La gobernación del Distrito Central ha suscrito convenios de colaboración entre el Colegio Tecnológico y el Gremio de Ciencias Experimentales para tratar a los pacientes con sus conocimientos y puntos de vista tan antagónicos.

-*Los Juzgados:* justo enfrente del Hospital Estatal están los Juzgados de Necros. De planta rectangular y dos pisos de altura, el edificio está construido con piedra en su totalidad. En su puerta principal encontramos un tramo de escaleras custodiadas por una figura de piedra: una mujer con una venda en los ojos y con una balanza en sus manos, que es la representación simbólica de la justicia. Dispone de una entrada trasera para introducir en el edificio a los acusados de manera vigilada. Estamos ante uno de los pocos edificios que nunca cierra; los juicios pueden celebrarse a cualquier hora. Aparte de los jueces, en los Juzgados ejerce sus labores la Comisión de Investigación, también conocida como "Fiscalía".

-*El Rectorado:* adosado entre dos edificios de tamaño mucho más considerable, el Rectorado se encuentra situado en la zona administrativa del Distrito Central. De planta rectangular y construido en madera, el edificio posee una pequeña fachada y tres plantas de altura. Como se deduce de su nombre, el Rectorado da cabida a los Rectores de Kanonblad. Hablamos de una sucursal de la sede central -que se encuentra en el Reino de Gmolh Ragher-, que dispone de celdas de castigo para los brujos que han de ser corregidos.

-*Logia Fundamentalista:* nos referimos aquí a la gran escuela de brujería en el Estado de Necros. Se encuentra ubicada en la zona administrativa de Necros DC. De planta cuadrada, se trata de un gran edificio de ladrillo de tres niveles de altura. Dispone de una importante biblioteca de brujería, y de multitud de estancias para su uso por parte de estudiantes y maestros. Es el edificio de brujería más transitado de cuantos existen en Necros. Su dirección está a cargo de los maestros con mayor talento de entre todos los brujos.

-*El Museo Histórico y Arqueológico:* éste es el museo más importante del Continente, por su gran tamaño y por el poder e influencias de aquellos que lo dirigen. Dispone de las piezas más relevantes y de las colecciones de arte más exclusivas de cuantas se conocen. Este museo es también la biblioteca más grande del Continente; destina toda una planta sólo para este fin, e incluye una sección vigilada donde se guardan las obras escritas más importantes de todas las épocas. El Museo Histórico y Arqueológico, a su vez, es un órgano que controla el patrimonio cultural del Continente y que lo distribuye por el resto de museos, intentando proteger así las obras de los devastadores efectos de la guerra, que podrían producir en éstas daños irreversibles. La dirección del museo corresponde a los miembros de la Fundación Poledouris, gracias a financiación privada. Dicha fundación se encuentra inmersa en numerosas disputas con el Liceo de las Artes del Boato a causa de su política de adquisición y reparto de las piezas y obras culturales.

-*Consulado de Ragher:* construido en piedra gris y con acabados en mármol amarillo y en madera de roble, el consulado se encuentra situado cerca del Alto Residencial, al norte del distrito. En su fachada están tallados los escudos de todas las casas reales históricas del Reino de Gmolh Ragher. El interior recuerda a un palacete típico de la arquitectura gariana, con un patio interior de planta cuadrada y jardines. Dispone de dos pisos de altura. Todas sus oficinas administrativas se encuentran en la planta baja, mientras que la planta superior está reservada para servir de alojamiento a personajes importantes o de la nobleza del reino gariano.

-*Consulado de Fust:* situado en la parte norte del distrito, antes de llegar al Alto Residencial, se encuentra el Consulado de Fust. Irónicamente, este consulado está justo enfrente del de Gmolh Ragher: sólo una calle les separa. Fue construido con piedra rojiza, traída del propio Reino de Fust Anion. De planta pentagonal y de tres pisos de altura, recuerda a una fortificación fustense por sus ventanas estrechas y el acabado de sus cornisas en forma de almenas. Las puertas del consulado están siempre fuertemente custodiadas por soldados. La parte baja del consulado está compuesta por oficinas y dependencias habilitadas para la tramitación de permisos y la solución de procedimiento contencioso administrativos. Las plantas superiores recuerdan más a una fortificación que a un edificio administrativo.

DISTRITO NORTE, LA NECRÓPOLIS

Si el Distrito Alto es un referente de cultura refinada y alta economía, el Distrito Norte lo es del pequeño comercio y, sobre todo, en lo relativo al entretenimiento destinado a las clases sociales más humildes. En este distrito se ubican multitud de tiendas y lugares de ocio, abiertos únicamente por la noche, cubriendo así el segmento de mercado que se descuida en el resto de Necros. Cuando Necros duerme, la Necrópolis despierta. Es aquí donde se celebran las fiestas y conciertos dedicados a los más jóvenes, la zona de juerga por excelencia, la más atractiva para muchos. Su arquitectura, muy recargada y de altas torres oscuras unidas con arcos puntiagudos, hace de la Necrópolis un lugar con un encanto especial, a veces incluso estremecedor.

En este distrito ha nacido una subcultura en torno a la muerte y a todo aquello que la rodea. Cientos de artistas se concentran aquí para dar rienda suelta a su imaginación, creando obras que no tendrían cabida en

el resto de la ciudad. Los cementerios se diseñan y estudian como auténticas obras de arte, se venden lápidas de todas las formas y materiales, los ataúdes son símbolo de riqueza y buen gusto, los panteones glorifican al difunto casi como a un rey, se estudia el arte de la momificación y el embalsamamiento como un paso más natural hacia el descanso eterno. Los templos, con sus altas torres y arcos, son el símbolo del nuevo estilo, oscuro y frío, conocido como gótico. Artistas de pintura siniestra, o escultura monstruosa, cobran auténticas fortunas por su trabajo en este lugar. Dicho movimiento tiene como consigna el estudio y adoración de seres de fábula como los malditos hombres lobo o los eternos vampiros. El símbolo del distrito es la gárgola.

El distrito tiene tres zonas diferenciadas: la situada más al oeste es conocida como "el Retiro", y allí se acumulan gran variedad de cementerios, tanto privados como públicos, y se encuentran multitud de templos. En esta zona hay un gran movimiento comercial alrededor de la muerte, y es donde se aglutinan la mayor parte de los artesanos. En la zona más central del Distrito Norte se encuentra la Calle de las Tabernas, un conjunto de manzanas donde no hay más que restaurantes, mesones y tabernas que solo abren de noche. Es un lugar variopinto, muy concurrido a altas horas de la noche, en el que se puede encontrar a individuos de toda ralea. En la parte más oriental de la Necrópolis están los edificios de servicio público como los hospitales, museos y la gobernación. El gobernador de la Necrópolis es Mortimer Kan, el brazo derecho de Lex Iel en el partido de la Luz Oscura.

-*Hospital Necropolitano:* éste es el auténtico hospital público de Necros. Permite la asistencia gratuita a cualquiera; sea ciudadano o residente, del distrito que fuere, lo que lo convierte en el centro más colapsado de la ciudad. No dispone de los medios que tiene el Hospital Estatal, y ostenta una dudosa reputación debido a que, en casos terminales o difíciles, el enfermo está obligado a firmar un contrato para donar el cuerpo a distintas organizaciones de investigación. Además, existen muchos gremios que pagan importantes cantidades para adquirir cuerpos para sus propias investigaciones. La leyenda negra alrededor de este hospital cuenta que ésta es una de sus principales vías de financiación. Por añadidura, circulan otros rumores, tales como la existencia de un mercado ilegal de órganos de aquellos fallecidos dentro de sus muros, que se venderían por altas sumas a ciudadanos de elevado poder adquisitivo. De planta cuadrada y cuatro pisos de altura, está construido completamente en piedra oscura y posee una bóveda de color granate en su parte superior. Está ubicado en la parte oriental, muy cerca del Distrito Obrero.

-*Hospital Forense:* en el Estado de Necros no existen crematorios, con lo que los fallecidos que no hicieran testamento ni tuvieran medios económicos para permitirse un nicho van a parar al Hospital Forense del Distrito Norte. A su vez, cualquier individuo fallecido por enfermedad o epidemia debe ser trasladado al mismo hospital, para catalogar dicha enfermedad y estudiar sus posibles consecuencias. Este hospital posee cámaras en sus subterráneos en las que se conservan los cadáveres dignos de estudio y, a su vez, posee la única cámara de incineración legal de Necros. En ella se calcinan los cuerpos que ya no son necesarios. Proliferan los rumores sobre este lugar. Se dice que no todo el que entra en él ingresa cadáver y que se realizan experimentos secretos con estos individuos aún vivos. Incluso hay quien afirma haber visto cómo se introducían cadáveres que luego han salido por la puerta trasera andando por sus propios medios. El Hospital Forense está dirigido en exclusiva por la Logia Necromántica. Es un pequeño edificio, casi sin ventanas, de dos plantas de altura. Cuatro grandes gárgolas custodian el edificio, situadas en cada una de sus esquinas. Está construido íntegramente con bloques de piedra y posee varios niveles inferiores. Situado al este del distrito, en su parte más apartada, roza el límite norte del mismo.

-*Gobernación Norte:* la gobernación se encuentra al este del distrito, entre el Hospital Forense y el Necropolitano. Su arquitectura barroca hace de ella un edificio tan majestuoso como tenebroso. De planta cuadrada, posee hasta tres plantas de altura y un pequeño jardín justo delante de la entrada, que es en realidad un reducido cementerio donde están enterrados los gobernadores anteriores. De piedra oscura y grandes balcones, lo que lo hace inconfundible es la gran pirámide de piedra completamente negra que corona el edificio. Dentro de la pirámide se encuentran los aposentos personales del gobernador, aunque muchos creen que también guarda cámaras secretas o grandes riquezas. El resto de plantas están destinadas a la administración del distrito.

-*Tercera parada del carruaje mecánico:* este apeadero se encuentra ubicado en la parte central del Distrito Norte, entre la zona de la Calle de las Tabernas y el inicio de la parte administrativa. Es la parada más sombría de cuantas recorren el Estado de Necros; está decorada con una serie de imponentes arcos góticos y dispone de andenes entre los edificios. El Carruaje Mecánico, tras dejar la zona administrativa, se interna directamente en el extenso Distrito Obrero.

-*El Cementerio Mayor:* aparte de ser conocido con este nombre, también se le llama "el Pináculo", por tratarse todo el cementerio de una obra de arte gótica de exquisitos acabados. Se encuentra ubicado en el Retiro, una zona privilegiada y tranquila. Una de las peculiaridades de este excelente cementerio es que en su interior, además de disponer de magníficos panteones y fastuosas lápidas, alberga mansiones y viviendas de ciudadanos adinerados nacidos en la propia Necrópolis. Quizás por esta faceta residencial

posee lagos y jardines para pasear, así como un servicio de vigilancia privada en sus puertas de acceso para limitar la entrada sólo a aquellos dignos de visitar tan pintoresco paraje. Únicamente los ciudadanos más ricos o influyentes, y que residan en el distrito, podrán descansar eternamente en este lugar. Construido sobre una planta circular, un gran muro separa todo el perímetro del exterior.

-*El Museo de Cera:* en la Necrópolis se siente una especial predilección por la representación de personajes importantes de Necros y del Continente. En el Museo de Cera se escenifican momentos y personajes históricos con todo lujo de detalles y a tamaño natural, mostrando una réplica difícilmente distinguible de la real para quien los contempla. Corren muchos rumores sobre los cuerpos de cera; se especula que los supuestos figurantes son, en realidad, personas reales, aunque dichas especulaciones carezcan de fundamento alguno y, casi con total seguridad, se deben a una hábil maniobra publicitaria por parte del museo. Está emplazado en las naves de un antiguo templo abandonado que ha sido restaurado. El Museo de Cera está ubicado en la zona centro del distrito, al norte de la Calle de las Tabernas.

-*El Nicho Común:* el Nicho Común es el gran cementerio de Necros. Cualquier ciudadano o residente que fallezca en el Estado descansará eternamente en este lugar –si previamente ha pagado para ello–. El cementerio, de gran extensión, se encuentra al norte de la Calle de las Tabernas, justo frente al Museo de Cera. Los difuntos son enterrados sobre el terreno, en hileras de nichos que pueden tener hasta seis niveles de altura. De hecho, su mayor peculiaridad es que nadie descansa bajo tierra en este lugar. Los difuntos que no pudieran pagarse un nicho son arrojados directamente a una gigantesca fosa que se encala regularmente para evitar enfermedades. El cementerio está completamente vallado y es de planta rectangular, abarcando unas pocas hectáreas de superficie.

-*El Albergue:* los ancianos sin familia, los vagabundos, y todo aquel que carezca de hogar, o que disponga de pocos recursos económicos, acuden al Albergue para dormir o alimentarse. Esta institución de caridad es una apuesta social del Estado de Necros para ayudar a los más desfavorecidos, aunque muchos políticos postulan que es una tapadera para el tráfico ilegal de cuerpos y hombres en el mercado clandestino de la Necrópolis, siempre tan pujante. En cualquier caso, a pesar de la desaparición anual de varios cientos de indigentes y personas de edad avanzada, las acusaciones son infundadas. El Albergue es un edificio rectangular de piedra descuidada y dos plantas de altura que está situado en la zona este del Distrito Norte, cerca del Hospital Forense.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

DISTRITO BAJO, LOS SUBTERRÁNEOS

Hubo un tiempo, durante los orígenes de Necros, en los que sólo existía un pequeño poblado en la zona norte de la ciudad conocida como la Antigua Necros. Unas cuantas calles y unas miserables casas eran cuanto la población necrita conocía por civilización. Esta primigenia ciudad se conserva, hoy en día, en el Distrito Bajo. Con el paso del tiempo, la ciudad fue creciendo y se vio en la necesidad de crear una Nueva Necros, como se la conoce en este distrito. Mentes privilegiadas desarrollaron obras de ingeniería y minería extraordinarias que permitieron transformar por completo la ciudad, abocando a la Antigua Necros a permanecer como un mundo subterráneo de oscuridad permanente. Es muy común creer que la obra civil más importante de la humanidad es la *Via Magna* –que conecta el Distrito Marítimo con el Boato–, pero nada más lejos de la realidad; sólo aquel que se adentra en los Subterráneos, nombre con el que es conocido este distrito, comprende la complejidad de esta sublime obra que se acometió para seguir manteniendo la Antigua Necros y dar cabida a la novedosa y avanzada Nueva Necros. Algunos la consideran como una obra de locos, mientras que la mayoría de necritas opina que se trata de una creación espléndida que une la historia, que nos habla del pasado, con la ciencia, que nos impulsa hacia el futuro.

Aparte de la Antigua Necros, situada bajo las partes norte y central de la ciudad, se desarrolló una intrincada, a la par que inmensa, red de túneles y bóvedas para poder afrontar la creación del techo -que sería el suelo de la actual Necros-. Esta red recibe el nombre de "los Túneles" y, además de conectar las distintas zonas para la edificación de grandes pilares y bóvedas, sirvió para alojar a miles de los obreros que trabajaron, durante décadas, en su construcción; kilómetros de túneles se hunden en la roca o bajo techos de piedra creados por la mano del hombre. Hoy en día, aparte de ser la red de canalizaciones y desagües de toda la ciudad, se le considera un subdistrito adscrito al Distrito Bajo. Si consideramos a ambos, subterráneos y túneles, como una única entidad, podemos afirmar que conformarían el distrito más extenso, pues ocupan casi todo el subsuelo de la zona metropolitana del Estado, y se dice que conectan incluso con las Montañas Centrales y con el mismísimo Castillo Nigromántico.

A pesar de ser considerada como un símbolo de la historia de Necros, en la actualidad, ésta es la demarcación más desfavorecida de todas y, sin lugar a dudas, la más peligrosa. Sus habitantes, a los que se ve como ciudadanos de segunda categoría, tienen bastante restringido el acceso al resto de la ciudad. Vagabundos, delincuentes y proscritos se esconden en sus túneles y cavernas; de éste modo, no molestan a los ciudadanos acomodados de la superficie y, además, permanecen resguardados de las inclemencias del tiempo que azota a Necros constantemente. El ambiente es insalubre y mísero. Un ejemplo claro de su

decadencia es que la mayoría de los residuos superficiales son vertidos a los alcantarillados que fluyen por sus calles.

El gobernador de este distrito es Akia Stran, miembro del Círculo de las Sombras, que se mueve como pez en el agua en entornos poco refinados y en los bajos fondos.

-*Gobernación Baja:* sin duda, éste es el edificio de gobernación más antiguo. Situado al norte del distrito y muy próximo a las Ruinas fue, en tiempos de la Antigua Necros, la primera alcaldía y comisaría de la ciudad. Posee una planta rectangular y dos plantas de altura. Su fachada blanca se ha oscurecido con el paso del tiempo por la suciedad reinante en el distrito. Su techo es a dos aguas, y posee amplios ventanales en la planta superior. Sus dependencias no son especialmente cómodas, debido a la gran antigüedad del conjunto, pero es la única gobernación que dispone de subterráneos con calabozos.

-*Quinta parada del carruaje:* procedente del Distrito Obrero, el carruaje mecánico se introduce en los Subterráneos a través de un túnel a nivel de suelo ubicado en la zona sur de la Fumata. Después de unos cuantos cientos de metros de recorrido subterráneo, el carruaje hace su última parada en la parte sureste de la zona conocida como gueto alto. Posteriormente, retoma su marcha para volver a nivel de suelo superficial a través de otro túnel, cuya salida se sitúa justo en la Estación, en el Distrito Alto.

-*Salidas Oficiales:* sólo hay unos cuantos accesos oficiales al Distrito Bajo. Antes había muchos más, pero fueron sellados una vez concluyeron las obras de las bóvedas y el nuevo suelo de la ciudad. Los que quedan habilitados hoy en día son: la *Via Anticua*, la línea del carruaje mecánico que asciende al Boato, la Salida Norte en la Necrópolis, y la Salida Este en la Fumata. Todas ellas están controladas por agentes que evitan el acceso de indeseables o ilegales. No obstante, ni siquiera el gobierno central conoce todos los accesos que comunican los Subterráneos con el resto de Necros. Hay muchos accesos, conocidos como "puntos oscuros": casas francas que comunican con las alcantarillas, escaleras que llevan a pasajes perdidos, o que conectan con otras viviendas del Distrito Bajo. Se cree que el Sindicato -el gremio de ladrones de Necros– controla una cantidad no desdeñable de puntos oscuros, y que obtiene buenos beneficios por permitir su utilización, aunque esto no deja de ser un inquietante rumor.

-*Aduana Anticua:* conocida con el nombre de "la Garita", se trata de un puesto de control de inspección aduanera ubicado exactamente en la entrada a los Subterráneos, justo al final de la *Via Anticua*. Es el puesto de inspección menos importante, y el que tiene menos vigilancia. Quizás por esto es el punto donde los sobornos para poder entrar en el Estado de Necros se producen con mayor impunidad.

-*Los Bajos:* ésta es la zona de mayor expansión del distrito. Comprende la parte sur de la Antigua Necros y el resto de cavidades y bóvedas que se despliegan casi hasta la mismísima *Via Anticua*. Se extiende por la parte sur del Distrito Norte hasta alcanzar la parte norte del Distrito Obrero; también por todo el Distrito Alto, así como por el Distrito Central. En esta gran extensión de terreno, donde abundan las grandes grutas y enormes pilares de piedra, se aglutinan viviendas, calles, plazas y nuevos edificios bajo un mismo techo de piedra. Hay una enorme superpoblación en los Bajos, y se podría decir que casi toda la actividad de los Subterráneos se produce en esta gigantesca extensión de barrios desplegados entre cavernas y calles perforadas en la roca. Los mercaderes se sitúan a pie de calle, la aglomeración de personas es muy alta, el aire está completamente viciado, y sus precarias calles están iluminadas con candiles y antorchas. Los vicios y la delincuencia prácticamente se consideran parte de la cultura del lugar. Para distinguir los distintos barrios de los Bajos se les ha atribuido, con ironía, el nombre de la zona superficial que hay sobre cada uno. Así, la zona del Distrito Alto es conocida como "gueto boato", la de Necros DC como "gueto central", la del Distrito Norte como "gueto necropolitano" y la del Distrito Obrero como "gueto fumata". Cada barrio, a su vez, guarda ciertas similitudes, a nivel comercial o de las actividades que en él se desarrollan, con los de la zona superficial. Para muchos en la superficie esto supone una burla, pero para los miserables del subsuelo supone alimentar el sueño de alcanzar una vida mejor.

-*El Bosque Subterráneo:* emplazado justo por debajo del Bosque de *Shadow*, el Bosque Subterráneo es una extensa prolongación bajo tierra del mismo. Miles de raíces de los árboles del bosque original atraviesan el suelo y se acomodan en el subsuelo. Sin embargo, no se compone exclusivamente de raíces: hay troncos gigantescos que forman nuevos árboles con ramas y hojas, montículos con musgo, hongos y setas gigantes que se acumulan en el húmedo y sombrío bosque. Cientos de especies únicas de insectos, pequeños animales y plantas se concentran en este lugar. Goteras y delgadas cortinas de agua se filtran desde la superficie y alimentan este exótico ecosistema único en el Continente. La gran peculiaridad de este bosque es que, a diferencia de cualquier planta superficial, las ubicadas aquí no precisan de la luz solar para crecer y se alimentan de la oscuridad para subsistir. El bosque está en las afueras de la Antigua Necros, al este de la misma. El origen del bosque es tan enigmático como su ecosistema; incluso se cree que este bosque era anterior al propio Bosque de *Shadow*. Lo que sí es cierto es que guarda las mismas propiedades mágicas que las de su hermano.

-*La Cueva:* renombrada por el Sindicato, en el pasado fue el primer edificio de juzgados de la Antigua Necros.

Se encuentra ubicada al noroeste, cerca de las Ruinas. La Cueva es un gran edificio de roca de dos plantas, en dirección a la superficie, y otras varias que se adentran aún más hacia el interior. Sus ventanas están tapiadas, y su entrada, siempre vigilada. La parte posterior se encuentra completamente pegada a la roca. Se dice que posee, horadados en la misma, innumerables pasadizos y salidas que conducen a cualquier punto de los Subterráneos. Una vez abandonados los juzgados, un grupo de ladrones se internó en el edificio y fundó el Sindicato. Hablamos de una organización legal que ofrece servicios de todo tipo a quien los solicite. Sin embargo, nadie se acerca a la Cueva si no tiene un buen motivo, pues se cree que los asesinos y delincuentes más peligrosos de toda Necros se reúnen allí. También se especula con que este edificio es el punto de reunión de las asambleas de las mafias subterráneas que gobiernan en la sombra el Distrito Bajo.

-*El Embarcadero:* sólo transitado por mercaderes y marineros que quieren introducir en Necros mercancías de manera clandestina, y de muy difícil acceso marítimo, el Embarcadero se encuentra escondido en el acantilado conocido como "la Pared". Este acantilado posee más de trescientos metros de altura y se sitúa al oeste de la península. En la Pared, además de haber aberturas que sirven de ventilación para los Subterráneos, hay una escalera de piedra, camuflada perfectamente en la roca, que permite descender hasta el nivel del mar, en donde se encuentra un pequeño muelle para el atraque de embarcaciones de poco calado. El Embarcadero está controlado por la gobernación del distrito y por el Sindicato, suponiendo que no sean lo mismo.

-*Las Cloacas:* los Subterráneos poseen una zona donde desembocan todas las alcantarillas y sumideros para deshacerse, a través de la roca o de tuberías, de sus vertidos, que acabarán en el mar. Esta zona tiene el acertado nombre de las Cloacas. Nos referimos a un conjunto de intrincados túneles y cavidades con grandes canales por los que circulan los residuos provenientes de los distritos de la superficie. Todos estos túneles y cañerías desembocan en un pozo gigantesco con grandes hélices en su parte inferior. Este pozo tritura y filtra las aguas residuales y las expulsa al mar aprovechando las profundas corrientes marinas. El pozo se encuentra en la parte este de la ciudad. El hedor de las Cloacas puede producir mareos y, con una exposición prolongada, serios problemas de salud. Las Cloacas están en la zona sureste de los Subterráneos, más allá del Bosque Subterráneo.

-*La Catedral Oscura:* al sureste del Distrito Bajo, en la zona de los Túneles, se ubica esta catedral, de la que se dice que es la sede de la orden de los Templarios Negros. A pesar de que las órdenes templarias y militares están prohibidas en el Estado de Necros, esta catedral se sitúa en una zona casi perdida entre miles de túneles subterráneos, una zona a la que en el Distrito Bajo no se presta la menos atención. Se cree que es el lugar más difícil de encontrar en los Subterráneos pero que, una vez se encuentra, impacta profundamente al que la contempla. Era una antigua iglesia construida en la roca para recitar misas por los fallecidos en la construcción de las bóvedas del Distrito Bajo. Sin embargo, en las últimas décadas de la construcción, sufrió importantes remodelaciones y se convirtió en una catedral templaria. Su portón, de impresionante altura, está formado por roca roja de Fust Anion. Grandes columnas flanquean el portal y, en su parte superior, cuatro gigantescas gárgolas de piedra vigilan la llegada de extraños -aunque hay quien afirma que no se trataría de gárgolas, sino de demonios-. El interior es gigantesco y está completamente labrado en piedra. La Catedral Oscura es la única catedral que dispone planta circular. Los templarios que no pertenecen a esa orden la catalogan de pagana. Dispone de varios niveles inferiores donde, aparte de encontrarse las estancias, acechan horrores indescriptibles en el interior de tenebrosas cámaras de tortura.

-*Las Ruinas:* existe una zona de los Subterráneos, justo por debajo de la parte oeste de la Necrópolis, que está abandonada desde hace décadas. Se trata de la parte más vieja de la Antigua Necros. Sus edificios están desiertos y no hay iluminación en toda la zona. Se ha convertido en un gran barrio fantasma, y las leyendas de los sucesos acaecidos aquí nunca se agotan. Nadie en su sano juicio se interna en las Ruinas del Distrito Bajo. Únicamente aquellos que no tienen nada que perder y que necesitan desaparecer durante un tiempo van a este lugar. Se cree que no sólo delincuentes y asesinos las frecuentan, sino que también lo hacen seres del más allá y criaturas de leyenda que buscan almas incautas de las que alimentarse o a las que perturbar.

EL BOSQUE DE *SHADOW*

De tan enigmáticas propiedades como enigmáticas son las leyendas que existen sobre sus orígenes, el Bosque de *Shadow* es uno de los iconos ocultistas más importantes del Continente, y está estrechamente ligado a la historia e inicios de Necros. Muchos cuentan que el bosque es anterior a Necros, incluso anterior al Castillo Nigromántico, pero la leyenda más plausible se remonta hasta la Época Prethuliana, los tiempos de la existencia de la ancestral y desaparecida raza de los elfos de los bosques, y de la primera gran ciudad cultural de la historia, la antológica Luzula.

Fue Lorythiel quien, una vez recluido en el Castillo Nigromántico, en la Península de Necros, organizó un poderoso ejército para enfrentarse a sus hermanos elfos del Bosque de *Shadow*, situado al noreste del Continente. El desenlace fue fatal para los elfos: este enfrentamiento dio como resultado la Guerra de los Cuatro Mil Días y las Cuatro Mil Noches, y con ella, la destrucción, casi por completo, del legendario bosque.

El Nigromante logró arrancar la esencia del mismo y llevó a cabo un trasplante de los árboles y toda su vegetación, logrando conservar sus extraordinarias propiedades. Lorythiel precisaba de las virtudes mágicas de este bosque, por lo que decidió replantarlo cerca de su castillo, en la Península de Necros. Desde entonces, gracias a sus manipulaciones necrománticas, el bosque ha crecido en la península y es el corazón del actual Estado de Necros.

Este bosque es el gran pulmón del Estado. Se encuentra situado en el centro de la ciudad, rodeado por varios distritos. En su parte este linda por completo con el Distrito Obrero. En su parte noroeste, con el Distrito Central, y en su parte suroeste, con el Distrito Alto. A pesar de su ubicación concreta, cada día los lindes del bosque varían sutilmente en su forma, ya que su flora suele desplazarse unos metros. Por regla general, no existen construcciones o viviendas contiguas al bosque, que está compuesto por encinas, hayas, ficus y secuoyas centenarias. Hay quien cree que se trata de un bosque milenario. Estos magnos árboles crean zonas de sombra tan grandes que casi no dejan pasar la luz del sol, conociéndose este fenómeno como "la Umbría del Bosque". Al amparo de los árboles crece mucha maleza, como madreselvas y escaramujos, y discurren algunos riachuelos provenientes de cotas más elevadas. El bosque no dispone de grandes montañas, pero sí de varias colinas rocosas que sobresalen de la copa de los árboles y que hacen, en determinados lugares, el terreno más abrupto. Se cree que el verdadero poder del bosque radica en sus árboles, que filtran la lluvia creando discretos manantiales de extraordinarias propiedades mágicas. El bosque también posee algunos pequeños lagos, y cuevas en sus formaciones rocosas.

Adentrarse en el bosque a plena luz del día puede ser peligroso, y de noche, es toda una osadía. Abundan las historias de personas que han intentando cruzarlo, esconderse en él, o que han tratado de cortar sus árboles; como suele ocurrir en estas historias, ninguno volvió a ser visto. También circulan leyendas sobre la existencia de seres míticos o sobrenaturales en el interior del mismo, de monstruos que se alimentan de viajeros, y de gritos no humanos que surgen de la Umbría del Bosque. Siempre se ha creído que el bosque era un lugar donde se realizaban cónclaves de brujos y malhechores, pero estos no dejan de ser rumores. Existen dos caminos que atraviesan el bosque y permiten cruzar de un distrito a otro. Son rutas bien definidas con piedras y cuerdas a ambos lados, que otorgan al transeúnte el beneficio de cruzar el mismo, pero no el permiso para internarse en él. Las sendas son relativamente tranquilas y, en muchos tramos, están vigiladas por los guardianes del bosque, los druidas. Salirse de estas sendas supone una infracción grave de las normas del Conclave Druídico, y un serio peligro para aquel que la cometa. En las profundidades del bosque, más allá de los senderos, la protección desaparece y los peligros crecen de manera considerable.

-*Camino de Agua Viva:* es el camino más al norte que cruza el bosque. Recibe este nombre por su proximidad con la Laguna de Agua Viva. Enlaza la parte norte del Distrito Obrero con la parte central de Necros DC. Está delimitado, a lo largo del recorrido completo, con piedras y cuerdas fijadas en los árboles.

-*Senda Tranquila:* se trata del sendero más al sur que cruza el bosque. Podría considerarse el camino más seguro para atravesarlo, ya que ni lo cruza directamente ni se interna en las profundidades del mismo. Une la parte central del Distrito Obrero con la del Distrito Alto. Al igual que ocurre en el Camino de Agua Viva, el sendero está bien delimitado con piedras y cuerdas. Este mismo camino conduce al Zoo Necrita, en el linde del bosque que limita con el Distrito Alto.

-*Zoo Necrita:* situado en la zona más al suroeste del Bosque de *Shadow*, colindando con el Boato, aparece el zoológico más importante del Continente -tal vez el único tras la guerra-. Se encuentra perfectamente mimetizado con el bosque y apenas pueden percibirse las vallas que delimitan el recinto. Las bestias más fieras están encerradas en grandes jaulas cubiertas que intentan recrear su hábitat natural. Las grandes manadas y los animales más exóticos se encuentran en recintos vallados o en niveles inferiores, para evitar que se escapen. El zoo se enorgullece de afirmar que posee, al menos, una pareja de todas las especies existentes, y de que la función del mismo es preservar de la guerra a las especies, no la de enjaularlas. La entrada es gratuita. Se podría decir que ésta es una de las pocas concesiones aprobadas por el Consejo Forestal de druidas al Estado de Necros.

-*La Morada:* la Morada es la sede secreta del Cónclave Druídico, donde ancianos y jóvenes se reúnen para discutir las decisiones que conciernen a la protección del Bosque de *Shadow* y del pueblo flirtense afincado en Necros. Se trata de un foro de bloques de piedra y raíces situado en lo más profundo del corazón del bosque. Justo frente al foro, se encuentra una pared de roca completamente tapada por la vegetación. En esta pared hay una abertura que conduce al templo druídico, el lugar más sagrado de la Morada. En el templo, los druidas meditan, viven y preservan sus mayores secretos.

-*Monasterios de las Montañas:* el Bosque de *Shadow* es también el refugio de varios monasterios de los Monjes de las Montañas. En estos lugares, los monjes encuentran la paz y el necesario equilibrio con la naturaleza. De manera eventual, se puede ver a estos monjes ejerciendo como guardianes del bosque.

-*Laguna de Agua Viva:* cuando se habla del Bosque de *Shadow*, este lugar es el que despierta mayor curiosidad. Se sabe que cualquiera que beba de sus aguas recobrará la salud de inmediato. Muchos catalogan esta agua tan especial como "el agua que da

la vida eterna". En cualquier caso, sus propiedades son excepcionales, pero para llegar hasta la laguna hay que abandonar el sendero Camino de Agua Viva e internarse hacia el norte del bosque. Sus aguas son cristalinas y especialmente luminosas cuando la luz del sol incide sobre ellas.

-*Lago Muerto:* el lago situado en la parte sur del bosque. En contraposición con la Laguna de Agua Viva, sus aguas son completamente oscuras, opacas. Se trata de un lago mágico, aunque en realidad no se conocen sus propiedades beneficiosas, si es que las posee. Su agua, aparte de ser oscura, no moja, y tampoco permite que los cuerpos floten. Cualquiera que se lance sobre sus aguas más profundas tendrá muchas probabilidades de morir ahogado, ya que no podrá nadar hasta la superficie.



LEYENDA

REINOS Y CIUDADES
1. Reino de Gmolh Ragher
2. Reino de Fust Anion
3. Estado de Necros
4. Reino de Nemet
5. Reino de Tabernas
6. Península de Leendak

RUINAS
7. Ruinas de Templaria
8. Ruinas de Ruto
9. Ruinas de Luzula
10. Ruinas de Flirt

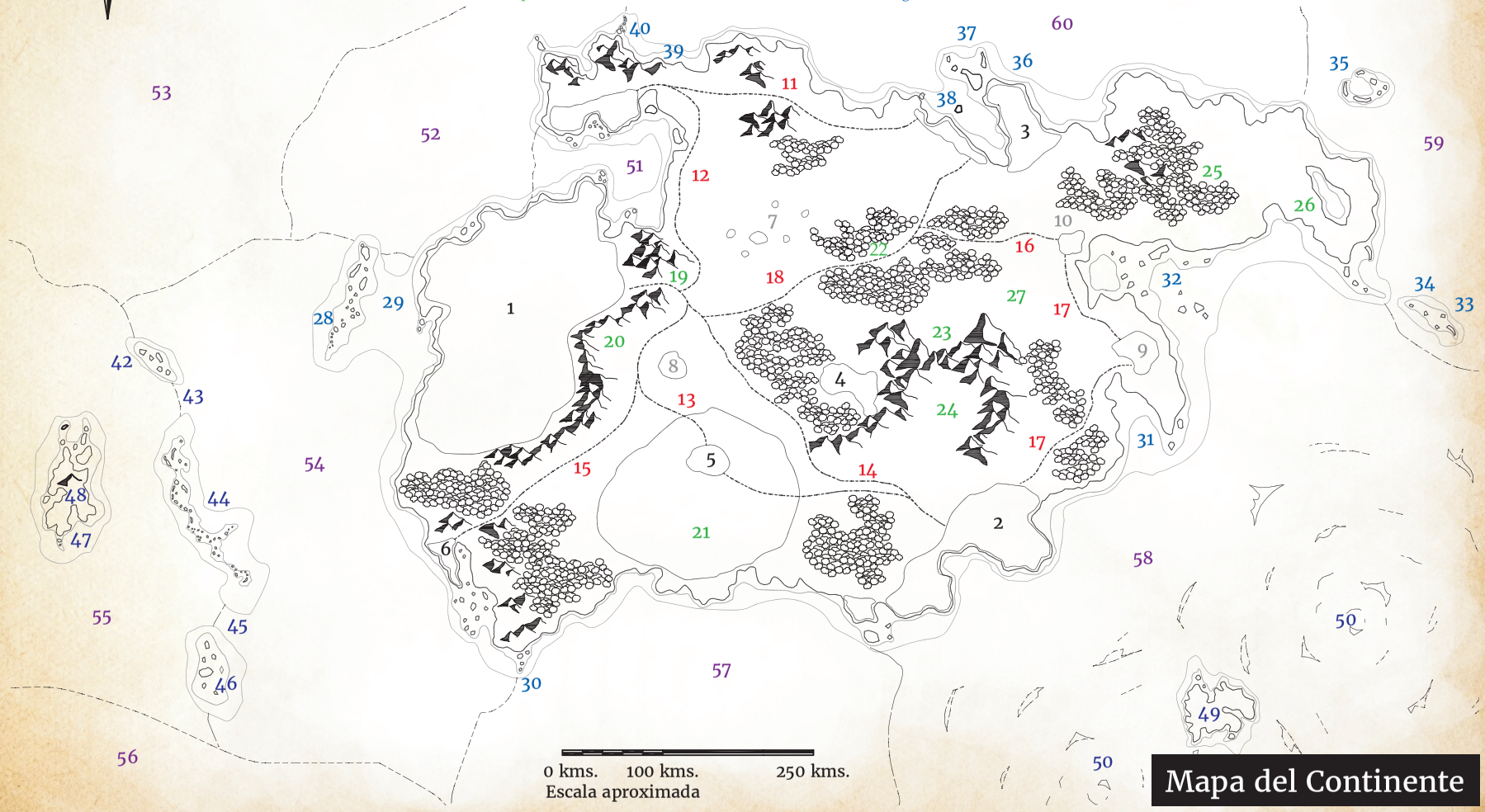
RUTAS Y CAMINOS
11. Camino Norte de Necros
12. Camino de Nordat
13. Ruta comercial de Tabernas
14. Ruta comercial de Fust
15. Antiguo camino a Leendak
16. Antiguo camino a Flirt
17. Antiguo caminio a Luzula
18. Ruta comercial de Necros

GEOGRAFÍA Y LUGARES
19. Paso del Gmolh
20. Cadena de Gmolh
21. Desierto de Tabernas
22. Bosque de Ambar
23. Montañas Centrales
24. Llanura de las Calaveras
25. Antiguo Bosque de Shadow
26. Lago Muerto
27. Llanos de Flirt

GEOGRAFÍA COSTERA
28. Arrecifes de los Lamentos
29. Estrecho de Kadón
30. Cabo del Corsario
31. Bahía de Luzula
32. Golfo de Flirt
33. Arrecifes de las Sirenas
34. Garganta del Colmillo
35. Arrecifes de Boca Tortuga
36. Península de Necros
37. Arrecife de los Huesos
38. Acantilado de los Murciélagos
39. Acantilados de Cornado
40. Punta de Lanza

GEOGRAFÍA MARÍTIMA
41. Isla de Silam
42. Ojo de la Serpiente
43. Garganta de la Ballena
44. Arrecifes de la Serpiente
45. Garganta de Coral
46. Cola de la Serpiente
47. Isla de los Dragones
48. Monte Solar
49. Isla de Pandemonium
50. Remolinos del Fin del Mundo

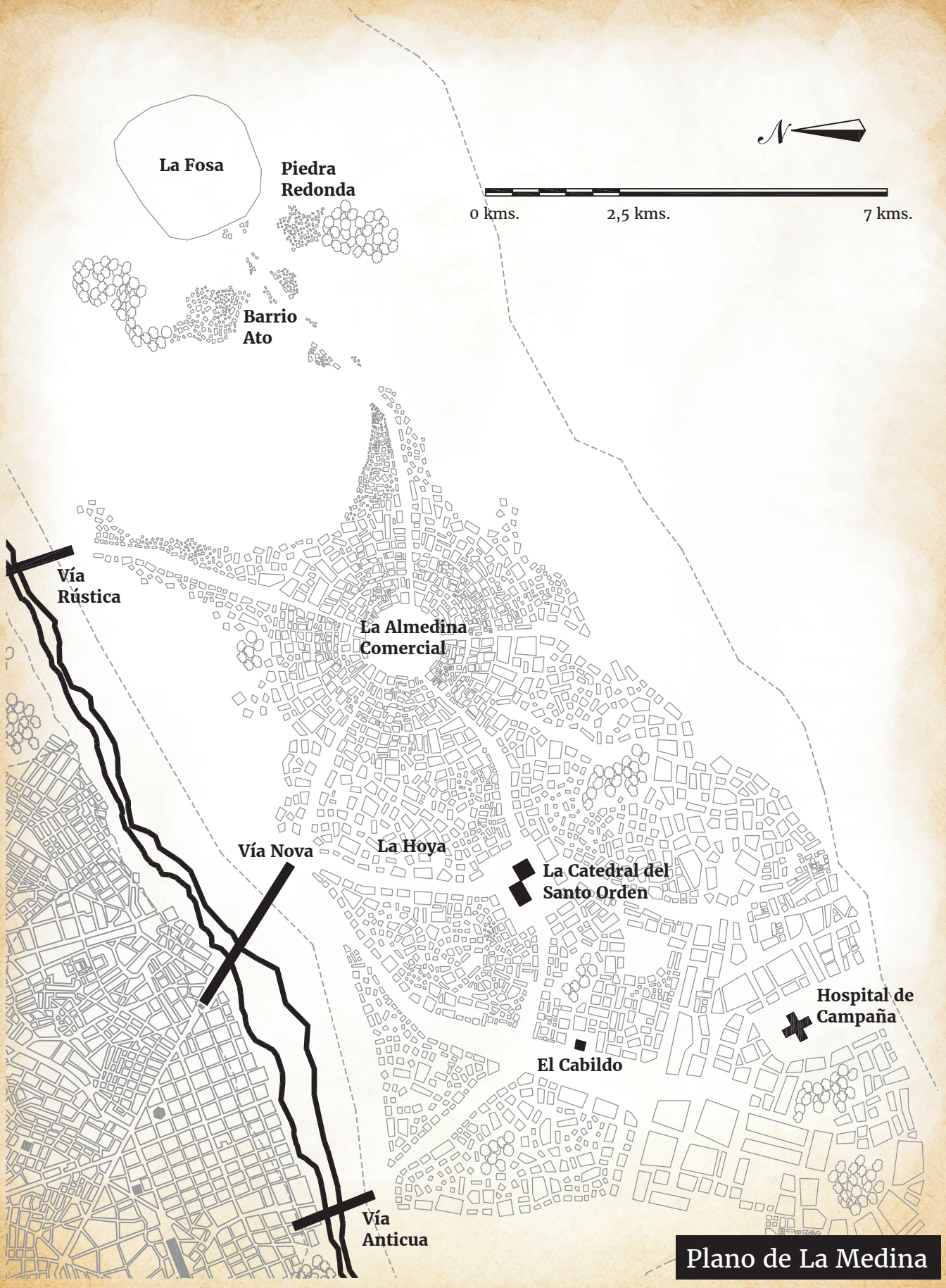
MARES Y OCÉANOS
51. Mar de las Tibias
52. Mar de Nullaborn
53. Mar de la Voluntad de Fian
54. Mar de los Crustáceos
55. Mar Inexplorado
56. Océano Profundo
57. Mar del Sur
58. Mar Innavegable
59. Mar Lejano
60. Mar del Norte



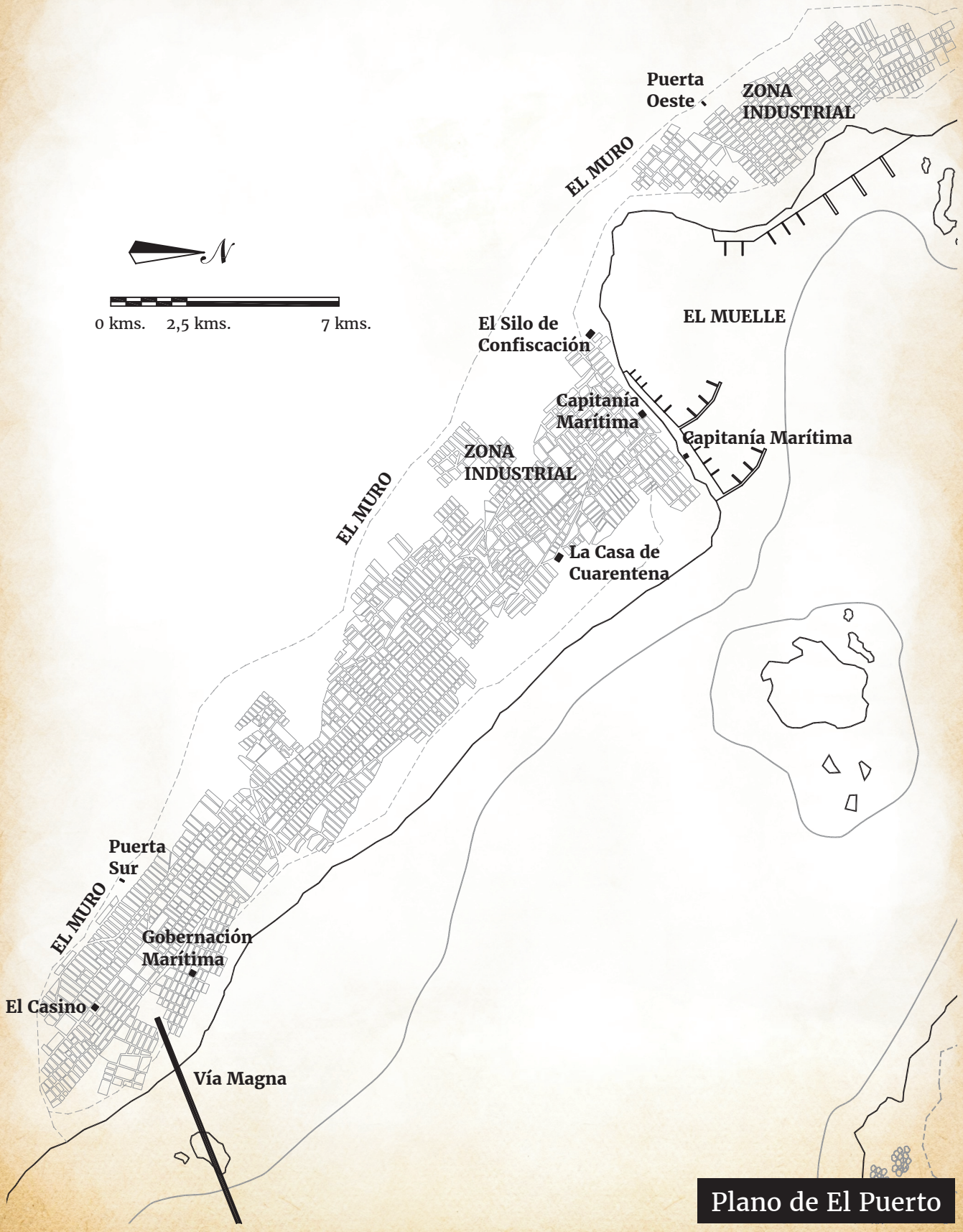
Mapa del Continente



Plano del Estado de Necros



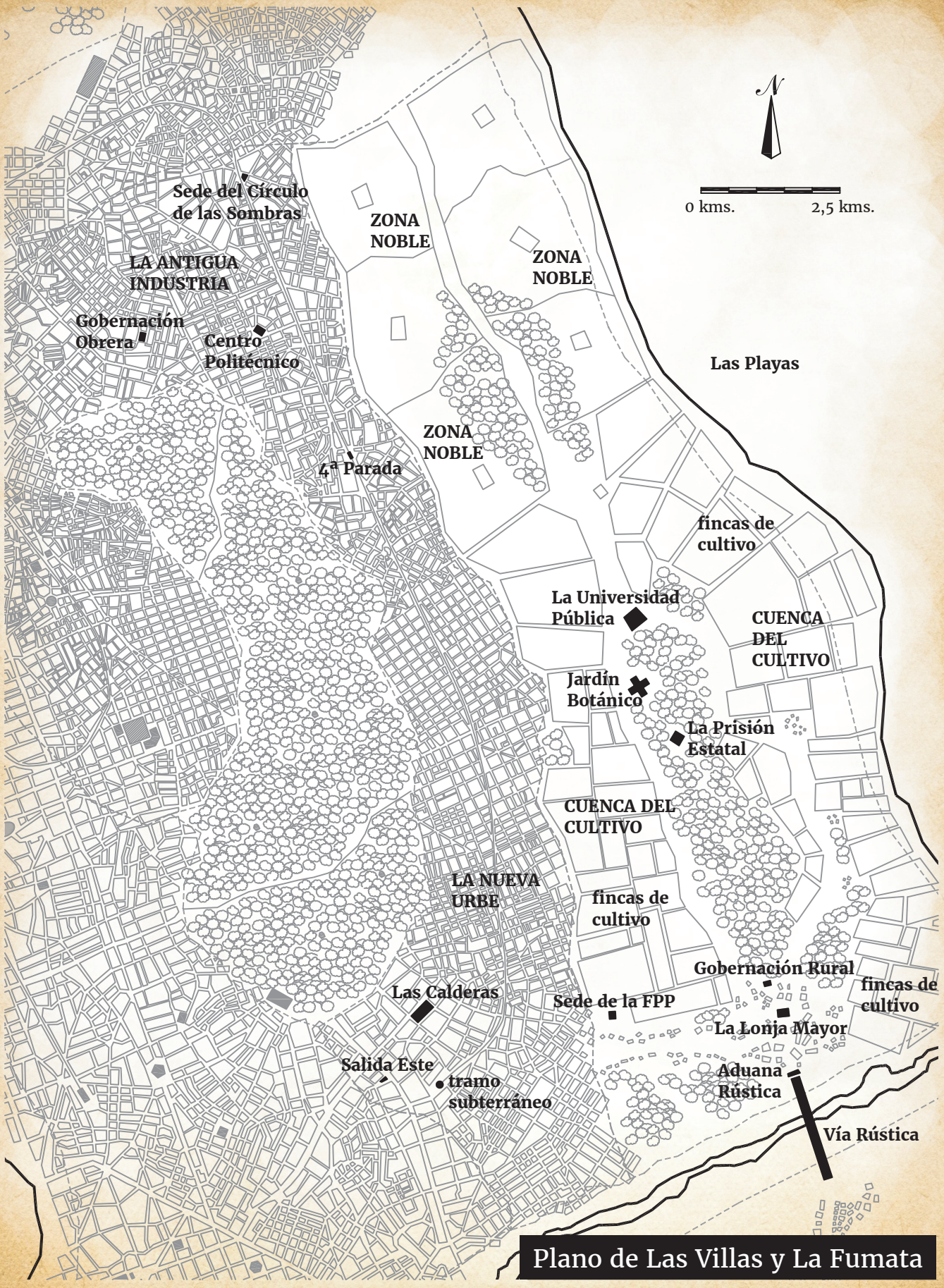
Plano de La Medina



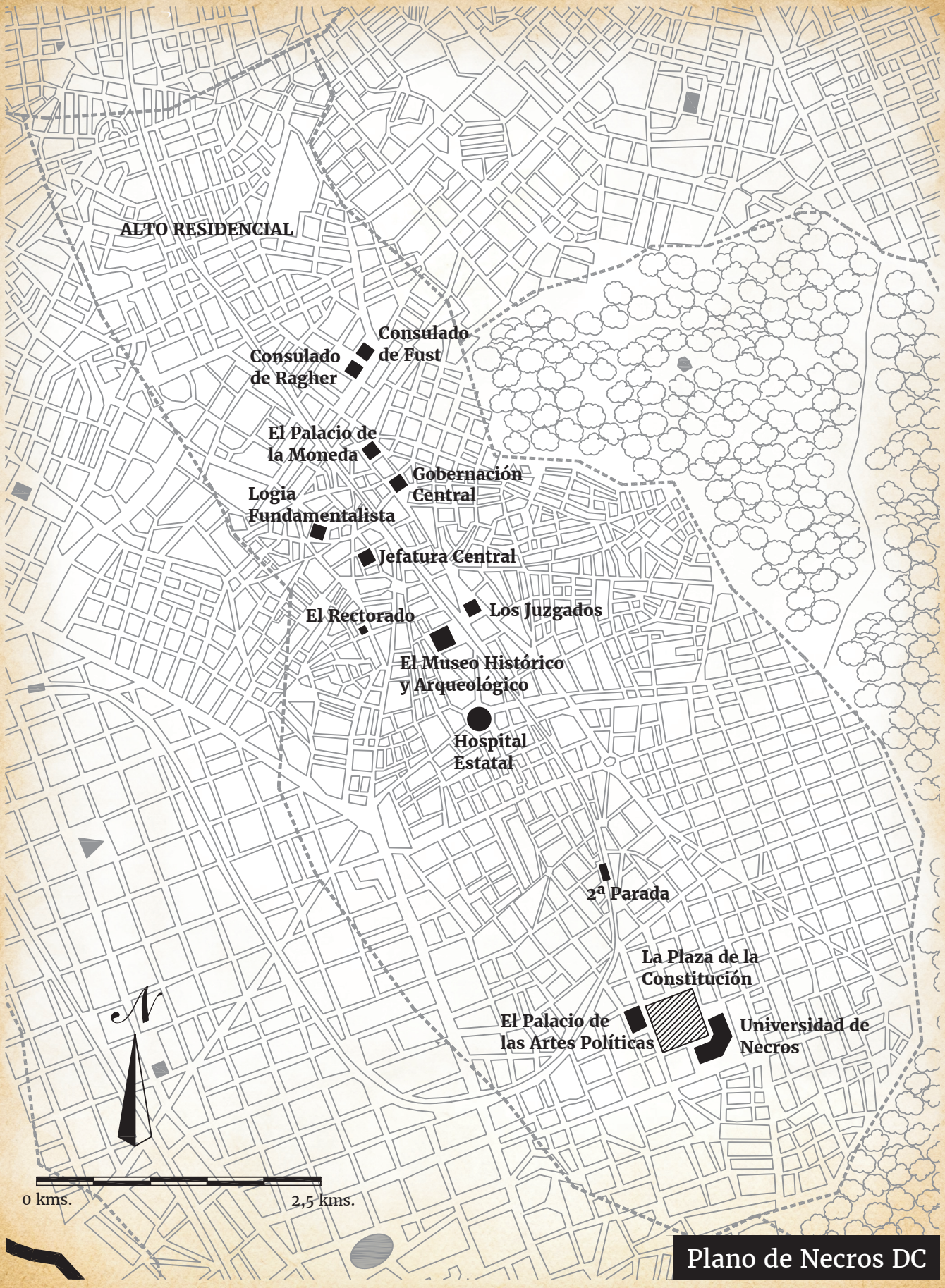
Plano de El Puerto



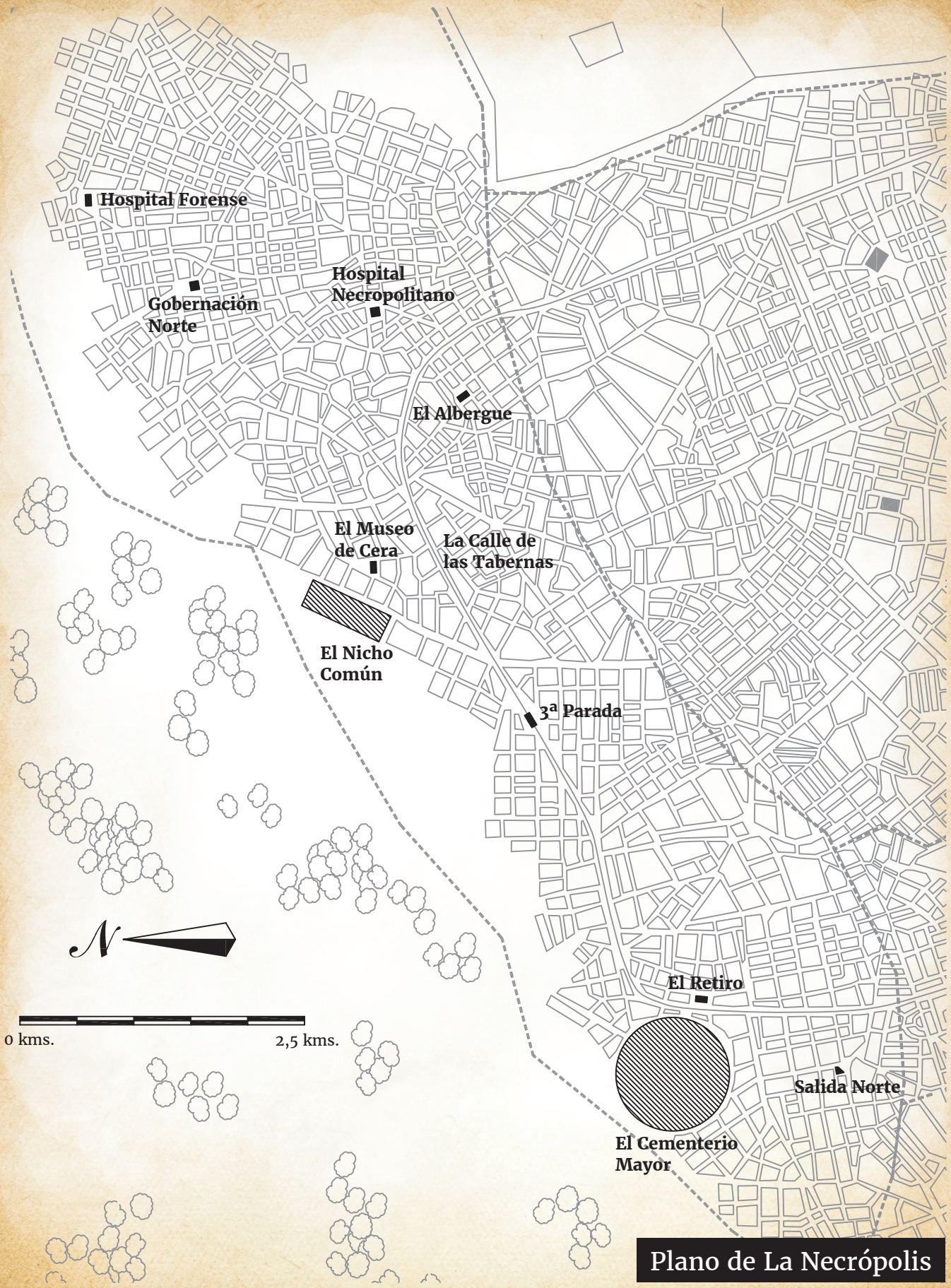
Plano de El Boato y el Bosque de Shadow



Plano de Las Villas y La Fumata



Plano de Necros DC



Plano de La Necrópolis


Los Túneles
Las Ruinas
Salida Norte
Los Túneles
La Cueva
Gobernación
Baja
LA ANTIGUA
NECROS
Los Túneles
Los Túneles
zona de bosque
desconocida
Los Túneles
La Pared
El Bosque
Subterráneo
El Embarcadero
La Pared
Los Túneles
Salida Este
Las Cloacas
LOS BAJOS
5ª Parada
Los Túneles
N
0 kms.
2,5 kms.
Aduana Anticua
Vía Anticua
Los Subterráneos



CAPÍTULO II
RAZAS

Te veo, te he observado... Durante cientos de años he contemplado el sufrimiento del hombre ante la ira de sus vecinos. Seres de otras razas lo han cazado, matado y domesticado. Han puesto a la humanidad en el lugar que probablemente le correspondía. Y aún así, perseveraba en su afán por preservar su existencia.
Cuan enorme fue mi sorpresa al constatar que la mayor virtud del ser humano no consistió en resistirse a la condena, sino en el instinto de supervivencia. Ahora lo entiendo, ahora lo observo, la selección natural ha hablado. He comprendido la verdadera finalidad del hombre, mero recipiente del resto de seres, mero huésped de una verdad mayor por llegar. Servíos de él razas del mundo, pues él es el camino.

La Revelación de los Humanos, El Escriba de los Muertos

La historia del Continente, y del Universo de *Shadow Mirror* en sí, viene en gran parte determinada por los sucesos que protagonizaron cada una de las civilizaciones que han coexistido a lo largo de los tiempos. Sus acciones, sus conquistas, así como sus descubrimientos y enemistades, nos ofrecen una idea conjunta de su origen y porvenir. Partimos de la raza humana, la más extendida en la actualidad, y quizás la más común de todas, aunque no por ello la menos especial.

HUMANOS

Quizás la raza humana sea una de las más importantes de todas ya que, con el paso de las eras, ha evolucionado de un estado primitivo hasta enriquecerse social y culturalmente. A pesar de no poseer propiedades mágicas inherentes y de tener una esperanza de vida muy inferior a la del resto de razas, su elevado instinto de supervivencia, su capacidad de aprendizaje y su organización en torno a sociedades le han permitido prosperar. Sin embargo, los humanos no sólo han sobrevivido a los enfrentamientos con otras razas a lo largo de las épocas, sino que han llegado a convertirse en la raza hegemónica de nuestros días, que serán recordados como la Edad Humanista del Continente conocido.

La historia del Gran Reino Humano es el punto de partida de la historia de la raza humana. Previamente a su fundación, sólo existía un gran número de tribus bárbaras asentadas al norte de las Montañas Centrales. Tras cientos de años de costumbres nómadas, su líder y futuro rey, Thul, les brindó el conocimiento necesario para asentarse y organizarse como un reino provisto de leyes, tecnología y cultura. Éste se considera el primer reino humano conocido, con influencias de otros reinos coetáneos más avanzados como el élfico o la ciudad de Luzula y sus tres culturas —a saber, las propias de enanos, elfos y humanos— coexistiendo bajo una misma ley. El Gran Reino Humano fue fundado en el año 112 de la Epoca Thuliana, en lo que se ha tildado como una época más de la Edad Mitológica. Al poco tiempo de su creación, se fragmentó voluntariamente en cuatro reinos territoriales: el Reino de Templaria, la capital de todo el Gran Reino Humano, al noreste de la Cadena del Gmolh; el Reino de Rhuto, más comercial, al sur de Templaria; el Reino del Oeste, eminentemente marinero, al oeste de la Cadena del Gmolh; y el Reino de la Luz, relacionado con las artes arcanas, al sur del Reino del Oeste. Todos estos reinos formaban parte del mismo imperio y estaban gobernados desde Templaria por el Monarca Thul, de quien se dice fue el humano más sabio y longevo de cuantos han existido.

Para entender la historia del hombre y de los orígenes del Gran Reino Humano, se debe consultar el conjunto de libros históricos de mayor relevancia, que reúne a los escritores e historiadores más relevantes y rigurosos: las *Crónicas de la Humanidad*. Este elenco de obras comenzó a recopilarse y editarse en el Reino de Templaria. Tras la caída del Gran Reino Humano y el nacimiento del Reino de Gmolh Ragher, las obras pasaron a formar parte del archivo de las Bibliotecas de Ragher. En la actualidad, la mayor parte de la colección, si no su totalidad, permanece vigilada en El Museo Histórico y Arqueológico del Estado de Necros. Será en las *Crónicas de la Humanidad* donde numerosos escribas narren la historia del Gran Reino Humano y de su fabuloso monarca. Existen multitud de relatos que han sido conservados desde la Edad Mitológica hasta nuestros tiempos —la Edad Humanista— y que enumeran las hazañas de Thul, pero con un rigor insuficiente como para ser tenidas en cuenta más allá de la mera fábula o leyenda. Uno de los historiadores más respetados es Ian Nyza, autor de los relatos que conforman *El Libro Inconcluso* en los que data gran parte de la historia relativa a Thul y a la batalla que involucró a la mayoría de las razas del Continente, el Concilio Santo.

Sobre la Edad Mitológica

En esta obra se narra cómo el nigromante Lorythiel, enzarzado en una guerra contra sus hermanos elfos, centra su atención en Thul, un humano perteneciente a una tribu nómada que sobresalía entre el resto de sus congéneres. El futuro monarca fue apresado y trasladado al Castillo Nigromántico, en la Península de los Murciélagos. Una vez allí, se cree que Thul fue sometido a una larga tortura y a todo tipo de experimentos para convertirlo en el guerrero definitivo o, quizás, en el humano definitivo. Una vez convertido en el paladín de Lorythiel, encabezará un ejército de no-muertos para enfrentarse a los elfos en la Guerra de los Cuatro Mil Días y las Cuatro Mil Noches. Será en esta contienda donde Thul tome conciencia de a qué señor sirve. Tras acabar con la guardia personal del nigromante, Thul matará a Lorythiel en la sala de audiencias del Castillo Nigromántico —en el año 34 de nuestra era— y abandonará la península portando el objeto de mayor poder del nigromante, su libro mágico: el «*Necrum Grimorium*».

Tras reunir a las antiguas tribus nómadas, pone rumbo al oeste de las Montañas Centrales, donde se asienta para fundar el Gran Reino Humano en el año 112. Allí erige la capital, Templaria, y divide el reino en cuatro. A principios del año 400, se rodea de un grupo de consejeros, los futuros sabios del mañana, a los que transmitirá su conocimiento. Tras haber jurado destruir a los no-muertos al haber sido utilizado por Lorythiel, los elfos de Flirt, desesperados, piden ayuda a Thul para destruir a una horda de estos seres que amenaza con arrasarlos. Ante esta tesitura, el monarca marcha con su cuerpo personal, los Templarios Absolutos, a la batalla. No obstante, tanto él como su guardia fenecen trágicamente durante el trayecto, en el año 432.

Con la muerte del Thul, demonios y no-muertos invaden el Continente, sumiendo al mundo en la oscuridad. Éste es el inicio del llamado Concilio Santo, en el año 469; la guerra que duró varias décadas y cambió la historia por completo. La inexpugnable Luzula es la primera ciudad importante en caer, a la que siguen las comunidades élficas del noreste del Continente junto con las ciudades enanas de las Montañas Centrales. Nada permanece en pie ante el paso de los demonios, y muchas civilizaciones son exterminadas. El Gran Reino Humano es el objetivo final de las malignas hordas y el valeroso Rey Cael

Ragher, del Reino del Oeste, prepara un gran ejército humano y reúne bajo una misma bandera a todas las órdenes templarias, enfrascadas en conflictos internos, para luchar contra el amenazante ejército que se aproxima.

Los humanos por sí solos no podían destruir la alianza de muertos vivientes y demonios. No obstante, contaron con la ayuda de unos inesperados aliados, los Arquellyanos. En la batalla final, los ejércitos templarios destruyeron a las hordas no-muertas en lo que se conocerá como «la Batalla de Rhuto», mientras que los Arqueros Solares acabaron con los demonios en la Llanura de las Calaveras. Tras el Concilio Santo, tanto los demonios como los no-muertos son exterminados casi por completo y los pocos que sobreviven se diseminan por el Continente.

Sobre la Edad Humanista

Los Reinos de Templaria, Rhuto y de la Luz quedan destruidos debido a la contienda. Sólo el Reino del Oeste aguanta el envite de la gran batalla. Será el victorioso Rey Cael Ragher quien funde el actual Reino de Gmolh Ragher, que comprende todas las tierras emplazadas entre la Cadena del Gmolh y el Mar de los Crustáceos. A su vez, en el año 558, Necros se establece como un estado independiente y democrático. Será su primer gobernante, Heinrich Haggar, quien capture a los cabecillas del Concilio Santo, que se habían ocultado en la península necrita, y los entregue a Ragher como gesto de buena voluntad. En Ragher, serán condenados a muerte por el bien de la humanidad. Tal acto de justicia hace que se firmen tratados de paz y concordia entre el Reino de Gmolh Ragher y el Estado de Necros.

Ragher ve la necesidad de datar la historia de la humanidad de una manera más rigurosa y exacta. Con el nacimiento de las universidades se profundiza en los textos, poco rigurosos, de la Edad Mitológica y se cuestiona su veracidad, quedando muchos catalogados como meras leyendas. El propio Rey Cael nombra a Thul semidiós de todos los hombres y a los templarios como sus protectores y predicadores.

Con el paso de los años, las relaciones entre el Estado de Necros y el Reino de Gmolh Ragher se vuelven excelentes. Necros aporta sus conocimientos para ayudar a la reconstrucción de las zonas todavía destruidas por el Concilio Santo. La ciudad necrita dispone de capacitados ingenieros y médicos, que pone al servicio de Gmolh Ragher. Se crean puertos, astilleros, rutas y nuevas vías comerciales. Por su parte, Ragher ofrece su ejército para proteger las fronteras de Necros y una división de sus Agentes del Gobierno se instalan allí para preservar la ley y el orden.

La Comarca de Ranet, al sureste del Continente, había quedado arrasada tras la guerra. Sin embargo, Gmolh Ragher acabará erigiendo allí, bajo soberanía gariana, el Condado de Fust, en honor al Conde Allan Fusten. Esta jugada estratégica será importante para Ragher, ya que Fust es una reserva inagotable de un excelente acero y posee ricas canteras de piedra.

Con la llegada de Silas «el Devoto» al trono, la prosperidad se ve truncada ya que bajo su mandato se impone una ola de represión religiosa que da como resultado un enfrentamiento entre las órdenes templarias, provocando la Guerra de Secesión en el año 613. Al término de la misma, Fust pasa a llamarse «Fust Anion» y se constituye como un reino independiente y soberano; el Reino de Gmolh Ragher deja de ser la gran potencia hegemónica y Thul es por fin proclamado dios de todos los hombres.

Tras la Guerra de la Secesión se viven unos años de paz tensa hasta que el heredero al trono de Fust Anion fallece en extrañas circunstancias mientras cursaba estudios en la universidad de Nordat, el Principado de Ragher. Al no encontrarse su cuerpo y haber fenecido en suelo gariano, el Reino de Fust Anion opta por declararle la guerra al Reino de Gmolh Ragher. En la actualidad, el Continente se encuentra sumido en el cruento enfrentamiento de estas dos inigualables potencias bélicas. Miles de refugiados marchan al imparcial Estado de Necros, huyendo de la devastación de la guerra. Necros se postula así como la llave que, posiblemente, declinará la contienda en favor de uno de los dos reinos contendientes.

Zona de Influencia

En la actualidad, los humanos se han dispersado por todo el Continente. Suponen la raza predominante y sus ciudades y sociedades están tan ramificadas y son tan numerosas que el resto de razas las utilizan para ocultarse y llevar a cabo sus fines. Existen varios núcleos importantes en términos de población y extensión; el reino más grande en lo que a la superficie se refiere es el Reino de Gmolh Ragher, al oeste del Continente. Al sur del Continente se emplaza el Reino de Tabernas, difícil de encontrar, mientras que al sureste se encuentran el Reino de Fust Anion y sus murallas rojas. No obstante, el núcleo de población con mayores dimensiones y densidad de población se ubica en el Estado de Necros que, con varios millones de ciudadanos y residentes, representa la mayor megalópolis del Continente.

Existen otros lugares donde también se encuentran pequeñas comunidades humanas como puedan ser la Península de Leendak y sus piratas al margen de la ley, los poblados bárbaros del pueblo de Nemet, situado al pie de las Montañas Centrales, así como las comunidades de la desaparecida ciudad de Flirt, diseminadas por los bosques del norte del Continente.

Enemigos y Aliados

La única raza a la que los humanos respetan y consideran como aliada es la de los Arqueros Solares. Los Arquellyanos acudieron en el pasado a ayudar a los humanos en la guerra contra demonios y vampiros, y siempre han demostrado una beligerancia implacable contra el resto de razas, en su mayoría malignas y peligrosas. Estos seres cuentan con un gran poder de convicción; supuestamente, ellos personifican la luz y

la pureza, y los humanos son una raza que muestra gran devoción por aquellos que simbolizan el bien, sea justo o no.

Siguiendo la línea anterior, se puede deducir que tanto los demonios como los vampiros son razas consideradas enemigas naturales e históricas de los humanos, y qué serán objeto de persecución hasta que sean erradicadas de una vez por todas. Del mismo modo, los zombis y Despojos, que hicieron las veces de lacayos de los vampiros y los generales de Lorythiel durante el Concilio Santo, son considerados subrazas malignas y despreciables. Tan sólo merecen la extinción.

Por otro lado, los espíritus y espectros son vistos por muchos humanos con respeto, pero también despiertan en ellos un miedo irracional. Los humanos son muy supersticiosos y la inmensa mayoría cree que estos entes son las almas de los difuntos, condenadas en el más allá a vagar eternamente. Muchos humanos rehúyen a estas entidades, creyendo que así evitarán avocar también su alma a una vida errante en el Otro Lado.

Los Saurios nunca se han enfrentado directamente a los humanos. Siempre han vivido muy aislados en sus cuevas y en las Montañas Centrales. Sin embargo, han sido enemigos naturales e irreconciliables de los Arqueros Solares, y un enemigo natural de los Arquellyanos lo es también de la mayoría de lo humanos.

Los Metamorfos son otra raza enemiga, aunque resulta difícil perseguirlos, ya que son difíciles de identificar. Esto se debe a su cualidad de suplantar identidades imitando distintas fisonomías humanas. Fueron creados por los secuaces de Lorythiel y conforman una raza catalogada como muy peligrosa.

Los licántropos, en tiempos del Gran Reino Humano, sufrieron todo tipo de persecuciones y cacerías. Muchos nobles de la época llegaron a considerar la caza del licántropo como un deporte. Aunque en el Estado de Necros esta práctica está prohibida, no son una raza bien vista. Por regla general, los humanos ven a los licántropos como a bestias incontrolables y muy peligrosas, por lo que es normal encontrar batidas de ciudadanos para darles caza.

Los humanos consideran a lo Ácnidos una raza detestable, siempre rodeada de insectos venenosos y de ponzoña. Son seres dantescos y, en la mayoría de los casos, se les considerada como otra clase de demonios. El hombre rechaza aquello que le causa repulsión y abominación.

Afiliaciones Profesionales

Los humanos son hábiles en cualquiera de las profesiones existentes. No tienen una ocupación predilecta; cada individuo ostenta sus propias inquietudes y es libre de decidir qué especializaciones de profesión decide aprender. Independientemente de la profesión, si un humano es competitivo y se esfuerza en sacar el máximo provecho de sus conocimientos, logrará sobresalir en su oficio.

ARQUEROS SOLARES

Tanto sus orígenes como cada uno de los pasos que han dado a lo largo de la historia se han visto envueltos en leyenda. Los Arqueros Solares —nombre por el que eran conocidos en un principio— o los Hijos del Sol —nomenclatura más contemporánea— en realidad se refieren a sí mismos como Arquellyanos. Son muy escasos los eruditos que conocen su lengua, y menos aún quienes han convivido con ellos. Posiblemente se trate del pueblo más unido, poderoso y hermético de cuantos existen en el Continente.

Su civilización fue la primera en surgir y en elaborar las primeras crónicas que esbozaban una panorámica del mundo en la antigüedad. Originarios de la Isla de los Dragones, situada al oeste del Continente, lo conquistaron todo. Sometieron a dragones, orcos, elfos y enanos; las razas más significativas en aquella época. Si bien no de forma tiránica, los Arqueros Solares eran dueños y señores de todo cuanto existía bajo el firmamento y los demás pueblos sólo podían rendirles pleitesía. Su hegemonía, aunque finita, sí que ha resultado la más duradera de entre los periodos de dominio de cuantos imperios han sobrevenido hasta la fecha —se cree que comenzó en el año -3.000 de nuestra era, en la Edad Mitológica—.

Si bien algunas razas, como los elfos, mantenían una relación muy estrecha con la naturaleza, otras parecían estar ligadas a la noche y las tinieblas, como los vampiros, o eran la misma esencia del Caos, como los demonios. Por su parte, el pueblo arquellyano representa el Orden en todo su esplendor. Ellos son la Luz que baña este mundo, y el Sol, la fuente que sustenta su existencia y de la que extraen sus magníficos poderes.

No obstante, su imperio cayó tras la derrota en la ya mítica Guerra de los Señores Oscuros, —en el año -1.200, antes incluso de que el ser humano despertara como raza— y abandonaron el Continente. Sin embargo, según la leyenda asignaron a un vigía, llamado Lucero del Alba, el deber de velar por el equilibrio durante los sombríos años venideros. El tiempo pasó y los humanos se hicieron con el poder contando con el apoyo de Lucero del Alba y de los Hijos del Sol —estos últimos como aliados en la sombra—. No en vano, en la batalla que puso fin a la contienda del Concilio Santo, la aparición de los Arqueros Solares resultó providencial; el sacrificio de su vigía y capitán propició la victoria al Gran Reino Humano, salvándolo de una segura extinción a manos de las hordas demoníacas.

Ése fue el final de su civilización tal y como se la conocía. En la actualidad, no se dispone de datos fehacientes sobre en qué medida mermó la guerra a este pueblo. Se sospecha que caminan entre nosotros, conviviendo con los humanos, pero de manera encubierta. Los únicos con los que se relacionan abiertamente son los templarios —toda una cofradía lleva su nombre—, que están a su servicio dada la

alianza histórica que ambos grupos han mantenido.

Con el transcurrir de los tiempos, muchas naciones se han diseminado por el mapa, fraccionándose hasta perder por el camino su identidad como pueblo. Muchos reinos han caído en el olvido y, sus integrantes, renunciado a rememorar el pasado. Sin embargo, los Arqueros Solares no se cuentan entre ellos. Mermados y casi extintos, preservan sus elevados ideales de justicia y el compromiso para mantener el Orden y luchar contra sus enemigos.

Zona de Influencia

Aunque su epicentro en el continente se situaba en las Montañas Centrales, hace siglos que abandonaron sus cuarteles generales y, muy posiblemente, estos se encuentren reducidos a ruinas en el presente. El único punto de contacto con los Arqueros Solares conocido es La Torre del Alba, en el Reino de Gmolh Ragher.Si bien no tienen ninguna sede conocida en el Estado de Necros, se sospecha que poseen varias de las torres más altas del Boato y del Distrito Central.

Los Hijos del Sol se sienten cómodos en las alturas y tratan de alejarse de los entornos subterráneos tanto como pueden. Hay quien asegura que ha visto individuos saltar de un edificio a otro a plena luz del día. Estas prácticas pueden estar motivadas en cierta medida por la nostalgia ya que, en el pasado, su civilización coronó las más altas cumbres montañosas. Cuanto más alta sea su ubicación, más próximos se encontrarán a su fuente de poder: el astro rey.

Enemigos y Aliados

Los Arqueros Solares gozan de una prodigiosa memoria histórica y conservan tanto amigos como enemigos. Su única alianza conocida es la que mantienen con los humanos, más concretamente con los súbditos de Gmolh Ragher. En estos momentos de calma tensa en mitad de lo que parece ser la guerra más importante contra Fust es cuando, en mayor medida, los Arquellyanos han tomado la iniciativa y han empezado a desempeñar funciones de inteligencia para favorecer los intereses del rey aliado.

La lista de enemigos irreconciliables de esta raza resulta bastante más extensa. Encabezándola se encuentran los demonios, sus enemigos por antonomasia. La existencia de los hijos de Efemías orbita en torno a su afán por traer el infierno a este mundo. La misión de los Arqueros Solares consiste en impedírselo, destruyendolos o al devolverlos al mundo del que provienen. La segunda amenaza a la que combaten la representan los vampiros. Dado que los extraen de la luz solar, los poderes de los Arquellyanos resultan especialmente efectivos para acabar con el estigma de los Dracul. A sus ojos, estas dos razas son las más peligrosas, por lo que frente a ellas no debe haber cuartel y se debe aprovechar la más mínima ocasión para acabar con cualquiera de sus miembros.

A otra raza, los licántropos, también la perciben como pérfida e impura. Si bien el sentimiento que los licántropos despiertan en ellos se asemeja más al desprecio que al odio, los Arqueros Solares no dejarán escapar por las buenas a ningún Lupus que caiga en sus manos.

En el último lugar entre sus antagonistas se encuentran los Saurios. En el pasado, estos reptiles fueron esclavizados y utilizados no sólo como monturas, sino también como animales domésticos y de granja. De ahí que actualmente los hombres reptil alberguen un gran resentimiento contra los Arquellyanos. Un Hijo del Sol no tendrá razón para iniciar ningún acto hostil contra un Saurio, pero sí estará prevenido por si tuviera que defenderse.

Con independencia del aspecto racial, existen dos facciones contra las que atentan de manera reiterativa: los Templarios Negros y los Alquimistas Demiurgos. La lucha frente los primeros atiende a razones obvias: ejercen de protectores de los demonios, lo que los convierte en enemigos por definición. Por su parte, los Demiurgos se sirven de malas artes para crear toda clase de perversiones y monstruosidades que atentan contra la naturaleza, ergo también deben ser combatidos.

Afiliaciones Profesionales

Un Arquero Solar destaca como templario. Que tengan su propia cofradía da buena muestra de ello. A su vez, los Arquellyanos desempeñan con total pericia el oficio de agente, multiplicando las capacidades de estos profesionales con los dones inherentes a su raza. Por último, posiblemente representen la élite las Escuelas Monásticas, ya que la Disciplina Marcial más poderosa —la de la Palma Sagrada— es parte de su legado.

SAURIOS

A diferencia de lo que se cree, este mundo no pertenece al hombre. El hombre apareció en último lugar con respecto a las razas Antiguas. Antes del ser humano estaban los elfos y los enanos. Los orcos son más antiguos que todos estos, y más aun los Arqueros Solares. Sin embargo, hay una raza más vetusta aún. A ellos pertenece esta tierra, pues Continente y Saurios aparecieron al unísono.

Estuvieron presentes cuando acaeció el Gran Cataclismo y El Techo del Cielo cayó sobre la Tierra, hace más de 10.000 años. Son la raza primigenia del Continente y su imperio abarcaba todos los rincones de este mundo. Tan sólo los Arqueros Solares convivieron con ellos en esta primera etapa. De hecho, los únicos datos que se conservan sobre esta raza se encuentran en *los Grabados del Ángel*, esto es, el diario de Lucero del Alba, encontrado en las Montañas Centrales. Estos grabados suponen la primera forma de grafía de la historia; comenzaron siendo una serie de jeroglíficos que fueron evolucionando hasta la escritura en relieve, cincelada en tablas de basalto.

La sociedad sauria se dividía en tres estratos perfectamente diferenciados y especializados según

sus características y, aunque formaban una única comunidad, ningún grupo mezclaba al resto en sus asuntos, respetando el principio de territorialidad. En concreto, se diferenciaban en Alados, Terrestres y Anfibios. El Cuerpo Real lo formaban un grupo de Saurios de especial categoría, llamados Saurios Emperador, que ejercían de gobernantes supremos; el grupo lo integraban aquellos individuos que poseían características de más de una especie —por ejemplo, una cría terrestre y anfibia simultáneamente sería candidata al gobierno de toda la nación—. Esta pequeña élite vivía separada del resto, en la cumbre más alta de las Montañas Centrales, y desde allí dominaban todo cuanto podía alcanzar la vista.

No obstante, esta posición de supremacía acabó cuando los Arquellyanos sometieron a los Saurios alados, volviéndolos en contra de sus hermanos, en una guerra de expansión y conquista que acabó diezmando la población de reptiles hasta la casi completa extinción de la raza en el año -3.200 de nuestra era. Aquellos supervivientes que dejaron de lado su orgullo para rendirse ante los legítimos vencedores se recluyeron en el interior de las montañas, escondidos en grutas sin apenas salir al exterior. Paulatinamente fueron cortando cualquier lazo que les uniera con el mundo de la superficie hasta el punto de caer en el olvido.

Aquellos Saurios traidores —en su mayoría alados— que permanecieron junto a los Arqueros Solares siguieron colaborando con estos hasta la fatídica batalla final del Concilio Santo, donde todos perecieron sin excepción.

En su día, ni siquiera el vasto imperio enano y su intrincada red de túneles logró encontrar ningún espécimen de Saurio Emperador. Únicamente mantuvieron tímidas relaciones comerciales con escasos núcleos aislados de crías de rango inferior de esta raza y tan sólo de manera esporádica. Por todas estas razones, tras la guerra que transformó el mundo, nadie volvió a saber de este pueblo, por lo que se le dio por extinto.

Sin embargo, el estallido de un nuevo conflicto provocó que esta raza volviera a salir a la palestra. Aunque no se ha podido demostrar con pruebas fehacientes, en la guerra actual los Saurios anfibios han combatido en ambos bandos, por lo que resulta difícil saber cuáles son sus auténticas intenciones.

Zona de Influencia

La principal zona de operaciones de estos seres es el Puerto, en Necros. Gracias a su proximidad al mar y a los acantilados, este distrito les proporciona un entorno que se ajusta como un guante a sus capacidades innatas. Por otro lado, el Distrito Bajo es la parte de la ciudad que mejor conocen, dados su gran sentido de la orientación y el hecho de haber permanecido durante siglos viviendo bajo tierra, lo que los convierte en la raza actual mejor adaptada a dicho entorno. Se rumorea que sólo se puede acceder a sus nidos principales a través de una red de túneles anegados por el agua. Por último, el Distrito Rústico de las Villas es otro de sus feudos debido a la estrecha relación que mantiene esta raza con el Gremio con la FPP.

Enemigos y Aliados

Los enemigos naturales e históricos de todo Saurio son los Arqueros Solares. Un Saurio sentirá un odio sin parangón por cualquier Arquero Solar o simpatizante de estos. Se trata de enemigos irreconciliables, y la deuda de sangre que tienen los Hijos del Sol con respecto a los reptiles sólo podrá ser saldada cuando los Arquellyanos sean erradicados de la faz de la tierra.

Quizás llame la atención la extraña relación que mantienen los Saurios y la raza de los demonios. Ciertamente, los Deimios son una de las razas más odiadas y persiguen perversos fines, pero los Saurios los toleran y ven en ellos a unos eventuales aliados debido a que, en el pasado, estuvieron a punto de acabar con los Arqueros Solares en la batalla de todas las batallas. Éste es un ejemplo de que un enemigo común propicia alianzas.

Los Saurios tienen una sensibilidad más allá de lo meramente natural. Parece que su esencia misma está conectada de alguna manera con la magia. Igual que sienten frío o calor, pueden percibir la magia en todas sus formas, y la forma en que ésta altera la realidad. Por esta razón, el uso incontrolado e inconsciente de estas fuerzas los irrita profundamente, por lo que desprecian a la gran mayoría de los brujos.

Afiliaciones Profesionales

La profesión predilecta de los Saurios es la de mercenario, dado que es la que mejor se adapta a sus cualidades. No en vano, ellos han sido los creadores del actual gremio.

Otra profesión que encaja bien con su perfil es la de druida. El elevado compromiso de esta raza para con la naturaleza, su sentido de la territorialidad y la entrega a la hora de defenderla se amoldan a la idiosincrasia de este oficio.

Otros muchos son ladrones ya que viven al margen de la ley; su afán por mantener las viejas costumbres impide que ciertas comunidades de reptiles acepten la autoridad del Estado de Necros. Este carácter subversivo responde al anhelo de volver a erigir el imperio Saurio.

Estas criaturas se adaptan con facilidad a los rigores de la vida monacal ya que están acostumbradas a acatar una férrea disciplina, a no tener ningún contacto con el exterior y a renunciar hasta a la más parca comodidad, pues se consideraría un lujo. Debido a que han tenido que abrirse camino a lo largo de la historia, luchando para poder sobrevivir, no es de extrañar que una de sus mayores inquietudes sea dominar todas las formas de lucha.

ÁCNIDOS

Se cuenta que las raíces de los druidas de Flirt se encuentran en las antiquísimas castas élficas. Un vestigio de una de ellas lo representan los Señores de las Bestias. También se dice que el primer señor de las bestias, un elfo llamado Leynedel, tenía un hermano gemelo, Neylen. Mientras que Leynedel ostentaba el control absoluto sobre los animales más nobles del bosque tales como el lobo, el ciervo, el águila o el oso entre otros muchos, Neylen solamente podía dominar a insectos y alimañas inferiores como el escarabajo, la araña, los mosquitos o los escorpiones.

Neylen siempre se sintió repudiado por su hermano. Además, éste era más respetado que el propio Neylen, por lo que no pudo evitar sentir envidia y resentimiento contra todo el mundo. Por ello, Neylen tomó la decisión de intentar convertirse en el druida más dotado de cuantos hubieran existido y no dudó en pedir ayuda a uno de sus más íntimos amigos: un joven virtuoso llamado Lorythiel.

Lorythiel convenció a Neylen de que sirviéndose de sus artes podría llegar a ser mucho más poderoso que un simple druida, superando de este modo a su hermano. Así, el señor de los insectos se prestó, voluntario y sin reservas, a las pruebas poco ortodoxas que la oscura imaginación de su aliado era capaz de crear. Ciertamente, su amigo no le mentía: Neylen fusionó su esencia con el poder místico que le otorgaba el control sobre los animales y elevó sus poderes hasta cotas que ni él mismo habría esperado.

Sin embargo, ese mismo poder corrompió su alma. Una noche impía, ya lejana, Neylen irrumpió en una asamblea y asesinó a todos los miembros de su familia; a todos salvo a su hermano. Tras la masacre, el asesino abandonará el reino de los elfos en el año -151 para no regresar. Leynedel tuvo que cargar con este estigma durante incontables años. Intentó encontrar a su hermano y vengar la afrenta pero, si lo hizo, no quedó constancia de ello.

Como represalia, y en ausencia del culpable material de los hechos, Lorythiel fue apresado, juzgado, y finalmente, condenado a mil años de reclusión en la torre más alta del castillo abandonado que descansaba al borde del Acantilado de los Murciélagos. Fue encerrado en una habitación sin puertas ni ventanas, en lo más recóndito del que sería conocido años más tarde como «Castillo Nigromántico».

Por su parte, nunca se supo qué camino tomó Neylen. En las *Crónicas Élficas* no se le vuelve a hacer referencia ni a él ni a ninguno de sus descendientes. Es muy probable que adquiriera la categoría de tabú para los de su pueblo y, por esa razón, se podría haber borrado su huella de la historia misma de su civilización. Sin embargo, no se puede borrar la memoria del mundo. Los Ácnidos existen; viven entre nosotros, acechando detrás de cada esquina. Qué persiguen o qué planean, sin embargo, sigue siendo un misterio.

Zona de Influencia

La mayoría de los Ácnidos dependen del Distrito Bajo, los Subterráneos. Los seres de esta raza tratan de eludir el Bosque de *Shadow*, pero algunos no pueden evitar sentir atracción por él, pues el bosque les llama y sólo allí se sienten como en casa.

Amigos y Enemigos

Todos los druidas, en especial los señores de las bestias, odian a los Ácnidos. Los descendientes de Neylen han sido —y siguen siendo— perseguidos y asesinados. Quizás algunos busquen la redención, pero la mayoría tratará de evitar a todo flirtense para salvar la vida.

Por otro lado, no están bien vistos por los humanos, que se sienten horrorizados cuando ven a un Ácnido que ha adoptado su forma de insecto y los tachan de demonios, por lo que se ven abocados a confundirse discretamente entre los de esta raza.

Afiliaciones Profesionales

Dado que pertenecen a los estratos sociales más bajos de la comunidad, cualquier actividad delictiva será una posibilidad profesional para un Ácnido. Sus habilidades les permiten ser buenos espías. Cualquiera interesado en obtener información de una fuente discreta puede recurrir a uno de estos individuos. Aunque no se distinguen por su disciplina, algunos pueden hacer carrera como mercenarios, aunque sea sólo por ganar algo de respeto y dejar la vida de vagabundo.

DESPOJOS

Los Despojos son los no-muertos más comunes. El término lo acuñó el primer ser en la historia que fue capaz de animar un cuerpo inerte: el creador de la Nigromancia, Lorythiel. Cuando este elfo, enviado al exilio por su pueblo, canalizó su odio y su talento para levantar a su ejército, éste no era más que un montón de cadáveres desmembrados y de esqueletos que apenas se sostenían en pie. Lo primero que pensó al contemplar su obra fue que se trataba de una manada de despojos, de desechos y, por ende, perfectos para ajusticiar a los pulcros, sibaritas, y refinados elfos.

Aunque este nigromante, renegado de su patria, se sirvió a lo largo de la historia de innumerables marionetas para cumplir sus pérfidos propósitos, ninguna tuvo un papel tan importante como los despojos. En el año -96 de nuestra era, Lorythiel lanzó un contingente masivo a cargo de miles de Despojos contra las fronteras de los desprevenidos reinos élficos del Bosque de *Shadow*. Empezaba así la Guerra de los Cuatro Mil Días y las Cuatro Mil noches.

Conviene destacar que el conjuro para animar a los Despojos es, posiblemente, el más fácil de aprender para un nigromante. Debido a esto, los Despojos han sido siempre los no-muertos más comunes. Así, cuando alguien hace referencia a un no-muerto se

sobreentiende que se trata de uno de estos seres de no haber mayor acotación.

Estos entes han demostrado ser una herramienta muy útil para sus amos. Siempre fieles, acatan sin rechistar cualquier orden dictada por su dueño mediante el pensamiento. No necesitan dormir, comer, o descansar. Un no-muerto no se desmoraliza, ni siente miedo o frustración. No se puede razonar con ellos, ni hacer que se vuelvan contra su amo. Además, una vez animado, un Despojo se mantiene en pie de forma indefinida, hasta que el conjuro que lo despertó sea dispersado o el brujo que lo animó muera.

Zona de Influencia

Allá donde haya un brujo necromántico habrá Despojos. Si bien es cierto que cualquier brujo que emplee la magia para crearlos está violando la ley, muy pocos son los que se resisten a usar este poder. No puede haber Despojo sin amo. No son zombis ni nómadas. Estos no-muertos dependen siempre de la fuerza de voluntad de su señor, por lo que no existen comunidades de Despojos independientes. Así mismo, y por ser manifiestamente ilegales, el brujo que los anime se asegurará de no llamar excesivamente la atención, por lo que los cementerios y criptas abandonadas suelen ser los lugares idóneos para ocultar a estos seres.

Amigos y Enemigos

Los no-muertos no dejan a nadie indiferente. Tanto para bien como para mal, no hay ser que permanezca impasible ante ellos. Para los más pérfidos y macabros, estos títeres suponen herramientas con las que llevar a cabo sus siniestros planes. Para el resto del mundo, representan una lacra con la que hay que acabar.

Afiliaciones Profesionales

Un Despojo no puede desempeñar una profesión propiamente dicha. Si el no-muerto poseía una en vida, lo más probable es que la olvidara. No obstante, hay casos en los que un despojo tiene conciencia de sí mismo, pero aun así sus habilidades motrices, reflejos y recuerdos se verán seriamente mermados, pues se encuentran en un permanente estado de confusión y aletargamiento.

ENGENDROS, ZOMBIS Y NÓMADAS

Los Engendros —también llamados zombis— son creaciones perversas que los poderes oscuros utilizan para esclavizar y corromper a los hombres. Un Engendro no es exactamente un no-muerto dado que su cuerpo sigue vivo y alberga su alma inmortal. Sin embargo, su apariencia pútrida y decadente es un reflejo de que, paulatinamente, está perdiendo la humanidad.

Además de los hombres también los perros y otros otros animales salvajes han sido trasformados en estas abominaciones, lo que ha dado origen a un sinfín de historias macabras sobre mastines fantasmales y cuervos demoníacos.

Los Nómadas tienen un origen paralelo y, en muchos casos, coincidente con el de los zombis. Según las crónicas, después del Concilio Santo, todo el Este del Continente quedó arrasado por la terrible confrontación final entre Lucero del Alba y Arsemil. No hubo supervivientes por ninguno de los dos bandos tras aquella batalla. Sin embargo, eran muchas las tribus de humanos nómadas que vivían en la Llanura de las Calaveras. Debido al paso de las hordas demoníacas, y a la propia magia de los Arqueros Solares, toda la tierra fue contaminada: desde el suelo, dicha contaminación se filtró hasta el agua subterránea que abastecía lagos y ríos, afectó a los animales que servían de alimento, e incluso corrompió el mismo aire. Todos estos hombres cayeron víctimas de horribles enfermedades y mutaciones, pero no murieron: sufrieron una psicosis caníbal que les empujaba a devorar a todo ser viviente que se cruzase en su camino.

Estos otrora hombres, los Nómadas —su apelativo desde un principio—, no forman un grupo cohesionado, no poseen líderes, estructura social, ni mucho menos capacidad de raciocinio. Se mueven por inercia y, en el mejor de los casos, por un primitivo instinto animal. No obstante, parecen estar dotados de una suerte de mente de enjambre, pues suelen moverse en grupos numerosos y jamás luchan entre sí. Según las evidencias, la carne putrefacta de un Nómada no sirve de alimento para otro; necesitan carne fresca y, a ser posible, viva, de un animal o ser humano.

No se conoce con exactitud si el zombi antecedió al Nómada o viceversa. No resulta posible saber si los depravados brujos oscuros descubrieron estas marionetas de espíritu frágil y usaron su esencia para crear a sus engendros o si, por el contrario, los Nómadas son el resultado de experimentos de brujos inexpertos que no supieron controlar sus propias creaciones. Al no tratarse de una raza capaz de crear una sociedad tal como las conocemos, es imposible datar su origen y establecer unas pautas comunes.

Lo que sí resulta cierto es que, ya sean zombis, Engendros o Nómadas, es mejor evitarlos pues, aunque personifiquen parodias humanas, devorarán las entrañas de sus víctimas si se les brinda la oportunidad.

Zona de Influencia

Los muertos rehúyen la luz del Sol. De igual manera, los sitios concurridos, por apetecibles que les puedan resultar, no son recomendables para estos individuos. Los Engendros suelen estar allí donde se encuentre su amo. Son sus sirvientes y trabajadores. Cualquier mazmorra sombría, caverna o alcantarilla es buen lugar para ellos.

Los Nómadas, si bien históricamente tienen su origen en las Llanuras de las Calaveras, encontraron un

nuevo hogar en Los Subterráneos de Necros. Pueden acceder a cualquier punto de la ciudad debido a sus constantes idas y venidas por el subsuelo y, muy a menudo, hacen incursiones a la superficie a través del Bosque de *Shadow* o del Distrito Norte. Aunque se guían por instinto, no son estúpidos, y han aprendido que realizar ataques a plena luz del día en distritos como el Central o el Boato desencadena toda una campaña de persecución y exterminio que prefieren evitar.

Aliados y Enemigos

De forma análoga a lo que ocurre con el resto de no-muertos, sólo las criaturas propias de la oscuridad se relacionarán con zombis y Engendros y, aún así, éstos no gozarán de demasiada popularidad. Se trata de razas endogámicas que rara vez tienen algo que ofrecer a nadie más allá de amenazar con devorarles o de traicionarles por cualquier eventualidad.

Afiliaciones Profesionales

Siempre que se generaliza se cae en un error. Sin embargo, grosso modo, las necesidades de un zombi suelen estar cubiertas después de devorar a varios incautos. No obstante, se rumorea que el padre de la alquimia no es otra cosa que un Engendro. Así pues, dependiendo de su grado de independencia y lucidez mental, un zombi puede desarrollar alguna práctica profesional. Pueden destacar como brujos, o, por qué no, como ingenieros o bardos. ¿Quién no pagaría por asistir a la actuación de un juglar zombi? Sería un espectáculo digno de ver.

DEMONIOS

Se dice que la biblioteca más grande de cuantas hayan existido se encontraba en el corazón de la ciudad de las tres culturas, la desaparecida y legendaria Luzula, fundada en el -1.039 aproximadamente. Dicha biblioteca se componía de una vasta colección de libros que recogían la sabiduría acumulada durante siglos por muchas razas. Fue precisamente en ella donde se encontró el primer libro, conocido en Común Antiguo como *Demon Magnus* —«manuscrito demoníaco»— y único en su clase, que trataba con rigor la raza de los demonios. De autor anónimo, la obra consistía en un compendio de textos apócrifos que describían la aparición de los demonios en el Continente. Versaba asimismo sobre el avatar de Efemías en este mundo, su lugarteniente, el Mefistófeles Arsemil, y enumeraba en cuantiosos párrafos, minuciosamente y casi con devoción, las propiedades de estos seres oscuros.

Muchos consideran a los demonios —o Deimios— como el reverso oscuro del alma de los Arqueros Solares, separado antaño por el purificador fuego solar y condenado a la confrontación final en la batalla de todas las batallas, el Concilio Santo. Esta afirmación cobró fuerza en el pasado para dar explicación al odio natural, al antagonismo extremo, que mantienen estas dos razas; mientras unos representan el orden y la luz, sus némesis se desenvuelven en la oscuridad y el caos. En cualquiera de los casos, la información recogida por los historiadores y escribas sitúa el origen de los Deimios en La Comarca de Ranet, al Sureste del Continente, mucho antes de la creación del Reino de Gmolh Ragher y del Reino de Fust Anion. Fue en este lugar donde se gestó el movimiento sectario que atrajo a centenares de eruditos procedentes de las ciudades más importantes de la época y que acabó corrompiendo a la mayoría de ellos.

Los demonios son seres incorpóreos procedentes de los Infiernos, enviados por su dios y creador Efemías para sembrar el caos en la tierra de los hombres. Se trata de entes malditos que no pueden subsistir por sí solos ya que precisan en todo momento del cuerpo de un humano en el que poder residir. Estas entidades someten a los humanos más débiles, pudiendo saltar de un cuerpo a otro a su antojo y vivir cientos de vidas humanas. Se dice que son la raza más poderosa debido a su capacidad para apoderarse de cuerpos y vidas.

Los Deimios llegaron al Continente a través de Pandemonium, la llamada «isla entre dos mundos», en el año 460 de nuestra era. Esta isla se encuentra entre los Remolinos del Fin del Mundo y, en el pasado, fue una puerta abierta que, desde los Infiernos, permitía a los demonios —en forma de espíritu— el paso a este plano. Sin embargo, en el Concilio Santo estaba en juego algo más que la supremacía de una raza sobre las demás. Los Arqueros Solares regresaron al Continente para enfrentarse directamente con el Mefistófeles y sus hordas y poder así cerrar esta ruta directa entre ambos mundos. Con la muerte de Lucero del Alba, que se sacrificó para acabar con Arsemil —icono del poder de Efemías—, las puertas de Pandemonium quedaron completamente destruidas y, esta raza, abocada a la extinción.

Desde entonces, a los demonios se les ha considerado una raza atrapada en un mundo que no les pertenece, sin campeón al que seguir y sin poder comunicarse con su dios. Su número disminuye cada año y cada vez tienen menos posibilidades de volver a abrir las puertas de los Infiernos para así traer el caos y la decadencia a este mundo de una vez por todas. Sin embargo, aún no está todo perdido para ellos, pues las sectas demoníacas y los adoradores fieles seducidos por el poder del Caos proliferan.

Zona de Influencia

Los demonios se encuentran diseminados por todo el Continente conocido y tienen presencia en la totalidad de ciudades importantes. Aunque a día de hoy no son muy numerosos, la mayor concentración se encontraría en la ciudad más influyente en la actualidad, el Estado de Necros. Ningún distrito está exento ni de la influencia de esta raza ni de sus redes sectarias y de adoración demoníaca. Fuera de la ciudad, se sienten especialmente cómodos en el poco vigilado y multitudinario Distrito Exterior. En la ciudad propiamente dicha, dos distritos concentran su interés: los Subterráneos, donde pueden campar a sus

anchas por debajo de la ciudad y ubicar sus templos de adoración, y el Distrito Norte, cuyo ambiente nocturno de vicio, corrupción y reuniones clandestinas es muy propiciatorio para sus pérfidos planes.

Enemigos y Aliados

Se podría decir que los demonios no cuentan con aliados entre el resto de razas. En el pasado se han valido de los vampiros para intentar ganar la batalla contra los hombres y los Arqueros Solares pero, hoy en día, no mantienen una relación estrecha con ninguna. Para los Deimios, cualquier raza es susceptible de ser dominada o destruida, pero se podrán dar acuerdos o pactos puntuales con aquellas que también se enfrenten directamente contra los Arquellyanos: Dracul, Saurios o Licántropos serían algunas de ellas.

No resulta necesario mencionar que su odio hacia cualquier Arquero Solar quedará patente en su forma de actuar. No habrá piedad ni perdón contra los malditos Hijos del Sol. Más aún, la mayoría de sus planes y maquinaciones tendrán como fin acabar con esta raza o desestabilizarla.

Una de las únicas profesiones en las que pueden encontrar cierto respaldo o afinidad es entre los brujos. Además, saben del gran potencial de éstos y que no hay que despreciar sus habilidades, pues algunos tienen el poder suficiente como para invocar a más hermanos demonios procedentes del propio Infierno.

Por otro lado, los Templarios Negros son, de puertas para adentro, fieles servidores y adoradores de los demonios. Se podrían considerar el brazo armado de esta raza y sus templos, el lugar idóneo para cobijar a cualquier Deimio en apuros. Las misas negras y los propios seguidores ofrecen una gran cantidad de posibilidades a los demonios.

Afiliaciones Profesionales

La raza de los demonios es quizás la más versátil de todas. Un Deimio puede poseer el cuerpo de cualquier humano, sea cual sea su profesión, y aprovechar al máximo sus habilidades para obtener beneficio en una situación concreta. Ésta es una de las ventajas de los demonios: cualquiera puede estar controlado por un ser de esta naturaleza y convertirse así en un peligroso siervo del mal. Quizás los Deimios sientan especial predilección por profesiones como las de sicario o ladrón, de naturaleza y modus operandi muy afines a la oscuridad de su alma. Además de estas dos profesiones, la especialización de Bardo Sofista es tan frecuente entre ellos como idónea para captar seguidores y crear sectas demoníacas.

Una de las dos profesiones por excelencia para un demonio es la de brujo. Los Deimios consideran que esta profesión es la que otorga mayores cualidades y poderes, un ilimitado conocimiento arcano y acceso a invocaciones capaces de conjurar a más hermanos de los Infiernos o permitir que se comuniquen con el mismísimo Efemías. Las posibilidades que les brinda esta profesión son muy elevadas, sin mencionar que los hombres sienten respeto por los brujos, incluso llegando a inquietarse cuando deben enfrentarse a uno de ellos.

La otra profesión arquetípica, y la más característica si cabe, sería la de templario, pero sólo en la cofradía de los Templarios Negros. Muchas historias entre demonios y hombres conducen a un camino de adoración y sometimiento relacionado con la cofradía. Si de por sí los templarios negros pueden contarse entre los guerreros más temidos, estar dominados por Deimios los vuelve adversarios extremadamente peligrosos y siniestros. También conviene resaltar que la cofradía, que cuenta con numerosos seguidores y fieles, es el caldo de cultivo óptimo para los fines sectarios de los demonios.

LICÁNTROPOS

La raza de los licántropos ha sido perseguida por el hombre desde tiempos inmemoriales. Han despertado a partes iguales admiración y terror, pero han pasado a los anales como asesinos sanguinarios. Sea una fama injusta o no, lo cierto es que humanos y hombres lobo nunca han conseguido convivir en paz y han mantenido una guerra histórica.

La mayor parte de la información que se ha recopilado sobre esta raza tiene a la cultura popular, las habladurías y las supersticiones de otrora como fuentes. De hecho, de un tiempo a esta parte, la existencia de los hombres lobo representó un tabú y estuvo próxima a caer en el olvido. La razón de este secretismo tiene mucho que ver con las malogradas investigaciones del profesor Lucius Rudorf.

El profesor Rudorf era catedrático de la Universidad de Permont, del reino de Gmolh Ragher, en el año 583. La base de su tesis fue el estudio del intrincado origen de la raza humana. La estrecha relación que los humanos parecían mantener con los hombres lobo le fascinaba especialmente. Sus investigaciones dieron como resultado un manuscrito titulado *Hominis Lupus*. En él, el profesor desgranaba, una por una, todas las características físicas, sociales y espirituales de los licántropos, poniendo de manifiesto un paralelismo entre su evolución y la de la sociedad humana. Su atrevimiento llegó a tal punto que aseguró que hombre y lobo eran hermanos de un mismo progenitor común: el licántropo. De este modo, el ser humano no era más que una evolución natural, un «descendiente genético», de estos seres fantásticos y a todas luces superiores.

Sus conclusiones fueron radicales para su tiempo, y aunque él pretendía que constituyeran estudios rigurosos, se tomaron como locuras y herejías, pues atentaban contra el orden establecido. Estos ensayos postulaban que todos los seres estaban compuestos, en último término, por la influencia de algo a lo que denominó genes. Existiría una gran cantidad de clases de genes, que a su vez replicarían su carga genética hereditaria en otros elementos llamados cromosomas; el licántropo estaría determinado por cromosomas

propios de la clase LH —Lobo y Hombre, respectivamente—. Además, aseguraba que la gravedad de las lunas y su influencia, como ocurriría en el caso de las mareas y las embarazadas, afectaría a los cromosomas L. Por las noches, esta influencia sería mayor, por lo que en esta franja se manifestarían las inevitables transformaciones en hombres lobo. Como demostraría en algunos experimentos, el cromosoma L sería más débil que el H, por lo que un cruce entre Hombre Lobo y Hombre daría como resultado la pérdida del cromosoma L, esto es, un humano puro. Por esta razón, de cara a sobrevivir —aunque las probabilidades no son elevadas— resultaría posible que la mordedura de un Lupus activase el débil gen en un ser humano, transformándose éste en licántropo.

Este intento de justificar los asesinatos ocasionales cometidos por esta impía raza fue lo que finalmente decidió su suerte. Sería en el año 568 —dentro de la llamada Década de la Purificación— cuando los templarios del Santo Orden prendieron y juzgaron al académico por herejía y alta traición contra la humanidad. Finalmente, fue declarado culpable y condenado a morir en la hoguera. Su biblioteca fue requisada y la gran mayoría de sus textos, destruidos e ilegalizados.

Este castigo ejemplar propinado por los templarios dio paso a una «fiebre del lobo» en todo Gmolh Ragher. Se ofrecían recompensas, tanto estatales como por parte de particulares. El rey pagaba personalmente de las arcas públicas a todo aquél que trajera la piel de un licántropo en su afán por limpiar la tierra de estas bestias malditas. La presencia de hombres lobo disminuyó tanto que se les creyó, si no extintos, al menos expulsados más allá de los confines del reino, por lo que paulatinamente cayeron en el olvido. Históricamente, en el Estado de Necros se ha detectado la presencia de estos seres con cierta regularidad. Sin embargo, nunca han provocado tanto caos como aseguraban las leyendas y, pese a la ausencia de ley concreta alguna en la que se les haga referencia, los hombres lobo que aún hoy conviven con los humanos prefieren pasar desapercibidos y llamar la atención lo menos posible.

Zona de Influencia

Los hombres lobo se sienten más cómodos en la naturaleza que en la ciudad. Ésta es una verdad a medias, ya que el auténtico instinto de un licántropo está orientado a la supervivencia. Por tanto, los Hóminis Lupus se han visto obligados a cambiar y adaptarse a los nuevos tiempos para sobrevivir, de forma que sólo los que han conseguido formar parte de la sociedad y aparentar ser humanos han logrado alcanzar nuestros días. No obstante, cuando cae la noche, la luna estática Thuan y la móvil, Dun, comienzan a proyectar su luz, resulta recomendable evitar las zonas aledañas al Bosque de *Shadow*, pues los aullidos que emergen de las áreas boscosas suelen ser más que aterradores.

Otros licántropos, con menor apego por la vida rural, pueden ser vistos en el Distrito Norte, disfrutando de la soledad y la calma de las zonas menos transitadas de la ciudad. El Distrito Bajo es la siguiente opción en el orden de preferencias para los que quieren vivir alejados del bullicio de la ciudad. Sin embargo, el distrito que ofrece las mejores expectativas para un hombre lobo es el de las Villas, pues ofrece grandes extensiones de terreno no urbanizado, contacto con la naturaleza, granjas, criaderos de animales y la intimidad que proporcionan las cabañas y haciendas de los señores y jornaleros.

Enemigos y Aliados

Ninguna otra raza ha sido tan perseguida ni vilipendiada, ninguna comunidad ha sufrido un exterminio semejante y ningún otro pueblo ha sido objeto de cacerías por mero deporte. Pesadas resultan las cadenas que han lastrado la evolución de estos seres, que aprendieron a sobrevivir pese al dolor y a las penas en la más absoluta de las soledades. Nunca han contado con ningún aliado reconocido ni han tenido ningún lugar seguro al que acudir y, con todo, no albergan deseos de venganza contra ninguno de sus opresores.

Si bien son enemigos de los Arqueros Solares y de los templarios, no se debe a que los hombres lobo odien a estos colectivos, sino porque son el objetivo de sus prejuicios morales y de la intolerancia de estos fanáticos. Caso ligeramente distinto es el de los agentes del gobierno de Ragher y el de los Alquimistas Demiurgos, ya que estos individuos, aun a día de hoy, dedican grandes esfuerzos a cazar licántropos y torturarlos, por lo que cualquier miembro de la comunidad de hombres lobo hará bien en castigar a cualquiera de ellos si tiene la oportunidad.

El único aliado que en realidad poseen actualmente es la comunidad druídica del Bosque de *Shadow*. El respeto por la naturaleza, el sentido de la familia y la lealtad al clan son puntos comunes en la forma de entender la vida de ambos, lo que conlleva que haya surgido una extraña y mutua camaradería.

Afiliaciones Profesionales

Los hombres lobo nacen libres y jamás se doblegarán ante ningún estado. De todas maneras, han descubierto que en la sociedad hay profesiones para las que están dotados de manera natural y de las que, curiosamente, han llegado a disfrutar. Éste es el caso de los Mercenarios Gladiadores. Los dones naturales de un licántropo se adaptan a las exigencias del oficio de Gladiador y son muchos los que han experimentado el sabor de la victoria en las Arenas.

Los más rebeldes eligen una vida al margen de la ley y sólo les queda delinquir como Ladrones Mendigos o Salteadores, haciendo gala de sus cualidades para desenvolverse cuando cae la noche. Esta vida en las sombras les proporciona la discreción requerida para pasar desapercibidos y los contactos necesarios en los bajos fondos para satisfacer cualquier necesidad.

Sin embargo, si hay una profesión idónea para un

licántropo es la de druida. La estrecha comunión con la naturaleza y con la vida salvaje que conlleva, así como la posibilidad de mantenerse apartados de la civilización y de los humanos, hacen de éste el oficio más apropiado para ellos.

VAMPIROS

Los Dracul, el nombre por el que se llama a los vampiros en Necros, son los no-muertos más poderosos y peligrosos. No nacen, ya que un ser no-muerto no puede crear vida; los Dracul se hacen.

Toda la información que se tiene acerca de ellos está registrada en los papiros del infame Escriba de los Muertos. En sus primeros escritos, este autor, que camina entre la delgada línea que separa el rigor histórico de la más pura fantasía, centraba su obra en los «aristócratas de la noche». Sus relatos pertenecían a su diario personal, escrito durante el viaje que compartió con estos funestos seres a lo largo y ancho del mapa.

Según atestigua en su obra, estuvo presente cuando Lorythiel, en la sala más recóndita del Castillo Nigromántico, llevó a cabo el impío sortilegio que creó al primer vampiro en el año -100 de nuestra era. A éste le sucederían otros tantos ya que el elfo renegado necesitaba capitanes de campo para la guerra que mantenía con el pueblo que le había exiliado: los Elfos del Bosque. Muchas fueron las pruebas que sucedieron a este primer hito, ya que los primitivos Dracul eran bestias sanguinarias sin ningún tipo de autocontrol. De esta manera, una de las mayores prioridades para el nigromante fue la de encontrar especímenes para sus experimentos. En este punto, los relatos del escriba se vuelven más tenebrosos, pues se jacta de haber participado activamente en los innombrables procesos de tortura que requería la creación de un vampiro.

Finalmente, el ritual se perfeccionó hasta dar origen a los vampiros tal y como se les conoce hoy en día. De apariencia completamente humana, conviven entre nosotros, compartiendo nuestras noches y acechando en la oscuridad siempre que se les antoja. Tras la caída de Lorythiel, fueron sus cabecillas, los Dracul, los responsables de mantener su macabro legado y, pese a haber sufrido una persecución sin descanso hasta nuestros tiempos, se sospecha que jamás se acabó con los más poderosos. La sombra de esta maldición se ha extendido durante años por todo el mundo, desde el Reino de Gmolh Ragher hasta el propio Estado de Necros. Según los indicios, la presencia de estas criaturas y sus cruentos asesinatos se extendería por todos los rincones de la sociedad.

No obstante, es en el Necros contemporáneo donde el temor a estos seres resulta más intenso. Cada noche, cuando la luna Dun alcanza su cénit, la luz fantasmagórica que proyecta hacia el Castillo Nigromántico hace recordar a todos los ciudadanos que existe un mundo bajo las sombras que los domina a todos. El tráfico de sangre da buena cuenta de ello. Bajo este nombre, se oculta un auténtico entramado de trata de esclavos cuyo único fin es el de servir de alimento a los despóticos vampiros. A estos individuos se les trata como a ganado, aunque sobre el papel cumplen labores diversas como mantenimiento del hogar y trabajos de escasa enjundia, esto no es sino una tapadera para encubrir la aterradora verdad. A estos desdichados se les trae desde la Medina con la promesa de que serán reconocidos como ciudadanos de pleno derecho, pero sólo encuentran el aciago destino de convertirse en el sustento de los señores de la noche.

A pesar de todo, los Dracul no están solos en la sociedad de Necros. Se han rodeado de fieles y siervos siempre deseosos de cumplir el mandato de sus señores y así conseguir poder o llegar a convertirse en uno de ellos. Estos siervos los protegen durante el día y, en general, realizan cualquier tarea que se les encomiende. A cambio, llevan oculta la marca de su señor, lo que los hace intocables para cualquier otro Dracul. Aquellos que no cumplen con las expectativas de su amo suelen acabar como alimento.

Zona de Influencia

El Estado de Necros es el hogar de los Dracul. No hay estrato social en el que no estén perfectamente integrados, por lo que no hay distrito que no tenga una nutrida presencia de vampiros. Aunque esta circunstancia es un secreto a voces, quizás sea algo más evidente en el caso del Distrito Norte. La Necrópolis está diseñada específicamente para la vida nocturna.

Los Subterráneos representan la otra zona de influencia en la que se mueven con total impunidad. Siempre resguardado de la luz solar, este distrito se torna quizás el más idóneo para que un Dracul se mueva por toda la ciudad sin llamar la atención, tanto de día como de noche.

Las leyes del estado son rigurosas y claras; el asesinato está prohibido. De ahí que aquellos vampiros que gustan de las antiguas tradiciones decidan salir de caza en los lugares donde la aplicación de las leyes es laxa o nula, como puedan ser el mismísimo Bosque de *Shadow* o, más usualmente, la Medina.

Fuera de los límites del estado, hay un lugar del que merece la pena hacer referencia. Se trata del llamado Condado de las Brumas, en pleno corazón de Gmolh Ragher. En dicho señorío, la luz del sol no penetra jamás y todos sus vasallos parecen vivir sumidos en una noche eterna. Sus caminos son siempre evitados, incluso por los agentes oficiales del rey, y existen numerosas sospechas en torno a su señor, Craem Holmor III, Cónsul de Ragher en Necros.

Enemigos y Aliados

Los Arquellyanos son el enemigo natural de los Dracul. Los poderes de los Arqueros Solares provienen de la luz del sol, por lo que resultan extremadamente letales para los vampiros. Este hecho, unido a que los seres de la noche están incluidos en la lista de grupos a exterminar de este pueblo, hace improbable que ambas

facciones puedan trabar amistad.

Otros gremios que están completamente en contra de la existencia y costumbres de los señores de la noche serían los templarios y los agentes. Históricamente los templarios han perseguido a los vampiros y combatido contra ellos en el Concilio Santo, llegando casi a erradicarlos. Por su parte, los agentes del gobierno tienen equipos especializados en la investigación y localización de comunidades vampíricas con el fin de acabar definitivamente con éstas.

Los demonios y los vampiros fueron aliados en el pasado, lo que puede abrir opciones para que establezcan nuevas alianzas puntuales o al menos para no perturbar en demasía la relación entre ambas razas. Lo cierto es que, según el parecer de los Dracul, la derrota en el Concilio Santo se produjo a causa de la debilidad del pueblo Deimio. También opinan que la sociedad y la cultura demoníacas están tan deterioradas que forman parte del pasado. Mientras que los vampiros han prevalecido, se han adaptado y dominan los tiempos actuales, los demonios son unos infelices a los que se puede mirar por encima del hombro.

El origen de los Alquimistas Demiurgos parece situarse en el Castillo Nigromántico. Para más inri, es posible que hayan desempeñado algún papel en la evolución de los Dracul. Quizás sean estos puntos en común los que motivan que los vampiros toleren —por lo general— las actividades de esta profesión, aunque a muchos les desagraden.

Precisamente por su origen, los vampiros mantienen una relación muy estrecha con los brujos. Esta relación no siempre es deseada, ya que un vampiro es completamente autosuficiente y existe para dominar, no para obedecer. Sin embargo es innegable que sus caminos se entrelazan.

Por último, cabe mencionar a los sicarios, los Monjes de las Sombras. Este gremio controla la noche, vive en la oscuridad y explota los miedos más íntimos de sus víctimas. Dadas estas características, los vampiros se han visto obligados a apoyar y aliarse en la medida de lo posible con ellos.

Afiliaciones Profesionales

Existen unas cuantas profesiones que encajan a la perfección con la forma de vida y el carácter de un Dracul. Los brujos son un ejemplo paradigmático, ya que resulta muy habitual que un brujo desee convertirse en vampiro y obtener las ventajas y los poderes de estos no-muertos. También destacan como bardos gracias a su refinada estética y su gusto por la cultura y las bellas artes. Como sicarios demuestran ser maestros del asesinato, del subterfugio y de la obtención de información. Pero quizás la profesión más apropiada y común entre vampiros sea la de ladrón; el pillaje, el robo y la mentira son extensiones de su cruda naturaleza.

METAMORFOS

Hexem Albanen fue el primero en profundizar y especializarse en la alquimia, configurando esta disciplina hasta hacer de ella lo que es hoy. Los Metamorfos representan la obra cúspide de Hexem Albanen, creación que lo catapultó y convirtió en mano derecha de Lorythiel y auténtico patriarca de la alquimia. Potencialmente, se trata de la raza más poderosa de cuantas existen. Esto se debe a que estos seres pueden suplantar ya no sólo la identidad, sino la misma esencia, características, y poderes de cualquier individuo; incluso pueden crear objetos inanimados para emplearlos a modo de herramientas o armas. Un metamorfo representa un organismo biológico casi perfecto capaz de adaptarse a cualquier entorno o ecosistema.

El alquimista Albanen los diseñó con un único fin: crear unos seres de apariencia humana que pudieran infiltrarse entre los humanos y suplantarlos. Su intento supuso un éxito tan rotundo que se convirtieron en el mayor arma secreta de Lorythiel en su afán por someter a la raza humana. A diferencia de razas como la de los vampiros, la naturaleza de los Metamorfos no se sustentaba en la brujería, por lo que difícilmente podían ser detectados como no humanos. Se trataba de los secuaces perfectos, pues nadie podía identificarlos y eran capaces de replicar a cualquier persona con la que hubieran tenido contacto previamente.

No obstante, la ambición de Hexem Albanen no conocía límites; soñaba con la perfección de esta excepcional raza. Ello lo llevó a continuar con sus investigaciones, estudios que se convirtieron en torturas y mutilaciones aterradoras. Los Metamorfos, que hasta el momento habían sido fieles servidores, decidieron revelarse ante tales atrocidades. Muchos desaparecieron y se mezclaron entre los humanos, mientras que otros decidieron luchar contra Albanen y Lorythiel, aunque la mayoría perecieron o fueron sometidos.

En la actualidad, esta raza sigue suponiendo todo un misterio. Pocos conocen su existencia, por lo que disponer de los servicios de un Metamorfo representa un lujo al alcance de muy pocos. Para los que conocen esta raza, un Metamorfo es un arma casi perfecta para todo tipo de misiones pues, amén de su capacidad para la suplantación, poseen cualidades que minimizan el daño recibido en combate.

Zona de Influencia

Los Metamorfos no se atienen a ningún lugar concreto, se encuentran diseminados por muchas sociedades humanas, en especial en las grandes urbes, como la del Estado de Necros. Cualquiera puede ser uno de ellos. Los miembros de esta raza pueden llevar una vida aparentemente normal y estar integrados socialmente como humanos durante años. Zonas como La Medina o el Distrito Bajo, con un control del censo

menos riguroso por parte de las autoridades, son ambientes inmejorables para que un Metamorfo pase desapercibido o lleve a cabo sus propósitos.

Enemigos y Aliados

Sus principales enemigos son los alquimistas, en especial los Demiurgos. Los Metamorfos son obra de uno de ellos, que los tiranizó y dominó. Ahora son sus discípulos quienes someten a los Metamorfos para llevar a cabo sus propósitos. Aquellos que no están a las órdenes de un Demiurgo —por el motivo que fuere— no querrán ningún trato con este tipo de alquimistas.

Los agentes del gobierno persiguen incansablemente a estos seres. Esta raza es ilegal en el Estado de Necros y está catalogada como muy peligrosa. Su capacidad para suplantar identidades puede ser utilizada por grupos terroristas para atentar contra el Estado y la sociedad.

En cambio, para los ladrones y mercenarios, los Metamorfos son una raza extremadamente útil. Versátiles a la hora de adoptar nuevas identidades y con capacidades de combate muy superiores, son un gran activo para el negocio. Estos seres cuentan con un enorme potencial para llevar a cabo los trabajos y misiones propios de la profesión. A pesar de ser una raza ilegal, los ladrones no tienen reticencia alguna para contratarlos y utilizarlos.

Afiliaciones Profesionales

Un Metamorfo puede ser hábil en cualquier profesión. Esta raza tiene la propiedad de adaptarse a infinidad de situaciones. De este modo, cualquier Especialización de Profesión de la persona a la que repliquen les sentará como anillo al dedo. Se podría destacar que los oficios de ladrón, mercenario y Sicario Cortesano son idóneos para un Metamorfo.

ESPÍRITUS, ESPECTROS Y *SHADE*

Shade Dimension es el nombre con el que se conoce al Otro Lado: un mundo de pura energía donde las leyes físicas no existen. De la misma esencia de la que están hechos los pensamientos, los sentimientos y los sueños; de eso se compone y se nutre. De este páramo eterno e infinito provienen los espectros.

Todos sabemos que el alma es lo que otorga vida al cuerpo y, cuando éste se apaga, el espíritu es lo único que permanece. Todos los seres vivos tienen espíritu, mas no todos los espíritus están vinculados a uno ni pertenecen a este mundo. La gran mayoría proviene del Otro Lado, lugar al que retornan los difuntos para su descanso eterno.

Los espíritus son las almas de aquellas personas que han muerto. Como regla general, cuando una persona muere, su alma se separa del cuerpo y, durante un tiempo, se mantiene cerca del mismo. Este «lapso de espera» se prolonga unos cinco días, el tiempo que necesita el alma para convertirse en un espíritu. Esta alma descarnada tendrá conciencia de sí misma y, dependiendo de su voluntad, podrá viajar al Otro Lado para seguir con su existencia en otro plano, o bien anclarse a este convirtiéndose así en un espectro.

Por regla general, todos los espíritus viajan al Otro Lado. Una fuerza irresistible les impulsa a ello. Es la Ley natural a la que deben someterse para asumir su nueva condición. Sin embargo, algunas almas se resisten a abandonar este mundo. Que consigan evitar dicho periplo depende de su fuerza de voluntad y de las razones que les impulsen a luchar —algún anhelo que no han conseguido realizar en vida, algo que arreglar, el deseo de venganza, o bien puede que no acepten su propia condición y se encuentren confusos y perdidos—.

En la gran mayoría de los casos, los espíritus que quedan anclados a este plano están tan obcecados por sus lamentos, su odio, su frustración o su incomprensión, que no son realmente conscientes del entorno que los rodea. No son capaces de percatarse de la presencia de los seres vivos, y a veces, ni siquiera de la de otros espectros. Sin embargo, cuando el alma admite su destino, entiende su situación y resuelve afrontar las consecuencias de sus decisiones es capaz de percibir el mundo que le rodea. Es en estos casos excepcionales en los que los etéreos individuos recorren el mundo para llevar a cabo aquellas tareas que les impiden recorrer el largo camino hacia el Otro Lado. Su voluntad es tan férrea que superarán cualquier escollo y se sobrepondrán ante infinidad de dificultades. Estos seres pueden obtener terribles poderes para lograr el tan ansiado descanso eterno.

Zona de Influencia

Las zonas de influencia de los espíritus son muy concretas y bien conocidas por todos. Principalmente residen y deambulan por cementerios, necrópolis y fosas comunes. También en los antiguos campos de batalla o en zonas donde se ha producido algún tipo de catástrofe, o bien en lugares bajo la influencia de alguna maldición o encantamiento.

A este respecto, los expertos aseguran que las zonas con mayor actividad ectoplásmica en la actualidad son el Distrito Norte de Necros y la Medina. Más allá de las fronteras del Estado, figuran las Llanuras de la Calaveras, la mitad sur del Reino de Gmolh Ragher y las ruinas de Luzula, Templaria y Rhuto, entre otros lugares.

No obstante, todos ellos ensombrecen ante el icono esotérico que da forma a las pesadillas de los seres humanos; tal es su influencia que convierte el miedo en atracción y, según se asegura, representa el portal por el que transitan las almas descarnadas de este mundo al siguiente. Hablamos del Castillo Nigromántico.

Amigos y Enemigos

Los brujos son los mayores aliados y enemigos de todo espíritu y espectro. La logia Necromántica se ha especializado en el trato con el más allá y ostenta el poder de comunicarse con las almas descarnadas y

dominarlas a voluntad. Un brujo dispone de la capacidad para ayudarles o condenarles aún más.

Un templario no se distingue por su tolerancia y, dado que ellos suelen ser los encargados de velar por la Tierra Sagrada, rechazan todo contacto con los espíritus o su presencia. Los templarios ven a estos seres como aquellos que se han apartado del camino de la pureza y que han recibido la condena por toda una vida de pecados y maldad. Para ellos, los impuros sólo merecen quedar atrapados en una vida eternamente errante.

Afiliaciones Profesionales

Un espectro no suele desempeñar ningún trabajo. No está dentro de sus inquietudes cultivar una profesión o dedicarse a un oficio en particular. No obstante, lo normal es que un espíritu posea las habilidades propias de la profesión a la que se dedicaba cuando aún era mortal.

AUTÓMATAS

Si la creación y manipulación de Marionetas es la base del trabajo de un Ingeniero Marionetista, la creación de Autómatas es sin duda el objetivo final y la cúspide de sus estudios. La capacidad para crear una Marioneta que sea capaz de moverse y actuar por sí misma separa a los auténticos maestros en este arte de los meros principiantes.

Un Autómata es un Ingenio Mecánico que goza de cierta autonomía. Sus acciones no están supeditadas al control que ejerce el Marionetista sobre él, tal como ocurre con las Marionetas, sino que desde el momento en que son creados son capaces de actuar según las funciones con las que fueron programados. Ésta es la diferencia más significativa que tienen unos y otras.

Hablar de los Autómatas es hablar del Conde Dantte, un artista meticuloso que nació en el año 540, antes de la Época de la Decadencia, y que fue considerado el primer Marionetista. Ebanista y escultor, demostró ser un genio a la altura de su exquisito gusto por el arte. Tal era su excentricidad que vivía obsesionado por crear la obra de arte más perfecta de cuantas se hubieran visto. No importaba el nivel de detalle ni el inquietante realismo de sus esculturas, él siempre quedaba insatisfecho al no poder insuflarle a tales obras la vida que anhelaba. Enamorado de las artes escénicas y circenses, comenzó a dedicar más y más tiempo a esculpir en madera toda suerte de Marionetas. Ver sus creaciones animadas por hábiles titiriteros parecía calmar su ansia en cierta medida, pero no era suficiente. Necesitaba crear una Marioneta que tuviera autonomía propia, que pudiera moverse y andar por sí sola, que pudiera hablar y comunicarse y, por qué no, pensar por sí misma.

Llegó un momento en el que Dantte se volvió huraño y solitario, y hay quien dice que su fortuna se fue consumiendo a raíz de su creciente amistad con el desaparecido y longevo Lesus Civias. Parece ser que Lesus fue quien le descubrió el Minium Coloro y sus asombrosas posibilidades. Tras años de investigación conjunta, el genial Dantte consiguió terminar lo que bautizó como el Proyecto del Orbe Verde en el año 577. Compuesto de vetas verdes de Minium, que le permitían dotar a sus creaciones de inteligencia artificial, éste se convirtió en el primero de sus Nexus Centrales, justo lo que Dantte había soñado para sus creaciones.

No obstante, su obsesión se desbordó por completo en el momento que descubrió que se podía traspasar al mineral de Minium la mente de un ser humano, pudiendo de este modo pervivir sin necesidad de poseer un cuerpo vivo. La tecnología de los Nexus y el recién bautizado Nexus Central constituían los complementos perfectos para sus Autómatas. A partir de ese momento, no se supo nada más de Dantte. Se cree que su obsesión arruinó su cordura, y que decidió transferir su mente a una nueva veta de Minium Coloro.

Aunque el Maestro de Marionetas, como se hacía llamar Dantte, desapareció misteriosamente en el año 581, su tecnología fue implantada en pleno por el gremio, y el campo de investigación marionetista se asentó como uno de los pilares más sólidos de la ingeniería. En la actualidad, el Minium Coloro se ha convertido en la base de todo Nexum Central, y es el objeto de deseo por el que pugnan Tecnópatas y Marionetistas. Sin embargo, algunos rumores indican que un nuevo proyecto más ambicioso que el Proyecto del Orbe Verde se está gestando en el seno de los Marionetistas. Un innovador tratamiento de las vetas de Minium Coloro daría como resultado un nuevo tipo de orbe capaz de crear una realidad alternativa conocida como La Red. Supuestamente, esta red poseería un núcleo llamado Nexum Raíz que permitiría conectar a todos los Nexus Centrales que quisiesen acceder a ella. Este Nexum Raíz tendría acceso al conjunto de la información albergada en cualquier Nexum interconectado, y contaría con una capacidad de análisis similar a la de los grandes genios de la humanidad. Unos rumores plagados de datos demasiado precisos como para no ser tenidos en cuenta.

Zona de Influencia

Puesto que la mayoría de la gente considera los Autómatas como simples juguetes de alta gama, sólo aquellos ciudadanos con gran poder adquisitivo pueden costearse adquirirlos. Son comprados habitualmente para hacer tareas domésticas, trabajos forzados, labores de vigilancia privada o sencillamente como objetos de recreo. Sus zonas de actuación estarán restringidas a lugares como El Boato, donde abundan los miembros de la alta sociedad, el Distrito Central, donde residen los políticos más poderosos, y las haciendas más ostentosas de Las Villas.

Aparte de los lugares mencionados, el Circo es el punto neurálgico desde el que se distribuyen todos los Autómatas del Estado de Necros. Los Marionetistas

dedican verdaderos esfuerzos en la realización de estos inventos, ya que únicamente las obras de mayor calidad son seleccionadas para trabajar en este lugar. Los Autómatas pueden participar de manera activa en los espectáculos o bien ejercer como maestros de ceremonias de los mismos. No importa qué papel desempeñen, ya que lo importante es la oportunidad de ser exhibidos en este medio, que actúa como catapulta para los diseñadores y que resulta ser el principal punto de venta de estos Ingenios Mecánicos.

Enemigos y Aliados

Los Autómatas han crecido a la sombra de sus creadores directos, los Marionetistas. Ellos son sus aliados y mentores, y en la mayoría de casos cumplen las misiones que les encomiendan a cambio de conseguir nuevas Mejoras que potencien sus capacidades. Difícilmente se podrá encontrar un Autómata actuando por libre, aunque siempre hay excepciones. El Ingeniero Marionetista suele atribuirle a sus inventos ciertos protocolos de seguridad y control, y ningún Autómata puede contradecir las directrices que le son marcadas desde el momento de su creación. Sin embargo, a medida que van adquiriendo mayor conciencia de sí mismos, ya sea por la evolución de su inteligencia artificial o por tener un origen humano, suele crecer en ellos un deseo de independencia. Por este motivo, pueden darse casos de Autómatas esclavizados por sus inventores o dueños legales, y bajo estas circunstancias cualquiera que atente contra la libertad del Autómata será considerado como un enemigo del que huir o al que destruir.

Puesto que a ojos de los Tecnópatas los Autómatas son siervos de los Marionetistas, tendrán en ellos, y en los Tecnoides que les sirven, a sus opositores naturales, no enemigos directos pero sí rivales en la lucha por el poder en el seno del gremio. Hasta el momento sólo existe la colaboración forzada e impuesta por la cúpula del gremio entre Autómatas, Marionetistas, Tecnoides y Tecnópatas.

Por otro lado, los Agentes del Gobierno no ven tan inofensivas a estas creaciones artificiales. A algunos crímenes sin resolver se les ha dado carpetazo en el momento en que los indicios apuntaban hacia uno de estos seres. Tal vez las influencias del gremio en las altas esferas les permitan permanecer apartados de asuntos tan turbios. Sin embargo algunos agentes no ven a los Autómatas como inofensivas mascotas, sino como herramientas letales.

El Gremio de las Órdenes Templarias tiene una visión muy radical acerca de estos seres compuestos de materia inerte pero animados. Creen que tienen un fondo relacionado directamente con los demonios y los condenan por ello.

Los Brujos se oponen a esta tecnología que nada tiene que ver con su magia y que escapa a su control. En la mayoría de los casos, un Autómata es un objeto completamente inmune a las invocaciones capaces de embrujar a todos los seres humanos y al resto de razas.

Afiliaciones Profesionales

Debido a que los Autómatas son herramientas que se crean desde cero, pueden ser concebidos para casi cualquier tarea. Además, gracias a su capacidad, casi ilimitada, de recibir Mejoras, de evolucionar y de adaptarse a los cambios requeridos, un Autómata puede dedicarse a cualquier profesión. Suelen ser utilizados como mercenarios infiltrados recopilando información, y también como vigilantes o como guardaespaldas. Otra profesión en la que destacan es la de bardo: el mundo del circo ha fusionado a Autómata y artista dando como resultado un nuevo tipo de espectáculo. Quizás la profesión más afín para un Autómata sea la de Ingeniero Marionetista, dado que muchos Marionetistas muestran una tendencia a abandonar su cuerpo físico y confinarse en el de estos objetos, consiguiendo así todos los beneficios propios de estos ingenios mecánicos tan prodigiosos.

TECNOIDES

Los Tecnoides son la creación más importante de los Tecnópatas, sólo ellos han conseguido implantar su tecnología de Mecanismos y circuitos en el cuerpo humano. La búsqueda de la vida eterna, la posibilidad de mejorar la musculatura, de multiplicar la capacidad mental, de no tener que alimentarse o descansar, o el hecho de poder convertirse en un arma de defensa y ataque, son las premisas bajo las cuales se crearon a estos seres. La unión entre hombre y máquina queda patente, y permite elevar las capacidades humanas a cotas inimaginables.

Esta raza debe sus orígenes a Heinrich Haggar, primer gobernador del Estado de Necros. Gracias a este gobernante su legalización como raza se hizo oficial en la ciudad peninsular. Su origen se remonta a un fatídico y misterioso accidente en el año 569, cuando la hija de Haggar viajaba en un carromato de vuelta del reino de Gmolh Ragher. El accidente le produjo ceguera y un brazo amputado. Un ilustre Ingeniero de la época, el profesor Stein, presidente en aquel entonces del Gremio Colegio Tecnológico, le propuso una posible cura para su hija, asegurándole que podría volver a ver y disponer de una nueva mano. A pesar de las advertencias por parte del profesor de que el aspecto de la nueva mano y de sus ojos serían distintos, con el rechazo social que esto pudiera provocar, Heinrich accedió por amor a su hija. Las prótesis artificiales que le fueron implantadas fueron un rotundo éxito, y Heinrich, como agradecimiento, legisló esta posible tecnología implantada sobre los humanos y la legalizó, acallando las críticas más conservadoras de la población. Desde ese momento la ciencia tecnoide se implementó en los hospitales sólo para aquellos que podían costeársela. Parecía que entonces esa novedosa ciencia, la tecnología, daba un nuevo impulso a la humanidad y cubría aquellos campos que la tradicional alquimia o la fe no podían cubrir.

Desde entonces la tecnología Tecnoide ha vivido

una época dorada. El goteo actual es incesante, y muchos humanos con deformaciones o mutilaciones de guerra acuden a los Tecnópatas para adquirir mayor calidad de vida a cambio de realizar trabajos para el gremio, o en especial para aquellos Ingenieros que los operan. Incluso los pacientes más adinerados se ponen en manos de estos científicos para mejorar su cuerpo o corregir cualquier lesión aportando grandes sumas de dinero. Una vez intervenidos, los cuerpos mutilados o deformados pasan a tener un aspecto artificial, llenos de cables, Mecanismos, grapas en la piel, amplias cicatrices, sonidos chirriantes al moverse y luces parpadeantes. Parece ser que, después de todo, estas Mejoras humanas han sido mejor aceptadas de lo que en principio se pensaba.

No obstante, los rumores maliciosos en torno a esta raza son muy diversos, y se cree que se están formando grupos organizados para poder llevar a cabo planes de gran envergadura ideados por ciertos Ingenieros Tecnópatas. Algunos de estos rumores tienen que ver con la posible creación de una gran bomba de energía, conocida como Orbitón, capaz de acabar con poblaciones enteras, y en cuyo desarrollo sería vital la extracción de la energía aportada por los Tecnoides. También se especula con la invención de un desmaterializador, una futura Mejora llamada Zrom de Partículas, que podría descomponer la materia sin dejar rastro alguno, quizás con la posibilidad de volverse a recomponer más tarde. Nada de esto está demostrado, y mucho menos que los Tecnoides persigan un fin común, pero aún así todo debe ser tenido en cuenta.

Zona de Influencia

No existe una zona de influencia definida para un Tecnoide. Son una raza con reconocimiento legal en el Estado de Necros y, aunque son muy numerosos, muchos prefieren llevar su nueva vida de manera discreta para evitarse más enemigos de los necesarios, que jamás entenderían su conversión. Pero fuera de Necros, y del amparo de sus leyes, los Tecnoides pueden ser incluso considerados seres diabólicos o perversos y su seguridad verse seriamente comprometida.

Enemigos y Aliados

Quizás no de manera directa, pero los Tecnoides que sirven o que ayudan a los Tecnópatas se encuentran imbuidos en una lucha interna de poder dentro del gremio contra los Marionetistas y sus creaciones más brillantes, los Autómatas. No todos los Tecnoides tienen que ver con el gremio y muchos se mantienen al margen de esta rivalidad.

Los Templarios rechazan a esta raza por completo, casi tachándolos de demonios sin alma que dejaron de ser humanos por un pacto con el mismo Señor de los Infiernos. Son despreciados, y si no fuera por las leyes del Estado de Necros, serían perseguidos. Estas creaciones son engaños impíos que deben destruirse.

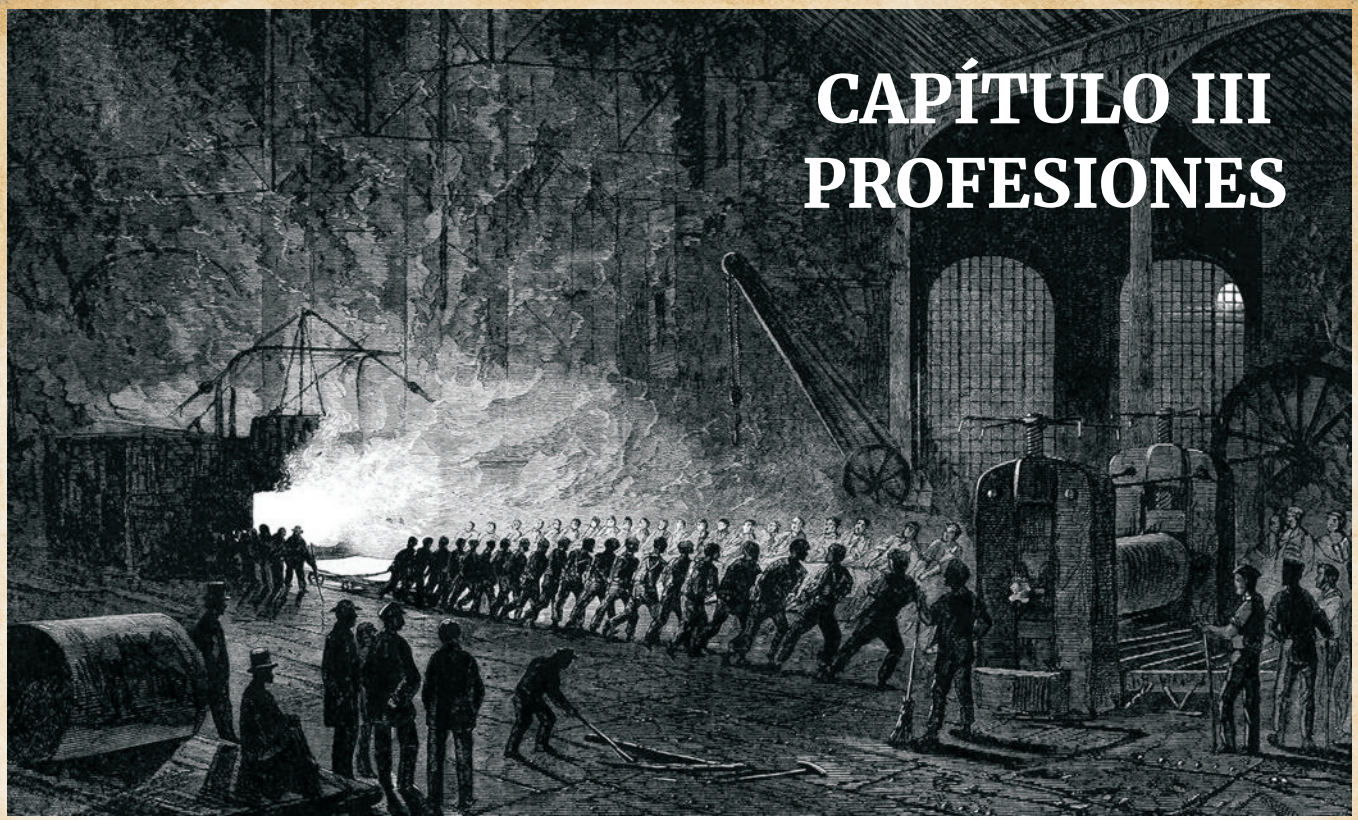
Los Alquimistas sienten un especial rechazo a esta raza artificial, debido a la gran competencia que mantienen con el gremio de los Ingenieros y su nueva ciencia. Les pisan el terreno en los hospitales y son el centro de atención con los prodigios de su ciencia. Un Alquimista no aceptará de buen grado una solución artificial a una enfermedad o accidente físico cuando se puede buscar una solución por medio de la alquimia.

Por regla general, un Brujo no muestra ningún interés por los inventos de los Ingenieros, y los Tecnoides no son una excepción. Los hijos de los Tecnópatas ocupan, casi sin desearlo, un puesto antagónico con respecto a los estudiantes de las artes arcanas. Tecnología y brujería jamás podrán conciliarse.

Los mejores aliados de los Tecnoides son los propios Ingenieros Tecnópatas, que saben sacar las mayores prestaciones de cada una de sus creaciones. Por otro lado, los ladrones y sobre todo los mercenarios, valoran en esta raza su gran capacidad para llevar a cabo con éxito sus trabajos clandestinos y misiones especiales.

Afiliaciones Profesionales

Cualquier humano podría someterse a la intervención de un Tecnópata y convertirse en Tecnoide independientemente de su profesión. Poder suplir una carencia, malformación o minusvalía producida por un accidente, es un hecho a tener en cuenta por aquellos que se lo puedan costear o que lleguen a un acuerdo con el Tecnópata. No existen profesiones ideales para un Tecnoide, quizás en las de ladrón, mercenario y soldado pueda sacarse mayor provecho de los recursos que aporta esta raza. También se puede dar el caso de Tecnópatas que operan a otros Tecnópatas o Ingenieros Bélicos para mejorar sus condiciones naturales por medio de esta ingeniería biónica.



CAPÍTULO III
PROFESIONES

Marchen al campo del honor, patria, ambición y gloria,
redoble de tambor, bandera, repicar de trompeta,
como en el amor, todo por alcanzar la victoria,
entrechocar de destellos, trabajo para el poeta.
Un cuadro por pintar, la tinta de los historiadores,
donde se tiñe el paisaje con sangre y rojo amanecer,
cartas por las que lloran plañideras a sus amores,
océanos de miembros desmembrados que esperan perecer.
¡A la carga! Un millar de soldados les atacaron.
¡Mantened la posición! Refuerzos que nunca llegaron.
Órdenes que se vociferan con tono altanero,
festín de cuervos y reyes, banquete del carroñero.
Al final, quietud, calma, sinfonía de lanzas partidas,
héroes que se sacrificaron por causas perdidas.

La humanidad gobernada por instintos homicidas.

Guerra - Ian Nyza

Ya hemos conocido el contexto histórico actual del Continente, visto desde el prisma necrita. Ahora es el momento de zambullirse en las calles de Necros para conocer su auténtica idiosincrasia pues, en esta gran metrópoli, cualquier persona puede llegar a ser lo que se proponga, sólo necesita trabajo duro, algo de suerte, y el apoyo del gremio adecuado.

SOLDADO

Cuerpo Militar de los Soldados

El mundo está en guerra. La era de los héroes ha quedado atrás; ya no hay gestas caballerescas por realizar, doncellas a las que salvar, ni monstruos malvados a los que derrotar. La historia moderna se está escribiendo con la sangre que derraman los soldados en el frío barro cada día. Actualmente, ésta es la profesión que tiene una mayor demanda y en la que, muy posiblemente, nunca faltará el trabajo. Ya no existe romanticismo, ese halo de misterio seductor se terminó, y ya es innecesaria la belleza estética que hacía las batallas antiguas tan atrayentes. En la guerra moderna se necesitan profesionales altamente cualificados, herramientas que maximicen su eficiencia a un bajo coste y, sobre todo, dinero para poder costearlo todo.

Pese a que en estos momentos existe una tregua oficial entre las dos potencias militares del Continente, día tras día se suceden escaramuzas y pequeñas batallas. Hay que luchar por cada palmo de paz, y no ceder ni una pulgada de libertad.

Desgraciadamente, en la historia contemporánea no se puede discernir cuáles son las fuerzas del bien y cuáles las del mal. Lo único que se sabe es que los Reinos de Gmolh Ragher y Fust Anion están en guerra y han destruido el mundo con ella. La única fuerza que se interpone es la ANC. Sin embargo, el fruto de su intervención ha resultado ser una prolongación, algo más tenue, de dicho conflicto en lugar de servir para su completa erradicación.

Los soldados no forman un gremio al uso. Sin embargo, conforman el grupo profesional más grande y numeroso de todos. Su influencia se nota en cada rincón del Continente y, aunque la presencia de cualquier ejército está prohibida en el Estado de Necros, sí que hay ciertas zonas donde los soldados ejercen su influencia.

Estructura y Ley Militar

El ejército es un cuerpo disciplinario autónomo que cuenta con sus propias leyes internas. Es la organización más disciplinada que se conoce y posee una cadena de mando muy definida. Al frente del ejército se encuentra el Rey de cada reino, que ostenta el rango de Capitán General. El rey tiene la última palabra sobre cualquier decisión relevante, pudiendo actuar como juez soberano en la resolución de los fallos en juicios militares. Por debajo de éste, se encuentra el Mando, compuesto por los oficiales con mayor graduación, tales como capitanes y tenientes. Ellos son los encargados de dirigir los batallones, regimientos del ejército, y barcos de la armada. Un peldaño más abajo están los suboficiales, como sargentos y cabos. Estos dirigen los pelotones y patrullas, formadas por los soldados sin graduación alguna.

De este modo, un ejército está formado por pelotones de 25 soldados que, generalmente, estarán a las órdenes de un sargento. A las órdenes del Sargento habrá varios cabos que, a su vez, podrán estar asignados a pequeñas patrullas de 5 soldados, utilizadas con asiduidad para tareas de vigilancia y escolta. Los pelotones suelen asignarse a un regimiento, formado por entre 100 y 200 soldados. Los regimientos están dirigidos por un teniente que, a su vez, puede servir a un capitán poco experimentado o sin méritos. Estos regimientos forman las unidades más comunes y más utilizadas en el movimiento de tropas y para tomar posiciones estratégicas. Como último escalafón dentro del ejército están los batallones, dirigidos por uno o varios capitanes experimentados y con honores. Los batallones están compuestos por varios regimientos, llegando a constituir amplios ejércitos preparados para la batalla inminente.

Existe un órgano de justicia militar, conocido con el nombre de Tribunal Militar. Es el tribunal que se encarga de investigar y juzgar los delitos cometidos por los soldados, oficiales y suboficiales. Esto es así ya que los soldados sólo responden ante las leyes y reglas impuestas por el ejército, y cualquier delito civil será derivado a las autoridades militares competentes. El Tribunal Militar se encarga de los consejos de guerra, de velar por la correcta aplicación de las treguas, el trato a los prisioneros, y el respeto a los oficiales enemigos, así como su protección. Este órgano de justicia posee un cuerpo especial de policía militar llamado Cuerpo de Inteligencia Militar –CIM –. Estos soldados no se dedican a la guerra, sino a investigar los casos en los que los derechos de los soldados son vulnerados, así como cualquier delito que tenga a un soldado como protagonista. Tales agentes son los encargados de llevar ante un Tribunal Militar a cualquier sospechoso.

Existen varias clases de delito tipificadas dentro de la legislación del ejército. Por un lado, están los delitos militares, que son las faltas en el ámbito militar, en instalaciones militares o que tienen que ver con familiares de militares. Luego están los delitos civiles, que son las faltas que tienen que ver con el aspecto civil de la vida. Por último, los delitos más serios son la alta traición y la deserción, que conllevan la pena de muerte.

Oficinas de Reclutamiento

Hoy en día los soldados pueden alistarse en distintos ejércitos, según les convenga. No importará el origen, o dónde haya servido antes un soldado; si está libre, puede alistarse en cualquier oficina de reclutamiento.

Las Oficinas de Reclutamiento son los órganos encargados de engordar las filas de los ejércitos con nuevos reclutas, y son las que dan validez a los contratos vinculantes de los mismos. Diseminadas por todo el Continente, y en especial en el Estado de Necros, existen tres tipos de Oficinas de Reclutamiento: la Oficina de Reclutamiento de Gmolh

Ragher, conocida como ORR; la Oficina de Reclutamiento de Fust Anion, conocida como ORF; y la Oficina de Reclutamiento Internacional, con el nombre de ORI. Cada una posee sus propias normas y convenios, más o menos restrictivos que, una vez firmados, los soldados están obligados a cumplir bajo disciplina militar.

Existen varios tipos de misiones que cada Oficina de Reclutamiento especifica en sus contratos. Estas misiones, una vez realizadas, pueden otorgar créditos, dependiendo de la oficina en la que esté el soldado enrolado. Se diferencian las siguientes: Misiones Rutinarias, consideradas normales y comunes; Misiones Tácticas, con una dificultad de ejecución media; y Operaciones Especiales, misiones en las que todo está en contra y el sobrevivir conlleva recibir medallas, honores, pagas y derechos adicionales. Cada Misión Rutinaria otorga 1 crédito, cada Misión Táctica supone 10 créditos, y cada Operación Especial 500 créditos.

-*ORR:* cualquiera que se aliste aquí puede ser destinado tanto al ejército de Ragher como al de alguno de sus aliados, como pueda ser el de Nemet. Por cada mes de servicio, el soldado obtiene un permiso simple. Una vez reclutado el soldado, tiene la obligación de servir durante 2 años. Al término de este periodo puede reengancharse o adquirir el permiso indefinido.

-*ORF:* cualquiera que se aliste aquí puede ser destinado tanto al ejército de Fust como al de alguno de sus aliados, como pueda ser el de Tabernas. El soldado cumplirá por contrato 3 años y, si quiere acceder a algún permiso simple, tendrá que reunir 100 créditos en misiones. Para acceder al permiso indefinido, una vez pasados los 3 años de servicio, deberá haber obtenido 2000 créditos en misiones o el contrato se verá prorrogado sucesivamente hasta alcanzar esta cifra.

-*ORI:* enrolarse en esta oficina permite que el soldado sea asignado como Pacificador para la ANC o que sea destinado como soldado del ejército de cualquier miembro de la ANC. Los soldados que acepten, estarán obligados a alcanzar 1000 créditos en misiones. Reunidos estos créditos, el soldado puede elegir reengancharse u obtener un permiso simple. Si quisiera acceder al permiso indefinido, entonces el soldado deberá reunir 2000 créditos más. Hay una última recompensa, y es que, independientemente del origen y posición de cada individuo, si un soldado de la ORI alcanza los 10.000 créditos, se le concede la ciudadanía de pleno derecho en el Estado de Necros y un expediente limpio: cualquier delito cometido con anterioridad será borrado.

Campos de Instrucción

Existen dos vías para formarse como soldado profesional. Por un lado, se encuentra la Instrucción Estatal, costeada por un estado o reino, que supone la consiguiente incorporación a su propio ejército. Por otra parte, está la Instrucción Privada, a cargo de una empresa independiente que permite, posteriormente, adquirir la carta de libertad para poder ingresar en cualquier Oficina de Reclutamiento.

Instrucción Estatal

Durante el periodo de instrucción, a todo soldado instruido por un reino, se le proveerá de alojamiento, alimento, equipo y sueldo. Una vez cumplido el servicio, el soldado recibirá su número de soldado y deberá servir por contrato al ejército de dicho reino durante un tiempo pactado, por lo general el mismo tiempo y condiciones que estipula la Oficina de Reclutamiento de cada ejército correspondiente.

Instrucción Privada

En ésta, el soldado se procura su propio equipo y no dispone de sueldo alguno. Esta instrucción, al ser privada, debe ser pagada por el futuro soldado. Al finalizarla, el soldado debe cumplir un número determinado de misiones privadas para obtener su número de soldado y el permiso indefinido, la carta de libertad con la que podrá acudir a la Oficina de Reclutamiento que desee o alistarse cuando quiera. Esta instrucción tiene un reconocimiento internacional aprobado por la ANC y está muy bien valorada por el resto de ejércitos. Las Oficinas de Reclutamiento saben que los soldados de instrucción privada están muy preparados. En esta instrucción, generalmente, el pago se hace por medio de misiones, ya que el futuro soldado no suele tener dinero para costearla. Una vez ha cumplido las misiones pertinentes, salda el préstamo con la empresa y obtiene el permiso indefinido.

Expectativas de Futuro

La vida de un soldado no es sólo el frente en el campo de batalla. Puede ser destinado a un desierto recóndito en Tabernas, a la propia ocupación del gran Reino de Gmolh Ragher, o al asedio levantado en torno a Fust. A lo largo del Continente, todos los días se libran batallas, pero los soldados actúan en otros muchos ámbitos.

Ejemplo de estos últimos son los solados que velan por la paz en la Medina de Necros. Tanto Ragher como Fust necesitarán soldados en el hospital de campaña para asegurar el bienestar de sus compañeros, sin mencionar que los consulados de los reinos extranjeros dentro del Estado de Necros se consideran territorio soberano, por lo que su seguridad está a cargo de sus propios soldados. Las misiones que desempeñan pueden ser de toda índole, no sólo guardia y vigilancia, sino también otras como la transmisión de mensajes de un punto a otro o la escolta de mercancías y de personas.

La ANC es territorio internacional, por lo que, de forma análoga a los consulados, son sus soldados los que custodian y protegen tanto al edificio como a sus integrantes. De este modo, cualquier delito cometido en el interior de la ANC entraría en la jurisdicción de sus soldados y no en la de los Agentes de Gobierno de Necros.

Otra opción de trabajo para un soldado es la de ingresar en las filas del Gremio de la FPP, siempre que

disponga de un permiso indefinido. De no disponer de este permiso, podría estar infringiendo el código militar, cometiendo un delito de deserción. Una vez que un soldado ingresa como mercenario, no podrá volver a ejercer de soldado en ningún ejército y su número de soldado pasará a ser de licenciado.

Relaciones con Otros Gremios

Existe otra profesión que está estrechamente ligada a la de los soldados, por ser una alternativa a la de trabajar para un ejército, y por ser su competencia más directa en el campo de batalla. Es por esto que mantienen una relación de amor odio. Hay muchos soldados desencantados con la vida espartana del ejército y que sueñan con la libertad y riquezas que prometen los mercenarios. Por razones como ésta, los altos mandos, que tienen su carrera consagrada a una bandera y unos ideales, despreciarán a estos "soldados de fortuna".

Dentro del propio cuerpo militar, los soldados suelen tener conflictos con los policías militares del CIM, que siempre se entrometen en su vida diaria o hacen de ellos objeto de investigaciones por posibles delitos o faltas.

Los soldados, por regla general, desprecian a los brujos. La magia es algo que no entienden, y la creen escasamente práctica. Prefieren rehuir a los brujos, pues nada bueno se puede esperar de ellos.

Ingenieros y alquimistas, sin embargo, son bien recibidos. Sus utensilios han demostrado ser más que eficaces en combate y muy útiles a la hora de optimizar las capacidades naturales de los soldados.

Los soldados respetan a los templarios. Todo aquel que ha ido a la guerra y ha luchado al lado de algún templario, o se ha visto obligado a luchar contra alguno, sabe de su magnífica capacidad para las armas. Los templarios son un ejemplo clarísimo a seguir, ya que representan los siguientes valores: máxima disciplina, entrega total a sus ideales, y alto nivel de habilidad marcial.

Los monjes también son útiles, aunque sus hábitos son motivo de burla y los soldados no entienden su peculiar modo de entender la vida. Muchos soldados han sido entrenados en alguna ocasión por algún Maestro de alguna Disciplina Marcial, por lo que son una fuente de conocimientos extraordinaria.

El Cuerpo Militar de los Soldados suele tener roces con los Agentes del Gobierno, pues en las investigaciones del CIM siempre suele entrometerse algún agente que no sabe donde terminan sus competencias.

Especializaciones

-*Soldado Comando:* el Comando es el auténtico especialista en Operaciones Especiales. Cualquier misión, por imposible que parezca, puede ser acometida por un Comando con altas probabilidades de éxito. Entrenados en las condiciones más extremas, son capaces de soportar la tortura, sobrevivir en ambientes hostiles y camuflarse integrándose completamente con el entorno.

-*Soldado Guardia:* el Guardia es el soldado entrenado para la vigilancia de puestos avanzados, para hacer de guía en avanzadillas, y para custodiar almenas y campamentos cerca de las líneas enemigas. Sus dotes para la guardia nocturna y su percepción lo corroboran. También han sido entrenados especialmente en el uso de armas de proyectiles, para dar cobertura y apoyo a las tropas de combate cuerpo a cuerpo.

-*Soldado Regular:* enfocados como auténticas tropas de choque, el tipo de soldado que más abunda es el Regular. Acostumbrados a multitud de contiendas en las peores condiciones posibles, tienen tanta experiencia en la lucha con armadura que se ha convertido en una segunda piel para ellos. Especializados en el combate cuerpo a cuerpo, forman el grueso de todo ejército profesional que se precie.

BARDO

Gremio de la Compañía de Arte Ilustrada

El Gremio de la Compañía de Arte Ilustrada empezó como un grupo de juglares en un circo itinerante en Gmolh Ragher. De hecho, su tradición se remonta a los tiempos del Gran Reino Humano, y su creación contó con el beneplácito de Thul, que les otorgó el título oficial de Bardos. El prestigio del circo les precedía allá donde fueran, y viajaron por todo el Continente en varias ocasiones. Tras el Concilio Santo, y con la inminencia de la guerra entre Fust y Ragher, el circo y sus artistas decidieron asentarse en el seguro Estado de Necros, que apuntaba como el estado de la democracia y la cultura.

El gremio como tal no se creó hasta la aparición de los Bardos Arcanos. En el Estado de Necros encontraron su modelo de negocio y espectáculo, y fueron los Arcanos quienes congregaron a todos los actores y músicos que actuaban de manera poco organizada y los convirtieron en una auténtica compañía, un gremio con todas las de la ley.

En la actualidad, es un gremio respetado, ya que sus miembros aúnan la capacidad de practicar magia, el arte para entretener e influir a la población con sus cantares, y la genialidad para dominar a voluntad las mentes trastornadas, así como para asesorar sobre cualquier tema. El presidente de la Compañía de Arte Ilustrada es el Bardo Arcano Armand Basile.

El Poder de los Bardos

Nadie fue capaz de vaticinar el poder social que podrían llegar a alcanzar unos artistas callejeros que se ganaban la vida de actuación en actuación. La buena organización del gremio en sus inicios derivó en tres formas de entender la música, los cantares, la historia, y la retórica.

Los Juglares son la masa más numerosa de bardos

que hay en el Estado de Necros y tienen mucho peso social. Se han convertido, en ausencia de escribanos veteranos, en los cronistas de la historia del mundo y en una alternativa para el estudio histórico, ya que se sirven de una forma más armoniosa de recitar la misma, fusionándola a veces con la leyenda para enriquecerla más si cabe. Sus poemas y sátiras pueden ser armas de doble filo; afectan a los protagonistas de las mismas y a su popularidad; pueden decantar el resultado de unas elecciones, o acelerar el declive de cualquier personaje público. Son especialistas en manipular la opinión pública haciendo popular, o censurable, a quien se les antoje.

Los Arcanos, a pesar de tener conflictos directos con otros gremios, ostentan mucho peso dentro de la compañía. Se consideran a sí mismos la rama de los bardos más exclusiva, pues transforman la música en toda una disciplina mágica. Sólo unos pocos están capacitados para alcanzar este nivel musical, y esto hace que se vean por encima del resto de miembros de su gremio. El súmmum artístico para un Arcano es comprender la magia por medio de las notas. El mundo en sí está hecho de música: todo cuanto nos rodea tiene un tono, una frecuencia, un volumen, y una forma de ser interpretado; el arte del Arcano es el de armonizar todos estos elementos y crear la melodía perfecta. A pesar de todo ello, socialmente, los Arcanos están mal vistos debido a los esfuerzos por descalificarlos que acometieron las logias de brujería, que consiguieron desprestigiarlos por completo. Ahora, los Arcanos se dedican a gestionar los museos, y muchos se han vuelto promotores de jóvenes promesas, organizando actuaciones y espectáculos a lo largo de todo el Estado para volver a ganarse el favor del público. El presidente del gremio, Armand Basile, tiene la difícil misión de conciliar las aspiraciones de los Arcanos con el creciente poder e influencias de los Sofistas. Su sede es el Liceo de las Artes, situada en el Boato.

Los Sofistas han sabido encontrar su lugar. Su gran capacidad dialéctica y retórica les ha permitido posicionarse en un escalafón muy influyente dentro de la sociedad, actuando como asesores, profesores de filosofía, y gestionando los centros frenopáticos como especialistas en los trastornos de la mente. Dada su posición, han conseguido adquirir las competencias para gestionar todo el patrimonio cultural del Continente. Tal es su capacidad que se ocupan de las funciones relativas a todas las obras entrantes y salientes, así como su posible delegación a favor de otros museos. Esta práctica es tachada por muchos bardos de deshonesta y ha propiciado disensiones dentro del gremio, en el que toma cuerpo la idea de dividirse en dos facciones. La opción de esta posible disgregación no ha hecho más que fortalecerse con la aparición de la Fundación Poledouris. Hablamos del único ente privado autorizado por la ANC para gestionar, en cualquier punto del continente, cualquier obra de arte. La primera de sus funciones es determinar qué elementos son considerados de interés internacional y, previo informe a la ANC, está autorizada para confiscarlos con el fin de su salvaguarda si estima algún peligro razonable. Está íntegramente formado por Sofistas y su secretario es el enigmático y persuasivo Eduard Lainus. Su sede es el Museo Histórico y Arqueológico, situado en el Distrito Central.

Las Dos Corrientes Históricas

Las dos figuras más representativas del gremio de los bardos son Ian Nyza y el Escriba de los Muertos, dos personajes antagónicos en sus postulados que describen, con sus relatos, los hechos históricos del mundo. Dichos relatos se remontan desde tiempos prethulianos hasta llegar a nuestros días. Un estudio pormenorizado de ambas obras revela el hecho de la existencia de una correspondencia entre los relatos de cada autor, como si se tratara de cartas que han ido respondiéndose a lo largo de los siglos, en una guerra dialéctica e intelectual sin precedentes. Este hecho es particularmente importante ya que cada autor influencia a distintos sectores de la sociedad, con lo que el público se posiciona en uno u otro bando.

Iana Nyz es la escritora más popular en estos momentos, una vez que se ha descubierto la autentica procedencia y autoría de la mayoría de sus manuscritos –nunca ha firmado con su verdadero nombre y ha utilizado diversos seudónimos, siendo el de Ian Nyza uno de los más importantes–. Su trabajo principal conforma la mayor parte de los volúmenes de *El Libro Inconcluso*, la obra más importante de la historia de la humanidad. Oriunda de Necros, dejó la vida pública hace años, antes de alcanzar la fama que hoy ostenta. Ha publicado varios poemas bajo seudónimos distintos para tratar de no llamar la atención y, aunque se conocen algunos de sus sobrenombres, se sospecha que puedan existir más. Su obra está llena de incongruencias que la envuelven de misterio y atracción, pues el salto entre fechas es demasiado grande como para haber sido escritas por una misma persona. Nyz siempre relata en primera persona, y sus historias nos cuentan hechos que abarcan desde los acaecidos durante la Edad Mitológica, pasando por el Concilio Santo, hasta llegar a nuestros días, en los que siguen apareciendo nuevos de sus relatos históricos.

Si Iana Nyz se encuentra en paradero desconocido, la existencia del Escriba de los Muertos es dudosa. Sus primeros escritos se centraban en la descripción de los seres de la oscuridad, vampiros sobre todo, así como escabrosos relatos de actos arcanos y prohibidos. Nunca ha firmado con otros seudónimos y su verdadero nombre es del todo desconocido. Sus escritos han estado sometidos a diferentes presiones de los sectores más conservadores de la sociedad, que lo tachaban de escritor deshumanizado o de servidor de las almas oscuras. Durante años, en el Reino de Gmolh Ragher, fue censurado y perseguido como un criminal. No obstante, lo enigmático es que sus escritos han sido publicados a lo largo de los siglos, acudiendo siempre puntuales a su cita con el lector, hasta que, llegado el Concilio Santo, dejaron de aparecer misteriosamente.

Pero ahora, a la luz de la obra, todavía viva, de Iana Nyz, han vuelto a resurgir sus papiros con más fuerza, orientados a desacreditar la postura de esta escritora, hasta el punto de llegar a posicionarse políticamente como seguidor de la Luz Oscura.

Relaciones con Otros Gremios

Los Bardos Arcanos tienen al Gremio de Brujería, tal vez no como a un enemigo directo, pero sí como a un opuesto natural. En el pasado, la llegada de los bardos a Necros provocó denuncias de las distintas logias, que alegaban que estos invadían sus competencias y su modelo de negocio. Muchos bardos creen que esta maniobra no era más que una mascarada destinada a mantener oculto algún misterioso poder que las logias querrían controlar en exclusiva. Este episodio ha sido muy doloroso para los Arcanos, dadas las persecuciones y cazas de brujas que han sufrido por parte de las autoridades.

Por esto, ni Juglares ni Arcanos ven con buenos ojos al Cuerpo de Agentes del Gobierno; creen que una gran parte del mismo es corrupto y parcial en sus intervenciones. Los Juglares y Arcanos, en muchos casos, han sido tratados como viles delincuentes por los agentes del gobierno.

Como contraposición a los Arcanos y Juglares, están los Sofistas. Este segmento de la familia de los bardos hace y deshace a su voluntad y da pocas cuentas a las autoridades. Sus fondos privados y sus poderosas influencias en las altas esferas, tanto sociales como políticas, les permiten disfrutar de una cierta libertad de maniobra. Sin embargo, por todos es conocida la poca simpatía que la Fundación Poledouris le profesa al presidente del gremio, considerado un hombre de paja, incapaz de presidir su propio gremio, y mucho menos de conciliar las posturas e intereses crecientes de la fundación con las del resto de miembros del gremio.

Especializaciones

-*Bardo Arcano:* sin lugar a dudas, sólo los bardos Arcanos han alcanzado el súmmum del sonido y la música. Sólo ellos la entienden tan profundamente que han podido descubrir su estrecha relación con la magia. Buscan la perfección en sus conciertos de cámara y no tocan en cualquier lugar. Además, son expertos en la fabricación de instrumentos musicales. Se consideran virtuosos y genios, los únicos que pueden enseñar música a los que demuestren las mejores aptitudes. Los Arcanos se consideran muy sibaritas, y no ven del todo bien el comportamiento de los Juglares al actuar entre la gente casi como mendigos. También entienden de arte, arquitectura, historia, y la estrecha relación que guardan estas disciplinas con la música.

-*Bardo Juglar:* el Juglar es un artista, un intelectual de la calle que se mueve como pez en el agua entre rufianes, amantes de las historias, y en las grandes congregaciones públicas. El estilo de vida de esta clase de bardo lo hace ser pícaro y aprovechar aquello que se le pone a tiro, pues sabe que las oportunidades sólo se dan una vez. La vida en las calles no es tan mala, y ofrece ventajas que pocos saben apreciar. Es fácil obtener cualquier cosa si hay algo que dar a cambio: una apasionante historia, un concierto inolvidable, una poesía de amor, o una noticia de última hora. Cuanto lleva en su mochila y un instrumento entre las manos es todo lo que necesita un bardo Juglar.

-*Bardo Sofista:* controlar las emociones de aquellos que les rodean es la fuente del gran poder de los Sofistas. Rodeados de un halo de intelectualidad basado en sus conocimientos en filosofía y dialéctica, los Sofistas se sirven del lenguaje para manipular de manera imperceptible la mente de quienes los escuchan. Un Sofista es capaz de trastornar o de curar las mentes atormentadas de los aquejados por enfermedades mentales; incluso son capaces de influir en su comportamiento para siempre, o de hipnotizarlos de forma temporal. Los Sofistas respetados tienen sus propias consultas, o centros frenopáticos, donde tratar a sus pacientes. No obstante, aquellos que no buscan un trabajo bien remunerado y a los que mueve otro tipo de ambición, se centran en manipular a hombres influyentes, o en crear su propio movimiento sectario convirtiéndose en los líderes de sus fieles seguidores.

DRUIDA

Gremio del Cónclave Druídico

Herederos de las costumbres ligadas a la naturaleza, se dice que los druidas son descendientes directos de los elfos y que la misma sangre de éstos corre por sus venas humanas. Sea esto verdad o leyenda, los druidas provienen del desaparecido pueblo de Flirt.

Tras la destrucción de esta ciudad, la comunidad de druidas marchó al Bosque de *Shadow* para protegerse a sí mismos, y al propio bosque, de la guerra. El poder maligno de Lorythiel y la Guerra de los Cuatro Mil Días y las Cuatro Mil Noches acabaron con todos los elfos y con la mayoría del pueblo flirtense. Consumido y saqueado el bosque en su totalidad, la mayor parte de sus habitantes partieron al Bosque de Ambar para establecer su nuevo hogar. Sin embargo, un grupo minoritario, quizás el que tuvo un mayor contacto con la comunidad élfica, decidió marcharse a Necros para proteger la esencia arrancada del Bosque de *Shadow*. Su lazo de unión con la madre tierra era muy profundo, y esta reducida élite sabía que en Necros volverían a brotar las características místicas del bosque y que éste necesitaría protección contra las perversas fuerzas que allí se concentraban.

Desde ese mismo instante se produjo una fractura en el seno del pueblo druida. Por un lado, estaba la Comunidad del Bosque de Ambar, que había aceptado la inevitable pérdida del bosque mágico; por otro, el Cónclave Druídico, que se trasladó a Necros para proteger la esencia del Bosque de *Shadow*. No obstante, la comunidad de Ambar consideró este acto como una



traición a su pueblo. Desde entonces, esta comunidad siente hostilidad por cualquier asunto relacionado con las comunidades humanas de las ciudades, las destructoras de la naturaleza.

El Conclave Druídico es, actualmente, la última línea de defensa entre la salud maltrecha del Bosque de *Shadow* y los intereses egoístas de aquellos que, en el Estado de Necros, quieren sacar todo el partido a las excepcionales propiedades del bosque. Los druidas pasan íntegramente su vida en él y rara vez se internan en la ciudad.

Consejo Forestal

El Consejo Forestal es el órgano de gobierno del Conclave Druídico. Formado por un consejo de ancianos, cada miembro, una vez alcanza la madurez y sabiduría adecuadas, es convocado por el Consejo para afrontar las pruebas de acceso y formar, finalmente, parte de él. Sólo aquellos druidas que reúnan las habilidades y capacidades de las tres especializaciones son elegidos por el Consejo para emprender el Peregrinaje. El Peregrinaje es la prueba sagrada de los druidas. El elegido tendrá que viajar, en solitario, al Bosque de *Shadow* original, encontrar una raíz de secuoya milenaria y llevarla de vuelta para plantarla. Al hacerlo, el druida se vincula a ella: únicamente si la raíz germina y crece el árbol, el druida será reconocido como miembro del consejo, ya que si la raíz no crea vida, el druida muere.

Es el Consejo Forestal el que asigna a cada zona un druida. El área de la que el druida se encargará dentro del bosque, y su extensión, variarán en función de la importancia de éste dentro del gremio. A cada zona del bosque se le asignan, como mínimo, un Guardabosques y un Señor de las Bestias. Sólo las parcelas especialmente grandes o conflictivas cuentan con druidas Salvajes. A su vez, el Consejo también elige a los druidas encargados de quitar los lindes de los distritos en el interior del Bosque de *Shadow*. Éste es un mensaje para recordar que el bosque es tierra soberana y no pertenece a Necros ni a sus dirigentes.

Además de vigilar y proteger el bosque, estos sabios druidas regulan las costumbres y las normas de convivencia de todos los flirtenses del Bosque de *Shadow*. También administran y ejecutan su propia ley, no reconociendo legitimidad alguna a las leyes del Estado de Necros.

El Consejo Forestal jamás pide nada a nadie, ya que no necesita nada fuera de los límites del bosque. Ocurre al contrario pues, aquel que quiera cualquier cosa relacionada con el bosque, tendrá que pedir audiencia a tal órgano. El no pedir permiso al Consejo Forestal será considerado por éste como una agresión al bosque y cualquier actividad —por muy oficial que sea— realizada en el mismo, será boicoteada por sus guardianes, pudiendo llegarse hasta a la confrontación directa.

Rivalidades con Otros Gremios

Aparte de mantener una tradicional enemistad con los druidas del Bosque de Ambar y, en general, con cualquiera que venga de fuera del bosque, los druidas del Cónclave Druídico mantienen una gran rivalidad con los brujos, hasta el punto de odiarlos. Detestan y desprecian todo aquello que tenga que ver con ellos. Este sentimiento se debe a que fue un brujo el que acabó con el Bosque de *Shadow* original y a que fue la brujería, esa magia impía, la que sumió a la naturaleza en el caos y la oscuridad. Los druidas nunca tolerarán la brujería, ya que los brujos siempre tratan de utilizar el bosque en su propio beneficio y de corromperlo.

Su estrecha simbiosis con la naturaleza los hace susceptibles a relacionarse con el resto de razas. Algunas son repudiadas y otras, más respetadas. Por encima incluso del odio hacia los brujos, los druidas manifiestan un gran desprecio por los Ácnidos. Esta raza es una lacra para todos los druidas y ninguno tolerará su presencia. Otra raza mal vista es la de los vampiros, que tanto se aprovechan de los humanos. Sin embargo, los druidas sienten especial simpatía o afinidad con razas muy antiguas y relacionadas con el bosque, como son los licántropos y los Saurios. El resto de razas, para los druidas, no merecen ser mencionadas siquiera.

Especializaciones

-*Guardabosques:* el primer druida que existió fue un Guardabosques. Ésta es la profesión más digna y respetada de todo el mundo druida. Un Guardabosques es más que un hombre, más de lo que fue un elfo, es un

hermano natural de la tierra. Sólo estos druidas tienen la capacidad extraordinaria de comunicarse con la naturaleza que les rodea. Árboles y plantas están conectadas al mundo y los Guardabosques pueden dialogar con ellas a la velocidad del pensamiento, compartir sensaciones y sentimientos, en suma, toda clase de información. Un Druida Guardabosques dará su vida por proteger la zona de bosque que le es confiada. Para él, una vida vegetal es tanto o más importante que una vida humana.

-*Salvaje:* el dogma del druida Salvaje es simple: sigue tus instintos, olvida la razón. La lógica y el pensamiento filosófico son artificios que esclavizan la vida del hombre. La moral es un pesado saco de piedras del que hay que desprenderse. El Salvaje acepta la Ley de la Naturaleza; todo ser vivo debe adaptarse o desaparecer y, para ello, empleará sus instintos más primarios, pues sabe que sólo sobrevive el más fuerte. El druida Salvaje es el guerrero del bosque, su misión es ir a la guerra cuando se le llama y proteger a sus congéneres druidas.

-*Señor de las Bestias:* los seres humanos no son nobles; por su parte, los animales no odian y sólo matan para sobrevivir. Existe una ley que rige el equilibrio entre los animales, y el hombre se cree por encima de ésta. Antaño fueron nobles y orgullosos. Hoy, son una minoría casi decrépita. Los Ácnidos son su lacra, su triste y vergonzoso legado. Los Señores de las Bestias tenían por misión proteger el equilibrio entre el mundo animal y el natural, pero fracasaron en dicha empresa cuando nació el primer Ácnido. Así, desde entonces, tratan por todos los medios de enmendar su falta. Si los Guardabosques velan por el mundo vegetal, los Señores de las Bestias hacen lo propio con el mundo animal.

TEMPLARIO

Gremio de las Órdenes Templarias

Las Órdenes Templarias deben sus orígenes a la extinta y antológica Orden de los Templarios Absolutos. Creada por el fundador del Gran Reino Humano, Thul, la orden era una extensión de sus facultades. Era su guardia personal, su grupo consejero y la componían sus fieles más leales. La orden se encargaba de velar por la justicia en el Reino de Templaria y de su protección contra cualquier amenaza extranjera. Pero no sólo eran guerreros. Se cree que estaba formada por los mayores eruditos de todos. Tras la partida de Thul a tierras del norte y su muerte, la Orden de los Templarios Absolutos se desintegra, fraccionándose en muchas órdenes menores con intereses distintos, lo que deriva en una guerra civil interna. Con la llegada del Concilio Santo, las órdenes tienen un enemigo común y se unen para afrontar la gran guerra. La inmensa mayoría de las mismas es destruida por completo. Será en la Época de la Ilustración cuando el monarca Silas el Devoto declare al Santo Orden como la descendiente directa de los Templarios Absolutos, y le otorgue el rango exclusivo de Orden Templaria. Cualquier orden menor será considerada, a partir de entonces, Cofradía Templaria.

En la actualidad, la Orden Templaria del Santo Orden es la más extendida y está dirigida por el Sumo Sacerdote Aror Crem. Cuenta con la lealtad de la Cofradía de los Hijos del Sol y apoya la campaña bélica del rey Guer Osrick contra el reino de Fust Anion. Es además la encargada de promover y de defender la imagen de Thul como deidad ante cualquier creencia pagana. En cambio, la Cofradía de los Templarios Negros, autoproclamada como Orden Templaria, es desleal al Santo Orden y apoya las acciones del reino Fust Anion contra Gmolh Ragher. La guerra de fe está servida y estrechamente relacionada con la guerra entre ambos reinos antagónicos.

Órdenes y Cofradías

Solamente existe una orden que ostente el rango de Orden Templaria: la Orden Templaria del Santo Orden. Debido a que es una de las descendientes directas de la extinta orden de los Templarios Absolutos y a su gran número de miembros y hermanos, el Santo Orden se erigió desde un principio como la mayor de todas y fue ratificada como la única Orden Templaria por el Rey Silas el Devoto. A su vez, se declararon dependientes de ésta otras órdenes que mantuvieron su rango de Cofradías Templarias, título de menor importancia. La sede principal del Santo Orden se encuentra en Toledo, la ciudad templaria de Gmolh Ragher. El edificio recibe el nombre de Templo Tembloroso, ya que se trata de una réplica exacta del castillo que ocupaba el monarca Thul durante su reinado en la capital del desaparecido reino de Templaria.

Fuera de Gmolh Ragher, la catedral más relevante es la del Santo Orden en la Medina. El que esta última se encuentre a las afueras de Necros, y no en la propia ciudad, se debe a que el Estado de Necros es un estado aconfesional y ninguna organización religiosa puede predicar ni hacer ostentación de su simbología dentro del mismo. Todos los miembros del Santo Orden visten con armadura y capas blancas, y su bandera es blanca con una cruz roja.

Sólo quedan dos Cofradías de importancia entre la diversidad de órdenes extintas y diseminadas por todo el Continente. Por una parte, tenemos a la Cofradía de los Hijos del Sol, con sede en La Torre del Alba en Ragher. Leal al Santo Orden, posee un estrecho lazo de unión con la raza de los Arqueros Solares. Los miembros de esta Cofradía siempre llevan yelmo dorado y mezclan sus armaduras ligeras con capas doradas. Su bandera es roja con un sol llameante en su centro.

Por otro lado, y de una manera completamente antagónica a los Hijos del Sol, aparece la Cofradía de los Templarios Negros. Autoproclamada como Orden de los Templarios Negros, mantiene una guerra abierta con el Santo Orden, negándose a reconocerla como la

única Orden posible. El Santo Orden la acusa y condena a la desaparición por deslealtad, adoración demoníaca y por promover la Guerra de Secesión. Su sede principal se encuentra en Fust y recibe el nombre de Catedral Oscura. De manera no reconocida, mantiene una catedral homónima en los subterráneos del Estado de Necros. Los hermanos de esta Cofradía visten siempre de negro y llevan las caras pintadas de rojo. Nunca llevan casco y portan armaduras debajo de sus túnicas de clérigo. Su bandera es completamente negra con un martillo en forma de cruz roja.

Catedrales y Santuarios Templarios

Los edificios más significativos de los templarios son las Catedrales Templarias. Hablamos de impresionantes edificios de piedra que se levantan majestuosos hacia el cielo y que pretenden, aparte de ser iconos de fe, ser tan inexpugnables como un castillo. Las catedrales siempre están edificadas sobre Tierra Sagrada, previamente identificada por Templarios Devotos. Esto se debe a que guardan una importante cualidad que afecta a toda criatura con propiedades mágicas. Una Catedral Templaria está formada por un templo en planta de cruz, un gran claustro para los templarios y miembros de la orden, una armería y caballerizas.

El levantamiento de una catedral es tremendamente costoso y, por esto, sólo existen unas pocas en todo el Continente. Para el resto de Tierra Sagrada se erigen templos de menor tamaño y relevancia, conocidos como Santuarios Templarios, que son lugares solemnes, de piedra, pero con menores aspiraciones que las de una Catedral Templaria. Generalmente, estos se encuentran protegidos por un reducido número de templarios. Suelen estar abastecidos por catedrales cercanas.

Los Seminarios Templarios son pequeñas torres, edificios de piedra o viviendas que sirven de puesto provisional o estratégico para la orden. Diseminados por toda la geografía del Continente, están custodiados por uno o unos pocos templarios. Dependen completamente del resto de Santuarios o Catedrales Templarias.

Estructura de la Orden

La jerarquía de una Orden Templaria es una mezcla entre una severa disciplina militar y una devoción extrema en sus creencias espirituales. Todas las Órdenes o Cofradías poseen los siguientes niveles de cargos dentro de las mismas. En la cúspide está, como líder de todos los miembros, el Sumo Sacerdote, cuya palabra es ley y que gobierna sobre todos hasta su muerte.

Por debajo de éste, se encuentran los Sacerdotes Decanos, que representan el grupo de templarios más ancianos y con mayor peso dentro de la Orden; ellos son los encargados de elegir nuevo Sumo Sacerdote tras su muerte.

Inmediatamente después de éstos aparecen los Sacerdotes Templarios; muy distinguidos y más numerosos, son los encargados de custodiar las reliquias, realizar las misas de la Orden, de confesar a sus hermanos y de perdonarlos en nombre de Thul.

Otra figura representativa es la de los Hermanos Templarios, título que reciben aquellos templarios que han sido acreditados por su fe y por haber demostrado no tener miedo en batalla. Están a las órdenes de algún Sacerdote Templario y tienen bajo su mando a otros templarios de menor importancia.

El grueso de la Orden lo forman el resto de templarios no distinguidos. Son los más abundantes de la familia y los que deben acatar todos los mandatos de sus superiores con fe ciega.

Por debajo de estos, y también subordinados a los mismos, están los Adeptos, un selecto grupo de aspirantes a templario que han sentido la llamada de la fe. Estos Adeptos no tienen derecho a tener reliquias, ocultarse la cabeza con yelmos ni a ser considerados templarios.

Rivalidades con Gremios

La rivalidad entre el Santo Orden y los Templarios Negros ha sido históricamente conocida. No obstante, debe también resaltarse la singular confrontación existente entre la Cofradía de los Hijos del Sol, discípulos y protectores de los Arqueros Solares en el Continente, y la Cofradía de los Templarios Negros, autoproclamada como Orden y acusada de adoración demoníaca. En el pasado, Arqueros Solares y demonios se enfrentaron en el Concilio Santo, convirtiéndose desde entonces en razas antagónicas.

Más allá de las diferencias entre Órdenes, los templarios no toleran a todos los gremios. La brujería es vista con mucho recelo. Aunque respetan a las logias Humanista y Fundamentalista, estrechamente relacionadas con los Templarios Absolutos en el pasado, condenan las prácticas de otras logias como la Necromántica, la Demoníaca, la Ilusionista y la de la Dominación. Por otra parte, el Gremio Colegio Tecnológico, con sus inventos incomprensibles, y el Gremio de Ciencias Experimentales, con sus sustancias adulteradas y en absoluto naturales, son completamente opuestos a su doctrina de fe. Los templarios ven estos avances como blasfemias destinadas a suplantar las creencias divinas y situar al hombre por encima del propio Thul.

Ni los Agentes del Gobierno ni los Rectores de Kanonblad simpatizan con las Órdenes y Cofradías Templarias. Esto es así ya que un templario sólo puede ser juzgado por un Sacerdote Decano, en lo que se conoce como Juicio Divino. A su vez, ninguna investigación llevada a cabo por una Orden Templaria puede ser desautorizada por ninguno de estos gremios. Por ello, la figura del templario adquiere mayor poder institucional al estar, literalmente, por encima de la ley.

Especializaciones

-*Templario Devoto:* el Templario Devoto puede considerarse más como un soldado santo con la

capacidad de hacer milagros que como un hermano de armas Protector. Aún así, un Devoto también recibe enseñanzas marciales. Su misión principal es la de enseñar la fe a los nuevos Adeptos, realizar misas y guiar espiritualmente a sus hermanos en la batalla. Sus propiedades mágicas hacen que un Devoto sea adoctrinado en el camino de los Milagros para combatir la magia con magia y convertir a aquellos que se han apartado de la fe verdadera. Uno de los objetivos principales de un Devoto es aspirar a puestos de mayor poder dentro de su orden. Para el Devoto, no hay perdón sin castigo.

-*Templario Penitente:* suele ser un templario que ha abandonado su orden o que está consagrado a una causa o ideal de otra orden ya extinta. el Templario Penitente no comulga con la doctrina de la orden que abandona, busca en solitario su propia penitencia y trata de redimir a sus hermanos templarios y al resto de seres pecadores. Difícilmente impresionable, el Protector es austero, precisa de pocos lujos y no cree en la jerarquía de las Órdenes Templarias. Morirá, sin dudarlo un instante, por su causa y por defender a quien cree inocente del tirano que lo someta.

-*Templario Protector:* se puede decir que es un soldado de fe. Su creencia es ciega y abnegada, en raras ocasiones siente temor y nunca cuestiona las órdenes de sus superiores. Su único fin es el de cumplir las órdenes que se le encomiendan, no perder nunca la fe y promulgar las creencias de la hermandad a la que pertenece. En combate es un terrible oponente. El Protector es altivo y autoritario con el resto de personas que no pertenecen a la orden, en muchos casos consideradas indignas o impuras, ciegas para con la fe que el Protector representa.

MONJE

Gremio de las Escuelas Monásticas

Existieron ciento ocho escuelas que fueron coetáneas al reino de Luzula. Se especula que surgieron en épocas pre-thulianas —anteriores al año 0 por lo que no hay una datación— y su Caída se produjo en algún momento antes del año 432.

Las Escuelas Monásticas se agrupaban entre sí formando una gran red. Aunque la mayoría tenía sus instalaciones privadas, existía un *dojo* único, situado al norte de las montañas centrales. La Disciplina de la Palma Sagrada era la más grande e importante de todas y, la del Bosque Eterno, la segunda Disciplina tradicional de las Escuelas Monásticas. Ambas representaban los dos extremos entre los cuales se agrupaban el resto de escuelas. Entre todas formaban una sociedad hermética que se reunía en el desaparecido Templo Nublado que, según se cree, estaba sobre el Monte Taizán, al Este de las Montañas Centrales y próximo al Bosque de Luzula. En este lugar convivían todos los monjes, dedicándose en cuerpo y alma a su entrenamiento físico, mental, y espiritual. Las decisiones se tomaban en Asambleas, presididas por los Maestros de la Palma Sagrada y del Bosque Eterno. Aunque todos los aspectos de la vida monacal se decidían mediante el debate y se tomaban decisiones unánimes, es cierto que pocos osaban contrariar a los dos Maestros que presidían tales asambleas.

Todo transcurría en aparente armonía hasta que ocurrió lo que se ha llamado hasta el día de hoy como «la Caída». Ésta fue una guerra entre escuelas monásticas. Al parecer, la escuela, ya extinta, del Cuerpo y el Espíritu acusó formalmente a la Palma Sagrada y al Bosque Eterno de tiranizarlos a todos. El resultado fue la desaparición completa de la gran mayoría de estas tradiciones marciales. Se dice que sólo sobrevivieron íntegramente la Palma Sagrada y el Bosque Eterno y que, en la actualidad, sus monjes viven de manera secreta en algún lugar de las montañas. El resto de escuelas quedaron fragmentadas, sus maestros acabaron muertos y sus bibliotecas marciales destruidas o expoliadas. Poco queda de ellas y en el presente sobreviven siendo únicamente la sombra de lo que fueron, agrupadas en la llamada Disciplina Marcial Laica, abierta a todo aquél que quiera aprenderla.

El Legado Marcial

Tan sólo tres disciplinas sobrevivieron a la Caída y cada una tiene un carácter muy concreto. La Unión se rompió y, con ella, la relación que había entre las escuelas. Ahora, cada una sigue su destino en solitario.

Disciplina de la Palma Sagrada

La Disciplina de la Palma Sagrada está considerada por todos como la Disciplina Marcial Suprema. Fue creada por los Arqueros Solares; los Monjes de los Cielos son sus custodios y nadie ajeno a la orden monástica es digno de emplear este arte. Después de la Caída de las ciento ocho escuelas, la Palma Sagrada fue una de las dos que se demostraron inmutables e imperecederas y que se mantuvieron inmaculadas. Como ejemplo de su responsabilidad para con el mundo, baste decir que necesitaban permanecer fieles a su sincretismo para poder administrar la justicia divina, cometido para el que están destinados. El poder de esta disciplina es exclusivo. Guardan el secreto más antiguo de cuantos existieron jamás en las artes marciales: los puntos vitales, también llamados los puntos de presión o *tsubos*.

En el cuerpo humano todo está interconectado, por lo que se puede influir en la salud de una persona, en sus órganos internos, en sus capacidades motrices, sensitivas o nerviosas, aplicando la presión correcta en el punto justo. Existen ciento ocho *tsubos* y cada uno tiene una aplicación concreta. A los más sencillos, basta con golpearlos en un punto concreto; por el contrario, otros de nivel más avanzado, necesitan la activación consecutiva de varios puntos del cuerpo antes de poder ser presionados. Algunos quitan la vida y otros la otorgan. No es la disciplina más poderosa porque se puedan presionar los *tsubos* de los seres

humanos, sino porque todas sus técnicas son aplicables a cualquier ser de cualquier raza, a excepción de los no-muertos. Éste es el poder de la Palma Sagrada.

Disciplina del Bosque Eterno

Todo tiene su opuesto: luz y oscuridad; principio y fin; *Yin* y *Yang*. Esta disciplina fue creada por los maestros elfos como contrapeso al poder de los Arqueros Solares, y son los Monjes de las Montañas quienes custodian sus secretos. La Palma Sagrada extrae su poder de los puntos de presión para matar desde el interior. El Bosque Eterno usa lo que se ha denominado «Dedos de Sable», para ejecutar al oponente desde el exterior. Canalizando la energía interior, un monje de esta disciplina, ayudado por la gracia de sus movimientos, creará un vacío entre la punta de sus dedos y el cuerpo de su enemigo, lo que le permite cortar a su adversario sin llegar a tocarlo siquiera.

El principio de esta escuela se basa en la belleza y armonía. Todos sus movimientos son circulares, fluidos, calmados, sin llegar a oponerse a la fuerza del enemigo. Como si de una danza ancestral se tratase, estos monjes bailarán con sus oponentes maximizando la belleza de sus movimientos a la vez que matan con crueldad. Sin embargo, no todo su arsenal técnico es ofensivo. No podría considerarse la otra gran disciplina si no tuviese la facultad de sanar las heridas, pues los dedos de estos Maestros se convierten a su antojo en hábiles instrumentos de cirugía.

Estos monjes acostumbran a ir descalzos, jamás llevan guantes y, en general, visten ropajes ligeros y amplios. Esto es así ya que dependen, a la hora de realizar sus técnicas, de tener, como mínimo, las manos libres, pues de estar cubiertas por cualquier prenda haría inviable su arte.

Escuela del Cuerpo y el Espíritu

La Escuela del Cuerpo y el Espíritu es la más joven y ambiciosa de todas. Su poder rivaliza con la Palma Sagrada y el Bosque Eterno pero, por ser la última en desarrollarse, nunca llegó a ostentar oficialmente el mismo rango. Fue un ser humano el que la creó en un intento de armonizar la disciplina de los elfos y los Arqueros Solares y, aunque tenía un gran peso dentro de la asamblea y era admirado por la mayoría de practicantes, también despertaba suspicacias por parte de los miembros de las dos Disciplinas principales. Históricamente se comprueba que esta Disciplina fue, en última instancia, la causante de la guerra entre monjes y, por consiguiente, de la Caída. Presumiblemente, no quedó ningún superviviente, pero la leyenda dice que su herencia ha perdurado hasta nuestros días y que, al igual que sus homólogas, se enseña de forma secreta.

Envuelta entre las brumas de la superchería y la leyenda, esta escuela se caracterizaba por compaginar a la perfección la fuerza física y espiritual, manejando la energía que recorre el interior de nuestros cuerpos para lograr realizar proezas asombrosas. A esta energía la llamaron Mana y está presente en todos los organismos vivos del mundo. Así, mediante un entrenamiento riguroso y una gran concentración, el maestro de esta escuela podía usar el Mana para proyectarlo hacia sus enemigos y multiplicar sus fuerzas y sus aptitudes en general. Según se asegura, en el último nivel de maestría, dicho Mana envuelve el cuerpo del practicante a modo de Aura, que defiende y ataca indistintamente.

La Vida Monacal

Aunque hemos descrito los tres pilares en los que se fundamenta el arte de los monjes, estas Disciplinas, si no están realmente extintas, son herméticas y se mantienen ocultas. Sólo aquellos que demuestren una auténtica vocación y que estén dispuestos a superar sus propios límites podrán acceder a su poder. Sin embargo, en el Estado de Necros existen multitud de Moradas Monacales. Estos son lugares de entrenamiento en los que cualquiera puede ingresar previo pago. Dichas Moradas Monacales corresponden al resto de escuelas "menores". Se les considera así pues tras la Caída muchos de sus pergaminos se perdieron, o bien sus maestros originales desaparecieron de forma que no tienen el rigor de un auténtico Monasterio. Sin menoscabo de lo dicho, se cree que alguna de estas moradas sirve como tapadera para las auténticas Disciplinas Marciales.

Sin embargo, escuela pública o privada, todas mantienen la misma estructura: un único Maestro, que dirige los asuntos del centro, acepta a nuevos aspirantes, otorga grados de maestría, y custodia los pergaminos secretos —de haberlos—. Cada Maestro tendrá un grupo de alumnos aventajados a los que entrenará directamente, transmitiéndoles así sus conocimientos marciales y su filosofía. Estos grupos de élite se denominan Hermanos Mayores. Los Hermanos Mayores son los encargados de entrenar al resto de alumnos y de asegurarse de que se preservan las enseñanzas de su Maestro. Los alumnos son todos iguales entre sí y rara vez tendrán contacto con el Maestro. Sólo cuando un alumno ha demostrado su valía, su experiencia, y que posee el nivel adecuado, realizará un examen de nivel para ascender a Hermano Mayor y continuar con la tradición.

Los Pergaminos Marciales son el tesoro que custodia cada escuela o disciplina. Todas las Técnicas Marciales están descritas en una multitud de pergaminos, desde la técnica más básica hasta la más mortífera, y es responsabilidad de cada Maestro el restringir su acceso tan sólo a aquellos que sean dignos, porque sin aprendiz no puede haber Maestro. Esa es la base de la filosofía de vida de un monje. Todo tiene su opuesto, pero no se trata de fuerzas que se contraponen para devorarse entre sí, sino que se complementan y enriquecen, pues lo que a una le sobra a la otra le falta. La vida de un hombre es como un río. El río siempre parece el mismo, fijo e inmutable; por

muchos años que pasen, no cambia su forma ni su curso, e irremediablemente desemboca al mar. Sin embargo, el agua que corre por su cauce se transforma a cada segundo, su caudal puede crecer o disminuir, y la vida animal y vegetal que alberga cambia estación tras estación. Por eso, sólo aquellos capaces de adaptarse a los tiempos como lo hace un río son capaces de sobrevivir, y la sabiduría del Maestro se ve enriquecida por la visión fresca y pasional que tiene su alumno.

Dado que la vida es dolor, no se debe temer a la muerte. Sólo suprimiendo el ego, desarraigándose de todos los anhelos, incluido el de desear no desear, un monje puede liberar su espíritu, alcanzar la calma y la iluminación celestial. Por esto, un monje desprecia los bienes materiales y elige una vida sencilla y exenta de lujos; dedica grandes cantidades de tiempo a la meditación y a la contemplación, pues de nada vale el cuerpo sin la mente. Un espíritu fuerte guía a un puño fuerte.

El Gremio

El Gremio de las Escuelas Monásticas es el más joven de todos, pues no tiene ni un año de antigüedad. La Escuela del Guerrero Taizán, afincada en el Boato, lo ha promovido en un intento por encontrar las disciplinas supervivientes, unificarlas y retomar su antigua hermandad. No cuentan aún con una sede oficial, cada reunión va alternándose en el Monasterio de las diversas ciudades, estando estipulado que todos los miembros del gremio deben ejercer su derecho de anfitrión antes de que cualquier otro repita el evento. Las escuelas que son representadas por el gremio son, aparte de la del Guerrero Taizán: la Escuela de las Aguas Tranquilas, la Escuela Nhevriana, la Disciplina del Acero, la Disciplina del Arquero y, por último, la Escuela de la Calma Interior que, según se especula, es una tapadera para la resurgida Escuela del Cuerpo y el Espíritu.

Relaciones con Otros Gremios

El Gremio de las Escuelas Monásticas se ha mantenido muy hermético a lo largo de la historia y sólo en los últimos años, en el Estado de Necros, ha comenzado a tener más contacto con el exterior y con otras organizaciones y gremios. Es por ello que mantienen una relación de respeto -aunque distante- con los gremios de agentes, soldados, mercenarios, y templarios. Estos tienen a los monjes por auténticos maestros de las artes de la lucha, conocedores de todos sus secretos. Dichas organizaciones les requieren como instructores para formar tanto a nuevos reclutas como a miembros experimentados, de cara a especializarlos en nuevas técnicas de mayor nivel.

Históricamente sólo existe un enemigo acérrimo y declarado de este gremio: los crueles y despiadados sicarios. Todos los monjes tienen prohibido pronunciar la palabra «sicario». Todo lo referido a ellos es tabú y hay castigos severos en caso de no respetar esta norma. La fuente de la que mana esta animadversión, según se cree, proviene de un hipotético origen común. Esta hipótesis habla de los Monjes de las Sombras como una de las ciento ocho Escuelas Monásticas originales, amén de como los auténticos responsables de la Caída. Si tenemos en cuenta que la mera existencia de los sicarios se pone, hoy en día, en tela de juicio, no se puede asegurar la veracidad de esta teoría.

Especializaciones

-*Monje de la Montaña:* se les llama así ya que fueron los primeros monjes que se dieron a conocer. Los habitantes de las ciudades los veían bajar de las montañas donde estaban sus Monasterios y, aunque hace mucho que se incorporaron a la civilización, esta nomenclatura ha perdurado. Debido a su origen élfico, sus Monasterios están diseminados a lo largo y ancho del Bosque de *Shadow* siendo, cuando las circunstancias lo requieren, eventuales guardianes del mismo. Aunque son de trato afable y cercano, nunca revelarán el secreto de su arte a alguien ajeno a la hermandad. Su misión primordial es vivir en equilibrio con la naturaleza que les rodea, a la vez que buscar la sublimación de la belleza en sus técnicas. Quizá por eso son grandes amantes del arte en todas sus expresiones, por lo que suelen acercarse a la ciudad para admirar cualquier tipo de espectáculo, obra arquitectónica o artística de cualquier índole.

-*Monje de los Cielos:* son la Escuela Monástica más hermética y exclusiva. Aquellos que son acogidos bajo esta disciplina monástica deben asumir el papel de jueces de los hombres y es su responsabilidad impartir la justicia divina sobre la tierra. La voz del Maestro es la luz que ilumina este mundo y la única y verdadera ley capaz de dictar sentencia. De este modo, estos monjes sólo responden por sus actos ante su Maestro, y no reconocen la autoridad de ninguna otra ley ajena a su código. Su Monasterio no se encuentra en Necros; la ubicación del mismo es secreta y se rumorea que se encuentra en las Montañas Centrales. Se internan en la sociedad sólo para cumplir sus distintas misiones, pues la civilización es un hervidero de males y pecados que hay que limpiar.

-*Monje Laico:* los Monjes Laicos son los más abundantes y reconocidos de las distintas clases de monjes. Sus Escuelas Monásticas están diseminadas por todo Necros, y sus conocimientos son demandados tanto por profesionales como por cualquier persona con inquietud por sus conocimientos. Todos los Laicos mantienen una competencia no reconocida para ver qué Escuela cuenta con más alumnos. Suelen organizar torneos y espectáculos públicos para ganarse el favor de la ciudadanía y obtener prestigio atrayendo a nuevos estudiantes. La imagen que buscan proyectar es la de guerreros espirituales con un alto sentido del honor, que sólo usarán su arte en caso de extrema necesidad y nunca con fines agresivos.

SICARIO

Gremio Monjes de las Sombras

En el pasado, las Escuelas Monásticas se agrupaban formando una gran familia. Todas se reunían en un único monasterio, situado al norte de las Montañas Centrales, y existían dos grandes escuelas dirigentes: la Disciplina de la Palma Sagrada y la Disciplina del Bosque Eterno. Pero no todos estaban de acuerdo con ésta oligarquía. Izan Shade era el líder de su propia escuela, y su pretensión consistía en dominar todas las técnicas marciales de las distintas escuelas existentes. Los practicantes de las dos principales disciplinas, así como de muchas otras escuelas menores, no estaban de acuerdo con dichas pretensiones, ya que su escuela se basaba no sólo en la efectividad de sus técnicas, sino también en el efecto psicológico que causaban a sus víctimas. Izan creía que el miedo y el horror eran aliados tan poderosos como la destreza y la rapidez. A esto se suma que, paulatinamente, su escuela fue tomando tintes cada vez más esotéricos, hasta instaurarse como la Escuela de los Monjes de las Sombras.

Llegados a este punto, las ciento siete escuelas restantes se reunieron para decidir si la escuela de Izan era expulsada y sustituida por otra para seguir respetando el número sagrado de ciento ocho. Izan tuvo conocimiento de su afán y adelantó el plan que estaba urdiendo en las sombras: durante bastante tiempo había estado envenenando el oído de algunos de sus hermanos y maestros de otras escuelas —como la del Cuerpo y el Espíritu— en reuniones secretas. Prácticamente los había convencido de que se revelaran contra la tiranía de la Palma Sagrada y el Bosque Eterno. Sin embargo, las grandes Disciplinas descubrieron la existencia de estas reuniones y las interpretaron como prueba de la supuesta traición. A raíz de este hecho comenzó la guerra entre los monjes.

Las escuelas lucharon entre sí. En combates marciales de altísimo nivel, fallecieron la mayoría de los Maestros y monjes fieles a sus doctrinas. En pocos días, la sangre corrió por todo el monasterio e Izan Shade aprovechó la tesitura para robar los Pergaminos Sagrados de la mayoría de disciplinas y desaparecer para siempre. Esta cruenta lucha acabó con la mayoría de las escuelas y dejó el monasterio prácticamente destruido. No obstante, algunos pudieron salvarse. Se dice que un heredero de la Palma Sagrada y otro del Bosque Eterno lograron escapar con los Papiros Marciales originales y que, desde entonces, vagan en un intento de ponerlos a salvo.

Los Sicarios en Necros

Antes incluso de la Caída de las ciento ocho escuelas, Izan Shade ya era el protegido de Lorythiel, y operaba desde el Castillo Nigromántico. Nadie conoce con exactitud el origen y la naturaleza de esta relación, pero es de suponer que Izan se sirvió de la guerra que destruyó a los monjes para reforzarse y convertirse en el asesino más grande de todos los tiempos. Es presumible que aprendió sus habilidades mágicas prohibidas del mismísimo Lorythiel y, desde el principio, se convirtió en su guardaespaldas personal. Oculto en las sombras desde el inicio, nadie salvo Lorythiel sabía de la existencia de Izan Shade, es más, aun hoy nadie lo ha visto cara a cara y ha vivido para contarlo.

Cuando se creó el Estado de Necros resultaba necesario contar con un cuerpo de élite que velara por la seguridad y la paz. Al representar el paradigma de la civilización, esta nueva urbe no dispondría de murallas, o ejercito propio ni cuerpo de guardia. Si bien es cierto que Ragher contribuyó con el Cuerpo de Agentes del Gobierno, el Estado Central no podía depender de que el respeto a la ley dependiera de un reino extranjero. Así, se llegó a la conclusión de que los sicarios serían los funcionarios que ejecutarían las condenas dictaminadas por la Comisión de Investigación de Delitos Comunes. Ellos aplican la ley, mantienen la paz y aseguran la prosperidad de la civilización humana.

Dado que legalmente no existen como gremio, no se les puede detener ni llevar ante la justicia, sus identidades no pueden hacerse públicas, no se pueden exhibir en ningún medio, ni se pueden escribir poemas ni ningún tipo de creación artística que verse sobre ellos. La mera pronunciación de la palabra «sicario», así como ser testigo de sus eventuales actividades, son circunstancias tipificadas como Delito Menor e implican la inclusión del responsable en la Lista Negra.

Los Sicarios: Estructura y Vida

Este gremio, sin nombre y cuya existencia carece de reconocimiento oficial, es el más homogéneo, definido, estructurado, equipado e influyente de cuantos hay. Su sede —secreta, huelga decir— se encuentra en una de la torres del Castillo Nigromántico. Los sicarios representan la ley dado que son ellos quienes ejecutan las penas por los delitos. Se mueven por todo el territorio y disponen de un incontable número de pisos francos y arsenales ocultos.

En la cima del gremio más poderoso está Izan Shade, maestro—según se dice— de todas las formas de lucha existentes, y poseedor de increíbles poderes sobrenaturales que lo convierten, posiblemente, en el hombre más peligroso del mundo. A su cargo tiene a un número no definido de *Oyabuns* —o jefes— que no mantienen contacto entre sí. Tan sólo Izan sabe cuántos *Oyabuns* existen y muy rara vez se entrevista con más de uno a la vez. Estos hombres de confianza tienen asignadas, o bien una zona concreta de Necros, o bien alguna tarea específica. A su vez, cada *Oyabun* tiene a un determinado número de sicarios a su cargo —el que Izan Shade estipule—, una especie de célula y, salvo que la misión lo requiera, ninguno de estos sicarios se mezcla con sus compañeros, de manera que ninguno sepa con cuántos miembros cuenta realmente

la organización.

Esta profesión está caracterizada por un máximo secretismo a todos los niveles. Un sicario puede ser captado de múltiples formas: ya sea raptándolo de pequeño para entrenarlo en algún campo secreto donde se le lavará el cerebro, por dinero o por coacción. Todo sicario dispondrá indefectiblemente de una identidad alternativa que le sirva de tapadera, esto es, deberá desarrollar un oficio, actuar con normalidad y, sobre todo, no llamar la atención.

Cada sicario tiene un Punto de Encuentro, a saber, un lugar concreto al que acudirá periódicamente a una hora pactada de antemano para comprobar si tiene algún mensaje. Dichos mensajes pueden estar escritos en pergaminos escondidos, ser transportados por palomas mensajeras o transmitidos verbalmente por una tercera persona que actúe de enlace —aunque esto último es lo menos usual—. En el mensaje se indica qué tipo de misión tiene encomendada, cuáles son los objetivos a cumplir, si ha de hacerlo solo, y qué herramientas ha de usar, así como la ubicación de las mismas.

El gremio aporta todo el material necesario para cada misión sin coste alguno para el sicario. Tendrá a su disposición todo el arsenal de la Lista de Equipo de los Sicarios y será responsable de devolver los útiles en perfecto estado. Entre los sicarios no se tolera el fracaso, por lo que no cumplir exactamente con los objetivos de la misión conlleva un castigo. Asimismo, la no devolución de las herramientas o la devolución de éstas en mal estado o fuera del plazo estipulado también se considera como misión fallida e implica represalias.

En compensación, el sicario recibe una sustanciosa paga por cada misión y es libre de apropiarse de cualquier tesoro que encuentre sólo, y esto es una cláusula muy importante, durante las misiones. Jamás debe transgredir la ley mientras actúa bajo su tapadera. Ésta es la infracción que se castiga con mayor severidad.

Relaciones con Otros Gremios

Abiertamente, los sicarios no se relacionan con ningún otro gremio. Históricamente han mantenido buenas relaciones con los brujos y, en la actualidad, pueden incluso ejercer de guardaespaldas o acompañar a individuos de algunas logias en sus misiones, pero de manera puntual.

Al saberse los más poderosos y temidos, los sicarios no respetan a nadie que no sea miembro de su organización. No pueden tener relaciones afectivas o de amistad con otros individuos, ya que cualquier día podrían ser el objetivo de una de sus misiones.

Los ladrones intentan hacerles la competencia en el mercado ilegal, pero se guardarán de provocarlos directamente. Los agentes ven cuestionada su autoridad al ser constantemente relevados de los casos que investigan y al ejercer tan sólo de avanzadilla para, a la postre, verse apartados por los sicarios, que ejecutan la ley a su manera. Los mercenarios tratan de instaurarse como una alternativa para proporcionar seguridad privada profesional a todo aquel que pueda costeárselo, pero saben muy bien que aún no son lo suficientemente poderosos como para oponerse directamente a este colectivo.

No obstante, hay un gremio cuyos miembros son sus enemigos por antonomasia: el de los monjes. Debido a su pasado común, todo monje odiará a los sicarios —o «Monjes de las Sombras», como les llamarán—. Al fin y a la postre, son los culpables de que la Caída acaeciera, y ésta es una herida que jamás cicatrizará.

Especializaciones

-*Sicario Asesino:* cuando se habla de los sicarios la imagen que, por lo general, nos viene a la mente es la del Asesino. Maestro del sigilo, el sicario asesino se oculta entre las sombras y no hay muralla ni medida de seguridad que mantenga a su objetivo a salvo. Puede penetrar en cualquier fortaleza, ejecutar a la víctima con cualquier herramienta y huir sin alertar ni al más sagaz de los vigilantes. A un Asesino jamás se le percibe, lo único que se puede hacer es caer muerto al suelo en silencio.

-*Sicario Cortesano:* aunque las auténticas expertas de esta especialización —concebida en su inicio como una especialidad femenina— son las mujeres, hoy en día hay muchos Cortesanos hombre. Maestros en el arte de suplantar identidades y duchos en todas las artes escénicas, sonsacan y extraen información sin que nadie se percate de sus tejemanejes. La seducción es la parte más superflua de sus competencias: poseen una ciencia única que les capacita para replicar el rostro y la voz de cualquier persona, y sus grandes capacidades interpretativas los hace virtualmente invisibles. Además de ser excelentes recabando información, el uso de venenos y armas camufladas en objetos comunes —bastones, sombreros y todo tipo de utensilios a primera vista inofensivos— los convierte en unos agentes auténticamente letales.

-*Sicario Fantasma:* lo que más miedo despierta en el corazón de cualquier hombre es un sicario. Lo único que aterroriza a un sicario es un Sicario Fantasma. Los Fantasmas son los sicarios de leyenda, aquellos que tienen poderes mágicos más allá de los límites de lo natural. Capaces de hacerse invisibles, de saltar de árbol en árbol, de caer de un edificio sin hacerse daño, de andar sobre el agua o incluso por las mismísimas paredes, sus místicos poderes no conocen fin y se cree que sus espíritus inmortales son capaces de robar el alma de sus víctimas.

AGENTE DEL GOBIERNO

Cuerpo de Agentes del Gobierno

El Cuerpo de Agentes del Gobierno debe su creación a uno de los ancestros de Craem Holmor, el actual Director de Jefatura, Craem Holmor. Dicho cuerpo fue

creado por el primer Conde de Holmor y concebido como cuerpo de seguridad para salvaguardar la persona del rey de una manera más discreta que a través de los cuerpos militares. La idea original consistía en fundar un órgano de inteligencia que resultara un tanto más metódico. Su evolución fue tan sorprendente que, en poco, tiempo el organismo adquirió nuevas competencias, pasando a ocuparse de la investigación de los crímenes y delitos cometidos en todo el reino.

En la actualidad, el cuerpo sigue desempeñando esta función en Gmolh Ragher, y se ha implantado una Jefatura en Necros gracias a diversos convenios de colaboración entre ambas naciones. De este modo, el Estado de Necros puede disfrutar de un cuerpo de investigación disciplinado y discreto para mantener vigiladas sus calles y resolver los Delitos Menores que se cometan. Su sede en Necros es la Jefatura Central, situada en el Distrito Central de la ciudad.

Jerarquía del Cuerpo

La estructura del Cuerpo de Agentes del Gobierno viene determinada por la siguiente cadena de mando: en el estrato inferior —y subordinados a cualquier orden superior— están los Agentes, encargados del papeleo, de las redadas, detenciones e investigaciones a pie de campo. Por encima de estos se sitúan los Inspectores, los más cualificados del cuerpo, cuyas directrices son acatadas por cualquier Agente y que tienen potestad para tomar la iniciativa a la hora de investigar un caso sospechoso. Un peldaño más arriba se encuentran los Jefes de Distrito, encargados de gestionar la seguridad y las investigaciones dentro de su zona asignada. Tan sólo se nombra uno por distrito y tanto los Agentes como los Inspectores de su área están bajo sus órdenes. El Director de la Jefatura Central, situada en Necros DC, es el responsable de la coordinación y la supervisión de todos estos cargos.

El Cuerpo de Agentes del Gobierno representa un órgano independiente del Estado de Necros —aunque asume algunas de sus competencias—. Pese a ello, debe respetar siempre sus leyes y, en última instancia, sigue las órdenes dictadas por la Comisaría Central, a la que informa. La Comisaría Central se encuentra en Ragher, actuando como autoridad en todo el reino de la capital. Esta comisaría sigue al detalle los progresos e investigaciones de la delegación de Necros sin intervenir de manera notoria en las actuaciones de la misma.

Estructura Interna

La Jefatura Central del cuerpo se divide en distintos departamentos para investigar los diferentes tipos de casos. Aunque todos los departamentos tienen, en teoría, el mismo prestigio y peso, existen dos con un mayor poder dentro de la Jefatura Central: el de Fenómenos Sobrenaturales y el de Infiltración. Los distintos departamentos son:

Departamento de Sucesos Comunes. El más nutrido y el menos prestigioso. Se encarga de los casos de menor relevancia, como puedan ser robos, escándalos públicos, alborotos, peleas, manifestaciones ilegales o cualquier otro Delito Menor.

Departamento de Caza y Captura. Éste dispone de listas donde figuran sospechosos o individuos que deben ser capturados. Se centran principalmente en seres de otras razas que han cometido algún tipo de delito por servirse de poderes no humanos. Las criaturas capturadas por Delitos Mayores son puestas a disposición de los funcionarios de la Comisión Investigadora.

Departamento de Infiltración. Únicamente los Agentes más temerarios, inteligentes y con aptitudes para la interpretación y el engaño pueden ingresar en este departamento. Ellos se encargan de las misiones más complicadas, a saber, infiltrarse en gremios y colectivos peligrosos para recabar información o investigar desde dentro un caso o a una presunta red ilegal. Hay Agentes del Departamento de Infiltración que no son conocidos siquiera por el resto de agentes de otros departamentos.

Departamento de Asuntos Internos. Quizás sean los más odiados por el resto de sus compañeros, pues se encargan de vigilar y de investigar al propio cuerpo. Tratan de descubrir a los espías, corruptos, a aquellos que utilizan los recursos del cuerpo para su beneficio propio o a agentes que estén infringiendo directamente la ley. Este departamento sólo responde ante la Comisaría Central, por lo que puede participar en casos y realizar investigaciones paralelas a las de los mismos miembros de otros departamentos.

Departamento de Fenómenos Sobrenaturales. Tan sólo los Agentes cualificados para ello pueden investigar los casos que precisan de una comprensión superior. Los fenómenos sobrenaturales suponen casos complejos que pocos pueden abordar. Por ello, los Agentes de este departamento deben poseer capacidades extraordinarias. Esta sección se encarga principalmente de casos anómalos y de aquellos sospechosos que hacen uso de habilidades sobrehumanas y muy peligrosas.

Rivalidades con Gremios

Los Agentes del Gobierno tienen por rival a un poderoso gremio propio del Estado de Necros. El Gremio de los Monjes de las Sombras está completamente integrado en la sociedad necrita y posee más competencias que el cuerpo de agentes. Tal circunstancia disgusta mucho a los miembros del cuerpo, que se sienten meros peleles cuando un funcionario de la Comisión aparece en una escena del crimen para mandarlos a casa y relevarlos de la investigación o cuando, tras días de investigación, aparecen muertos los presuntos culpables del delito investigado o—huelga decir que ajusticiados por un sicario—. Es por esto que existe una enorme rivalidad con los sicarios, de cuyos métodos recelan.

Uno de sus principales enemigos es el SIF (Servicio de Inteligencia de Fust). Se trata de una organización sin cabeza ni estructura visible para la que puede

trabajar como activo cualquier individuo sin importar su gremio. Estos espías son un auténtico quebradero de cabeza para los Agentes del Gobierno, pues siempre logran recabar información de cualquier movimiento efectuado por el resto de gobiernos y organizaciones en Necros y transmitirla a Fust. Es difícil detectar a un agente del SIF, ya que puede tratarse de un agente doble trabajando para una organización distinta.

Los Agentes están obligados a trabajar estrechamente con un especialista en artes arcanas. En cuanto se demuestra que un delito ha sido perpetrado por un brujo, los agentes tienen que informar a los Rectores de Kanonblad, y colaborar con ellos. No siempre se trata de uniones bien avenidas, ya que los Rectores no tienen en estima a los Agentes Sobrenaturales.

Otros colectivos que sortean la autoridad que los Agentes del Gobierno pretenden ostentar son los templarios y los soldados. Esto se debe a las distintas fuentes de derecho de las que manan las jurisdicciones de estos tres colectivos. Los agentes tienen a su cargo el cumplimiento de la ley Estatal, pero los templarios responden ante la ley divina, inalcanzable para ellos. Algo similar ocurre con los soldados, a los que la ley militar ampara y protege frente al posible intervencionismo civil.

Sin embargo, si existe un gremio antagónico al de los Agentes del Gobierno, ése es el Gremio de Ladrones. Ocultos en las sombras y bajos fondos, o sirviéndose de empresas y organizaciones legales a modo de tapaderas, los ladrones mantienen una lucha intensa y directa con los agentes. Muchos ladrones son perseguidos, pero muchos otros permanecen desapercibidos tras sus fachadas de hombres importantes u ocultos en puestos de considerable poder. Las distintas mafias poseen más recursos económicos y armamentísticos que los agentes de la ciudad. Estos deben combatir al crimen organizado, pero saben que no pueden cruzar todas las líneas y que no a todos los ladrones se les puede ni debe encarcelar.

Especializaciones

-*Agente Cazador:* este tipo de agente se encarga de perseguir a los seres de otras razas, como puedan ser licántropos, demonios, espíritus, vampiros o Saurios, entre otros. Por lo general, se les persigue porque han cometido algún delito y deben ser prendidos por ello. Lo habitual es que uno de estos agentes trabaje en solitario ya que cobran por pieza capturada, como un auténtico cazador. No se dedican a investigar el caso, simplemente reciben órdenes de búsqueda y captura. Nunca matarán a un individuo de otra raza distinta a aquella en la que estén especializados salvo en defensa propia. Estas criaturas deben ser juzgadas y cumplir la condena que estimen los jueces. Un Cazador dispone de determinadas habilidades mágicas que determinan su especialización concreta pues le ofrecerán una mayor protección durante las cacerías.

-*Agente Detective:* podría decirse que es uno de los tipos de agente más completo. Los Detectives están capacitados para investigar todo tipo de casos comunes, infiltrarse, o reducir a un individuo peligroso si fuera necesario. Investigan gran diversidad de casos y, si los sicarios no entran en escena, pueden resolver con eficiencia crímenes complejos. Se trata de agentes que con grandes aptitudes para comunicarse, interrogar u obtener la información necesaria. Hablamos del colectivo más numeroso del cuerpo.

-*Agente Sobrenatural:* son un tipo de agentes con habilidades extraordinarias, capaces de detectar a humanos que posean habilidades mágicas. Su labor consiste en investigar y detener a aquellos que las utilicen ilegalmente. Generalmente, son quienes relevan a los Agentes Detective en una investigación en la que hay fenómenos sobrenaturales en liza. Pueden trabajar con Agentes Detective a su cargo o en colaboración con Rectores que persiguen a brujos que utilicen sus aptitudes para cometer fechorías. Estos agentes disponen de la capacidad de anular temporalmente las habilidades sobrenaturales de quienes las utilizan fuera de los márgenes de la ley.

LADRÓN

Gremio El Sindicato

El oficio de ladrón es uno de los más antiguos de cuantos existen y, en Necros, no tardó en establecerse como otra forma más de negocio. En un principio, los ladrones fueron perseguidos por sus actividades ilegales y rastreras. Sin embargo, en poco tiempo se organizaron como gremio y reivindicaron sus derechos en el próspero y democrático Estado de Necros. El Sindicato ofrecía innumerables posibilidades a las clases medias y altas que no querían verse involucradas en asuntos turbios, tan inevitables y necesarios como los legales, ofreciendo servicios tales como ajustes de cuentas, traslado de mercancías peligrosas y secretas, extorsiones y coacciones, o la venta de artículos más económicos y libres de impuestos. El gremio fue fundado por Torcuato Tonnere, el primer Jerarca de la Familia. Él fue el defensor de los derechos del gremio y de todos los ladrones, entendiendo el negocio como una actividad desarrollada por un gran clan.

En la actualidad, el gremio está formado por dos grandes facciones, con visiones de entender y poner en práctica el negocio muy distintas. Por un lado, permanece la Familia, la herencia de los Tonnere, donde el grupo es lo primero y es el Jerarca el que decide sobre las actividades de todos. Por otro lado, está la Cúspide, con una filosofía de negocio despiadada, donde siempre decide la casa dominante y todo está permitido para alcanzar un mayor poder.

La Familia

Es la primera organización conocida de ladrones que se asociaron bajo un mismo código de comportamiento y con una estructura jerárquica inconfundible. Todos sus miembros deben haber

nacido en el Estado de Necros. Existe un único jefe, el Jerarca. Hasta el día en que este muera y le sustituya el sucesor previamente nombrado, será él quien tome todas las decisiones, quien otorgue protección o la retire. Por debajo de éste se encuentran los Señores, sus hombres de confianza y que ostentan un gran poder. Estos últimos se reparten las actividades, poseyendo sus propios núcleos familiares, pero siempre subordinados a la voluntad de su jefe. El Jerarca actual es Cordelio Tonnere.

Los beneficios que genera la Familia son para la Familia. El Jerarca siempre se llevará un suculento porcentaje de los negocios y los Señores otro porcentaje mucho menor. Los ajustes de cuentas, dentro de su seno, están prohibidos y penados con la misma suerte que sufra el ejecutado. Sólo aquellos que hayan perdido la protección del jefe, por decisión de éste, pueden ser castigados por un miembro elegido a tal efecto.

Existe una figura importante dentro de esta organización, la del protegido. Cualquiera que atente contra un miembro de la familia responderá directamente ante el Jerarca, pero también quien actúe contra alguien que, no formando parte de la familia, ostente la condición de protegido de su líder.

Otro elemento significativo es el Beso. Conocido también como "el beso de la muerte", se da a aquel que ha perdido el favor del grupo, o que ha sido condenado y expulsado de este particular clan. Sólo puede darlo el líder de la Familia, y suele hacerlo en celebraciones significativas, para que todos los miembros queden enterados de quien lo recibe. El receptor no suele durar con vida más de una semana.

Las actividades y los negocios principales de la Familia son el tráfico de bebidas alcohólicas, el tráfico de pieles y ropas, las salas de juego clandestinas, las salas de variedades, las extorsiones, la corrupción, los ajustes de cuentas y la vigilancia remunerada. Los distritos dominados por la Familia son el Distrito Bajo y el Distrito Alto. También llevan a cabo actividades en el resto de distritos, y se disputan el Distrito Marítimo con la Cúspide. Su sede principal es la Cueva, emplazada en los Subterráneos.

La Cúspide

Nació como modelo de negocios turbios completamente opuestos a la filosofía de la Familia. Todos aquellos que no tenían cabida en ella, por no haber nacido en Necros, o por buscar un negocio menos sostenible y más despiadado, encontraron su sitio en esta organización. Tiene una estructura lineal y vertical, en la que todo vale. En la Cúspide existen distintas bandas agrupadas y conocidas como Casas. Cada una tiene sus intereses propios y compite con el resto por escalar puestos para alcanzar la cumbre. Sólo la primera Casa recibe el nombre de Casa Dominante. El resto son denominadas Casas Aspirantes, junto con el nombre de su líder. El reparto de bienes obtenidos por negocios de cualquier otra Casa beneficia directamente a la Casa Dominante: todas tendrán que entregarle el 50% de sus ganancias.

Están numeradas según su importancia y su posición en la línea sucesoria. Cuanto mayor poder ostente una Casa, más cerca estará. Cualquier actividad llevada a cabo por una de estas bandas requiere entregar un 10% de sus ganancias a la inmediatamente superior. En la Cúspide, todo vale, y cualquier modelo de negocio turbio, si aporta beneficios, será dado por bueno. Es una organización muy despiadada en el que una banda inferior, si consigue destruir a otra de rango superior, ocupa inmediatamente su puesto en la línea de sucesión, así como sus privilegios. Las Casas cambian, de aliadas a despiadadas enemigas, como la noche sucede al día.

Cada grupo tiene un jefe que lo dirige y hace el reparto de ganancias, la mayoría de veces injusto, entre sus miembros. La Casa Dominante pose un jefe conocido como el Amo. Hablamos del líder de la organización, siempre que posea suficiente capacidad para evitar ser asesinado o coaccionado por un jefe inferior. El Amo puede decidir cómo se reparten las actividades y los territorios que corresponden a cada Casa. Cuanto más tirano y despiadado sea, más posibilidades tendrá de disfrutar más tiempo de su cargo. El Amo actual es conocido con el nombre de Noa. El resto de casas importantes son: la Casa de Yalrik Aspirante I, la Casa de Fien Aspirante II, y la Casa de Zheg Aspirante III.

Las actividades y los negocios principales de la Cúspide son el tráfico de obras de arte, el tráfico de armas, el tráfico de esclavos, los asesinatos, los atracos, los ajustes de cuentas, el tráfico de joyas, el tráfico de información y el tráfico de inmigrantes. Los distritos dominados por la Cúspide son el Distrito Obrero, la Medina, y el Distrito Norte. En el resto de distritos también desarrollan cierta actividad, pero ostentando un papel menor en el mercado turbio. Su sede principal se encuentra en el Cementerio Mayor de la Necrópolis y se llama "la Mansión."

La Asamblea

Reciben este nombre las reuniones que llevan a cabo los altos dirigentes y jefes del gremio que se citan para tratar los problemas y el reparto de territorios y mercancías clandestinas de la ciudad. La Asamblea es una reunión exclusiva que se produce una vez al mes, aunque también puede convocarse de manera extraordinaria para tratar algún caso de suma importancia. En ellas, se reúnen el Jefe de la Familia y sus Señores con el Amo de la Cúspide y el resto de jefes de las Casas Aspirantes importantes. Estas reuniones, por tradición, se realizan el Distrito Bajo, en el edificio la Cueva.

Rivalidades con los gremios

El Sindicato abarca muchos tipos de negocios turbios que perjudican de manera indiscriminada a muchísimos otros gremios. El Gremio de Agentes del Gobierno supone una amenaza constante a todo su

modelo de negocio, aunque no posee suficientes recursos como para acabar con la organización. Aún así, son tan molestos como una mosca inquieta revoloteando a su alrededor. Incluso los propios Agentes del Gobierno saben que no deben atacar a la yugular de la bestia o despertarán a un poderoso enemigo que gusta de atender sus asuntos sin que le molesten más de lo necesario.

Por otro lado, un gremio que en más de una ocasión se interpone en su sistema de negocios sería el de la FPP. Los mercenarios, tan mezquinos como los ladrones, pero mucho mejor vistos que estos, suelen estar dispuestos a aceptar casi cualquier trabajo, por lo que son su competencia directa por el control del negocio de encargos, ya que pueden llegar a ser incluso más disciplinados y eficaces que los propios ladrones. La lucha por el negocio está servida.

Si los agentes son los antagonistas oficiales de los ladrones, sus auténticos enemigos en las sombra son los sicarios, precisamente porque son estos últimos los encargados de administrar la ley; así, un gremio como éste, dedicado en cuerpo y alma a transgredirla, tarde o temprano se verá enfrentado a estos terribles oponentes.

También dentro del propio gremio se producen encontronazos entre las distintas organizaciones, problemas que llevan mucho tiempo sin resolverse. La Cúspide no respeta la mayoría de los pactos con la Familia y le pisa muchos de sus negocios. Por otro lado, la Familia mantiene una lucha territorial con la Cúspide por el control del Distrito Marítimo. Hay mucho en juego, demasiada tensión contenida que puede derivar en una guerra por adquirir el control de todos los negocios sucios del Estado de Necros.

Especializaciones

-*Ladrón Mendigo:* muchos la considerarían la profesión más baja de cuantas existen, pues supone estar siempre en las calles, mendigando o robando para poder comer. Nada más lejos de la realidad; el Mendigo es consciente del intrincando puzzle de negocios que se despliega en las calles. Sabe qué calles son las más propicias para robar, sabe quién entra y sale de la ciudad, conoce los escondrijos de cada distrito, es un auténtico experto en supervivencia urbana y una institución del sutil hurto callejero.

-*Ladrón Noble:* relacionarse con las clases sociales altas, moverse en fiestas privadas, hacer y mantener contactos con la nobleza, o hacerse un hueco en reuniones políticas secretas son las especialidades de estos ladrones. El ladrón Noble es un experto en hacerse pasar por un hombre influyente y poderoso o por un noble intelectual. Se mueve como pez en el agua en los ambientes de la alta sociedad. Como intruso en tales entornos, elabora planes para sustraer obras de arte y piezas como joyas o armas de incalculable valor. También es un falsificador maestro, capaz de reproducir copias casi perfectas de cualquier documento, título o permiso legal.

-*Ladrón Salteador:* brazo ejecutor de los ajustes de cuentas, sin lugar a dudas, el Salteador es un depredador de la calle, un hábil asesino con el que tener mucho cuidado en callejones oscuros o en estancias que dificulten la huida. Este tipo de ladrón es un experto en emboscadas, en dejar pistas falsas, o en asaltar a transeúntes despistados. Valen para todo, pueden ser contratados como matones, guardaespaldas, o para ejecutar una misión peligrosa.

BRUJO

Gremio de Brujería

En las historias sobre Kanonblad se mezclan los mitos y la realidad. Él sentó las bases de la brujería. Según cuenta la leyenda, el propio Thul lo acogió como alumno y le entregó el *Nelidan*, que en Común Antiguo significa «Libro de los Secretos». Dicho volumen habría sido obra de los Antiguos, las supuestas deidades primigenias creadoras del Universo. Ian Nyza sostiene la teoría de que éste fue el primer libro nunca visto, el origen de la escritura. Sirviéndose de su talento y poder, Kanonblad extrajo del manuscrito tanto conocimiento como resultaba posible para un humano y diseñó las actuales Disciplinas Arcanas. Otros autores, como pueda ser el Escriba de los Muertos señalan que este libro no es sino el «*Necrum Grimorium*», escrito por Lorythiel y que le fue sustraído durante la traición de Thul. Ninguna de estas suposiciones goza de rigor histórico o evidencias que la respalde ya que el tomo, de existir, se encuentra en paradero desconocido y nadie que asegure haberlo visto o poseído puede demostrarlo.

Tras el Concilio Santo, la práctica indistinta y sin control de la brujería por parte de los brujos obligó a Gmolh Ragher a tomar medidas y se crearon las Disciplinas Arcanas que se conocen a día de hoy. La mayoría de los practicantes del ocultismo dejó de actuar por su cuenta al aparecer la figura de los Acólitos, esto es, fieles servidores de la logia a la que se consagran. El resto de brujos, que no aceptan tal represión se consideran Errantes. La vida de estos brujos se caracteriza por el exilio y marginación. Las distintas logias —Fundamentalista, Humanista, Necromántica, de Dominación, Ilusionista y Demoníaca —funcionan como entes independientes y, aunque compartieron determinados objetivos en el pasado, su vínculo es cada vez menor. Sólo los maestros de brujería más talentosos llegan a liderarlas.

En el año 625 quedó patente que las medidas adoptadas para regular las prácticas arcanas resultaron insuficientes, pues se produjo una nueva ola de crímenes de naturaleza sobrenatural. Por ende, se decidió crear un órgano colegiado con el fin de investigar y perseguir a aquellos que empleaban la brujería para fines deshonestos. Aunque surgió en Ragher, la medida fue apoyada e impulsada desde Necros y se creó el colectivo de los Rectores de Kanonblad. Asimismo, se determinó crear una sede para cada logia, tanto en Gmolh Ragher como en el Estado de Necros, pues se trata de naciones hermanadas. De esta forma, se emitió un referéndum en el que se indicaba qué Disciplinas Arcanas se consideraban legales e ilegales, dictándose una orden de busca y captura de los brujos pertenecientes a las ilegales. Sin embargo, en el mundo existen otras fuerzas sobrenaturales que escapan a nuestra comprensión, y no todas son consecuencia de la brujería. Así, se estableció una estructura para los equipos de investigación de cara a trabajar con la mayor eficiencia posible: cada caso será investigado por un Brujo Rector y un Agente Sobrenatural. De esta forma, resulta posible dilucidar la auténtica naturaleza de tales actos y llevar a los culpables ante el órgano de justicia competente.

En la actualidad, la presencia de la brujería en el reino de Gmolh Ragher es escasa. La mayoría de las logias fueron destruidas en las primeras fases de la guerra y las que siguieron en pie van rumbo al abandono dado que no son un lugar seguro en estos tiempos de ocupación Fustense. Parece ser que la nueva meca, donde la libre práctica de las artes arcanas disfruta de mayor legitimidad y protección es el Estado de Necros. A pesar de que el antiguo esplendor de la brujería original ha menguado a causa de la aparición de las nuevas ciencias —como la ingeniería y la alquimia—, sigue ostentando un estatus dominante dentro del panorama social y político.

Logias de Brujería

Si hay algo que siguen teniendo en común las diferentes logias es su estructura interna. Los principales responsables de éstas se denominan «Tutores de la Logia». Se trata de los brujos más sabios, virtuosos y con mayores capacidades arcanas. Por debajo de estos se encuentran los Mentores. Son los brujos maestros, aquellos que enseñan al resto de miembros los secretos de la logia. El tercer puesto en el escalafón lo ocupan los Brujos Acólitos, esto es, el resto de brujos, tanto experimentados como aprendices, que conforman la masa más numerosa de cada organización y deben completa obediencia a la misma. Un miembro de una logia nunca podrá compartir información con miembros que no pertenezcan a su hermandad. Las logias se caracterizan por su hermetismo, así como por la cautela a la hora de escoger a sus miembros.

Otra figura representativa es la del Secretario de la Logia. Los Tutores de la Logia nombran cada año a un representante para ocuparse de los asuntos relacionados con la sociedad exterior, amén de con el resto de organizaciones de brujería en la reunión secreta anual conocida como «Consejo Superior Ascético». Este evento reúne a representantes de todas las logias, tanto legales como ilegales. En esta reunión se viven momentos de extremada tensión dadas las enemistades manifiestas entre algunas logias. Ninguna afrenta se perdona u olvida, por lo que alcanzar acuerdos por consenso mayoritario resulta una tarea harto compleja. No obstante, existe una poderosa razón para librar esta batalla de egos desmesurados cada año. Al parecer, las logias persiguen un objetivo común que no pueden alcanzar por separado y que se aleja cada vez más a causa del creciente cisma. Lo que sin duda resulta inviolable es el carácter secreto de estas reuniones. Todos los miembros se conducen con cautela para que las fuerzas del orden no intervengan y arresten a los asistentes que representan a las organizaciones consideradas ilegales.

Los Brujos Errantes suponen la facción de la brujería más denostada y menospreciada. No se sabe el número de sus integrantes, no poseen ninguna organización oficial, estructura interna, ni sede social. Todas sus prácticas son consideradas ilegales y su erradicación es el objetivo primordial que motivó la aparición de los Rectores de Kanonblad. Dado todo lo anterior, cualquier Errante debe llevar una doble vida, renunciar a sus poderes innatos o vivir en la clandestinidad para no ser descubierto y, en último término, perseguido y ajusticiado. La única esperanza para los Errantes, tanto si resulta una condición innata como si son conversos, consiste en encontrar un Mentor Errante que le guíe, o bien extraer conocimientos de los grimorios de otros brujos. Para un Errante es difícil confiar en los demás; aunque dos o más Brujos Errantes se reúnan con el ánimo de ayudarse mutuamente, el riesgo de que alguno de ellos sea un topo, o sencillamente de ser descubiertos por unas autoridades siempre vigilantes resulta demasiado elevado. Por esta razón, un Errante no puede pertenecer a ningún gremio ni aspirar a derrocar la supremacía de las logias.

Los Rectores de Kanonblad representan una organización con una estructura muy definida. Como cabeza visible aparece la figura del Arcipreste Rector, designado por el Tribunal del Vínculo Sagrado y del cual recibe las órdenes. Por debajo de éste se sitúan los Hermanos Presbíteros. Estos últimos son Rectores elegidos por el Arcipreste Rector para examinar cada caso del tribunal y son los encargados de elegir al Rector idóneo para cada misión concreta. Dentro del grupo de Rectores, no existe una jerarquía establecida ni tutores, aunque se respeta a los rectores con una mayor experiencia o número de capturas en su haber. Los rectores se jactan de cazar siempre a la pieza asignada. El Patio de los Muros Enfrentados da buena cuenta de ello. Este patio se encuentra en la sede del Distrito Central y está abierto al público. En un muro aparecen todos los nombres de los brujos capturados y

en otro el de los Rectores caídos. Curiosamente, mientras el de los brujos está repleto, el muro de los Rectores está inmaculado.

Disciplinas Arcanas

-*Disciplina Fundamentalista:* sin lugar a dudas, la Disciplina Fundamentalista está considerada como la base de la magia. Todo brujo se inicia indefectiblemente en las artes arcanas bebiendo de este conocimiento. Sus conjuros y sortilegios van desde los más básicos hasta los de mayor complejidad. La errónea impresión de que, por ser la más difundida y estar abierta a cualquiera, se trata de una Disciplina sencilla y de escaso poder está muy generalizada. Nada más lejos de la realidad. Posiblemente abarca las invocaciones más poderosas, aquellas que ningún hombre ha conseguido dominar en su totalidad. La prueba de esto estriba en el mito creado en torno al *Shadow Mirror*. Para acceder a ésta, supuestamente la fuerza más poderosa del universo, resulta necesario dominar todas las invocaciones de esta Disciplina. Por ello, se cree que es la base de la magia y sus virtudes radican en el poder de la telequinesis y el potencial oculto de los espejos.

-*Disciplina Humanista:* se trata de la Disciplina más exclusiva de todas. Sus integrantes la consideran la más pura, la menos corrompida y la que mejor conjuga la brujería con la naturaleza del ser humano. Por ello, su fin ulterior consiste en elevar al ser humano a cotas divinas, haciendo desaparecer las barreras que coartan las pobres habilidades naturales con las que nacen los hombres. Un Humanista no derrocha su energía; es más inteligente, fuerte, rápido y mucho más carismático. Debido a esto, la mayoría de sus integrantes suelen caer en la altanería, el narcisismo y el desprecio al resto de Disciplinas. No en vano, se jactan de tener acceso a los sueños que el ser humano ha perseguido desde el inicio de los tiempos: la eterna juventud y la inmortalidad.

-*Disciplina Necromántica:* la esencia de la Disciplina Necromántica no reside en la muerte, sino en la vida. Ostentar el poder sobre estos polos supone una carga que los Brujos Necrománticos decidieron llevar voluntariamente. Poseen la capacidad de sanar heridas y curar enfermedades. También de comunicarse con los difuntos, de apartar el velo que separa este mundo del más allá, de controlar a los espíritus y resucitar a los muertos. Tal poder conlleva una grandísima responsabilidad, pues su compromiso por usar estos conocimientos de forma ecuánime está siempre en tela de juicio. Las envidias y los recelos hacen que los practicantes de este arte sean constantemente vigilados y estén bajo sospecha. Por todo ello, un iniciado en la Necromancia debe albergar los más elevados ideales de justicia, tolerancia, humildad, así como la pizca de orgullo necesaria para defenderse de aquellos que los difaman.

-*Disciplina de la Dominación:* creer que el ser humano, intrínsecamente ególatra, controla el mundo es el mayor error que se puede cometer. Esta Disciplina, según los entendidos, es la más justa y honesta. Se somete a la misma ley por la que se rige la propia vida: selección natural, adaptarse o morir, cazar o ser cazado. A fin de cuentas, el fuerte se impone al débil, y la Disciplina de la Dominación está diseñada para imperar sobre el resto. Un brujo de esta Disciplina podrá jugar con la mente de los que le rodean, con sus recuerdos y sus sentimientos. Hará creer a sus víctimas que sus ideas y actos son propios, pero nada más lejos de la verdad. Existe una realidad velada que los manipulará y les impedirá escapar. Nadie puede escapar. Ésta es la grandeza de la Dominación. Sus practicantes son capaces de realizar enormes proezas como son las invocaciones de Cambio de Identidad o la Dominación Total. Las autoridades persiguen de manera incansable a quienes se sirven de estas artes. Sin embargo, si hay algo distingue a esta Disciplina es el nivel de protección del colectivo a sus miembros. Aquel que mate o enfurezca a uno de estos brujos será objeto de una Maldición.

-*Disciplina Demoníaca:* antigua y maligna es la esencia del Caos, la fuente de la que bebe esta Disciplina. El ser humano ha ansiado poder desde el principio de los tiempos y, para obtenerlo, se ha nutrido de sentimientos tales como el odio y la ira. Ha recurrido a todo aquel dispuesto a escuchar, en busca de más y más poder, para satisfacer sus deseos personales. Pactos con demonios, deseos de venganza, maldad pura, el dolor como la sublimación del placer... El Caos es una fuerza descontrolada que engulle todo lo que toca y que nadie puede dominar. Los adeptos de esta Disciplina lo saben... pero poco les importa. Uno de los últimos fines de un Brujo Demoníaco es convertirse en un demonio o pactar con el mismísimo Señor de los Infiernos, utilizando su alma como pago final para obtener un poder muy superior al de cualquier ser conocido.

-*Disciplina Ilusionista:* el poder de la Ilusión no tiene parangón. Ambigua como pocas, los brujos Ilusionistas son capaces de plasmar a modo de ilusión todo aquello que puedan imaginar. No necesitan ningún estímulo ni ente exterior para desarrollar su magia, sino que son capaces de moldear la realidad misma con su fuerza de voluntad y crear ilusiones de todo tipo para la consecución de sus fines. Muchos son sus detractores, que arguyen el hecho de que una ilusión no es algo real, sólo un espejismo pasajero. Sin embargo, los miembros avezados de esta logia pueden hacer que una ilusión tenga forma, consistencia, piense por sí misma, sienta y padezca, y que parezca real en todos los aspectos. Y si algo parece real, entonces, debe serlo. El poder de esta Disciplina no tiene parangón cuando se habla de la invocación denominada «Ilusión Real», capaz de dar vida y de llevar a la realidad aquello que se imagina. Otra Invocación exclusiva a tener en cuenta es la conocida como «*The Eye of Soul*», escondida en el «*Necrum Grimorium*» de la codicia del hombre.

Las Disciplinas Ilegales

No todas las Disciplinas Arcanas están bien vistas por parte de la sociedad. Lo que es más, algunas son manifiestamente ilegales por su propia naturaleza nociva y su poder desmesurado. Incluso aquellas disciplinas que sí son legales han incluido históricamente invocaciones malignas que han causado estragos en el pasado. El uso de estas invocaciones está asimismo prohibido, por lo que a los integrantes de estas logias les está restringido el acceso a tales conocimientos.

El Listado de Disciplinas Ilegales, según dictamen de los Rectores de Kanonblad, es el siguiente: Disciplina de la Dominación, Disciplina Demoníaca y Disciplina Ilusionista.

Por su parte, el Listado de Invocaciones Ilegales, según dictamen de los Rectores de Kanonblad, es el que sigue: de la Disciplina Fundamentalista, Crear Golem —ritual oscuro—, Desvinculación, Poder Psíquico Mayor y Reflejo Prohibido; de la Disciplina Necromántica, Animar Despojos, Devorador de Almas, Maleficio del Poseído, Mortificación, Necrosar, Posesión, Retener a los Muertos y Señor de No-muertos.

Tribunal del Vínculo Sagrado

Con la aparición de los Rectores fue necesario crear un tribunal, el Tribunal del Vínculo Sagrado. Este nombre viene dado en honor de una antiquísima Orden Templaria que, según cuentan, fue fundada por el mismísimo Kanonblad. Dicho tribunal es el que enjuicia a los presos capturados por los Rectores. El tribunal está compuesto por veinte brujos ilustres con una trayectoria profesional intachable y elegidos especialmente para tal encomienda. Cada miembro pertenecerá a una Disciplina distinta intentando, en la medida de lo posible, que todas las logias estén representadas de manera equitativa.

Cada caso será revisado por cinco de estos miembros. Ellos decidirán si el brujo acusado es culpable de los cargos que el Arcipreste Rector le imputa, o si finalmente es inocente. En caso de ser culpable, la pena máxima suele ser la purgación del reo.

Éste es un tribunal de carácter neutral. Tiene que preservar la imparcialidad con independencia de los intereses y actividades de las distintas logias. Por esta razón, cuando un brujo es elegido para formar parte del mismo, abandona de manera oficial su Disciplina y se desvincula completamente de su logia, no pudiendo ejercer más como brujo de la misma. Su jurisdicción abarca todo el mundo concerniente a la brujería. La autoridad del tribunal es soberana e incuestionable, y todas las logias están sometidas a sus decisiones. Cualquier indicio de mal uso de la brujería, aun siendo en el seno de una de estas sociedades arcanas, será investigado y sancionado por este tribunal. Se puede iniciar un proceso de investigación a partir de una denuncia o de oficio. La sede del tribunal se encuentra en el Distrito Central del Estado de Necros.

Posiblemente, el miembro más ilustre e influyente del Vínculo Sagrado sea Yarret Beinz.

Relaciones con Otros Gremios

Un brujo sólo se relaciona con otros brujos. Es más, un Acólito sólo se relaciona, confía y respeta a otros Acólitos. Los Errantes están excluidos y temen por encima de todo a los Rectores. Sin embargo, hay otro gremio que les infunde temor y respeto a partes iguales y que, históricamente, ha demostrado ser compañero inseparable de los practicantes de la brujería: el Gremio de los Monjes de las Sombras. Por alguna extraña razón, sicarios y brujos mantienen una buena relación y no es extraño que colaboren juntos, siempre de manera velada.

Los Rectores básicamente desprecian a cualquier otro brujo, los ven como un rebaño al que hay que educar. Por otro lado, mantienen relaciones de colaboración con los Agentes Sobrenaturales y suelen trabajar juntos. Por ley, un Rector está obligado a informar de sus investigaciones al agente competente, aunque no siempre suceda así. Estos cazadores de brujos prefieren trabajar solos y no tener que rendirle cuentas a nadie, pues su trabajo es exclusivo y puro.

Tanto Acólitos como Errantes mantienen buena relación con los Alquimistas Taumaturgos. Saben de su capacidad y potencial para tratar la magia y los objetos. Ambos sectores pueden obtener beneficios comunes de sus colaboraciones. Los Rectores no ven con buenos ojos esta relación, pero los Taumaturgos quedan fuera de su jurisdicción, casi en un vacío legal. El resto de alquimistas y, en especial, los ingenieros, son sus principales competidores. Los nuevos campos de la investigación, el progreso y la ciencia —que tanto detestan los brujos— tienen un gran peso social y rivalizan con la tradicional brujería.

La enemistad con los Bardos Arcanos es conocida por todos. Numerosas han sido las denuncias por parte de las logias de brujería para acabar con la invasión de competencias que ha supuesto la entrada de los Arcanos en el mundo de la magia. Por el contrario, los Rectores tienen un cierto respeto por los Arcanos y los utilizan para encontrar a los brujos que actúen en contra de sus intereses sirviéndose de malas artes.

Otra profesión a la que los Brujos Acólitos no tienen aprecio es la de los druidas. No les gusta que el Gremio «Cónclave Druídrico» controle el Bosque de *Shadow*. Este icono de poder velado es motivo de disputas, generalmente extraoficiales, entre ambas facciones. Sin embargo, los druidas sí aceptan a los Errantes, a quienes está permitido refugiarse en el Bosque de *Shadow* siempre que respeten las normas que allí imperan.

Básicamente, a un Brujo Errante sólo le queda delinquir, por lo que se ve obligado en más de una ocasión a tratar con todo tipo de ladrones. En muchos casos, los ladrones se convierten en sus compañeros de viaje y fatigas.

A diferencia de los soldados o mercenarios, tanto monjes como templarios son conocedores de habilidades marciales del más alto nivel y poseen

espíritus poderosos e inquebrantables. Su fuerza de voluntad es un sólido muro para un brujo y no siempre es posible franquearla. Por eso, todo practicante de la brujería que se precie evitará relacionarse u oponerse a estos temibles luchadores, pues tendrá mucho que perder y poco que ganar.

Especializaciones

-*Brujo Acólito:* cuando se habla de brujos, si no se especifica lo contrario, el término suele referirse a los Brujos Acólitos. Ellos son la base y la columna vertebral de esta profesión. Ligados a su grimorio personal, de él extraen su poder. Todos pertenecen a la Logia Fundamentalista, de libre y obligado acceso para todos. No obstante, suelen desarrollar una segunda Disciplina a modo de especialización. Esta elección no es obligatoria, pero sí muy común. Todo Acólito, ya sea Humanista o Necromántico, tiene una base Fundamentalista, aunque también es cierto que algunos adeptos eligen seguir el camino Fundamentalista en exclusiva y no precisan de buscar los de ninguna otra disciplina arcana. Un Acólito rara vez actuará por su cuenta y siempre atenderá a las directrices de los superiores de la logia a la que pertenezca. Su mayor ambición consistirá en adquirir más conocimientos e incrementar su influencia dentro de la misma.

-*Brujo Errante:* vagabundos exiliados, dentro de los círculos de los practicantes de magia son llamados los «ladrones de grimorios». Los Errantes no tienen grimorio propio y esto limita mucho su acceso a nuevos conjuros y sortilegios. Para muchos, la única salida consiste en hacerse con grimorios que no tengan dueño, los llamados «*Grimorium Prohibitum*», pero estos escasean, así que lo más común es que sustraigan el grimorio personal de un brujo y destruyan su vínculo, liberando así el libro arcano y accediendo a su contenido. Un Errante lleva una vida más parecida a la de un ladrón y un buscavidas que a la de un brujo. Rara vez confiará en alguien, y su principal premisa será la de acaparar a toda costa más conocimiento e invocaciones.

-*Brujo Rector:* un Rector es una suerte de fanático de lo austero, un hombre liberado de toda comodidad, casi un mártir de su causa y un incansable cazador de almas impías. Alma impía es el término que utilizan los Rectores para catalogar a los brujos que se valen de la brujería para alcanzar sus perversos fines. El Rector no necesita nada más que una celda donde poder meditar y recitar sus oraciones, material para capturar a su presa, y un brujo al que perseguir. Su único fin es poner término a las fechorías que haya realizado un Brujo Acólito con malas artes o capturar a los Errantes por estar al margen de la ley. Los Rectores son muy concienzudos con su trabajo, nunca cambiarán de objetivo una vez sepan a qué ser impío deben dar caza.

MERCENARIO

Gremio de la FPP

El gremio de la FPP es muy joven, se financió a raíz de la guerra actual. Fust se sirvió de unos mercenarios que usaban una nueva e innovadora técnica de guerrilla, el asalto anfibio. Comandados por Aylina Moratz, estos soldados de fortuna se infiltraron en el mismísimo Palacio de Ragher accediendo a través de sus vías fluviales. Tuvieron tanto éxito en su sigilosa entrada que pudieron deshacerse de los guardias del rey atacándolos por sorpresa desde la retaguardia, y llegaron a capturar al monarca. Esto habría supuesto la victoria final de Fust Anion en su invasión a Gmolh Ragher si no fuera por la traición de estos mercenarios.

Por lo visto, su comandante tenía sus propios planes, y no quería servir ni al rey de Fust ni a ningún otro. Hizo un pacto con el rey de Ragher, al que vendió sus servicios por el doble de lo acordado con el Reino de Fust Anion. Este cambio de bando decantó la guerra, pues usaron sus técnicas de sabotaje y ataque subversivo contra las tropas fustenses, que se vieron obligadas a retirarse. Al terminar la batalla, conocida como la Batalla del Jaque al Rey, Moratz obtuvo una fuerte suma de dinero y joyas, y se marchó con su grupo al Estado de Necros. Fue con este capital con el que fundaron el gremio de la FPP en el corazón de la ciudad. De este modo, los mercenarios lograron hacer legal su gremio y formalizar su independencia, siempre supeditada al mejor postor.

Aun hoy día se especula sobre cuál fue la cantidad de dinero que obtuvieron gracias a su papel en la guerra, ya que, además de conseguir fundar un gremio en un tiempo récord, pudieron adquirir los derechos sobre el vasto terreno en el que tienen su sede y en el que realizan sus maniobras paramilitares.

Estructura y Ley Mercenaria

El gremio tiene una estructura similar a la militar en cuanto a rangos se refiere. En el escalafón más alto se sitúa la figura del Coronel, del que podría decirse que es el presidente del gremio. Él es quien elije a los nuevos sucesores a la presidencia, y aquél que tiene la última palabra en la toma de decisiones. En la actualidad, el puesto lo ocupa Aylina Moratz, toda una leyenda entre los mercenarios y la fundadora del gremio. A sus órdenes están los mercenarios mejor dotados para la estrategia y con mayor experiencia, los Mayores. Siguiendo un orden militar, por debajo de estos, están los Alféreces, quienes dirigen personalmente las misiones a pie de campo, codo con codo con el resto de mercenarios. Por debajo de estos, están los Brigadas, mientras que la figura de cabo desaparece. Como miembros sin rango, se encuentran los Mercenarios Profesionales y los Mercenarios Especialistas.

Tanto los Mayores como los Alféreces y Brigadas son mercenarios que, por méritos u otro tipo de

promoción, alcanzaron su rango dentro del gremio. Llegados a ese punto, formalizan su relación con el gremio mediante un contrato. Este contrato, una vez suscrito, les obliga, durante un periodo mínimo de 2 años, a actuar según las normas de la estructura militar, esto es, teniendo en cuenta la cadena de mando y la consiguiente disciplina. A todos éstos se les considera como Militantes.

Sin embargo, los mercenarios sin rango, los Mercenarios Profesionales, no atienden a estas normas y no tienen por qué acatar las órdenes de un Militante si no lo desean; a efectos prácticos, no forman parte de la organización, si hablamos desde una perspectiva castrense. Tienen su Número de Mercenario, pero no militan en el gremio. Esto quiere decir que tienen libertad para ser contratados por quien sea y aceptar cualquier tipo de misión fuera del gremio. No obstante, en el momento en que el gremio solicite los servicios de un Mercenario Profesional y éste acepte la misión, firmará un contrato temporal que le obligará a someterse al código militar del gremio. Durante esa misión en concreto, tras la que recibirá una prestación económica, estará bajo el mando de cualquier rango superior dentro del gremio y se verá obligado a cumplir cualquier orden que le den sus superiores. Incurrir en desobediencia, o desertar de la misión, conlleva un castigo por parte del gremio -respaldado, por convenio, por el Gobierno de Necros-, que puede variar desde un delito menor a uno mayor.

Por otro lado, están los Mercenarios Especialistas. Se trata de individuos pertenecientes a otras profesiones que deciden colaborar, bien de manera puntual o habitualmente, con el Gremio de la FPP. Muchos acuden a la FPP porque han sido expulsados de su gremio o porque han decidido abandonarlo. Estos especialistas ponen sus habilidades al servicio de los mercenarios por una suculenta remuneración. Tales Mercenarios Especialistas no tienen formación militar, pero deben acatar las órdenes de los superiores al mando de la misión en la que participan, aunque con la salvedad de que pueden dejar la misión en cualquier momento, eso sí, sin recibir prestación económica alguna y viendo como desaparece para siempre la opción de volver a ser contratados como Mercenarios Especialistas. Por norma general, son pocos los contratados como Especialistas y, los que lo son, gozan de una notable reputación. Las habilidades de brujos, sicarios, soldados o ladrones, entre muchos otros, serán bienvenidas, siempre que puedan estar a la altura de las circunstancias.

Las Misiones

Cualquiera puede solicitar los servicios del gremio de la FPP, siempre que disponga de una cuantiosa suma de dinero. Tanto un particular, como otro gremio, o cualquier ejército, pueden contratar a un grupo de mercenarios para una misión concreta. Una premisa innegociable con este gremio es la del modo de pago de los honorarios. Estos siempre se cobran en dos fracciones, una mitad por adelantado y la otra cuando se cumpla con éxito la misión. El resto de condiciones acordadas figurarán también en un contrato escrito.

En caso de que el gremio tome parte en una batalla, si su misión fracasa o los capturan, los convenios internacionales firmados por la ANC obligan a cualquier contendiente a liberar a los mercenarios, ya que son piezas neutrales en tal confrontación que sólo cumplen con su trabajo. Los mercenarios están abiertos a ser contratados por cualquier bando, no importará la bandera, pues su única motivación es el dinero.

Es el gremio el que paga al Estado el porcentaje pertinente de lo que cobren a sus clientes por sus servicios. Por esta razón, los mercenarios que participen en misiones del Gremio de la FPP se verán liberados de la obligación de pagar impuestos; el gremio se hará cargo de los mismos. Aunque pueda parecer una fórmula desfavorable para el gremio, la FPP obtiene grandes ganancias con los botines, adicionales al pago, de los que se apropian en cada misión. Cualquier mercenario que se embarque en misiones ajenas a la FPP deberá pagar un impuesto al gremio o estará cometiendo un delito menor.

Cuerpos Especiales

Como ya se ha mencionado anteriormente, este gremio pudo crearse gracias a la actuación, durante la guerra, de los Mercenarios Anfibios. No obstante, esto es sólo una verdad a medias, ya que el auténtico impulso que les permitió crecer más rápidamente que ningún otro gremio fue la masiva participación de los Perros de la Guerra en el conflicto.

Después de años y años de contiendas, y estando dicha guerra aún muy lejos de acabar, numerosos soldados profesionales, incluyendo a rangos muy altos, se desencantaron y decidieron emanciparse para poder luchar en las batallas que ellos mismos eligiesen. Aunque al principio se les tachó de desertores, tal fue el número de soldados que abandonaron sus respectivos ejércitos y que solicitaron el ingreso en este gremio que el Estado de Necros se vio obligado a otorgarles asilo e inmunidad. De otra forma, se corría el riesgo de que estallara una guerra paralela.

Así pues, estos soldados renegados, tanto del ejército de Ragher como del de Fust, pasaron a denominarse "Perros de la Guerra". Tras esto, acordaron desarrollar un método de entrenamiento para transmitir su dilatada experiencia a los jóvenes reclutas; la premisa capital era ofrecer una visión más amplia y eficaz de las técnicas de combate. Junto con los especializados Mercenarios Anfibios, los Perros de la Guerra conforman la base de cualquier fuerza de choque paramilitar.

Sin embargo, ningún cuerpo de élite del mundo puede compararse a los Mercenarios Anfibios. Sus reclutas se ven sometidos al entrenamiento de choque más intenso conocido por el hombre. Les llevan al límite, tanto física como psicológicamente; no en vano, sus pruebas de selección, que se realizan cada

año, tienen una tasa de abandono de más de la mitad de sus participantes. Precisamente por estas razones, aquellos que consiguen superar tan arduas pruebas desarrollan una capacidad operativa que excede con mucho la de cualquier otro cuerpo militar.

A pesar de los recelos que despiertan, dada la volubilidad de su lealtad en el campo de batalla, lo innegable es que sus servicios siguen siendo requeridos siempre que se quiera asegurar el éxito rotundo de una misión. Tal es su peso dentro del gremio que la gran mayoría de oficiales son Anfibios, y suelen ser ellos los que asignan a los rangos inferiores, habitualmente Perros de la Guerra, las misiones a cumplir.

La Arena

Lo que empezó como una fuente alternativa de ingresos se ha convertido en un pilar fundamental del gremio. Hablamos de la Arena y sus Gladiadores. Este espectáculo tiene su origen en una antiquísima tradición del pueblo de Nemet, aunque en la actualidad ha fijado su sede mundial en el Estado de Necros. La Lucha Nhevriana es un ancestral y muy particular método de lucha que se basa en el combate cuerpo a cuerpo cerrado y en el uso de llaves e inmovilizaciones para someter al contrincante. Este espectáculo entretiene y apasiona a todas las clases sociales; hay carteles para todas las edades y todos los bolsillos. No importa cuál sea tu situación económica, si no puedes acceder a los espectáculos más exclusivos donde los gladiadores se juegan la vida en la Arena Central, siempre puedes ver algún espectáculo con bestias o combates a K.O. en los fosos.

Tanto éxito ha tenido que el gremio alberga una escuela de Gladiadores. Estos luchadores son la élite de la Lucha Nhevriana, y ponen a prueba sus aptitudes todas las semanas en cada espectáculo. Formar parte del Cartel Principal es algo muy difícil; un Gladiador debe mostrar su valía en un sinfín de eventos menores para alcanzar el caché requerido. No obstante, la demanda ha superado todas las expectativas: aquel que pasa los combates preliminares y se convierte en Gladiador, se hace miembro del gremio y recibe la condición de Residente de Necros, por lo que no es difícil imaginar el secreto del éxito de la escuela.

Espectáculos

-*Evento Principal:* los Gladiadores de la escuela se baten, por turnos, contra aspirantes –a menudo, refugiados del exterior–. En multitud de casos, este combate es desigual, pues los refugiados no van tan bien pertrechados como los Gladiadores y la carencia de entrenamiento se hace patente. Pueden ser combates con armas o a mano vacía, según se decida previamente. El combate acaba cuando uno de los dos se rinde, cae herido y no puede continuar, o muere. Cada evento principal suele estar coronado con un combate estelar que enfrenta a dos Gladiadores de renombre en un duelo con idénticas reglas. Éste es el espectáculo más caro, accesible sólo para los más pudientes.

-*Las Rejas:* encerrado con una o varias bestias salvajes, el Gladiador tendrá dos maneras de imponerse, ya sea sobreviviendo durante un tiempo determinado, o siendo el único animal que quede con vida. Éste también es un evento muy popular, de precio intermedio, por lo que es accesible a un público más amplio y ofrece grandes beneficios.

-*El Foso:* este evento, fiel a los originarios, recoge el verdadero espíritu de la Arena. Dos hombres se enfrentan sin reglas ni restricciones en un combate a muerte. Suelen arrojarlos desnudos al foso que, a su vez, puede estar vacío o parcialmente lleno de agua, barro, o contener estacas afiladas que dificulten el movimiento. También puede haber, colgadas a lo largo de las paredes, diferentes armas y herramientas que los contendientes podrán usar eventualmente. Incluso los ganadores de estos combates suelen acabar malheridos, padeciendo serias secuelas de por vida. Muchos condenados por delito mayor, en lugar de recibir el castigo establecido por la ley, son enviados "al Foso" para luchar por su vida. En el Foso, brutal, salvaje e incivilizado, el dinero de las apuestas corre casi tan rápido como la sangre.

Relaciones con Otros Gremios

Los mercenarios conforman un gremio tan preparado y especializado que pocos competidores pueden hacer sombra a sus miembros. Sin embargo, contratar a un mercenario o a un grupo de ellos no resulta barato; es por esto por lo que muchos optan por contratar a miembros de otros gremios que les puedan ofrecer un servicio similar pero más económico. Los competidores directos de los mercenarios son, sobre todo, los ladrones. El Gremio del Sindicato está bien posicionado y dispone de una red de influencias e infraestructuras considerable, pero no son tan serios ni garantizan la realización de la misión tal y como lo hace el Gremio de la FPP. Los mercenarios ven a los ladrones como a un grupo de chapuceros y oportunistas.

Los mercenarios profesan un cierto grado de respeto por los soldados. Muchos de los actuales miembros de la FPP fueron en su día soldados de renombre, aunque encontraran en el gremio una forma más lucrativa de ganarse la vida. Aun así, los mercenarios no ven a los soldados como a unos competidores, pues es a los mercenarios a quienes acuden los distintos ejércitos para ejecutar misiones especializadas o muy complicadas.

Sin lugar a dudas, si existe un colectivo rival que pueda superarles, ése es el de los Sicarios. El Gremio de los Monjes de las Sombras es una organización secreta muy bien estructurada, que cuenta con miembros altamente preparados y un equipamiento exclusivo al alcance de unos pocos privilegiados. Eso sin mencionar su extremada destreza en el combate. Son sus mayores oponentes, y contar con algún sicario como Mercenario Especialista es un lujo con unos costes muy elevados. Los mercenarios tratan de competir con los

sicarios contratando a otros Mercenarios Especialistas más asequibles, como Brujos Errantes o Ingenieros Bélicos, que suelen completar su repertorio de servicios por un precio más asequible.

Los monjes son vistos con respeto, se les tiene por hábiles luchadores en el cuerpo a cuerpo, por lo que el Gremio de la FPP suele solicitar sus servicios para instruir y mejorar las técnicas de combate de sus miembros. Los mercenarios saben que la formación y la preparación son requisitos fundamentales para seguir siendo uno de los gremios más preparados.

Sin embargo, no todo el mundo está conforme con el modelo de negocio de los mercenarios. Existen grandes detractores de dicho modelo, de su poca lealtad a las banderas y del salvajismo demostrado en la Arena, donde se producen todo tipo de atrocidades para divertir a las masas, siempre insaciables. Políticos, altos dirigentes de distintos reinos, o presidentes de algunos gremios, están en contra del especializado Gremio de la FPP.

Especializaciones

-*Mercenario Anfibio:* si hay un grupo enfocado para realizar operaciones relámpago y en entornos acuáticos, esos son los Mercenarios Anfibios. Hablamos de un conjunto de mercenarios especializados en medios marinos hostiles. Podrían acceder a barcos desde el mar, infiltrarse en castillos a través de los fosos o pozos sin ser detectados, aparecer y desaparecer rápidamente en ciudades próximas a la costa, o atacar a enemigos cercanos a lagos o ríos. Son auténticos especialistas en la lucha submarina, en moverse bajo el agua, y en encontrar vías acuáticas para acceder a su destino o escapar a través de distintos niveles.

-*Mercenario Gladiador:* el Gladiador es la auténtica estrella de la Arena. Se trata de luchadores preparados para la lucha cuerpo a cuerpo extrema. Los Gladiadores conocen bien su cometido, en la mayoría de los casos vinculado al coliseo de las Arena, y son el mayor exponente de la Escuela Nhevriana, la lucha más exclusiva del combate cuerpo a cuerpo del pueblo de Nemet. No temen a la muerte, y muchos buscan la gloria y ser reconocido como el mayor guerrero de todos los tiempos. Se enfrentarán a cualquier adversario o animal en inferioridad, con armas o a mano descubierta. Saben que, al final de un combate, sólo puede quedar uno.

-*Mercenario Perro de la Guerra:* hablamos del mercenario para todo; pueden desempeñar trabajos de guardaespaldas, cumplir misiones de combate, proteger contingentes, actuar con otros compañeros como grupo de Operaciones Especiales o como parte de una unidad de apoyo para ejércitos. Se trata de auténticos especialistas en misiones comprometidas, en las que su veteranía y experiencia les dan más posibilidades de éxito que a cualquier otro. Para un Perro de la Guerra, cualquier situación ventajosa en un combate debe aprovecharse, el honor no tiene cabida, ya que no es práctico. Su única ley es el dinero y, casi siempre, prestará sus servicios al mejor postor.

ALQUIMISTA

Gremio de Ciencias Experimentales

Hexem Albanen fue el creador de esta nueva ciencia. A su vez, fue discípulo de Lorythiel y usó sus conocimientos místicos para elaborar esta doctrina pionera en su campo. Como alumno aventajado que era, cayó en la cuenta de que no era necesario recurrir a artes esotéricas y oscuras para llevar a cabo los experimentos genéricos que su mentor pretendía realizar. Mediante la observación racional y la elaboración de un correcto método científico, Hexem, o como se le llamaría desde entonces, *el Podrido,* usó los materiales vegetales y minerales que más abundan en la naturaleza para extraer sus propiedades y mezclarlos hasta conseguir los efectos deseados.

La alquimia como tal surgió con el nacimiento de Thul: fue el primer y más prometedor experimento científico. Tal fue el éxito obtenido que esta disciplina permaneció en secreto y Hexem Albanen jamás aceptó ningún alumno, aunque muchos incautos llamaron a su puerta. La mayoría acabaron siendo conejillos de indias, víctimas de sus pérfidas investigaciones. Durante siglos, *el Podrido* perfeccionó su arte, y fue con la creación del Estado de Necros y los meses previos al comienzo de la guerra entre los reinos de Gmolh Ragher y de Fust Anion cuando la alquimia se hizo pública, apareciendo los primeros científicos noveles.

En la actualidad, el paradero de Hexem Albanen es desconocido y ha adquirido desde hace años un plano de menor importancia. Esto se debe, en gran parte, a la aparición de los primeros Alquimistas y de su próspero Gremio de Ciencias Experimentales, que tanto ha aportado a la sociedad como novedosa ciencia, y que tantos detractores tradicionalistas se ha granjeado.

El Gremio y sus Titulaciones

El gremio está formado por todo tipo de sabios Alquimistas, pero no se rige por una jerarquía propiamente dicha. Existe un grupo de privilegiados conocido como Inspectores Facultativos. Este título es otorgado por el propio órgano a aquellos Alquimistas que han demostrado grandes conocimientos y que han hecho destacados avances y aportaciones a la sociedad. Los Inspectores Facultativos son los únicos con plenos derechos dentro del gremio para tomar decisiones importantes que afecten al mismo. Se reúnen semanalmente y debaten en asamblea privada todo tipo de asuntos relacionados con los miembros. Ellos son los que otorgan licencias de apertura de boticas y laboratorios, deciden cuándo un novel adquiere el nivel de Profesor de Alquimia —tras un previo examen de sus habilidades—, rescinden u otorgan los permisos de Investigador de Alquimia a los Alquimistas, y votan la elección del presidente del gremio. Pero este influyente cuerpo de inspectores está monopolizado por la

todopoderosa Asociación Boticaria, que tiene por presidenta a uno de sus miembros Boticarios más importantes, Érika Kolden. La Facultad de Ciencias es la sede de este gremio.

Una imagen importante y muy respetable dentro del gremio es la del Profesor de Alquimia. Los profesores son figuras ilustres llenas de grandes conocimientos. Poseen potestad suficiente para impartir enseñanza y tener alumnos noveles de manera privada o en centros avanzados como la Universidad Pública o la Universidad de Necros. Un Profesor puede tener a su cargo varios noveles. Cuanto más brillante e importante sea más alumnos tendrá, y recibirá una remuneración más cuantiosa por parte del gremio.

Otra titulación que sólo puede ser otorgada por los Inspectores Facultativos es la de Investigador de Alquimia. Un Investigador, aparte de poseer un laboratorio de manera legal y poder vender las sustancias permitidas por los Inspectores Facultativos, tiene el derecho de poder investigar nuevas sustancias que posteriormente podrá comercializar, siempre bajo la aprobación del citado órgano de inspección. Pero el descubrir una nueva solución con propiedades asombrosas no otorga exclusividad a su Investigador. Las patentes de las nuevas sustancias siempre serán entregadas a los Inspectores Facultativos para que el gremio las registre como propias. Cualquier actividad o irregularidad contraria a esta directriz será perseguida y condenada por el gremio, quedando el laboratorio clausurado.

Existe otra titulación que tiene tanto prestigio como la de Profesor de Alquimia: la de Doctor. Únicamente los Alquimistas Boticarios con mayor pericia y conocimientos en medicina pueden ejercer de médicos en los hospitales públicos y privados. Y sólo los Inspectores Facultativos pueden otorgar esta titulación. Podrían tratarse de la clase social de Alquimistas más elevada debido a sus grandes beneficios obtenidos por cada intervención o por el tratamiento dispensado a sus pacientes.

Campos Experimentales

Esta ciencia está dividida en tres ramas bien diferenciadas: la rama de los Taumaturgos, que crean objetos de propiedades asombrosas; la rama de los Demiurgos, que controlan el secreto de las razas; y la rama de los Boticarios que dominan todas las pociones y pócimas existentes.

La rama de los Boticarios es la más extendida y la que más poder posee dentro del gremio. Representados por la Asociación Boticaria, esta vela por los derechos de todo el Gremio de Ciencias Experimentales, aunque se centra en especial en los Alquimistas Boticarios. Los Boticarios controlan los hospitales y dan las licencias de Doctor para ejercer medicina, ya que ellos inventaron la cirugía. También poseen el órgano con más poder del gremio, el de Inspectores Facultativos, mayoritariamente formado por Boticarios, que se encarga de revisar las instalaciones del resto de Alquimistas y hospitales para ver que todo marcha bien y de tramitar titulaciones o recaudar los impuestos de alquimia.

Los Taumaturgos son la rama de la alquimia que está peor vista. Se trata de un grupo minoritario, con pocos privilegios dentro del gremio, y peligrosamente ligados a los Brujos y sus siniestras prácticas. Para luchar contra los tentáculos y ambiciones sin límites de la Asociación Boticaria, los Taumaturgos tuvieron que crear la AIT, Asociación Independiente de Taumaturgia. Esta asociación defiende sus derechos contra el monopolio de los Boticarios e intenta, legalmente, desligarse de la alquimia para poder tener relaciones comerciales y de investigación directamente con el Gremio de Brujería. El máximo dirigente de la AIT es el Taumaturgo Uras Morsen.

Por último encontramos la controvertida y perseguida rama de los Demiurgos. Ilegalizada por sus prácticas atroces contra el ser humano, sus miembros se encuentran bajo orden de busca y captura, y la Asociación Boticaria los ha expulsado del gremio. Cualquier ciudadano está obligado a informar sobre sus actividades, en caso de conocerlas, o será acusado de complicidad delictiva. Son perseguidos por los Agentes del Gobierno porque manipulan las razas existentes y eso vulnera la ley. Se cree que los mayores secretos de la alquimia están en poder de esta rama ilegal, y que estos locos estudiosos se multiplican cada año. En la actualidad, el Demiurgo más importante de todos es Duncan Mord, el cual suele realizar reuniones clandestinas con algunos de los miembros más brillantes de esta rama.

Relación con Otros Gremios

Sin lugar a dudas, los Templarios son el gremio que más detesta a los Alquimistas. Mantienen que su dios Thul no fue la invención de ningún loco ponzoñoso y que su origen es divino. Para las Órdenes Templarias los Alquimistas no se diferencian de la mayoría de Brujos o Ingenieros, practicantes de artes que deberían estar prohibidas y erradicadas.

La rama de los Taumaturgos mantiene buenas relaciones con el Gremio de Brujería. Han sabido ver más allá y han desarrollado la capacidad de encerrar propiedades máginas en ciertos objetos. A excepción de este punto en común, el resto de miembros del gremio desprecia a los Brujos, pues son vistos como representantes de una tradición obsoleta, poco práctica, carente de objetividad y de rigor científico.

Esta postura contraria a la brujería por parte de los Boticarios es insignificante si se compara con la que mantienen contra los Demiurgos. Las prácticas de los Demiurgos han sido consideradas ilegales ya que atentan contra el propio hombre. Las investigaciones de estos Alquimistas son perseguidas por el Cuerpo de Agentes del Gobierno y denunciadas por los propios Alquimistas Boticarios.

Sin embargo, el Gremio de Ciencias Experimentales mantiene buenas relaciones comerciales con otros

gremios, como son el Gremio de la FPP o el Gremio de Ladrones. Estos fieles clientes solicitan todo tipo de mercancías por exóticas que sean.

Otro de los gremios con el que no comulgan y con el que están en completo desacuerdo en muchas materias es con el Gremio Colegio Tecnológico. Los Ingenieros están bien posicionados, y sus prácticas con humanos, mutilaciones y cambios de cuerpo horrorizan a los Alquimistas, viéndose obligados a trabajar con ellos en los hospitales en virtud de ciertos convenios y merced a las poderosas influencias que mantienen con el Gobierno del Estado de Necros.

Especializaciones

-*Alquimistas Boticarios:* esta rama de Alquimistas está muy bien valorada y es la más común de todas. Son los médicos que atienden a los enfermos, preparan todo tipo de pociones y pócimas con propiedades sorprendentes, y disponen de boticas y laboratorios para la venta e investigación de nuevas soluciones. Rara vez trabajarán junto con otro tipo de Alquimistas y no ven con buenos ojos otra ciencia que no sea la suya. Tienen monopolizado el gremio y se sienten altamente respaldados por la sociedad que tanto depende de sus sustancias.

-*Alquimistas Taumaturgos:* quizás los más innovadores de todos los Alquimistas. Han sabido fusionar su ciencia y sintetizar sustancias con propiedades mágicas. A pesar de no disponer del mismo estatus que los Boticarios, los Taumaturgos tienen su propio mercado exclusivo y sus laboratorios proporcionan considerables beneficios. Aunque no pueden ejercer como Doctores, suplen esta carencia con el gran abanico de objetos decantados y esencias que venden por precios muy elevados. Son muy exigentes con sus productos y siempre están buscando la propiedad definitiva para poderla decantar.

-*Alquimistas Demiurgos:* son los Alquimistas que confeccionan las razas y los que crean las enfermedades y sus curas. Se consideran a sí mismos como dioses por su capacidad para crear y dar vida, y aún más por su habilidad para perfeccionar la ya existente. Los Demiurgos se valen de toda clase de pisos clandestinos y negocios tapadera para sus manipulaciones: cualquier botica u hospital es susceptible de tener algún individuo infiltrado. Son completamente independientes y muy celosos con sus descubrimientos. Sus fórmulas secretas son demasiado importantes. La única manera de aprender la ciencia de la demiurgia es encontrar a un maestro que enseñe todo lo que sabe y matarlo antes de que acabe con su aprendiz.

INGENIERO

Gremio Colegio Tecnológico

La ingeniería moderna debe su invención al primer científico de la historia, Lesus Civias. Su figura se remonta a los tiempos de la mítica Luzula, la Ciudad de las Tres Culturas, donde humanos, elfos y enanos convivían bajo el mandato de tres reyes conjuntos. En aquella época, la comunidad enana gobernada por el rey Gulgar II trabajaba en nuevas invenciones, lo que se consideraba por aquel entonces la alquimia enana, la primera tecnología propiamente dicha. Esta tecnología se basaba en poleas, mecanismos complejos e incomprensibles, en el refinamiento de ciertas materias primas, y en la utilización de materiales exclusivos de esta raza. Los verdaderos tesoros de los enanos no eran el oro, la plata, el hierro o el preciado Minium, sino la desconocida Piedra de Nexus, las Piedras de Eterito y el principal elemento en polvo culpable de sus famosos fuegos de pirotecnia, la pólvora.

Fue el humano Lesus, admirador de los prodigios de esta raza, quién se ofreció como aprendiz al clan de Gulgar para estudiar en profundidad esta tradicional alquimia. Una vez admitido e instruido en la materia, resultó ser una mente sorprendentemente brillante. Demostró un gran talento en el manejo y mejora del Nexus a distancia, descubriendo las posibilidades de almacenamiento de energía en el Eterito y aplicando la pólvora para las explosiones controladas en las minas.

Parece ser que las propiedades de estos minerales dotaron a Lesus de una vida tan longeva como la de los enanos. Pero muchos lo tacharon de utilizar prácticas artificiales, mezclando la alquimia enana con aberraciones en el campo de la medicina humana. Casualmente, estos tiempos oscuros de acusaciones infundadas hacia Civias coincidieron con la reaparición de Lorythiel y la llegada de las hordas demoníacas procedentes del sur del Continente. Se cree que Civias se volvió loco, y que gracias a su ayuda desde el interior de la inexpugnable ciudad los demonios consiguieron adentrarse en ella y destruirla. Hay quien no tacha a Lesus de loco, sino de secuaz de Lorythiel, cuyos tentáculos pudieron adentrarse incluso en la mente de uno de los genios más importantes de la alquimia tradicional enana.

Una vez destruida Luzula no se volvió a saber nada de Lesus Civias, su pista se pierde en los Acantilados de los Murciélagos. Se cree que Lesus viajó con Lorythiel al Castillo Nigromántico para establecer allí su laboratorio y avanzar en el campo de una nueva tecnología que sería bautizada con el nombre de ingeniería. Lo más enigmático de todo es que los cimientos del Castillo Nigromántico y otros dispersos yacimientos en la península estaban repletos de vetas de Piedra de Nexus y de Piedras de Eterito. Un rompecabezas que quizás Lorythiel urdiera cuando fue desterrado por sus mismísimos hermanos elfos al

enigmático castillo y que culminó con la colocación de su peón Lesus en Luzula y la caída de ésta. En todo caso, el devenir de tales acontecimientos continúa siendo un misterio.

Curiosamente, en el Concilio Santo no hubo señales de esta supuesta tecnología que Lesus llevaría evolucionando en las mazmorras del Castillo Nigromántico durante años. Quizás este ocultamiento perseguiría un fin ulterior, el de desligar la ingeniería de la imagen de Lorythiel para poder desarrollarse plenamente en un futuro de mayor prosperidad en lo que sería el Estado más avanzado de cuantos hayan existido. De este modo, tras la muerte de Lorythiel en el Concilio Santo y tras la fundación del Estado de Necros, la ingeniería cobró un importante peso dentro de esta sociedad, ayudando a construir la nueva Necros y dotarla de unas características en infraestructuras y tecnología sin parangón, las adecuadas para los muchos que la consideran la capital del mundo moderno.

El Colegio y sus Convenios

El Colegio está presidido por un único presidente con cargo vitalicio y asesorado por un reducido número de Decanos de las tres ramas de ingeniería, que se encargan de gestionar los distintos campos de investigación, de asignar nuevos miembros y equipos de desarrollo, y de nombrar a los Miembros Ilustres. Los Miembros Ilustres son las figuras reconocidas a nivel del gremio como auténticas eminencias por sus avances y descubrimientos. Disponen de sueldos muy elevados, dan conferencias y tienen un gran peso dentro de la comunidad de Ingenieros. Por debajo de éstos se encuentran la mayor parte de los miembros del gremio, los Ingenieros, quienes para beneficiarse de los avances de toda la comunidad y utilizar la tecnología más moderna deben aportar a la misma proyectos de investigación que el propio gremio les asigna. Estos últimos tienen el rango de Colegiados y están a disposición del gremio. El resto es un número reducido de estudiantes, seleccionados minuciosamente, que deben demostrar su actitud con la ingeniería, antes de tener acceso a la tecnología más revolucionaria de todas. Suelen ser utilizados como becarios o ayudantes en los talleres y laboratorios. El presidente del Gremio Colegio Tecnológico es Edva, conocido por el sobre nombre de *el Arquitecto,* al que pocos han visto y es considerado un genio meticuloso y calculador.

Existe un órgano dependiente del Colegio Tecnológico que está a las órdenes de los Decanos: la Comisión Tecnológica. Se encarga de controlar el registro de inventos y de determinar que no haya habido plagios o copias de sistemas. También es la encargada de requisar todo yacimiento de Piedra de Nexus, de Minium Coloro y Piedra de Eterito para el gremio. En el momento de la fundación del gremio se llegaron a acuerdos con el gobierno para aportar tecnología para la construcción de una nueva Necros a cambio de poder ser titulares legítimos de cada nuevo yacimiento descubierto en el suelo del actual Estado de Necros. Todos los miembros de la Comisión reciben el nombre de Interventores. Estos Interventores son considerados autoridades indiscutibles dentro del Colegio Tecnológico, y son quienes legitiman las nuevas invenciones y sus autores.

Otro beneficio que el Colegio Tecnológico consiguió durante sus negociaciones con el gobierno fue el Tratado de Libre Tráfico Mercantil, que les otorgaba la libertad para comerciar con sus invenciones y servicios dentro del territorio del Estado de Necros sin pagar ningún tipo de impuesto por ello, pero estando obligados a no llevar su tecnología fuera de las fronteras de la ciudad ni venderla a terceros reinos.

En la actualidad, el Estado de Necros mantiene un convenio con este gremio para rediseñar la ciudad y construir la red urbana, así como sus infraestructuras y tecnologías. El gremio se encarga de adecuar edificios públicos, mantener el Carruaje Mecánico o supervisar la actividad de las Calderas, entre muchas otras actividades. Grandes obras como las vías de acceso desde la Medina, la bóveda de la Nueva Necros, la disposición del propio puerto y la increíble Vía Magna son obras suyas. Por todo ello recibe una remuneración estatal, convirtiéndose en el gremio mejor pagado por el Estado.

Campos de Estudio

Esta nueva ciencia aglutina diversos campos en los que los Ingenieros desempeñan su labor. Por un lado está el Campo Bélico, que se encarga de estudiar reacciones de combustión y Mecanismos en Máquinas de guerra, estructuras o grúas. Otro ámbito de investigación es el Campo Tecnópata, encargado de estudiar la aplicación de la energía en las Piedras de Eterito y su utilización en Mecanismos complejos, como los gravitatorios y los biónicos. Por último encontramos el Campo Marionetista, centrado en el estudio del magnetismo, las propiedades de la Piedra de Nexus, la cinemática y la articulación artificial.

Campo Bélico

Los Bélicos han conseguido implantar la pólvora a sus armas de mano y dotarlas de un poder de destrucción único. La utilización de virotes con punta explosiva es una invención exclusiva suya, y sólo sus ballestas y lanzavirotes especiales pueden utilizarlos. Esta tecnología es la más conocida de los Ingenieros, pues su aplicación a la guerra es directa y determinante. A su vez, el desarrollo de las bombas con temporizador y de presión han cambiado por completo el mundo de las emboscadas y del asalto directo. Disponer de un arma escondida que se activa y estalla tras ser pisada o presionada, sin el riesgo de causar ninguna baja amiga, es una gran razón de peso.

El Campo Bélico ha realizado grandes avances en sus devastadoras e inestables Máquinas de Guerra. Disponen de Máquinas gigantes con tecnologías intrincadas que sólo ellos saben utilizar. Estas Máquinas precisan de planos, grandes cantidades de

material y mucha mano de obra para realizarse y manejarse. La brea, un líquido viscoso y altamente inflamable, contribuye a hacer más letales si cabe a estas Máquinas. A pesar de que presentan un movimiento tosco son devastadoras en las batallas y muy temidas por todos, pues pueden causar grandes bajas en ambos bandos, debido a su gran inestabilidad.

Campo Tecnópata

Este campo centra sus estudios principalmente en la reutilización y, sobre todo, en la acumulación de la energía corporal. Los Tecnópatas siempre han visto en el cuerpo humano unas reservas inagotables de energía, pero el problema consistía en cómo almacenarlas. Con el descubrimiento del Cristal de Eterito como acumulador natural sólo había que crear aparatos capaces de extraer la energía de cualquier individuo y transmitirla al propio cristal. La energía lo es todo: es poder, es vida y es control. Por medio de las Baterías de Energía, los Tecnópatas consiguen extraer su propio Cansancio para acumularlo en Pilas de Eterito y posteriormente utilizar esta energía en sus Artilugios Imposibles y el resto de sus creaciones. De este modo consiguen hacer funcionar sus sorprendentes aparatos cuando lo desean. Pero además han podido ir más allá, han conseguido crear Extractores de Energía que permiten sustraer el Cansancio de otros individuos y acumularlo en más Pilas de Eterito. La extracción de la energía corporal es una acción que si se hace sin medida puede incluso llegar a quitar vida. No es de extrañar que también sea utilizada como arma de ataque ante enemigos indefensos.

Los inventos de este campo son asombrosos y cubren muchos ámbitos. Disponen de objetos para poder volar y planear; para poder analizar la sangre y detectar así a otras razas; tienen inventos que generan campos de fuerza impenetrables en torno a su portador; brazaletes que disparan agujas que producen una descarga de energía a su objetivo; aparatos que detectan mentiras o gafas que permiten ver en la oscuridad tan nítidamente como de día. Pero el manejo de estos inventos se antoja muy complicado para aquellos que no sean Tecnópatas.

Aparte de todos los artilugios que son capaces de crear, su invento más revolucionario es el de los Tecnoides. Considerados como una nueva raza, son la prueba de la unión entre la máquina y el hombre, todo un avance en la biónica y en el perfeccionamiento del ser humano por medio de Mecanismos inertes. La integración de Mecanismos inertes en un cuerpo vivo es el mayor avance de este campo.

Campo Marionetista

Los Nexus son la auténtica creación maestra de los Ingenieros Marionetistas. Se trata de un secreto muy bien guardado ya que es fruto de años y años de arduo estudio sobre la materia y la energía, y se guardan muy bien de que nadie conozca su naturaleza y composición. Los Nexus son pequeñas piedras opacas, no más grandes que un botón, cuyo material básico es una mezcla de Minium y basalto. Este mineral y sus extrañas propiedades vienen explicadas en la Teoría del Nexus, un texto esotérico que sólo los más sobresalientes estudiosos pueden entender. Parece basarse en una relación análoga a la del magnetismo: atracción y repulsión. Una vez creada una Marioneta el Marionetista coloca un Nexus en cada una de sus extremidades —en realidad los coloca en ambas muñecas y tobillos, y en cualquier articulación que quiera mover—. Cada uno de esos Nexus estará virtualmente conectado con otro Nexus en la mano del Ingeniero. Los Nexus del Ingeniero pueden estar adheridos a sus guantes, o tal vez engarzados en anillos; en realidad da igual el método siempre y cuando se encuentren en contacto con sus dedos. Finalmente, el Maestro de Marionetas, con cada movimiento de sus dedos, podrá mover a su creación a distancia. No hay unión física entre Marioneta y hombre, los hilos invisibles que mueven al Artefacto son pura energía que nada tiene que ver con la magia. Ésta es la gran creación de los Marionetistas. Experimentos fallidos demostraron que Marionetas de bronce e incluso de acero, aunque en teoría podrían ser mucho más fuertes y resistentes que los simples títeres de madera, en la práctica no funcionaban correctamente. Parece que los metales interfieren de alguna manera en la conexión entre los Nexus, de manera que un Nexus jamás podrá colocarse sobre uno de estos materiales. Todas las Marionetas, sin excepción, deberán estar hechas de madera, y dicha madera habrá de estar impregnada con una amalgama llamada Breham. Solamente la combinación de la madera con esta amalgama hace posible el correcto funcionamiento de los Nexus.

Otra de sus creaciones son las Armaduras Autómatas, que atienden a la misma propiedad de magnetismo Nexus, pero que cumple la función de protección corporal. Una Armadura Autómata es una estructura de madera con forma humanoide repleta de Nexus en la que puede introducirse el Marionetista y manejarla. Este ingenio mecánico está unido con correajes al cuerpo del Ingeniero, pero sus extremidades prominentes no se mueven por contacto, sino por magnetismo, ya que tiene alojada en cada extremidad distintos Nexus que interaccionan con los dispuestos en los miembros del Ingeniero. Cuando él mueve un brazo la armadura se mueve con él. Al igual que las Marionetas, este tipo de armaduras pueden dotarse de funciones especiales y letales.

Asombrosamente, la cúspide de este campo de investigación no se encuentra en sus Marionetas o Armaduras Autómatas, sino en la otra nueva raza creada por los Ingenieros, los Autómatas. Estos seres de madera articulada son siervos carentes de vida que pueden realizar tareas programadas por sus amos o que pueden funcionar como cuerpos inertes e inmortales para albergar la mente de los humanos que decidan asumir el cambio de abandonar su cuerpo vivo por un nuevo cuerpo de madera.

Investigaciones e Inventos

El Gremio Colegio Tecnológico divide sus investigaciones en dos tipos, las Privadas y las Aplicadas. Las Investigaciones Privadas son todas aquellas que realiza un Ingeniero por su cuenta, presentando previamente un proyecto al Colegio y esperando la autorización del mismo. Una vez autorizada la investigación, el Ingeniero recibirá una financiación, instalaciones o un grupo de investigación a su cargo. En el caso de las Investigaciones Aplicadas, vienen a ser aquellos estudios impuestos por el gremio a uno o varios miembros, donde el gremio coloca a un Interventor como jefe de investigación que dispone qué hay que hacer y qué línea de investigación seguir. Esta última es completamente remunerada y el Ingeniero designado no puede negarse o quedará suspenso del sueldo que provee el gremio y de la capacidad de comerciar con sus inventos.

Todo Ingeniero tiene la potestad de crear invenciones, lo que considera el Colegio Tecnológico como Inventos. Estas invenciones deben registrarse por el Colegio para pasar una homologación, de no ser así serían consideradas ilegales. Un invento debe cumplir las siguientes características: ser un objeto físico, no ser una copia de otro anteriormente creado, ser creado por un Ingeniero, estar registrado por el Colegio Tecnológico y tener un autor. Una vez registrado, el Colegio se reserva la potestad de utilizarlo o aplicarlo a su antojo, y el inventor la potestad de poder venderlo y obtener un beneficio. El resto de Ingenieros podrán utilizar o vender el invento creado por un Ingeniero una vez que el Colegio Tecnológico lo autorice. Obviamente, estas transacciones económicas están libres de impuestos.

Relaciones con Otros Gremios

Existen muchos detractores de la tecnología que crean los Ingenieros, a los que tachan de genios enfermos o dementes.

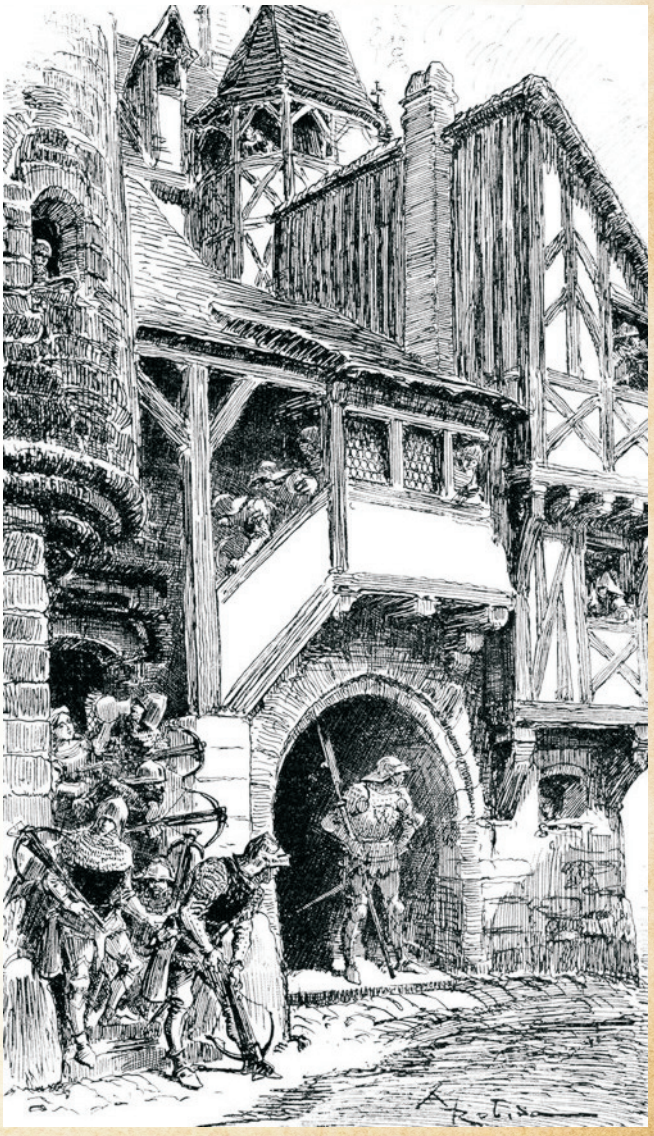
Los sectores sociales más conservadores no ven con buenos ojos los avances de los Tecnópatas y sus artilugios diabólicos cuyos recipientes de energía se recargan gracias a la vitalidad humana. Tampoco toleran los muñecos que aparentemente mueven los Marionetistas sin cuerdas y a distancia, Ingenios que al principio aceptaron como algo curioso, pero que con el tiempo han demostrado ser peligrosos por sus potentes armas ocultas. Por último, rechazan de pleno las mortíferas armas de los Bélicos, creadas para la destrucción masiva de personas y que tanto se utilizan en guerras o de forma clandestina.

Si algo odia un Ingeniero es la brujería y todos los objetos mágicos que derivan de ella. La consideran un engaño y a quienes la practican unos estafadores, dado que las artes oscuras no se basan en la ciencia empírica y no merecen para ellos mayor trascendencia. Sus relaciones con los brujos no son nada buenas.

Los Ingenieros tienen grandes diferencias con sus competidores más directos, los Alquimistas del Gremio de Ciencias Experimentales. Las prácticas de la medicina tradicional chocan directamente contra las Mejoras e Implantes que los Ingenieros practican en los cuerpos humanos. Para los Ingenieros los Alquimistas son en su mayoría unos arcaicos matasanos con demasiados problemas internos como para ser tenidos en cuenta, aunque en determinados lugares, como en los hospitales, se ven obligados a trabajar de manera muy próxima debido a los convenios firmados con el Gobierno.

Los mercenarios ven con buenos ojos a los Ingenieros Bélicos, pues en ellos hay un filón incomparable de potencial para la guerra. En muchas misiones trabajan estrechamente o solicitan los servicios de uno de estos Ingenieros. A su vez los soldados los respetan, saben que no son hombres de combate cuerpo a cuerpo pero que su tecnología puede inclinar batallas a su favor.

Por otro lado, y de manera clandestina, el tráfico de inventos y objetos de ingeniería es uno de los más cotizados en los reinos extranjeros. Existen auténticas redes controladas por el famoso Gremio de Ladrones, el Sindicato, montadas para poder exportar estas



maravillas tecnológicas a reinos como Fust Anion o Gmolh Ragher donde son vendidas por precios astronómicos, que benefician tanto a ladrones como a Ingenieros.

El resto de profesiones no están a la altura de su inteligencia y conocimientos, aunque tienen en el Gremio de las Órdenes Templarias a un acérrimo opositor que los condena de antemano por corromper el cuerpo y el alma de los humanos con sus inventos malvados y macabros.

Dentro del gremio, los Ingenieros Marionetistas mantienen una lucha de competencia interna con los Ingenieros Tecnópatas. Una vez descubiertas las propiedades del Minium Coloro, fueron los primeros en implementarlas en sus Autómatas con brillantes resultados, consiguiendo guardar su exclusividad y evitar que los Tecnópatas pudieran darle un uso distinto para así solicitar todos los cargamentos de esta piedra para sus investigaciones. El conflicto entre estos dos tipos de Ingenieros se encuentra en todo lo alto.

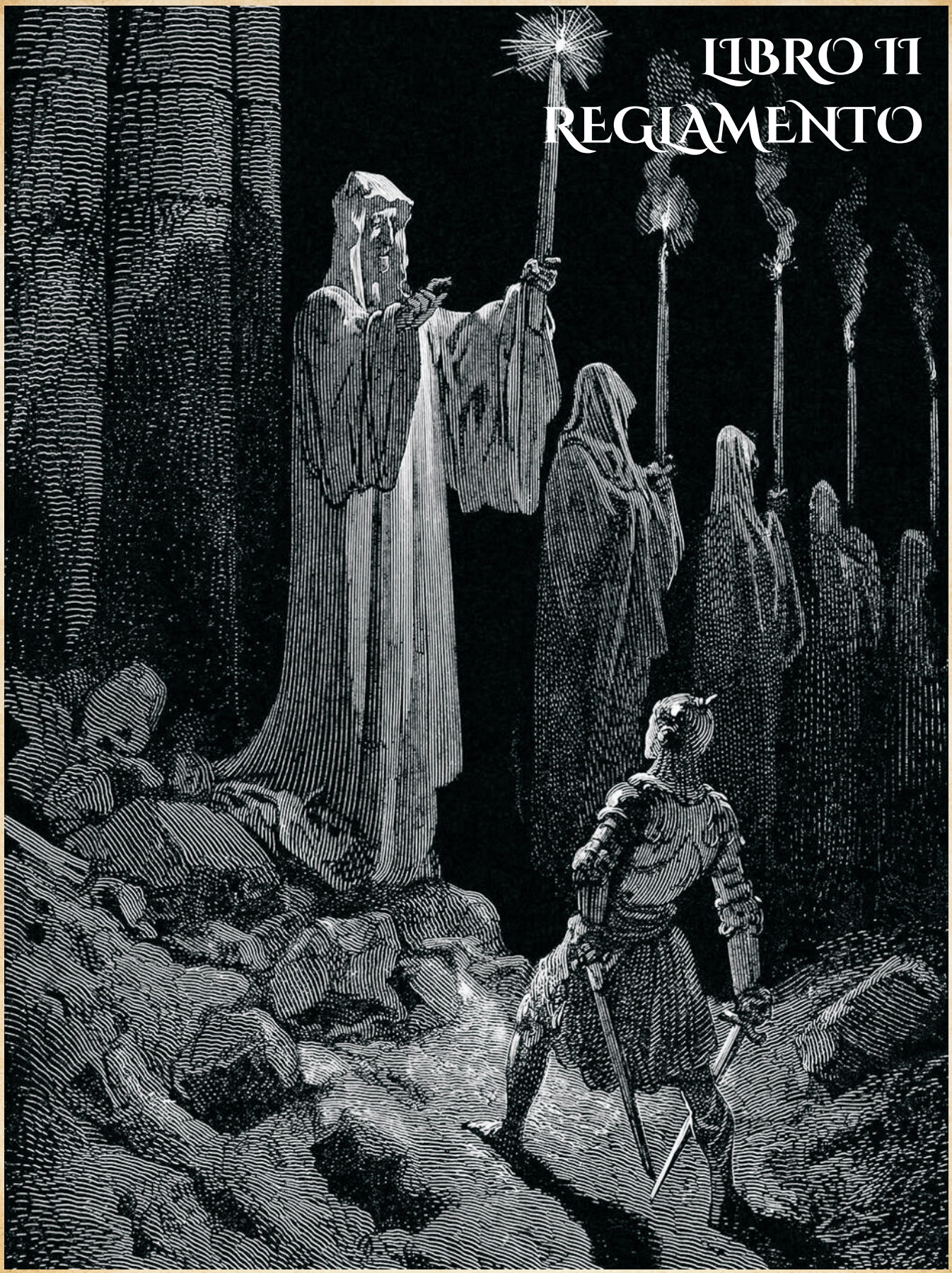
Especializaciones

-*Ingeniero Bélico:* podría decirse que es el Ingeniero cuyos inventos tienen la aplicación más práctica y directa de todos, crear armas de todo tipo con un potencial de combate muy elevado. Puede inclinar conflictos a su favor gracias a sus armas portables o acabar con muchos enemigos de manera muy rápida. Por otro lado, es un genio en el diseño de armas de gran tamaño destinadas para las grandes batallas que tienen un potencial devastador. Sólo un Bélico sabe manejar las armas que crea y se suele contratar a este tipo de Ingenieros para misiones muy concretas o como apoyo especializado en unidades de combate convencionales.

-*Ingeniero Marionetista:* los Marionetistas son maestros de la manipulación de Marionetas a distancia. Ellos las han creado, y se trata de auténticas armas pese a su apariencia inofensiva, muy parecidas a muñecos de madera pero de mayor tamaño. Han sabido crear y manipular estos objetos para obrar a distancia o confundir a su objetivo simulando que son personas corrientes. También disponen de una letal arma en combate cuerpo a cuerpo como es la Armadura Autómata, una compleja coraza con multitud de Mecanismos mortíferos. A parte de todo esto, los Marionetistas pueden tener siervos inertes creados por ellos mismos o con mentes humanas atrapadas en su interior. Un Marionetista guarda muchos secretos, y la mayoría asombrosos, aunque peligrosos.

-*Ingeniero Tecnópata:* quizás los mayores inventores de todos los Ingenieros. Sus creaciones cubren un amplio abanico de campos y se fundamentan en el refinamiento de la energía humana a través de ciertos minerales. Pero sólo ellos comprenden sus propiedades. Tienen un invento para casi cualquier situación y son capaces de crear al humano definitivo, mitad hombre mitad máquina, el Tecnoide. Creen que la perfección del hombre únicamente puede conseguirse con la mejora por medio de la tecnología, y muchos consideran que sus creaciones junto con sus inventos pueden dar como resultado el soldado definitivo.





LIBRO II
REGLAMENTO



CAPÍTULO IV
SISTEMA DE JUEGO

Un día, mi amo me ordenó que me sentara a su lado para continuar una partida. Me pidió que moviera una pieza en un ajedrez sin figuras. Qué sabio fue mi amo al mostrarme la elegancia de su estrategia, la ambición de su plan maestro y mi sitio en el mismo.

La vida es estrategia, y cualquier movimiento realizado, por invisible que parezca, atiende a unas reglas que harán que triunfes o desfallezcas. Qué sería del asesino más letal sin su disciplina, o del alquimista más innovador sin su metodología. El camino al éxito, o a la consecución del fin perseguido, por oscuro y perverso que sea, no se alcanzaría jamás sin unas reglas establecidas, aunque éstas sean no escritas.

Las Reglas del Juego - El Escriba de los Muertos

Llegados a este punto, es el momento de asentar las bases del motor de juego de *Shadow Mirror*. Sencillo, dinámico y muy directo, nos encontramos en el corazón de esta guía; un sistema de niveles enfrentados, basado en el dado de diez caras.

SISTEMA DE JUEGO

NIVELES DE JUEGO

Todas las Características y Habilidades Generales, así como los grados de dificultad, se miden en Niveles. Dichos niveles van desde el nivel Irrisorio –que es el más elemental–, hasta el nivel Maestro –que es el más alto–. Hablamos de una escala de 10 niveles, y cada uno de ellos posee una nomenclatura propia. Estos niveles se utilizan para saber el grado de maestría del PJ al utilizar una Característica General o una Habilidad General en concreto. A su vez, los niveles determinan la dificultad que el *Master* asigna a las acciones de los personajes en distintas situaciones. A cada nivel le corresponde un valor numérico, tal y como viene detallado en la siguiente Tabla de Dificultad:

T01 - Tabla de Dificultad

Nivel	Valor	Dificultad	Tirada
Irrisorio	1	9	1D10
Mediocre	2	8	1D10
Inferior	3	7	1D10
Bajo	4	6	1D10
Medio	5	5	1D10
Avanzado	6	4	1D10
Elevado	7	3	1D10
Superior	8	2	1D10
Supremo	9	1, 0	1D10
Maestro	10	1, 9	1D10

Los niveles que van desde Irrisorio hasta Maestro miden los grados de habilidad dentro de los límites humanos. Por ésta razón, sus chequeos, tal y como aparece en la tabla, se realizan con un único dado de 10 caras.

DIFICULTAD SIMPLE

El chequeo de Dificultad Simple es el resultado que necesita obtener un personaje en 1D10, en función del nivel de su atributo, cuando no se ve sometido a ninguna competencia externa. Es decir, cuando el éxito o el fracaso de la acción depende única y exclusivamente de la pericia del personaje. En la Tabla de Dificultad podemos observar como las posibilidades de éxito son proporcionales al nivel del PJ. Así, un valor Bajo tendrá menos posibilidades de éxito que un valor Elevado.

RESULTADO NECESARIO

Tanto en la anterior tabla como en las próximas se especificará el Resultado Necesario (RN) para la consecución exitosa de la acción declarada. Un RN de 3 –por ejemplo– significará que, para que la tirada sea exitosa, se necesita obtener un 3 o más como resultado en 1D10. Obtener un valor por debajo de éste haría que la acción resultase fallida.

NIVELES ENFRENTADOS

Que un personaje realice una acción, cuando no haya nadie que trate de impedírselo, depende únicamente del nivel de su habilidad, como acabamos de ver en el apartado anterior. Sin embargo, serán mucho más abundantes las ocasiones en las que el PJ deba competir contra otros para llevar a cabo sus propósitos. Hablamos de una Tirada Enfrentada cuando un oponente directo procura impedir su acción, como ocurre durante el combate o en los enfrentamientos de brujería. En estos casos, no tiene sentido evaluar únicamente el nivel del personaje, ya que sus posibilidades de éxito estarán supeditadas al nivel de su contrincante. Para averiguar el RN que el PJ necesita en estas situaciones, se compararán los niveles de ambos contendientes en la Tabla de Niveles Enfrentados.

T02 - Tabla de Niveles Enfrentados										
Niveles	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
1	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05
2	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04
3	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03
4	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02
5	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01
6	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9
7	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8
8	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7
9	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6
10	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5

Esta tabla está representada por un eje vertical y otro horizontal. En el eje vertical es donde el personaje que realiza la acción busca el nivel que corresponda con el del atributo que utiliza, mientras que en el eje horizontal es donde se debe buscar el nivel del rival que se opone a tal acción. Usando estos dos ejes de coordenadas se hallará el valor del RN.

Niveles	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1	5	6	7	8	9
2	4	5	6	7	8
3	3	4	5	6	7
4	2	3	4	5	6
5	10	2	3	4	5
6	19	10	2	3	4

Nota: si se enfrenta un PJ con nivel Medio a otro con nivel Bajo, el 4 sería el RN en la tirada de D10.

TIRADAS ABIERTAS, CRÍTICOS Y PIFIAS

Las Tiradas Abiertas son necesarias, no sólo para hallar el RN, sino para determinar si una tirada da como resultado un Crítico o una Pifia. Cuando un PJ saca un 0 en el D10, debe volver a tirar el dado -tirada abierta positiva-. Cada resultado de 0 posterior significa que se vuelve a tirar el D10, pues la tirada está abierta y es acumulativa. De forma análoga ocurre cuando en la tirada se saca un 1; en este caso, la tirada abierta va en sentido contrario –tirada abierta negativa–.

Una tirada será Crítico si el jugador saca, al menos, un 0 adicional al RN. Para un RN igual a 3, el Crítico será a partir del 03 –se leería "cero tres"–; es decir, un resultado de 02 en 1D10 no será Crítico, lo será si saca un 03, un 04, un 05... Y así sucesivamente. Si el RN ya incluyese una tirada abierta, se seguirá necesitando un resultado de 0 adicional: RN=03, tendrá como Crítico el 003 y sucesivos.

Si os dais cuenta, la diferencia entre el RN y su crítico o su pifia, ¡es de sólo diez puntos!

Ejemplo uno: supongamos que nuestro PJ chequea su habilidad Negociar, dependiente de Comunicación, con un valor de 5, mientras que el PNJ dispone de 4. El RN es 4 y tras la tirada se obtiene un 0. Puesto que esto indica que es tirada abierta, se vuelve a tirar el D10 y obtiene un 7, una magnifica tirada. El resultado final ha sido 07 y el Crítico era a partir del 04, con lo que nuestro personaje deberá consultar la tabla de Resultados Críticos de habilidades y realizar la tirada correspondiente.

Ejemplo dos: supongamos, esta vez, que nuestro personaje desea golpear a dicho PNJ. Para ello compara su DES 2 con la del PNJ -DES 10-. El RN es 04; tira el dado y saca un 0 -¡un chico con suerte!-, vuelve a tirar y obtiene otro 0 -¡increíble!-. Realiza su siguiente tirada y el resultado es un 3 -la tirada final sería 003-. Aunque ha sido una maniobra más que afortunada, se considera un éxito normal ya que el Crítico empezaba a partir de 004.

Las Pifias funcionan de la misma manera pero en el sentido inverso: cuando el jugador saca un 1 en el D10. Para un RN 3, la Pifia será a partir del 12 -se leería "uno dos"- y resultados inferiores; el 13 sería un fallo normal. Si el RN fuera 6, la Pifia comenzaría a partir de 15 y siguientes, siempre en sentido decreciente -14, 13, 12...-.

Ejemplo tres: en nuestro siguiente supuesto el PJ desea realizar el conjuro Marcar Espejo (POD 5). El POD de nuestro jugador es 4; consultamos la tabla y vemos que el RN es 6. Tira el dado y saca un 1 -¡uh, mal asunto!-, vuelve a tirar y obtiene un 5. Desgraciadamente, ha obtenido un 15 que es el resultado exacto de la Pifia para este RN. De este modo, tendrá que consultar la tabla de Resultados de Pifias de la brujería y realizar la tirada correspondiente.

Por último, puede darse el caso que el personaje quiera realizar una tirada muy complicada ante un nivel enfrentado muy alto. Este supuesto podría hacer que el PJ obtuviese un resultado de Pifia sin siquiera obtener como primer resultado un 1. Existen jugadores lo suficientemente locos como para intentar esta clase de acciones por extremadamente difíciles que parezcan, y *Shadow Mirror* contempla tal situación.

Ejemplo cuatro: un PJ desea escalar un muro de varios metros de altura sin aberturas para sujetarse con los dedos. A pesar de la explicación del Master de que es materialmente imposible, el jugador persiste en su empeño por escalarla -¡el clásico comportamiento de algunos iluminados jugadores de rol!-. El PJ tiene un nivel de AGI 2 y el Master *indica que la dificultad para escalar el muro es de 10. Tras consultar la tabla, vemos que el RN es 04. Se realiza el chequeo y el jugador obtiene 3; no ha habido tirada abierta, pero ha obtenido un resultado de Pifia.*

Ejemplo cinco: en este caso, un personaje muy ágil trata de rodar, yendo en carrera, para evitar un obstáculo. Utilizará la habilidad Rodar y su nivel de AGI 9 se enfrentará al nivel impuesto por el Master, en este caso 2. Al consultar la tabla vemos que el RN para realizar la acción es 17 y se obtiene en la tirada un 7 -¡perfecto!-. Se ha obtenido un crítico sin necesidad de tirada abierta, ya que la dificultad era muy baja, y el nivel del personaje, considerable.

Cómo Resolver los Críticos y las Pifias

Ya hemos explicado cómo se producen las tiradas de Críticos y Pifias. La siguiente pregunta sería: ¿Cuáles serán sus efectos? En función del tipo de chequeo que se esté realizando –de combate, brujería, habilidades comunes, etc– se deberá acudir a la tabla de Críticos y Pifias correspondiente. Una vez allí, el jugador deberá volver a tirar el D10. Como se podrá comprobar, cada tabla está numerada del 1 al 10. Cada uno de estos resultados detalla un efecto -de Crítico o de Pifia- siendo el 0 el de menor influencia y el 1 el más poderoso.

MODIFICADORES A LA TIRADA

Tanto las tiradas de Características -caracs- como de Habilidades -habs- Generales, a la hora de chequear, pueden verse afectadas por un sinfín de modificadores -mods-. Su naturaleza puede provenir de multitud de elementos ajenos al personaje, ya sean armas mágicas, condiciones meteorológicas, accidentes de terreno, efectos de alquimia y brujería, y un largo etc. Todas estas influencias podrán afectar al PJ positiva o negativamente y, en consecuencia, sus tiradas se verán alteradas.

Cada mod suele afectar a una carac o hab concreta, aunque en ocasiones puede modificar a un grupo de ellas. Muchos son temporales o tienen alguna premisa para ser aplicados; mientras dure esa situación, el resultado de sus chequeos se verá alterado. Tanto los modificadores positivos (+1,+2, etc), como los negativos (-1,-2, etc), afectarán a los resultados de la tirada D10 comprendidos entre el 2 y el 9. Siempre que se obtenga un 1 o un 0, se considera Tirada Abierta y, en este caso, el mod sólo podrá aplicarse a la segunda tirada –siempre y cuando no vuelva a salir una Tirada Abierta–.

Sin embargo, puede darse el caso de que un PJ con un mod de +1 obtenga un 9 en un D10. En tal caso, el resultado final sería de 10 –equivaldría a resultado 0–, pero esto no se consideraría Tirada Abierta. De forma análoga, un mod -1 convertiría un 2 en un resultado final de 1, sin efectos ulteriores.

TURNOS Y ASALTOS

El Turno es el orden de juego que el *Master* impone a los Jugadores para poder dirigir la partida. Como es lógico, si todos los jugadores declarasen sus intenciones y tirasen los dados a la vez, se provocaría un caos y jugar la partida sería imposible. Por eso, el *Master* debe moderar el orden de las acciones de cada uno basándose en los parámetros que tiene a su disposición. En este caso, hablamos del Turno o Asalto de Juego.

La partida siempre arranca con la intervención del *Master*, ya que tiene la responsabilidad de disponer el escenario en el que se verán envueltos los PJs. Sin embargo, llegará el momento en el que los PJs deberán actuar; al fin y al cabo, ¡ellos son los protagonistas!

Los PJs y PNJs actuarán dentro de un Turno o Asalto de Juego. Para determinar el orden de actuación de todos los personajes, se realizará un chequeo de Iniciativa. Este chequeo consiste en que todos los jugadores tiren 1D10 y se lo sumen a su atributo de Iniciativa. Actuarán, uno por uno, según el orden, de mayor a menor, del total obtenido. El número de acciones que podrán llevar a cabo –tal y como se describirá posteriormente en el subcapítulo de Características– vendrá determinado por las Acciones por Asalto (A/A). Cuando un PJ o PNJ gaste sus A/A, actuará el siguiente, y así sucesivamente. Cuando todos hayan gastado sus A/A, el Asalto de Juego

terminará. Entonces, si el *Master* así lo ve conveniente, dará paso a un nuevo Turno, o bien describirá una nueva situación.

NIVELES ÉPICOS

Como ya hemos visto anteriormente, los niveles en los que se mueven los personajes de este Universo están comprendidos entre el 1 —el más bajo— y el 10 —el más alto—. Este último nivel representa el límite de lo humano. En teoría, nada podría superarlo. No obstante, en este mundo hay fuerzas más allá de lo imaginable e incluso los seres humanos pueden superar todas las barreras.

Los Niveles Épicos están comprendidos entre el 11 y el 20, de modo que representan esta condición: cuando el grado de dificultad —o de maestría en alguna hab o carac— se escapa de lo terrenal y se acerca a lo divino.

TASA DE MOVIMIENTO

Shadow Mirror es un juego de Rol de Mesa al más puro estilo tradicional, que no se sirve de tableros ni miniaturas para representar situaciones. Si bien es cierto que diversas plantillas u hojas de papel cuadriculadas pueden resultar útiles para el *Master* y los jugadores, no son imprescindibles para poder desarrollar todos los eventos propios de una partida.

En la Hoja de Personaje no existe ningún apartado referido específicamente a la Tasa de Movimiento. Podemos definir este concepto como la distancia que un PJ puede recorrer en una unidad de tiempo. La unidad métrica que usamos es el metro, y la temporal, el Asalto. De este modo, la Tasa de Movimiento de un PJ serán los metros que recorre por Asalto.

Un PJ con una Agilidad de nivel Medio recorre 1 metro por A/A. Ésta es la tasa de movimiento estándar. Si un PJ quisiera ir más rápido tendría que realizar chequeos con las habilidades correspondientes.

TIPO DE DISTANCIAS

Existen dos tipos de distancias. Tomando como referencia al personaje, las distancias refieren a su área de influencia. Esta área de influencia será la distancia en la que el PJ podrá disfrutar de alcance directo. A efectos de juego, la llamaremos Distancia Cuerpo a Cuerpo. Como su nombre indica, será de aplicación automática durante un combate, y será en ese apartado donde se describirá en profundidad. Sin embargo, tiene aplicaciones en todos los aspectos del juego.

Hay tres Distancias Cuerpo a Cuerpo: la Corta, la Media y la Larga. La Distancia Corta representa todo aquello que está al alcance del PJ sin que tenga que desplazarse para tocarlo. La Distancia Media es inmediatamente superior a la Corta, pero no va más allá de 1,5 metros de separación. La Distancia Larga representa todo aquello que se encuentre entre 1,5 y 2 metros del PJ. En esta última, el personaje necesitaría algún tipo de herramienta para poder alcanzar el objetivo.

El otro tipo de Distancia que existe es la que llamamos Distancia de Proyectiles. Refiere a las

T03 - Tabla de Niveles Épicos

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09	001	002	003	004	005	006
2	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09	001	002	003	004	005
3	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09	001	002	003	004
4	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09	001	002	003
5	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09	001	002
6	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09	001
7	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08	09
8	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07	08
9	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06	07
10	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05	06
11	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04	05
12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03	04
13	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02	03
14	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01	02
15	119	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9	01
16	118	119	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8	9
17	117	118	119	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7	8
18	116	117	118	119	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6	7
19	115	116	117	118	119	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5	6
20	114	115	116	117	118	119	110	12	13	14	15	16	17	18	19	10	2	3	4	5

que el personaje no puede llegar ni siquiera sirviéndose de objetos. Se utiliza para medir los espacios que han de salvar las armas arrojadizas y de proyectiles.

Existen cuatro tipos de Distancias de Proyectiles: la Arrojadiza, la Próxima, la Lejana y la Extralejana. La Distancia Arrojadiza está comprendida entre 2 y un máximo de 20 metros. La Distancia Próxima está acotada entre los 21 y 60 metros. La Distancia Lejana se mueve entre 61 y 100 metros. La última sería la Distancia Extralejana, utilizada sobre todo para medir el recorrido de los proyectiles de máquinas de guerra, que puede variar entre 101 y 200 metros.

RADIO DE ACCIÓN

Hay dos formas distintas de determinar el Radio de Acción de las características y habilidades de un PJ. La primera -y más habitual- refiere al radio de Poder, radio de Percepción, radio de Manipulación, etc. En estos casos, la cualidad utilizada por el PJ en cuestión producirá efectos dentro de un radio igual al nivel del atributo multiplicado por diez en torno al personaje –afectando, bien a un objetivo concreto, o bien a todo lo que se encuentre en el radio, según la naturaleza de dicha cualidad-. Es posible omitir la palabra radio y decir, directamente, que algo se encuentra "dentro del Poder" -o de la Percepción, etc.- del PJ.

Ejemplo: si un PJ posee una PER 6, y utiliza la hab Otear, su Radio de Acción –si así lo indica en la habilidad– será 6 x 10, es decir, 60 metros de radio en torno a sí mismo en los que podrá ver qué le rodea.

Por otro lado, tenemos el concepto de Característica o Habilidad Simple. En este caso, indicaremos que el PJ utiliza un Poder Simple, una Percepción Simple o un Carisma Simple; esto querrá decir que la cualidad en cuestión produce efectos en un radio, alrededor del personaje, igual al nivel del atributo a secas.

Ejemplo: si un PJ posee un Poder 5, y lleva a cabo una acción mágica –una Invocación sobre un objetivo–, como Leer la Mente –cuya influencia es el Poder Simple del PJ–, el Radio de Acción en el que podrá embrujar a su víctima será sólo de 5 metros de radio en torno a sí mismo.

LA EXPERIENCIA Y LOS NIVELES DE PERSONAJE

La Experiencia o Puntos de Experiencia (PXs) son la recompensa que el *Master* otorga a sus jugadores cuando llevan a cabo alguna acción especialmente exitosa o destacable. El baremo por el cual se otorgan los Puntos de Experiencia lo establece cada *Master* según su propio criterio. Como se puede observar en la Hoja de Personaje, no hay un marcador único, como no lo hay de nivel de personaje.

El mundo de *Shadow Mirror* no cataloga a sus héroes y villanos por el nivel conjunto de sus atributos. Nuestro sistema de experiencia no es global, ya que para cada habilidad se adquiere experiencia en base a cuánto y con qué éxito la utilice el PJ. Esto representa un desafío mayor para el jugador y otorga un mayor grado de realismo -y de personalización-. Si un personaje decide especializarse en el uso de unas pocas habilidades, éstas podrán mejorar rápidamente hasta cotas insospechadas. Sin embargo, esto significará que deja de lado otras tantas, por lo que no sería correcto catalogarlo como un personaje de alto nivel, ya que seguiría arrastrando numerosas carencias.

Éste es un claro ejemplo de nuestra línea de Realismo Fantástico. ¿Qué lógica tiene que un guerrero que sólo sabe matar monstruos suba niveles en atributos como Inteligencia, Comunicación o Sigilo? La respuesta es sencilla, ninguna. Es por esto que *Shadow Mirror* se desmarca de esta tendencia.

Para subir de nivel una carac o hab se necesitan sumar al menos 10 PXs en ésta. En ese momento, el jugador, dependiendo de la cualidad que sea, podrá elegir el tipo de subida que desee.

AGILIZANDO LA PARTIDA

El *Master* debe evaluar qué reglas se usan en cada momento de la partida. Puede haber partidas de investigación donde prime la interpretación; otras, de carácter psicológico, donde las reglas de psicología deberán utilizarse; y otras, de acción, donde el combate se pueda describir minuciosamente.

Todas las reglas que has leído, y todas las que te quedan por leer, se pueden sustituir por la Regla de Oro: ¡pasárselo bien! El *Master*, en última instancia, tiene el poder -y la responsabilidad- de determinar con sabiduría qué regla es adecuada para cada momento. Nosotros no podemos prever los infinitos matices que alteran cada situación en el transcurso de una partida. Esta guía se configura como una herramienta de ayuda y de apoyo, no como un dogma rígido e inmutable. Además, como todos sabemos, ¡lo más divertido de las reglas es poder saltárselas!





CAPÍTULO V CREACIÓN DE PERSONAJE

Nací una mañana nublada de una semana cualquiera,
me instalé en una plaza ocupada, sin pedirlo siquiera.
Lancé mis esperanzas al mar dentro de una botella
y tras dejar de llorar discerní en el cielo a mi estrella.
Le entregué todo lo que tenía más lo que ella pidiera,
todos lo sabían, lo importante, era que ella me quisiera.
Espinas afiladas lanzaste a mi pecho oxidado.
Abandonaste mi corazón en un rincón olvidado.
Ésta es la canción mutilada de las almas perdidas,
una oda, más que una llamada, de ilusiones fallidas.
Un grito sin voz, un lamento que no logra escucharse,
un anciano precoz, un poeta que pretende asustarse.
Yo no sabía que el amor era un bastardo furibundo.
Me deslumbró la sombra de un espíritu moribundo.

Yo quería convertirme en el héroe más grande del mundo.

El Lamento del Villano - Ian Nyza

Es tiempo de actuar, y este capítulo nos explica, paso por paso, como preparar la Ficha de Personaje de nuestro PJ. Nos permitirá crear personajes tan complejos psicológicamente como ricos en habilidades mágicas y técnicas de lucha. Cada apartado de este capítulo seguirá el mismo orden que se requiere para rellenar la Ficha de Personaje.

INFORMACIÓN PERSONAL

La Información Personal es el primer apartado de la Ficha de Personaje. Por esta razón, es por donde el jugador deberá empezar a completar la información de su PJ. Sus distintos apartados se explican a continuación.

JUGADOR

Lo primero que un jugador deberá escribir en la FP será su nombre, para poder identificarla entre el resto de Fichas de Personajes. Con poner su nombre, seudónimo o apellidos bastará.

PERSONAJE

El siguiente paso será elegir el nombre de su personaje. Previamente, el jugador habrá decidido el sexo del mismo. Bastará con poner un apodo o nombre ficticio, incluso acompañarlo de sus apellidos o linaje –si así lo prefiere–.

RAZA

A continuación se debería proceder a la elección de la raza del personaje. Entendemos que, para la primera toma de contacto y el afianzamiento del sistema, lo mejor es que todos los PJs sean humanos.

No obstante, adelantamos que el abanico de razas que el jugador puede elegir es muy amplio. Podrá crear personajes del tipo: Metamorfo, Espíritu, *Shade*, Autómata, Tecnoide, Ácnido, Demonio, Despojo, Licántropo, Vampiro, Arquero Solar, Saurio o Engendro.

GÉNERO

Tras haber concretado los datos anteriores, el jugador deberá anotar el sexo de su personaje. Generalmente, este dato estará decidido justo en el momento de ponerle nombre al PJ. Se deberá rellenar indicando Hombre o Mujer.

ORIGEN

Ahora habrá que elegir el lugar donde el personaje ha nacido y vivido, al menos, sus primeros años. Esta elección es determinante, ya que cada ciudad posee un contexto social y cultural distinto, con lo que marcará la creación y el desarrollo del PJ. Al elegir la ciudad origen, se le atribuirá automáticamente la Cultura a la que pertenece.

Los reinos, ciudades y lugares que pueden considerarse como origen son los siguientes; Reino de Gmolh Ragher, al oeste del Continente; Reino de Fust Anion, al sureste del Continente; Estado de Necros, en la Península de Necros; Reino de Tabernas, en el desierto homónimo; tribu bárbara de Nemet, en las Montañas Centrales; y comunidad de Flirt, en el Bosque de Ambar y el Bosque de *Shadow*.

CULTURA

Una vez determinado el Origen el PJ, se le debe asignar la Cultura a la que pertenece. Cada reino, ciudad, región o similar pertenece a una Cultura. Existen 3 tipos distintos de Cultura: Civilizada, Semicivilizada y Bárbara. Tanto el Reino de Gmolh Ragher como el Estado de Necros pertenecen a una Cultura Civilizada; por otro lado, el Reino de Fust Anion y el Reino de Tabernas pertenecen a una Cultura Semicivilizada; de Cultura Bárbara serían las tribus de Nemet y la comunidades de Flirt.

Hay que tener en cuenta que algunas profesiones están restringidas a ciertas Culturas, por lo que el jugador deberá tener en cuenta este hecho de antemano a la hora de elegir el Origen de su personaje.

EDAD

Tras la elección del Origen y la Cultura, se pasa a decidir la Edad del PJ. Existen 4 franjas distintas de edad: Adolescente, Adulto, Maduro y Anciano. Cada Cultura tiene una esperanza de vida distinta, por lo que sus etapas también difieren unas de otras. Que un PJ se encuentre en una franja de edad u otra influye mucho en su desarrollo y su aprendizaje. Tras decidir los años del PJ, se deberá consultar la siguiente tabla de Límite de Edad por Cultura para saber en qué etapa se encuentra.

T04 - Límites de Edad por Cultura

Cultura / Edad	Adolescente	Adulto	Maduro	Anciano
Civilizada	15-25	26-46	47-70	71 o +
Semicivilizada	15-20	21-40	41-65	66 o +
Bárbara	15-18	19-29	30-45	46 o +

Una vez se ha determinado la franja de edad del PJ, pasaremos a consultar la tabla de Modificador por Edad –ME–. Esta lista fija un modificador que, durante la Creación de Personaje, deberá multiplicarse a otros apartados para obtener los puntos a repartir en Habilidades Comunes, Especiales, Mágicas, de Combate, Invocaciones o Dones, entre otras muchas cosas, según corresponda.

T05 - Modificador por Edad				
Edad	**Adolescente**	**Adulto**	**Maduro**	**Anciano**
ME	x2	x3	x4	x5

Restricción por Edad Anciana

Sólo la Edad Anciana implica una serie de restricciones al PJ en el momento de su creación. No es lo mismo que un jugador decida interpretar a un personaje joven y enérgico que a un PJ de edad avanzada, mucho más experimentado y sabio. La posibilidad de interpretar a un PJ Anciano no debe desdeñarse, pues estos pueden dar mucho juego y propiciar situaciones que nunca se darían con personajes de otras franjas de edad. En el momento en que un PJ llega a Anciano, o si es creado directamente como tal, no podrá incrementar los niveles de sus Características y Habilidades Generales, pero sí podrá seguir aprendiendo -o especializándose- en el resto de Habilidades Comunes, Especiales, Mágicas, de Combate, Invocaciones y Dones. Para un PJ Anciano, cualquier actividad física requerirá el doble de PC –Puntos de Cansancio– para ser realizada.

Por otro lado, cuanto más avanzada sea la edad del PJ, mayores serán las penalizaciones a las que deba atenerse. Tales circunstancias vienen explicadas más adelante.

ALINEAMIENTO

Pasaremos después a la elección del Alineamiento. Éste define el carácter de un PJ en base a dos premisas: legalidad y moralidad. Revisaremos, a continuación, la naturaleza de ambos conceptos.

PRINCIPIO DE LEGALIDAD

Todo personaje forma parte de una sociedad y ésta, a su vez, tiene leyes que rigen la convivencia de sus integrantes. Podemos diferenciar el principio de legalidad, en función de cómo un PJ acepta el imperio de la ley, en tres grados: Legal, Alegal e Ilegal.

Grados de Legalidad

-*Legal:* prescrito por ley y conforme a ella. Sujeto al imperio de la ley, un PJ Legal nunca la quebrantará bajo ningún concepto y, de hacerlo, asumirá el castigo voluntariamente para pagar su deuda con la sociedad. Asimismo, se vería obligado a denunciar a quien transgrediera las normas impuestas.

-*Alegal:* no regulado por la ley. El PJ no reconoce la autoridad impuesta por los poderes públicos y todo el conglomerado burocrático. No está necesariamente en contra de las normas, pero no ve su utilidad y las ignora. Sólo se guiará por sus principios morales y despreciará la ley como tal.

-*Ilegal:* que va contra la ley. El PJ tendrá la tendencia, casi patológica, de actuar en contra del orden impuesto. Se revela constantemente contra sus superiores, o contra aquellos que quieran decirle cómo ha de pensar o actuar. No creerá en el sistema y, de alguna manera, intentará quebrantarlo para demostrar a todo el mundo que éste no funciona y que debe abolirse.

PRINCIPIO DE MORALIDAD

Por otra parte, el principio de moralidad nos habla de dos conceptos abstractos y objetivamente independientes de cualquier ley o reglamento: el bien y el mal. Cada personaje tendrá un conjunto de creencias, una ética y unos valores personales que no tienen por qué guardar relación con lo que dictan las leyes o las normas sociales de su comunidad. Lo que para una persona está "bien", para otra persona puede estar "mal" y, para representar esta disyuntiva, tenemos tres grados de moralidad: Moral, Amoral e Inmoral.

Grados de Moralidad

-*Moral:* conforme al sentido de la moralidad. El PJ entiende la diferencia entre el bien y el mal y actúa de forma correcta. Tiene unos principios y una ética que no puede violar y, de actuar en su contra, sentiría remordimientos, pesar y culpa.

-*Amoral:* desprovisto de sentido moral. El PJ no concibe sus actos en función de si están bien o mal –tal vez ni siquiera entienda la diferencia–, sino que se rige por el principio de "para cada acción hay una reacción". Para ellos, sólo hay decisiones y consecuencias.

-*Inmoral:* que se opone a la moral o a las buenas costumbres. El PJ entiende la diferencia entre el bien y el mal pero actúa, casi compulsivamente, de manera incorrecta. Tiene una tendencia natural a actuar de forma contraria a la moral impuesta –ya sea la de su sociedad o la suya propia– y no siente ningún tipo de remordimiento o culpa por perjudicar a sus semejantes.

Alineamientos finales

Como conclusión de todo lo planteado anteriormente, el jugador deberá elegir un alineamiento para su PJ. Emparejando cada una de las variantes de la legalidad y moralidad, obtenemos nueve alineamientos distintos:

-*Legal Moral:* el personaje cumple la ley y sigue los dictámenes de su moral. Será una persona honorable y digna de confianza. Bajo ningún concepto atentará contra el orden impuesto, ni cometerá actos que perjudiquen a los demás. Cree fervientemente en la ley y en su justo cumplimiento, por lo que jamás se tomará la venganza por su mano. Acatará las órdenes de su superior siempre y cuando éstas se ajusten a la legalidad y la justicia, ya que la ley sirve para proteger al inocente, no para aprovecharse de él.

-*Legal Amoral:* el PJ actúa conforme a la ley sin cuestionarse si es injusta o no. Este PJ cree en el imperio de la ley, y sus dictámenes deben llevarse a cabo a rajatabla. No importa si algún inocente se ve perjudicado, la ley es la misma para todos y ninguna excusa exime de su cumplimiento.

-*Legal Inmoral:* el personaje se aprovecha de las leyes para usarlas como medida de represión. Cualquier ley, por antigua o desfasada que sea, debe ejecutarse. No importa si tiene fundamento o legitimidad alguna, el privilegio del PJ es aplicarla y no le importa en absoluto que sus víctimas sufran por ello. El dictador que explota a su pueblo sin misericordia es un ejemplo de este alineamiento.

-*Alegal Moral:* el PJ no se considera sujeto a la ley, sólo a los dictámenes de su corazón y su conciencia. Éste suele ser el alineamiento de aquellos héroes que sólo pretenden hacer lo que creen justo, pese a quien pese. Desoirán las advertencias y las prohibiciones. No hay ningún poder superior a la conciencia de un hombre, y ningún culpable se podrá ocultar tras una ley.

-*Alegal Amoral:* a este tipo de PJ nada le importa ni es problema suyo. No cree que deba hacer nada por nadie, y no siente apego por ninguna nación, bandera o credo, ni cree su deber respetar sus preceptos. Actuará de forma errática y voluble. Rara vez juzgará a nadie por sus acciones y permanecerá sereno. Aunque, con la misma serenidad, responderá de manera consecuente a las consecuencias de las acciones cometidas contra él.

-*Alegal Inmoral:* estos personajes no le deben lealtad a nadie, salvo a sí mismos. Para ellos, no existe ninguna autoridad salvo sus propios deseos. No se preocupan por nadie y poco les importa si directa o indirectamente perjudican a los demás. El que sale malparado de una situación es porque no ha sido lo bastante hábil como para sacar provecho de ella. El mundo es una selva y es mejor comer a que te coman.

-*Ilegal Moral:* para este PJ, el bien debe prevalecer a toda costa. La verdad debe salir a la luz caiga quien caiga. Todos los hombres nacen iguales y ningún papel, por sagrado o legal que sea, puede decir lo contrario. El PJ aspira a una realidad utópica donde la humanidad se hermane de tal forma que no hagan falta fronteras, banderas, ni credos.

-*Ilegal Amoral:* transgredir la ley sin remordimiento alguno, eso hace este tipo de PJ. El perfil de conducta de estas personas corresponde al de psicópatas sin posibilidad de rehabilitación. Se aprovecharán del sistema en la medida en que puedan, y tratarán de corromperlo valiéndose de cualquier medio. Si está en su mano, engañarán y levantarán una falsa fachada de sí mismos para alcanzar sus oscuros fines.

-*Ilegal Inmoral:* son el mal en estado puro. Mientras hay personas que ansían riquezas, poder o gloria, los PJs con este alineamiento sólo quieren ver arder el mundo hasta los cimientos. No se guían por ninguna motivación concreta, y jamás se conforman con alcanzar sus fines –fueran cuales fueran–, siempre tienen hambre de más. Esta situación crea un círculo vicioso del que no pueden salir y se ven arrastrados por este comportamiento que les lleva a su propia destrucción.

DEIDADES

A continuación se pasaría a la elección de la deidad o deidades a las que el PJ adorará. Cabe la posibilidad de no elegir a ninguna y que el jugador convierta a su PJ en un ateo. No obstante, existen ciertos beneficios, amén del mero enriquecimiento de la historia del personaje, que aconsejan tal elección. Hay que tener en cuenta que no todos los dioses son compatibles, por lo que *Master* y jugador deben atender a la lógica en el momento de la elección.

Sobre los Antiguos

Prácticamente todas las culturas del Continente poseen deidades a las que adorar y realizar sus ofrendas y que, en muchos casos, se enfrentan entre ellas a causa de viejas rencillas o se hermanan en pos de un fin común. Estos dioses son un reflejo del carácter más profundo de dichos pueblos. Sus orígenes se pierden en los albores del tiempo, y los relatos que se conservan sobre ellos son tachados de meras leyendas o cuentos pertenecientes a la Edad Mitológica –la edad previa a la datación de la historia por parte del hombre–.

Los dioses, conocidos como "Antiguos", protagonizan un conjunto de fábulas y relatos que ayudan a comprender el origen del Continente y de cada una de las razas que lo han poblado hasta la actualidad. Las creencias actuales, muy consolidadas en todo el mundo, han provocado que muchos de estos textos, con contenidos que vulneran las creencias de la fe moderna, y las deidades de las que hablan, pasen a considerarse poco menos que paganos. Un gran número de referencias y extractos de estos textos pueden encontrarse en obras tan importantes como *El Libro Inconcluso*, actualmente custodiado en las bibliotecas del Estado de Necros.

Puntos de Favor

Todas las deidades descritas en la Lista de Antiguos y Dioses tienen un Dogma y un Veto. El PJ deberá tratar de cumplir esta voluntad del dios al que adora. Para representar esto, el *Master* otorgará 1 punto cada vez que el PJ sea fiel al Dogma de su dios durante el transcurso de una partida. Estos puntos, que reciben el nombre de Puntos de Favor (PF), se acumulan. El

jugador deberá apuntarlos, junto a la lista de los dioses de su PJ, en el cuadro de Información Personal.

Los PF representan el respeto y devoción para con su dios y, cuando el PJ realice una Tirada de Muerte, estos puntos se sumarán al resultado del chequeo para poder salvar la vida, llegado el momento. También cabe la posibilidad de que el PJ necesite un gran resultado en una tirada en algún lance de una partida. En tal caso, podrá gastarlos todos en una única tirada y modificar el resultado para lograr un éxito en su acción. Una vez utilizados, su número se reduce a 0, a la espera de volver a acumular más. Esto demuestra que toda deidad puede premiar a sus fieles.

No obstante, un Antiguo también puede castigar a los infieles. De forma análoga, si el PJ incurre en Vetos de los dioses a los que adora, recibirá, por cada uno, un PF negativo. Estos se restan a los positivos y se acumulan –de no quedar PF positivos, como es lógico–. Tener puntos negativos implicaría que el PJ, al enfrentarse a una Tirada de Muerte, restará éstos a su resultado. Los PF negativos únicamente pueden contrarrestarse si el PJ obtiene puntos positivos realizando acciones que atiendan al Dogma de su dios.

LISTA DE ANTIGUOS DIOSES

-OHMER: recibe el título de Padre de los Antiguos y Creador del Espejo. Se cree que él fue el origen de todas las cosas y que lo contempla todo. Se dice que es el Cielo Eterno. Su pareja es Sheba, y ambos son los progenitores del resto de Antiguos.
Dogma: protege a los tuyos aun a costa de tu vida.
Veto: nunca te des por vencido. No abandones aquello que te hayas propuesto.

-SHEBA: la Madre Tierra. Consorte del creador, ella es fecundada y da a luz a sus hijos. En ella se edificó el Castillo de los Antiguos, y suyo son los jardines y la naturaleza.
Dogma: busca la paz interior en la armonía con la naturaleza. Protege el equilibrio entre naturaleza y urbe.
Veto: no dañes los bosques, no contamines los ríos y no mates a los animales.

-SHAODIN: él es el primero, el Hermano Mayor de todos los Antiguos. Recibe el título de Sabio. Es la luz del Sol, siempre pura y esclarecedora.
Dogma: mata a tantos demonios como esté en tu mano.
Veto: nunca dañes ni mates a un Arquero Solar.

-SION: recibe el titulo de Arquitecto del Castillo. Es el hijo predilecto de Ohmer. El Castillo es su hogar y su prisión eterna.
Dogma: redímete de tus pecados, enmienda tus errores, cueste lo que cueste.
Veto: jamás seas capturado ni encerrado por nadie. Nadie puede retenerte.

-EFEMÍAS: él es el Guardián del fuego. Lo creó para que sus hermanos pudieran calentarse y departir en torno a una hoguera. Custodia las calderas y llamas del Castillo; él evita que se consuman.
Dogma: mata a tantos Arquellyanos como esté en tu mano.
Veto: nunca dañes ni mates a un demonio.

-VALLOR: recibe el título de Escriba Ciego. Fue él quien escribió El Nelidan –el libro que recogía toda la magia de Ohmer–, que además resultó ser el primer libro de la historia y, por ello, a este Antiguo se le atribuye la invención de la palabra escrita.
Dogma: realiza toda la magia que puedas.
Veto: que nadie disperse tu magia.

-ÁNIBAS: el Señor del Hielo Invernal. También es el Guardián de las Puertas y Vigía de las Almenas del Castillo. Él impide que el hielo avance y congele el interior del Castillo y el fuego de sus estancias.
Dogma: impide que tus enemigos rompan tus defensas.
Veto: nunca abandones a un compañero.

-TROBA: recibe el título de Trovador de Sueños. Fue él quien inventó la música y las artes, así como la alegría y la tristeza.
Dogma: utiliza siempre la palabra y busca la concordia.
Veto: no uses la violencia, no mates a nadie.

-LOKY: se le otorga el sobrenombre de "Padre de la Retórica". Todo punto de vista es defendible, pues no existe una verdad absoluta. Señor de la doble moral, la mentira y el engaño.
Dogma: que se haga tu voluntad, miente y engaña tanto como puedas.
Veto: no te dejes manipular o engañar por nadie.

-DANA: ella es la Diosa del Amor y la Fertilidad. Por medio de la seducción y el control se puede conseguir todo.
Dogma: satisface tus apetitos siempre que puedas, lo demás no importa.
Veto: nunca te niegues a nada, pruébalo todo.

-FYAN: él es el Señor de los Mares. Era el navegante y pescador del Castillo.
Dogma: las riquezas del mar están siempre a tu disposición, tómalas con respeto. En el mar, presta ayuda a quien lo necesite.
Veto: desconfía de las mujeres y nunca te desorientes.

-RYMSAY: recibe el título de Dios Cazador. Él era quien traía la carne al Castillo y cocinaba para todos sus hermanos.
Dogma: mata para comer o en defensa propia.
Veto: cuando caces no dejes escapar a una presa.

-SELENE: ella es la Hermana Menor. Es la Diosa de la Luna y las Sombras de la Noche. Su llegada implica la marcha del Hermano Mayor.
Dogma: haz tu vida de noche y deja el descanso para el

día.
Veto: no seas percibido, que no te descubran.

-THUL: el Dios de los humanos, el único que, sin ser un Antiguo en origen, alcanzó este estatus tras una vida, de varios siglos, llena de proezas. Es la deidad oficial tanto del Reino de Gmolh Ragher como de Fust Anion y, además, el dios más adorado entre los humanos del Continente. Muchos de aquellos que adoran a Thul consideran al resto de Antiguos como dioses paganos.
Dogma: sé valiente, enfréntate a cualquier situación sin miedo.
Veto: nunca pierdas un combate.

PROFESIÓN

A continuación, se habrá de determinar la profesión que el jugador escoge para su personaje. Una vez estudiado qué profesiones son compatibles con el tipo de Cultura del PJ, se pasará a la elección de Especialización de Profesión. Algunas profesiones están ligadas a ciudades o reinos concretos, por lo que el jugador deberá tener esto en cuenta a la hora de ubicar al PJ contextualmente en el juego.

Cada profesión incluye tres especializaciones distintas. El jugador deberá elegir una de ellas tras decantarse por una profesión. Todas las Especializaciones de Profesión, junto con sus reglas, se encuentran en el Capítulo V de esta guía. Habrá profesiones, como las de brujo o templario, en las que, además de escoger la especialización, se deberán tomar decisiones adicionales, como la Disciplina Arcana u Orden Templaria a la que pertenece el personaje. En cualquier caso, estos supuestos se especificarán en sus correspondientes apartados. Se recomienda que los jugadores novatos se ciñan a una única profesión. No obstante, los jugadores más experimentados podrán elegir varias profesiones para un mismo PJ, en cuyo caso hablaríamos de un Personaje Multiprofesión. Esta regla avanzada se explica a continuación.

Creación del PJ Multiprofesión

En este supuesto, el PJ cuenta con varias Especializaciones de Profesión desde el principio. El número de especializaciones que un PJ puede tener, como máximo, viene determinado por su Edad. Dependiendo de la franja de Edad en que se encuentre, podrá haberse dedicado a un número distinto de especializaciones, ya que cada una requiere un tiempo de aprendizaje y perfeccionamiento para poder llegar a ser un profesional en la misma. En la siguiente tabla se concreta el número máximo de éstas según la Edad.

T06 - Especializaciones por Edad

Edad	Adolescente	Adulto	Maduro	Anciano
Especializaciones	1	2	3	3

Según observamos, los PJs Adolescentes están limitados a una especialización, pero el resto pueden tener varias. El ME de un PJ Adulto, Maduro o Anciano deberá repartirse, entre las distintas especializaciones, de la siguiente manera:

-*Adulto:* puede elegir dos Especializaciones de Profesión. Puesto que tiene un ME de x3, el PJ aplicaría un ME de x2 a los Puntos Base de una especialización y repartirá los puntos resultantes. Acto seguido, multiplicará la otra especialización x1 y repartirá los mismos –esta segunda especialización contaría con los Puntos Base, sin incremento–.

-*Maduro:* puede elegir hasta tres Especializaciones de Profesión, aunque también cabría la posibilidad de que el PJ sólo eligiera dos. Puesto que tiene un ME de x4, en el caso de elegir sólo dos especializaciones, cada una sería multiplicada x2 y sus puntos resultantes se repartirían. En el supuesto de elegir tres especializaciones, una recibirá el ME x2 y las otras dos sólo se repartirían, cada una, los Puntos Base –ya que se multiplican x1 respectivamente–.

-*Anciano:* un personaje Anciano se crearía de la misma manera que si fuese Maduro, pero con un x3 en la primera especialización y un x2 en la segunda, en el caso de elegir 2 especializaciones; y un x3 en la primera y x1 en la segunda y tercera, respectivamente, si cuenta con 3 especializaciones.

La ventaja de tener más de una Especialización de Profesión es que, a la hora de aprender nuevas habilidades, el PJ dispondrá de un amplio abanico de posibilidades. Será el jugador el que deberá elegir, con buen criterio, las especializaciones de su PJ, y nunca deberán corresponder a profesiones incompatibles. El *Master* deberá siempre supervisar proceso.

Subida de Nivel y elección de otra Profesión

Existe la posibilidad de que un PJ ya creado, con varias partidas a sus espaldas, decida cambiar de profesión. En tal caso, el jugador deberá declarar, al final de una partida, que pretende hacer que su PJ aprenda otra Especialización de Profesión. En este supuesto, el *Master* determinará cuánto tiempo necesitará dedicar el PJ para aprender el nuevo oficio. Para esto, deberá invertir años; si el PJ era Adolescente, para la siguiente partida o campaña en que participe, tendrán que haber pasado los años, y volvería a jugar, ya con su nueva especialización, como Adulto. En el caso de que fuese Adulto, el proceso sería idéntico, y pasaría a ser Maduro mientras adquiere la nueva especialización. De Maduro a Anciano se podrá ganar otra, siempre y cuando sea la tercera, pues ningún PJ puede aprender cuatro profesiones. De esta manera, un

personaje sólo adquirirá una única Especialización conforme cambia de franja de Edad. El ME que se aplicaría en todos los casos sería el x2 para calcular los puntos a repartir de cada nueva especialización adquirida.

Este supuesto es válido para campañas que se prolongan en el tiempo, cronológicamente hablando, y siempre se realizará al final de la partida en cuestión. El jugador sólo necesitará del permiso del *Master* y de una buena razón –o historia–, preferiblemente apoyada por Trasfondos nuevos, que respalde la nueva situación de su PJ.

Sin embargo, existe un último supuesto en el que un Personaje Jugador podría aprender una nueva especialización. Si en el transcurso de una partida un jugador no quiere esperar años –de juego– para que su PJ madure y evolucione, podrá hacerlo utilizando la característica de INT. Para ello, tras haber alcanzado un total 10 PXs en INT, podrá decidir ganar una Especialización de Profesión y gastar esos puntos en habilidades o conocimientos correspondientes a esa profesión en vez de incrementar su nivel de Inteligencia. En ningún caso esta forma de aprendizaje le dará derecho a tener más especializaciones de las permitidas.

OCUPACIÓN

Aparte de la profesión de un PJ, que es el oficio del mismo, un jugador puede encontrarse desempeñando –en una partida o campaña– una tarea distinta a la que sería intrínseca a su Especialización de Profesión. Este trabajo recibe el nombre de Ocupación y, en muchos casos, el PJ lo utilizará como tapadera para camuflar su verdadera identidad.

Ejemplo: un Mercenario Perro de la Guerra puede trabajar de guardaespaldas para un noble adinerado. En este caso, su Ocupación, sería la de guardaespaldas. Otro es un Brujo Errante cuya Ocupación fuese la de político o de asesor personal de un alto cargo. También se podría dar el caso de un Agente Detective infiltrado en una organización criminal que ejerciera de herrero para la misma, en cuyo caso su Ocupación sería la de herrero.

DESCRIPCIÓN Y ASPECTO FÍSICO

Para concluir con el bloque de la Información Profesional, deberemos completar la Descripción y Aspecto Físico de nuestro PJ. En este cuadro escribiremos cualquier característica física, ya sea el color de la piel, los ojos, una nariz protuberante, un cabello muy largo o rizado, una cicatriz muy llamativa, o todo aquello que ayude a describir y crear la imagen física concreta de nuestro personaje. A su vez, podremos describir la ropa y complementos que comúnmente vista el mismo.

En caso de no completar el espacio asignado para la descripción o de no realizar descripción alguna de la apariencia del PJ, este apartado se podrá emplear como un espacio adicional como apartado de notas, o de cualquier otro, como podrían ser el Secreto o la Obligación.

EJEMPLO DE CREACIÓN

Como información complementaria, y para terminar de entender el proceso de Creación de Personaje, vamos a crear un PJ. El desarrollo de este PJ se irá realizando al final de cada subcapítulo de la Creación de Personaje. No sólo describiremos qué información se incluye y por qué es escogida, sino que además, en la parte final de dicho capítulo, el jugador podrá encontrar la ficha completa.

El futuro PJ se llamará Krin Lander, pertenecerá a la raza humana, su género será el masculino y será natural de la ciudad Ragher –la capital del Reino de Gmolh Ragher–. Puesto que es gariano, su Cultura es Civilizada y tendrá una edad de 17 años, un adolescente entre los suyos. El Alineamiento de Krin será Legal Moral, pues acata siempre las normas, trata de hacer siempre el bien y sigue las indicaciones de sus superiores. Debido a la vinculación con su profesión, adorará al Antiguo Troba y, como la mayoría de garianos, a Thul. La profesión elegida para Krin será la de Bardo Arcano y su ocupación actual es la de "buscavidas", bien sea dando conciertos en la calle, enseñando música a estudiantes, o embarcándose en alguna aventura por un buen botín.

Pasamos a su descripción física: es un muchacho de un metro setenta y cinco de altura, pelirrojo y con los ojos verdes. De piel clara, apenas tiene barba en el rostro y posee una ceja –la derecha– partida, debido a una caída cuando era niño. Luce una dentadura poco cuidada y con varias caries. Es de complexión delgada, y sus ademanes son refinados en demasía. Suele vestir con ropa muy colorida y sombrero pomposo. Siempre lleva capa y prendas muy anchas.

A continuación describiremos su historia personal. En la Ficha de Personaje no hay un espacio concreto para la historia del PJ –y tampoco está contemplado en las reglas de esta guía que deba incluirse–, pero es un recurso muy utilizado por los jugadores más veteranos y con mayores dotes literarias. Hay *Masters* que la exigen justo antes de crear sus partidas, y están en su derecho de hacerlo.

La historia personal del PJ puede ser contada en primera o tercera persona, puede ser descriptiva o narrada de una manera emocional; no hay reglas prefijadas para esta información adicional del personaje. La historia podrá ir creciendo a medida que el PJ juega partidas, y el jugador podrá recordar hechos de su personaje que ayuden en sesiones venideras. Es una tarea muy aconsejable, podría decirse que es como el cuaderno de bitácora del PJ. Disponer de estas historias personales le da herramientas al *Master* para incluir referencias a los acontecimientos pasados de los personajes en las partidas futuras. Para ello, siempre se puede utilizar un folio aparte o una hoja que acompañe a la FP.

"Krin Lander quedó huérfano con sólo 7 años. Hijo de un herrero, Alan, y de una costurera, Laila, vivió sus primeros años junto a sus padres en un barrio periférico al sur de Ragher. Tras una epidemia en el año 639 que lo dejó huérfano, quizás producida por la proximidad de los cadáveres que había dejado la reciente invasión del ejército de Fust Anion en el reino, tuvo que marcharse con su tío, Teino Landen, al norte de Ragher. Durante los 7 años siguientes, se convirtió en el aprendiz de su tío, que era un Bardo Arcano, muy prestigioso, con un puesto en la corte de Ragher. Con él desarrolló sus dotes musicales y estudió la estrecha relación que tienen la música y la magia. Sin embargo, Teino es requerido por el Gremio de la Compañía de Arte Ilustrada en el Estado de Necros y tiene que partir de inmediato. En los siguientes 2 años, Krin perfecciona su aprendizaje relacionándose con otros tantos maestros de Ragher. No obstante, la guerra avanza, y la amenaza de un sitio a la capital del reino le hace emprender viaje a la ciudad de las libertades y de la cultura, Necros. Allí espera encontrarse con su tío pero, una vez en el lugar, descubre que Tenio desapareció al poco tiempo de llegar a la ciudad. Mientras busca pistas para encontrarle, se ganará la vida impartiendo clases de música, dando recitales en las calles y prestando sus servicios a todo aquel que pague bien por ellos."

ACTITUD Y PSICOLOGÍA

En este subcapítulo se agrupan dos apartados que, en la Ficha de Personaje, están representados de manera individual por ser extensos, pero que mantienen una importante relación entre sí. A continuación, el jugador deberá rellenar apartados tales como la Actitud –que es la filosofía de vida del PJ–, y la Psicología –donde se verá su respuesta ante ciertos Estímulos y Traumas mentales y su tolerancia a los mismos–.

ACTITUD

Junto al Alineamiento, la Actitud es la herramienta que termina de definir la postura que el PJ adopta frente a la vida. Existen distintos tipos de Actitudes entre las que el jugador deberá escoger: Avaricioso y Ruin, Bondadoso y Pacífico, Egoísta e Independiente, Fanático y Sectario, Ilustrado y Terco, Líder y Valiente, y por último, Manipulador y Maquiavélico. Como se comprobará, algunas pueden parecer ambiguas, ya que pueden aplicarse a más de un tipo de alineamiento -incluso a aquellos que parezcan contrarios en un primer momento-. El jugador y el *Master* son libres de aplicar su propio criterio para dar los matices que se desee a la que finalmente será la personalidad del personaje.

Todas las Actitudes están definidas por diez frases representativas, que reciben la denominación de Lemas. Se deberán elegir, como mínimo, tantos lemas como ME tenga el personaje, sin que haya ningún máximo estipulado. Una vez elegidos, se apuntarán en el apartado de Actitud de la FP. Podrán combinarse muchos tipos de Actitudes, aunque siempre teniendo en cuenta que los Lemas escogidos no deben ser contradictorios. Esto tendrá que tenerlo en cuenta el jugador, y la selección final se someterá a la supervisión del *Master*.

Cambio de Lemas

El PJ deberá ser fiel a los Lemas que lo caracterizan, aplicando la filosofía de los mismos a sus acciones y forma de ver la vida. Esto no quiere decir que no pueda, en un momento determinado, realizar actos opuestos a la forma que tiene de ver las cosas. Cuando un PJ quiera realizar una acción contraria a la de un Lema que forme parte de su Actitud, deberá realizar un chequeo de IN para llevarla a cabo. Si falla el chequeo, decidirá no hacerla, pues va en contra de su forma de pensar. No obstante, si lo supera, la realizará y marcará un círculo al lado del Lema. El Lema del PJ podrá contar con hasta un máximo de cuatro marcas, es decir, el PJ podrá decidir hacer hasta cuatro veces una acción contraria a lo que diga uno de sus Lemas. Tras la cuarta, su Lema será borrado y el jugador deberá apuntar uno nuevo.

T07 - Lemas de la Actitud de Avaricioso y Ruín
Huye hoy y vive mañana.
Inculpa siempre a otro.
Lo que no cojas tú, lo cogerá cualquiera.
Mal de otro, consuelo tuyo.
Ni olvido ni perdono.
No hay favor sin remuneración.
Quien te ayuda es porque algo quiere.
Robar no es robar si no te descubren.
Siempre con el más fuerte.
Tú lo encuentras, tú te lo quedas.

T08 - Lemas de la Actitud de Bondadoso y Pacífico
Al mal tiempo, buena cara.
Ama a tu prójimo.
Ama la naturaleza.
Sé un buen samaritano.
Hablando se entiende la gente.
La bondad como recompensa.
Los méritos no van conmigo.
Los últimos serán los primeros.
Pon siempre la otra mejilla.
Vive y deja vivir.

T09 - Lemas de la Actitud Egoísta e Independiente
Ataca siempre al débil.
Cada cual con su pellejo.
Mejor sólo que mal acompañado.
No esperes a nadie.
No me fío ni de mi sombra.
Pega primero y pregunta después.
Pisa a quien tengas que pisar.
Quien es un fanático o samaritano es un idiota.
Quien no es de tu clase es un miserable.
Tú como centro del mundo.

T10 - Lemas de la Actitud de Fanático y Sectario
Aquel que carece de ideales es indigno.
Impón tu fe, pues es la única y verdadera.
Cualquier delito por tu ideal es perdonado.
El ideal siempre debe imperar.
Si no estás conmigo, estás contra mí.
La muerte es parte del camino.
La voluntad de tu superior es ley.
No hay perdón para la traición.
Quien atenta contra tu ideal, atenta contra tí.
Tu riqueza es la fe.

T11 - Lemas de la Actitud de Idealista y Utopista
El poder para el pueblo.
El sistema está corrupto.
El trabajo es sinónimo de esclavitud.
El trueque es tu moneda.
Haz el amor y no la guerra.
Los bienes materiales no tienen valor.
Los objetos no tienen dueño.
No aceptes las leyes, pues reprimen al hombre.
Reparto de riquezas por igual.
Todos somos iguales.

T12 - Lemas de la Actitud de Ilustrado y Terco
Amante de la retórica.
Lo que yo diga, será mejor.
El conocimiento es poder.
El saber como recompensa.
La mayoría manda.
La perfección lleva su tiempo.
La verdad te hará libre.
No des tu brazo a torcer.
Todo tiene su por qué.
Tras un fracaso, el reproche ayuda.

T13 - Lemas de la Actitud de Líder y Valiente
Ayuda a aquellos que te siguen.
Cuantos más enemigos sean, más mérito tendrá.
Lucha siempre con honor.
Enfréntate al adversario más fuerte.
Es mejor morir de pie que vivir de rodillas.
La verdad la impone el más fuerte.
Lo mejor para el mejor.
El que quiere vive para siempre.
Si no estás a mi altura, eres un estorbo.
Sin riesgo no hay gloria.

T14 - Lemas de la Actitud de Manipulador y Maquiavélico
El fin justifica los medios.
Enmascárate en lo políticamente correcto.
La amistad es una fachada.
La compasión es para los débiles.
La mentira es una herramienta.
Los secretos de los demás te darán ventaja.
No importa lo que sabes, sino lo que puedes demostrar.
Si no lo puedes sobornar ni convencer, deshazte de él.
Todo tiene su precio.
Utilízalos hasta que dejen de serte útiles.

PSICOLOGÍA

A través de la psicología trataremos todas aquellas situaciones que propician que los PJs sientan Miedo, Terror, hagan gala de Liderazgo o padezcan ciertos efectos a causa del estrés postraumático. Este apartado no influye directamente en la Creación de Personaje, pero ganará relevancia con el transcurso de las partidas y a medida que se produzcan situaciones que alteren al PJ.

Los Estímulos

Existen dos tipos de situaciones en las que un PJ deberá chequear para saber si se ve afectado psicológicamente: Estímulos por Causas Naturales y Estímulos por Causas Sobrenaturales. En cualquiera de los dos casos, cuando un personaje se encuentre ante un Estímulo, deberá realizar un chequeo enfrentado entre su VAL y el nivel de tal Estímulo, que se determina en su tabla correspondiente. Si el PJ supera la dificultad del chequeo, el Estímulo no le afectará. Pero si, por el contrario, lo falla, perderá 1 PCOR y se verá sometido a un estado de Miedo.

Críticos y Pifias en los Chequeos de Estímulos

Siempre que se obtenga, cuando se chequee contra cualquier Estímulo, un resultado Crítico, dicho Estímulo se considerará un Estímulo Superado. Deberá apuntarse en la columna de Estímulos Superados de la FP, y no se volverá a chequear contra él, pues no volverá a afectar al personaje nunca más. Además, el Crítico hará que el PJ se vea afectado por los efectos de Liderazgo. En el caso que se obtenga una Pifia chequeando contra un Estímulo, aparte de perder 1 PCOR, ese Estímulo se considerará un Estímulo No Superado. Deberá incluirse en la columna correspondiente de la FP y, siempre que el PJ vuelva a chequear contra él, sufrirá un modificador de -2 al resultado. El hecho de fallar un chequeo con Pifia ata al personaje a las reglas de Terror. En el caso de obtener un Crítico chequeando contra un Estímulo No Superado, éste pasaría a ser un Estímulo Superado.

Modificadores a los Chequeos de Estímulos

Existen modificadores a las tiradas de Estímulos que vienen dados por las propias Especializaciones de Profesión. Cada Especialización, en el apartado de Reglas Especiales, determinará los modificadores positivos o negativos a aplicar al resultado de los chequeos de Estímulos de cada PJ.

T15 - Estímulos por Causas Naturales

Nivel	Causa
2	Sufrir heridas sangrantes.
2	Contemplar quemaduras graves.
2	Sufrir quemaduras graves.
3	Ver un cadáver.
3	Ser testigo de amputaciones, decapitaciones y otras mutilaciones.
3	Encontrar un cuerpo humano descuartizado.
4	Ser víctima de una violación.
4	Sufrir una amputación o una mutilación.
5	Sufrir una tortura prolongada.
5	Matar a otra persona.
5	Exponerse a una catástrofe natural o accidente mortal.
5	Ver como muere un amigo o familiar.
6	Matar a un amigo o familiar.
6	Ser perseguido o víctima del acecho de un asesino peligroso.
7	Entrar en combate durante una guerra.
7	Tener certeza de la propia muerte.

T16 - Estímulos por Causas Sobrenaturales

Nivel	Causa
3	Ver manifestaciones de brujería.
3	Verse afectado por la brujería.
3	Escuchar voces de ultratumba.
4	Contemplar rituales macabros.
4	Ser la víctima de rituales macabros.
5	Contemplar a seres pertenecientes a las razas mitológicas.
5	Ver un espectro o una aparición.
6	Creer que uno está muerto.
6	Resucitar.
7	Apariciones de seres queridos ya muertos.
8	Ver a cualquier ser de otra raza en forma no humana o los efectos de cualquiera de sus dones.
8	Ver seres monstruosos o bestias demoníacas.
9	Convertirse en un ser de otra raza.
10	Contemplar a un Dios o Antiguo.

Reglas de Liderazgo

Cuando un PJ se ve influenciado por las reglas de Liderazgo, durante el resto del día podrá repetir cualquier chequeo de VAL o de IN fallido y dispondrá de 1 A/A adicional. Durante ese tiempo, además, tampoco chequeará contra estímulos de nivel igual o inferior al de su nivel de VAL. En el momento en que se falle la repetición de un chequeo de VAL, el estado de Liderazgo desaparece.

Reglas de Miedo y Terror

Un personaje sometido por el Miedo actuará en último lugar, independientemente del valor de su IN, y todas sus acciones tendrán un mod de -1, ya que el miedo agarrotará sus músculos y nublará su mente. Mientras el PJ se vea afectado por el Terror, dedicará todas las acciones que tenga a escapar y alejarse lo máximo posible de aquello que lo aterra. No podrá luchar ni defenderse, sólo podrá realizar chequeos para destrabarse -si corresponde- o esquivar, pero siempre con un mod de -2 a todas sus acciones. Si fuera materialmente imposible escapar del Estímulo que le causa Terror, el PJ sufriría un colapso y se rendiría, bien sollozando en el suelo o bien quedándose bloqueado, sin poder reaccionar. Los efectos del Miedo y el Terror se mitigarán una vez que el personaje consiga huir del lugar o la fuente de los Estímulos haya desaparecido.

Los Puntos de Cordura

Reflejan el estado de las facultades mentales del personaje. Representan la salud mental del mismo, así como la resistencia del PJ a la aparición de nuevos Traumas y Fobias. Su número disminuirá dependiendo de los diferentes Estímulos que el PJ no sea capaz de superar. De la misma forma que acontecimientos extraños y sobrecogedores hacen perder PCOR de un PJ, el reposo y la calma permiten recuperarlos de forma paulatina. Asimismo, si el personaje lo desea, puede acudir a un terapeuta especializado o Sofista para curarse.

El Estrés Postraumático

Cuando un personaje pierda todos sus PCOR se verá sometido a las reglas de Estrés Postraumático. Este estado es el reflejo de las consecuencias que padece el personaje tras vivir un suceso aterrador, un *shock* inevitable que marca al PJ. Su materialización será que el PJ adquiera un Trauma, una secuela temporal o permanente. Para determinarlo, se deberá tirar 1D20 y consultar la Tabla de Traumas. En caso de obtener una Fobia, está se elegirá al azar, o bien el *Master* elegirá la más apropiada. Una vez se ha determinado el Trauma, se tirará 1D6, que corresponderá a los días de duración de las secuelas. En el caso de obtener un 6, el Trauma o la Fobia afectará al PJ de manera permanente. Un personaje podrá recuperarse de un Trauma o Fobia permanente si acude a un especialista para que le trate.

Si el PJ no recupera PCOR y sigue perdiendo más puntos, es decir, si sus PCOR quedan por debajo de 0, adquirirá nuevos Traumas, uno por cada punto adicional perdido. Por ejemplo, un PJ se ve sometido a un Estímulo que le quita 3 PCOR; pero su Cordura era sólo de 2. El resultado final es de una Cordura -1. En esta situación el PJ gana dos Traumas, el primero al llegar a Cordura cero, y el segundo al llegar a -1. Si en la segunda tirada saliera el mismo trauma, el jugador deberá repetir la tirada, a no ser que el resultado fuera una Fobia, una Superstición o un trastorno Obsesivo Compulsivo.

T17 - Tabla de Traumas

1D20	Efecto de Trauma
1	Reexperimentación: el PJ tendrá un mod de -2 a la IN en situaciones parecidas.
2	Reexposición Compulsiva: el PJ buscará situaciones similares a las del Trauma, no perdiendo PCOR ni chequeando contra ese Estímulo.
3	Evitación y Embotamiento: el PJ evitará relacionarse; habrá un 50% de posibilidades de que se vea incapaz de actuar a la hora de realizar acciones que requieran CAR o usar cualquier hab de COM.
4	Hipervigilancia: el PJ se mantendrá en un estado de vigilancia constante. Disminuirán en 1D6 sus PC, no pudiendo recuperarlos hasta pasado el Trauma.
5	Ansiedad Generalizada: el PJ estará sumido en un estado nervioso constante. Cualquier tirada para realizar acciones tendrá un mod de –1.
6	Depresión Mayor: el PJ no realizará tirada en los chequeos de IN, utilizará su nivel básico. También sufrirá la pérdida temporal de 2 A/A.
7	Desdoblamiento de Personalidad: la Actitud del PJ será completamente distinta a la usual. Utilizará los Lemas de otra Actitud determinada por el *Master* o por el propio jugador.
8	Psicosis Criminal: el PJ creerá que cualquiera que esté cerca de él planea matarlo o hacerle daño. Por ello, actuará en consecuencia y tratará de hacer lo mismo con su supuesto agresor.
9	Supersticiones: el PJ necesitará un amuleto para calmar sus supersticiones. De no llevarlo encima, recibirá un mod de –2 a todas sus acciones debido a la inquietud.

T17 - Tabla de Traumas

1D20	Efecto de Trauma
10	Pánico: el PJ sufrirá un mod de –1 a todas las tiradas, y su IN se reducirá a la mitad, redondeando hacia abajo. Al intentar llevar a cabo cualquier acción, habrá un 50% de probabilidades de que no pueda realizarla.
11-15	Obsesivo Compulsivo: el PJ modificará sus hábitos, adquiriendo nuevas manías que se convertirán en una auténtica obsesión. Tirar 1D4 y consultar la Tabla de Obsesivo Compulsivo.
16-20	Fobia: el PJ adquiere una Fobia. Cada vez que se encuentre con la fuente de ésta, perderá 1 PCOR. El *Master* elegirá la fobia apropiada al estímulo que la produjo de entre la Lista de Fobias.

T18 - Tabla de Obsesivo Compulsivo

Cleptomanía	La cleptomanía se caracteriza por el impulso de robar objetos innecesarios, de los que posteriormente la persona puede deshacerse –regalándolos, escondiéndolos o incluso devolviéndolos–. A diferencia de otro tipo de robos, el cleptómano no obtiene ningún beneficio personal de sus robos, más allá de aliviar la ansiedad cuando efectúa el robo.
Trastorno Explosivo Intermitente	El sujeto sufrirá brotes de ira desmedida. Puede pasar de un estado de total calma y sumisión a un estado de furia descontrolada, cometiendo actos violentos graves y destrucción de la propiedad. En este estado no es consciente de lo que hace, y puede llegar a matar a su objetivo si nadie lo detiene. No hay detonantes preestablecidos y no se puede dictaminar qué Estimulo es el desencadenante, pero suelen estar relacionados con el abuso del alcohol y las situaciones en las que el individuo acaba frustrado o contrariado de alguna manera.
Piromanía	Trastorno del control de impulsos que empuja al sujeto a provocar fuegos y observarlos hasta que se consumen. Los pirómanos nunca están satisfechos y, aunque empiecen quemando cosas pequeñas, siempre buscarán objetivos más y más grandes.
Comportamiento Autolesivo	Incluyen severos golpes en la cabeza, morderse con saña la mano, pellizcarse fuertemente la piel o escarbarla, refregarse impetuosamente los ojos, golpearse al punto de romperse los huesos o rajarse la piel. Los moretones, hematomas y heridas abiertas graves serán los indicios habituales de este tipo de comportamiento.

T19 - Tabla de Fobias

Fobia	Definición	Fobia	Definición
Acrofobia	Miedo a las alturas.	**Cromofobia**	Miedo a algunos colores -a elección del *Master*-.
Agorafobia	Miedo a los espacios abiertos.	**Decidofobia**	Miedo a tomar decisiones.
Ailurofobia	Miedo a los gatos.	**Demofobia**	Miedo a las multitudes.
Algofobia	Miedo al dolor.	**Dendrofobia**	Miedo a los árboles.
Androfobia	Miedo a los hombres -sólo mujeres-.	**Entomofobia**	Miedo a los insectos.
Antofobia	Miedo a las flores.	**Escotofobia**	Miedo a la oscuridad.
Antropofobia	Miedo a la gente.	**Fobofobia**	Miedo a los propios miedos.
Apifobia	Miedo a las abejas.	**Gefirofobia**	Miedo a cruzar puentes.
Astrofobia	Miedo a los fenómenos meteorológicos -truenos, rayos-.	**Ginefobia**	Miedo a las mujeres -sólo hombres-.
Bacteriofobia	Miedo a las bacterias.	**Hematofobia**	Miedo a la sangre y a las heridas.
Belonefobia	Miedo a las agujas u objetos punzantes.	**Hidrofobia**	Miedo al agua.
Batofobia	Miedo a las profundidades.	**Iatrofobia**	Miedo a los médicos.
Botanofobia	Miedo a las plantas.	**Monofobia**	Miedo a estar solo.
Claustrofobia	Miedo a los lugares cerrados.	**Necrofobia**	Miedo a las cosas muertas.
Clinofobia	Miedo a las camas.		

EJEMPLO DE CREACIÓN

Tras rellenar la Información Personal nos toca completar uno de los apartados más característicos de la forma de ser de un PJ, los Lemas de Actitud. Para ello, elegimos Lemas de la Actitud de Bondadoso y Pacífico, y de la Actitud Ilustrado y Terco, muy acordes con el alineamiento Legal Moral que le hemos dado a nuestro PJ. Estos Lemas serán "Los méritos no van contigo", "Vive y deja vivir", "El conocimiento es poder", "La mayoría manda" y "La perfección lleva su tiempo".

TRASFONDO

El siguiente apartado a rellenar por el jugador de la Ficha de Personaje es el subcapítulo "Trasfondo". Éste contiene apartados que enriquecen mucho al PJ con detalles que, además, darán mucho juego durante las partidas. El jugador deberá seleccionar un número de Anécdotas, variable dependiente de la edad del PJ, así como un Secreto y una Obligación. Todo esto puede hacer que un personaje en apariencia austero y triste adquiera una historia apasionante y llena de complicaciones.

LAS ANÉCDOTAS

Están estrechamente ligadas a la edad y experiencia del PJ dado que, cuanto mayor sea su edad, mayor será la variedad de situaciones que haya vivido en el pasado. Por ello, el PJ estará obligado a incluir tantas Anécdotas Justas e Injustas como su ME indique. También podrá elegir, aparte de las obligatorias, tantas Anécdotas adicionales como desee, pero siempre que incluya una Justa, deberá elegir otra Injusta. El *Master* se reserva el derecho de elegir para el PJ algunas Anécdotas según su criterio.

Ejemplo: un PJ Maduro tendrá un ME x4, por lo que deberá elegirse obligatoriamente 4 Anécdotas Justas y otras 4 Injustas.

Las Anécdotas se podrán seleccionar de la lista general o de la lista propia de cada profesión. Es importante saber que cualquier PJ puede elegir Anécdotas de la Lista General de Anécdotas, mientras que las listas de cada Especialización de Profesión se restringen exclusivamente a los miembros de dichas especializaciones.

Es evidente que muchas Anécdotas serán incompatibles entre sí o plantearán situaciones incoherentes. Por ello, el jugador -o el *Master* en última instancia- seleccionará las mismas con criterio, evitando incongruencias.

Anécdotas Aleatorias y Fijas

Hay Anécdotas de 2 tipos. Por un lado, tenemos las Aleatorias (A), que son aquellas que, según el transcurso de la historia –y a criterio del *Master*–, se harán efectivas si así lo estipula un chequeo de probabilidades del 50%.

Ejemplo: un PJ se ve en un callejón arrinconado por 2 maleantes, pero como posee Protegido *chequea 50 o más en 1D100 para ver si aparece un viejo conocido que le saque de la crítica situación.*

Por otra parte, estarían las Fijas (F), que son aquellas que se hacen efectivas sin necesidad de chequeos, tales como las que otorgan al PJ distintos bienes, edificios, animales, objetos, deudas o producen situaciones que sólo se dan una vez por partida.

LISTA GENERAL DE ANÉCDOTAS JUSTAS

-*Agente del SIF (F):* eres un agente del Servicio de Inteligencia de Fust. Te dedicas a espiar a los agentes y representantes de Gmolh Ragher en Necros y a sus aliados. Dispones de un pequeño piso franco, de 1D6 armas a elegir y de una asignación de 50 Reales por semana. También tendrás un enlace externo al que deberás informar cada semana. Consigue medrar y obtener abundante información fresca o la Corona de Fust prescindirá de ti.

-*Afiliado al Gremio (F):* para bien o para mal, estás afiliado al gremio que tú elijas. Tienes derecho a ser representado por él y a ser un subordinado de sus propósitos. No sabes dónde te has metido, amigo.

-*Amigo de tus Enemigos (A):* increíble, pero cierto. No se sabe por qué –quizás por tu atractiva sonrisa, por tu inconfundible mirada, por tu simpatía sin límites–, pero será muy difícil que cualquier enemigo, una vez te reduzca o te venza en combate, desee tu muerte. Más bien optará por un castigo menor, o incluso por dejarte ir. Quizás se deba a que tus enemigos te han cogido cariño después de tantos años de confrontaciones.

-*Amistades (A):* siempre has tenido buen ojo para escoger con quién te relacionas y, sobre todo, para elegir amigos que rara vez te traicionarán. Con un chequeo, tu PJ sabrá si un PNJ siente predisposición para traicionarle o no.

-*Animal de Caza (A):* tienes un halcón –o un perro– que te ayuda a cazar –o a encontrar a tus presas–. En momentos de carencia, pueden cazar por su cuenta pequeñas alimañas que te servirán para salir de más de un apuro. Tendrás un 50% de probabilidades de que tu animal te traiga una pieza, equivalente a una ración de comida, para evitar el hambre.

-*Arsenal Oculto (F):* como todo buen aventurero que se precie, posees un cobertizo, una pequeña cueva, una pared falsa, o quizás un agujero debajo de una roca donde escondes todas las armas y armaduras de las que te has apoderado a lo largo de muchos años. El PJ guardará 1D8 armas, y 1D6 armaduras completas.

-*Asesor Político (F):* sólo si el PJ tiene un Título Político a su nombre. Perteneces a un partido y disfrutas de influencias y cierto peso social. Tu situación te

permitirá medrar políticamente aunque, si no juegas bien tus cartas, puedes cavar tu propia tumba. Prestas servicio a los Secretarios Generales u a otros asesores de mayor peso. Dispondrás de 1D4 guardaespaldas y un sueldo anual adicional de 200 Reales.

-*Banda de Colegas (F):* eres el líder –y abanderado– de un pequeño grupo con el que trabajas o llevas a cabo misiones. Podrá tratarse de un grupo de ladrones, una banda musical, tal vez de unos cuantos mercenarios profesionales, o de una tripulación pirata dispuesta a cometer cualquier fechoría. El PJ tendrá 1D4 miembros a sus órdenes y podrá elegir la Especialización de Profesión de cada uno de ellos. Al final de cada trabajo, tendrás que abonar a todos el pago convenido.

-*Benefactor (A):* cuando fallan todas tus tiradas de habilidades y de salvación, el benefactor es lo último que puede salvarte de la miseria y la muerte. Este PNJ podrá ser una persona de confianza, un buen amigo tuyo, tu padre, tal vez tu instructor, o incluso esa clase de enemigos mortales que ansían acabar contigo personalmente y no toleran la competencia. El caso es que aparecerá en el momento justo para impedir, con su pericia o ingenio, la catástrofe. Dale las gracias por salvarte el culo otra vez.

-*Buena Información (F):* sabes sacar buen provecho a la información con la que traficas. Siempre que alguien quiera pagar por la información que conoces, obtendrás el doble de lo que estaban dispuestos a pagarte. Dispondrás de un modificador de +2 a Negociar para obtener el doble del precio a pagar. Buen negocio el que te has montado.

-*Buena Mercancía (F):* dispones de los productos de mejor calidad que se conocen. Rara vez se ofrecerá por ellos menos del valor que estipule el Mercado Oficial. Proporciona +1 a Negociar cuando trates de vender tus mercancías.

-*Botín (A):* no se sabe cómo lo haces, pero siempre que te apoderas de un cofre, robas o encuentras una bolsa, un zurrón o un saquito con dinero, hallarás como mínimo 1D30 Reales en su interior.

-*Caballo Veloz (A):* siempre has sabido tratar bien a tus monturas, dándoles de comer regularmente y haciendo que descansen cuanto necesiten. Por ello, cuando le pides que corra más para alcanzar a tu presa, siempre cumple. Cualquier tirada de Montar relacionada con la velocidad tendrá un modificador de +2 al resultado.

-*Cabeza de Partido (F):* sólo el PJ tiene un Título Político a su nombre. Eres uno de los máximos dirigentes de tu partido. Tendrás mucho peso, influencias y capacidad para tomar decisiones. Podrás dar órdenes a los Secretarios Generales del grupo. Dispondrás de 3D4 guardaespaldas y de un sueldo anual adicional de 600 Reales. El partido te proporcionará también una residencia.

-*Cachas (F):* eres un musculitos, estás fuerte y lo sabes. Repartes hostias como panes y te gusta llevar la razón cuando discutes. Hablar contigo da gusto. Tienes un mod de +1 al MD y, una vez al día, puedes repetir un chequeo de FU fallido.

-*Cargo (F):* esta Anécdota te permite disfrutar de una posición relevante dentro del gremio o sociedad a la que pertenezcas. Podrás desempeñar un papel de peso y serás respetado en tu entorno.

-*Certificado de Validez (A):* le has hecho favores a un importante noble –o agente del gobierno– y como pago te ha proporcionado un Certificado de Validez para tus objetos mágicos. Con él, se convertirán en objetos legales y no podrán ser confiscados, salvo que se usen para cometer delitos, o que sean armas, si no posees un Permiso de Armas.

-*Chivato (A):* cuando te hallas investigando un caso –o un misterio– suele presentarse ante ti alguien que ha visto o escuchado algo, o que asegura que le han contado lo sucedido. Por un buen precio, lo sabrás todo.

-*Chismes (A):* una vez al día llega a tus oídos una noticia fresca. Un forastero importante o enigmático que acude a la ciudad, un robo de joyas en un comercio importante, una mercancía clandestina que espera comprador, la muerte de un personaje de cierto peso, la enemistad reciente entre dos gremios u organizaciones, la llegada de un barco con bandera falsa, o el próximo movimiento político de la oposición –o del gobierno–. La cuestión es si sabrás sacarle provecho a la información.

-*Ciudadano (F):* estás inscrito en el censo del Estado de Necros, formas parte de la ciudadanía, puedes votar y circular libremente por todos sus distritos, así como entrar y salir de la ciudad.

-*Comida Caliente (A):* no importa cuán bajo caigas ni cuantas bofetadas te dé la vida, ya que dispondrás, un par de veces por semana, de alguien que te ofrezca un plato de sopa caliente y pan duro para comer. Quizás acabes compartiendo un botín con tu benefactor por ayudarte en momentos de necesidad, o quizás aproveches para robarle tras darle las gracias.

-*Confidente (A):* se te da bien resolver los problemas de los demás, o tal vez simplemente sepas escuchar y trasmitir calma. Tendrás un 50% de posibilidades de convencer a quien te pida consejo.

-*Consejero (F):* eres el consejero de un alto noble de la ciudad, de un agente de la autoridad, o de un adinerado burgués. Te plantea cuestiones y busca en ti sabiduría. Cada semana recibes 1D20 Reales por tus servicios.

Cuídate de dar malos consejos o te verás en problemas.

-*De Fiar (A):* transmites, desde el primer vistazo, una confianza y seguridad de la que muchos carecen. Por ello, siempre te ofrecerán la mayor parte del botín de una misión o un buen pago por la misma, quizás la mitad –o incluso la totalidad– del pago por adelantado. Sin lugar a dudas, eres un hombre digno de fiar, cómo dudar de tu palabra.

-*Desconocido (A):* nadie sabe quién eres, ni recuerda tu rostro, y mucho menos tu nombre. Si lo que deseas es pasar desapercibido, lo has hecho muy bien hasta el momento. Se realizará un chequeo cuando otro personaje trate de reconocerte o recordarte.

-*Duro de Pelar (F):* eres más duro que una piedra y tu cabeza es un vivo testimonio de ello. No en vano, de pequeño, te llamaban cabezón. El PJ salvará 1 herida automáticamente de cualquier daño que reciba; además, el PJ podrá evitar caer en la inconsciencia si supera previamente un chequeo de CON.

-*Embajador (F):* no puedes ser ni Noble ni Político ya que eres Embajador. Quizás fueras un Noble que debió entregar su título por el de Embajador. El caso es que representas a un reino o ciudad y te codeas con Políticos y otros miembros del Congreso. Como Embajador, rendirás cuenta a la ANC, tendrás el título correspondiente a tu nombre, y un sueldo de 500 Reales al año.

-*Enlace Político (F):* eres una persona a tener en cuenta dentro de tu gremio, ya que eres el designado para negociar con los Políticos los asuntos que te encarguen los dirigentes de tu grupo, así como de transmitir la postura que adopte tu gremio sobre cada tema. Dispondrás de un título acreditativo. Lo sentimos, pero el cargo no incluye remuneración.

-*Escondite (F):* todo aventurero que se precie debería tener un escondite. Así pues, poseerás una cabaña perdida en el bosque, un piso franco en el centro de la ciudad, o un refugio en un antiguo santuario derruido. Quizás una sala de tortura en el sótano, o un laboratorio clandestino para tus invenciones; o tal vez una mansión que aparenta ser la de un noble, o un almacén donde guardar los objetos que robas, puede que incluso un agujero en los subterráneos, o una cueva donde descansar tranquilo. El *Master* decidirá las características y ubicación del escondite.

-*Fortuna en Juegos de Azar (A):* no eres un hombre rico, pero tienes buena suerte en el azar. En la mayoría de ocasiones, ganarás cuando estés jugando, ya sea a las cartas, a los dados u otro juego de azar. Por supuesto, estas partidas suelen incluir apuestas.

-*Guardaespaldas (F):* un amigo, algún conocido al que le hiciste un gran favor, o incluso alguien de gran poder, te suscribió un seguro de vida y te guarda las espaldas allá a donde vayas. Siéntete más seguro. El *Master* controlará a este PNJ, y decidirá su profesión y su nivel.

-*Guapo (A):* cuando eres guapo, todo el mundo te hace caso. La verdad es más cierta cuando sale de unos labios apetecibles. Inconscientemente, todo el mundo quiere estar contigo y esperan a que hables para darte la razón. El PJ recibe un modificador de +1 a cualquier chequeo de COM y CAR.

-*Herencia (F):* una antigua tía tuya, de la que te habías olvidado completamente, no encontró a nadie mejor a quien legar todas sus pertenencias. Una mansión, un castillo, unas joyas, o tierras, recibirás de muy buen grado cualquier cosa. El PJ decidirá el tipo de herencia bajo la supervisión del *Master*.

-*Influencias (A):* abrirte paso en los distintos estratos sociales siempre se te ha dado bien. Se puede decir que has conocido a las personas oportunas en el momento justo. Siempre que quieras entrar en un sitio con el acceso restringido, siempre que tengas que pedir un préstamo, siempre que tengas que conseguir una mercancía antes del tiempo estipulado, siempre que quieras saltarte una cola y no esperar, contarás con PNJs que te conozcan y te echen un cable. No obstante, ten cuidado, es probable que algunos te pidan algún favor a cambio.

-*Inmunidad Diplomática (F):* tienes un documento a tu nombre que te hace inmune a las leyes que pertenezcan al reino o estado del que procede.

-*Leyenda (A):* tus hazañas y aventuras han hecho de ti un auténtico héroe viviente. Tu nombre será conocido y respetado en la mayoría de los reinos. Cualquiera se lo pensará dos veces antes de levantarte la voz o atacarte de frente.

-*Licencia de Ventas (F):* ya eres todo un hombre de negocios. Dispones de autorización para vender tus productos o servicios, y ahora tienes el derecho de entregarle al Estado de Necros el 10% de tus beneficios en cada negocio.

-*Limpio de Sospechas (A):* tienes un don. Cuando traicionas a alguien, o le robas, y te pillan, siempre tienes un argumento que inculpa a un compañero u otro PJ inocente. Lo gracioso de esto es que te creen y quedas libre de toda sospecha –y a veces incluso conservas el botín–.

-*Maestro (F):* los conocimientos que tienes sobre tu profesión son muy extensos, por lo que instruyes a algunos aprendices en el oficio para que se conviertan en grandes profesionales. Dispones de 1D3 aprendices que te pagan 2 Reales a la semana, cada uno, por enseñarles todo lo que sabes sobre tu profesión.

-*Mano con los Animales (A):* todas aquellas tardes en la granja de tu abuelo han hecho de ti un hombre con mucha mano para los animales, pudiendo hacer que dejen de agitarse o de hacer ruido con tocarlos o tranquilizándolos con algún gesto o sonido.

-*Mascota (F):* posees un animal de compañía que te ha sacado en el pasado de más de un apuro. Podrá tratarse de cualquier animal doméstico o de corral.

-*Mensajero (A):* dispones de alguien al que confías los avances de tu investigación para informar a tus superiores, o a aquel para el que trabajes. Es tu sombra, pero nadie lo verá –aunque no siempre estará cuando lo busques–.

-*Mercenario Especialista (F):* el personaje, sea de la profesión que sea, será requerido con asiduidad por el gremio de la FPP. Participará en misiones y recibirá remuneración por ello –generalmente, 2D60 Reales por cada una–. Sin embargo, al no tener la profesión de Mercenario, se considerará Especialista.

-*Miembro de la ANC (F):* sólo los Miembros Distinguidos, los Políticos y los Nobles pueden formar parte de la ANC. Representarás a tu reino o actuarás en representación de uno de ellos aunque no seas de allí. Tendrás cierto peso social y te codearás con las esferas más selectas de Necros. Dispondrás de un sueldo de 300 Reales anuales.

-*Miembro Distinguido (F):* posees una marca, un tatuaje, unos galones o un símbolo que te distingue dentro de tu círculo. Disfrutas de un importante peso dentro del gremio. Cualquier miembro del mismo respetará tu voluntad y, prácticamente, serás considerado como una autoridad.

-*Negocio Propio (F):* lo llevas en la sangre, eres todo un emprendedor. Podrás disponer de una tienda de alimentos, de una morada monacal donde dar clases, o de un taller para arreglar instrumentos musicales. Quizás se trate de un circo itinerante, o una tienda de ocultismo, o tal vez una taberna muy selecta; puede que incluso de una botica con todo tipo de hierbas, o una clínica de cirugía de renombre. Dispondrás de Licencia de Ventas, por lo que tu negocio será legal. Tu negocio produce, cada semana, unas ganancias de 1D60 Reales, y de 1D40 Reales de impuestos. Antes de la apertura, contarás con 2D100 Reales que podrás dedicar únicamente para abastecer el negocio. Adminístralos bien.

-*Noble Alto (F):* bien sea por derechos de cuna o por azar, eres un Noble Alto, quizás un Marqués o un Conde. Dispondrás de 1000 Reales para adquirir bienes y posesiones y 1000 Reales más cada año para mantener tu estatus. Contarás con un título que te acreditará como tal. Serás noble del reino al que pertenezca dicho documento, y defenderás sus intereses. Cabe destacar que el Estado de Necros no se considera un reino.

-*Pacificador (F):* eres miembro del cuerpo que se encarga de velar por la paz, ayudar a los exiliados, evitar crímenes de guerra y de velar por un comportamiento honorable en el campo de batalla. Dependerás de la ANC. Tendrás un título a tu nombre y un salario de 200 Reales al año.

-*Permiso de Arma (F):* cuentas con un documento a tu nombre que te acredita para poder portar un arma concreta en el Estado de Necros. Necesitarás tantos permisos como armas quieras llevar.

-*Permiso de Permanencia A (F):* dispondrás de un Permiso de Permanencia indefinido. Te habrá sido otorgado por tu Consulado o por algún político con poder. Desconfía, pues nadie da nada sin esperar algo a cambio.

-*Persona Respetable (A):* realizaste alguna hazaña en el pasado, o realizaste algún trabajo que te ha dado renombre. Por este motivo, te reconocerán y te aclamarán allá donde vayas. Los nobles y miembros de las clases altas desearán que asistas a sus fiestas y estés presente en sus momentos de asueto. Los pueblos te reclaman para que ofrezcas el pregón de las fiestas. Te suelen invitar a copas y a comidas. Se te considera un hombre respetable y culto, digno del mejor trato.

-*Político (F):* has conseguido trepar lo suficiente para colocarte en una buena posición. Cuentas con un título a tu nombre que te acredita como Político. Ahora tienes mucha influencia y un partido al que defender, pero también muchos detractores y posibles enemigos. Dispondrás de un sueldo anual de 500 Reales al año.

-*Profesor Particular (F):* tienes muchos conocimientos que compartir y te sientes frustrado si no lo haces. Te dedicas a enseñar técnicas de combate, habilidades especiales, o quizás magia o cualquier otro tipo de conocimiento relacionado con tu profesión. Dispondrás de 1D3 alumnos y cada uno te pagará 1 Real por cada hora de clase, o ganarás 1D60 Reales por una clase magistral a la semana. El PJ poseerá Licencia de Ventas y tributará el porcentaje establecido.

-*Protegido (A):* te has movido, durante años, en ambientes en los que te has granjeado cierto respeto y amistades, por lo que, en cualquier momento que lo necesites, alguien te puede echar una mano o salir en tu defensa ante una agresión.

-*Rango (F):* estás muy comprometido con tu gremio. Tal es así que no te conformas con ser uno más, si no que te has implicado hasta ostentar un puesto importante. Tendrás miembros del mismo a tu cargo, responsabilidades y, probablemente, un sueldo elevado. Existen 3 tipos distintos de rango: Rango

Inicial, Rango Intermedio y Rango Alto. Hay muchas profesiones que distinguen entre diversas variedades de rangos, en estos casos, aparecerán especificados en las Reglas Especiales de cada profesión. Un PJ con Rango Inicial verá incrementado su sueldo semanal en 10 Reales, con Rango Intermedio, en 15 Reales, y con Rango Alto, el aumento será de 30 Reales.

-*Reacción al Veneno (A):* para bien o para mal, tienes una especie de alerta natural ante las sustancias venenosas que te avisa antes de ingerirlas o tocarlas. Al rozar el objeto, u olerlo, tu cuerpo reaccionará: te llorarán los ojos, se te hincharán los labios, la cara o las manos. Será una reacción desmesurada, aunque puede que te salve la vida. El PJ sabrá que se encuentra ante un veneno pero no sabrá cuál, ni la cantidad o sus efectos. La inflamación durará 1D60 minutos.

-*Secta (F):* sólo tú sabes cómo montar una buena jarana. Tienes el poder de convocar a fervorosos seguidores que escuchan tus palabras y acatan tus órdenes ciegamente. Harán todo lo que les pidas, pues eres su líder, y sin líder la vida no tiene sentido. Tendrás a tu cargo a un movimiento sectario ilegal: quizás un grupo de templarios de una orden radical y de doctrina dudosa, o tal vez seguidores de una nueva corriente filosófica que atenta contra el estado y que promete la salvación tras la muerte. La secta del PJ contará con 1D20 seguidores.

-*Trotamundos (A):* has viajado por caminos, senderos, bosques, montañas y mares que rara vez se recogen en los mapas. Conoces etnias y costumbres desconocidas para el resto de la sociedad. Tus viajes te han transmitido un conocimiento único que, bien aprovechado, te aportará grandes ventajas. En el caso de haber fallado un chequeo de Mundo u Orientar, o de no disponer de tales habilidades, tendrás un 50% de posibilidades de llevar a cabo la acción con éxito.

-*Tutor (F):* posees un mentor que vela por tu bienestar, una especie de protector que te ayuda y te defiende dentro de tu gremio. Este PNJ será controlado por el *Master*.

-*Salvoconducto (F):* alguien poderoso te ha echado una mano. Dispondrás de un documento a tu nombre que te permite entrar o salir libremente de una ciudad que restrinja el libre tránsito de personas. Las autoridades pertinentes no podrán negarte el paso.

-*Secretario General (F):* formas parte de un selecto grupo que pertenece a la propuesta política de algún Gobernador o Cabeza de Partido. Estás bajo su mandato y posees un gran peso en el partido. Dispones de 2D4 guardaespaldas y un sueldo anual adicional de 400 Reales. Sólo puedes elegir esta Anécdota si tienes un Título Político a tu nombre.

-*Simbiosis (A):* un ente externo ha quedado atrapado para siempre en tu interior. Tal vez sea el espíritu de un brujo, o de un Arquero Solar -o de cualquier otra raza-. El caso es que vive dentro de tu cuerpo, pero eres dueño de todas tus acciones. Es más, lejos de ser un parásito, este simbionte entiende que su supervivencia está ligada a la tuya, por lo que te ayudará cada vez que estés en peligro real de muerte, cediéndote sus poderes. El jugador deberá elegir, de mutuo acuerdo con el *Master*, con qué clase de personaje está en simbiosis. Dependiendo de esto, elegirá 1D6 -o lo que el *Master* disponga- Invocaciones, si se trata de un brujo, dones, si se trata de un miembro de otra raza, o hab –de la clase que sea– en cualquier otro caso.

-*Villas y Burgueses (F):* tienes un gran número de villas y de burgueses que te pagan semanalmente para que los protejas de los ladrones y saqueadores. Dispones de 1D20 villas y de 1D10 burgueses. Cada uno te dará 2 Reales a la semana, siempre y cuando los mantengas protegidos. De lo contrario, te exigirán la devolución de sus pagos.

-*Vocal (F):* sólo si el PJ tiene un Título Político a su nombre. Te encuentras en el estrato más bajo de la pirámide política. Cumples órdenes, te utilizan como correo, eres el chico para todo. Estás a las órdenes de cualquier otro político y debes cumplir con tus obligaciones si quieres medrar y adquirir más poder dentro del partido. No tienes sueldo adicional, y pocos darán la cara por ti. Amigo mío, bienvenido a la política.

LISTA GENERAL DE ANÉCDOTAS INJUSTAS

-*Alérgico (F)*: ándate con ojo pues tienes alergia a algún tipo de sustancia o alimento desde tu más tierna infancia, y su ingesta o el contacto con la misma te afectará durante el resto del día. Modificará en -1 el resultado de todas las tiradas del PJ cuando esté bajo sus efectos. El jugador y el *Master* deberán decidir cuál es el alérgeno del PJ.

-*Ansioso (A):* no estás hecho para el subterfugio; te suda la piel, te tiemblan las manos, la respiración se te acelera y te pones más nervioso que la víctima a la que tratabas de sorprender. El PJ tendrá un 50% de posibilidades de delatar la posición en la que se encuentra oculto.

-*Aspecto Famélico (F):* da pena verte, y lo malo es que tu salud le da la razón a los demás. Gastas el doble de PC para realizar cualquier actividad física, y los recuperas a la mitad del ritmo habitual. No sabes si tu mayor enemigo es tu metabolismo o es que te han mirado todos los tuertos del mundo, pero tu cuerpo no funciona y no parece que se vaya a arreglar.

-*Autoinmune (A):* tan abundante ha sido tu ingesta de todo tipo de sustancias, como pociones, pócimas o elixires, que tu cuerpo ha desarrollado autoinmunidad

a sus efectos. Tendrás grandes posibilidades de que, al tomarte una de estas sustancias, no produzca ningún efecto en absoluto.

-*Bajos Instintos (A):* nadie sabe cómo lo haces, ni siquiera tú mismo, pero todas las personas que se ven atraídas por aquellos de tu mismo sexo, irremediablemente, terminan sintiéndose atraías por ti hasta el punto de rozar la obsesión. Aunque al principio te considerabas afortunado, con el tiempo se ha convertido en un problema. Y es que no importa lo que digas o hagas; seguramente desprendes algún tipo de feromona que te hace la persona más deseable del Continente. A los pocos minutos de estar hablando con alguien, muy posiblemente, despertarás sus más bajos instintos y hará todo lo posible por acostarse contigo. Que te sea leve.

-*Bocazas (A):* siempre que te tomas unos vinos o cervezas de más terminas por contar lo que no debes a quien más lo necesita. Una vez ebrio serás incapaz de guardar ningún secreto. Comienza a preocuparte, porque los borrachos siempre dicen la verdad.

-*Bolsillo Ligero (A):* por mucho que robes o que creas que tus pertenencias están a buen recaudo, siempre terminas perdiéndolas. Todo lo que cae en tus bolsillos o tu bolsa tiene altos probabilidades de caerse. Tienes rasgada una pequeña costura, por la que se deslizan objetos que posiblemente necesites más adelante. No desesperes, seguro que en algún momento esto te salvará la vida.

-*Buscado (A):* te buscan. Puede que sea un juez que te condenara, o un agente que te viera delinquir; quizás un asesino que te incluye en su lista de encargos, un gremio con el que no cumpliste tu palabra, o un grupo de individuos que quieren ajustar cuentas contigo. Eres un hombre muy solicitado, y no para bien, precisamente.

-*Cadena Perpetua (A):* unos señores, con espadas y armaduras, quieren presentarse ante ti y mostrarte la espaciosa mansión de barrotes en la que pasarás el resto de tus días. Te persiguen allá donde vayas y sonríen mientras portan unas cadenas que llevan tu nombre.

-*Caducidad (A):* los objetos mágicos o místicos que portas tienen siempre fecha de caducidad; o bien los compras en mal estado, o bien tienes la suerte de llevarte siempre el más malo. El caso es que en 1D6 días su propiedad mágica o mística desaparecerá.

-*Calambre (A):* una antigua lesión, provocada por tantos años de aventuras o trabajo, te pasa factura, y hace que tengas muchas posibilidades de soltar lo que lleves en la mano diestra al dar tu primer golpe en combate. Los años no pasan en balde.

-*Calaña (A):* no se sabe por qué, pero tienes la suerte de atraer a las mejores gentes allá donde vayas. Delincuentes, maleantes, borrachos, matones, todos quieren disfrutar de un guiño o una palabra tuya para alegrar sus corazones. Uno es reflejo de lo que le rodea. En los lugares más propicios, como tabernas o calles concurridas, te reconocerá algún maleante o trampero que querrá acompañarte o recordar a tu lado viejas batallas que habéis vivido juntos.

-*Caníbal (A):* en ocasiones no entiendes por qué tus compañeros no aprovechan los cuerpos caídos de sus enemigos. Aunque comes de todo, en tu fuero interno sabes que no hay nada como la carne humana. También sabes que no está muy bien visto en una sociedad civilizada, por lo que tratas de contenerte. Sin embargo, una vez que uno se acostumbra a lo mejor, no es fácil renunciar a ello. Una vez por semana, como mínimo, tu PJ buscará activamente la manera de poder comerse a alguien –su perfil psicológico marcará el tono y las maneras que usa para darse el atracón–. Esta deleznable costumbre tuya puede meterte en más de un lío.

-*Causas Perdidas (A):* tu instinto de ayudar al desvalido o al desfavorecido alcanza el nivel de obsesión. Incluso en una partida de linchamiento, tu actitud ante las causas perdidas te obligará a ayudar al apaleado. Estate preparado, pues vas a correr más de lo que te piensas.

-*Cegato (A):* para ti la nitidez es sólo un vocablo, chico. La vista te engaña en momentos muy delicados; crees acercarte a una chica con melena cuando en realidad es un hosco barbudo, confundes las ventanas con puertas de emergencia, o quizás creas estar comprando una yegua cuando en realidad te han colocado una mula. Esperemos que no te dediques a las tasaciones o a mercadear con piedras preciosas.

-*Cerumen (A):* eres tan marrano que no te encuentras las orejas, qué te cuesta darte un agua en los oídos. Tu higiene es tan pésima que afecta a tu sentido del equilibrio e impide que escuches bien. Hablas a gritos cuando crees que susurras, y ni siquiera escuchas tu voz al cantar. Tienes muchas posibilidades de modificar en -1 tus chequeos de Equilibrio, Cantar y Escuchar.

-*Cobarde (A):* llevas a cuestas una fama de cobarde que ni te imaginas. Nadie quiere contratarte ni encomendarte ninguna misión, ya que saben que en el último momento saldrás corriendo, muerto de miedo. Será difícil convencerlos. Tendrás que aplicar un -1 a Oratoria y Negociar cuando trates de conseguir trabajo. También tendrás un 50% de probabilidades de salir huyendo cuando las cosas se pongan feas en un combate.

-*Cobaya Humana (A):* no importa si fue con tu consentimiento o en contra de tu voluntad; has sido

víctima de toda clase de experimentos. Puede que fueras la cobaya de un ingeniero o un alquimista y, tras este traumático proceso, nunca has vuelto a ser el mismo. Tal vez en tu cuerpo haya componentes propios de Tecnópatas, o de Marionetas; quizás los efectos de una pócima sean en ti permanentes o, peor aún, sufras intermitentemente la diabólica influencia del elixir de un alquimista. El jugador deberá debatir sus opciones con el *Master* y llegar a un consenso en el funcionamiento y el alcance de estas consecuencias.

-*Conexión Mágica (A):* siempre que portas más de dos objetos mágicos o místicos, cuando te dispones a usarlos, sus Propiedades se intercambian en ese preciso instante. Será interesante ver la cara de asombro que pones en ese momento.

-*Dependiente (A):* hace tiempo que te has vuelto dependiente de alguna sustancia y, cuando te entra el mono, haces cualquier cosa para conseguirla o para obtener el dinero con que comprarla. Eres capaz de abandonar momentáneamente una misión, o de meter a tus compañeros en líos por conseguir unas cuantas dosis para pasar el día.

-*Descuidado (A):* allá donde vayas, tu imagen te precede. Descuidas la precaución de guardar u ocultar objetos o utensilios que especifican claramente a qué profesión te dedicas. A simple vista, cualquiera, aunque no sea muy listo, sabrá con certeza cuál es tu profesión.

-*Deudas (F):* nadie te fía, has agotado tu crédito en las tabernas y has gastado sin cabeza alguna el dinero que prometiste devolverle a cierto individuo poderoso. Debes 1D100 Reales, a los que se suman 5 Reales más por cada día que retrases el pago. El *Master* indicará con qué PNJ, o grupo de PNJs, tienes contraída la deuda.

-*Disfunción Sexual (F):* eres un tío raro. Tal vez seas un fetichista de los pies, un sadomasoquista, un zoofílico, o padezcas ninfomanía o satiriasis. La cuestión es que no te gusta lo que complace a los demás. Tus preferencias no son bien vistas socialmente y, en algunos sitios, tus prácticas sexuales están tipificadas como delito. Ten cuidado al buscar tu media naranja.

-*En la Lista Negra (A):* seas de donde seas, o vengas de donde vengas, las autoridades del Estado de Necros conocen tus delitos y fechorías, con lo que ahora eres uno de los primeros en la Lista Negra. Tendrás que trabajar duro y rápido para deshacerte de este venturoso estatus. El delito será determinado por el *Master*.

-*Errónea Acusación (A):* las pistas que sigues no tienen por qué ser erróneas pero, a la hora de elaborar tu hipótesis de lo ocurrido y de culpar a alguien de la autoría de un suceso o delito, te equivocas rotundamente. Acusarás a quien menos tenga que ver o a quien no deberías involucrar.

-*Espía (F):* quizás por haber realizado algún trabajo de espionaje, o porque pusiste el oído tras la puerta adecuada, sabes cierta información secreta. Conocerás el plan o secreto de algún PNJ o El Secreto de uno de los PJs. El *Master* decidirá hasta dónde llega tu privilegiado descubrimiento. Lo único malo es que ellos están al tanto de que tú también lo sabes.

-*Extorsionadores (A):* eres el pez más pequeño de la pecera y, en el momento en que ciertos hombres te enseñaron los puños, establecieron una jerarquía de poder en la que tú te encuentras muy abajo. En los momentos más inesperados, aparecerán un par de individuos a los que tendrás que dar la mayor parte de tus botines o recompensas.

-*Fácil de Provocar (A):* nadie cuestiona tu hombría. No importa que lo que intenten contigo sean tretas pueriles, das demasiada importancia a lo que los demás piensan de ti y no puedes permitir que nadie pretenda hacerte quedar mal. Tanto si se trata de un único adversario como si son muchos, nunca rehusarás un duelo, por muy desigual que sea.

-*Feo (A):* eres orejón, narizón, se te cae el pelo, tienes dientes podridos, siempre luces ojeras o te acompaña un olor inconfundible. Eres tan feo que al nacer le diste un disgusto muy grande a tu madre cuando te vio; más te vale desarrollar una personalidad agradable. Siempre que superes un chequeo de CAR, habrá un 50 % de probabilidades de que tengas que repetirlo.

-*Glotón (A):* racionar la comida no va contigo. Si al final te lo vas a comer todo, ¿por qué esperar? No podrás evitar registrar los pertrechos de tus compañeros y deglutir las provisiones que encuentres. A tal punto llega tu ansia que no sólo comerás de tu plato, sino que aprovecharás cualquier descuido para estirar la mano y picar del de aquellos que comen a tu lado. Con la panza llena se piensa mejor.

-*Identidad Confundida (A):* tienes una cara tan familiar que te confunden fácilmente con el culpable de un delito o fechoría. Tienes un 50% de posibilidades de que te acusen de los delitos que suceden cuando tú estás cerca o cuando la víctima se encuentra contigo. Ya puedes correr, o resultar más que convincente.

-*Impotente (A):* a la hora de dar la talla, ni la droga más potente conseguirá que cumplas como todo un hombre. No sabes por qué, pero no consigues la erección cuando más la deseas. En cambio, en los momentos menos oportunos, o cuando estás a solas con quien no corresponde, pareces un semental al que bombardean con feromonas. Amigo, aclárate o te meterás en más de un lío.

-*El Ultimo Mono (A):* en el caso de que tengas un negocio, Rango, una banda, soldados a tus órdenes, o una tripulación, sientes que rara vez tus hombres cumplen tus directrices o te respetan. Te tienen cariño, y tu carisma ha evitado, por el momento, que otro ocupe tu lugar, pero no te toman en serio y las insubordinaciones estarán a la orden del día.

-*Lástima (A):* has encontrado a tu presa o enemigo, lo has perseguido con ferocidad y sin descanso. No le has dado cuartel, ni un solo instante de respiro. Sin embargo, llegado el momento de capturarlo o darle muerte, brota en ti un extraño sentimiento de compasión. Decidirás ponerlo en libertad, pues todo ser tiene derecho a una segunda oportunidad.

-*Lastre (F):* un amigo o un hermano al que debes mucho se ha convertido en alguien sin futuro ni rumbo, que se mete siempre en problemas y te busca para que lo saques de apuros. Inevitablemente, es tu deber velar por él y sacarlo de todos los líos en los que se vea involucrado. Dicho PNJ será controlado por el *Master*.

-*Los Tembleques (A):* no es que seas drogodependiente, que lo eres, ni que hagas cualquier cosa por conseguir un poco más de "material", que lo haces; se nota a kilómetros que eres un enganchado, un drogadicto convencido. Tu aspecto y esos temblores tan característicos te delatan, y a tus compañeros los desquician. Cuando los temblores aparezcan, el PJ aplicará un -1 a cualquier chequeo de DES y de AGI, y tendrá un 50% de probabilidades de darle al blanco equivocado cuando dispara o golpea.

-*Mal Plan (A):* hay ocasiones en las que no estás nada inspirado cuando diseñas un plan. Ya sea para robar un tesoro, para atacar a unos enemigos, para asaltar una fortaleza, o una estrategia para ligarte a una chica, tu plan será desastroso. Tendrás un 50% de probabilidades de caer en una trampa o una emboscada. Al final, tú y tus compañeros seréis los únicos sorprendidos.

-*Mal Trueque (A):* tus dotes para negociar no siempre dan el fruto que esperas. Al utilizar la habilidad Negociar, tienes muchas posibilidades de acabar trocando un valioso objeto por otro que no te sirva, cuando en un principio tenías intención de obtener algo de gran valor.

-*Mala Noche (A):* de vez en cuando, tus vicios, que no tienen fin, te mantienen ocupado hasta altas horas de la madrugada. Tus amaneceres varían desde encontrarte tirado en un callejón sin armas hasta despertar en una celda, acusado de múltiples delitos por algún Agente del Gobierno.

-*Manazas con lo Mágico (A):* quizás sea porque los odies o porque se escapen a tu capacidad de entendimiento, pero el caso es que no terminas de cogerle el tranquillo a los objetos encantados. Aunque dispongas de la habilidad requerida para utilizarlos, tendrás un 50% de probabilidades de que, a la hora de usar un Objeto Mágico o Místico, no encuentres la forma de activar su efecto especial.

-*Melancólico (A):* los viejos tiempos y días de gloria pretéritos te reconfortan; cuando los rememoras, te hacen sentir bien. Siempre que encuentras a un viejo camarada que intenta enrolarte en una nueva aventura, consigue convencerte y que te invada el entusiasmo, por muchas veces que te la jugara en el pasado.

-*Minusvalía a la Carta (F):* tienes todo de tu parte para llegar muy lejos; Cojera, sordera, ceguera, eres mudo, o tienes un miembro de menos o de más. Eres minusválido, y aquí no hay seguridad social, amigo. El PJ perderá la capacidad de usar cualquier habilidad relacionada con la minusvalía elegida. A la hora de decidir el grado de carencia producida por la discapacidad, el criterio del *Master* será fundamental.

-*Misión Imposible (A):* sueles aceptar misiones muy complicadas que te planteen retos. Si consigues salir con vida, no recibirás nada por ellas, y si trabajas junto a alguien, intentará traicionarte en cuanto tenga oportunidad. No has sido precavido a la hora de escogerla.

-*Narcolepsia (A):* te encanta dormir, no te consideras enfermo ni distinto a los demás, simplemente disfrutas tanto con el sueño que lo has convertido en tu prioridad; que nadie se atreva a quitarte la siesta. No hay nada más honesto que luchar por el sueño. Tienes muchas probabilidades de quedarte dormido en momentos inoportunos. El PJ dormirá 1D60 segundos o 1D6 minutos, a determinar por el *Master* y según la situación.

-*Némesis (A):* tienes un enemigo natural. Desde tu más tierna infancia has competido con él, y por ello os odiáis a muerte. Cada vez que tu camino se cruce con el de tu némesis tratarás de perjudicarle o de acabar con él por todos los medios. Habrá un 50% de probabilidades de que abandones tu misión, por importante que ésta sea, cuando aparezca la posibilidad de ajustar cuentas con tu viejo amigo.

-*Nudista (A):* de donde tú vienes lo normal es no llevar ropa, y no entiendes por qué el resto de las personas que te rodean se empeñan en tapar sus cuerpos. Tus padres te han enseñado que el cuerpo está para lucirlo, así que predica con el ejemplo allá adonde vallas, suponiendo que llegues muy lejos.

-*Objeto de Robos (A):* los ladrones no son tontos y, cuando te ven, se frotan las manos, ya que dejarte pelado no es que sea precisamente complicado.

-*Odiado (A):* definitivamente, eres objeto de alguna maldición. Cada cierto tiempo, alguien se empeña en hacer de tu vida un autentico infierno, y no repara en gastos ni en medios para conseguirlo. Puede tratarse del primer desconocido con el que cruces dos palabras, algún antiguo amigo u otro compañero de viaje harto de tus tonterías el que decida convertirse en tu enemigo o demostrarte abiertamente su hostilidad.

-*Pacifista (A):* no crees en la violencia. Evitas cualquier confrontación física. Cuando alguien desee hacerte daño, te dedicarás a esquivar o te marcharas. Los alborotos no van contigo.

-*Piadoso (A):* la caridad y el compartir la riqueza con los pobres te obsesiona hasta el punto de repartir, siempre que puedas, la mitad de los botines que consigues sin importarte la opinión de tus compañeros.

-*Poseído (A):* has sido poseído por un espectro, o quizás por un Vriomenáh. Sigues siendo tú mismo, pero no consigues deshacerte de ese parásito. Este espíritu maligno lo sabe todo sobre ti, jamás se irá y aprovechará cada vez que flaquee tu voluntad para tomar el control de tu cuerpo y saciar sus más bajos instintos. Cada vez que te duermas o caigas inconsciente, aparecerá la bestia; más te vale recuperar el control cuanto antes. En el momento que vuelvas a estar consciente, volverás a tener el control sobre tu cuerpo.

-*Promesa Incumplida (A):* te resulta fácil prometer, pero mucho más fácil no cumplir lo acordado. Hay un 50% de probabilidades de que te desentiendas de aquello que prometes, como si la cosa no tuviera nada que ver contigo. Te dará igual hacer cualquier promesa a sabiendas de que ni puedes, ni quieres, cumplirla.

-*Repudiado (F):* en el pasado causaste un gran daño a tu gremio, la noticia corrió y ahora ningún miembro del mismo te tiene estima alguna. Nunca volverás a formar parte de ese gremio, y no esperes que se te perdone.

-*Roces (A):* quizás sea que tienes la piel delicada, o que te ves obligado a llevar puesta la armadura prácticamente a todas horas. El caso es que siempre tienes heridas y molestias. Cada vez que vayas a combatir con cualquier tipo de coraza encima, tendrás un 50% de probabilidades de perder 1 A/A a causa de dichas molestias.

-*Sin Munición (A):* no te has abastecido bien para seguir el rastro de tu presa o víctima y ahora no te quedan ni dardos ni proyectiles para disparar. Tendrás que terminar el trabajo manchándote las manos.

-*Traición (F):* te has vendido. Has traicionado a un importante cargo de algún gobierno, de un gremio o de una organización influyente. Probablemente le hayas mentido, o brindado información relevante a su principal enemigo. Ándate con ojo porque ahora eres un traidor, y a los traidores sólo les espera un destino.

-*Te Convencen (A):* cuando alguien trata de comprarte uno de tus objetos personales difícilmente te resistes. Podrás utilizar Negociar para sacar un buen precio, nunca superior al doble de su valor.

-*Te Delatas (A):* siempre se dan cuenta de tus verdaderas intenciones. Serías un mal jugador de juegos de azar, pues en tus ojos se adivina la jugada que te dispones a realizar. Cualquier PJ o PNJ con el que interacciones tendrá muchas probabilidades de contar con un +1 a Esquivar, Reflejos o tiradas de Iniciativa.

-*Tú y tu Dolencia (A):* cada día en tu vida es una miríada de sensaciones. Cada mañana deberás tirar 1D10 y consultar la Tabla de Localización de Impacto para saber qué miembro se resiente de una dolencia que arrastras desde siempre. A efectos de juego, ese miembro se considerará incapacitado. En caso de que el resultado sea inconsciencia, el PJ estará bajo sus efectos hasta que lo despierten o hasta el día siguiente.

-*Tullido (F):* sí, lo sabes, no eres simétrico. Nadie es perfecto y tú te lo tomas con gran filosofía. Ya sea por ser manco, cojo, por tener una deformidad, o por la falta de algún dedo, el PJ tendrá un mod de -2 para cualquier chequeo en el que esté implicado el miembro ausente, trunco o deforme.

-*Tutela (F):* se te ha encomendando la instrucción de un joven con talento, para que aprenda el oficio de un maestro como tú. Si muriera o le ocurriera algo grave, tus superiores, los familiares del chico, o sus responsables inmediatos, te buscarán para culparte de lo ocurrido.

-*Vicios (A):* no tienes un pasado lo que se dice muy limpio. El juego y las mujeres son tu perdición. No podrás evitar perder la cabeza, y nada ni a nadie te impedirá satisfacer tus impulsos cuando se presente la oportunidad, cuando pases cerca de una casa de juego, o de un burdel.

EL SECRETO Y LA OBLIGACIÓN

El Secreto y la Obligación son parte fundamental del Trasfondo de tu PJ. A efectos de juego, son Anécdotas Justas o, en la mayoría de los casos, Injustas llevadas al extremo. De hecho, cuando se eligen el Secreto y la Obligación, hay que tener en cuenta qué Anécdotas tiene el PJ para que no haya ninguna incongruencia. Además, la historia del PJ, así como su manera de actuar, estará definida en su mayor parte entorno al Secreto y a la Obligación que tenga. Por este motivo, es recomendable que tanto jugador como *Master* se

pongan de acuerdo y dediquen unos minutos a su elección. Lo más divertido es que el Trasfondo de un PJ esté estrechamente relacionado con el Trasfondo de la partida.

No hay ningún tipo de restricción a la hora de escoger el Secreto y la Obligación. Siempre que no sean manifiestamente contradictorios, un personaje puede tener tantos Secretos y tantas Obligaciones como quiera, ¡incluso pueden cambiar en el transcurso de las distintas partidas!

EL SECRETO

Todo PJ tiene un secreto que sólo él conoce, o al menos debería. Debe tratarse de algo que sea vital para él, o muy importante para su trasfondo. Tendrá que cuidarse mucho de que nadie lo descubra nunca. Dicho secreto puede ser de la naturaleza que sea, pero el PJ debe cumplir, de forma inevitable, con dos premisas. En primer lugar, el personaje tratará de impedir que su secreto salga a la luz por todos los medios, llegando incluso a matar por ello. Por otra parte, de hacerse público, el PJ sufriría tal angustia moral que su vida, tal y como era, se desplomaría, cortaría las relaciones con sus allegados y, muy posiblemente, se vería empujado al suicidio.

Cualquier cosa que se le ocurra al jugador puede ser original y dar mucho juego en la trama urdida por el *Master*, que, si lo desea, podrá disponer las situaciones idóneas para que dicho secreto mantenga relación con lo que sucede en una partida. El Secreto puede ir cambiando, de partida a partida, a discreción del *Master* y, una vez descubierto, debe ser reemplazado por otro. Si al jugador no se le ocurre ningún Secreto, tiene a su disposición una Lista de Secretos en la que poder buscar el que considere más adecuado.

Lista de Secretos

-*Racial:* naciste de una raza o condición, pero ésa nunca fue la tuya. No elegiste ser un Saurio o un Metamorfo, incluso puede que no eligieras nacer Humano, u hombre. No te sientes identificado con tu raza o género, y odias esa parte de ti. Tratas de disimular tu aspecto y parecer otra cosa. Dejarás al margen de tu vida a cualquiera que esté cerca de descubrir tu secreto.

-*Testigo de un Crimen:* fuiste testigo de un gravísimo crimen del que todo el mundo habla. Estabas donde no debías, cuando no debías, y lo presenciaste todo. La cuestión es que sólo el autor de los hechos y tú conocéis la verdad. Por suerte, nadie tiene ni idea de que lo sabes todo; si se descubriera, el responsable iría a por ti con toda seguridad.

-*Autor de un Crimen:* cometiste uno de los mayores crímenes de la historia. Tal vez fuera conscientemente, o quizás te viste empujado por las circunstancias. Eso ya da igual, lo que importa es que el autor –*tú*, por más que disimules usando la tercera persona– salió impune, ya fuera porque no se le encontró nunca o porque culparon a un inocente. La cuestión es que nadie olvidará tu macabra hazaña y es tu deber que no se conozca la verdad nunca.

-*Secreto de Familia:* hay familias que, como herencia, legan grandes riquezas. La tuya únicamente te ha dejado vergüenza y deshonor. Tu nombre, así como el de tus parientes, se mantiene a flote sólo porque no se conoce vuestro terrible secreto. Tal vez sea una antigua maldición, o actos demasiado depravados para poder ser contados. Puede que sean prácticas constantes que se llevan en el más íntimo secreto, o puede que fuera algún hecho puntual que marcó para siempre vuestro destino. El hecho es que este secreto marca tu relación con tus familiares; jamás habláis de él y nunca, bajo ningún concepto, nadie debe saber que ningún miembro de la familia se vio implicado en ello.

-*Doble Vida:* tienes dos vidas bien diferenciadas. Quizás de día te dediques a preservar la ley y el orden y seas un justiciero por la noche. Puede que estés casado con dos mujeres a la vez y que ninguna lo sepa gracias a tus continuos viajes. O mucho más sencillo que eso: le eres infiel a tu esposa. La cuestión es que las personas con las que te relacionas en una de tus vidas no conocen a las de tu vida paralela; o puede que sí se conozcan, pero no hayan atado todos los cabos todavía. De ti depende que siga así.

-*Pacto:* eres un esclavo. Tu vida no te pertenece. Todo cuanto hay ante tus ojos es una ilusión de estabilidad que está a punto de romperse. Tal vez hiciste un pacto demoníaco en tu lecho de muerte para salvar la vida, o vendieras tu alma a algún dios oscuro y olvidado, o le debas demasiado dinero al mafioso más importante de Necros, o quizás alguien con demasiada influencia conoce tu Secreto. No importa lo que sea, no tienes poder para deshacerte de la persona que te manipula y te extorsiona, y el horror que sientes cada vez que se presenta ante ti hace que se te hiele la sangre. Esta persona aparecerá puntualmente en tu vida y no importa lo que te pida, obedecerás sin rechistar hasta que él quiera, ya que sellaste un pacto del que no tienes el control.

-*Trauma Infantil:* sufriste un episodio especialmente traumático en tu más tierna infancia. Sabes que te ocurrió algo, pero eras tan pequeño que no lo recuerdas bien, ni quieres hacerlo. Este hecho te generó un Estrés Postraumático que nunca desaparecerá. Dependiendo de la naturaleza del trauma original, tu comportamiento se verá condicionado en cada situación; pero, por regla general, te empujará a realizar actos que están, o fuera de la ley, o mal vistos por la sociedad, por lo que tendrás que mantenerlo en el más estricto secreto.

-*Custodio:* en algún momento del pasado, alguien en quien confiabas y que querías más que a tu propia vida te confió un objeto. Tal vez un cofre o un pergamino cerrado. No importa lo que sea, tú no sabes lo que

contiene, ni quieres saberlo. Lo único que importa es que debes guardarlo hasta que llegue el momento de devolvérselo a su dueño.

-*Maldito:* antiguos males azotan al mundo. Brujos que alcanzaron poder sin límite y cayeron en desgracia. Espíritus pérfidos que disfrutan atormentando a los vivos. Ya no importa por quién, estás maldito por oscuros poderes. Tal vez debas entregar a tu hijo, recién nacido, a los demonios, o debas vagar cada luna llena para asesinar en nombre de dioses malignos. Quizás, cada vez que ves sangre, tengas que devorar al herido en un arrebato de canibalismo sin control, o cada vez que te enfureces te transformas en un monstruo gigante y malvado que sólo comete atrocidades. No importa lo que sea, no puedes contrarrestar la maldición y no hay brujo, templario o alquimista que pueda ayudarte.

-*Enfermedad contagiosa:* tienes una enfermedad. A primera vista pareces sano, pero a veces toses sangre, se te cae el pelo poco a poco, o quizás morirás antes de llegar a la Edad Madura. Eso no es lo que importa. Lo importante es que es contagiosa, ya sea por transmisión sexual, por medio de la sangre o la saliva. No quieres que nadie lo sepa para poder llevar una vida normal durante el tiempo que te quede. De ti depende ir extendiendo tu mal o dejar que muera contigo.

LA OBLIGACIÓN

Qué sería de un PJ sin una obligación que esté por encima de todo, que le haga cambiar de planes a última hora y en los momentos más insospechados. Una obligación a la que tenga que estar atado, aunque no le parezca bien y sea motivo de las típicas quejas por parte del jugador, hará que el juego se enriquezca con situaciones inesperadas y divertidas.

Aun con todo, el PJ podrá resistirse a cumplir con su Obligación. Para ello, deberá superar un chequeo de IN en el momento en que ésta le reclame. Si supera el chequeo, el PJ podrá ignorar esa imperiosa necesidad y obviar el estímulo pero, a cambio, perderá un Punto de Cordura. Fallar este chequeo hará que la pesada losa que es su Obligación aplaste la voluntad del PJ, que tendrá que esmerarse en su cumplimiento. En el caso de que ni al jugador ni al *Master* se le ocurra una Obligación para el PJ, ésta se podrá elegir de entre las consignadas en la Lista de Obligaciones. La Obligación puede cambiar de partida a partida si el *Master* cree que ya no tiene sentido seguir con la misma.

Lista de Obligaciones

La Obligación corresponde a un sentimiento natural del PJ que debe cumplir sin excepción.

-*Moral:* en lo más profundo de tu ser sabes lo que está bien y lo que está mal, y actúas en consecuencia. En función de tu Alineamiento, llevarás al extremo tus Lemas, como puedan ser no matar nunca a nadie o, por el contrario, nunca dejar a un enemigo con vida. Otro ejemplo puede ser no mentir jamás, o a la inversa, no decir nunca la verdad. Esta obligación influye en la vida diaria de tu PJ y definirá sus relaciones sociales.

-*Encargo o Venganza:* ya sea por motivos personales o profesionales, tienes un objetivo que debes cumplir a toda costa. Puede que tengas que encontrar al asesino de tus padres, volver a recuperar el negocio familiar, o cumplir el juramento que le hiciste a un compañero de armas en su lecho de muerte. Te consagrarás a tal objetivo y, aunque este tipo de Obligación no afecte a tu vida cotidiana, en el momento en que encuentres cualquier indicio o posibilidad de llevarla a cabo, dejarás lo que estés haciendo para cumplirla.

-*Todo por un Sueño:* tienes un sueño. Desde que posees uso de razón has tenido la misma creencia, el mismo anhelo. Da igual lo irreal o inalcanzable que sea, todas tus pulsiones te empujan a hacerlo realidad. No importa lo que te prometan o lo que ya tengas, no alcanzarás la felicidad hasta que consigas realizar tu sueño.

-*La Obligación Secreta:* es posible que, debido a la propia naturaleza de tu Secreto, este conlleve una Obligación ineludible para ti. En este caso, Obligación y Secreto van unidos de la mano y, una vez cumplida la primera, tu PJ quedará liberado del segundo.

EJEMPLO DE CREACIÓN

Puesto que en el caso de Krin hablamos de un Adolescente, su ME es de x2, por lo que obligatoriamente debe tener 2 Anécdotas Justas y otras 2 Injustas. Nosotros, aparte de éstas, le añadiremos otras 2 de cada tipo. Como Justas, hemos elegido: Desconocido, para pasar desapercibido en caso de meterse en algún lío; Ciudadano, para poder circular sin problemas por Necros y no ser expulsado de la ciudad; Monedillas, para asegurarse unas ganancias en caso de realizar una actuación que disguste al público; y Herencia, en este caso, un laúd mágico con el nombre de su tío grabado en la parte posterior. A continuación, pasamos a describir las Injustas: Miedo Escénico, debido a que todavía no está acostumbrado a la asistencia de mucho público en sus recitales; Calambre, para recordarnos que el PJ no es muy ducho en el arte de la guerra; Vicios, pues parece ser que las grandes ciudades pueden influenciar demasiado a un joven con ganas de descubrir el mundo; y Objeto de Robos, que hará que los ladrones no le quiten ojo a los beneficios de sus actuaciones callejeras.

Como Secreto, se ha elegido Secreto de Familia. Él y su tío abusaron de los efectos que la magia puede producir sobre otros para obtener riquezas de manera poco ética en la corte de Gmolh Ragher. Éste fue el principal motivo de que Krin decidiera dejar la ciudad. En cuanto a la Obligación, el PJ tendrá Todo por un Sueño. Krin quiere convertirse en el mayor Bardo

Arcano de todos los tiempos, y hará lo que sea necesario para conseguirlo. Encontrar a su tío también será parte de su obligación.

CARACTERÍSTICAS

Un personaje está determinado por características que lo definen física, psíquica y espiritualmente. Se distingue entre las Características Generales y las Características Mixtas. Ambos apartados de la Ficha de Personaje se describirán en este subcapítulo, dada la estrecha relación que mantienen. Las Características Generales son los atributos del PJ que le permitirán interaccionar en cualquier situación dispuesta en una partida y con los que podrá utilizar muchas habilidades. Las Características Mixtas son directamente proporcionales a las Características Generales y aportan posibilidades como contabilizar el número de acciones, los puntos de cansancio, la resistencia a los estímulos externos, o el daño que puede llegar a causar –o soportar– el PJ.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Las Características Generales poseen un nivel con el que el PJ podrá enfrentarse a otros individuos o situaciones. Muchas Habilidades Especiales, Habilidades Mágicas y Dones dependen de las Características Generales para sus chequeos, es decir, utilizan el nivel que poseen éstas a la hora de tirar. A continuación se describen todas las Características Generales.

Asignación de las Características Generales

El total de puntos para repartir en las Características Generales vendrá determinado por la Cultura y por la Edad. Cada punto representará un nivel a repartir en la característica que se desee. Hay que tener en cuenta que, de partida, todos los PJs tienen el nivel Maestro como tope en sus Características Generales, es decir, 10 como máximo. Como mínimo, se deberá invertir un nivel en cada una, nunca se podrán dejar Características con menos de nivel Irrisorio. En el momento en que una Característica General se reduzca por debajo de 1, el PJ morirá. Por este motivo, en el momento de la creación del personaje, ninguna podrá tener un valor de 0.

Cultura y Edad

Puesto que ya se han rellenado los apartados de Cultura y Edad del PJ, se deberá consultar la tabla de Puntos por Cultura para Características Generales. El jugador deberá anotar los puntos que la Cultura de su PJ le da a cada Característica General. Estos puntos, una vez asignados, no podrán intercambiarse entre características. Acto seguido, se deberá consultar la tabla de Puntos por Edad para Características Generales y repartir entre las Características Generales los puntos que corresponden según la Edad del PJ. Estos últimos puntos se reparten a voluntad del jugador, pero teniendo en cuenta que ninguna Característica General podrá tener un nivel superior al de Maestro o tener un valor de 0.

T20 - Características Generales

Carisma	CAR	Es el atributo que se utiliza para convencer y para caer bien a otros personajes. También sirve para determinar si el PJ es atractivo o no.
Constitución	CON	Refleja la vitalidad y el vigor del PJ. Sirve tanto para determinar la vida del mismo como la carga que puede portar.
Destreza	DES	Es la característica que determina la pericia en el manejo de objetos, armas y en el combate.
Fuerza	FU	Mide el poderío físico del PJ, la potencia que pueden ejercer sus maniobras.
Iniciativa	IN	Muestra la aptitud para adelantarse a los demás a la hora de realizar cualquier acción. También representa la convicción en uno mismo, su código y escala de valores.
Inteligencia	INT	Es la característica que mide el nivel de intelecto y raciocinio de un personaje.
Poder	POD	Determina la fuerza de voluntad y la capacidad para realizar acciones mágicas.
Valor	VAL	Es la característica que representa la salud mental y el liderazgo ante situaciones potencialmente peligrosas.

T21 - Puntos por Cultura para Características Generales

Cultura / Caracterísi.	CAR	CON	DES	FU	IN	INT	POD	VAL
Civilizada	3	2	1	1	1	3	2	1
Semicivilizada	2	2	2	2	1	2	1	2
Bárbara	1	2	2	3	1	1	1	3

T22 - Puntos por Edad para Características Generales

Edad	Adolescente	Adulto	Maduro	Anciano
Puntos	20	24	28	30

Restricción Por Edad Anciana en la Creación de PJ

Los PJs de Edad Anciana sufrirán una reducción en sus características. En el momento de la creación, el jugador deberá disminuir tantos niveles entre las características como años exceda la edad mínima que se considera Anciana. Podrá disminuir los niveles de una única característica, o de varias, a su elección, pero habrá de tener en cuenta que el nivel mínimo al que se puede reducir una característica es a Irrisorio, así como que hay Características Generales que no pueden reducirse más allá de ciertos niveles, punto que se explicará más adelante. Si un PJ creado como Anciano cumple años en el transcurso de las partidas, sus características disminuirán según regula el subapartado siguiente.

Ejemplo: un Bardo Sofista de Cultura Civilizada y 74 años excederá en 3 el umbral mínimo de la Edad Anciana, por lo que, una vez repartidos los puntos de Características Generales, deberá reducirse 3 niveles, o bien de una misma característica, o bien de varias. En este caso, decide reducirse 2 niveles en FU y 1 en POD.

Las Características Generales y el PJ en la Edad Anciana

Cabe la posibilidad de que un PJ alcance la Edad Anciana en el transcurso de las campañas. Cada vez que el PJ cumpla un año, una vez que ya se encuentre en el espectro de Edad Anciana, deberá tirar 1D6. El resultado serán los niveles que perderá en sus Características Generales. El jugador elegirá a su antojo qué características y en qué grado sufren la reducción.

Hay características que, una vez llegado el PJ a Edad Anciana, no pueden disminuir más allá de ciertos niveles de su valor original o se producirían serios daños en el organismo del personaje. Por ello, es importante anotar los niveles que el PJ tenía en el momento de entrar en la Edad Anciana. Hay que tener en cuenta que, cuando una característica disminuye por debajo del nivel Irrisorio, esto supondrá la muerte instantánea del PJ.

-*CAR:* cuando se reduzca en 4 niveles o llegue a Irrisorio, el PJ tendrá tan mal aspecto que parecerá estar enfermo o incluso muerto. Su apariencia será tan decrépita que la gente lo rehuirá.

-*CON:* una vez que esta característica disminuya en 4 niveles o llegue a Irrisorio, cualquier pérdida completa de PC provocará que el PJ realice un chequeo de CON que, en el caso de fallar, le producirá la muerte por paro cardíaco.

-*DES:* si se ve reducida en 3 niveles o llega a Irrisorio, el sujeto padecerá la enfermedad de Parkinson. El PJ tendrá un mod de -4 a todas sus tiradas.

-*FU:* si la característica de FU se ve reducida en 3 niveles o cae hasta el nivel Irrisorio, cada vez que el PJ realice una actividad física tendrá que realizar un chequeo contra su propia FU. De no superar este chequeo, perderá 1 PV.

-*IN:* al verse reducida en 4 niveles o cuando llegue a Irrisorio, el PJ actuará siempre en último lugar y tendrá una única A/A. Además, aceptará cualquier orden que le den, sin cuestionarla, pues habrá perdido todo rastro de carácter.

-*INT:* reduciendo 4 niveles esta característica o si cae a nivel Irrisorio, el PJ se encontrará en un estado senil y autista. Por ello, cada día, deberá chequear contra su propio atributo de INT. Si no supera la tirada, caerá durante 1D6 horas en un estado vegetativo que no podrá evitarse con antídoto o medicamento alguno.

-*POD:* cuando se vea reducido en 4 niveles o llegue a Irrisorio, el PJ perderá la capacidad de realizar cualquier tipo de magia. Además, cualquier Invocación realizada sobre él se considerará éxito automático.

-*VAL:* una vez disminuye la característica de VAL 3 niveles o cae hasta el nivel Irrisorio, el PJ entrará en un estado de paranoia constante y sentirá miedo por todo.

Dado que están estrechamente relacionadas, las Características Mixtas deben reajustarse en el momento en que la Característica General de la que dependen se vea disminuida.

La Experiencia en las Características Generales

Sólo las Características Generales podrán acumular Puntos de Experiencia para incrementar sus niveles. De este modo, una Característica General irá acumulando PXs a medida que, debido a la pericia demostrada por el personaje, el *Master* decida recompensar sus aciertos. Como es lógico, una buena interpretación en las distintas situaciones por parte del PJ y la resolución brillante de problemas también serán premiadas, por parte del *Master*, con PXs. También se deberán tener en cuenta los Críticos obtenidos en los chequeos, ya que estos buenos resultados también pueden incentivar al *Master* para otorgar más Experiencia. Una vez conseguido un Punto de Experiencia, no se pierde, se acumula hasta llegar a 10.

Cuando se hayan reunido 10 PXs en una Característica General, existirán dos posibilidades: incrementar en un nivel dicha habilidad, por una parte, o decidir invertir tales puntos en aprender nuevas habilidades, siempre y cuando dependan de dicha característica. Si se decide optar por adquirir nuevas habilidades, se dispondrá de 10 puntos para escogerlas –cabe destacar que las distintas habilidades tienen diversos valores-. Estos puntos no son acumulables, los que no se inviertan, se perderán.

Una vez incrementadas las Características Generales oportunas, se reajustarán las Características Mixtas dependientes.

Ejemplo: un PJ Guardabosques, tras una partida, alcanza, en POD, un total de 10 PXs. Esto le permite incrementar en 1 el nivel nivel de dicha característica o gastar 10 puntos en aprender nuevos conocimientos relacionados con ella. Decide aprenderlos y gastar todos los puntos en habilidades dependientes de POD. Aprenderá Longevidad Élfica (7), se especializará en Beber Savia (2), que ya tenía aprendida a nivel básico, y aprenderá Detectar Fuego (1).

CARACTERÍSTICAS MIXTAS

Tras repartir los puntos en las Características Generales, se pasará a calcular las Características Mixtas. El cálculo de cada una de ellas viene explicado en la tabla de Características Mixtas.

A diferencia de las Características Generales, no se pueden adquirir PXs para las Características Mixtas. Para que una Mixta se vea mejorada, primero deberá incrementarse la Característica General de la que depende. Una vez se incremente la General, se deberá volver a calcular la Característica Mixta que esté relacionada.

T23 - Características Mixtas

Acciones por Asalto	A/A	Es el número de acciones que un PJ puede realizar durante su turno. Mismo valor que la IN.
Capaciad	CAP	Atributo que permite al PJ saber cuántos objetos puede portar. La CON multiplicada por 2.
Modificador al Daño	MD	Define el daño físico que puede causar el PJ al golpear. Consultar Tabla de MD y MM.
Modificador al Mana	MM	Característica que muestra la capacidad para infligir daño por medio de la magia. Consultar Tabla de MD y MM.
Puntos de Cansancio	PC	Son los puntos que el PJ invierte para realizar cualquier actividad; delimitan su capacidad o fondo físico. La CON multiplicada por el ME.
Puntos de Cordura	PCOR	Estos puntos determinan la capacidad de aguante que tiene el PJ antes de verse afectado por los Estímulos externos. Mismo valor que el de VAL.
Puntos de Vida	PV	Son los puntos que cuantifican la vida del PJ; se consumirán cuando sufra heridas. La CON multiplicada por el ME.

Acciones por Asalto

Esta Característica Mixta representa el total de acciones que un PJ puede realizar en su turno de juego o durante un Asalto de Combate. Cuantas más acciones posea el PJ, más habilidades podrá llevar a cabo. El valor de esta característica viene determinado por el valor del nivel de la IN simple del personaje.

Ejemplo: si un PJ dispone de un nivel Superior en su IN, dispondrá de 8 A/A cada turno.

Modificador al Daño y Modificador al Mana

El Mod al Daño determina el daño físico que un PJ puede realizar al golpear o ejecutar una acción de lucha. Por otro lado, el Mod al Mana representa el daño que puede infligir el PJ por medio de su fuerza de voluntad, de su POD. El valor del MD viene determinado por el nivel de FU del PJ, mientras que el valor del MM depende de su nivel de POD. En la siguiente tabla se muestra el daño de cada modificador.

T24 - Tabla de MD y MM

FU/POD	Mod	FU/POD	Mod
Irrisorio	1D2	**Avanzado**	1D4
Mediocre	1D2	**Elevado**	1D6
Inferior	1D3	**Superior**	1D6
Bajo	1D3	**Supremo**	1D8
Medio	1D4	**Maestro**	1D8

Puntos de Vida

Los Puntos de Vida cuantifican la vitalidad del PJ, la cantidad de daños que puede recibir antes de morir o quedar fuera de juego temporalmente. Los PV se calculan multiplicando la CON por el Modificador por Edad. El PJ perderá estos puntos siempre que reciba daños producidos por armas o golpes en el combate, en caídas, cuando ingiera venenos, se asfixie, se queme o le golpeen con objetos. El personaje también perderá PV si continúa realizando acciones o actividades cuando haya agotado sus PC: en este caso, gastará Puntos de Vida como si fueran de Cansancio. Los PV se recuperan descasando y alimentándose, siempre que las sufridas no sean heridas graves. De serlo, el PJ precisaría de Primeros Auxilios, atención médica, o sanación por medio de otras artes como la magia o la alquimia. Cuando el personaje vea sus PV reducidos por debajo del valor de su CON, deberá superar un chequeo de Dificultad Simple con su Constitución para evitar caer desmayado al suelo. De producirse el desmayo, el PJ podría recuperar la consciencia en turnos posteriores si supera un chequeo de CON.

Puntos de Cansancio

Los Puntos de Cansancio reflejan la capacidad del PJ para realizar actividades. Contabilizan las acciones que el PJ puede llevar a cabo y se van descontando a medida que las ejecuta. El personaje tendrá el mismo número de PC que de PV. Realizar actividades, acciones o recibir golpes en combate, son eventos que consumen Puntos de Cansancio.

Las habilidades comunes, especiales y mágicas poseen un Valor de Aprendizaje (VA). Generalmente, este valor coincide con el número de PC que el PJ deberá gastar para llevarlas a cabo. Cuanto más importante y determinante sea la habilidad, mayor será el número de puntos que reste. Sin embargo, no todas las habilidades requieren PC, algunas incluso pueden ser pasivas y no descontar PC al utilizarlas. Una vez consumidos todos los puntos, el personaje podrá seguir realizando actividades, pero consumiendo PV y en lugar de los de Cansancio. Los PC se recuperan

descansando. Consultar el apartado Daño Elemental por Descanso en el Capítulo VII de esta guía.

Capacidad

La Capacidad representa el espacio que tiene el PJ en su cuerpo para portar objetos. La CAP mide la aparatosidad y la masa de los objetos. Los puntos de CAP se calculan multiplicando la CON por 2. Gracias a esta Mixta, el PJ tendrá un valor máximo de espacio para portar objetos y prendas. El valor de CAP de los objetos que lleve consigo se irá acumulando. Cuando los puntos de Capacidad de los útiles que el personaje porta superen la CAP de éste, los puntos adicionales se restarán a los Puntos de Cansancio del PJ hasta que deje de cargar con ellos. Estos puntos no podrán recuperarse hasta que se libere de estos objetos tan pesados. En el caso de que los objetos portados sobrepasaran todos los PC, los puntos excedentes se restarían a los Puntos de Vida, no pudiendo recuperarse hasta que el personaje dejara de portar el exceso.

La Capacidad posee su propio apartado en la Ficha de Personaje. En él se deberá consignar el valor de la característica y, a su lado, el valor actual de la misma, es decir, la Capacidad que le quede tras restar los puntos de los objetos que porte en ese momento.

Hay que aclarar que el computar de manera exhaustiva y constante la Capacidad de los objetos puede ralentizar el dinamismo de la partida; ahí entra en juego el criterio del *Master*, que podrá ser tan flexible en el recuento como estime oportuno. El *Master* podrá obviar el recuento de las prendas de vestir de un PJ, o incluso el de sus útiles más habituales, pero podrá exigir un recuento cuando porte más armas o bultos de los que la lógica aconseja. En el subcapítulo titulado "Erarios, Equipo y Mercado" se habla más detalladamente del uso de la Capacidad en los objetos.

Puntos de Cordura

Los Puntos de Cordura cuantifican la resistencia que el PJ puede oponer ante los Estímulos externos para evitar sus efectos. Son la barrera que protege psicológicamente al personaje frente a situaciones que le puedan llevar a la locura. Los PCOR serán tantos como el valor del nivel de COR. Gracias a estos puntos, el PJ dispondrá de una reserva que podrá utilizar cuando fallen los chequeos de Estímulos. No obstante, en el momento en que estén agotados, los chequeos fallidos producirán Estrés Postraumático, algo que el personaje debe evitar a toda costa. Los PCOR se recuperan descansando, a un ritmo de uno por cada hora sin exponerse a ningún tipo de Estímulo. Para más información, consultar el apartado Psicología del subcapítulo "Actitud y Psicología".

Ejemplo: *si el PJ posee un nivel de COR Medio, sus Puntos de Cordura serán 5.*

CRÍTICOS Y PIFIAS EN LAS CARACTERÍSTICAS

Gracias a tiradas excepcionales, o muy desastrosas, los chequeos de características o de habilidades dependientes de éstas pueden dar como resultado Crítico o Pifia. En tal caso, se deberá consultar el Grado de la tirada y ver su efecto. En el apartado Críticos y Pifias en las Habilidades y Características, del subcapítulo "Habilidades", se explica dicho concepto y se muestran las tablas que deben consultarse en tales casos.

EJEMPLO DE CREACIÓN

Ahora aplicaremos sobre nuestro ejemplo de PJ las reglas de creación relativas a las Características Generales y Características Mixtas.

Características Generales

Lo primero que hacemos es repartir los puntos que otorga la tabla de Puntos por Cultura para Características Generales de Krin. Como ya sabemos, estos puntos no son intercambiables, van directos a la característica indicada. Al ser civilizado, utilizaremos los puntos de la Cultura Civilizada: CAR 3, CON 2, DES 1, FU 1, IN 1, INT 3, POD 2 y VAL 1. Tras esto, repartiremos los puntos otorgados por edad en la tabla de Puntos por Edad para Características Generales. Al tratarse de un Adolescente, repartiremos un máximo de 20 puntos. Sus niveles de Características Generales quedarán del siguiente modo: CAR Medio (5), CON Medio (5), DES Bajo (4), FU Bajo (4), IN Inferior (3), INT Bajo (4), POD Avanzado (6) y VAL Inferior (3).

Características Mixtas

Estas características, como indicábamos con anterioridad, se conforman a partir de las Características Generales. Puesto que Krin tiene una IN de 3, dispondrá de 3 Acciones por Asalto (A/A); Tras multiplicar su CON x2, su CAP será de 10 puntos; Al consultar la Tabla de MD y MM sabemos que dispone de un Mod al Daño de 1D3, ya que tiene FU 4, y su Mod al Mana será de 1D4, ya que su POD es 6. Para obtener los Puntos de Vida multiplicamos su ME, que es de 2, por su CON, y el resultado es 10 PV –la misma cantidad que tiene de Puntos de Cansancio–; por último, sus Puntos de Cordura serán tantos como su VAL, en este caso, sólo 3 PCOR.

HABILIDADES

A continuación, el jugador deberá centrarse en el reparto de puntos en sus Habilidades Generales y en la selección de aquellas habilidades comunes, especiales, mágicas y de combate que cada Especialización de Profesión permita elegir. Todas estas habilidades atienden a unas normas comunes de aprendizaje y

especialización, y dependerán de alguna Característica o Habilidad General. Se ha decidido agrupar todos estos apartados en el mismo subcapítulo dada su gran similitud. También se hablará en este subcapítulo de los dones, en caso de que el PJ no sea humano, y de las Invocaciones, en caso de que se trate de un brujo.

HABILIDADES GENERALES

Aparte de las Características, las Habilidades Generales son aquellos atributos que terminan de matizar a un PJ. Las Características Generales atribuían cualidades físicas y psíquicas, mientras que las Habilidades Generales describirán la competencia del PJ en distintos campos.

Las Habilidades Generales, al igual que las Características Generales, son atributos que se miden en base a niveles y que son susceptibles de adquirir PXs si el PJ las utiliza con maestría. De este grupo de Habilidades Generales dependen el resto de habs comunes y muchas otras habs especiales. Esto quiere decir que, para ejecutarlas, el PJ deberá chequear con la Habilidad General que las represente. En la siguiente lista se describen todas.

T25 - Habilidades Generales

Agilidad	AGI	Es la habilidad propia de las acciones físicas y sus movimientos.
Conmunicación	COM	Se encarga de todas las acciones relacionadas con la forma de comunicarse entre individuos y animales.
Conocimiento	CO	Todas las actividades relacionadas con el saber dependen del Conocimiento.
Manipulación	MAN	Engloba todas las habilidades relacionadas con la utilización de objetos, herramientas, instrumentos, y con la creación de los mismos.
Percepción	PER	Es la habilidad relativa a los sentidos y la orientación.
Subterfugio	SUB	Relacionada con las habilidades de ocultación, camuflaje y el movimiento silencioso.

Creación de las Habilidades Generales

Las Habilidades Generales también vendrán determinadas por la Cultura y por la Edad a la hora de crear al PJ. Una Habilidad General no tendrá restricción mínima pero, como máximo, no podrá sobrepasar el nivel Maestro, es decir, 10. La Cultura otorgará unos puntos a cada Habilidad General que no podrán intercambiarse, serán fijos. Por su parte, la Edad otorgará una cantidad de puntos que el jugador podrá repartir a su antojo.

Cada punto que se otorgue a una Habilidad General representará un nivel de la misma. Como se ha dicho, no existirán niveles mínimos para las Habilidades Generales pero, si se deja una de ellas a cero, cualquier habilidad que dependa de la misma, para llevarse a cabo con éxito, precisará de un Crítico en la tirada.

Una vez conocida la edad del PJ, que se habrá definido previamente en el apartado Edad del subcapítulo de Información Personal, se utilizará la tabla de Puntos por Cultura para Habilidades Generales y la tabla de Puntos por Edad para Habilidades Generales. Estas tablas permitirán saber los puntos predeterminados para cada una de las Habilidades Generales, en el caso de la primera, y los puntos por asignar, en el caso de la segunda.

T26 - Puntos por Cultura para Habilidades Generales

Cultura / Habilidad	AGI	COM	CO	MAN	PER	SUB
Civilizada	1	3	4	2	0	0
Semicivilizada	3	2	2	1	1	1
Bárbara	4	0	1	1	2	2

T27 - Puntos por Edad para Habilidades Generales

Edad	Adolescente	Adulto	Maduro	Anciano
Puntos	12	16	20	24

Las Habilidades Generales en la Edad Anciana

En el momento de la Creación de Personaje, un PJ Anciano no tendrá restricción alguna al escoger sus Habilidades Generales. Sin embargo, cada vez que un PJ cumpla un año estando en la franja de Edad Anciana, perderá facultades: el PJ Anciano deberá tirar 1D6 y elegir tantas Habilidades Generales como dictamine la tirada. Estas Habilidades Generales perderán un nivel.

La Experiencia en las Habilidades Generales

Al igual que las Características Generales, cada Habilidad General se cuantifica según niveles que, en su caso, pueden variar entre valores de 0 a 10. También son susceptibles de mejorar, mediante PXs que se acumulan realizando acciones acertadas o Críticos en sus chequeos. Cuando una Habilidad General acumula 10 PXs, el PJ puede decidir incrementarla en 1 nivel, o bien gastar los puntos en aprender habs comunes o especiales –o especializarse en las previamente adquiridas–, siempre que dependan de la Habilidad General concreta en sus chequeos.

Ejemplo: un bardo consigue, tras una partida fructífera, acumular 10 PXs en su Habilidad General de MAN. En ese momento, decide no incrementar su nivel Avanzado de MAN y, en su lugar, aprender nuevas habilidades dependientes de ésta. Se decanta por aprender y especializarse 2 veces en Mentir *(3), aprender* Narrar *(1) y* Actuar *(1), y también por adquirir* Crear Instrumento Mágico *(4). Puesto que le sobra 1 punto y ya ha aprendido todas las habs comunes propias de su Especialización, decide adquirir la habilidad común* Forzar Cerraduras *(1), también dependiente de MAN.*

HABILIDADES COMUNES

Las habilidades comunes representan las acciones más habituales que puede realizar un PJ. Cabe decir que también se podrá incluir cualquier tipo de hab común que no haya sido contemplada en esta guía, siempre y cuando el *Master* lo vea conveniente. Todas las habilidades comunes tienen un Valor de Aprendizaje (VA) de 1, y precisan de 1 A/A para llevarlas a cabo.

Las habilidades comunes están reunidas, formando diversos grupos que dependen, cada uno, de una Habilidad General. Siempre que se desee realizar una acción que implique una hab común, se deberá chequear con el nivel de la Habilidad General del grupo al que pertenezca. Algunas competencias competirán en los chequeos contra otras habs de, por ejemplo, un rival. En estos casos, la Habilidad General a la que se enfrentan vendrá indicada en la columna *VS*. Al final de este apartado se encuentran todas las listas de habilidades comunes.



Puntos Otorgados por Profesión

Cada profesión otorga ciertos puntos para que el PJ pueda elegir habilidades. Estos puntos, o Puntos Base, que brinda la profesión deben ser multiplicados por el Modificador por Edad del PJ; el resultado serán los puntos a repartirse en las distintas habilidades comunes.

Ejemplo: un bardo tiene: Habilidades Comunes (5). Un PJ Adolescente multiplicaría su ME (2) por estos Puntos Base. El resultado sería 10 puntos para distribuir entre todas las Habs Comunes.

Una vez calculados estos puntos, se deben elegir aquellas habs comunes que determine la Especialización de Profesión del personaje. Nunca se podrán elegir habilidades comunes fuera de esta lista si previamente no se han aprendido todas las de la misma. Generalmente, en la Creación del Personaje no es posible adquirirlas todas pero, tras sucesivas subidas de experiencia, suelen completarse. Una vez se han aprendido todas las habs comunes que determine la Especialización de Profesión, se podrá adquirir cualquier otra habilidad común.

Aprendizaje y Especialización

Para aprender una habilidad común, el PJ deberá invertir 1 punto de los obtenidos por la profesión. Esto le permitirá hacer chequeos con el nivel de la Habilidad General de la que dependa.

Ejemplo: *la habilidad común* Correr *depende de la Habilidad General Agilidad, se ha invertido 1 punto para adquirirla y se chequearía con el nivel de AGI.*

Además de aprender una habilidad, un PJ puede especializarse en ésta para obtener mods positivos cuando deba chequear. Un PJ puede especializarse dos veces, como máximo, por habilidad. Para esto, tendrá que invertir, en cada especialización, el coste del Valor de Aprendizaje de la misma. Con cada especialización se obtendrá un modificador de +1 a los chequeos de la habilidad mejorada, es decir, +2 en el caso de contar con dos especializaciones.

El Cansancio y las Habilidades Comunes

Las Habilidades Comunes poseen un VA de 1. Este valor, además de indicar los puntos que se deben invertir para aprenderlas o especializarse, determina los PC que consumen al ser utilizadas. Por norma general, las habilidades comunes no consumirán PC y sólo se tendrán en cuenta en momentos muy puntuales o de actividad prolongada. Será a las Habilidades Generales de AGI a las que se les prestará mayor atención a la hora de consumir PC.

LISTAS DE HABILIDADES COMUNES

T28 - Habilidades Comunes de Agilidad

Habilidad	VA	A/A	Dep.	VS	Descripción
Acrobacias	1	1	AGI	-	Habilidad propia de acróbatas. Permite ejecutar ejercicios gimnásticos tales como volteretas, ruedas, mortales, malabares, etc.
Atrapar	1	1	AGI	-	Se utiliza cuando se trata de capturar un objeto al vuelo.
Bailar	1	1	AGI	-	El PJ ejecuta movimientos acompasados con el cuerpo, generalmente al compás de una sintonía.
Caer	1	1	AGI	-	Cualidad para controlar los impactos contra el suelo. Otorga una tirada de salvación igual al MD del PJ. Válida para todo tipo de caídas, salvo para Despeñarse.
Contorsionar	1	1	AGI	MAN	Permite al PJ introducirse por cavidades por las que no pasaría un ser humano normal. Asimismo, sirve para desligarse de ataduras. Compite contra sí misma o contra Uso de Cuerdas.
Correr	1	1	AGI	AGI	El PJ se desplaza tan rápidamente que, entre un paso y el siguiente, quedan momentáneamente ambos pies en el aire. Compite contra sí misma y contra la habilidad Correr del rival cuando se utiliza en una carrera o persecución.
Equilibrio	1	Sin A/A	AGI	-	Se usa para evitar caer al suelo después de ser empujado.
Escalar	1	1	AGI	-	Acción relacionada con trepar a árboles, por muros, montañas, acantilados o salvar pendientes.
Montar	1	1	AGI	-	Permite al PJ cabalgar sobre cualquier Animal de Monta. Compite contra la misma habilidad, del rival, cuando se utiliza en una carrera o persecución con montura. En el caso de competir contra alguien que utiliza Correr, el PJ sumará al resultado la DES del animal que monte.
Nadar	1	1	AGI	-	Habilidad que permite al PJ trasladarse por el agua gracias a los movimientos de impulso de sus extremidades. También comprende la capacidad de bucear.
Remar	1	1	AGI	-	Actividad relacionada con el manejo de pequeñas embarcaciones. Compite contra sí misma y contra la habilidad Remar del rival, si procede.
Rodar	1	Sin A/A	AGI	-	El personaje cae dando vueltas alrededor de su eje. Salva automáticamente todo el daño al impactar contra el suelo y el PJ termina la acción de pie. Esta hab no es válida para Caídas Libres ni sobre el agua.
Saltar	1	1	AGI	-	El PJ realiza un salto para salvar un obstáculo o distancia.

T29 - Habilidades Comunes de Comunicación

Habilidad	VA	A/A	Dep.	VS	Descripción
Actuar	1	1	COM	INT	Representación de un papel o rol.
Asustar	1	1	COM	VAL	Atemorizar a alguien. Hace entrar en estado de Miedo a la víctima. No afecta a aquellos que se encuentren trabados en combate.
Cantar	1	1	COM	-	Toda acción que produzca sonidos melodiosos con la voz.
Empatía	1	1	COM	COM	Se utiliza para intentar caer bien a alguien o parecer simpático. Compite contra Empatía.
Interrogar	1	1	COM	COM	Toda acción relacionada con sonsacar información por medio de preguntas inquisitivas. Compite contra sí misma o contra Mentir.

T29 - Habilidades Comunes de Comunicación					
Habilidad	**VA**	**A/A**	**Dep.**	**VS**	**Descripción**
Intimidar	1	1	COM	COM	Tratar de convencer u obtener información de alguien por medio de la coacción o la violencia. Compite contra Intimidar.
Mentir	1	1	COM	INT	Tratar de ocultar la verdad por medio de engaños. Compite contra INT o contra Interrogar.
Narrar	1	1	COM	-	Habilidad relacionada con la pericia a la hora de narrar hechos e historias.
Negociar	1	1	COM	COM	Tratar, por vía la diplomática, de alcanzar un acuerdo, como puedan ser tratos comerciales, alianzas, etc. Si procede, se enfrentará a la habilidad Negociar del rival.
Obtener Información	1	1	COM	INT	Sonsacar información de manera discreta, sin levantar sospechas.
Oratoria	1	1	COM	COM	Cualidad empleada para convencer de algo por medio de argumentos bien construidos. Compite contra Oratoria.
Seducir	1	1	COM	INT	Engañar con arte y maña, persuadir a alguien para hacer algo relacionado con el placer carnal. Compite contra sí misma o contra INT.

T30 - Habilidades Comunes de Conocimiento					
Habilidad	**VA**	**A/A**	**Dep.**	**VS**	**Descripción**
Animal	1	1	CO	-	Todos aquellos saberes relacionados con la fauna.
Escribir	1	1	CO	-	Capacidad para leer y escribir.
Estrategia	1	1	CO	CO	Todo aquel saber relacionado con el arte de batallar y sus tácticas. Compite contra sí misma o contra la Estrategia de otro PJ.
Folclore	1	1	CO	-	Conocimiento de danzas y canciones de las diversas regiones y pueblos.
Humano	1	1	CO	-	Capacidad para diferenciar las distintas características de la anatomía de cada etnia humana.
Historia	1	1	CO	-	Saber relacionado con hechos pasados de las distintas civilizaciones y culturas.
Identificar Propiedades	1	1	CO	-	Permite reconocer qué tipo de propiedades posee un arma. Nunca propiedades mágicas o místicas.
Idiomas	1	1	CO	-	Permite hablar un idioma adicional al común, que es el hablado en todo el Continente. Idiomas: chakkat –Nemet–, tobare –Tabernas–, silvani –Flirt–, arkano, draconio y efita. Por cada especialización, el PJ aprende 1 idioma adicional.
Ingeniería	1	1	CO	-	Conocimientos para la creación y el diseño de minas, barcos, edificios, y maquinas de guerra.
Lenguaje de Signos	1	1	CO	-	Habilidad para comunicarse mediante el lenguaje gestual de los sordos, mudos o sordomudos.
Mecánica	1	1	CO	-	Todo aquello relacionado con aparatos mecánicos, máquinas y su funcionamiento.
Medicina	1	1	CO	-	Capacidad para diagnosticar males y enfermedades. También para prescribir el remedio, si lo tiene.
Mineral	1	1	CO	-	Saber relacionado con las rocas, las piedras y la propia tierra.

T30 - Habilidades Comunes de Conocimiento

Habilidad	VA	A/A	Dep.	VS	Descripción
Mitología	1	1	CO	-	Conocimiento de todo tipo de leyendas y hechos mitológicos.
Mundo	1	1	CO	-	Todo saber relacionado con las civilizaciones y ciudades del continente: estilos de vida, rivalidades, costumbres, disposición de las ciudades y calles, etc.
Náutica	1	1	CO	-	Capacidad para gobernar un barco, a su tripulación, entender las cartas marítimas, las mareas y vientos, y conocimiento de las costas del mundo.
Ocultismo	1	1	CO	-	Todo aquello relacionado con la brujería, las artes oscuras, o las capacidades mágicas de los hombres. También permite conocer –que no identificar– el efecto de pociones, pócimas, elixires, así como de objetos mágicos y místicos.
Protocolo	1	1	CO	-	Conocimiento de las normas y etiqueta aristocráticas, de altos cargos, monarquía, nobleza y burguesía.
Sobrenatural	1	1	CO	-	Todo conocimiento relacionado con las razas no humanas.
Tasar Objetos	1	1	CO	MAN	Acción que permite deducir el precio exacto de un objeto para evitar ser estafado. Obteniendo Crítico, aclara si un objeto o documento es una falsificación. Compite contra sí misma o contra Falsificar.
Vegetal	1	1	CO	-	Conocimiento de plantas, frutos y bosques.
Venenos	1	1	CO	-	Habilidad para reconocer cualquier tipo de veneno y su posible antídoto.

T31 - Habilidades Comunes de Manipulación

Habilidad	VA	A/A	Dep.	VS	Descripción
Cetrería	1	1	MAN	-	Arte de criar y domesticar aves rapaces.
Crear	1	Varía	MAN	DfC	Destreza en el ensamblado y montaje de objetos o piezas.
Crear Instrumento	1	Varía	MAN	DfC	Capacidad para fabricar instrumentos musicales. Precisa Herramientas Especiales de los bardos. Permite crear o reparar laudes, flautas, ocarinas, liras, violines, pianos, violonchelos, tambores, etc. Cada uno precisa de componentes propios. Algunos vienen explicados en la Lista de Instrumentos Musicales de los bardos.
Crear Medicamento	1	1D20m	MAN	DfC	Permite crear sustancias para tratar males. Los medicamentos curan las enfermedades causadas por virus y las dolencias. Precisa aprender Medicina y requiere Útiles de Decantación de los alquimsitas.
Cocinar	1	1D30m	MAN	-	Capacidad para preparar alimentos.
Desollar	1	1	MAN	-	Habilidad para quitar la piel del cuerpo de los animales. También relacionada con la capacidad de esquilar.
Falsificar	1	1	MAN	CO	Hacer copias ilegítimas, que pasan por auténticas ante el ojo inexperto, de cualquier documento u objeto. Compite contra sí misma y contra Tasar Objeto.
Forjar	1	1	MAN	DfC	Reparar o crear tanto armas como corazas, sin propiedades adicionales, de las Listas Generales. También sirve para devolver la CON perdida a las armas. En caso de Pifia, el arma pierde un nivel de CON. Cada punto de CON al crear un arma precisa una Porción de Materia para Forja.
Forzar Cerraduras	1	1	MAN	-	El arte de abrir cualquier puerta o cerrojo sin usar la llave.
Hurtar	1	1	MAN	PER	Pericia para robar sin ser descubierto. Compite contra Reflejos.

T31 - Habilidades Comunes de Manipulación

Habilidad	VA	A/A	Dep.	VS	Descripción
Pintar	1	1	MAN	-	Permite plasmar cualquier imagen por medio de un dibujo.
Primeros Auxilios	1	1	MAN	-	Capacita para cerrar las heridas sangrantes y reanimar a inconscientes, aunque nunca para restablecer Puntos de Vida.
Registrar	1	1	MAN	-	Cachear a una persona en busca de objetos ocultos o buscarlos en una estancia o similar. Si es el caso, se enfrentará a Ocultar Objeto.
Tocar Instrumentos	1	1	MAN	-	Habilidad relaciona con interpretar y componer piezas musicales.
Torturar	1	1	MAN	CON	Capacidad de infligir técnicas dañinas o lesivas para obtener lo que se desee de la víctima, mediante maltrato físico o mental.
Trampear	1	1	MAN	-	Relacionada con colocar, detectar y desactivar trampas.
Trilero	1	1	MAN	PER	Habilidad en los juegos de azar. Si es el caso, se enfrentará a Otear.
Usar Objeto	1	1	MAN	-	Capacidad para utilizar objetos con mecanismos complejos o fuera de lo normal.
Uso de Cuerdas	1	1	MAN	AGI	Relacionada con hacer nudos y utilizar cuerdas. Compite contra sí misma o con Contorsionar.

T32 - Habilidades Comunes de Percepción

Habilidad	VA	A/A	Dep.	VS	Descripción
Buscar	1	1	PER	INT	Acción que permite encontrar un objeto determinado en un lugar. Con Éxito Crítico, nadie notará desorden alguno. Compite contra sí misma y contra INT.
Escuchar	1	1	PER	SUB	Capacidad para percibir sonidos tenues o producidos en la distancia, tras una puerta, o similares. Compite contra sí misma o contra Sigilo.
Gustar	1	1	PER	-	Percibir el sabor. Permite diferenciar sabores y alimentos que estén en mal estado.
Leer los Labios	1	1	PER	-	Habilidad relacionada con la comunicación y obtención de información mediante el escrutinio de los labios quien esté hablando. El PJ únicamente puede leer los labios de aquellos que se encuentren dentro de su radio de PER.
Oler	1	1	PER	-	Percibir los distintos olores. Siempre dentro de su radio de PER Simple.
Orientar	1	1	PER	-	Habilidad que permite al PJ situarse espacialmente y determinar la ubicación y dirección de cada lugar.
Otear	1	1	PER	-	Escudriñar, mirar algo con atención. Compite contra sí misma, contra Esconderse, o contra Camuflarse.
Rastrear	1	1	PER	PER	Habilidad para encontrar, seguir y ocultar rastros. Compite contra Rastrear.
Reflejos	1	Sin A/A	PER	-	Representa una acción impulsiva ante la posibilidad de ser sorprendido, permitiendo reaccionar con cualquier acción o habilidad. Compite contra sí misma, contra la DES de quien le agreda o contra Hurtar.
Tocar	1	1	PER	-	Ejercitar el sentido del tacto. Reconocer materiales o formas por medio del tacto.

T33 - Habilidades Comunes de Subterfugio					
Habilidad	**VA**	**A/A**	**Dep.**	**VS**	**Descripción**
Camuflarse	1	1	SUB	PER	Posibilita moverse y pasar desapercibido en el entorno que rodea al PJ. Permite que el personaje se mimetice a la perfección con el medio que le rodea. Compite directamente contra Otear.
Disfrazarse	1	1	SUB	INT	Cambiar la apariencia del propio PJ para ocultar su verdadera identidad. Compite directamente contra INT.
Esconderse	1	1	SUB	PER	Toda acción relacionada con ocultarse en un sitio permaneciendo inmóvil. Compite directamente contra Otear.
Ocultar Objeto	1	1	SUB	MAN	Esconder cualquier objeto entre las ropas del PJ con la intención de que nadie lo encuentre. Compite directamente contra Registrar. Los objetos con CON 1 o más otorgan mods negativos a la tirada –siempre en base a su nivel de CON o según criterio del *Master*–.
Sigilo	1	1	SUB	PER	Habilidad para realizar desplazamientos cautelosos y silenciosos. El PJ se mueve a la mitad de su capacidad de movimiento al caminar. Compite directamente contra Escuchar.

CONCEPTOS GENERALES

Tanto las habilidades especiales como las mágicas y los dones incluyen unos conceptos que los describen y que deben ser aclarados antes de profundizar más en los mismos. Estamos hablando, además de su Título, de la Restricción, el Tiempo y la Descripción de estas habilidades.

-*Título:* además de ofrecernos el nombre de la habilidad, muestra, entre paréntesis, de qué Característica o Habilidad General depende. Además, también figurará, si es el caso, contra cuál compite. A su vez, dispone de otro paréntesis para decirnos qué Valor de Aprendizaje (VA) ostenta y cuántos Puntos de Cansancio se gastan al utilizarse.

-*Restricción:* determinará quién puede aprender tal habilidad, o si por lo contrario es de ámbito general.

-*Tiempo:* generalmente nos dirá el número de A/A que precisa para utilizarse –además del chequeo de la Característica o Habilidad General de la que depende–. En otros casos, nos aclarará que se utiliza Sin invertir A/A –tan sólo será necesario el chequeo–, o que es Pasiva –esto es, que no requiere chequeo ni inversión de A/A para utilizarla–.

-*Descripción:* este apartado nos ofrece toda la información complementaria y nos explica el efecto de tal habilidad, si precisa de otras habilidades para ser aprendida, y si requiere de herramientas para realizarse.

HABILIDADES ESPECIALES

Las habilidades especiales son cualidades fuera de lo normal, se podrían definir como extraordinarias. En la mayoría de ocasiones, un PJ, en un principio, sólo puede aprender las que se especifiquen en la lista de Especialización de Profesión a la que se adscriba el personaje aunque, como veremos más adelante, se puede llegar a aprender cualquiera.

A diferencia de las habilidades comunes, las especiales pueden precisar más A/A para ser llevadas a cabo. Una habilidad especial, para realizarse, necesitará tantas A/A como indique en su apartado de Tiempo. También existen algunas que no precisan de A/A, siendo consideradas Pasivas o Sin A/A.

Las habs especiales son también habilidades dependientes. Pueden depender del nivel de una Habilidad General o también darse el caso de que se sometan al valor de una Característica General a la hora de realizar los chequeos. De cualquier modo, en la habilidad especial se determina, de forma abreviada, de que atributo depende.

Puntos Otorgados por Profesión

La mayoría de las profesiones otorgan algunos puntos –Puntos Base– para que el PJ pueda elegir habs especiales. Estos puntos se multiplican por el ME del PJ –dicho mod viene consignado en el apartado de Edad–. Como resultado tendremos los puntos que el jugador podrá invertir en la lista de habilidades especiales de la Especialización de Profesión del PJ. Tan sólo podrá aprender, en un principio, habs especiales de su lista.

Aquellos puntos que no gaste podrán utilizarse para aprender o especializarse en las habilidades comunes indicadas en la lista de Especialización de Profesión.

Aprendizaje y Especialización

Cada habilidad especial requiere la inversión de un VA propio. Dicho valor deberá cubrirse, exclusivamente, con los puntos otorgados por la profesión en el momento de la creación. A diferencia de las habilidades comunes, las especiales presentan un VA variable. Estas pericias, al igual que el resto de habs, permiten dos especializaciones. Para adquirir cada una de ellas, el PJ deberá invertir el coste completo del VA de la habilidad en cuestión. De este modo, una hab especial con VA 3 precisa de 3 puntos para su aprendizaje, de 3 más para su primera especialización

y de otros 3 para la segunda. Cada especialización otorgará un beneficio o mod cuando se utilice la habilidad. Este beneficio aparece explicado en la Descripción de cada una de ellas.

No se podrán aprender habs especiales pertenecientes a otra Especialización de Profesión o de la Lista General hasta que el PJ haya aprendido absolutamente todas las determinadas en la lista de su Especialización. Una vez aprendidas éstas, será posible aprender habilidades especiales de otra Especialización de Profesión, pero invirtiendo el doble de los puntos que indique su VA. También podrán adquirirse especializaciones, nuevamente con un coste duplicado.

El Cansancio y las Habilidades Especiales

Como ocurre con el resto de técnicas, realizar habs especiales representará un esfuerzo para el PJ, por lo que se consumirán Puntos de Cansancio cada vez que se ejecuten. En concreto, dedicará tantos PC –o PV, de haber agotado los anteriores- como Valor de Aprendizaje tenga la habilidad.

LISTA GENERAL DE HABILIDADES ESPECIALES

AMAESTRAR (Des)(2)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: 1 A/A para dar la orden.
Descripción: esta habilidad especial permite al PJ domar o adiestrar a animales que pertenezcan a las categorías de animales de monta, animales domésticos o de corral. Si el animal, en un principio, estaba asilvestrado, al emplear esta habilidad se le aplicará, en lo sucesivo, la regla especial Domado. Enseñar nuevas órdenes requerirá 1D3 horas por cada una y superar un chequeo de DES por parte del PJ. Cuando un animal domado realice acciones enseñadas por su amo, utilizará siempre la DES de éste. Con la 1ª especialización el PJ domará tanto animales Semisalvajes como Salvajes. Con la 2ª, podrá amaestrar animales con la regla especial Demoníaco.

ARISTOCRACIA CLANDESTINA (Car)(1)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: de igual forma que existe todo un submundo de bajos fondos, ladrones y pícaros, existe un mundo paralelo en las más altas esferas, pues la corrupción lo inunda todo. Un personaje con esta habilidad se moverá en los círculos más reservados de la aristocracia, sabrá de conspiraciones y negocios al más alto nivel, y tendrá ocasión de influir en ellos. Cuando deba opinar, convencer, proponer o negociar en tales círculos, el personaje deberá chequear contra su CAR. Por cada especialización recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

ATRAER MUCHEDUMBRES (Car-Int)(1)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: 1 A/A.
Descripción: gracias a esta habilidad, el PJ podrá captar la atención de todo aquel que se encuentre cerca. Quienes lo escuchen, dejarán aquello que estuvieran haciendo para aproximarse deseosos de seguir escuchando lo que dice el improvisado líder de masas. Los oyentes quedarán embelesados por lo que dice el personaje. De este modo, cada asalto que el PJ prosiga con su discurso, los oyentes permanecerán pasivos, disfrutando de las sabias palabras del narrador. Esta hab afectará a todo aquel que se encuentre en el radio de CAR del PJ, y deberá enfrentarse a la INT de cada oyente para determinar si capta o no su atención. Por cada especialización, el PJ recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

CLANDESTINO (Co)(1)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: esta habilidad permitirá a aquellos que se muevan en las sombras y lleven a cabo trabajos sucios estar informados de todo cuanto se cueza en los bajos fondos y en las bandas callejeras, como quién ofrece trabajo, o quién realiza proezas, pero permaneciendo en un segundo plano, sin llamar la atención de nadie. En determinados momentos, el personaje deberá chequear contra su CO para disfrutar de las ventajas que ofrece esta habilidad. Por cada especialización, recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

CORAJE (Val)(1)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: el PJ será un referente durante el combate. Siempre que el personaje supere un chequeo de VAL, aportará a todos los compañeros que se encuentren en su VAL Simple un mod +2 a sus respectivos chequeos de dicha carac. Estos se verán motivados por el coraje de su compañero. Por cada especialización, recibirá un mod de +1 al resultado cuando lleve a cabo el chequeo de Valor.

PASO FORZADO (Ag)(1)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: con esta habilidad, el personaje podrá aligerar el paso en lugares rústicos, como el bosque o la montaña, sin consumir mayor cantidad de PC que los habituales para terreno llano y despejado. En ningún momento podrá doblar su velocidad corriendo. Esta habilidad permite mantener el mismo ritmo andando por terreno completamente llano que por terreno abrupto. Por cada especialización, recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

PERCIBIR LA RIQUEZA (Int-Car)(1)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: 1 A/A.
Descripción: aquel PJ que posea esta habilidad especial tendrá un sexto sentido para intuir qué nobles y burgueses poseen grandes riquezas, al igual que sabrá

quien trata sólo de aparentar ser importante y rico. Podrá determinarlo escudriñando con detenimiento al hombre que tiene delante. Para llevar la habilidad a cabo, se chequeará la INT del PJ contra el CAR del supuesto adinerado. Por cada especialización, recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

ALERTA (Per)(2)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: el PJ habrá desarrollado una capacidad fuera de lo normal para anticiparse y estar preparado ante cualquier situación de peligro o que lo pudiera pillar desprevenido. Justo antes de que se produzca una acción por sorpresa potencialmente peligrosa, el PJ podrá decidir chequear con Alerta. Si supera el chequeo de PER, no se considerará desprevenido ni indefenso. Una vez se realiza este chequeo de Alerta, desaparece la opción de chequear Reflejos ante la misma acción, y viceversa. Cada especialización otorga un mod de +1 a la tirada de Alerta.

BUEN LANZADOR (Fu)(2)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: 2 A/A.
Descripción: el PJ podrá arrojar objetos o armas más allá de la Distancia Arrojadiza. Podrá alcanzar la Distancia Próxima, aunque invirtiendo 2 A/A, ya que necesitará ejecutar algún tipo de giro, impulso o maniobra que aumente la cinética del objeto. Con la 1ª especialización, el personaje podrá alcanzar la Distancia Lejana en sus lanzamientos. Con la 2ª especialización, podrá alcanzar la Distancia Extralejana.

FE CIEGA (In)(2)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: todo aquel que posea esta hab especial gozará de una convicción ideológica gigantesca, y cualquier intento de coacción contra este personaje será en vano. Quien trate de doblegar su fe y creencias, recibirá un mod de -1 al resultado de su chequeo. Por cada especialización, se añadirá un mod de -1 adicional al resultado del chequeo.

HOMBRE DE NEGOCIOS (Com)(2)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: con esta habilidad, el personaje podrá repetir cualquier tirada fallida de Negociar, y cualquier Pifia en éstas pasará a considerarse un fallo normal. Por cada especialización, el PJ recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo cuando utilice Negociar.

VALENTÍA (Val)(2)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: el poseedor de esta habilidad especial no tendrá miedo a nada que se cruce en su camino, pues sabe que, si muere, se reunirá con su señor, que su alma descansará con la de sus hermanos de batalla, compañeros de aventuras, o simplemente se tratará de un loco aventurero de sangre fría. El PJ podrá repetir cualquier tirada de VAL en caso de fallar, y cualquier Pifia se considerará fallo normal. Por cada especialización, recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo cuando repita VAL.

MENTE EQUILIBRADA (Val)(3)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: con esta habilidad especial, siempre que el personaje vaya a adquirir un Estímulo No Superado o un Trauma, deberá chequear contra su VAL. De superar dicho chequeo, el Estímulo o el Trauma no le afectará. Por cada especialización, recibirá un mod de +1 para esta tirada.

SUEÑO LIGERO (Per)(3)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: aquel que posea Sueño Ligero dispondrá de un importante mecanismo de defensa mientras descansa. Podrá dormir con un ojo entreabierto, o tendrá un sueño tan poco profundo que le será muy fácil despertarse o escuchar aquello que sucede en las proximidades de su lecho. El PJ podrá realizar chequeos de PER, sin penalización alguna, mientras duerme. El radio de Percepción se reducirá a su PER Simple. Con la 1ª especialización, podrá repetir el chequeo fallido de PER mientras duerme, y con la 2ª, duplicará el radio de PER Simple.

INMUNIDAD A LOS VENENOS (Con)(4)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: un PJ con esta habilidad especial podrá resistir los efectos de la mayoría de los tóxicos. Tal vez sea por cualidad innata o por años de entrenamiento, el caso es que su organismo habrá desarrollado una defensa que inhibe los efectos de las pociones. El PJ deberá superar un chequeo contra su nivel de CON para evitar verse afectado por la sustancia. Si no supera la tirada, se deberá realizar el correspondiente chequeo de CON contra el Nivel de Toxicidad de la poción y aplicar sus efectos. Cada especialización otorga un mod de +1 al resultado del chequeo de Inmunidad a los Venenos.

LENGUAJE ANIMAL (Com)(4)
Restricción: todas las profesiones
Tiempo: 1 A/A.
Descripción: el PJ dispondrá de una capacidad especial que le permite entender a los animales y comunicarse con ellos. Esto le permitirá también transmitir órdenes simples a animales domésticos, de corral, e incluso salvajes. Dentro de su radio de COM, podrá pedirles que corran, huyan, que ataquen, que se aproximen, que se queden quietos, que no hagan ruido, que busquen un

rastro, que le sigan o bien que sigan a alguien, etc. Del mismo modo, el PJ podrá entender los mensajes simples que los animales transmiten mediante sonidos o acciones. Por cada especialización, el PJ recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo cuando se utilice Lenguaje Animal.

MOVERSE A CIEGAS (Per)(4)
Restricción: todas las profesiones.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: siempre que el personaje haya estado en un lugar con anterioridad, podrá conservar en su memoria la disposición de los objetos de la estancia, o el camino y dirección tomados, con los pasos y distancias exactas del recorrido. Por ello, podrá recorrer el camino o moverse por la estancia estando completamente a oscuras sin recibir penalización en sus movimientos. En el caso que el personaje haya sido trasladado a algún sitio con los ojos tapados, podrá llevar a cabo el chequeo para recordar el itinerario del mismo. En ambos casos, deberá chequear contra su PER para poder moverse y recordar la disposición de todo. Por cada especialización, recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

HABILIDADES NO APRENDIDAS

Cabe la posibilidad de que un PJ intente realizar una habilidad que no haya aprendido. Hablamos de técnicas que el personaje pueda haber visto ejecutar a otro individuo, o alguna de la que le hayan explicado los rudimentos. En tales casos hablaríamos de la ejecución de una habilidad no aprendida. Conviene aclarar que este supuesto incluye únicamente habilidades comunes, especiales –de cualquier profesión– y técnicas marciales; la ejecución del resto de habs, esto es, las mágicas, dones e Invocaciones, resultará totalmente impracticable sin haberlas aprendido.

El procedimiento a la hora de chequear será el mismo, pero con un Mod de -2 a la tirada, debido a que el PJ no conoce la disciplina que ejecuta. A su vez, nunca ganará Puntos de Experiencia por estas acciones hasta que sean correctamente aprendidas. Sin embargo, existe una excepción; si al realizar una habilidad no adquirida se obtiene un Resultado Crítico G1, la misma se considerará aprendida en el acto.

También cabe especificar que, si se ejecuta una hab no aprendida que dependa de una Habilidad General de nivel inferior a Irrisorio –es decir, dependiente de una Habilidad General con valor 0–, para su correcta ejecución, será necesario obtener Crítico o se considerará fallida automáticamente.

HABILIDADES MÁGICAS

Se podrá dar el caso de PJs que, debido a su profesión, desarrollen ciertas aptitudes sobrenaturales. A estas pericias se las conoce como habilidades mágicas. La mayoría están determinadas en las Especializaciones de Profesión, aunque no todas las Especializaciones incluyen este tipo de habilidades.

Como ocurre con las habilidades especiales, las habs mágicas pueden requerir varías A/A para ser realizadas. Pueden precisar de tantas A/A como indique su apartado de Tiempo, ser utilizadas sin A/A, o incluso no precisar ninguna por considerarse Pasivas. Todas las habs mágicas dependerán de la Característica General de POD, por lo que deberán chequear con el valor de dicha característica.

Puntos Otorgados por Profesión

Aquellas profesiones que incluyan habs mágicas dispondrán de un número de Puntos Base asignados para la elección de las mismas. Estos puntos que la Especialización de Profesión brinda deben ser multiplicados por el ME del PJ. El resultado serán los puntos de los que dispondrá el jugador para repartir entre las habs de la lista de habilidades mágicas de la Especialización de Profesión de su personaje. El PJ sólo podrá aprender –o especializarse–, en un principio, en aquellas que estén en esta lista.

Los puntos destinados a habs mágicas que no se hayan invertido podrán ser utilizados para aprender o especializarse en habilidades comunes de la lista indicada por la Especialización de Profesión.

Aprendizaje y Especialización

Las habilidades mágicas también tienen un Valor de Aprendizaje variable que, como ya sabemos, indica el gasto de puntos necesario para aprenderlas o para adquirir alguna de las dos especializaciones posibles. Cada especialización otorgará o bien un beneficio o bien un mod cuando se utilice la hab, que vendrá explicitado en la descripción de la misma.

No se podrán aprender habilidades mágicas pertenecientes a otra Especialización de Profesión hasta que el PJ haya aprendido todas las determinadas en la lista de su Especialización de Profesión. Una vez aprendidas éstas, cada nueva habilidad mágica -de otra lista de profesión- que se desee adquirir costará el doble de su VA, tanto para aprenderla como para especializarse.

El Cansancio y las Habilidades Mágicas

Ejecutar habilidades mágicas supone un esfuerzo que provocará un gasto de Puntos de Cansancio. Como ocurre con las habs especiales, el PJ restará el VA de cada técnica a sus PC cuando realice habilidades mágicas. Si no dispusiese de PC suficientes, vería reducidos sus PV.

El POD y los PXs para las Habilidades Mágicas

Puesto que todas las habs mágicas dependen del POD, al acumular 10 PXs en dicha característica, el jugador puede decidir incrementarla en un nivel o dedicar todos los puntos para aprender o especializarse en las habilidades mágicas de su Especialización de Profesión. Estos puntos también podrían repartirse en aprender dones, si el PJ fuera de una raza distinta a la

humana, o aprender nuevas Invocaciones, si se tratase de un brujo.

CRÍTICOS Y PIFIAS EN LAS HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Cuando se obtiene una tirada abierta en un chequeo de Habilidades Especiales, Mágicas, Dones o Características, ésta puede dar como resultado un Crítico o una Pifia. Este tipo de resultados reciben el nombre de Resultado Crítico o Resultado de Pifia, según corresponda. Existen distintos grados, según lo acertado que sea el Crítico o lo desastrosa que resulte la Pifia. En las tablas que adjuntamos a continuación se muestran todos los grados, desde el G9 –grado 9– hasta el G1.

T34 - Resultados Críticos de Características y Habilidades

Grado	Resultado Crítico
G1	Subes 1 nivel. Ejecución perfecta, incrementas en 1 nivel tu Característica General o Habilidad General, o adquieres 10 PXs para aprender habs comunes, especiales, mágicas o dones que dependan de la carac o hab general.
G2	Ganas 2 especializaciones. Ejecución ejemplar de la acción, adquieres 2 especializaciones para esta hab o don. Si se trata de una carac, obtienes un mod de +1.
G3	Ganas 1 especialización. Ejecución muy buena, adquieres 1 especialización para esta hab, o un +1 para la Carac.
G4	Ganas 4 PXs. Buena ejecución de la acción, no te resta PC y adquieres 4 PXs para la Característica General o Habilidad General.
G5	Ganas 3 PXs. Buena ejecución de la acción, no te resta PC y adquieres 3 PXs para la Característica General o Habilidad General.
G6	Ganas 2 PXs. Buena ejecución de la acción, no te resta PC y adquieres 2 PXs para la Característica General o Habilidad General.
G7	Ganas 1 PX. Buena ejecución de la acción, no te resta PC y adquieres 1 PXs para la Característica General o Habilidad General.
G8	Recibes +2 a la tirada. En la siguiente tirada de la misma hab o carac dispondrás de un mod de +2 al resultado.
G9	Recibes +1 a la tirada. En la siguiente tirada de la misma hab o carac dispondrás de un mod de +1 al resultado.
G0	Pifia pasa a fallo. La próxima vez que saques Pifia con la misma hab o carac, se considerará un fallo normal.

HABILIDADES DE COMBATE

Las habilidades de combate determinan los conocimientos de un personaje en el arte de la lucha. Reciben el nombre de técnicas marciales y están agrupadas por Disciplinas y Escuelas. Algunas vienen indicadas en la Especialización de Profesión. El resto, se podrán elegir a discreción, aunque no habrá total libertad para seleccionarlas de entre todas las Disciplinas, pues algunas Escuelas Marciales están restringidas a unos pocos usuarios.

Al igual que ocurre con muchas otras habs especiales o mágicas, las técnicas pueden requerir varias A/A para

T35 - Resultados de Pifias de Características y Habilidades

Grado	Resultado Crítico
G1	Pierdes 1 nivel. Rozas la deficiencia en tu acción. Bajas 1 nivel en la Habilidad General o Característica General de la que dependiese la hab. Además añade el efecto del G2 y G3.
G2	Inconsciente. Tu error al moverte o el gran esfuerzo mental hacen que pierdas el equilibrio y quedes inconsciente.
G3	Efecto contrario. Tu acción causa el efecto contrario del deseado, aunque creerás que la acción ha sido realizada con éxito.
G4	Ni lo intentes. Error garrafal. No querrás volver a usar la hab en lo que queda de día, pues tienes miedo o vergüenza de volver a fallar.
G5	Pierdes 3 PXs. Te confiaste demasiado. Ahora, dudas de tu capacidad. Pierdes 3 PXs de la carac o hab de la que depende.
G6	Pierdes 2 PXs. Estabas demasiado confiado como para realizar correctamente la acción. Ahora, dudas de tu capacidad. Pierdes 2 PXs de la carac o hab de la que depende.
G7	Pierdes 1 PXs. Estabas demasiado confiado como para realizar correctamente la acción. Ahora, dudas de tu capacidad. Pierdes 1 PXs de la carac o hab de la que depende.
G8	Acierto pasa fallo. La próxima vez que realices la habilidad y superes el chequeo, se considerará fallo normal.
G9	Recibes -2 a la tirada. La próxima vez que realices la habilidad, se aplicará un -2 al resultado de tu tirada.
G0	Recibes -1 a la tirada. La próxima vez que realices la habilidad, se aplicará un -1 al resultado de tu tirada.

realizarse, no precisar de A/A, o ser Pasivas. Tales supuestos vienen determinados en el apartado Generalidades del Combate de esta guía, y explicados de manera más extensa y concreta en el capítulo *El Combate*.

Todas las Técnicas Marciales dependerán de la Característica General de Destreza, debiendo chequear con el valor de dicha Característica. Existe una gran cantidad de Técnicas Marciales, y multitud de reglas de combate que deberán tenerse en cuenta a la hora de elegirlas, aprenderlas y realizarlas. Para ello, se deberá consultar el *Capítulo VII, El Combate*, de esta guía.

Puntos Otorgados por Profesión

Todas las Especializaciones de Profesión tienen asignados un número mínimo de Puntos Base para su apartado de habs de combate. Tras ser multiplicados por el ME, el PJ podrá utilizar tales puntos para aprender y especializarse en aquellas técnicas marciales que desee. Es obligatorio que el PJ aprenda, en un principio, las técnicas que su Especialización de Profesión indique antes de aprender cualquier otra, aunque no todas las profesiones determinan alguna.

Los puntos que no se gastasen en la elección de técnicas marciales podrían utilizarse para aprender o especializarse en habs comunes de la lista indicada por la Especialización de Profesión.

Aprendizaje y Especialización

A diferencia del resto de habilidades, las técnicas marciales tienen un Valor de Combate (VC), consistente en el número de puntos que es necesario invertir para aprenderlas. El PJ podrá utilizar los puntos dados por la Especialización de Profesión para aprender una técnica marcial, gastando su VC. De este modo, una técnica con VC 3, precisa de 3 puntos para aprenderse. La mayor diferencia, con respecto al resto de habilidades, es que las de combate no se pueden especializar. La única manera de mejorarlas es, sencillamente, subir el nivel de la Des del PJ.

Salvo que la profesión especifique lo contrario, las técnicas marciales de la Escuela Prohibida, la Escuela del Cuerpo y el Espíritu, la Disciplina Marcial de la Palma Sagrada, la Disciplina Marcial del Bosque Eterno y las Técnicas Exóticas no podrán aprenderse. El resto de técnicas pertenecientes a otras escuelas o disciplinas no están restringidas y podrán estudiarse indistintamente, sin incrementar por ello el coste de aprendizaje que requiera cada una.

El Cansancio y las Técnicas Marciales

Las técnicas marciales también restan PC al ser ejecutadas. En el caso de haber agotado los PC, descontarán PV. Sin embargo, a diferencia del resto de habilidades, el número de PC que resta una técnica no corresponde con el VC: los Puntos de Cansancio que descuenta una técnica de combate vienen explicados en el subapartado "El Cansancio en el Combate" del *Capítulo VII, El Combate*.

La DES y los PXs para Técnicas Marciales

Absolutamente todas las técnicas marciales dependen de la Des. Por esto, si se consiguen 10 PXs en esta característica, se pueden emplear en aprender tantas habilidades de combate como se pueda –o subir 1 nivel en la propia Carac–.

DONES

Los dones podrían definirse como aquellos poderes intrínsecos a la naturaleza de la raza a la que se pertenece. Si las habilidades comunes, especiales y mágicas corresponden a las distintas profesiones, los dones son propios de las distintas razas.

Los dones, al igual que el resto de habs, pueden precisar de tantas A/A para ser llevados a cabo como se indique en su apartado de Tiempo, no precisar de acciones y sí de chequeo para ser utilizados, o llegar a tener incluso la propiedad Pasiva. Todos los dones dependerán del POD y deberán chequear con el valor de dicha característica.

Puntos Otorgados por Raza

Cuando un PJ pertenece a una raza no humana tiene la posibilidad de elegir dones propios del listado correspondiente. Para ello, en el momento de la Creación de Personaje, el jugador deberá multiplicar el nivel de POD Simple del PJ por su ME. El resultado serán los puntos de los que dispondrá para aprender dones de la lista propia de su raza. A tal efecto, deberá consultarse el subcapítulo «Razas» del Capítulo V de esta guía.

Los puntos destinados a Dones que no se hayan asignado podrán ser utilizados para aprender o especializarse en Habilidades Comunes de la lista indicada por la Especialización de Profesión del PJ.

Aprendizaje y Especialización

Aprender dones implica invertir un determinado número de puntos de VA. La cantidad de puntos disponible se obtiene al multiplicar el POD Simple del PJ con su ME. Los dones también permiten hasta dos especializaciones que costarán, cada una, la misma cantidad de puntos que el VA del don. Cada especialización otorgará un beneficio o modificador cuando se utilice éste. Dicho beneficio viene explicado en la descripción de cada don.

Un PJ de una raza nunca podrá aprender dones pertenecientes a otra raza, son intrínsecos a cada una.

El Cansancio y los Dones

Poner en práctica los dones supondrá un esfuerzo para el PJ, por lo que consumirán Puntos de Cansancio cada vez que se utilicen. Para representar tal esfuerzo, el personaje restará el VA del don a los PC de los que disponga cuando lo ejecute. Si no dispusiese de PC, vería reducidos sus PV.

El POD y los PXs para los Dones

Todos los dones dependerán del POD. Una vez se obtienen 10 PX en POD, el jugador puede decidir si incrementar esta característica en un nivel, o bien invertir los puntos en aprender o especializarse en los dones de su raza. No es obligatorio que, en este caso, el jugador invierta todos los puntos en dones. También podrá repartir los puntos y aprender otras habs mágicas, o Invocaciones si se tratase de un brujo.

INVOCACIONES

Aunque las Invocaciones no son consideradas habilidades, guardan cierta similitud con las mismas. Son los conocimientos intrínsecos de todo brujo, están compuestas por Conjuros, Sortilegios y Códices que, o bien se recitan de un grimorio por parte del brujo o son evocados de su mente. A su vez, las Invocaciones están agrupadas en Disciplinas Arcanas accesibles tan sólo por los miembros de sus respectivas logias.

También precisan de A/A para ser llevadas a cabo, aunque algunas Invocaciones necesitan de varias A/A, minutos o incluso horas. Una vez realizadas, pueden durar unos instantes, minutos, horas, días, estar activas hasta que sean dispersadas o ser permanentes. Todas las reglas relacionadas con la brujería y las Invocaciones aparecen descritas en el «Capítulo VIII, La Brujería» de esta guía y será imprescindible su consulta para la creación de un PJ brujo.

EJEMPLO DE CREACIÓN

A continuación ejemplificaremos la última parte de la Creación de Personaje, las habilidades. Krin, como todo PJ, debe repartir niveles entre sus Habilidades Generales y elegir las habs comunes y especiales propias de su profesión que, en este caso, es la de Bardo Arcano. Puesto que se trata de un bardo, podrá aprender habilidades y canciones mágicas de su propia lista. Incluso tendrá algunos puntos para poder elegir técnicas marciales.

Habilidades Generales

Los primero será consultar la tabla de Puntos por Cultura para Habilidades Generales. Consultaremos los puntos por Cultura Civilizada y se los anotaremos a cada habilidad: AGI 1, COM 3, CO 4, MAN 2, PER 0 y SUB 0. Acto seguido, repartiremos los puntos por edad. Estos puntos los consultaremos en la tabla de Puntos por Edad para Habilidades Generales. Al ser Krin un Adolescente, sólo se repartirá 12 puntos entre sus Habilidades Generales. Así quedarán sus niveles tras el reparto: AGI Inferior (3), COM Medio (5), CO Avanzado (6), MAN Bajo (4), PER Mediocre (2) y SUB Mediocre (2). Ninguna de las Habilidades Generales dispondrá de ningún mod.

Habilidades Comunes

A continuación, elegiremos las comunes de Krin. Para ello multiplicaremos su ME, que es de 2 por ser Adolescente, por los Puntos Base que determina su profesión, que en este caso serán 5. El resultado final serán 10 puntos para aprender todas las habilidades comunes que indica su Especialización de Profesión. De este modo, Krin aprende Actuar (1), Cantar (1), Mentir (1), Narrar (1) y Negociar (1) de Comunicación; Folclore (1), Mitología (1) y Ocultismo (1) de Conocimiento; Tocar Instrumento (1) de Manipulación; y Escuchar (1) de Percepción. No le sobran puntos y todavía le quedan habilidades comunes que aprender. Tendrá que esperar a próximas subidas de nivel.

Habilidades Especiales

Siguiendo el mismo procedimiento, calcularemos los puntos para las habilidades especiales. Multiplicaremos el ME (2) por los Puntos Base determinados para las habilidades especiales de esta Especialización, en este caso 2. El resultado es de 4 puntos, los suficientes como para aprender las habilidades más prácticas. Krin aprenderá las siguientes habs: Lenguaje Musical (2), para comunicarse con notas y melodías con otros músicos, y Oído Muy Fino (2), para mejorar su capacidad de escucha.

Habilidades Mágicas

Llega el turno de las habs mágicas. Realizaremos el mismo procedimiento: multiplicaremos su ME (2) por los Puntos Base determinados para las habilidades mágicas de la Especialización, en este caso, la significativa cantidad de 5. El resultado es de 10 puntos. Las habs mágicas que aprenderá serán las siguientes: Cantares Mágicos (4), muy útil para interpretar canciones mágicas sin instrumento; Escuchar Magia (1), para detectar cuándo se practica la magia a su alrededor; Onda Sonora (2), para disponer de un ataque mágico muy efectivo; y Oda a la Vida (3), para recuperar vida sin tener que acudir a ningún curandero.

Habilidades de Combate

Ahora es el turno de las técnicas marciales. Multiplicaremos, otra vez, el ME (2) por los Puntos Base determinados para habilidades de combate de esta Especialización, que en este caso son 2. El resultado es de 4 puntos, los justos para elegir lo imprescindible para este personaje –poco avezado en el combate–. Las técnicas elegidas serán: Golpe Indeterminado (1) y la Técnica Exótica, exclusiva de los bardos, Combate con Instrumento (3). El combate no será el punto fuerte de Lander.

Información Personal

Jugador	
Personaje	Krin Lander
Raza	Humano
Género	Masculino
Origen	Ciudad de Ragher
Cultura	Civilizada

Descrip. y Aspecto Físico

Mide un metro setenta y cinco, es pelirrojo y de ojos verdes. Piel clara, barbilampiño, tiene la ceja derecha partida. Luce una dentadura poco cuidada con varias caries. Delgado, de ademanes refinados en demasía. Viste ropa colorida y sombrero pomposo. Siempre lleva capa y prendas muy anchas.

17, Adolescente	**Edad**
Legal Moral	**Alineamiento**
Troba y Thul	**Deidades**
Bardo Arcano	**Profesión**
Buscavidas	**Ocupación**
1 R y 2 E	**Bolsa/Erarios**

Actitud y Psicología

Lemas

- Los méritos no van conmigo ○○○○
- Vive y deja vivir ○○○○
- El conocimiento es poder ○○○○
- La mayoría manda ○○○○
- La perfección lleva su tiempo ○○○○
- ○○○○
- ○○○○

Traumas

Estímulos Superados

Estímulos No Superados

Trasfondo

Anécdotas Justas

Desconocido (A), Ciudadano (F), Monedillas (A), Herrería (F)

Anécdotas Injustas

Miedo Escénico (A), Calambre (A) Vicios (A), Objeto de Robos (A)

El Secreto

Secreto de Familia. Él y su tío utilizaron la magia para obtener riquezas de manera ilícita en la corte de Gmolh Ragher. Éste fue el principal motivo por el que Krin abandonó la ciudad.

La Obligación

Todo por un Sueño. Quiere convertirse en el mayor Bardo Arcano de todos los tiempos. Hará lo que haga falta para ello, y encontrar a su tío será parte de su obligación.

Inventario

Objeto	Objeto/Cualidad
Botas Cuero (Coste 5R) (Cap 2/1)	Yesca y Pedernal (8E) (2/1)
Ropa Interior (1R) (10/1)	Petate de 10 de CAP (2R) (2/1)
Ropa Invierno (4R) (1)	Cantimplora Grande 2 litros (1R) (2/1)
Capa (5R) (2/1)	Botella 1 litro de Agua Miel (5E) (2/1)
Laud (150R) (3) Instrumento Mágico	

Armas

Arma	Distancia	Daño	Salvación	CON	CAP	Proyec.	Propiedades

Corazas

Coraza	Piezas	Salvación	SIC	CON	CAP	Propiedades
	C T Bd Bi Pd Pi					
	C T Bd Bi Pd Pi					
	C T Bd Bi Pd Pi					

Características Generales

CAR	5	PX	Mod	CON	5	PX	Mod	DES	4	PX	Mod
FU	4	PX	Mod	IN	3	PX	Mod	INT	4	PX	Mod
POD	6	PX	Mod	VAL	3	PX	Mod				

Habilidades Generales

AGI	3	PX	Mod	COM	5	PX	Mod	CO	6	PX	Mod
MAN	4	PX	Mod	PER	2	PX	Mod	SUB	2	PX	Mod

Características Mixtas

A/A	3	CAP	10 / 7
MDaño	1D3	MMana	1D4

Puntos de Vida (PV)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	●
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

PC 10 / PCOR 3 /

Habilidades y Dones

Habilidad / Don	CL	ESP.	A/A	VA	DEP.
Lenguaje Musical	E	e e	Sin	2	COM
Oído Muy Fino (+2 a Escuchar en el radio de PER Simple)	E	e e	Pasi.	2	PER
		e e			
Lenguaje Musical (Pierde el doble de PC que con instrumentos mágicos)	M	e e	Pasi.	4	POD
		e e			
Escuchar Magia	M	e e	1	1	POD
Oda a la Vida (+1 PV por asalto a aquel que esté en su POD Simple)	M	e e	3	3	POD
		e e			
Onda Sonora	M	e e	3	2	POD
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			

Habilidades de Combate

Técnica Marcial	A/A	CAN	VC
Golpe Indeterminado	1	varía	1
Combate con Instrumento	1	1	3

Habilidades Comunes

AGILIDAD

Acrobacias	e	e	a	Escalar	e	e	a
Atrapar	e	e	a	Montar	e	e	a
Bailar	e	e	a	Nadar	e	e	a
Caer	e	e	a	Remar	e	e	a
Contorsiona.	e	e	a	Rodar	e	e	a
Correr	e	e	a	Saltar	e	e	a
Equilibrio	e	e	a				

COMUNIACIÓN

Actuar	e	e	●	Mentir	e	e	●
Asustar	e	e	a	Negociar	e	e	●
Cantar	e	e	●	Narrar	e	e	●
Empatía	e	e	a	O. Informa.	e	e	a
Interrogar	e	e	a	Oratoria	e	e	a
Intimidar	e	e	a	Seducir	e	e	a

CONOCIMIENTO

Animal	e	e	a	Medicina	e	e	a
Escribir	e	e	a	Mineral	e	e	a
Estrategia	e	e	a	Mitología	e	e	●
Folclore	e	e	●	Mundo	e	e	a
Historia	e	e	a	Náutica	e	e	a
Humano	e	e	a	Ocultismo	e	e	●
I. Propiedad	e	e	a	Protocolo	e	e	a
Idiomas	e	e	a	Sobrenatu.	e	e	a
Ingeniería	e	e	a	Tasar Obje.	e	e	a
Len. Signos	e	e	a	Vegetal	e	e	a
Mecánica	e	e	a	Venenos	e	e	a

MANIPULACIÓN

Cetrería	e	e	a	Pastorear	e	e	a
Cocinar	e	e	a	Pintar	e	e	a
Crear	e	e	a	P. Auxilios	e	e	a
Crear Instru.	e	e	a	Registrar	e	e	a
Crear Medi.	e	e	a	Tocar Ins.	e	e	●
Desollar	e	e	a	Torturar	e	e	a
Falsificar	e	e	a	Trampear	e	e	a
Forjar	e	e	a	Trilero	e	e	a
F.Cerraduras	e	e	a	Usar Objeto	e	e	a
Hurtar	e	e	a	Uso Cuerdas	e	e	a

PERCEPCIÓN

Buscar	e	e	●	Orientar	e	e	a
Escuchar	e	e	a	Otear	e	e	a
Gustar	e	e	a	Rastrear	e	e	a
Leer Labios	e	e	a	Reflejos	e	e	a
Oler	e	e	a	Tocar	e	e	a

SUBTERFUGIO

Camuflarse	e	e	a	Ocul. Objeto	e	e	a
Disfrazarse	e	e	a	Sigilo	e	e	a
Esconderse	e	e	a				

MUERTE DEL PJ

Que la muerte no es el final del camino, sino un nuevo comienzo, puede sonar a tópico pero, como veremos a continuación, en el mundo de *Shadow Mirror* hablamos de un hecho probable. La muerte puede sorprender a tu PJ en cualquier momento, en cualquier lugar, pero esto no quiere decir que tengas que desecharlo y tirar su hoja de personaje a la basura. Nada más lejos de la realidad; que tu PJ caiga en las aterradoras garras de la Parca puede dotar a una partida de una multitud de nuevas oportunidades. Por esta razón, las reglas de la Muerte del PJ se incluyen dentro de las reglas de creación del mismo.

LOS PV Y LOS CHEQUEOS DE CONSTITUCIÓN

Los Puntos de Vida (PV), como se puede deducir de su nombre, marcan el nivel de salud de un PJ. Cuantos más Puntos de Vida tenga, mayores serán sus posibilidades de supervivencia. Si los perdiera todos, el PJ moriría. No obstante, esta situación no tiene por qué ser obligatoriamente el final del periplo de un PJ.

Cuando los PV de un PJ llegan a cero se debe realizar un chequeo de Constitución (CON) con Dificultad Simple: si se supera, el PJ permanecerá consciente; si se falla, caerá desvanecido al suelo y se le considerará indefenso. Si los PV resultantes, después de restar la última cantidad de PV perdidos, ofrecen un valor negativo, tal valor serán los negativos que se aplicarán a dicho chequeo.

Ejemplo: Krin tiene 4 PV. Durante un combate, recibe el impacto de una espada que le causa 6 heridas. Pierde los 4 y se queda con un -2. Ahora, Krin tiene un -2 al resultado de lo que saque en 1D10 al chequear contra su nivel de CON. Como tiene nivel de CON 5, deberá obtener 7 o más en el chequeo.

La Tabla de Vida

Si un PJ, con el valor de PV en negativo, falla el chequeo antes mencionado, tendrá que realizar una tirada en la Tabla de Vida para aplicar el resultado obtenido. A este chequeo se le conoce como Tirada de Vida. El chequeo se realizará con 1D20 y se le restará al resultado el número de heridas adicionales –PV negativos- que tuviera el PJ.

T36 - Tabla de Vida

1D20	Efecto
1-10	El PJ muere. Consultar Tabla de Muerte.
11-14	El PJ caerá en coma profundo. Necesitará de intervención médica para salir de él. El fallo en este chequeo hará el coma irreversible.
15-18	El PJ queda inconsciente durante 1D20 minutos.
19-20	El PJ permanecerá Inconsciente hasta superar un chequeo de Dificultad Simple de CON. Sin negativos en este chequeo.

Si un PJ obtiene un resultado de inconsciencia, los PV negativos que tuviera no se habrán recuperado. Para ello, precisará reponerlos de la manera habitual, con descanso y alimentos, o recibiendo atención médica; de lo contrario, la próxima vez que sufra una herida o quede inconsciente deberá volver a realizar una Tirada de Vida. Hay que tener en cuenta que si los PV negativos de un PJ alcanzan o sobrepasan la cifra de sus Puntos de Vida máximos –esto es, -10 si su valor de PV es de 10, por ejemplo-, tendrá que realizar la Tirada de Vida automáticamente, sin hacer el chequeo de CON previo.

La Tabla de Muerte

Si tras la Tirada de Vida, aplicando los PV negativos, se obtiene un resultado entre 1-10, se deberá realizar otra tirada, esta vez en la Tabla de Muerte. A este nuevo chequeo se le conoce como Tirada de Muerte.

Será en esta tirada donde los Puntos de Favor, que el PJ habrá acumulado durante años de adoración a su deidad, tendrán un especial protagonismo. Estos puntos, si son positivos, se sumarán al resultado de la Tirada de Muerte, pudiendo otorgar al personaje una audiencia con su dios para pedir que le devuelvan la vida. Sin embargo, si son negativos, se descontarán a la tirada.

T37 - Tabla de Muerte

1D20	Efecto
1-7	Resignación. Su alma ronda alrededor de su cadáver durante 5 días, tras lo cual, marcha al reino del mas allá para no volver.
8-10	Inocencia. El PJ no es consciente de que ha muerto y, tras 5 días, su alma vagará por el mundo. Sujeto a las reglas de los espíritus.
11-12	Huesos. El PJ no acepta su muerte y se condena a una existencia de no-vida. Si supera un chequeo de Dificultad Simple de POD, se convertirá en un Despojo con alma. De fallarlo se realiza el efecto de Inocencia.
13-14	Carne. Su cuerpo se va pudriendo poco a poco. Ahora no es humano, sino un zombi. El PJ deberá elegir sus dones correspondientes.
15-16	Espíritu. El PJ ya no necesita más su cuerpo. Deberá elegir los Dones correspondientes a tal raza.
17-18	Acoso. El alma del PJ, sedienta de venganza, poseerá a un ser humano de su elección para así poder vengarse. Una vez cumplida la venganza, el alma del PJ partirá hacia el más allá.
19-20	Retribución. El PJ comparece directamente ante el Dios o Antiguo al que adora. Éste le devolverá la vida, convirtiéndolo en uno de sus hijos predilectos, para que incremente su gloria.

RAZAS: REGLAS ESPECIALES Y DONES

HUMANOS

REGLAS ESPECIALES

-El Despertar: aunque, a priori, los humanos no posean ningún don racial, sí tienen la opción de verse afectados por el «despertar». Las particularidades de esta Regla Especial se especifican en la sección dedicada al *Shade*, dentro de la raza Espíritus, Espectros y *Shade*. La aplicación de esta regla estará supeditada siempre al consentimiento del *Master*.

-Origen: el pueblo humano está diseminado por todo el Continente. A lo largo de los siglos, ha evolucionado mezclándose con otras comunidades. Tanto es así que se han creado núcleos independientes con características diferenciadas los unos de los otros. El haber nacido en cada una de estas zonas los ha dotado de cualidades únicas. La siguiente lista muestra la capacidad de la que gozará el miembro de cada etnia:

-Necrita: los necritas son la cuna del nuevo pensamiento libertario, la democracia y la igualdad, así como de la nueva ciencia. Por ello, podrán repetir todos los chequeos fallidos de INT y de CO. Sólo para Habilidades Comunes dependientes.

-Gariano: debido a su historia, muy ligada a la magia y a los estudios arcanos, los garianos han sabido canalizarla mejor que nadie. Siempre consumirán la mitad de los PC necesarios cuando realicen Invocaciones o habs mágicas, siendo el valor mínimo de 1.

-Fustense: los fustenses son conocidos por su carencia de miedo y por hacer gala de un gran valor en los momentos difíciles. Por ello, podrán repetir cualquier chequeo de VAL fallido y sólo perderán PCOR cuando obtengan Pifia.

-Nhevriano: la Escuela Nhevriana forma parte de la naturaleza de un nhevriano. Debido a esto, para cualquier hijo de Nemet las técnicas marciales de esta escuela costarán la mitad, siendo el valor mínimo de 1.

-Tabernero: un tabernero tiene una piel curtida por el desierto, mucho más resistente de lo normal. Dispondrá de 1D3 de salvación ante cualquier golpe.

-Flirtense: cualquier descendiente de Flirt dispone de una agilidad inusual. Así, podrá repetir cualquier chequeo de AGI fallido. Esto sólo se aplica con habilidades comunes dependientes.

-Talento Especial: los humanos no disponen de dones como el resto de las razas, pero poseen un talento innato para aprender habilidades especiales, incluso cuando no guardan relación alguna con su profesión. De este modo, un personaje humano tendrá la posibilidad de elegir una hab especial de cualquier Especialización de Profesión en el momento de la Creación de Personaje. Esta habilidad será adoptada como propia y resultará completamente gratuita. La edad del personaje determinará los puntos máximos de Valor de Aprendizaje de la habilidad que se podrá elegir: el Adolescente podrá elegir de entre aquellas habilidades con un Valor de Aprendizaje no superior a 4, el Adulto elegirá habilidades con un valor no superior a 6 y, tanto el Maduro como el Anciano, tendrán como tope un Valor de Aprendizaje de 8.

ARQUEROS SOLARES

REGLAS ESPECIALES

-Amos del Fuego: adoradores del fuego, pirómanos, locos de las llamas o incluso demonios ígneos son los seudónimos con los que muchos han llamado a los Hijos del Sol. Sin embargo, los Arqueros Solares están muy lejos de cualquier alma corrompida por el poder del fuego y mucho más de sus enemigos antagónicos, los demonios. Los Arqueros Solares se cuentan entre los seres más poderosos de cuantos existen. Buscan siempre la verdad y, además de la capacidad para quitar la vida, tiene el don de otorgarla. De apariencia humana, antaño se decía que surcaban los cielos sobre monturas voladoras, pero lo cierto es que caminan discretamente entre nosotros, impartiendo su justicia y purificando a tantas almas impías como se encuentren en su camino. Se cree que los Arquellyanos constituyen un número finito de individuos y que un Arquero Solar no lo es por nacimiento, sino que recibe el Don Solar de otro Arquero Solar.

-Luz Solar: debido a que los Arquellyanos extraen todo su poder de la luz del sol, sólo podrán usar su Don Solar durante el día, salvo que posean un don que especifique lo contrario. En ausencia de luz, o por la noche, se les considerará meros humanos a todos los efectos.

-Apariencia: se podría decir que, en apariencia, son la raza más parecida a los humanos. Sin embargo, una de las características fundamentales de los Arqueros Solares es que todos tienen el cabello rubio. El pelo de cualquiera que se convierte en Arquero Solar se tornará de este color.

-Cerca del Fuego: la atracción de un Arquero Solar por el fuego es un tanto especial, pues de su pureza obtendrá ciertos beneficios. Siempre que haya un fuego u hoguera dentro de su radio de POD Simple, un Arquero Solar obtendrá un mod de +1 cuando lleve a cabo cualquiera de sus dones.

-Luz Directa: siempre que un Arquero Solar se encuentre de día, al aire libre y con un cielo despejado, podrá repetir sus tiradas fallidas de dones. Si en vez de estar descubierto se encuentra resguardado bajo una construcción o en el interior de una vivienda, no podrá gozar del beneficio de la Luz Directa.

-Condiciones Térmicas: un Arquellyano nunca sudará bajo el sol, no se deshidratará en el desierto, ni se verá afectado por temperaturas ambientales altas. Demostrará una condición sobrehumana a las altas temperaturas. Esto no quiere decir que sea inmune al daño producido por entrar en contacto con el fuego.

Sólo con el don adecuado, un Arquero Solar será inmune a tal elemento.

-Armas de Minium: los Arqueros Solares siempre utilizan armas de Minium o fabricadas con componentes de éste mineral. Éste es el único material que permite que sus armas obtengan beneficios de sus dones. En manos de un Arquellyano, un arma con Minium se considerará un Arma Mística u Objeto Místico.

-Fuego del Sol: el fuego producido por un Arquero Solar es tan abrasivo como cualquier fuego natural, pero existen ciertas razas que sufren un mayor daño si entran en contacto con este fuego mágico. Tanto los demonios como los vampiros, si son atacados o se exponen al fuego de un Arquero Solar, sufrirán el doble de heridas que con un fuego normal.

-Estímulos: los Arqueros Solares, como muchas otras razas, rara vez se ven afectados ante Estímulos Naturales o Sobrenaturales. Por ello, dispondrán de un mod de +4 a todos los chequeos de cualquier Estímulo. Ciertos dones llevados a cabo por un Arquellyano pueden producir Estímulos Sobrenaturales si son contemplados por otro personaje. Cada don especificará si se ajusta a tal supuesto.

-Lengua Propia: los Arqueros Solares hablan tanto el Común como el Arkano, una lengua muy antigua hablada por otras razas. Cualquier Arquero Solar la hablará de manera instintiva.

EL DON SOLAR

IDENTIDAD (Pod-Pod)(2)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: gracias a este don, el Arquellyano puede ver más allá de la fachada humana y dilucidar a qué raza pertenecen los seres que le rodean. Sus ojos cambiarán de color y podrá ver la auténtica raza del ser que elija si se encuentra dentro de su radio de POD. El contemplar los ojos del Arquero Solar mientras utiliza Identidad produce un Estímulo Sobrenatural. Por cada especialización, obtendrá un mod de +1 al chequeo.

RESTAURAR ORDEN (Pod-Pod)(2)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: los Arqueros Solares tienen la capacidad de hacer que los seres recuperen su equilibrio mental una vez se haya roto. El Hijo del Sol posará la mano sobre la frente del enfermo y hará que éste se recupere de los efectos producidos por todos los Estímulos Naturales o Sobrenaturales No Superados que le afecten. Con la 1ª especialización, podrá restaurar los PCOR del afectado y con la 2ª especialización hacer que se recupere de todos sus Traumas, sean temporales o permanentes.

AGILIDAD LEGENDARIA (Pod)(3)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: el Arquellyano podrá hacer movimientos asombrosos en el aire. Podrá saltar a distancias de gran longitud y altura, siempre y cuando no se encuentren fuera de su radio de POD. Sus saltos harán creer a quien lo vea que está volando; será capaz de caer de lo alto de una torre y amortiguar la caída con sus piernas sin sufrir daño. Encontrará equilibrio aunque sólo tenga un minúsculo punto de apoyo. El contemplar a alguien realizando Agilidad Legendaria se considera un Estímulo Sobrenatural. Por cada especialización, obtendrá un mod de +1 al chequeo.

ALMACENAMIENTO (Pod)(3)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: gracias a este don, un Hijo del Sol que porte objetos con Minium, ya sean brazaletes, collares, yelmos o medallones, podrá almacenar energía ultravioleta del sol y disponer de una reserva extra de PC para utilizarlo exclusivamente con sus dones. También será capaz de utilizar sus dones por la noche, siempre que conserve Puntos de Cansancio en las reservas de energía de un objeto de esta naturaleza. Un objeto de Minium tarda un periodo solar —desde que amanece hasta que oscurece— en cargarse por completo. De noche nunca se podrá almacenar energía en estos objetos. Un Arquellyano podrá almacenar 15 PC en cada uno de ellos. Con la 1ª especialización, podrá almacenar 20 PC, y con la 2ª especialización, 35.

AURA DE ORDEN (Pod)(3)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: los enemigos naturales de los Arqueros Solares son los demonios. Por ello, disponen de un don natural que podrá contrarrestar sus poderes oscuros. Cualquier demonio que se encuentre dentro del radio de POD Simple del Arquero Solar dispondrá de un mod de -1 a cualquier tirada para llevar a cabo alguno de sus dones malignos. Por cada especialización, cualquier Deimio que se halle dentro sumará otro mod de -1 a sus tiradas de dones demoníacos.

CURAR HERIDAS (Pod)(3)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: 4 A/A para realizarlo.
Descripción: la luz de los Arquellyanos es tan peligrosa para sus enemigos como curativa para sus aliados. Por medio de una Imposición de Manos, sobre el miembro o cuerpo dañado de cualquier PJ —o sobre sí mismo—, el Arquero Solar irradiará cierta luz que sanará 1D6 PV, de heridas superficiales. El contemplar al Arquero Solar realizando Curar Heridas proporciona un Estímulo Sobrenatural. Con la 1ª especialización, sanará 2D6 heridas. Con la 2ª Especialización, cerrará heridas por amputación u órganos internos dañados.

GOLPE DEL SOL (Pod)(3)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: la simbiosis con el sol de un Arquero Solar es absoluta. Por ello, éste podrá apropiarse de su luz cegadora durante unos instantes. Con este don, el Arquellyano podrá emitir un resplandor cegador que irradiará de su cuerpo. Cualquiera que se encuentre en su radio de POD Simple con los ojos abiertos al utilizar este don quedará cegado durante 1D6 asaltos. Además, contemplar este don produce un Estímulo Sobrenatural. Cada especialización incrementará en un asalto la ceguera del personaje afectado.

IMBUIR RADIACIÓN (Pod)(3)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: se trata de uno de los dones más característicos de un Arquero Solar. Al tocar un objeto cualquiera, el Arquellyano le transmite su naturaleza mágica y convierte el instrumento en un arma ígnea. Este don suele emplearse en cualquier tipo de arma, como flechas, espadas, bastones u otros elementos. Al golpear, éstas causarán un daño adicional de 1D4 heridas por fuego. Asimismo, habrá un 50% de posibilidades de que el objetivo se incendie. Sólo las armas con Minium pueden soportar Imbuir Radiación de manera prolongada; cualquier otra se consumirá por las llamas tras el primer golpe. El contemplar como el hijo del sol realiza Imbuir Radiación provoca un chequeo de Estímulo Sobrenatural. Con la 1ª especialización, el daño adicional producido será de 2D4 y, con la 2ª, será de 3D4.

PUREZA IGNEA (Pod)(3)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: los Arqueros Solares están creados a partir del fuego más puro. Con este don, un Arquellyano jamás sufrirá quemaduras por fuego y su cuerpo podrá sumergirse en lava de la misma manera que si lo hiciera en el agua. Si otro individuo contempla este don, deberá chequear por Estímulo Sobrenatural. Con la 1ª especialización, el Arquero Solar será inmune al fuego producido por los demonios y, con la 2ª especialización, será inmune a cualquier otro fuego mágico.

SANGRE DE FUEGO (Pod)(3)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: por medio de este don, la sangre del Arquero Solar se torna de fuego. Siempre que sufra una herida sangrante ante un adversario y éste se encuentre a Distancia Corta, tendrá un 50% de probabilidades de que le salpique y le produzca 1D4 heridas —con posibilidad de salvación por armadura—. Este don precisa de haber aprendido Pureza Ignea previamente. El contemplar la Sangre de Fuego provoca un chequeo de Estímulo Sobrenatural. Con cada especialización, se incrementará en 1 el daño que reciba el adversario.

VISIÓN CALORÍFICA (Pod)(3)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: el Arquero Solar podrá lanzar, literalmente, fuego por los ojos. Emitirá un rayo ultravioleta a través de sus pupilas, impactando a todo aquel al que mire. El rayo tendrá un alcance igual al POD Simple del Hijo del Sol y causará un daño de 1D6 heridas —con posibilidad de salvación por armadura—. El contemplar el don Visión Calorífica produce un chequeo de Estímulo Sobrenatural. Con la 1ª especialización, el radio de acción pasará a ser el Poder. Con la 2ª especialización, se incrementará el daño en 2 puntos adicionales.

VISIÓN INFRARROJA (Pod)(3)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: con este don, la visión del Arquero Solar ya no dependerá de la luz, sino que verá el espectro infrarrojo de las cosas que le rodeen, es decir, el calor que emitan los cuerpos e individuos de su entorno. Distinguirá, a modo de manchas rojizas o anaranjadas, los cuerpos de los seres vivos, mientras que el resto de objetos oscilará hasta colores oscuros, dependiendo del calor que desprendan. El radio de visión que tendrá con este don será su Poder. Por cada especialización, duplicará su radio de visión.

OTORGAR LA VIDA (Pod-Pod)(4)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: un Arquero Solar puede decidir que otro ser debe beneficiarse del Don Solar. Sólo el Arquellyano sabe cuándo debe poner fin a su existencia y traspasar la antorcha del fuego eterno a otro ser. Generalmente, este don se utiliza cuando un Arquero Solar está a punto de morir o ve conveniente que otro individuo se convierta en miembro de su raza. Para ello, el Hijo del Sol deberá tocar el cuerpo del individuo y traspasarle todo su poder. Al hacerlo, el Arquellyano original muere en el acto. Deberá superar una tirada de Poderes enfrentados y únicamente podrá ser llevado a cabo sobre seres humanos. Desde ese momento, el agraciado estará sujeto a las reglas de los Arqueros Solares, debiendo elegir sus dones de la manera habitual. Por cada especialización, dispondrá de un mod de +1 al resultado del chequeo.

VIENTO SOLAR (Pod)(5)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: el Arquellyano podrá emitir en torno a su cuerpo un haz de radiación ultravioleta que afectará a todo aquel que se encuentre dentro del mismo. El área de efecto equivaldrá al POD Simple del Arquero Solar. Cualquier animal o personaje que se encuentre en ésta

sufrirá 2D6 heridas —con posibilidad de tirada de salvación por armadura—. El contemplar Viento Solar provoca un chequeo por Estímulo Sobrenatural. Para aprender este don, es necesario disponer de Visión Calorífica. Por cada especialización, el Arquero Solar obtendrá un mod de +1 al chequeo.

LUZ PURIFICADORA (Pod)(6)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: sin A/A para activarlo.
Descripción: tanto los Dracul como los licántropos se verán afectados por la presencia de un Arquero Solar y su Luz Purificadora. Cuando se encuentren dentro del radio de POD Simple del Arquellyano, recibirán partículas de luz, imperceptibles pero que les hará sufrir los mismos efectos que estar expuestos a la luz del día. Mientras el Arquero Solar mantenga activo el don Luz Purificadora, no podrá llevar a cabo ningún otro don. Con la 1ª especialización, el radio será el Poder. Con la 2ª, se duplicará el radio de la 1ª especialización.

COMBUSTIÓN INSTANTÁNEA (Pod-Pod)(8)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, el Arquero Solar podrá hacer estallar en llamas el cuerpo de otro personaje. Para ello, deberá tocar su piel y pronunciar las palabras secretas, entonces la víctima estallará en una bola de fuego que le causará graves quemaduras. Por cada asalto que la víctima esté en llamas, perderá 2D6 PV sin tirada de salvación por armadura posible. Las llamas podrán aplacarse si el afectado se sumerge en agua o es completamente cubierto con mantas o similares. Para recuperar cada herida por quemadura, deberá recibir atención médica y reposar 1D3 días por PV perdido. Cada especialización otorgará un mod de +1 al chequeo.

LANZA SOLAR (Pod)(8)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: 5 A/A para realizarlo.
Descripción: se trata de un don muy poderoso. Por medio de unas palabras y apuntando al lugar deseado, el Arquero Solar podrá invocar un rayo que parecerá surgir del mismísimo sol, destruyendo aquello en lo que impacte. Para realizar este don, el Arquellyano deberá encontrarse a cielo descubierto. El rayo podrá dirigirse a un punto que se encuentre dentro de su POD, afectando a un área de un metro. El torrente de fuego producirá 3D6 heridas —con posibilidad de salvación por armadura— y habrá un 50% de posibilidades de que incendie todo aquello dentro de su área de efecto, siempre y cuando los materiales puedan combustionar. Aquel que presencie una Lanza Solar deberá chequear por Estímulo Sobrenatural. Cada especialización permitirá duplicar el radio de POD.

SOL NEGRO (Pod)(8)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: con este don, el fuego del Arquero Solar adquiere un color negruzco y azulado. Seguirá teniendo las mismas propiedades y el Arquellyano podrá seguir utilizando todos sus dones con normalidad, pero además podrá utilizar sus dones por la noche, aunque con mayor dificultad. Será capaz de absorber la radiación ultravioleta procedente del sol que se refleja en las lunas, pudiendo de este modo servirse de sus dones aun sin estar a la luz del día. Una vez el PJ adquiere este don, su cabello cambia a color negro. Siempre que utilice un don de noche, recibirá un mod a la tirada de POD de -2. Con la 1ª especialización, dispondrá de un mod a la tirada de cualquier don de -1 y, con la 2ª especialización, chequeará sin penalizaciones.

SACRIFICIO (Pod)(10)
Restricción: sólo Arquero Solar.
Tiempo: 10 A/A para realizarlo.
Descripción: podría ser el don más poderoso de cuantos existen, tanto de la raza de los Arqueros Solares como de cualquier otra. Se utiliza sólo en el momento en el que el Arquellyano decide sacrificar su vida para aplacar un gran mal. Este don puede alcanzar magnitudes bíblicas y tener un poder devastador. El Arquero Solar invocará un gran rayo de fuego y luz sobre él. Todo aquello que se encuentre dentro de su radio de Poder, incluyendo al propio PJ, sufrirá 8D6 heridas —con posibilidad de salvación por armadura—. Tras impactar, la zona afectada se incendia automáticamente. Las llamas causarán 1D10 heridas por asalto —sin salvación por armadura— a todo lo que se encuentre en el lugar. Para adquirir este don se precisa haber aprendido previamente Lanza Solar. Aquel que contemple el don Sacrificio deberá chequear por Estímulo Sobrenatural. Con la 1ª especialización, se duplicará el daño causado. Con la 2ª especialización, se duplicará el radio de POD.

SAURIOS

REGLAS ESPECIALES

-Dragones o Reptiles: el origen de esta raza es incierto y remoto. No resulta posible determinar su origen y condición a ciencia cierta. Poseen la mayoría de defectos y ventajas de los reptiles comunes, pero también cuentan con ciertas cualidades excepcionales, más atribuibles a la naturaleza fantástica que, según se asegura, caracterizaba a los dragones. Lo que está claro es que combinan diferentes características de ambos y que se esconden bajo una apariencia humana que los hace pasar desapercibidos para el resto de sociedad.

-Seres de Sangre Fría: los Saurios son seres de sangre fría, su organismo no regula por sí mismo su temperatura corporal. Si un Saurio permanece expuesto a la luz del sol o cerca de una fuente de calor

más de seis horas, sufrirá 1D6 heridas sin salvación posible. Sin embargo, si permanece más de seis horas sin exponerse a una fuente de luz o de calor, también sufrirá 1D6 heridas. En el momento que lleve a cabo una Hibernación, su temperatura permanecerá regulada, con lo que no se verá afectado por estos lapsos. A su vez, el Saurio será especialmente vulnerable a los ataques que produzcan frío o calor, sufriendo el doble de daño del que recibiría un humano ante climatología adversa, ataques de fuego o bajas temperaturas.

-Hibernación: los Saurios necesitan realizar la Hibernación una vez al día. En este estado, el Saurio duerme y recupera fuerzas, pero no percibirá nada de su entorno. Parecerá estar muerto, aunque seguirá manteniendo sus constantes vitales de forma imperceptible. La Hibernación durará 1D4+2 horas. Si no se lleva a cabo la Hibernación, al siguiente día los PC del Saurio se reducirán a 0 hasta que la realice. Tras la Hibernación, recuperará todos los PC perdidos.

-La Carne: los Saurios se alimentan exclusivamente de carne. Cualquier otro alimento no les permitirá saciar su hambre ni les reportará nutrientes y, por consiguiente, se quedarán sin fuerzas y no podrán recuperar PC. Mientras que un humano normal necesita tres comidas diarias, el metabolismo de los Saurios les permite aguantar varios días sin alimentarse. Con una ración de carne, ya sea cruda o cocinada, el Saurio podrá mantenerse 1D3 días. Durante ese tiempo, podrá recobrar Puntos de Cansancio simplemente descansando y no necesitará volver a alimentarse de carne hasta que pase dicho periodo.

-Forma de Reptil: a pesar de tener apariencia humana, cualquier Saurio podrá llevar a cabo una transformación y mostrar su apariencia de reptil. Su cuerpo se verá cubierto por una piel más recia y seca, con pequeñas escamas o escudillos endurecidos. De su rostro manará un hocico, sus dientes se tornarán colmillos afilados, sus orejas se volverán puntiagudas como la hoja de una daga y sus ojos gélidos como el hielo. El resto del cuerpo también mutará: la columna vertebral se combará, encorvándose hacia delante; las manos cambiarán a zarpas, las piernas a potentes cuartos traseros, y una poderosa cola prensil emergerá de su coxis. A la hora de hablar, no podrán evitar un siseo debido a su lengua bífida. La transformación requiere 5 A/A, y volver a la apariencia humana implicará otras tantas. Una vez realizada, reduce el CAR hasta Irrisorio y otorga +1 a los chequeos de Equilibrio y Saltar.

-Criatura Sobrenatural: contemplar a un lagarto humanoide de hasta dos metros de altura puede alterar a aquellos que lo contemplen. Ver a un Saurio en Forma Reptil provoca una tirada por Estímulo Sobrenatural.

-Capacidad Respiratoria: un Saurio posee una portentosa capacidad de gestión de su oxígeno y podría aguantar la respiración hasta un máximo de 25 minutos si se encuentra completamente quieto, o 5 minutos si está realizando alguna otra actividad. Su Capacidad Respiratoria le resultará muy útil para pasar desapercibido bajo el agua o en un lago, o bien para evitar inhalar gases tóxicos u olores muy desagradables.

-Reproducción: los Saurios son ovíparos, por lo que su descendencia se forma en el interior de un huevo. Cuando un Saurio macho fecunda a una hembra, la hembra puede poner varios huevos. En cuestión de 1D10 horas tras la fecundación, la hembra podrá expulsar los mismos y colocarlos en un lugar seguro. Cada huevo precisará de diez semanas para eclosionar. El huevo crecerá paulatinamente cada semana hasta adquirir un tamaño lo suficientemente amplio como para albergar a un bebé de tamaño humano en su interior. Un Saurio hembra podrá poner 1D10 huevos. La hembra deberá encontrarse en Forma Reptil en el momento de expulsar los huevos.

-Ingerir Huevo de Saurio: es parte de la naturaleza de muchos reptiles el comer huevos de otros individuos de su misma especie o de otras distintas. De este modo, si un Saurio devora el contenido de un Huevo de Saurio obtendrá una gran variedad de beneficios. Para ello, el huevo debe ser ingerido en las dos primeras semanas tras haber sido puesto, antes de que la cría se forme. Tras este lapso, devorarlo no reportará ventaja alguna. Durante 1D6 días, el Saurio dispondrá de un mod de +2 a los resultados de sus chequeos de DES, POD, AGI y PER.

-Inmune a la Magia: los Saurios poseen una extraña fortaleza natural ante la magia en general. Cualquier efecto de Invocaciones, habs mágicas, dones, objetos y armas mágicas o místicas que afecte a uno de estos seres podrá ser ignorado. El Saurio dispondrá de un chequeo de POD de Dificultad Simple para evitar efectos de índole mágica.

-Lengua Propia: los Saurios, además de hablar el Común, poseen una lengua muy antigua llamada Arkano. Todo PJ Saurio sabrá hablarla.

-Esperanza de Vida: Los Saurios poseen una esperanza de vida que supera el doble de la humana, pudiendo llegar a vivir más de 150 años.

EL DON REPTIL

BUENA CARNE (Pod)(1)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: cuanto mejor sea la carne que ingiera el Saurio, mayor será el tiempo que puede pasar hasta volver a comer. Cuando el Saurio se alimente del cuerpo de un personaje cuyo POD supere al suyo, podrá retrasar un día más la necesidad de comer —consultar la Regla Especial «la Carne»—. Cada especialización le permitirá pasar un día más sin alimentarse.

ALAS DE DRAGÓN (Pod)(2)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: el Saurio dispondrá de unas alas en el momento en que lleve a cabo su transformación a

Forma de Reptil. Estas alas le permitirán volar a una velocidad no superior a su capacidad de carrera. Al volar, podrá transportar tanta carga como su CAP le permita. Cada especialización le otorgará un +2 a cualquier chequeo de volar para alcanzar a otro PJ o huir.

SEÑOR DE REPTILES (Pod)(2)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: gracias a este don, el Saurio podrá convocar —por medio de un silbido o siseo— a 1D3 reptiles que se encuentren dentro de su radio de POD. Si se encuentra en una ciudad, sólo podrá convocar a serpientes, mientras que de hallarse en un bosque podrán acudir serpientes, cocodrilos, lagartos y cualquier otro reptil que se le ocurra. Estos tardarán en aparecer 1D10 minutos y, una vez reunidos, el Saurio podrá comunicarse con ellos, ordenarles que ataquen a alguien, que permanezcan inmóviles acechando a su víctima o tal vez pedirles que le acompañen. Los reptiles nunca atacarán al Saurio que los convoque. Con dos especializaciones, el Saurio podrá llamar a reptiles muy venenosos cuyos mordiscos produzcan parálisis, muerte, alucinaciones o cualquier otro efecto descrito en Veneno Común —en la Lista de Pociones del Alquimista Boticario—, o Veneno de Sicario —Lista de Engaños Sutiles—.

DIENTES AFILADOS (Pod)(3)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: aparte de poseer una poderosa mandíbula, el Saurio habrá desarrollado unos dientes muy afilados. Cuando realice un Mordisco, el Saurio incrementará en +2 el resultado de su Modificador al Daño. Para disfrutar de este don, deberá estar en Forma de Reptil. Cada especialización incrementará en un +1 adicional el MD.

ESCUPIR VENENO (Pod)(3)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, el Saurio podrá escupir veneno a un objetivo que se encuentre como máximo a Distancia Larga. Para ello, deberá superar un chequeo de POD. El escupitajo venenoso podrá ser esquivado o bloqueado por la víctima si se percata. Una vez impacte en el cuerpo del objetivo, el veneno liberará su potencial: Si el Saurio ha aprendido Mordedura Paralizante, podrá paralizar a su objetivo durante un asalto, o bien producirle la muerte en 1D6 horas si dispone de Mordedura Mortal. Debido a que el veneno se trasmite vía cutánea, el efecto paralizante será menor que el que se produce al morder y el tiempo en que matará a su víctima será mucho mayor que si se utilizase Mordedura Mortal. Este don sólo puede emplearse en Forma de Reptil. La 1ª especialización otorgará un mod de +1 al resultado del chequeo. Con la 2ª especialización, el radio de efecto pasará a ser su POD Simple.

INMUNE A VENENOS (Pod)(3)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: el Saurio habrá desarrollado un sistema autoinmunitario ante cualquier veneno conocido. Con este don, el Saurio será inmune a Mordedura Paralizante y a Mordedura Mortal. Por otro lado, para evitar los efectos de cualquier otro veneno podrá realizar —amén del chequeo habitual de CON para evitar sus efectos— un chequeo de POD. Si lo supera, el efecto queda completamente mitigado. Cada especialización modifica en +1 el resultado del chequeo.

MIRADA HIPNÓTICA (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, el Saurio podrá dejar paralizado a otro personaje siempre y cuando ambos no se encuentren en combate cuerpo a cuerpo. Para poder ser hipnotizada, la víctima deberá mirar a los ojos del Saurio. Para ello, el Saurio tendrá que superar un chequeo de Poderes enfrentados y la víctima deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del Saurio. De conseguirlo, el objetivo del don quedará paralizado durante 1D6 asaltos, aunque el personaje saldrá del trance si es golpeado o atacado. Mientras permanezca paralizado, no será consciente de su entorno. Cada especialización incrementará en un asalto el tiempo de parálisis.

GARRAS DE DRAGÓN (Pod)(4)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: los dedos del Saurio contarán con unas uñas tan afiladas que desgarrarán cualquier tejido. Estas garras incrementarán el daño producido por su MD en +3 cuando realice ataques sin armas en combate cuerpo a cuerpo. Evidentemente, para beneficiarse de este don, deberá estar en Forma de Reptil. Cada especialización incrementará en un punto el MD del Saurio.

MORDEDURA VENENOSA (Pod-Con)(4)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, siempre que el Saurio muerda a un adversario podrá paralizarlo durante unos instantes. Para ello, el Saurio deberá estar en Forma de Reptil y usar la técnica marcial Mordedura contra su oponente. Además de determinar las heridas causadas, si supera un chequeo entre su POD y la CON de su víctima, ésta quedará paralizada e indefensa durante 1D3 asaltos. Precisa aprender el don Inmune a Venenos. Cada especialización otorgará un mod de +1 al resultado del chequeo.

DRAGÓN ACUÁTICO (Pod)(5)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: el Saurio desarrollará unas branquias y membranas propias de los Dragones Acuáticos y podrá respirar bajo el agua. A su vez, podrá moverse y bucear en este elemento con una velocidad pasmosa, equivalente a su Carrera en el caso del buceo. Para disfrutar de este don, el Saurio deberá encontrarse en Forma de Reptil. Con la 1ª especialización, evitará la congelación y el sufrir el doble de daño por bucear o nadar en aguas heladas. Con la 2ª especialización, duplicará su velocidad máxima al bucear.

ESCAMAS DE DRAGÓN (Pod)(5)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: en Forma de Reptil, el Saurio podrá dispondrá de una piel mucho más dura de lo normal. La mayor parte de ésta se cubrirá de escamas equivalentes a las de un dragón. Estas escamas le proporcionarán una tirada de salvación adicional de 1D6 heridas y un SIC Avanzado. Cada especialización incrementará en 1D6 dicha tirada de salvación de heridas por esta armadura de escamas.

GLÁNDULAS DE HIELO (Pod)(5)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: para llevar a cabo este don, el Saurio deberá cambiar a Forma de Reptil. De este modo, dispondrá en cada lado de las fauces de un par de glándulas que le permitirán escupir sustancias químicas que, al mezclarse, crearán una ráfaga de viento helado. El Saurio Podrá realizar este ataque sobre un objetivo que se encuentre a una distancia no superior a su POD Simple, causando 1D6 heridas al impactar —con posibilidad de salvación por armadura—. Para ello, deberá superar un chequeo de POD. Además, deberá localizarse el impacto para determinar qué miembro queda incapacitado durante 1D6 asaltos a causa de la congelación. Cualquiera que trate de esquivar o evitar el viento helado deberá chequear contra el POD del Saurio. Con cada especialización, se incrementará en 1 las heridas causadas a su objetivo.

GLÁNDULAS FLAMÍGERAS (Pod)(5)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: el Saurio, una vez se encuentre en Forma de Reptil, dispondrá en cada lado de las fauces de un par de glándulas que le permitirán escupir sustancias químicas que, al mezclarse, crearán una llamarada de fuego. El Saurio Podrá realizar este ataque sobre un objetivo que se encuentre a una distancia no superior a su POD Simple, causando 1D6 heridas al impactar —con posibilidad de salvación por armadura—. Para ello, deberá superar un chequeo de POD. Cualquiera que trate de esquivar o evitar la llamarada deberá chequear contra el POD del Saurio. Habrá un 50% de probabilidades de que la llamarada incendie aquello en lo que impacte, produciendo 1D6 heridas por asalto —sin tirada de salvación por armadura normal—. Con cada especialización, se incrementará en 1 las heridas causadas a su objetivo.

PIEL DE SERPIENTE (Pod)(5)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: 5 A/A para realizarlo.
Descripción: el Saurio podrá mudar la piel como si fuera una serpiente para recuperar las heridas sufridas. Para ello, deberá estar en Forma de Reptil, superar un chequeo de POD e invertir 5 A/A. De este modo, su piel quedará seca y traslúcida, despegándose de su cuerpo. Cada vez que el Saurio utilice Piel de Serpiente recuperará 1D6 PV. Este don sólo permite recuperar heridas, nunca podrá recuperar miembros amputados. Al cambiar de piel, el Saurio se deshará de los objetos que lo apresen como cuerdas, grilletes o camisas de fuerza, pues su cuerpo será muy escurridizo durante el proceso. Con la 1ª especialización, podrá recuperar 1D6 PV adicionales y, con la 2ª, los recuperará todos.

GLÁNDULAS DE ÁCIDO (Pod)(6)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: en Forma de Reptil, el Saurio dispondrá, en cada lado de las fauces, de un par de glándulas que le permitirán escupir sustancias químicas que, al mezclarse, darán como resultado un ácido. El Saurio podrá escupir el ácido a una distancia no superior a su POD Simple. Causará 1D6 puntos de daño al impactar, con posibilidad de salvación por armadura aunque ésta se deteriorará a razón de 1 nivel de CON cada 5 minutos. Si la víctima sigue portando la armadura una vez se ha reducido su CON a 0, sufrirá 1D6 heridas por asalto debido a que el ácido de la coraza alcanzará su cuerpo. La víctima deberá recibir atención médica o morirá por corrosión ácida. Cualquiera que trate de esquivar o evitar la pulverización del ácido deberá chequear contra el POD del Saurio. Con cada especialización, se incrementarán en 1 las heridas causadas al objetivo.

REGENERAR MIEMBRO (Pod)(7)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: 1D4 horas para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, el Saurio podrá recuperar un miembro amputado, siempre que no le haya causado la muerte. El Saurio tendrá que iniciar la regeneración del miembro antes de que transcurra una hora desde la amputación. De haberse superado esta hora, no podría regenerarlo. No importará que el miembro haya sido amputado estando con apariencia humana o en Forma de Reptil. No obstante, para llevar a cabo este don el Saurio deberá encontrarse en Forma Reptil. Una vez pase el tiempo requerido, el miembro aflorará en cuestión de un instante a través de la herida, nuevamente hábil. Cada especialización

disminuirá en una hora el tiempo necesario para realizar este don, pero el lapso nunca podrá ser inferior a una hora.

INMUNIDAD AL FUEGO (Pod)(8)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: la piel del Saurio se volverá especialmente resistente a las llamas. De este modo, el Saurio dispondrá de una tirada de salvación especial de 2d6 contra impactos de fuego. También gozará de una salvación de 1D6 por asalto cuando su cuerpo se encuentre en llamas o las atraviese. Para disfrutar de este don, deberá estar en Forma de Reptil. Con la 1ª especialización, será inmune al fuego normal. Con la 2ª especialización, la invulnerabilidad se extiende a cualquier fuego mágico o de naturaleza mágica, salvo al producido por un Arquero Solar.

MORDEDURA MORTAL (Pod-Con)(9)
Restricción: sólo Saurio.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: cada vez que realice una Mordedura y produzca heridas, el Saurio podrá inyectar a su víctima uno de los venenos naturales más letales. Para ello, deberá estar en Forma de Reptil y herir al realizar Mordedura a su adversario. Si supera un chequeo entre su POD y la CON de la víctima, ésta fallecerá de manera inmediata. En cuestión de 1D10 minutos, fenecerá entre espasmos, vómitos y padeciendo un cambio en la pigmentación de la piel herida a un tono verdoso. Precisa aprender el don Inmune a Venenos. Cada especialización reducirá en 2 minutos el tiempo de vida de la víctima tras ser mordida. Este tiempo no podrá ser inferior a un minuto.

ÁCNIDOS

REGLAS ESPECIALES

-Cuerpo de Insecto: la forma natural de un Ácnido es lo que denominamos «Cuerpo de Insecto». Al transformarse, su cuerpo tomará tonalidades de colores oscuros, verdosos y púrpuras, con muchas membranas y grandes vasos capilares recubriendo la piel. Cada jugador podrá determinar la apariencia de su personaje al adquirir la forma de Cuerpo de Insecto: puede recordar a una mosca antropomórfica, una cucaracha, una hormiga u otro similar, pero ninguno de estos cambios de apariencia le otorgarán beneficio alguno. Para cambiar a Cuerpo de Insecto, se deberán invertir 3 A/A y el CAR del PJ se ve reducido a Irrisorio.

-Aguijón: el Ácnido dispondrá de un Aguijón que aflorará de la unión entre la muñeca y la palma de sus manos. Este aguijón está escondido en la piel y surge cuando va a ser utilizado. Habrá dones que requieran utilizar el Aguijón. Dependiendo del don y por medio de este Aguijón, el Ácnido podrá inyectar larvas, enzimas portadoras de enfermedades, pociones y virus, o incluso robar vitalidad a otro personaje. En la mayoría de los casos en los que se utilice el Aguijón contra una víctima, se deberá superar un chequeo de POD contra la DES de la misma y realizar la picadura a una Distancia Media como máximo. El Aguijón podrá ser utilizado tanto con apariencia humana como con Cuerpo de Insecto.

-Nido de Insectos: el cuerpo del Ácnido contiene en su interior toda una comunidad de insectos que viven entre los músculos y la piel. Estos están en simbiosis con su huésped y saben lo que piensa y lo que quiere de ellos. Los insectos se alimentan de las grasas y los fluidos internos del Ácnido. En el nido habrá todo tipo de estos insectos dotados con cualidades distintas que podrán ayudar a su amo gracias al don oportuno.

-Aberturas: el Ácnido podrá liberar a los insectos a través de cualquier orificio de su cuerpo para que lleven a cabo cada don concreto. La boca, la nariz, los ojos, las orejas, cualquier orificio natural puede aprovecharse para este fin. A su vez, en caso de ser necesario, estos seres podrían salir o entrar por los poros de la piel, que se dilatarían para dejarles paso.

-Alimento: la dieta de un Ácnido es similar a la de un humano.

-Enfermedades, Venenos y Sustancias: los Ácnidos son inmunes a una gran cantidad de enfermedades y venenos. Su genética y estructura celular se lo permiten. El convivir con todo tipo de insectos y alimentarse de ellos o de cuerpos en descomposición les ha permitido desarrollar un alto nivel de inmunidad. El Ácnido nunca se verá afectado por enfermedades, venenos, virus, pócimas, pociones o elixires.

-Criatura Sobrenatural: el contemplar a un Ácnido en su forma de Cuerpo de Insecto producirá un Estímulo Sobrenatural.

-Reflejos Sobrehumanos: debido al elevado nivel de simbiosis entre los insectos y el Ácnido, los reflejos del huésped están mucho más desarrollados que los de un humano normal. Por ello, dispondrá de un mod de +2 al resultado de cualquier chequeo de Reflejos.

-Andar por la Pared: un Ácnido puede reptar o desplazarse por paredes y techos. Esto se debe a que sus manos y piernas poseen un fino vello adherente que le permite aferrarse a cualquier superficie. Evidentemente, para beneficiarse de esta cualidad, las partes del cuerpo con las que pretenda realizar estos movimientos deben estar descubiertas.

-Lengua Propia: además de conocer el idioma Común, los Ácnidos hablan su propia lengua, el Efita —un dialecto de la lengua élfica Silvani—. La lengua Efita es también conocida por los hablantes del Silvani como «la lengua sucia». Cualquier Ácnido la conocerá de manera instintiva.

-Esperanza de Vida: La longevidad de esta raza oscila entre los 100 y los 120 años.

EL DON INSECTO

BALIZA DE BÚSQUEDA (Pod)(1)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: de los orificios del Ácnido surgirá un insecto hembra, prácticamente imperceptible, que podrá esconderse en la ropa, el pelo, la piel o los útiles de un personaje. Este insecto no se moverá ni necesitará alimento, simplemente quedará pegado a la superficie deseada. La baliza irá liberando sustancias que le indicarán al Ácnido su posición en todo momento. Dentro de su radio de POD, El Ácnido sabrá dónde se encuentra la Baliza de Búsqueda. Si cualquier otro intenta descubrirla, se aplicará un –2 al chequeo pertinente. Con la 1ª especialización, la distancia de detección se triplicará y, con la 2ª, será ilimitada.

ALAS DE LIBÉLULA (Pod)(2)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: gracias a este don, el Ácnido podrá disponer de cuatro alas muy similares a las de una libélula que estarán completamente replegadas en la espalda y no serán visibles hasta que el personaje decida hacer uso de ellas. Alas de Libélula le permite al Ácnido podrá volar a una velocidad máxima equivalente a su capacidad de Carrera. También podrá permanecer totalmente inmóvil en el aire o utilizar armas de proyectiles sin penalizadores mientras vuele. No podrá portar más carga que la que permita su CAP. Para utilizar este don, el Ácnido debe estar en uso de su Cuerpo de Insecto. Cada especialización le otorgará +1 a los chequeos de AGI mientras vuele con las Alas de Libélula.

EMISARIO (Pod)(2)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: el Ácnido podrá liberar a uno de sus insectos a través de cualquiera de sus orificios para que éste se desplace hasta donde el huésped determine. El Ácnido podrá ver y oír a través del insecto. El radio de movimiento del insecto será el POD Simple del Ácnido y éste podrá ordenarle adonde ir en cualquier momento. Si cualquier otro intenta descubrir al insecto, se aplicará un –2 al chequeo pertinente. Con la 1ª especialización, el radio de acción será el POD. Con la 2ª especialización, el radio será ilimitado.

PICADURA SUTIL (Pod)(2)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: este don hace que la picadura de un Ácnido resulte casi imperceptible. En concreto, se aplicará un mod de –2 al resultado de cualquier chequeo de PER para percatarse del pinchazo del Aguijón. Por lo general, este don se utiliza cuando el Ácnido pretende perforar a su víctima por la espalda, cuando ésta se encuentra dormida o cuando no presta atención al Ácnido. Este don no puede utilizarse en combinación con Aguijón de Escorpión, ni con Aguijonazo. Por cada especialización, se aplicará un –1 adicional al resultado de PER para percibir la picadura.

VISIÓN DE 360º (Pod)(2)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: el Ácnido elevará su capacidad de percepción hasta límites inauditos, más propios de insectos que de humanos. Siempre que esté bajo la apariencia de Cuerpo de Insecto, el Ácnido dispondrá de un ángulo de visión de 360º, por lo que no necesitará girar la cabeza para ver en cualquier dirección. De esta forma, resultará extremadamente difícil cogerlo desprevenido, salvo que se encuentre dormido o esté encapuchado. El don permite repetir las tiradas de Reflejos fallidas. Cada especialización aportará un +1 al resultado de los chequeos relacionados con el sentido de la vista.

AGUIJÓN DE ESCORPIÓN (Pod-Des)(3)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: el Ácnido dispondrá en su espalda de una cola que se estirará o encogerá a su antojo. Esta cola tendrá en la punta un aguijón similar al de sus muñecas. De este modo, podrá realizar con ella cualquier don que precise del Aguijón. En este caso, en vez de realizar el picotazo en 1 A/A, lo realizará en 3 A/A siempre y cuando el objetivo se encuentre dentro de su POD Simple. Para ello, deberá superar un chequeo de POD enfrentado contra la DES de su adversario. Para utilizar este don, el Ácnido debe encontrarse con el Cuerpo de Insecto. Por cada especialización, dispondrá de un mod de +1 al llevar a cabo un picotazo.

ESCUDO DE INSECTOS (Pod-Des)(3)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: cuando un ataque vaya dirigido al cuerpo del Ácnido, éste podrá liberar una miríada de insectos que bloquearán dicho ataque. Esto será efectivo tanto con proyectiles como ante cualquier ataque físico siempre que disponga de A/A suficientes. Para llevar a cabo esta defensa, deberá superar un chequeo entre su POD y la DES del agresor. En el caso de intentar bloquear un proyectil, previamente se deberá superar un chequeo de Reflejos o no podrá ejecutarse este don. Tras detener el golpe, los insectos volverán a introducirse en los orificios o se quedarán pegados a ellos. Contemplar este don origina un chequeo de Estímulo Sobrenatural. Con cada especialización, se aplicará un +1 al resultado del bloqueo.

EXTREMIDADES MÚLTIPLES (Pod)(3)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: el Ácnido dispondrá de varios brazos adicionales, situados en los costados, que le permitirán

realizar acciones adicionales. Concretamente, dispondrá de otros dos brazos que le proporcionarán sendas A/A adicionales. Este don sólo pueden utilizarse en combinación con Cuerpo de Insecto. Cada especialización otorgará 1 A/A adicional.

TELARAÑA (Pod)(3)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: 5 A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, el Ácnido podrá tejer —utilizando su Aguijón— telarañas en puertas, ventanas, callejones o en cualquier lugar. Esta telaraña no podrán tener un diámetro mayor al POD Simple del Ácnido y dispondrán de una CON igual al nivel de POD de éste. Cualquiera que la toque quedará atrapado y deberá superar un chequeo de FU para escapar, o bien un chequeo de DES si dispone de un arma de filo para cortarla. El Ácnido podrá moverse por ella sin ningún tipo de problemas. Empleando otras tantas A/A, el Ácnido podrá envolver o atrapar a un personaje indefenso en un capullo. El Ácnido también podrá proyectar desde su Aguijón hilos de telaraña que se pegarán a cualquier superficie a la que apunte, pudiendo utilizarlas como lianas para desplazarse por los aires o intentar evitar una caída libre. Estos hilos no podrán lanzarse a distancias más allá del radio de POD del Ácnido. Esta acción de lanzamiento y desplazamiento también requerirá 5 A/A. Contemplar este don provoca un chequeo de Estímulo Sobrenatural. Cada especialización implica un mod de −1 a cualquier chequeo para intentar escapar o romper tanto la telaraña como el capullo.

AGILIDAD INSTINTIVA (Pod)(4)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: por medio de este don, el Ácnido contará con una agilidad excepcional. Dispondrá de un mod de +2 a sus chequeos de AGI. Este don sólo puede utilizarse en combinación con Cuerpo de Insecto. Cada especialización otorgará un +1 adicional al resultado de cualquier chequeo de Agilidad.

AGUIJONAZO (Pod-Des)(4)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: el Ácnido podrá realizar un ataque con su Aguijón. La víctima se dará cuenta de que ha sido brutalmente aguijoneada, por lo que no se puede utilizar en combinación con Picadura Sutil. El Aguijonazo extraerá 1D6 PV que absorberá el Ácnido. Se trata de un ataque normal que podrá eludirse de la forma convencional pero, en caso de impactar, sólo se podrá salvar mediante el SIC de la coraza —si se porta alguna—, ya que penetrará por cualquier rendija de la armadura o la ropa y llegará hasta la piel. Para realizar el Aguijonazo, se deberá superar un chequeo de POD contra la DES del adversario. Contemplar este don provoca un chequeo de Estímulo Sobrenatural. Cada especialización proporcionará +1 al chequeo cuando se ataca con el aguijón.

DESTREZA EXPERTA (Pod)(4)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: el Ácnido disfrutará de una gran destreza, por lo que dispondrá de un mod de +2 a cualquier chequeo de DES. Este don sólo puede utilizarse en combinación con Cuerpo de Insecto. Cada especialización otorgará un +1 adicional al resultado de los chequeos de Destreza.

DESCOMPOSICIÓN (Pod)(5)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: 5 A/A para realizarlo.
Descripción: cuando el Ácnido necesite alimentarse o hacer desaparecer el cuerpo de un personaje muerto, podrá liberar una nube de insectos que se dirigirán al cadáver para descomponerlo. Cientos de insectos devorarán su cuerpo y lo reducirán a simples restos de materia descompuesta e irreconocible que emitirán un gran hedor. Los insectos emplearán 5 A/A para salir por los orificios y alcanzar el cadáver, que deberá hallarse en el radio de POD del Ácnido. Una vez lo alcancen, descompondrán el cuerpo en 1D60 minutos. Mientras tanto, el Ácnido podrá moverse con completa libertad, pues los insectos buscarán a su huésped tras devorar el cadáver. Una vez terminado el proceso, los nutrientes absorbidos por los insectos proporcionarán al Ácnido alimento suficiente para 1D3 días. Por cada especialización, se reducirá en 10 minutos el tiempo necesario para descomponer un cuerpo. El tiempo de descomposición no podrá ser inferior a 10 minutos. Contemplar este don provoca un chequeo de Estímulo Sobrenatural.

ENJAMBRE (Pod)(5)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: 5 A/A para realizarlo.
Descripción: el Ácnido podrá lanzar un enjambre de insectos contra un objetivo dentro de su radio de POD. Los insectos se dirigirán hasta el objetivo para introducirse por todos sus orificios, picándole y asfixiándole hasta matarlo. Por cada asalto que el objetivo se vea atacado por el enjambre recibirá 1D3 heridas —con salvación por armadura posible—. Además, cualquier chequeo de AGI, PER y COM que realice la víctima durante el ataque tendrá un mod de −2 al resultado. Los insectos tardarán 5 A/A en salir de su huésped y alcanzar al objetivo. Si durante este lapso el objetivo logra abandonar el radio de POD del Ácnido, el enjambre volverá al cuerpo de su huésped. Contemplar este don provoca un chequeo de Estímulo Sobrenatural. Con cada especialización, se incrementarán en 1 las heridas por asalto que recibe el objetivo.

INSECTO PORTADOR (Pod)(5)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: 4 A/A para realizarlo.
Descripción: el Ácnido podrá liberar un insecto, generalmente volador, para que pique a un individuo dentro de su POD Simple y le trasmita una sustancia sintetizada previamente por el Ácnido. El insecto empleará 4 A/A para abandonar el cuerpo del Ácnido y alcanzar a su objetivo. Al realizar cualquier chequeo de PER para detectar al insecto se aplicará un -2 al resultado. Si el PJ no consigue evitarlo, el insecto le picará y liberará la enzima en su cuerpo. Si el personaje supera el citado chequeo, podrá matar al insecto o esquivarlo superando una tirada de DES. Para utilizar este don se precisa haber aprendido Sintetizar Enzima. El insecto dispondrá de 4 A/A. Con la 1ª especialización, el radio de acción pasará a ser el de POD y, con la 2ª, se duplicará este radio.

PARÁSITO (Pod-Des)(5)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: gracias a este don, el Ácnido podrá inyectar una larva en su víctima por medio del Aguijón. Este parásito se moverá por el interior del cuerpo y crecerá alimentándose del nuevo huésped, que perderá 1 PV al día sin posibilidad de salvación ni de recuperarlo. La larva tarda 1D3 días en desarrollarse y empezar a alimentarse. Para realizar este don, deberá superarse un chequeo enfrentado entre el POD del Ácnido y la DES de la víctima. El personaje sólo podrá librarse del parásito si le practican Cirugía con éxito. Al someterse a Cirugía se deberá enfrentar el CO del que opera con el POD del Ácnido. Si el parásito es extraído una vez ha comenzado a alimentarse, el huésped tendrá un 50% de posibilidades de convertirse en un Ácnido, pero si se extrae durante la fase de larva, la víctima no tendrá ningún riesgo de transformarse. Por cada especialización, se modificará en –1 cualquier chequeo de Cirugía para extraer el parásito.

TORMENTA DE INSECTOS (Pod)(5)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: 4 A/A para realizarlo.
Descripción: una tormenta de insectos envuelve al Ácnido impidiendo que nadie se acerque a él dentro de su POD Simple. De sus orificios brotarán insectos hasta formar una gran nube en torno a su cuerpo. En este proceso se invertirán 4 A/A y se deberá superar un chequeo de POD. Cualquiera que entre en el radio de POD Simple del Ácnido sentirá como cientos de insectos zumban a su alrededor, picándole e impidiendo que pueda ver o respirar, y sufrirá un –2 a cualquier chequeo de PER. Cada asalto que permanezca en este radio recibirá 1D6 heridas en forma de picotazos —con posibilidad de salvación por armadura—. Para deshacer la nube de insectos y que estos retornen a su huésped, el Ácnido deberá invertir otras 4 A/A. Contemplar este don provoca un chequeo de Estímulo Sobrenatural. Con cada especialización, el número de heridas producidas por los picotazos se incrementará en 1.

CONTROL MENTAL (Pod-Des)(7)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: El Ácnido, podrá controlar mentalmente a otro personaje gracias a un insecto o a inyectarle una larva. Si lo hace con el insecto, éste saldrá del huésped para introducirse por la piel del objetivo y llegar hasta su cavidad cerebral a fin de controlar su sistema neuronal. Para alcanzar a su objetivo —que debe encontrarse en el radio de POD Simple del Ácnido— empleará un asalto, y 1d6 minutos para acceder a la cavidad. En el caso de inyectar una larva con su Aguijón, ésta eclosionará en cuestión de 1D6 minutos. y se desplazará hasta alojarse en el cerebro con idéntico propósito. El control durará tanto tiempo como desee el Ácnido, que podrá dictar órdenes mentales al portador sin importar su paradero. El personaje afectado acatará sin reservas los dictámenes del Ácnido. El parásito puede ser extraído con Cirugía, realizando un chequeo enfrentado entre el CO del practicante y el POD del Ácnido pero, de salir mal la operación, el sujeto morirá. Si se utiliza Aguijón para inocular una larva, el Ácnido deberá superar un chequeo entre su POD y la DES de la víctima. Tras 1D10 días, el parásito morirá. Cada Especialización implicará un –1 a cualquier chequeo de Cirugía destinado a extraer al parásito.

EXOESQUELETO (Pod)(7)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: 5 A/A para realizarlo.
Descripción: el Ácnido hará que su piel se convierta en un coraza a modo de armadura orgánica. Transformar la piel en armadura y viceversa requiere 5 A/A, debiendo superarse un chequeo de POD. El exoesqueleto reducirá las heridas sufridas en cualquier impacto en 2D6 y tendrá un SIC Bajo. Este don sólo pueden utilizarse en combinación con Cuerpo de Insecto. Con la 1ª especialización, no se verá afectado por Daños Elementales relacionados con el fuego, vapores, congelaciones o ácidos. Con la 2ª especialización, se incrementarán en 1D6 heridas los Puntos de Vida salvados de cada impacto recibido.

SINTETIZAR ENZIMA (Pod)(9)
Restricción: sólo Ácnido.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: un Ácnido no puede padecer ninguna enfermedad o quedar bajo los efectos de ningún elixir, pócima o poción. Sin embargo, con este don será capaz de asimilar el agente en cuestión para replicarlo posteriormente. De este modo, si ingiere o se inyecta una poción, una bacteria o un virus podrá sintetizarlos y crear una enzima que liberará en el cuerpo de aquel al que pique con su Aguijón. Así, la víctima, sufrirá los efectos de dicho agente. Únicamente se podrá almacenar una dosis. Una vez sintetizada —superando un chequeo de POD—, el Ácnido podrá picar a su víctima con el Aguijón empleando 2 A/A y liberar la sustancia. Con la 1ª especialización, podrá almacenar hasta 5 agentes. Con la 2ª, el límite se ampliará hasta 10.

DESPOJOS

REGLAS ESPECIALES

-Títere: un Despojo es un títere de su amo, por regla general un Brujo Necromante, y como tal obedecerá ciegamente sus órdenes. Estará vinculado mentalmente a su señor, con el que se comunicará a través del pensamiento. Aunque por sí solo un Despojo no muestra iniciativa alguna —no puede decidir moverse, ni siquiera hablar—, bastará con que su amo se lo ordene para que lleve a cabo una acción o actividad.

-Aspecto: un Despojo no es más que un cuerpo sin vida ni espíritu. Puede tratarse de un esqueleto cuya carne esté ya descompuesta y sólo muestre huesos, o bien encontrarse aún en fase de descomposición. También existen Despojos que han sido condenados a la no-muerte mucho antes de que su cuerpo se descompusiese, manteniendo así una apariencia normal.

-Control: el control de un Necromante sobre estos fieles siervos es total. De este modo, podrá ver con los ojos de estos seres, oír, y también hablar a través de ellos. Cuando no le estén sirviendo, puede hacer que caigan al suelo en un montón de huesos como cadáveres inertes y volver a animarlos con tan sólo una orden —esto requerirá 1 A/A—.

-Autonomía: una vez recibida una orden, el Despojo gozará de autonomía para llevarla a cabo. No es necesario que el brujo permanezca concentrado todo el tiempo. El Despojo cumplirá sus deseos lo mejor que pueda.

-Criatura Sobrenatural: estos seres son inmunes a todos los efectos de la Psicología. Además, contemplar a un Despojo provocará un chequeo por Estímulo Sobrenatural.

-Características: un Despojo tiene por toda característica o habilidad el valor del POD del brujo que lo animó. El resto de habilidades o el valor de las Características que tuviera en vida se ignorarán y se aplicará un mod de -3 a cualquier chequeo de Habilidad Común que deba realizar. Un Despojo no dispone de PC —ni los consume—, por lo que sus acciones sólo están restringidas a los deseos de su amo.

-Visión Nocturna: un Despojo podrá ver en la más completa oscuridad sin ningún tipo de dificultad.

-Tiempo: la magia que envuelve a los Despojos los hace imperecederos. No se descompondrán más de lo que lo estaban en el momento en que se llevó a cabo la invocación que los empujó a la no-vida.

-Heridas: estos seres son completamente inmunes al dolor y a la mayoría de los efectos de los golpes Críticos. Matarlos de la manera convencional es imposible. Cuando sus PV llegan a 0, el Despojo se desmorona. Sin embargo, basta con una orden del brujo para que vuelvan a reanimarse. Decapitarlos o partirles el torso por la mitad tampoco acaba con ellos, pues su amo siempre tendrá control sobre, al menos, una de las partes del Despojo que invocó, así que para estar seguros de que un esqueleto sin cabeza ni piernas nos persiga a rastras o de que una mano huesuda nos estrangule, hay que recurrir al único medio que los destruye: la brujería. La única forma de acabar con un Despojo es dispersando la invocación que lo une al brujo a través de la invocación Destruir Despojos, o bien atacándolos con un arma que sea un Objeto Mágico o Místico —este tipo de armas, una vez reducen los Puntos de Vida del Despojo a 0, rompen su vínculo mágico con el brujo que los controla—.

EL DON DE LOS MUERTOS

ALMA (Pod)(1)
Restricción: sólo Despojo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: el único don del que puede disponer un Despojo es un alma. Esto lo dotará de raciocinio y le proporcionará la misma autonomía que posee un Engendro. Tendrá recuerdos propios y libertad de acción, pero siempre supeditada a su amo, al que jamás podrá traicionar pues seguirá siendo su lacayo. Por lo que a lo demás respecta, seguirá sujeto al resto de Reglas Especiales concernientes a esta raza. Un Despojo podrá poseer el alma que tenía en vida o contener la de otro fallecido. Esto quedará a discreción del Necromante

ENGENDROS, ZOMBIS Y NÓMADAS

REGLAS ESPECIALES

-El Engendro: los Engendros, también denominados zombis, son no-muertos cuyo cuerpo pútrido alberga confinada su alma inmortal. Tarde o temprano, el cuerpo del Engendro se descompondrá o se le caerán los miembros a trozos. La inmensa mayoría de Engendros sirven a un amo, ya sea un brujo que domine la necromancia o un Dracul con el suficiente poder. También se sabe que ciertos alquimistas, con el elixir adecuado, pueden transformar a un humano en

un Engendro. En cualquier caso, han dejado de ser hombres para convertirse en fieles siervos putrefactos cuya mayor obsesión es alimentarse de las entrañas o el cerebro de los vivos.

-Siervo: los zombis tienen alma, por lo que mantendrán su personalidad y recuerdos de forma normal, con tan sólo un pequeño matiz: ahora son propiedad del ser que los condenó a su actual condición. Puede que un Engendro odie a su amo. Aun así, no podrá resistirse a cumplir sus órdenes, ni tampoco contradecirle. Disfrutará de libre albedrío, aunque nunca podrá actuar de modo directo contra su amo y señor, no podrá mentirle ni engañarle, y mucho menos traicionarle.

-Nómada: también cabe la posibilidad de que un zombie sea creado por otro. La mordedura de un Engendro puede acarrear que la víctima se convierta en uno. En tal caso, el nuevo Engendro no tendrá amo y será libre de actuar tal y como desee. Usaremos el término Nómada para referirnos a estos individuos y al resto de Reglas Especiales que afectan a este tipo de Engendro sin amo. Se debe aclarar que, cuando un alquimista convierte en un Engrendo a un humano con un elixir, éste se considerará un Nómada.

-Criatura Sobrenatural: estos seres son inmunes a todos los efectos de la Psicología. Además, contemplar a un Engendro provocará un chequeo por Estímulo Sobrenatural.

-No-Muerto: un PJ que se convierta en zombi no podrá realizar ninguna hab mágica y, si era un brujo, ya no podrá realizar invocaciones. Es el precio a pagar por la no-muerte.

-Apariencia: un ser humano que se convierta en Engendro sufrirá una serie de transformaciones físicas muy evidentes. Su piel se arrugará y envejecerá hasta pudrirse o desmembrarse poco a poco y su CAR se verá reducido en 2 niveles.

-Características: conservarán las mismas características y habilidades que poseían en vida. No obstante, su FU, y su CON se incrementarán en 2 niveles y sus PV se duplicarán. De este modo, podrán resistir más heridas de las que podían soportar antes y golpearán con mayor agresividad, causando así más daño.

-Vida y Cansancio: un zombi jamás sentirá el más leve atisbo de fatiga, no habrá ejercicio físico que le produzca Cansancio. A todos los efectos, será insensible a cualquier herida que le causen y jamás tendrá que descansar o dormir. No obstante, pese a que un Engendro no sienta dolor, perderá Puntos de Vida de la forma habitual. Un Engendro que pierda todos sus PV morirá irremediablemente, aunque jamás tendrá que hacer un chequeo de CON para saber si cae fuera de combate o no. En el momento que realice dones o habs mágicas, el Engendro consumirá PV directamente, pues carece de PC.

-Enterrarse: las heridas de los Engendros no se sanan de la manera convencional. Su cuerpo está muerto, por lo que la medicina corriente no sirve de nada y sus heridas no cicatrizarán por sí solas. Para un Engendro, la única manera de recuperar los Puntos de Vida perdidos es enterrarse e hibernar el tiempo necesario. De esta manera, el Engendro recuperará 1 PV cada minuto.

-Inmunidad: ningún Engendro puede caer enfermo o verse afectado por los efectos de drogas, venenos, elixires, pócimas o pociones.

-La Luz del Sol: los zombis son seres de cuerpo inerte y putrefacto. Su exposición al sol les acarrea daños muy graves. Por ello, el Engendro debe evitar en la medida de lo posible luz del sol, o bien cubriéndose con ropa oscura o bien resguardándose en sitios sombríos. Por cada hora que esté expuesto al sol, se deberá realizar una tirada de 1D10 y consultar los efectos en la tabla de Descomposición disponible más abajo.

-Visión Nocturna: los Engendros podrán ver en la más completa oscuridad sin ningún tipo de dificultad.

-El Tiempo: un zombi no envejecerá de la forma normal. A partir del momento en el que un personaje es convertido en Engendro, cada semana se deberá hacer un chequeo. Si se obtiene un resultado de 6 o más en 1D10, al Engendro no le pasará nada. Sin embargo, de obtenerse 5 o menos, deberá realizar otra tirada de 1D10 y consultar su nivel de Descomposición.

-Descomposición: ya sea por los efectos de la luz del sol sobre la piel del Engendro o por el transcurso de las semanas, en ocasiones se deberá realizar una tirada de 1D10 para determinar el grado de Descomposición de un Engendro:

1-6 Degeneración: el Engendro pierde el cabello, así como el tejido adiposo de la piel, que se adhiere a los huesos, adquiriendo un aspecto cadavérico e insano. También puede perder la nariz, las orejas, el miembro viril o los senos —según el sexo—. En el supuesto de haber perdido con anterioridad todos estos miembros, se considerará que el resultado del chequeo ha sido Limitación.

7 Limitación: el Engendro pierde un ojo. En el caso de que ya haya perdido ambos, se le caerá la lengua. En el supuesto de haber perdido con anterioridad todos estos órganos, se considerará que el resultado del chequeo ha sido Desmembramiento.

8 Desmembramiento: el cuerpo del Engendro se vuelve más débil e inconsistente cada vez. Los tendones que mantienen la sujeción entre las articulaciones se han podrido y no pueden soportar el peso de los miembros. Deberá tirarse 1D4 y consultar el resultado obtenido: (1) se desprende la mano derecha; (2) se desprende la mano izquierda; (3) se desprende el pie izquierdo; (4) se desprende el pie derecho. En caso de que ya carezca del miembro en cuestión, se desprenderá la articulación inmediatamente superior, es decir, el codo, rodilla, etc.

9 Desprendimiento: la piel del engendro pierde su adherencia y consistencia. Bastará con tocarla para que se desprenda del cuerpo dejando ver los huesos y los órganos internos. Si el Engendro es atacado, sufrirá el doble de heridas, y Su CAR se reduce hasta Irrisorio.

10 Muerte: El grado de descomposición es tal que el Engendro ya no puede seguir viviendo. Sus huesos se

han podrido y se deshacen poco a poco. Su corazón pesa demasiado y cae rompiendo unas arterias y unos órganos internos muy deteriorados. O tal vez su cabeza pesa tanto que le rompe el cuello y se precipita rodando. Sea como fuere, el resultado es el mismo: el Engendro muere finalmente.

EL DON PUTREFACTO

MORDISCO DE ZOMBI (Pod)(2)
Restricción: sólo Engendro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: este don, en realidad, es una de las mayores lacras que asolan el mundo. El Engendro es capaz de transmitir su toxina a todas las víctimas a las que muerda y sobrevivan. Todo aquel que sufra el mordisco de un Engendro se convertirá irremediablemente en otro Engendro en 1D6 días. Para usar este don, se precisa conocer la técnica marcial Mordisco. El nuevo Engendro será un Nómada. Con la 1ª especialización, se disminuye a un día el tiempo que tarda la transformación y, con la 2ª especialización, a 1D10 horas.

PESTE (Pod-Con)(2)
Restricción: sólo Engendro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: los zombis son seres de carne pútrida y en constante estado de descomposición. La mera presencia de una de estas criaturas puede causar nauseas e incluso pérdidas de conocimiento. Cualquiera que se encuentre en el radio de POD Simple del Engendro deberá superar un chequeo de CON contra el POD del Engendro para no caer desmayado durante 1D6 minutos. Cada Especialización modificará en -1 el resultado del afectado.

COSTURA QUIRÚRGICA (Pod)(3)
Restricción: sólo engendro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: aunque pierdan un brazo o una pierna, incluso la cabeza, los Engendros pueden volver a recomponerse. Una vez que un miembro cercenado sea cosido y el Engendro se entierre y recobre todos sus PV, el miembro volverá a ser funcional. Para coserlo, bastará con utilizar aguja e hilo y realizar un chequeo de Primeros Auxilios. Con la 1ª especialización, se obtendrá un mod de +1 a la tirada de Primeros Auxilios. Con la 2ª, no resultará necesario enterrarse para recobrar la funcionalidad del miembro.

CANIBALISMO (Pod)(4)
Restricción: sólo Engendro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: el zombi no sólo se comerá la carne de sus víctimas sino que también engullirá las almas de los desgraciados que caigan en sus manos. Afortunadamente, la putrefacción y descomposición del Engendro favorece que los efectos beneficiosos derivados no duren demasiado. Al devorar a un ser humano vivo, en Engendro incrementará en 3 niveles sus Habilidades Generales durante 1D6 horas. Cada especialización aumentará este lapso en 1D6 horas.

ROEHUESOS (Pod)(4)
Restricción: sólo Engendro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: este don le proporciona vitalidad y vigor a estas maléficas criaturas, haciéndolas aún más peligrosas. Cuando muerda a una víctima, el zombi recuperará tantos PV como heridas produzca el mordisco. Para usar este don, se precisa conocer la técnica marcial Mordisco. Cada especialización incrementará en 1 los PV recuperados con cada Mordisco.

ESPIRITU DE BRUJO (Pod)(5)
Restricción: sólo Engendro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: mediante este don, el Engendro que en vida hubiera sido un brujo se convertirá en un Brujo Errante, pudiendo utilizar las Invocaciones memorizadas en sus años de estudio. Se necesitarán las dos especializaciones para poder memorizar nuevas Invocaciones de cualquier logia.

NECRÓFAGO (Pod)(5)
Restricción: sólo Engendro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: gracias a este don, el zombi podrá recuperar PV devorando cadáveres de humanos o animales. Podrá recuperar 2D6 PV por cuerpo. Por cada especialización, los PV recuperados se incrementarán en 1D6.

PARAR DESCOMPOSICIÓN (Pod)(5)
Restricción: sólo Engendro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: se trata del don más deseado por aquellos que quieran disfrutar de las mieles de la no-vida bajo la forma de un Engendro. Siempre que el Engendro realice una tirada de Descomposición, podrá repetirla y elegir el resultado menos severo. Con la 1ª especialización, el zombi no se descompondrá a causa del transcurso del tiempo. Con la 2ª, no se verá afectado por la exposición al sol, esto es, ya no se verá afectado por la Descomposición.

PORTADOR DE PLAGAS (Pod)(6)
Restricción: sólo Engendro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: ningún Engendro puede caer enfermo o verse afectado por los efectos de venenos o drogas de ningún tipo. Sin embargo, puede transmitir los agentes correspondientes. El contacto con el cuerpo o la sangre del Engendro, o bien respirar dentro de su radio de POD Simple puede ser motivo de contagio, siempre y cuando así se especifique en el caso de cada agente y de la forma expuesta en su descripción. Cada especialización supondrá un mod de -1 al resultado de

los chequeos destinados a evitar el contagio por parte del afectado.

CANIBALISMO MAYOR (Pod)(8)
Restricción: sólo Engendro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: requiere Canibalismo. Para el Engendro, la carne humana ya no resultará tan sabrosa como la del resto de razas, a saber, Deimios, Dracul, Ácnidos, Saurios, Licántropos, Metamorfos y Arqueros Solares. Si se ingiere carne de cualquier individuo vivo perteneciente a alguna de dichas razas, las Habilidades Generales del Engendro se duplicarán durante 2D6 horas. Con la 1ª especialización, este lapso se duplicará. Con la 2ª especialización, el nivel de las habilidades se triplicará en lugar de duplicarse.

AMO DE LOS PODRIDOS (Pod-Pod)(9)
Restricción: sólo Nómadas.
Tiempo: Sin A/A para realizarlo.
Descripción: con este don, un Nómada podrá convertir en zombi al humano que muerda para convertirlo en su sirviente. Para ello, además del procedimiento habitual relativo a la transformación en zombi, el Engendro deberá superar un chequeo enfrentado entre su POD y el de la víctima. Cada especialización otorga +1 al resultado del chequeo.

DEMONIOS

REGLAS ESPECIALES

-Espíritu Vriomenáh: los demonios son seres incorpóreos, carecen de cuerpo físico propio. Se dice que proceden de los infiernos y que sus cuerpos quedaron calcinados por las llamas del averno, convirtiéndose en entes dependientes de encontrar un cuerpo que los sustente. No tienen la posibilidad de vagar como espíritus, por lo que necesitan apropiarse de cuerpos humanos para subsistir. El espíritu del demonio recibe el nombre de Vriomenáh. Un Vriomenáh sólo puede poseer cuerpos humanos, nunca de otras razas —aunque tengan apariencia humana—. Este ser vaga poseyendo a diferentes humanos, buscando la situación más ventajosas para alcanzar sus objetivos o propagar el Caos allá por donde vaya.

-Transposición: se trata de una propiedad intrínseca a esta raza que permite a los demonios, con el simple contacto con la piel, pasar de un cuerpo a otro —la Transposición no puede producirse de otra manera, salvo que un don especifique lo contrario—. Para llevar a cabo este proceso, el demonio debe tocar el cuerpo del individuo con vida al que quiera poseer y superar un chequeo enfrentado de Poderes, invirtiendo 1 A/A. De conseguirlo, el demonio se apropiará del cuerpo sometiendo al alma del afectado. Tan sólo se puede realizar una Transposición al día.

Cuando un jugador decide crear un PJ de esta raza, debe elegir una profesión y repartir los puntos de características y habilidades de la manera habitual. En el momento que este demonio utilice la Transposición para cambiar de cuerpo, mantendrá todos los conocimientos y niveles de sus características, habilidades, dones o Invocaciones, pudiendo ganar PXs de la forma habitual. Cuando un demonio abandona un cuerpo, el alma del poseído vuelve a recuperar el control del cuerpo sin saber qué ha ocurrido durante la posesión.

-Eco Caótico: cuando un demonio realiza un don produce un Eco Caótico, esto es, una alteración mágica que puede alertar a los practicantes de ciertas profesiones y a los miembros de una raza concreta. Las Especializaciones de Profesión que podrán sentir este eco serán la de Brujo Acólito o Errante, siempre y cuando conozcan Invocaciones de la disciplina Demoníaca, así como cualquier Templario Protector, sin importar la orden a la que pertenezca. La raza capaz de percibir esta alteración caótica —aparte de los propios Vriomenáh— es la de los Arqueros Solares. El área del Eco Caótico, que se activará en el momento de llevar a cabo un don, será el radio de POD del demonio multiplicado por el VA del don en cuestión. Para percatarse de que un demonio está utilizando el poder del Caos en las proximidades, un personaje deberá encontrarse dentro de este radio y superar un chequeo de Dificultad Simple de POD.

-Las Mutaciones: un Vriomenáh es un espíritu que necesita un cuerpo humano para subsistir y poder hacer gala del poder del Caos. La manifestación de este poder conlleva que el cuerpo poseído por un demonio padezca horrendas deformaciones y espantosas mutaciones. En la mayoría de los casos serán temporales, aunque también pueden darse mutaciones permanentes. Cada vez que un demonio ejecuta un don de forma satisfactoria, adquiere momentáneamente la mutación correspondiente al mismo. Por lo general, la mutación se mantendrá mientras el don permanezca activo, con lo que el cuerpo poseído volverá a la normalidad tras agotarse la vigencia del don. Es por esto que los demonios no suelen utilizar su poder a plena luz del día y delante de grandes concurrencias. Sin embargo, la corrupción del Caos es imprevisible y puede escapar al control del Deimio. De fallar la tirada requerida por un don, el cuerpo poseído adquirirá la mutación de manera permanente, pero sin aportar los efectos del don. No importará que el demonio abandone el cuerpo, la víctima seguirá deforme por siempre —a no ser que una hab o poder especifique lo contrario—.

-Jugando con el Caos: cuando un demonio falla al realizar un don, lo más probable es que el cuerpo que posee sea corrompido por el Caos y mute adquiriendo un apéndice sobrenatural o tal vez una apariencia dantesca. En tal caso, el demonio podrá realizar un chequeo enfrentando su POD contra el del Caos interior, y revertir así la corrupción física sufrida. El Caos ostentará siempre un nivel Maestro. Si supera este chequeo, la mutación desaparecerá, pero si lo falla, recibirá otra mutación elegida bien de manera aleatoria o bien por el *Master*. Pese a que un demonio

disfruta con la corrupción del cuerpo que posee, en determinados momentos puede volverse en contra o dificultar que alcance sus propósitos.

-Maldición del Caos: los demonios corrompen cada cuerpo que poseen, cuanto más tiempo permanecen en él, mayor es la transformación que afecta al cuerpo en cuestión. Sin embargo, este hecho puede terminar por condenar al demonio a morar en ese cuerpo para siempre, con lo que perdería así la posibilidad de seguir propagando el Caos como espíritu incorpóreo. Por ello, un Deimio cambiará constantemente de cuerpo, reservando el empleo de sus dones para los momentos en que sea realmente necesario y evitando así la Maldición del Caos —esto es, quedar anclado a uno—. Por cada mutación permanente que haya afectado al cuerpo que se abandona se aplicará un mod de -1 a la tirada de Transposición para poseer el cuerpo de otro personaje.

-Cristal de Confinamiento: cuando se mata a un Deimio, por lo general éste muere irremediablemente, abandona el cuerpo que lo albergara en el momento de fenecer y comienza su éxodo al infierno. No obstante, existen ciertas armas que, amén de acabar con el cuerpo, pueden capturar el espíritu del Vriomenáh. Estas armas tienen un Cristal de Confinamiento engarzado en alguna parte de su estructura y, una vez dan muerte al cuerpo poseído por el demonio, éste queda atrapado en el cristal, incapaz de utilizar ningún don demoníaco. Los Cristales de Confinamiento pueden ser utilizados por los Brujos Demoníacos para crear objetos endemoniados tales como armas, libros o espejos. Esta clase de objetos se considerarán mágicos o místicos —según el uso que se les dé—.

-El Nombre: cada demonio posee un apelativo secreto, su verdadero nombre. Si un brujo lo conociese, podría convocar al demonio en cuestión cuando utilizase Invocaciones que sirvieran para tal fin. Por ende, el nombre es el bien más preciado de un Vriomenáh y su gran debilidad.

-Vista Demoníaca: en cualquier momento, los Deimios pueden elegir entre adoptar el sentido de la vista tal como se produce en humanos o bien el propio de los demonios. Esta visión demoníaca les permitirá ver a través de paredes, muros, puertas o techos. Estos se mostrarán de manera translúcida, permitiendo identificar sus siluetas pero dejando ver lo que se encuentre tras ellos. Por su parte, los seres vivos se mostrarán como formas rojizas o anaranjadas. Este tipo de visión no se verá afectada por la intensidad de la luz o la ausencia de ésta y se extenderá en un radio de acción no superior al POD del demonio.

-La Regla del PJ: en el caso de que un PJ sea objeto de una Transposición, para evitar que el jugador con el personaje poseído quede temporalmente fuera de la partida, la posesión no será todo lo cómoda que el demonio esperaría. Cada cierto tiempo, la víctima de la Transposición podrá realizar un chequeo de Poderes enfrentados que, de superar, hará que el demonio quede relegado a un segundo plano en el cuerpo sin poder dominarlo. Del mismo modo, el demonio podrá también intentar superar otro chequeo de Poderes más tarde para retomar el control del cuerpo. Ésta dinámica se repetirá hasta que el demonio abandone definitivamente el cuerpo del PJ con una Transposición a otro individuo.

-Criatura Sobrenatural: un Deimio es un ser que conoce de primera mano los infiernos. Por ello, serán inmunes a los Estímulos Naturales y Sobrenaturales. De igual modo, observar el cambio de aspecto intrínseco a la realización de dones demoníacos provocará un Estímulo Sobrenatural a quien lo observe.

-Lengua Propia: aparte de conocer el Común, los demonios hablan una de las lenguas conocidas más antiguas, el Arkano. Esta lengua, de gran complejidad, es compartida por otras razas. Cualquier demonio la hablará de manera instintiva.

-Esperanza de Vida: la Esperanza de Vida de un demonio depende directamente de la cantidad de huéspedes que sea capaz de poseer. La vida del cuerpo no se prolonga por lo que cuando se acerque a su fin tendrá que abandonarlo. Según se asegura en «el manuscrito demoníaco», un Espíritu Vriomenáh puede llegar a alcanzar los mil años de edad.

EL DON DE LOS INFIERNOS

CONTAMINAR (Pod)(1)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: a través del contacto físico el demonio podrá contaminar alimentos y bebidas que, cuando sean ingeridas, producirán cierto daño. De este modo, un personaje que consuma un alimento contaminado por el demonio deberá superar un chequeo de CON o perderá 1D4 PV y 1D10 PC. Cuando el demonio realiza este don, las uñas del cuerpo poseído se vuelven negras y crecen hasta el doble de su longitud. Por cada especialización, el personaje que ingiera una bebida o un alimento afectado por este don sufrirá un mod de -1 al resultado del citado chequeo de CON.

VER AURA (Pod-Pod)(1)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: con este don, el demonio podrá determinar la raza de cualquiera al que observe. Con Ver Aura, los Deimios pueden evitar el error de intentar realizar la Transposición a ser no humano —lo que haría que ésta fallase—. Para ello, el demonio deberá superar un chequeo enfrentado de Poderes y el individuo debe encontrarse dentro de su radio de POD Simple. Al ejecutar este don, los ojos del cuerpo poseído se vuelven completamente negros. Por cada especialización, el Deimio contará con un mod de +1 al resultado del chequeo.

ADHERENCIA (Pod)(2)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: gracias a este don, el demonio podrá adherirse a paredes y techos. De este modo, podrá moverse por ellos y trepar de forma antinatural, sin posibilidad de caer al suelo. Para ello, deberá superar un chequeo de POD. De ser así, podrá beneficiarse de esta facultad durante 1D6 minutos. Contemplar la ejecución de este don provocará un chequeo por Estímulo Sobrenatural. Cuando el Deimio lo realiza, al cuerpo poseído le brotan ventosas en las manos y pies. Por cada especialización, el PJ recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

ALIMENTO DEL CAOS (Pod-Pod)(2)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: utilizando este macabro ritual, el demonio podrá recuperar todas sus fuerzas cuando se enfrente contra un adversario y lo derrote. Para ello, deberá matarlo él mismo y devorar inmediatamente el corazón de su víctima. De este modo, recuperará todos los Puntos de Vida y de Cansancio perdidos. Para conseguir los beneficios de Alimento del Caos, deberá superar una tirada enfrentada de Poderes. Cuando el demonio realiza este don, los dientes del cuerpo poseído adquieren la forma de colmillos de bestia. Por cada especialización, el PJ recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

CORROMPER (Pod-Pod)(2)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: gracias a este don, el demonio podrá proyectar la imagen de su alma inmunda a alguien en concreto. Mostrará por unos instantes una apariencia espiritual aterradora, provocando un chequeo por Estímulo Sobrenatural y la pérdida de 1D4 PCOR por parte de la víctima que, de no superarlo se verá afectada por una Psicosis Criminal —consultar reglas de Psicología—. Para efectuar este don, la víctima deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del demonio, que a su vez deberá superar un chequeo enfrentado de Poderes. Cuando el Deimio lo realiza, las facciones del rostro del cuerpo poseído se desfiguran; la piel de la cara se estirará, las cejas se arquearán hacia arriba en forma de cuernos, sus ojos adquirirán una apariencia fiera e inhumana, la boca se abrirá hasta desencajar la mandíbula y surgirán protuberancias en la frente. Por cada especialización, el Deimio recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

AURA MALIGNA (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: el demonio poseerá una especie de aura sin forma definida —será oscilante y ondulante, similar a una llama— en torno a su figura que podrá hacer aparecer a su antojo y le permitirá llevar a cabo Un ataque especial. El Deimio deberá encontrarse a Distancia Corta de su contrincante y realizar un chequeo enfrentado de Poderes. El aura produce un 1D4 heridas —sin tirada de salvación posible, salvo en el caso de armaduras mágicas—. Si hiere a su adversario, el demonio está obligado a seguir atacando con el aura hasta agotar todas sus A/A o será el propio PJ quien padezca los ataques del aura. Tras el ataque, o al consumirse todas las A/A del Turno de Combate, el Aura Maligna desaparece. Cada especialización incrementará en 1 las heridas causadas.

SANGRE CORROSIVA (Pod)(3)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: con este don, la sangre del demonio tendrá un alto poder de corrosión, pudiendo atravesar o deshacer materiales en cuestión de minuto al entrar en contacto con ellos. Cuando un demonio sea herido, esta propiedad de su sangre hará que el arma usada pierda un nivel de CON. En el caso de que el atacante se encuentre a Distancia Corta o menor, le salpicará produciéndole 1D4 heridas —con posibilidad de salvación por armadura—. El color de esta sangre será negro. Por cada especialización, se incrementarán en 1 las heridas que produce y los niveles de CON que pierde el arma agresora.

LENGUA PRENSIL (Pod-Des)(4)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: el Deimio hará crecer la lengua del cuerpo que posee hasta alcanzar casi medio metro. Ésta se deformará y se hará más puntiaguda y mucho más fuerte. Podrá utilizarla como una nueva extremidad, prensil y ágil, que se estirará hasta alcanzar a su víctima —a todos los efectos, se considera un Látigo—. Por medio de este don, el demonio gana automáticamente las técnicas de combate Presa y Estrangulación. Este don le permitirá utilizar estas técnicas a una distancia mayor, siempre que su víctima esté dentro de su radio de POD Simple. El estiramiento de la lengua y la ejecución de la técnica requieren 3 A/A. Una vez el demonio suelta a su víctima, la lengua vuelve a su forma normal. Cada especialización aportará +1 a la tirada de Presa, o bien 1 herida adicional a la técnica Estrangulación.

PIEL DEMONÍACA (Pod)(4)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 4 A/A para realizarlo.
Descripción: la piel del demonio se endurece y, en algunas partes, adquiere la forma de un caparazón o bien escamas. Este don otorga una tirada de salvación de 1D6 heridas tanto en ataques normales como para el daño producido por el fuego, natural o mágico, salvo el producido por Arqueros Solares. Para que la piel vuelva a su estado natural, se deberá invertir 4 A/A. Cada especialización proporcionará 1 punto de salvación adicional.

ALAS DE ARPÍA (Pod)(6)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: el Deimio podrá hacer surgir unas alas —similares a las de los murciélagos— de la espalda del cuerpo que posee. Éstas serán oscuras y muy membranosas, y le permitirán planear y volar a una velocidad no superior al doble de su capacidad de Carrera. Durante el vuelo, el Deimio podrá cargar con un objeto o personaje que no supere su nivel de CON. De superarlo, sólo podrá desplazarse a su velocidad de Carrera habitual. Estas alas pueden replegarse a la espalda, sin dificultar los movimientos del demonio. El hacer surgir las alas precisa 2 A/A. Éstas permanecen hasta que el demonio decida ocultarlas, invirtiendo el mismo número de acciones. La 1ª especialización permitirá portar un objeto con un nivel de CON que duplique el del demonio. Con la 2ª especialización, el nivel de CON que puede acarrear se triplicará.

ALIENTO DE AZUFRE (Pod-Pod)(6)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: el demonio podrá exhalar un aliento corrosivo que permitirá realizar un ataque a distancia a un objetivo que se encuentre dentro de su radio de POD Simple. Para ello, deberá superar un chequeo de Poderes enfrentados. El aliento producirá 2D6 heridas —con posibilidad de salvación por armadura—. Este ataque precisa de una localización de impacto para determinar dónde produce la corrosión. Cuando el demonio efectúa, su boca adquiere la forma de un hocico de aspecto perturbador. Cada especialización aporta un mod de +1 al daño del ataque.

CUERNO NEGRO (Pod)(6)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: del cuerpo poseído por el demonio surgirá un gran cuerno de color oscuro. Este cuerno podrá brotar en la frente, o sustituir a una mano, un codo, o una rodilla. Cuando el demonio utilice una técnica de combate cuerpo a cuerpo para golpear con el cuerno, producirá 1D8 heridas adicionales al daño de la técnica en cuestión. Puesto que golpeará con un arma contundente, las técnicas a mano vacía se considerarán ataques con arma, por lo que también reducirán PV. Para que el cuerno aparezca se precisan 3 A/A y otras tantas para ocultarlo —en el momento que decida el demonio—. Por cada especialización, el daño producido con cada golpe se incrementa en 1D8 adicional.

FORMA DEMONÍACA (Pod)(6)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 6 A/A para realizarlo.
Descripción: este don permite la transformación del cuerpo humano poseído por el demonio en una genuina bestia de los infiernos. Su piel se tornará rojiza u oscura, sus músculos quedarán hipertrofiados y todo su cuerpo se cubrirá de escamas y hendiduras. En Forma Demoníaca la FU y la DES de un demonio se incrementarán en 3 niveles —deberá reajustarse el MD—. Para hacer efectivo este don, deberá superarse un chequeo de POD e invertir 6 A/A en la transformación. El Deimio podrá mantener la Forma Demoníaca tanto tiempo como desee. Deberá invertir 2 A/A para recobrar la apariencia humana. Por cada especialización, el PJ recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

TENTÁCULO (Pod)(6)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 4 A/A para realizarlo.
Descripción: uno de los brazos del cuerpo del demonio se tornará en un tentáculo viscoso, similar al de un pulpo. Podrá lanzarlo contra una víctima situada dentro de su radio de POD Simple y apresarla. Por medio de este don, el demonio adquiere automáticamente la técnica de combate Presa, que podrá emplear invirtiendo 2 A/A y superando un chequeo entre su POD y la DES de su adversario. Si obtiene éxito, el tentáculo comenzará a drenar la vitalidad del personaje. Por cada asalto de combate, se restará 1D6 PV de la víctima, puntos que ganará el demonio. Para librarse del Tentáculo, la víctima deberá superar un chequeo de FU contra el POD del Deimio. Hacer que surja el tentáculo precisa 4 A/A. Éste permanecerá hasta que el demonio decida ocultarlo, invirtiendo sendas acciones. Cada especialización proporciona al demonio un mod de +1 al resultado del chequeo entre su POD y la DES del objetivo al realizar Presa.

CORROMPER MAGIA (Pod-Pod)(7)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don el demonio puede hacer que cualquier Invocación, habilidad mágica, objeto mágico o místico pierda temporalmente sus propiedades. Todo aquel objeto o efecto que se encuentre o se produzca en el radio de POD Simple del Deimio perderá sus facultades mágicas mientras el demonio esté próximo. Una vez se aleje el demonio, el efecto de Corromper Magia desaparecerá. Para llevar a cabo este don, el demonio deberá superar un chequeo de Poderes enfrentados contra el responsable del efecto mágico, o bien superar un chequeo de Dificultad Simple de POD en el caso de objetos. Mientras el demonio repele el efecto mágico, la piel del cuerpo poseído parecerá chamuscada. Cada especialización otorga un mod de +1 al resultado de los chequeos por parte del Deimio.

DEMOTENIA (Pod)(7)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: 4 A/A para realizarlo.
Descripción: de las lumbares del cuerpo poseído por el demonio crecerá una cola gigante con la forma de una imponente víbora. Tendrá una gran longitud y

movilidad: podrá enrollarse en el cuerpo de su portador, oscilar libremente y estirarse para morder a su víctima siempre que ésta se encuentre dentro del radio de POD Simple del demonio. Cualquier personaje atacado por este apéndice se hinchará alcanzando unas enormes y desagradables proporciones. El demonio puede picar varias veces a un mismo objetivo para obtener un incremento acumulativo. Por cada picadura, la CON del objetivo aumentará 1D6 niveles, rompiendo su vestimenta si así procediera —en ningún caso este incremento reportará beneficios, no se añadirán PV o PC—. Si el objetivo lleva una armadura, le producirá un daño igual al valor de protección de ésta. En caso de que el nuevo valor de CON duplique el original, la víctima verá reducidas a la mitad todas sus habilidades. Si llegase a triplicarla, morirá. El demonio deberá invertir 4 A/A para que la Demotenia brote de su cuerpo, y otras tantas para que desaparezca. Para realizar este ataque, el Deimio deberá superar un chequeo entre su POD y la DES de su oponente e invertir 2 A/A. El ataque será aleatorio, por lo que deberá localizarse. Cada especialización incrementará en 1 —por cada picotazo— los niveles de CON que aumentará el objetivo.

TRANSPOSICIÓN ANIMAL (Pod)(7)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: con este don, el demonio podrá realizar una Transposición sobre un animal al que toque previamente. Una vez dentro de éste, no podrá realizar ninguno de sus dones, salvo la Transposición, de la manera habitual. Este don no implica ninguna mutación. Con las dos especializaciones, el Deimio podrá realizar sus Dones mientras posee el cuerpo de un animal.

TRANSPONER MATANDO (Pod-Pod)(9)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, el demonio podrá realizar una Transposición de la forma habitual pero acabando con la vida del cuerpo que abandona. Para ello, deberá superar un chequeo de Poderes enfrentados entre el suyo y el del individuo cuyo cuerpo dominaba. De superarlo, el personaje fallecerá en cuanto el espíritu Vriomenáh abandone su cuerpo. Este don no implica ninguna mutación. Por cada especialización, el Deimio recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

TRANSPONER MUERTE (Pod-Pod)(9)
Restricción: sólo demonio.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: cuando un demonio es asesinado, si posee este don, podrá abandonar el cuerpo del que estuviera en posesión y hacer que su espíritu Vriomenáh se introduzca en el de su verdugo como si de una Transposición se tratase. El verdugo deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del demonio en el momento de su muerte. De no ser así, éste fallecerá sin remedio. Para efectuar Transponer Muerte, deberá superarse un chequeo enfrentado de Poderes. Este don no implica ninguna mutación. La 1ª especialización otorgará al Deimio un mod de +1 al resultado del chequeo. La 2ª especialización hará que el radio de acción sea el POD del demonio.

LICÁNTROPOS

REGLAS ESPECIALES

-Forma de Licántropo: sólo se podrá tomar la Forma de Licántropo de noche o en sitios completamente oscuros. La transformación precisará invertir 4 A/A para adquirir este estado y 4 A/A para volver a la apariencia humana. Además, reducirá el CAR del PJ a nivel Irrisorio. En esta forma, el cuerpo del personaje se cubrirá por completo de pelo, sus ojos se volverán oscuros, sus manos se tornarán garras y sus dientes, colmillos de lobo. La luz del sol devolverá al licántropo a la forma humana de manera instantánea.

-Garras y Dientes: siempre que el personaje se encuentre en Forma de Licántropo y realice ataques con sus garras o fauces, el daño se restará de los Puntos de Vida independientemente de la CON de la víctima.

-Salvajismo: una vez adquirida la Forma de Licántropo y, a no ser que el personaje posea un don que diga lo contrario, el humano nunca podrá dominar a la bestia. El PJ perderá todo vestigio de raciocinio, y actuará como un animal salvaje sin reconocer nada ni a nadie. Un hombre lobo ataca siempre al objetivo más cercano, sin detenerse hasta despedazarle y devorar su carne. Si no se controla el Salvajismo, éste obligará al licántropo a permanecer transformado toda la noche. En este estado, la bestia ganará temporalmente los dones Fuerza Descomunal y Constitución Sobrenatural.

-Luz Lunar: ningún licántropo puede evitar la llamada de la luna Thuan. Cuando se ponga el sol y llegue la noche, el maldito se transformará lo desee o no, salvo que posea algún don que determine lo contrario. Si el licántropo se encuentra en algún lugar cerrado al que no llegue la luz de la luna no está obligado a transformarse, aunque puede decidir hacerlo por propia voluntad. Sin embargo, en los casos en que Dun se encuentre en fase de luna llena, todo licántropo está obligado a transformarse, a lo que se suma la incapacidad de controlar su Salvajismo. Ningún don podrá contrarrestar la influencia de la luna Dun, ni siquiera Forma de Lobo o Resistir Luz Lunar —salvo con la 2ª especialización—.

-La Mordedura: cuando un licántropo muerde en Forma de Licántropo a una presa y no acaba con ella, la víctima deberá superar un chequeo de Poderes enfrentados contra el del licántropo para evitar convertirse en uno de ellos. En el caso de quedar maldito, la víctima estaría sujeta a la Luz Lunar a partir de la noche siguiente. La Mordedura sólo afecta a humanos, nunca a un ser de otra raza.

-Respuesta a la Plata: cualquier herida que reciba cada vez que un licántropo sufra heridas causadas por un arma u objeto de plata se duplicará el daño recibido. Parece ser que la sangre de los hombres lobo muestra una intolerancia extrema ante este metal. Las heridas producidas por armas de plata no pueden ser regeneradas mediante ningún don. Para sanarlas, el licántropo deberá volver a su forma humana y recibir atención médica. Si en Forma de Licántropo hubiera sufrido más heridas por plata de las que el personaje es capaz de soportar en forma humana, al abandonar la Forma de Licántropo éste morirá irremediablemente.

-Criatura Sobrenatural: los licántropos representan criaturas nada comunes, más propias de cuentos y leyendas que de la realidad. El simple hecho de pronunciar su nombre levanta inquietudes y temores entre los presentes. Puesto que se trata de una Criatura Sobrenatural, siempre que el personaje esté transformado en Forma de Licántropo provocará un chequeo por Estímulo Sobrenatural a quien lo contemple.

-Psicología: un personaje que sea consciente de que se transforma en licántropo verá reducidas sus probabilidades de sentirse influenciado psicológicamente por otras criaturas o circunstancias nada comunes. Por ello, dispondrá de un mod de +3 para las tiradas de Estímulos Naturales y Sobrenaturales.

-Esperanza de Vida: los licántropos no cuentan su edad por años, sino que lo hacen por lunas llenas. Estos seres pueden alcanzar en vida hasta dos mil de estas fases lunares. Teniendo en cuenta que un año comprende siete lunas llenas, pueden vivir cerca de trescientos años.

EL DON LICÁNTROPO

AFINIDAD CON LAS BESTIAS (Pod)(2)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: 2 A/A para realizarla
Descripción: ya sean lobos o no, todos los animales reconocen el poder de un Lupus y lo respetan. Con este don, el licántropo podrá dominar y dar órdenes con sus rugidos a cualquier bestia salvaje. Podrá hacer que un animal huya, le acompañe, persiga o ataque a un enemigo. Para ello, el animal deberá encontrarse dentro de su radio de POD y superar un chequeo de Poder. Por cada especialización, dispondrá un mod de +1 al resultado del chequeo.

AULLIDO ESCALOFRIANTE (Pod-Pod)(2)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: la furia de esta bestia es tan estremecedora que supera con creces el coraje del más valiente de los guerreros. Tal es el poder del licántropo que, con un sólo aullido, puede espantar a todo un ejército. Con este don, el hombre lobo causará Terror a todos los adversarios que escuchen el aullido y se encuentren dentro de su radio de Poder. Se deberá efectuar un chequeo enfrentado de Poderes para cada uno de ellos. Para utilizar este don, el personaje deberá estar en Forma de Licántropo. Por cada especialización, contará un mod de +1 al resultado del chequeo.

DOMINAR SALVAJISMO (Pod)(2)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: con este don es posible dominar la parte irracional de la bestia incluso en Forma de Licántropo. El personaje podrá actuar a su antojo aun estando transformado. Para ello, deberá superar un chequeo de POD una vez se transforme. De no superarlo, el licántropo atenderá a las Reglas Especiales de Salvajismo. Por cada especialización, dispondrá un mod de +1 al resultado del chequeo.

LLAMAR A LA MANADA (Pod)(2)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: un licántropo es la representación física del dios de los lobos, y por ello éstos deben acudir siempre que se les requiera. Con un potente aullido, el licántropo podrá convocar a 1D6+1 lobos para que le ayuden con sus propósitos siempre que se encuentre en una zona boscosa. En la ciudad, la llamada atraerá únicamente a 1D3 lobos. Para llevar a cabo este don, el licántropo debe superar un chequeo de Poder. Los lobos tardarán 1D10 minutos en acudir. Este don sólo puede emplearse en Forma de Licántropo. Por cada especialización, contará un mod de +1 al resultado del chequeo.

PIEL CURTIDA (Pod)(2)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: la piel de la bestia se vuelve tan dura como el cuero, por lo que el licántropo dispondrá de una tirada de salvación adicional de 1D4 heridas frente a cualquier ataque. Este don sólo puede emplearse en Forma de Licántropo. Cada especialización incrementará dicha salvación en un punto.

AULLIDO SÓNICO (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: los poderes de los licántropos superan lo imaginable. Un Lupus puede usar su aullido, a modo de unda de *shock*, para atacar a un adversario. Para ello, la víctima deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del PJ. El licántropo deberá superar un chequeo enfrentado de Poderes. De este modo, derribará a su enemigo y le causará 1D6 heridas a causa del demoledor sonido. Además, un PJ que sufra el Aullido Sónico deberá chequear CON para no caer inconsciente y quedará ensordecido durante 1D10 minutos. Este don sólo puede emplearse en Forma de Licántropo. Por cada especialización, el licántropo recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

ERIZO (Pod-Des)(3)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: gracias a este don, el pelaje de la bestia se volverá recio y tan punzante como las púas de un erizo, incrementando el MD del licántropo en 1D3 heridas y permitiendo que lance esta suerte de agujas capilares como si de armas arrojadizas se tratase. Cada púa causará 1D3 heridas al impactar en su objetivo. Sólo se podrá disparar una púa por acción y a Distancia Arrojadiza como máximo. Para cada una, se deberá superar un chequeo de POD contra la DES del adversario y localizar el impacto de la manera habitual. Este don sólo puede emplearse en Forma de Licántropo. Por cada especialización, el PJ recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo destinado a determinar si impacta.

REGENERACIÓN MENOR (Pod)(3)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: 6 A/A para realizarlo.
Descripción: Regeneración Menor permite al licántropo recuperar Puntos de Vida o regenerar su cuerpo. El personaje contará con la capacidad de regenerar 1 PV invirtiendo 6 A/A. Para ello, deberá realizarse un chequeo de POD. Nunca podrá regenerarse una herida que haya provocado la muerte instantánea del licántropo o que haya sido producida por un arma de plata. Este don sólo puede emplearse en Forma de Licántropo. Por cada especialización, el licántropo contará con un mod de +1 al resultado del chequeo.

SUPURAR (Pod)(3)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: al usar este don, las garras y colmillos del licántropo supuran un veneno especialmente dañino y corrosivo. Cuando produzca alguna herida con sus colmillos o garras, la víctima perderá 1 PV cada hora sin posibilidad de salvación debido al veneno presente en su torrente sanguíneo. Si no se administra un Antídoto de Estado o una Vacuna —consultar las reglas de los alquimistas— las heridas producidas por el veneno no podrán recuperarse y el personaje fallecerá en cuestión de horas. Este don sólo puede emplearse en Forma de Licántropo. Cada especialización incrementa la pérdida en 1 PV adicional por hora.

AGILIDAD LUPINA (Pod)(4)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: con este don, un licántropo correrá más rápido que cualquier hombre normal una vez transformado. Será capaz de saltar hasta la copa de un árbol o caer desde grandes alturas sin hacerse daño. En concreto, obtendrá un modificador de +3 al resultado de las tiradas de Correr, Caer y Saltar. Por cada especialización, se aplicará un +1 adicional al resultado de estos chequeos.

PERCEPCIÓN LUPINA (Pod)(4)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: gracias a este don, el licántropo podrá reconocer a cualquiera y saber dónde se encuentra sin necesidad de verlo. Su olfato le servirá como un radar infalible, podrá reconocer y diferenciar la totalidad de los olores a su alrededor, no sólo para seguir rastros, sino también para ponderar la distancia que lo separan de su objetivo, determinar cómo se mueve e incluso su estado anímico. También se agudizará el oído, incrementando el rango y la nitidez de este sentido. Para ello, la fuente que emite el estímulo debe encontrarse en su radio de POD y el licántropo tendrá que realizar un chequeo de Oler y/o Escuchar, con un mod de +3. Este don sólo puede emplearse en Forma de Licántropo. Por cada especialización, se duplicará el radio de acción.

CONSTITUCIÓN SOBRENATURAL (Pod)(5)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: el licántropo podrá disponer de un mayor tamaño y una constitución excepcional. Una vez realice Transformación Lupina, el personaje incrementará en +2 su característica de CON —con el subsiguiente aumento de sus Carac Mixtas—. Cada especialización se incrementará en dos niveles adicionales la subida de CON en Forma de Licántropo.

FORMA DE LOBO (Pod)(5)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: 4 A/A para realizarlo.
Descripción: gracias a este don, el licántropo podrá transformar su cuerpo en el de un lobo. A todos los efectos, presentará las características de estos animales, no podrá llevar a cabo ninguno de sus dones ni hablar. Mientras permanezca en Forma de Lobo, el personaje evitará el influjo de la Luz Lunar. También dispondrá de un mod de +1 a los chequeos de AGI y PER. Cada especialización incrementará dicho mod en un +1 adicional.

FUERZA DESCOMUNAL (Pod)(5)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: por medio de este don, el personaje, incrementará en dos niveles su característica de FU cuando se encuentre bajo la Forma de Licántropo. Cada especialización incrementará en dos niveles adicionales dicha subida.

PIEL BLINDADA (Pod)(5)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: con este don, la musculatura del licántropo se vuelve aún más dura que con Piel Curtida, adquiriendo una resistencia semejante a la del acero. Dispondrá de una tirada de salvación adicional de 2D4 heridas ante cualquier golpe. Si se dispone de Piel

Blindada, Piel Curtida deja de tener efecto. Este don sólo puede emplearse en Forma de Licántropo. Cada especialización otorgará un +1 a dicha tirada de salvación.

RESISTIR LUZ LUNAR (Pod)(5)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: la Luz Lunar obliga al licántropo a convertirse en bestia siempre que se expone a ella. Con este don, el personaje tendrá una oportunidad de evitar la transformación. Para ello, deberá superar un chequeo de POD. En caso de no superarlo, el licántropo deberá actuar según las Reglas Especiales de Luz Lunar. De superar el chequeo, eludirá la transformación o podrá adquirir Forma de Licántropo durante esa noche tantas veces como desee invirtiendo las A/A pertinentes. Para poder elegir este don debe haberse aprendido Dominar Salvajismo con anterioridad. Con la 1ª especialización, el licántropo ya no se verá afectado por la Luz Lunar. Con la 2ª especialización, la luna Dun tampoco afectará al hombre lobo.

REGENERACIÓN MAYOR (Pod)(6)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: Regeneración Mayor permite al licántropo recuperar PV más rápidamente que mediante Regeneración Menor, regenerando 1 PV por cada 3 A/A que dedique al proceso. Para ello, deberá realizar un chequeo de POD. Una vez aprendida Regeneración Mayor, Regeneración Menor deja de aplicarse. Nunca podrá regenerarse una herida que suponga la muerte instantánea del licántropo o que haya sido producida por un arma hecha de plata —éstas sanan como si de un humano se tratase—. Este don sólo puede emplearse en Forma de Licántropo. Por cada especialización, se aplicará un mod de +1 al resultado del chequeo para regenerar.

REGENERACIÓN INSTANTÁNEA (Pod)(9)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: ésta representa la máxima capacidad de regeneración de un licántropo. La bestia podrá regenerar tantas heridas como A/A posea. Así pues, el licántropo podrá recuperar 1 PV invirtiendo 1 A/A. Para ello, deberá superar un chequeo de Poder. Nunca podrá regenerarse una herida que suponga la muerte instantánea del licántropo o que haya sido producida por un arma de plata. Una vez aprendida Regeneración Instantánea, tanto Regeneración Mayor como Regeneración Menor dejan de aplicarse. Este don sólo puede emplearse en Forma de Licántropo. Por cada especialización, se aplicará un mod de +1 al resultado del chequeo para regenerar.

TRANSFORMACIÓN DIURNA (Pod)(9)
Restricción: sólo licántropo.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: este don permite al licántropo adoptar la Forma de Licántropo por el día. Así pues, el licántropo podrá recurrir a la luna diurna Thuan para que le ayude en su transformación. Deberá superar un chequeo contra su Poder e invertir las 4 A/A propias de una transformación de este tipo. Por cada especialización, se aplicará un mod de +1 al resultado del chequeo.

VAMPIROS

REGLAS ESPECIALES

-Señores de la Noche: estos señores de la oscuridad se mueven en las sombras, acechando a sus víctimas para poder saciar su sed de sangre. Seres de la noche que han perdido toda humanidad, con colmillos protuberantes y los ojos inyectados en sangre, los Dracul son depredadores nocturnos, carentes de alma. Por fuera aparentan vitalidad y elegancia, pero en su interior portan la muerte y la desolación. Un PJ que se convierta en vampiro no podrá realizar ninguna hab mágica y, si era un brujo, ya no podrá llevar a cabo Invocaciones. Es el precio que hay que pagar por despertar en la no-muerte.

-El Cansancio: un vampiro nunca perderá PC al realizar cualquier actividad. Tan sólo perderá Puntos de Cansancio cuando se sirva de los dones propios del Don de las Tinieblas.

-Luz del Día: la luz del día es mortal para un vampiro. Al más mínimo contacto con ella, el Dracul se verá envuelto en llamas y se consumirá a un ritmo de 1D6 PV por asalto mientras permanezca expuesto a la luz del sol. Una vez se resguarde, las llamas se extinguirán.

-La Sal: los vampiros son vulnerables a la sal. Ingerirla resulta mortal para estos seres, aunque no el mero contacto con la piel. De éste modo el agua salada supone el recurso más utilizado al enfrentarse a los seres de la noche. Cualquier arma bendita produce al vampiro al que hiere un daño adicional de 1D6 heridas sin posibilidad de tirada de salvación por armadura.

-El Descanso: descansar es primordial para los seres de la noche. Necesitarán disponer de un lugar oscuro y húmedo para ello. En momentos de necesidad, pueden incluso excavar un hoyo en la tierra y guarecerse dentro, pues cualquier cosa es preferible a arder pasto de los rayos del sol. Cualquier herida o miembro amputado sanará perfectamente tras un día de sueño reparador.

-El Abrazo: una persona se convierte en vampiro al recibir el Abrazo. Éste puede realizarse por medio de la brujería, o bien por otro Dracul. Muchos no soportan la transformación y terminan suicidándose, mientras que otros lo toman como una bendición que les ayudará a alcanzar sus siniestros planes. El Abrazo permite que un simple humano, después de ser mordido, beba la sangre de un vampiro para convertirse en uno de ellos. El Abrazo sólo puede realizarlo un vampiro que posea

el don correspondiente.

-Apariencia Vampírica: los Dracul tienen dos apariencias, el hombre y el monstruo. Aunque su piel se vuelva pálida o incluso azulada, los rasgos humanos de un vampiro se conservan completamente intactos. Sin embargo, en el momento en el que use la mayor parte de sus dones su rostro y cuerpo cambiarán: la piel se arruga, los colmillos crecen de forma inconmensurable, los ojos se inyectan en sangre, y los manos y pies se tornan zarpas. Para mostrar su Apariencia Vampírica, o para recobrar el aspecto humano, el PJ deberá emplear 1 A/A. Cuando el personaje muestra su auténtica naturaleza, su CAR se reduce en 3 niveles.

-Criatura Sobrenatural: los vampiros pueden llegar a ser seres crueles debido a la pérdida de humanidad que sufren tras su transformación. Un personaje Dracul en forma vampírica será inmune a cualquier Estímulo posible mientras que, en forma humana, dispondrá de un mod de +4 para Estímulos tanto Naturales como Sobrenaturales. Contemplar a un Dracul en Apariencia Vampírica obliga a chequear por Estímulo Sobrenatural.

-Sed de Sangre: alimentarse es una necesidad universal de la que nadie está exento, y los Dracul no son la excepción. Estos seres podrán alimentarse de la sangre de cualquier animal o de humanos, aunque tras probar la sangre humana no volverán a sentirse saciados con ningún otro tipo. Un vampiro adolescente tendrá que alimentarse de, como mínimo, una víctima cada noche. Un vampiro adulto requerirá un mínimo de dos víctimas, mientras que los Dracul maduros y ancianos necesitarán de tres. De no cumplirse este requisito, cuando el vampiro despierte de su siguiente sueño, perderá automáticamente 1D6 PV que no podrá recuperar hasta que se alimente.

-Beber Vitalidad: para alimentarse, el vampiro deberá morder a una víctima y extraer su sangre a razón de 1 PV por cada A/A que desee dedicar. Por cada punto, el vampiro recuperará 1 PV perdido y, una vez restaurados éstos, recobrará 2 PC por cada Punto de Vida ingerido. Para poder Beber Vitalidad, el vampiro deberá encontrarse en Apariencia Vampírica.

-Inmortalidad: sin lugar a dudas, una de las ventajas más atractivas de la raza de los vampiros es la inmortalidad. Un vampiro jamás envejece y mantiene la misma apariencia que tenía en el momento de convertirse. Así, un Dracul jamás verá mermadas sus características o habilidades a causa del envejecimiento.

-Invitación: un vampiro está obligado a respetar la morada de los vivos. No podrá entrar en un domicilio particular a no ser que se le invite a ello. Tras ser invitado, tendrá libertad para volver siempre que lo desee.

-Visión Nocturna: los vampiros pueden ver perfectamente en la oscuridad, por lo que no padecerán ningún tipo de restricción.

-Matar a un vampiro: la pérdida de todos los PV no matará a un Dracul, tan sólo lo dejará inconsciente. Si no le ocurre nada hasta la noche siguiente, el Dracul recobrará el conocimiento con 1 Punto de Vida y con la urgencia de alimentarse *ipso facto*. Sólo hay tres formas de acabar definitivamente con un vampiro: la exposición prolongada a la luz del sol, la decapitación, o atravesarle el corazón. En cualquiera de los tres casos, el vampiro quedaría reducido a cenizas. Para decapitar o empalar a un vampiro deberán emplearse las técnicas marciales concretas u obtener un crítico de tipo G1 en la cabeza o en el torso al atacar con un arma.

EL DON DE LAS TINIEBLAS

CREAR ENGENDRO (Pod)(1)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: un Engendro no es más que un ser inferior, situado incluso por debajo de los humanos, pero de gran utilidad para un vampiro ya que pueden hacer las veces de siervos diurnos cuando él descansa. La creación de un Engendro se rige por el mismo protocolo que el propio de crear a un vampiro. Si dispone de este don, un Dracul puede decidir que un humano al que realiza el Abrazo se convierta en Engendro —en lugar de en otro vampiro—. Las reglas de los Engendros vienen descritas en el apartado «Engendros, Zombis y Nómadas», en el Capítulo V. Cada especialización proporciona +1 al resultado de la tirada de Abrazo, exclusivamente a la hora de crear Engendros.

SEDUCCIÓN VAMPÍRICA (Pod-Pod)(1)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: se trata de uno de los dones más comunes entre los vampiros. Un vampiro, utilizando una mirada penetrante, su armoniosa voz y sin necesidad de mostrar su Apariencia Vampírica, hipnotiza a su víctima para que no huya y no se resista durante el Abrazo, o bien para realizar sobre ella cualquier otro Don. La víctima de la seducción quedará indefensa y paralizada durante ese asalto. El vampiro deberá superar un chequeo enfrentado de Poderes y la víctima deberá encontrarse en el radio de POD Simple del Dracul. Nunca podrá llevarse a cabo este don sobre alguien que está combatiendo, a no ser que se obtenga un crítico de tipo G1. Cada especialización proporciona un +1 al chequeo.

CUERPO ADHERENTE (Pod)(2)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: sin A/A para activarlo.
Descripción: con este don, el vampiro podrá ignorar la fuerza de gravedad siempre que se apoye en superficies sólidas. Así, podrá caminar por las paredes, techos, planos inclinados y similares. Este don no le permitirá volar en ningún caso. Para activar el don, que perdurará 1D10 minutos, debe superarse un chequeo de Poder. Contemplar a un vampiro realizando Cuerpo Adherente provoca un chequeo por Estímulo



Sobrenatural. Cada especialización proporciona un +1 al chequeo necesario para activarlo.

OBTENER RECUERDOS (Pod-Pod)(2)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo. Para obtener más información, se emplearán A/A adicionales.
Descripción: al beber la sangre de su víctima, el vampiro adquiere conciencia de los recuerdos y pensamientos de ésta. La cantidad de información que el Dracul obtiene será mayor cuanta más sangre ingiera. Para hacer efectivo este don, el Dracul deberá superar un chequeo de POD enfrentado con la víctima y encontrarse en Apariencia Vampírica. Cada especialización le proporcionará +1 al chequeo.

ABRAZO (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: éste es el mayor regalo que un vampiro puede otorgar a un mortal. Con el Abrazo, el Dracul convierte a un mero humano en uno de los suyos. No obstante, el Dracul puede decidir si convierte al objetivo en un vampiro de pleno derecho —esto es, con acceso a todos los poderes— o bien privarlo del Don de las Tinieblas. Esta última opción convertiría al nuevo vampiro en un Dracul menor, sin la posibilidad de aprender ninguno de los dones propios de esta raza, aunque sujeto a sus Reglas Especiales. En caso de crear un Dracul menor, el vampiro que realiza el Abrazo sabrá en todo momento dónde se encuentra, e incluso podrá ver a través de sus ojos si se concentra. Durante este tipo de Abrazo, el vampiro permitirá al humano que beba su sangre a través de una herida abierta tras haberle mordido. Para realizarlo, el Dracul deberá superar un chequeo enfrentado de Poderes. Cuando un vampiro de pleno derecho es creado, se multiplica su nivel de POD con su ME y elige los dones deseados. Por cada especialización, el Dracul aplica un +1 al resultado del chequeo destinado a determinar el éxito del don.

BRUMAS (Pod)(3)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: 3 A/A para atraer la bruma.
Descripción: aquellos vampiros que todavía no puedan caminar de día y necesiten hacerlo se servirán de este don. El Dracul concentrará a su alrededor una bruma tan cerrada que impedirá el paso de la luz del día, evitando que el sol lo calcine. El radio de la bruma equivaldrá al POD del vampiro. Éste podrá desplazarse a través de la bruma sin problemas, haciendo que la bruma quede fija o se desplace a su vez. Mientras utilice la bruma, el vampiro no podrá utilizar otros dones. Cualquier otro individuo inmerso en esta niebla aplicará un mod de –3 al resultado de todas las tiradas relacionadas con la visibilidad. Para emplear este don se precisa superar un chequeo de POD. La bruma permanecerá hasta que el Dracul decida disiparla. Cada especialización duplicará el radio de la misma.

GARRAS (Pod)(3)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, las extremidades del vampiro se vuelven tan duras como el acero y tan afiladas como un bisturí. Para realizar este don se requiere un chequeo de Poder e invertir 1 A/A. Las garras proporcionan +3 al daño tanto al atacar con las manos como con las Alas de Murciélago. Para utilizarlas, el vampiro deberá estar con Apariencia Vampírica. Cada especialización incrementa en +1 el daño que producen las garras.

ALAS DE MURCIÉLAGO (Pod)(4)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: el Dracul posee dos alas con las que podrá volar al doble de su velocidad de carrera. Las alas tendrán la forma que el PJ desee: podrán plegarse en su espalda sin que llamen la atención, o incluso tomar la forma de una elaborada y exquisita capa. En el momento en que el Dracul las use para volar o combatir, adquirirán su autentica forma. Estas alas proporcionan 1 A/A adicional en combate. Para utilizarlas, el Dracul debe encontrarse en Apariencia

Vampírica. Por cada especialización se sumará 1 A/A extra a la hora de combatir.

SUPERVELOCIDAD (Pod)(4)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de Supervelocidad, el Dracul podrá llevar a cabo sus habilidades de Agilidad y de combate de una manera más rápida y efectiva. Si supera un chequeo de POD, disfrutará de Supervelocidad durante el siguiente turno y recibirá un +2 a todos los chequeos de AGI y/o relacionados con el combate. También se aplicará un mod de −2 a los chequeos de Reflejos de sus contendientes cuando sean objetivo de sus ataques. Por cada especialización, el vampiro dispondrá de un +1 al resultado del chequeo de POD.

BANDADA DE MURCIÉLAGOS (Pod)(5)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: cuando un vampiro quiere huir, eludir un ataque o simplemente trasladarse volando utiliza la Bandada de Murciélagos. Su cuerpo se descompone en decenas de murciélagos que vuelan agrupados y a una velocidad no superior a la carrera del vampiro. Para ello, debe estar utilizando Apariencia Vampírica y superar previamente un chequeo de POD. Para volver a su forma original, deberá invertir 1 A/A. El vampiro podrá decidir descomponerse en murciélagos y volver a componerse para evitar un ataque en lugar de emplear Esquivar consumiendo las A/A pertinentes. El vampiro no podrá llevar a cabo ningún otro don mientras realiza éste. Por cada Especialización, se aplicará un modificador de +1 al resultado del chequeo de Poder.

ESPÍRITU DE BRUJO (Pod)(5)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: aun privado de su alma, el Dracul ha dado con la forma de usar El Don de las Tinieblas para realizar Invocaciones. Los vampiros están estrechamente ligados a la brujería y muchos de ellos la han estudiado. Si el vampiro era un brujo antes de su transformación, con este don se convertirá en un Brujo Errante, pudiendo utilizar las Invocaciones que memorizó en vida. Para poder memorizar nuevas Invocaciones de cualquier logia necesitará contar con las dos especializaciones.

FORMA DE NEBLINA (Pod)(5)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: 5 A/A para realizarlo.
Descripción: se trata de uno de los dones más míticos de los Dracul. Con él, el cuerpo de un vampiro se deshace y toma la forma y consistencia de una tenue niebla. En este estado, podrá moverse a voluntad e introducirse por aberturas mínimas, y también comunicarse con aquel que se encuentre en su radio de POD Simple por medio de susurros. Además, podrá interactuar de manera sencilla con quien se tope, ya sea empujándolo o agarrándolo para evitar que se mueva, si previamente supera un chequeo de Poderes enfrentados. Para adoptar la Forma de Neblina, deberá superarse un chequeo de Poder e invertir 5 A/A. Para recobrar la forma física deberán emplearse sendas A/A. En estado de neblina, el vampiro no podrá llevar a cabo otros dones. Contemplar al vampiro cuando se convierte en neblina provoca un chequeo por Estímulo Sobrenatural. Cada especialización proporciona al Dracul un mod de +1 al resultado de cualquier tirada realizada mientras se encuentra en Forma de Neblina.

ALMA DE VAMPIRO (Pod)(6)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: por medio de este don, el Dracul recobra su alma humana, con lo que podrá utilizar la mayoría de sus dones bajo apariencia humana —aunque esto no evitará que provoque Estímulos Sobrenaturales si corresponde—. Además, volverá a reflejarse en los espejos, dejará de ser inmune a las reglas de psicología y recobrará tanto el Alineamiento como los Lemas que ostentaba en vida. Sin embargo, este don no exime al vampiro de verse sometido a la Regla Especial «Luz del Día». Cada especialización hará que se aplique un −2 al resultado de cualquier habilidad mágica o especial que permita detectar a seres de razas diferentes a la humana.

REGENERACIÓN INSTANTÁNEA (Pod)(6)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: mediante Regeneración Instantánea, el vampiro podrá regenerar 1D6 PV invirtiendo 3 A/A. Sin embargo, en ningún caso podrá recuperarse de los daños causados por armas mágicas o místicas, ni tampoco de un ataque que le produzcan la muerte. Para realizar este don, el vampiro deberá estar en Apariencia Vampírica y superar un chequeo de POD. Por cada especialización, dispondrá de un +1 al resultado de este chequeo.

VAMPIRO DE VAMPIROS (Pod-Pod)(6)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: gracias a este don, el vampiro podrá beber la sangre de otros vampiros. Por cada PV que extraiga a su semejante, recuperará 1 PV perdido. Cada punto extraído requerirá una A/A. Además, durante el transcurso de esa noche podrá servirse de los dones de la víctima si supera un chequeo adicional de Poderes enfrentados. Para realizar este don se precisa estar en Apariencia Vampírica. Cada Especialización permite consumir 1 PV más por cada A/A empleada.

CAMINANTE DIURNO (Pod)(7)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: se trata de uno de los dones más importantes para un vampiro. Caminante Diurno evita que el vampiro resulte calcinado por la luz del sol y le permite caminar en apariencia humana durante el día, aunque sin posibilidad de utilizar ningún otro don. La 1ª especialización le permitirá usar un don durante el día, cifra que se elevará a cuatro si dispone de la 2ª especialización.

METAMORFOSIS COMPLETA (Pod)(8)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: mediante este don, el Dracul es capaz de adoptar a voluntad y por completo su auténtica naturaleza vampírica, adquiriendo de este modo la totalidad de sus poderes. En concreto, incrementará en 2 niveles su FU y DES, así como su AGI y PER. Para ello, deberá superar un chequeo de Poder. Al estar transformado, su CAR se reducirá hasta nivel Irrisorio. Contemplar al vampiro con esta apariencia provoca un Estímulo Sobrenatural. Este don ignora las restricciones correspondientes a Alma de Vampiro. Cada especialización incrementará en un nivel adicional su FU, DES, AGI y PER.

VAMPIRO MAESTRO (Pod)(9)
Restricción: sólo vampiro.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: para acabar con un Dracul que posea este don, será necesario adoptar medidas adicionales. Además de atravesarle el corazón y cortarle la cabeza, habrá que descuartizarlo y quemar sus miembros por separado. A su vez, las cenizas deberán verterse sobre agua salada o quedar confinadas en un cofre sellado. De no ser así, un Vampiro Maestro podrá usar su don para regenerarse y volver a la vida. Para llevarlo a cabo este don, deberá superarse un chequeo de POD una vez muerto. Si se consigue, las cenizas que forman los últimos restos del vampiro se reunirán mágicamente hasta recomponer su cuerpo por completo. Un Dracul resucita en Apariencia Vampírica, con 1 único PV. Por cada especialización, dispondrá de +1 al resultado del chequeo de POD.

METAMORFOS

REGLAS ESPECIALES

-Replicación: una de las características fundamentales de un Metamorfo consiste en la capacidad para cambiar de apariencia. El cambiante podrá replicar de manera exacta el aspecto físico —así como la voz— de otro individuo al que previamente haya tocado y de tamaño similar. Por medio del contacto de la piel, determinará la configuración estructural del cuerpo que va a replicar. Esto no incluye la ropa o los instrumentos que portase el individuo. Al replicar a un individuo, también reproducirá los signos visibles de enfermedades, heridas o amputaciones —la réplica será idéntica al individuo original—. Tan sólo es posible adoptar la forma de la última persona con un nivel similar de CON a la que haya tocado el Metamorfo. El cambiante podrá identificar con gran precisión la CON de los demás. Un Metamorfo podrá replicar a individuos de ambos sexos. Llevar a cabo una replicación requiere 3 A/A y superar un chequeo enfrentado de POD.

-Características y Habilidades: al realizar una Replicación, el Metamorfo seguirá manteniendo sus niveles de características y habilidades generales, así como sus habilidades comunes, especiales, mágicas, técnicas de combate e Invocaciones. No podrá utilizar las propias de la víctima replicada a menos que un don especifique lo contrario.

-Réplica Limitada: salvo que un don determine lo contrario, un Metamorfo no podrá conservar la información relativa a la estructura exacta de los cuerpos que toque para utilizarlos más adelante. En el preciso instante en el que abandone una forma adquirida, no podrá recuperarla a no ser que vuelva a tocar el cuerpo del individuo a replicar. Sólo de este modo podrá suplantar su identidad nuevamente.

-Fluido de Forma: al utilizar determinados dones, el Metamorfo deja un rastro de fluido viscoso y traslúcido. En cada don se especifica si corresponde aplicar esta regla.

-Replicar Razas: un Metamorfo nunca podrá replicar la auténtica apariencia de un ser perteneciente a una raza diferente a la humana. Si tratara de hacerlo, sólo replicaría la apariencia humana del objetivo y sufriría 2D6 heridas y se aplicaría la regla «Fluido de Forma».

-Latencia: los Metamorfos no duermen. En su lugar, entran en estado de Latencia. En este estado, los rasgos faciales desaparecen, las extremidades se unen y el cuerpo queda fundido formando una especie de capullo sin forma definida y de color verdoso pálido. La temperatura corporal del Metamorfo se reducirá hasta parecer la de un objeto inerte y, tras la Latencia, dejará restos de Fluido de Forma. Este estado dura seis horas y no puede ser interrumpido por el Metamorfo, aunque podrá percibir y escuchar lo que sucede dentro de su radio de POD Simple. El Metamorfo está obligado a hacer una Latencia al día o perderá todos sus PC y la mitad de sus PV hasta que la lleve a cabo.

-Alimento: los Metamorfos se alimentan de manera similar a la de los humanos, esto es, necesitan consumir tres raciones de comida al día para no sufrir los efectos de Daño Elemental por Descanso. Sin embargo, estos seres sienten predilección por el sebo adiposo de los animales grandes como caballos, burros, cerdos o incluso algún humano con sobrepeso. Si un cambiante toma una ración completa de sebo adiposo, no necesitará alimentarse durante el resto de la jornada y recuperará PC de la manera habitual.

-El Reflejo: los Metamorfos son seres que fundamentan su existencia en replicar y emular la identidad de otros. El contemplarse a sí mismos en un

espejo, el agua u otra superficie que refleje su imagen les genera serios trastornos. Mientras un Metamorfo observe su reflejo, su cuerpo empezará a transformarse y mostrará de manera aleatoria una amalgama de las distintas formas que haya adquirido con anterioridad. En el momento en que deje de reflejarse perderá el aspecto que tuviera antes de exponerse y volverá a su auténtica forma. También perderá 1D6 PV.

-Criatura Sobrenatural: si un personaje contempla la transformación de un Metamorfo deberá superar un chequeo de Estímulo Sobrenatural. Por otro lado, estos seres son muy resistentes a toda clase de Estímulos. Por ende, dispondrán de un modificador de +2 para los chequeos por Estímulos tanto Naturales como Sobrenaturales.

-Esperanza de Vida: los Metamorfos tienen la misma esperanza de vida que un humano. No obstante, es difícil que uno de estos seres fallezca a causa de la edad ya que entre los poderes propios del Don Cambiante algunos los hacen virtualmente inmortales.

EL DON CAMBIANTE

MODULACIÓN DE VOZ (Pod-Pod)(2)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: el Metamorfo podrá modificar sus cuerdas vocales para hablar en frecuencias inaudibles para un ser humano normal, o proyectar la voz a distancia de manera que, aunque nadie a su alrededor le oiga, el objetivo deseado la escuche como un susurro. El Metamorfo deberá superar un chequeo enfrentado entre su POD y el del oyente para transmitirle este mensaje. El objetivo deberá encontrarse dentro de su radio de POD Simple. Con la 1ª especialización, producirá un ruido ensordecedor que provocará que el oyente sufra una Caída Simple más 1D4 heridas, así como una sordera que se prolongará 1D10 minutos —nadie más escuchará este atronador sonido—. Con la 2ª especialización, el radio de acción será el POD del Metamorfo.

PIGMENTACIÓN (Pod)(2)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, la piel del Metamorfo adquiere la propiedad de cambiar de color como si de un camaleón se tratase. Se trata de un mecanismo de camuflaje sin parangón que permite al Metamorfo cambiar de color totalmente o limitarlo a las partes de su cuerpo que desee para mimetizarse con el entorno. Este don requiere emplear 2 A/A y proporciona un mod de +2 a cualquier chequeo de Camuflaje. Cabe aclarar que deberá realizar una Pigmentación distinta por cada entorno en el que pretenda camuflarse. Cada Pigmentación durará tanto como el Metamorfo desee. Por cada especialización, dispondrá de un +1 adicional al resultado del chequeo.

VISCOSIDAD (Pod)(2)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: gracias a este don, la piel del Metamorfo se vuelve viscosa a voluntad, pudiendo adherir a su cuerpo cualquier objeto de CON menor que la del cambiante, así como un arma que le golpee —sin necesidad de llevar a cabo un chequeo—. Cualquiera que quiera desprender un objeto adherido deberá superar un chequeo de FU. Para utilizar este don, es preciso realizar con éxito un chequeo de POD. Viscosidad produce Fluido de Forma. Mientras se utilice este don, no podrá emplearse Endurecimiento. Con la 1ª especialización, el Metamorfo podrá desplazarse por paredes y superficies con gran inclinación. Con la 2ª especialización, podrá adherirse a techos y colgarse de superficies completamente horizontales.

CAMBIAR TAMAÑO (Pod)(3)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: este don permite al cambiante replicar cuerpos humanos con un tamaño diferente al propio, hasta 2 niveles de CON por encima o por debajo del suyo. Realizar Cambiar Tamaño produce Fluido de Forma. Con la 1ª especialización, se podrá replicar la forma de personajes con una CON de hasta 4 niveles de diferencia. Con la 2ª, podrá replicar a individuos con cualquier nivel de CON.

DEFORMACIÓN ELÁSTICA (Pod)(3)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: el Metamorfo podrá absorber golpes sin recibir ningún tipo de daño. Cuando el Metamorfo reciba un golpe contundente, deberá realizar un chequeo de POD. Si lo supera, no sufrirá daño alguno y su cuerpo, tras deformarse, recobrará su forma original de inmediato. De no cosechar éxito en el chequeo, recibirá el daño de la manera habitual. Este don sólo será efectivo ante puñetazos, patadas, proyecciones, estrangulaciones, luxaciones, Caídas Simples y Proyectadas o ataques con armas romas. Cualquier arma afilada cortará la carne del Metamorfo por muy elástica que sea. Mientras se utilice este don, Endurecimiento queda anulado. Con la 1ª especialización, el Metamorfo resistirá cualquier tipo de caída y, con la 2ª, salvará 1D3 PV frente a heridas por armas de filo.

DUCTILIDAD (Pod)(3)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: gracias a Ductilidad, el cuerpo del cambiante posee la facultad de alargarse y hacerse más fino, como un alambre o hilo de carne y músculos. Esto no significa que pierda resistencia en modo alguno. Los atributos de Fuerza y Constitución del Metamorfo se mantedrán. Éste podrá estirarse hasta una distancia no

superior a su POD Simple. Cada vez que se estire, deberá invertir 3 A/A, y otras tantas para recobrar la forma habitual. Mientras se utilice este don, Endurecimiento queda anulado. Produce Fluido de Forma. Con la 1ª especialización, el cambiante dispondrá de un mod de +1 al chequeo. Con la 2ª especialización, la distancia que puede alcanzar al estirarse se amplía al radio de POD.

FORMA ANIMAL (Pod)(3)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: por medio de este don, el Metamorfo podrá realizar una Replicación para adquirir la forma de un animal. El personaje no podrá hablar mientras conserve esta forma. Tampoco podrá Replicar a un animal de CON distinta a la suya, a no ser que disponga de un don que especifique lo contrario. El Metamorfo utilizará las características y Reglas Especiales del animal elegido, detalladas en la sección de Bestiario. Con cada especialización, el personaje obtendrá un mod de +1 adicional al resultado de los chequeos de AGI y PER mientras mantenga esta forma.

FORMA MONSTRUOSA (Pod)(3)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, el Metamorfo podrá adquirir la apariencia de un monstruo dantesco. Al realizarlo, su CAR se reducirá a Irrisorio y mantendrá el resto de sus características y habilidades. Aunque el cambiante adquiera nuevos apéndices por medio de Forma Monstruosa, estos no podrán ser utilizados a modo de brazos o piernas. Cualquiera que lo contemple deberá realizar un chequeo por Estímulo Sobrenatural. Forma Monstruosa produce Fluido de Forma. Mientras se encuentre en Forma Monstruosa, el Metamorfo no podrá valerse de ningún otro don. Cada especialización proporcionará un -1 al chequeo de Estímulo Sobrenatural de quien contemple al ser monstruoso.

MALEABILIDAD (Pod)(3)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: de forma análoga a lo descrito en Ductilidad, el cuerpo del Metamorfo es capaz de comprimirse en una delgada lámina. Invirtiendo 3 A/A, el Metamorfo podrá usar la Maleabilidad como camuflaje, confundiéndose con una pared o similar, o incluso emular una vela o un paracaídas haciendo que las corrientes de viento lo propulsen y permitiéndole planear. Si se emplea para servir como paracaídas, no podrá soportar el peso de nadie de CON mayor a la suya. En estado de Maleabilidad, el Metamorfo tendrá un -3 al resultado de cualquier chequeo relacionado con el movimiento. Sus características no sufrirán cambio alguno. Si se emplea este don para Camuflarse, el cambiante dispondrá de un +2 a los chequeos pertinentes. Para revertir Maleabilidad, el usuario deberá asimismo invertir 3 A/A. Maleabilidad produce Fluido de Forma. Mientras se utilice este don, Endurecimiento queda anulado. Cada especialización dispondrá de un +1 al resultado del chequeo para efectuar Maleabilidad.

RÉPLICA PERFECTA (Pod)(3)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: con este don, cuando el Metamorfo realice una Replicación ignorará cualquier herida sangrante, órgano dañado o hueso fracturado que posea el personaje objetivo de la misma. Con la 1ª especialización, en la Replicación evitará sufrir dolencias crónicas y enfermedades contagiosas. Con la 2ª especialización, podrá incluso reproducir miembros amputados con anterioridad.

ENDURECIMIENTO (Pod)(4)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de Endurecimiento, el Metamorfo consigue que su cuerpo sea más resistente a todo tipo de golpes. Dispondrá de una tirada de salvación de 1D6 heridas. Para activar el efecto de este don, el Metamorfo deberá superar una tirada de POD. Por cada especialización, incrementará en +1 el resultado de la tirada de salvación.

MEMORIA CELULAR (Pod)(4)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: por medio de Memoria Celular, el Metamorfo tendrá la posibilidad de guardar la información relacionada con la estructura material de aquello que haya replicado con anterioridad. De este modo, en el momento que decida hacer una Replicación, podrá evocar la estructura de una Replicación pasada. Si dispone de este don, el Metamorfo podrá guardar hasta cinco identidades en su Memoria Celular. Con la 1ª especialización, la cifra se eleva a diez y, con la 2ª, a veinte.

CAMBIAR DE ASPECTO (Pod)(5)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, el Metamorfo podrá copiar el atuendo de un individuo que se encuentre en sus proximidades. Para ello, deberá estar en su radio de POD. Si el Metamorfo estuviera desnudo, su cuerpo generaría rápidamente una indumentaria similar a la que observe. A todos los efectos, la ropa replicada lo protegerá del frío. También podrá desprenderse de ella ya que, una vez creada, deja de formar parte de su cuerpo. Por cada especialización, dispondrá de un +1 a la tirada de POD.

APÉNDICE (Pod)(6)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: 5 A/A para realizarlo.
Descripción: gracias a Apéndice, el cambiante podrá hacer que de su cuerpo broten diferentes brazos o piernas. Crear un miembro precisa de 5 A/A y superar un chequeo de POD. Por cada apéndice adicional, el Metamorfo dispondrá de 1 A/A más y de un +1 a los chequeos de AGI y MAN. No podrá desarrollar más de cuatro apéndices y, con que tan sólo uno resulte visible, reducirá su nivel de CAR a Irrisorio. Al crear un apéndice, el Metamorfo libera Fluido de Forma. Con la 1ª especialización, podrá desarrollar una Cola, que le proporciona 1 A/A adicional en combate y un +2 a su MD. Con la 2ª podrá desarrollar unas Alas, que le permitirán volar a una velocidad no superior a su capacidad de Carrera.

DESCOMPOSICIÓN VISCOSA (Pod)(6)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: 10 A/A para realizarlo.
Descripción: el Metamorfo podrá asimilar el cuerpo de otro ser vivo de CON no superior a la suya. Al absorber el cuerpo, durante 1D6 días no precisará de mayor alimento. El objetivo deberá encontrarse inmóvil, dormido o haber muerto en un lapso inferior a una hora. El Metamorfo se deformará, adquirirá la forma de una capa viscosa y envolverá el cuerpo. Una vez cubierto por completo, el Metamorfo recuperará su aspecto físico anterior mientras, en su interior, descompone a su víctima lentamente. Este don libera Fluido de Forma. Descomposición Viscosa conlleva indefectiblemente la muerte de la víctima. Con la 1ª especialización, el tiempo en que el Metamorfo no requerirá de alimento se ampliará a 2D6 días. Con la 2ª especialización, podrá absorber seres vivos de mayor CON, aunque tardará 1D60 minutos en recobrar su tamaño habitual.

CAMBIO BIOLÓGICO (Pod)(7)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: la naturaleza cambiante del Metamorfo se arraiga en él con este don. Por medio de este don, será capaz de cambiar de lugar sus órganos internos para evitar ser herido de gravedad. Podrá alterar la ubicación del corazón, el cerebro, los pulmones, o cualquier otro órgano para desplazarlo hasta otro lugar de su anatomía, por pequeño que pueda resultar. El órgano siempre se amoldará al nuevo espacio. Estos cambios no afectarán al correcto funcionamiento de los mismos órganos o del cuerpo en su conjunto. Sólo se podrá cambiar de lugar un único órgano vital. Con la 1ª especialización, podrán reubicarse tres órganos a la vez y, con la 2ª especialización, cuantos se desee.

CLONACIÓN (Pod)(8)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: gracias a este don, cuando el Metamorfo realiza una Replicación podrá reproducir —amén de la apariencia— todos los niveles de características generales y habilidades generales que tuviera la víctima. Con la 1ª especialización, podrá utilizar las habs comunes y especiales del objetivo y, con la 2ª especialización, también las habs mágicas y técnicas de combate.

CAMBIO MAYOR (Pod)(9)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: 5 A/A para realizarlo.
Descripción: se trata de uno de los mayores dones de los que puede disponer un Metamorfo. Gracias a éste, el Metamorfo podrá materializar la última arma que haya tocado. Esto incluye armas de acero, de madera o de cualquier otro material, armaduras reforzadas, e incluso armas compuestas como ballestas, arcos u otras más complejas. El arma contará con todas las características correspondientes —en el caso de armas de proyectiles, también se materializarán estos— y será un objeto independiente al organismo del Metamorfo. Si dispone de Replicar Mirando, el Metamorfo podrá llevar a cabo la Replicación del objeto a distancia y, de poseer Memoria Celular, podrá materializar un arma que haya Replicado con anterioridad. También podrán replicarse objetos. Utilizar Cambio Mayor produce Fluido de Forma. Cada especialización otorga un +1 al resultado del chequeo.

RENOVACIÓN CELULAR (Pod)(10)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: este don se encuentra en la cúspide del poder de los cambiantes. Un Metamorfo que lo posea habrá alcanzado tal perfección que será capaz de renovarse a nivel celular de tal manera que ya no envejecerá. Esto no significa que el Metamorfo se torne inmortal, ni será inmune al dolor o a las heridas. Además, con la 1ª especialización no necesitará comer y con la 2ª podrá prescindir de la Latencia.

REPLICAR MIRANDO (Pod)(10)
Restricción: sólo Metamorfo.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: con este don, el cambiante podrá realizar cualquier tipo de Replicación que conozca sin necesidad de entablar contacto físico, bastará con el visual. El objetivo de la Replicación no podrá estar fuera del radio de POD Simple del Metamorfo en el momento de realizar Replicar Mirando. Con la 1ª especialización, el radio se incrementa al POD del Metamorfo. Con la 2ª especialización, podrá repetir un chequeo fallido de Replicación.

ESPÍRITUS, ESPECTROS Y *SHADE*

REGLAS ESPECIALES

-**Espectro y Espíritu:** espíritus y espectros comparten la misma naturaleza y están sujetos a las mismas

reglas especiales. Ambos tienen los mismos poderes y las mismas debilidades. En el manual se hará referencia a espíritus y espectros de manera indistinta. La única particularidad que diferencia a estas almas descarnadas es su origen; mientras los espíritus son las almas de seres humanos que han fallecido y permanecen en el plano terrenal, los espectros son entes originarios del más allá que, pese a haber acabado en el mundo material, jamás formaron parte de él como seres vivos.

-No Terrenales: un espectro es un alma errante, no siente Cansancio ni necesidad de dormir. Tampoco podrá verse afectado por ningún tipo de Estímulo ni sufrir efecto psicológico alguno. Un espíritu no sentirá más dolor que el de un alma atormentada y tampoco sufrirá el efecto de ningún Golpe Crítico. Tratar de agredir a un espectro resulta absurdo. Estos entes se dedican simplemente a vagar intentando encontrar el modo de liberarse de la pesada carga que los oprime.

-Recuerdos: un espíritu mantendrá intactos todos sus recuerdos y también las habilidades comunes, especiales y mágicas aprendidas en vida. Esto incluye las Invocaciones memorizadas si es que se trataba de un brujo.

-Etéreos: en su totalidad, estas almas descarnadas son etéreas. Podrán atravesar puertas y paredes a voluntad, así como suelos y techos. No podrán tocar ningún objeto inerte o ser vivo a no ser que un don especifique lo contrario. Aunque simulen —o crean— que caminan, en realidad flotan a ras de suelo, pero no podrán volar a no ser que tengan el don adecuado. La velocidad de un espíritu equivaldrá como máximo a su capacidad de carrera, determinada según el valor de POD del que disponga.

-El Poder: un espíritu no posee un cuerpo físico. Por ende, las características y habilidades que tuviera en vida pasan a tener el mismo valor que su nivel de Poder.

-El Cansancio: los espíritus pueden llevar a cabo —sobre otro espectro— las técnicas de combate, habilidades comunes o especiales que hubieran aprendido en vida. Ninguna técnica les restará Cansancio. Para realizar estas acciones sobre un ser corpóreo, el espíritu deberá utilizar el don Cuerpo Físico, aunque tampoco estará atado a las reglas de Cansancio. Sin embargo, los dones y habilidades mágicas siempre quitarán PV. Si el espíritu posee un cuerpo vivo, estará sujeto a las reglas de Cansancio de la manera habitual al utilizar técnicas, habilidades o dones.

-Aparición: un espíritu puede hacerse visible o invisible a voluntad. La acción de materializarse ante los demás se conoce como Aparición. Del mismo modo, podrá hacerse escuchar cuando lo desee. Un espectro siempre verá y escuchará a otros espectros que se hallen en su radio de POD, a no ser que un don determine lo contrario. Cuando un espectro realiza una Aparición visual, sonora o un don en el que se muestre ante un personaje vivo, éste deberá chequear por Estímulo Sobrenatural. Esta acción no requiere invertir A/A. La realización de algunos dones precisa de efectuar Aparición previamente.

-Imagen Proyectada: la imagen de sí mismo que proyectará un espíritu dependerá en gran medida de las circunstancias de su muerte. Si murió por causas naturales, mostrará la apariencia que tenía de joven, o incluso más atlético o esbelto. No obstante, si murió de manera traumática o asesinado, su imagen reflejará el instante de su muerte, mostrando las marcas visibles producidas en el fatídico momento.

-Fluido Ectoplásmico: cuando un espíritu adquiere una forma tangible por medio del don Cuerpo Físico, suele dejar restos de una sustancia viscosa al entrar en contacto con la superficie que pisa o con los objetos que toca. El Fluido Ectoplásmico es de un color azulado o verdoso, casi translúcido, viscoso y pegajoso. Estos restos desaparecen en unas horas.

-Visión Nocturna: los espíritus no sufren ninguna clase de restricción a la hora de ver en la oscuridad.

-Tierra Sagrada: un espíritu no puede entrar en ninguna zona que se considere Tierra Sagrada. Si un PJ muere y su alma se convierte en espíritu encontrándose en Tierra Sagrada, éste quedará recluido en ella para siempre a no ser que posea el don adecuado. Sucederá lo mismo si un espectro se encuentra en un lugar que se convierte en Tierra Sagrada en ese preciso instante. El don Cuerpo Físico no permite entrar o salir de Tierra Sagrada. No obstante, sí resulta posible que un espectro posea un cuerpo de otro individuo estando en Tierra Sagrada y la abandone valiéndose del mismo.

-La Experiencia: cualquier PJ que se haya convertido en espíritu o que lo sea en el momento de su creación únicamente podrá acumular PXs en la característica de Poder. De este modo, le resultará posible aprender nuevos dones o incrementar el nivel de éstos.

-Atacar a un Espectro: sólo se puede infligir daño a un espíritu si se le golpea con un arma u objeto de naturaleza mágica o mística, o si se lleva a cabo algún tipo de Invocación sobre él —a menos que esté empleando Cuerpo Físico, en cuyo caso puede ser objeto de cualquier clase de ataque o acción—. Si el espíritu se halla bajo el don Desaparecer, no podrá ser el objetivo de casi ningún tipo de acción. Un espíritu podrá luchar contra otro, siempre y cuando lo perciba y se encuentre a una distancia que permita efectuar el ataque o don.

-Muerte Definitiva: en el momento en que se consuman por completo los Puntos de Vida de un espectro, éste fenece de manera irremediable y definitiva.

-La Regla del PJ: en el caso de que un espíritu interpretado por un PJ posea el cuerpo de otro jugador y de cara a evitar que este último quede excluido de la partida, el personaje poseído podrá realizar chequeos enfrentados de POD para expulsarlo cada cierto tiempo —a discreción del *Master*—.

EL DON DE LOS ESPÍRITUS

CHUPAR VITALIDAD (Pod-Pod)(2)
Restricción: sólo espíritu.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, el espectro podrá recuperar PV perdidos. Para ello, deberá extraerlos de un personaje situado en su radio de POD Simple. Tras superar un chequeo enfrentado de POD, ganará 1 PV por A/A invertida—que perderá el objetivo—. Esto no permitirá al Espíritu superar su reserva de PV. La víctima se sentirá cansada o apática, pero no se percatará de la pérdida de vitalidad. Cada especialización otorga al espíritu un mod de +1 al chequeo.

DESAPARECER (Pod-Pod)(2)
Restricción: sólo espíritu.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: aunque un Espíritu resulta invisible para los seres vivos, los espectros pueden verse entre ellos. Con este don, el espíritu se volverá imperceptible incluso para otras almas descarnadas. Cualquier espíritu que desee verlo o un brujo que quiera interaccionar con él —disponiendo de la Invocación adecuada— deberá superar previamente un chequeo enfrentado de POD. Mientras permanezca en este estado, el espíritu no podrá realizar otro don. Este don también es efectivo contra cualquier objeto mágico o místico. Cada especialización implicará un -1 al chequeo de quien trate de percibir su presencia.

CUERPO FÍSICO (Pod)(3)
Restricción: sólo espíritu.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, la materia inconsistente de la que está compuesto el espectro se torna sólida como cuando poseía un cuerpo de carne y hueso. Así, el espíritu recobra la capacidad de tocar y, a su vez, se vuelve tangible. De este modo, podrá ser objeto de ataques físicos y de la manera habitual. No obstante, las características y habilidades seguirán dependiendo de su POD, aunque podrá efectuar aquellas que requieran un cuerpo. En este estado, el espíritu se verá privado de la posibilidad de realizar otros dones. Para volver a su naturaleza etérea, deberá invertir otra A/A. Mientras utilice Cuerpo Físico, el espectro dejará restos de Fluido Ectoplásmico. Cada especialización aportará +1 al chequeo de POD necesario para realizar este don.

TRASLACIÓN (Pod)(3)
Restricción: sólo espíritu.
Tiempo: sin A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don y superando un chequeo de POD, el espectro podrá tanto entrar como salir de zonas con la cualidad de Tierra Sagrada. Cada especialización otorga +1 al resultado del chequeo.

VOLAR (Pod)(3)
Restricción: sólo espíritu.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: por medio de este don, el espectro podrá desplazarse sobre el suelo a una velocidad no superior a su carrera y a una altura máxima —en metros— equivalente a su POD. Entre otros usos, esto permitirá al espectro atravesar paredes de plantas elevadas sin precipitarse al suelo. Cada especialización permite duplicar la altura máxima a la que el usuario podrá volar.

DAÑO AUMENTADO (Pod)(4)
Restricción: sólo espíritu.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: gracias a este don, el espíritu podrá lanzar 1D6 adicional a su MM cuando realice cualquier don que produzca daños. Cada especialización incrementará en 1D6 adicional el daño producido.

LAMENTO DE ULTRATUMBA (Pod-Val)(4)
Restricción: sólo espíritu.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: el espectro llevará a cabo un aullido que aterrorizará a quien lo escuche. Cualquiera que se encuentre dentro de su radio de POD simple deberá chequear VAL contra el POD del espíritu. De no superar el chequeo, sufrirá la pérdida de 1D6 PCOR y quedará sujeto a las reglas de Terror. Cada especialización incrementará en +1 la pérdida de Puntos de Cordura.

POSEER CADÁVER (Pod)(4)
Restricción: sólo espíritu.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: el espíritu podrá poseer el cuerpo de un fallecido que se encuentre dentro de su radio de POD Simple. Mientras se encuentre en posesión del cuerpo, el espíritu podrá sufrir heridas físicas, perder PV y utilizar su MD cuando realice algún ataque. Todas sus características y habilidades seguirán dependiendo del POD y podrá utilizar las habs que necesitasen de un cuerpo tangible, con el correspondiente consumo de PC. Mientras el espíritu posea un cadáver, el espíritu se verá privado de la posibilidad de realizar otros dones. Para abandonar este cuerpo, deberá invertir otra A/A. Cada especialización aportará +1 al chequeo de POD requerido para efectuar este don.

ATAQUE ETÉREO (Pod-Pod)(5)
Restricción: sólo espíritu.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: por medio de este don, el Espectro podrá realizar un ataque estando a Distancia Corta de su objetivo. El daño que producirá será su MM y sólo podrá ser salvado —previo chequeo enfrentado de POD— por una armadura mágica o mística, o bien bloqueado por un arma con cualidades similares, aunque sí resulta posible esquivarlo. Para efectuarlo, el espíritu deberá aparecerse. Cada especialización aportará un mod de +1 al chequeo de Poder y de -1 para

tratar de evitar el ataque.

ATAQUE A DISTANCIA (Pod-Pod)(6)
Restricción: sólo espíritu.
Tiempo: 4 A/A para realizarlo.
Descripción: el espíritu podrá realizar un ataque mágico sobre un personaje que se encuentre dentro de su radio de POD Simple. La forma de este ataque dependerá de la Imagen Proyectada o la voluntad del espíritu —relámpagos oscuros que emergen de sus dedos o llamas exhaladas por boca, por ejemplo—. Se tratará de un ataque mágico que no podrá ser esquivado y sólo podrá ser salvado —previo chequeo enfrentado de POD— por una armadura mágica o mística, o bien bloqueado por un arma con cualidades similares. Se deberá localizar el impacto para determinar dónde incide. Para efectuarlo, el espíritu deberá aparecerse. Producirá un daño igual a su MM. Con la 1ª especialización, el radio pasará a ser su POD y, con la 2,ª dispondrá de un mod de +1 a la tirada de Poder.

SOMETER ESPÍRITU (Pod-Pod)(6)
Restricción: sólo espíritu.
Tiempo: 2 A/A para realizarlo.
Descripción: el espíritu somete a otro espectro que esté dentro de su radio de POD Simple. La víctima se convertirá en su esclavo y se verá obligada a obedecerle durante tantas horas como niveles de Poder posea el espíritu dominante. Allá donde se encuentre el esclavo, estará en contacto con su amo y deberá ejecutar cualquier orden dada. La 1ª especialización otorga un mod de +1 al resultado del chequeo para someter al objetivo. La 2ª especialización permite someter al espíritu un día por cada nivel de POD por el que el dominante supere al sometido.

POSESIÓN (Pod-Pod)(7)
Restricción: sólo espíritu.
Tiempo: 3 A/A para realizarlo.
Descripción: el espectro poseerá a un personaje vivo que esté dentro de su radio de POD Simple. El alma de la víctima será consciente de todo pero, aunque pueda comunicarse con el espectro, no tendrá control sobre su cuerpo. Sin embargo, periódicamente —a voluntad del *Master*— la víctima podrá intentar expulsar al espíritu con un chequeo enfrentado de Poderes. Si un cuerpo que sufre una Posesión muere, el espíritu que lo posee también muere. El tiempo máximo de posesión es una hora. De prolongarse la Posesión, quedará permanentemente confinado en su nuevo cuerpo—en cuyo caso el alma del objetivo moriría—.En este caso, las características del PJ pasarían a ser las del nuevo cuerpo, pero mantendría sus habilidades generales, comunes, especiales, mágicas —e Invocaciones si se tratase de un brujo—. Mientras un espíritu posee un cuerpo vivo no puede realizar otro don. Para abandonar el cuerpo gastará 1 A/A. Con la 1ª especialización, el espíritu dispondrá de un mod de +1 a la hora de poseer un cuerpo. Con la 2ª, podrá poseer un cuerpo de manera indefinida sin miedo a quedar atrapado en él.

SHADE

El *Shade* representa la manifestación física del espíritu del personaje. A efectos de juego, el *Shade* es otro espíritu con una única salvedad: no está muerto; se encuentra temporalmente separado de un cuerpo vivo al que retornará tarde o temprano.

Los seres humanos fueron la última raza en surgir y, a diferencia de las razas mayores, no tienen ningún tipo de poder sobrenatural. Desde su génesis, esta ausencia de dones los ha relegado a constituir el eslabón más débil de la cadena, ocupando el último lugar entre las antiguas civilizaciones poderosas. Sin embargo, ¿y si no fueron débiles, sino ingenuos? ¿Y si fueron engañados para creer que no tenían poderes cuando en realidad albergan el mayor de los dones? A lo largo de la historia, el ser humano ha empleado numerosos talentos que le han hecho adaptarse a los cambios y sobrevivir. Ha dominado el mundo terrenal con sus armas e inventos y ha demostrado poseer un poder innato para la brujería y el mundo mágico en general.

No obstante, todo esto no son más que sombras. Distintas manifestaciones parciales de una misma fuente de poder inagotable. Los seres humanos lo desconocen; no sabemos quién o qué les privó de esta información pero todo hombre, mujer y niño posee un don, posee un *Shade*. Se puede tomar consciencia de él y usar sus poderes mediante el elixir de un alquimista, la habilidad mágica adecuada, o mediante un determinado sortilegio de la brujería. Aquellos que lo consiguen, viven un nuevo despertar y descubren el auténtico mundo que les rodea. Se dice que sólo los humanos que controlen su propio *Shade* alcanzarán la plenitud.

REGLAS ESPECIALES

-La Sombra Interior: el *Shade* es la manifestación espiritual del alma de un personaje. Controlarlo permite sacar el alma del cuerpo y tomar la apariencia y propiedades de un espíritu. Pero el *Shade* no es más que un alma que depende de su cuerpo para existir y al que terminará por retornar. Únicamente aquellos que han logrado Despertar a su *Shade* pueden hacer uso de él, aunque con mesura, pues cuando un personaje utiliza su *Shade*, deja completamente desprotegido su cuerpo físico.

-Restricción: la única diferencia entre un *Shade* y un espíritu es que el *Shade* aún está ligado al cuerpo de un ser vivo. La mayoría de las Reglas Especiales —y la totalidad de los dones— propias de un espectro también se aplican a un *Shade*.

-Despertar: para despertar o utilizar el *Shade* de un personaje previamente se debe tomar el elixir «Alma de *Shade*» de un alquimista, aprender la habilidad mágica «Sello de *Shade*», correspondiente a los Sicarios Fantasmas o acudir a un brujo que posea el

sortilegio «Despertar *Shade*». La duración de la capacidad para servirse del *Shade* varía según el método y se especifica en la descripción de cada uno. Al Despertar por primera vez el *Shade*, se deberán elegir los dones, disponiendo de los puntos que se obtengan al multiplicar el Poder del PJ por su Modificador por Edad.

-Abandonar Cuerpo: mientras el *Shade* se encuentre fuera del cuerpo de un PJ, éste quedará inmóvil, rígido e indefenso, privado de conciencia, sin poder percibir ni sentir nada. El lapso en que el cuerpo puede mantenerse sin alma es limitado ya que necesita alimentarse y descansar. Si alguien lo hiere o toca, el *Shade* lo percibirá aunque no conocerá los detalles, simplemente quedará alertado del peligro. Cualquier golpe o herida realizada sobre el cuerpo se reflejará de inmediato en el *Shade*. Para que éste abandone su cuerpo, deberá invertirse 1 A/A.

-La Muerte del Cuerpo: si el cuerpo fallece en ausencia del *Shade*, éste se convierte irremediablemente en un espíritu. De no ser así, las reglas que rigen la muerte de un PJ se aplicarán de la manera habitual, aunque se trate de un individuo que haya despertado a su *Shade* —esto es, posee esta capacidad pero no la está empleando en el momento de perecer—.

-Características del *Shade*: el *Shade* dispondrá de todos los conocimientos del PJ, ya sean habilidades de combate, Invocaciones, habilidades especiales o mágicas. Sin embargo, sólo usará dos características para realizar los chequeos: la IN —que indicará las A/A— y el POD —que sustituirá a la DES y al resto de características y habs generales—. De este modo, en combate se usará el POD para impactar y el Modificador al Mana para determinar el daño de los ataques. Cuando el *Shade* realice alguna tirada de MM para herir, dispondrá de un mod de +3 al resultado.

-Forma Idílica: al hacer que su *Shade* abandone su cuerpo, el personaje proyectará la imagen que tiene de sí mismo, que puede o no ajustarse a su apariencia, atuendo o forma reales. Ni siquiera estará obligado a parecer antropomorfo, podrá adquirir la forma de cualquier animal conocido o mitológico. La Forma Idílica no implica cambios de ningún tipo a efectos de características, reglas o similares, es una propiedad meramente estética.

-La Vida y el Cansancio: el *Shade* no es más que la prolongación espiritual del cuerpo; cuando el cuerpo pierde PV o muere, el *Shade* también, y viceversa. Al usar dones, Invocaciones o habilidades de cualquier tipo como *Shade* se aplicarán las reglas de pérdida de Cansancio o de Vida de la manera habitual. Por otra parte, el *Shade* también podrá dedicar A/A a recuperar PC o PV perdidos por medio del don adecuado. En el momento en el que el *Shade* retorne al cuerpo, el personaje perderá 1D10 PC automáticamente.

-Alcance y Maniobra: el *Shade* dispone de la misma autonomía de movimiento que un alma descarnada, a saber, será etéreo y podrá atravesar cualquier elemento sólido, se desplazará a ras de suelo y a una velocidad no superior a su carrera. Sin embargo, no podrá alejarse de su cuerpo más allá de su radio de POD.

-La Experiencia: mientras se utilice el *Shade*, el personaje podrá ganar PXs por sus acciones, ya sean en combate o por la ejecución de habilidades o Invocaciones.

EL DON DEL *SHADE*

PROYECTAR EL *SHADE* (Pod)(4)
Restricción: sólo *Shade*.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: gracias a este don, aunque el *Shade* del personaje abandone su cuerpo, el personaje permanecerá consciente en todo momento. Además, podrá elegir cuántas A/A quiere utilizar con su *Shade* y con su cuerpo físico. En cuanto el *Shade* termina sus acciones, se desvanece y retorna a su cuerpo de forma instantánea. Cada especialización otorga un mod de +1 A/A a las acciones del *Shade*.

AUTONOMIA (Pod)(5)
Restricción: sólo *Shade*.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: el *Shade* del personaje no puede alejarse de su cuerpo más allá del radio que le otorga su POD, aunque gracias a este don, se duplica dicho radio. Con las 2 especializaciones, el radio será ilimitado.

***SHADE* GUARDIÁN (Pod)(7)**
Restricción: sólo *Shade*.
Tiempo: Pasivo.
Descripción: gracias a este don, aunque el personaje esté durmiendo, distraído, indefenso o incluso inconsciente, el *Shade* se defenderá de cualquier agresión automáticamente, siempre que disponga de A/A suficientes. Se puede decir que el *Shade* está siempre en guardia, aunque actuará en segundo lugar, únicamente como reacción a las agresiones. Cada especialización le otorgará 1 A/A adicional al *Shade* mientras responde a una agresión durante ese turno.

FUSIÓN CON EL *SHADE* (Pod)(10)
Restricción: sólo *Shade*.
Tiempo: 1 A/A para realizarlo.
Descripción: se trata de un don muy poderoso. Gracias al mismo y si el PJ así lo desea, su *Shade* no abandonará el cuerpo, sino que lo envolverá y lo protegerá empleando los dones etéreos de los que disponga. Si normalmente el *Shade* se cobija en el interior del cuerpo, este don propicia que se cambien las tornas. Así, el *Shade* sale al exterior y el cuerpo queda resguardado por éste, desplazándose con el *Shade*. El cuerpo pasará a ser etéreo, por lo que para realizar cualquier habilidad que precise contacto físico será necesario emplear el don Cuerpo Físico o que el *Shade* vuelva al interior del cuerpo. Mientras se usa este don, resultará imposible dañar al cuerpo, sólo será posible herir al *Shade* según lo dispuesto en las Reglas Especiales del *Shade* y los espíritus. Para llevar a cabo

Fusión con el *Shade*, basta con realizar un chequeo de POD simple. Cada especialización otorga un mod de +1 a la tirada.

AUTÓMATAS

REGLAS ESPECIALES

-Crear Autómata: el único límite a la hora de crear un Autómata es la propia imaginación. Precisamente, es aquí donde subyace el mayor problema: es imposible crear una regla estándar para algo que, por definición, no puede estar sujeto a ninguna en absoluto. Por esta razón, se distinguen dos tipos de autómatas: el PJ y el PNJ. Aunque ambos compartirán los mismos Dones, sus reglas de creación serán distintas.

-Crear PNJ: para crear un Autómata PNJ, el Marionetista deberá utilizar su habilidad especial Crear Autómata. Para ello deberá superar un chequeo entre su MAN y la DfC del Autómata, que en este caso será Suprema. Precisará para su creación 15 kg de madera, 12 Piedras de Nexus, 3 Frascos de Amalgama Breham, 1 Mecanismo Grande, 2 Mecanismos Medianos y 4 Mecanismos Pequeños. Entre estos Mecanismos Pequeños se encontrará su Nexum Central, al que se conectarán todos los Mecanismos. El Autómata creado tendrá una CON igual a la MAN del Ingeniero que lo crea. Se podrán incrementar más niveles de CON, pero cada nivel incrementará en 1 la DfC del Autómata y precisará de 1 Amalgama Breham adicional, además de aumentar 2 horas el tiempo de creación por cada nivel incrementado. El tiempo de creación será 1D20+10 horas y, aparte de tener todos estos materiales, será necesario tener Caja de Herramientas o Taller de Mecánica. En cuanto a las características y habilidades, van a depender del nivel de maestría del Marionetista que lo crea, de manera que los valores de todas ellas tendrán el mismo el nivel de MAN de su creador.

-Crear PJ: en la creación de un PJ que tenga como raza la de Autómata, se dará por supuesto que el Ingeniero que lo crea —en este caso, un PNJ asignado por el *Master*—, reúne todas las piezas y requisitos necesarios. Así, el PJ se creará conforme a las normas de Creación de PJ de esta guía, incluyendo las reglas por edad, origen y profesión. Finalmente, se elegirán los Dones de la manera habitual. En consecuencia, el PJ será una creación única y —ante los ojos de su creador— perfecta. Un hito en la historia de la tecnología.

-Nexum Central: todo Autómata posee un Nexum Central, que no es más que el corazón que da vida al conjunto de su ser. El Nexum Central está formado íntegramente por piedra de Minium. El Minium, en su inmensa mayoría, es translúcido e incoloro pero existe una reducida cantidad de vetas de este material que son de colores variados y atractivos, como el púrpura, el verde, el rojo o el azul. Esta variante, conocida como Minium Coloro, no posee las propiedades del mineral mágico, por lo que no es utilizado para objetos con futuras cualidades arcanas. Es por esto por lo que para muchos estas vetas no tienen valor alguno. Sólo los Marionetistas han sabido ver sus infinitas posibilidades a la hora de ser utilizados como cerebros artificiales de sus Autómatas. Sólo el Minium Coloro posee la asombrosa cualidad de acumular y gestionar información. Será en este Nexum Central donde el Marionetista programe las tareas del Autómata, o donde realice un Volcado de Información para lograr que el Autómata tenga mente humana.

-Volcado de Información: el Volcado de Información es la herramienta más poderosa de la que dispone un Marionetista a la hora de crear un Autómata. Es el Nexum Central lo que diferencia una Marioneta de un Autómata. Pero por sí solo, dicho Nexum no es más que un trozo de mineral de color, y necesita un tratamiento exclusivo para poder extraer todas las posibilidades que encierra. El Volcado de Información es el método maestro con el que los Ingenieros son capaces de dotar de conciencia propia a estos seres artificiales.
Podemos distinguir tres tipos de Volcados: el Volcado de Información Estándar, el Volcado de IA y, por último y quizás el más importante, el Volcado de Humanidad.

-*Volcado de IA:* o de Inteligencia Artificial, es una de las dos posibilidades de dotar de personalidad al Autómata en el momento de su creación. Una de las mayores dificultades a la que los Ingenieros tuvieron que hacer frente fue la de dotar de un carácter y pensamiento propio a sus creaciones. De este modo crearon este tipo de *inteligencia,* añadiendo los parámetros de manera manual en el interior del Nexum Central. Dichos parámetros compondrían la manera de pensar y de actuar del Autómata, no pudiendo contravenirlos en ningún caso. Además, estará capacitado para adquirir conocimientos y experiencia de cada situación. No adquirirá emociones humanas, pero sí analizará metódicamente el comportamiento humano que lo rodea, pudiendo mejorar su razonamiento lógico y resolver problemas complejos.

-*Volcado de Humanidad:* esta es la otra posibilidad de creación de Autómata. Gracias a este Volcado, el Marionetista podrá introducir la mente de otro personaje en el interior del Nexum Central de un Autómata. Para ello, el Marionetista deberá colocarle a su víctima una Diadema de Nexum. Activando el Volcado de Información del Autómata, y gracias a las Piedras de Nexum de la diadema, comenzará la transferencia de la mente del PJ. El Autómata y la víctima deberán estar a una distancia no mayor de Distancia Media. Si la víctima quisiera evitar el Volcado de Información debería superar con crítico un chequeo de POD para oponerse a la fuerza de la Piedra de Nexum. Tras el volcado, el cuerpo de la víctima morirá y su mente quedará alojada en el Nexum Central. Sólo podrán alojarse en un Nexum Central seres humanos, siendo el resto de razas incompatibles con este proceso. Una vez se ha llevado a cabo este Volcado, la mente de un personaje queda alojada en el Nexum Central, y volverá a sentir dolor físico y mental a pesar

de tener un cuerpo artificial. Seguirá viéndose afectado por los Estímulos Naturales o Sobrenaturales, podrá recordar y adquirir nuevos recuerdos, y podrá tener cualquier pensamiento o idea como cuando tenía cuerpo humano.

-*Volcado de Información Estándar:* éste es el recurso que otorga grandeza e inmortalidad a la raza de los Autómatas. Existe un principio máximo por el que se rigen los Ingenieros: no hay nada que no tenga arreglo. Este Volcado lo demuestra. El cuerpo de un Autómata, aunque se trate de una máquina de alto rendimiento, puede deteriorarse, y en casos extremos puede destruirse parcial o totalmente. Sin embargo, el Nexum Central es el alma de cada una de estas máquinas inteligentes, por lo que aunque resultase dañada de algún modo sería posible salvar el *espíritu* del Autómata. Mediante el Volcado de Información Estándar el Marionetista podrá traspasar toda la información de un Nexum Central a otro. No importa que contenga una inteligencia artificial o humana, se traspasarán todos los recuerdos, habilidades, experiencia, órdenes, formas de proceder, etc.

-Forma y Funcionalidad: todas las reglas y requisitos que se describen en esta guía son para la creación de un Autómata de tamaño y forma humanoide. Sin embargo, esta raza, por su propia naturaleza, es susceptible de adquirir la forma y el tamaño que la imaginación de su creador sea capaz de determinar —hablamos del Autómata como PNJ—. Los requisitos y el coste de las infinitas variables que se pueden dar deberán ser determinados por el *Master* en cada caso, aumentando y disminuyendo a partir del estándar expuesto anteriormente. Aún así, hay un punto que debe ser tenido en cuenta, y es que sólo se puede realizar un Volcado de Humanidad en un Autómata de forma humana, ya que un cerebro humano no podría adaptarse al cuerpo con la forma y el tamaño de un insecto, de un animal o de un monstruo con incontables apéndices.

-Las Mejoras: el Autómata, al igual que el resto de razas, posee Dones que le permiten realizar acciones muy especiales y exclusivas. Los Dones de los Autómatas recibirán el nombre de Mejoras. Para implantar una Mejora en un Autómata se debe tener en cuenta la DfC de dicha Mejora. El nivel de DfC en el que tendrá que fijarse el Marionetista para chequear y realizar con éxito Implantar Mejora será el mismo que su VA. Como cualquier Don, las Mejoras tienen un VA que determina cuántos PXs hay que emplear para aprenderlas o especializarse.

Teniendo en cuenta lo dicho, podemos contemplar dos supuestos: que el PJ sea el Marionetista que implanta la Mejora a una de sus creaciones, o que el PJ sea el propio Autómata que depende de un Ingeniero que le implante tal Mejora.

-*El PJ Ingeniero:* en este caso, contemplamos al Autómata como un PNJ al servicio del jugador, por lo que no tiene sentido esperar que el Autómata gane experiencia. De este modo, para implantar una Mejora el Ingeniero sólo necesita el tiempo, los Mecanismos necesarios, y superar el chequeo con la habilidad adecuada.

-*El PJ como Autómata:* en este supuesto, el PJ habrá debido alcanzar 10 PXs usando su POD de manera convencional. Deberá recurrir a un Ingeniero para que le implante la Mejora elegida y pagarle la suma acordada, generalmente el Coste de la Mejora. Sin embargo, si el Ingeniero fuese un PNJ, bien a su servicio o llevado por el *Master*, no será obligatoria la realización del chequeo de MAN para implantar la Mejora.

-Autonomía y Descanso: los Autómatas poseen unos Mecanismos de engranajes y correas que lo mantienen en funcionamiento como si fuera un reloj. Este *reloj mecánico* es el que, en última instancia, propicia el funcionamiento de este individuo y, como todos los relojes, hay que darle cuerda para que siga funcionando. Para tal efecto, en la espalda —o quizás en el cuello— tendrá una palanca donde el Marionetista —o cualquier personaje— podrá accionar el mecanismo. La autonomía de un Autómata, valga la redundancia, depende de sus PV. Un ser de esta raza estará sujeto a las reglas del Cansancio y los PV como cualquier otra, con una única salvedad: la única manera de recuperar los PC es *dándose cuerda* —para recuperar PV necesitará que un Ingeniero lo repare—. De nada sirve sentarse, o parar de realizar actividades físicas, por no hablar de que la mera idea de que un Ingenio Mecánico se eche a dormir resulta absurda.

Por último, como medida de seguridad, en algún lugar de su cuerpo habrá un hueco en el que si se introduce una llave o un palito fino producirá que el Autómata quede desconectado e inmóvil. Como si de un botón de apagado se tratase, basta con volver a pulsarlo para reactivarlo.

-Daño y Desmembramiento: serán inmunes al dolor y a los Impactos Críticos. No sufrirán heridas adicionales si son desmembrados, aunque perderán la conexión con esa parte y no podrán usarla. Un brazo desmembrado no podrá moverse con el pensamiento del Autómata, ni tampoco las piernas, y si fueran decapitados perderían la capacidad de mover el resto de su cuerpo, pero seguirán vivos. En el caso de que un Ingeniero avispado hubiera situado el Nexum Central en el torso, por ejemplo, y el Autómata fuera decapitado, seguiría teniendo autonomía sobre el resto del cuerpo, pero al carecer de cabeza quedaría ciego, sordo y mudo, aunque percibiría el exterior mediante el tacto. Si el Nexum Central no es completamente destruido podrá ser recolocado en otro cuerpo de Autómata sin ningún problema.

De todas maneras, un Autómata tiene un nivel de CON, y por lo tanto unos PV —a nivel estructural— que se irán perdiendo a medida que sufra daño. Para perder PV el daño recibido siempre deberá ser superior al nivel de su CON, aunque sea agredido con un arma. Cuando los PV de un Autómata llegan a cero, a efectos de juego el cuerpo está tan deteriorado que se descompone y deja de funcionar. El Nexum Central podrá estar perfectamente sano e intacto, pero ninguna de sus

órdenes será obedecida debido al daño sufrido.

-Inerte: al tratarse de un ser compuesto por materia inerte, nadie que posea una habilidad mágica para detectar seres de otras razas podrá detectarlo. Tampoco se verá afectado por invocaciones que detecten la proximidad de seres de otras razas, pues a todos los efectos estará tan vivo como una silla. Pero si el Autómata ha sido creado con Volcado de Humanidad, podrá ser detectado como ser de otra raza y se verá afectado por los efectos de la brujería o de las habilidades mágicas.

-Psicología: un Autómata con Inteligencia Artificial es inmune a todos los efectos psicológicos y Estímulos. No dispondrá de sentimientos ni de conciencia de su propia existencia. Al tratarse de un ser inerte carecerá de la debilidad propia de los seres vivos. No obstante, si ha sido creado con Volcado de Humanidad se verá afectado por las reglas de psicología de manera convencional.

-Torpeza: puesto que los Autómatas son seres artificiales, no tendrán la misma coordinación que un ser humano. Dispondrán de un modificador de -1 para todas sus tiradas relacionadas con el movimiento y el combate, siempre y cuando no dispongan de una Mejora que contrarreste este defecto.

-Deterioro: los Autómatas son especialmente vulnerables al fuego y a la exposición al agua o a la lluvia. Los Marionetistas no han sabido solventar esta gran desventaja y son sabedores de las limitaciones de un Autómata en este aspecto. Un Autómata sufrirá el doble de heridas cuando reciba daño producido por fuego. Si un Autómata se moja parcialmente, deberá invertir tiempo en secarse debidamente o su madera se irá pudriendo. En el caso de no limpiarse, deberá superar un chequeo de CON para no perder 1 nivel en esta característica. Sin embargo, si se viera sumergido, o cubierto totalmente por el agua, las conexiones de su Nexum Central harían cortocircuito y moriría sin remedio.

MEJORAS DE AUTÓMATA

APARIENCIA HUMANA (Pod)(2)
Coste: 55 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Inferior / 2D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: Pasiva.
Componentes: 3 Multicomponentes.
Descripción: el Marionetista embalsamará el cuerpo y luego la piel del PJ que sea introducido en el Nexum Central, o quizás la piel de otro personaje fallecido. Una vez puesta la piel en la estructura, esta quedará fija y el Autómata mejorará su apariencia. Podrá simular la apariencia de un ser humano con gran nivel de detalle. Cualquiera que pretenda descubrir que se trata de un Autómata deberá superar un chequeo enfrentado entre su INT y la MAN del Ingeniero. Para implantar esta Mejora es preciso tener Taller de Mecánica. Cada especialización aportará -1 a cualquier chequeo por parte de cualquier otro personaje para darse cuenta de que su piel está muerta y de que no es un ser vivo.

AUTONOMÍA MEJORADA (Pod)(2)
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Inferior / 1D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: el Autómata ya no pierde PC cuando realiza acciones físicas normales, únicamente disminuirán si lleva a cabo Habilidades Especiales, Mágicas o Dones. Con la 1ª especialización ya no perderá cansancio al realizar Habilidades Especiales o Mágicas, y con la 2ª, además, tampoco lo hará cuando lleve a cabo sus Mejoras.

COORDINACIÓN HUMANA (Pod)(2)
Coste: 55 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Inferior / 1D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: Pasiva.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: por medio de esta Mejora, el Autómata podrá ignorar el negativo a cualquier movimiento producido por su Torpeza, al tratarse de un ser inerte. Sus movimientos ya serán fluidos, similares a los de un ser humano. Por cada especialización dispondrá de un modificador de +1 adicional a cualquier movimiento.

AUTÓMATA ANFIBIO (Pod)(3)
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 2D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: 1 A/A para realizarla.
Componentes: 1 Mecanismo Mediano.
Descripción: si supera un chequeo de POD, no perderá PV cuando se moje parcialmente. Con la 1ª especialización, logrará secarse después de haber sido cubierto por el agua —tendrá 1D6 minutos para salir o morirá—. Con la 2ª especialización podrá sumergirse sin problema.

RASTREADOR (Pod)(3)
Coste: 55 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Inferior / 1D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: el Autómata dispondrá de un minúsculo fragmento de Nexum que podrá ser colocado a alguien en la ropa o dentro de cualquier bolsa. Por medio de un receptor interno de Nexum, el Autómata podrá saber dónde se encuentra exactamente el chivato dentro de su radio de POD. Cada vez que quiera saber el lugar exacto donde se encuentra, deberá superar un chequeo de POD. De este modo recibirá un zumbido magnético que le desvelará su posición. Cuando se encuentre fuera de su Poder podrá saber la dirección en la que buscar. Cada especialización le otorgará +1 a la hora de realizar el chequeo de POD.

DAÑO AUMENTADO (Pod)(4)
Coste: 80 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 1D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: Pasiva.
Componentes: 1 Mecanismo Mediano.
Descripción: los materiales de los que está compuesto este Autómata son robustos, a la par que elásticos. Sus ataques cuerpo a cuerpo producen 1D6 puntos de daño adicionales. Por cada especialización, se incrementa 1D6 adicional.

EXTRAER INFORMACION (Pod)(4)
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 1D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: 3 A/A.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: esta Mejora dota al autómata de la capacidad de leer la mente de otros Autómatas. Más aún, si así lo desea, puede borrar parte o toda la memoria de sus víctimas. Con la 1ª especialización podrá aplicar esta Mejora a los seres humanos, y con la 2ª a cualquier miembro de cualquier raza.

SENSOR DE PROXIMIDAD (Pod)(4)
Coste: 65 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 1D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: no importará lo sigiloso que otro personaje se desplace, o lo invisible que sea al utilizar Dones, habilidades mágicas o invocaciones, el Autómata percibirá su presencia y posición dentro de su POD Simple. Esto se debe a que tiene una Mejora que percibe los cambios de presión en el ambiente dentro de su POD Simple. Para activarlo deberá superar un chequeo de POD. Este sensor permanece activo 1D6 minutos. Con 2 especializaciones el radio del Sensor de Proximidad pasará a ser su POD.

SENTIDOS MEJORADOS (Pod)(4)
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 1D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: con esta Mejora, el Autómata dispondrá de un modo de visión que aumentará su capacidad como si se tratase de un *zoom*, para poder ver a mayor distancia. Del mismo modo, podrá filtrar los ruidos del exterior para poder oír con mayor nitidez. Si supera la tirada de POD de esta Mejora, podrá ver u oír con mayor nitidez durante 1D6 minutos. Dispondrá de un modificador de +2 para el sentido que elija utilizar. Cada especialización incrementará en +1 el resultado del chequeo de POD para activar tal Mejora.

SIMBIOSIS TECNOLÓGICA (Pod)(4)
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 1D6 horas.
Restricción: sólo Autómatas.
Tiempo: Pasiva.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño más los Mecanismos de la Función Mecánica.
Descripción: esta Mejora es necesaria para que un Autómata pueda llevar acoplada una Función Mecánica de la lista de Marioneta Estándar o Armadura Autómata Estándar. El Coste o el material necesario para la Función Mecánica se contabilizará aparte del de esta Mejora. Con esta Mejora sólo podrá llevar una Función Mecánica. Para colocar una Función Mecánica en el Autómata, el Marionetista deberá superar un chequeo de MAN con Implantar Mejora. Con la 1ª especialización podrá llevar una segunda Función Mecánica. Con la 2ª especialización podrá llevar todas las que quiera, siempre y cuando el Marionetista lleve a cabo Implantar Mejora con éxito en cada una de ellas.

VISIÓN DE ESPECTROS (Pod)(4)
Coste: 125 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 1D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: 2 A/A para activarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: el Autómata dispondrá de varios filtros que le permitirán ver distintos espectros visuales dentro de su POD. Para activar o desactivar cada filtro deberá invertir 2 A/A. Los filtros que podrán ser activados serán los siguientes: Visión Calorífica, para diferenciar a los seres vivos de los inertes por medio del calor que desprenden; Visión Infrarroja, para poder ver en la oscuridad de forma normal y sin ningún tipo de restricción; y Visión Espectral, para poder ver todos los espectros que se encuentren en su radio de Poder. Tanto la Visión Calorífica como la Infrarroja aportan +2 a cualquier chequeo para ver a alguien oculto o escondido. Con la Visión Espectral no se puede ver a un espectro que esté utilizando el don Desaparecer. Cada especialización otorgará +1 al resultado de cualquier chequeo de Visión Infrarroja y Calorífica, y duplicará el radio de acción de Visión Espectral.

AGUANTE AL FUEGO (Pod)(5)
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 2D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: Pasiva.
Componentes: 2 Multicomponentes.
Descripción: el Autómata dispondrá de un barniz exclusivamente preparado para resistir el fuego. Sus miembros de madera estarán mejor protegidos. Este barniz evita que el fuego cause el doble de daño en el Autómata. Cada especialización le salvará 2 heridas producidas por llamaradas o ataques de fuego.

COMUNICACIÓN EN RED (Pod)(5)
Coste: 65 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 1D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: Variable.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: el Autómata podrá invertir tantas A/A como desee en comunicarse con otro Autómata con Comunicación en Red que esté en su radio de POD, o con un Marionetista que tenga puesta una Diadema Nexum. La comunicación será a nivel telepático, transferida a través del magnetismo de las Piedras Nexum. Para realizar una comunicación deberá superar un chequeo de POD. La Mejora permite conversar durante 1D6 minutos antes de apagarse. Cuando se crea esta Mejora, las Piedras de Nexum quedan asociadas a la Diadema Nexum del Marionetista o a otras Piedras de Nexum de otros Autómatas creadas por el Marionetista. Se tratará de un código interno que sólo el Marionetista podrá codificar. Con la 1ª especialización, el PJ podrá comunicarse telepáticamente con cualquier humano; con la 2ª, con cualquier miembro de otra raza.

CONTROL MOTRIZ (Pod-Pod)(5)
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 2D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: 5 A/A.
Componentes: 1 Mecanismo Mediano.
Descripción: a diferencia de lo que pueda parecer, el auténtico poder de un Autómata no reside en su cuerpo mecánico, sino en su Nexum Central. Esta esfera iridiscente contiene en su interior una fuerza misteriosa e irresistible capaz de competir con todos los poderes esotéricos del mundo conocido. Uno de sus mayores prodigios es el de conectarse al sistema de otro Autómata y controlar sus funciones corporales a placer, siempre y cuando este se encuentre dentro del radio de su POD Simple. Una vez realizado el chequeo de POD VS POD —e invirtiendo las correspondientes A/A—, el PJ habrá entrado en el sistema de su víctima. Ahora él podrá controlar las acciones de su oponente —usando las A/A de este— de manera que podrá hacer que se agreda a sí mismo, o saltar, correr, o cualquier otra acción que se le ocurra. En el momento en que se acaben las A/A de su víctima en ese turno, la conexión se pierde. Si durante la conexión el PJ decidiera moverse o realizar cualquier A/A propia, la conexión se interrumpiría y su víctima quedaría libre del control. Con la 1ª especialización, esta Mejora estará habilitada para usarse contra humanos; con la 2ª podrá utilizarse contra miembros de cualquier otra raza.

DAÑAR MATERIAL (Pod)(5)
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 1D3 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: +1 A/A a la acción en la que vaya a usar esta Mejora.
Componentes: 3 Multicomponentes.
Descripción: las manos de uno de estos Ingenios Mecánicos son armas mortales, más aun, podrían valer como herramientas de demolición. No es que tengan superfuerza, pero pueden rajar el acero como si fuera mantequilla. Un sólo Autómata podría abrirse paso escarbando una pared de ladrillos, o retorcer una espada de acero como si fuera de hojalata, o incluso abrir por la mitad el torso de un hombre y sacarle las entrañas. Su MD se resta automáticamente a la CON de cualquier arma/armadura/constitución —a no ser que esta sea mágica—. Con la 1ª especialización, cuando quiera realizar un chequeo de FU, podrá sumar sus MD en positivo a la tirada. Con la 2ª, además, podrá repetir cualquier chequeo de FU fallido.

BLINDAJE ADICIONAL (Pod)(7)
Coste: 75 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: Pasiva.
Componentes: 3 Multicomponentes.
Descripción: el Autómata será dotado de un blindaje metálico en cada uno de sus miembros para darle mayor consistencia. Serán pequeñas láminas de metal que endurecerán todos sus miembros y le aportarán a cualquier ataque normal una salvación de 1D6+2 y un SIC de nivel Avanzado. Esta salvación se utilizará si las heridas sufridas han superado el nivel de CON del Autómata. Este blindaje muestra un aspecto metálico al cuerpo del Autómata. Cada especialización incrementa 1D6 la tirada de salvación.

AUTONOMÍA MAESTRA (Pod)(8)
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 3D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: 10 horas para realizarla. Pasiva.
Componentes: 2 Mecanismos Pequeños.
Descripción: un complejo Mecanismo interno hace que el Autómata pueda darse cuerda a sí mismo. Ya no necesitará que un Ingeniero Marionetista u otro personaje le dé cuerda. Cuando caiga en letargo el dispositivo de Autonomía Maestra se activará y dará cuerda al Autómata para que vuelva a estar operativo. Este proceso de dar cuerda automáticamente durará 10 horas. Con la 1ª especialización disminuirá el proceso a 4 horas y con la 2ª especialización disminuirá a 2 horas.

ASALTO PSÍQUICO (Pod-Pod)(9)
Coste: 200 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: 1 A/A.
Componentes: 1 Mecanismo Mediano.
Descripción: ataca al centro neuronal de un objetivo —en este caso, otro Autómata— que esté dentro del

radio de su POD Simple, produciendo daños cerebrales que ninguna destreza puede esquivar, que ninguna armadura puede salvar, que ningún conjuro puede bloquear. Tan sólo una Mejora de Asalto Psíquico puede eludir un ataque realizado con Asalto Psíquico. Produce 1D10 puntos de daño. Con la 1ª especialización, esta Mejora estará habilitada para usarse contra humanos; con la 2ª podrá utilizarse contra miembros de cualquier otra raza.

VOLCADO DE PROFESIÓN (Pod-Pod)(10)
Coste: 75 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D6 horas.
Restricción: sólo Autómata.
Tiempo: 4 A/A para realizarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: esta Mejora añade al Autómata una pequeña aguja de unos 15 cm conectada directamente a su Nexum Central por medio de un cable. Dicha aguja puede situarse en cualquier compartimento del Autómata. Con ella, el Autómata pinchará en la espina dorsal de la víctima y copiará todas sus habilidades motrices. El Autómata tardará 4 A/A en sacar la aguja y volcar la información de la víctima, y deberá superar un chequeo de Poderes enfrentados con la víctima. A efectos de juego, el PJ gana la profesión junto con todas las habilidades que conocía el sujeto en ese momento. En el caso de realizar esta Mejora sobre un PJ con varias profesiones, el Autómata podrá elegir cuál extrae. Hay que tener en cuenta que el máximo de profesiones que un personaje puede tener es 3, cualquier Volcado de Profesión posterior no tendrá efecto alguno. Con la 1ª especialización el Autómata dispondrá de +1 a su chequeo de Volcado de Profesión. Con la 2ª especialización podrá borrar automáticamente una de las profesiones que posea para volcar una nueva.

TECNOIDES

REGLAS ESPECIALES

-Crear Tecnoide: para crear un Tecnoide el Ingeniero Tecnópata deberá utilizar su habilidad especial Crear Tecnoide y superar un chequeo enfrentado entre su MAN y la Dificultad de Creación del Tecnoide. La DfC para un Tecnoide será siempre Maestra. Para crearlo, a parte de necesitar el cuerpo vivo de un personaje, el Tecnópata necesitará 3 Mecanismos Medios, 10 Mecanismos Pequeños y 1 Pila de Eterito. Entre estos Mecanismos estará incluida la Célula de Eter, tan necesaria, y el sistema de extracción de energía. La operación tiene una duración de 1D20+10 horas. Para llevar a cabo la operación será preciso tener Taller de Mecánica. En el momento de ser creado el Tecnoide, el personaje multiplicará su POD por su ME y el resultado será los puntos que podrá gastar para adquirir las Mejoras que podrán aplicársele tras ser creado.

-La Célula de Eter: si para un humano o para cualquier otro ser vivo el corazón es el órgano vital, para un Tecnoide lo es su Célula de Eter. Se encuentra alojada en la caja torácica, entre los pulmones y el corazón. Se trata de una piedra pulimentada de Eterito encapsulada dentro de una esfera llena de un líquido azulado conocido como Fluido Etéreo. A esta esfera están conectados con cables varios Mecanismos muy complejos. Será una gran pila que acumulará la energía que el Tecnoide obtenga de otros seres vivos. Por medio de esta energía podrá poner en funcionamiento muchas de sus Mejoras.

-Extracción de Energía: el Tecnoide dispone de un sistema en las palmas de sus manos con el que podrá absorber el Cansancio de cualquier PJ y acumularlo en su Célula de Eter. Se trata de dos pequeñas esferas conectadas a la Célula de Eter. Los PC que el Tecnoide robe se irán acumulando sin límites, suponiendo una gran reserva para sus acciones. Para ello, el Tecnoide deberá colocar la palma de su mano en la boca de su objetivo y superar un chequeo enfrentado entre su POD y la CON del personaje. En ello invertirá 2 A/A. El Tecnoide obtendrá 1D6+2 PC. En el caso de no haber PC se robarán Puntos de Vida. Cualquier PV absorbido equivaldrá a 3 PC acumulados. Los Puntos de Cansancio acumulados en la Célula de Eter se llamarán Puntos de Energía (PE) y no existirá límite de acumulación. Los PE constutuyen la energía esencial del Tecnoide.

-Rechazo Corporal: intervenir quirúrgicamente e introducir en el cuerpo un Implante o Mecanismo puede producir serios problemas al cuerpo del personaje, ya que tal objeto puede ser rechazado. En el momento en el que un personaje sea tratado con Crear Tecnoide o con Implantar Mejora, deberá superar un chequeo de CON para no sufrir rechazo. En el caso de que se fallase el chequeo se deberá hacer una tirada de 1D6 y consultar los siguientes resultados:

1 Muerto: la operación es un completo fracaso. El cuerpo queda mutilado y sus heridas no pueden ser cerradas. La muerte del personaje será inevitable e inmediata.

2 Mal Parado: el personaje dispondrá de 1D20 horas para lograr salvarse. Las consecuencias de la operación son muy graves, la Mejora o la transformación en Tecnoide no ha funcionado. El cuerpo tiene serias heridas que sólo pueden sanarse con Crítico en Cirugía. Hasta que reciba atención médica, sufrirá un modificador de -3 a cualquier actividad que realice.

3-4 Mutilado: el personaje perderá el miembro donde se esté operando o sufrirá tal destrozo o desgarro muscular que cualquier actividad relacionada con ese miembro tendrá un -2 al resultado de sus chequeos cuando se recupere.

5-6 Inservible: la operación no ha dado problemas, pero no se han conseguido los resultados esperados. Si se trata de una Mejora implantada, ésta jamás funcionará y si se trata de la creación de un Tecnoide, éste seguirá siendo humano y no tendrá ninguna de las propiedades de esta raza, aunque sí unas cuantas cicatrices.

-Las Mejoras: el Tecnoide, al igual que el resto de razas, posee Dones que le permiten realizar acciones extraordinarias. En el caso de esta raza, recibirán el nombre de Mejoras. Cuando se lleven a cabo acciones con estas Mejoras, al igual que en el caso de los Dones, recibirán PXs. Atenderán a las reglas normales de la experiencia. Cualquier Tecnoide, una vez tenga 10 PXs en su característica de POD, podrá incrementar su nivel o adquirir nuevas Mejoras. Pero las Mejoras, aparte de necesitar invertir PXs en ellas para aprenderlas, dependerán a su vez de un Tecnópata que las integre con Implantar Mejora. El precio por adquirir una Mejora viene estipulado en cada una, a no ser que el Tecnópata desee llegar a un acuerdo distinto con el Tecnoide.

-La DfC: todas las Mejoras tienen una Dificultad de Creación, o en este caso de implantación. El nivel de DfC en el que tendrá que fijarse el Tecnópata para chequear y realizar con éxito Implantar Mejora será el mismo que su Valor de Aprendizaje. Como cualquier Don, las Mejoras tienen un VA que determina cuántos PXs hay que emplear para aprenderlas o especializarse.

-Las Especializaciones: el Tecnoide tendrá que acudir al Tecnópata para poder especializarse en sus Mejoras. Precisará tener PXs, y cada especialización costará la mitad de lo que costó la Mejora, a no ser que se llegue a otro acuerdo con el Tecnópata. El Tecnópata deberá realizar Implantar Mejora sobre la Mejora en la que se vaya a especializar el Tecnoide. Las especializaciones no precisan más Mecanismos, sino que se trata de ajustes o calibraciones más exactas de la Mejora concreta.

-Tiempo de Recuperación: una vez un personaje se ha convertido en Tecnoide con éxito, deberá disponer de un tiempo de reposo. Para ello tendrá que permanecer en reposo 1D6 días o perderá Puntos de Vida en vez de Cansancio por cada acción que realice en ese tiempo. Del mismo modo, el personaje deberá descansar 1D20 horas por cada Mejora implantada o especialización realizada. Si el Tecnoide realizase alguna acción en este tiempo de descanso también perdería PV.

-El Cansancio: otra diferencia significativa entre los Dones y estas Mejoras, es que cuando son utilizadas no consumen el VA de la Mejora. Cada Mejora determinará en la Descripción cuántos y de qué manera se consumen los Puntos de Energía del Tecnoide al emplearlas. Aparte de servir para poder llevar a cabo Mejoras, los Puntos de Energía se podrán emplear en realizar cualquier otra habilidad o actividad física. Un Tecnoide sólo podrá recuperar y acumular PE por medio de la Extracción de Energía. El no alimentarse diariamente hará que vaya perdiendo Puntos de Energía de la misma manera que le afectaría a un humano el hecho de no comer. Sin embargo, para un Tecnoide el alimentarse no le permite recuperar o acumular Puntos de Energía, sólo mantenerlos hasta que deban ser utilizados. Si el Tecnoide no dispone de PE y utiliza sus Mejoras, perderá directamente Puntos de Vida.

-El Carisma: si cualquiera de las Mejoras de un Tecnoide queda expuesta a la vista de los demás, éste verá reducida su característica de CAR en 3 niveles. Esto se debe a que no se percibe como algo normal el encontrarse con un cuerpo lleno de cables, cicatrices y Mecanismos.

MEJORAS DE TECNOIDE

IMPLANTE INTERCOMUNICADOR (Pod)(2)
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Mediocre / 1D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: tantas A/A como tiempo desee hablar.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: por medio de un intercomunicador interno, el Tecnoide podrá mantener conversaciones radiofónicas con otros Tecnoides —o con el Tecnópata— que lleven otro intercomunicador. Para ello, previamente precisará saber el código de cada intercomunicador y que se encuentre dentro de su radio de POD. Acto seguido, deberá superar el chequeo de POD. Cada minuto de conversación gastará 5 PE. Una llamada no podrá superar 5 minutos. Con la 1ª especialización el radio se duplicará y la 2ª hará que el alcance sea de diez kilómetros.

REGULADOR DE TEMPERATURA (Pod)(2)
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Mediocre / 1D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: 1 A/A para activarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: esta Mejora ha sido desarrollada para evitar que el Tecnoide sea percibido por otros sistemas o por individuos con capacidades para distinguir el calor que desprenden los seres vivos. Su calor corporal descenderá hasta equipararse al de un objeto inerte, pudiendo realizar cualquier actividad sin incrementarlo. El Tecnoide podrá desactivar esta Mejora sin invertir A/A. El regulador otorga un modificador de -2 al chequeo de cualquiera que desee ver al Tecnoide por medio de sistemas o modos de visión capaces de detectar el calor de los cuerpos. Por cada minuto que esté funcionando consumirá 5 PE. Cada especialización otorgará otro -1 al resultado del chequeo.

SENSOR DE CAPACIDAD DE COMBATE (Pod-Pod)(2)
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Mediocre / 1D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: 1 A/A para realizarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: el Tecnoide tendrá un sensor que le permitirá medir la capacidad de combate de otro PJ. Dentro de su POD Simple podrá analizar a su adversario y saber su nivel de DES, superando un chequeo de Poderes enfrentados. Cada vez que lleve a cabo esta Mejora consumirá 5 PE. Cada especialización otorgará

+1 al resultado del chequeo.

POTENCIADOR DE SENTIDOS (Pod)(3)
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Inferior / 1D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: 1 A/A para activarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: ahora el Tecnoide podrá agudizar su PER y mejorar todos sus sentidos elevando su capacidad sobre la de cualquier humano. Dispondrá de un modificador de +2 al resultado de todas las tiradas de Percepción. El Tecnoide podrá decidir activar o desactivar esta Mejora invirtiendo 1 A/A. Consumirá 5 PE por cada chequeo de PER. Cada especialización aporta +1 a los resultados de los chequeos de PER.

ACELERADOR DE IMPULSOS (Pod)(4)
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 1D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: 1 A/A para activarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: al activar la Mejora el PJ dispondrá de 1 A/A más para los sucesivos turnos. Por cada asalto que permanezca activo el Acelerador de Impulsos consumirá 5 Puntos de Energía. El desactivarlo no requiere utilizar A/A. Cada especialización le otorgará 1 A/A adicional.

INCREMENTO INTELECTUAL (Pod-Pod)(4)
Coste: 65 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 1D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: 1 A/A para realizarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: esta Mejora desarrolla de tal manera la transmisión de información que puede percibir los impulsos de cada pensamiento de quien rodea al Tecnoide. Si supera el chequeo, podrá saber qué piensa cada individuo dentro de su POD Simple. Por cada lectura mental gastará 10 PE y deberá superar un chequeo de Poderes enfrentados del objetivo al que vaya a sondear mentalmente. Podrá saber cuáles son sus pensamientos más recientes en pocos instantes. Cada especialización aporta +1 al chequeo de Poder.

INHIBIDOR DE SUEÑO (Pod)(4)
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 1D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: 2 A/A para activarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: por medio del inhibidor, el Tecnoide podrá ignorar la necesidad de dormir, así como la consecuente fatiga por falta de sueño tanto tiempo como lo desee —para ello deberá activar la Mejora—. Mientras permanezca activa, la necesidad de dormir queda anulada. Cada hora que esté activa consumirá 10 PE. Una vez desactivada, el PJ deberá dormir 1D6 horas por cada día que haya sido utilizado el Inhibidor de Sueño. Si no lo hace voluntariamente, en 1D60 minutos quedará inconsciente. Tras descansar recobrará el ritmo de sueño normal. No precisa A/A para desactivarla. Cada especialización disminuye en 2 las horas que deberá descansar tras desactivar el Inhibidor de Sueño. El mínimo de horas reducidas no podrá ser inferior a 1.

SOPORTE ALIMENTICIO (Pod)(4)
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 1D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: 2 A/A para activarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: esta Mejora permite que el Tecnoide, por medio de sus fluidos y filtros internos, pueda prescindir en gran medida de alimentarse. Estando activo el soporte, el Tecnoide sólo necesitará alimentarse una vez al día —1 ración—, el resto de alimentos los obtendrá de sus fluidos y filtros internos. Por cada día que esté activa consumirá 10 PE. El desactivarla no requiere A/A. Por medio de las 2 especializaciones el Tecnoide no necesitará alimentos externos y será el Soporte Alimenticio el que se encargue de ello, pero por cada día que estuviera activo consumiría 20 PE.

VISIÓN INFRARROJA (Pod)(4)
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 1D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: 1 A/A para activarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: el Tecnoide dispondrá de unas lentes intraoculares que le permitirán ver la oscuridad. Dentro de su POD Simple podrá ver todo aquello que lo rodee con perfecta nitidez aunque bajo una visión infrarroja. Precisa 1 A/A para activarla y otra para desactivarla. Cada minuto que se utilice consume 5 PE. Con la 1ª especialización el radio se ampliará a su Poder y con la 2ª se duplicará.

AUMENTO HIPERTRÓFICO (Pod)(5)
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 1D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: 3 A/A para activarla. 1 A/A para desactivarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: al activar la Mejora, esta produce un aumento sensible de la musculatura del Tecnoide. Incrementará el nivel de la característica de Fuerza en 2. Cada A/A que tenga activado el Aumento Hipertrófico, consumirá 10 PE. Cada especialización incrementará en 2 niveles más el nivel de FU.

BORRADO TEMPORAL (Pod-Pod)(5)
Coste: 65 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 1D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.

Tiempo: 2 A/A para realizarla.
Componentes: 1 Mecanismo Pequeño.
Descripción: por medio de esta Mejora, el Tecnoide podrá borrar momentáneamente la memoria de su víctima. Si el Tecnoide toca el cuerpo de su víctima al realizarle Borrado Temporal, le producirá una pequeña descarga que viajará a su cerebro y borrará temporalmente todo recuerdo e identidad. Para ello deberá superar un chequeo de Poderes enfrentados. El objetivo se desmayará 1D6 minutos. Durante 1D6 horas perderá la memoria. Cada vez que es utilizada consume 15 PE. Cada especialización incrementará 1 hora el tiempo de pérdida de memoria.

OXÍGENO LÍQUIDO (Pod)(5)
Coste: 150 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 1D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: 2 A/A para activarla.
Componentes: 1 Mecanismo Mediano.
Descripción: gracias a esta Mejora, el Tecnoide no necesitará respirar de la forma convencional, pues sus pulmones comenzarán a extraer el oxígeno de un fluido especial drenado a los mismos. Consumirá 15 PE por minuto. No precisa de A/A para desactivarla. Cada especialización optimizará el consumo de energía al activar la Mejora. Con la 1ª especialización consumirá 10 PE por minuto. Con la 2ª consumirá 5 puntos por minuto.

DEFENSA ENERGÉTICA (Pod-Pod)(6)
Coste: 120 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: 3 A/A para activarla.
Componentes: 2 Mecanismos Pequeños.
Descripción: aquel que golpee cuerpo a cuerpo al Tecnoide sufrirá una descarga de 1D6+2 heridas sin salvación por armadura —a no ser que ésta sea mágica—. Para ello deberá superarse un chequeo de Poderes enfrentados entre el Tecnoide y el objetivo. La víctima, a su vez, deberá chequear su DES para ver si suelta lo que lleve en las manos. Una vez activada la Defensa Energética, no consume energía y se desactiva sin gastar más A/A. Con cada descarga consumirá 15 PE. Cada especialización incrementará 1D3 heridas la descarga.

ESQUELETO DE MINIUM (Pod)(7)
Coste: 700 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: Pasiva.
Componentes: 3 Mecanismos Medianos y 1 kilogramo de Minium.
Descripción: se trata de un recubrimiento del esqueleto por este místico mineral aplicado gracias a una tecnología muy sofisticada. El Tecnoide tendrá todos los huesos recubiertos de Minium, puede que algunos sustituidos por este material, y cada Mecanismo dispondrá de un complejo sistema que absorberá el daño producido por cualquier golpe. Ningún hueso podrá romperse si se posee este esqueleto. Cada vez que su Esqueleto de Minium salve heridas consumirá 15 PE. Aportará un SIC Superior inmodificable y una salvación 1D6+4 para cada golpe que sufra. Cada especialización otorga 1D6 más adicional a la hora de salvar heridas.

ATAQUE ENERGÉTICO (Pod-Des)(7)
Coste: 200 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 2D6 horas.
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: 3 A/A para realizarla.
Componentes: 2 Mecanismos Pequeños.
Descripción: por medio de los Mecanismos que el Tecnoide tiene en sus manos, además de realizar la Extracción de Energía, también podrá llevar a cabo Ataques Energéticos. Estos ataques serán pura energía, a modo de rayos muy similares a los que produce una tormenta eléctrica. Deberá levantar ambas palmas y dirigirlas hacia su víctima. De este modo, proyectará ráfagas que impactarán automáticamente en su víctima. Para ello deberá superar el chequeo de POD vs DES. Podrá llevar a cabo un ataque a un enemigo dentro de su radio de POD, y este ataque producirá 1D6 heridas. Este ataque energético no permitirá la salvación por armadura normal. El realizar un Ataque Energético consume 15 PE. Cada especialización incrementa en 1D6 el daño.

CÉLULA DE ETER ETERNA (Pod)(10)
Coste: 1000 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Maestro / 3D6 horas
Restricción: sólo Tecnoide.
Tiempo: Pasiva.
Componentes: 3 Mecanismos Pequeños.
Descripción: es la meca de todo Tecnoide y un auténtico reto para un Tecnópata. Por medio de esta Mejora, el Tecnoide no necesitará acumular más PE, su Célula de Eter habrá adquirido la fórmula perfecta para retroalimentarse de forma cíclica dando como resultado una fuente de energía inagotable. Dispondrá de 100 PE que, tras gastarse, tardarán 8 horas en recargarse automáticamente. El disponer de esta célula no le impide al PJ la posibilidad de seguir extrayendo energía de la forma convencional y acumular aún más puntos. Con la 1ª especialización el tiempo de recarga pasará a ser de 6 horas y con la 2ª especialización la recarga de energía sólo necesitará 4 horas para completarse.

PROFESIONES: REGLAS ESPECIALES Y ESPECIALIZACIONES

SOLDADO

REGLAS ESPECIALES

-Elección del Ejército: desde un primer momento, todo soldado debe luchar por una nación. Esto implica que el soldado ha tenido un periodo de Instrucción Estatal. De este modo, el soldado deberá elegir un reino y pertenecerá al ejército del mismo durante el tiempo que estipule la Oficina de Reclutamiento, siempre y cuando un trasfondo no diga lo contrario.

-Periodo de Instrucción: los soldados dedican varios años a su periodo de instrucción, lo que repercute a la hora de aprender técnicas de combate —de las que se han convertido en auténticos especialistas—. Las Habilidades de Combate que se incluyan de base en la especialización las adquieren de forma gratuita.

-Ley Militar: los soldados están sujetos a las leyes de los cuerpos militares. Por este motivo, cualquier delito que cometan debe ser juzgado por un Tribunal Militar. Un agente del gobierno nunca podrá apresarlo, debiendo avisar al cuerpo pertinente, en este caso el CIM, para que se encargue del caso.

-Número de Soldado: todo soldado, una vez superado su Periodo de Instrucción, recibe un número que lo identifica como tal. Este número suele tatuarse en el antebrazo y se incluye en las listas de profesionales del Cuerpo Militar de los Soldados. De esta manera, el cuerpo militar correspondiente podrá identificar a sus miembros y detectar a los intrusos. Además, gracias a esta identificación del soldado, se puede saber dónde ha realizado el periodo de instrucción, a qué ejércitos ha pertenecido, así como algunas de las misiones que haya realizado.

-Incorporación: cualquier soldado podrá, en un momento dado, enrolarse por iniciativa propia en un pelotón de su ejército y ponerse a las órdenes del oficial inmediatamente superior. También cabe la posibilidad de que un superior que lo necesite lo requiera para su unidad. En este caso, el Permiso Simple del soldado quedaría anulado. Negarse a la incorporación se considera Alta Traición. Un Permiso Indefinido exime al soldado de la obligación de incorporarse.

-Rangos: en el caso de que el PJ seleccione la anécdota "Rango", esta profesión dispone de tres tipos. Por un lado, el Rango Inicial será el de Cabo. Un nivel por encima, estará el Rango Intermedio, que será el de Sargento. Como rango más elevado, tenemos el Rango Alto, que será el de Teniente.

-Estímulos: hay pocas cosas que sorprendan a un soldado. El Comando está acostumbrado a bregar en multitud de situaciones en las que su vida corre peligro o donde cualquier descuido puede suponer ser descubierto y quedar en desventaja ante varios adversarios. Dispondrá de un modificador de +3 ante Estímulos Naturales.

Los Soldados Guardia no suelen ir al frente ni verse involucrados en misiones muy peligrosas. Por ello, quizás sean los soldados más impresionables. Dispondrán de un modificador de +1 a Estímulos Naturales.

Acostumbrados a batallas y contiendas, los Soldados Regulares rara vez muestran miedo o les afecta los acontecimientos cruentos. Dispondrán de un modificador de +2 para los chequeos de los Estímulos Naturales.

-Equipo Propio: aunque reciben un sueldo por sus servicios, los soldados son responsables de su equipo y de adquirirlo por sus propios medios. A pesar de esto, los soldados disfrutan de un trato especial por parte de los fabricantes de armas. Además, cada ejército tiene suscritos diversos convenios con algunos proveedores. Un soldado podrá adquirir, por la mitad de su coste oficial, cualquier mercancía de las siguientes listas de mercado: Artículos de Hospedaje, Artículos de Alimentación y Provisiones, Artículos de Equipamiento, y las listas de armas y armaduras en su totalidad.

-Armas: a continuación, exponemos, a modo de sugerencia, el armamento más característico que porta un PJ de esta profesión.

Los Soldados Comando están adiestrados en una gran variedad de armas de combate, pero no se sirven de todas ellas cuando se infiltran durante misiones arriesgadas. Por lo general, suelen utilizar cuchillos, espadas cortas o espadas. También suelen utilizar ballestas. La coraza más común para un Comando es la cota de cuero, aunque la armadura ligera o la cota de malla también son utilizadas.

Un Soldado Guardia tiene un amplio conocimiento sobre el manejo de diversas armas. Las más habituales serán la espada, espada corta, lanza, y todo tipo de arcos y ballestas. Como armaduras, suelen llevar cota de anillos, cota de cuero, armadura ligera o armadura de escamas.

Los Soldados Regulares son adiestrados en toda la variedad existente de armas. No hay arma que no hayan probado nunca, aunque no suelen utilizarlas todas en combate. Las armas más empleadas por ellos incluyen un gran abanico de espadas, mazas, lanzas, ballestas, arcos, y todo tipo de escudos. Como corazas, suelen utilizar armaduras ligeras, armaduras de escamas, armaduras de anillos y, sólo en batalla, pueden decantarse por la armaduras pesadas.

-Armas de Élite: las armas de élite componen la lista de armas exclusivas de los soldados. Éstas cuentan con propiedades especiales. Consultar el apartado de Propiedades de Arma en el subcapítulo "Las Armas y sus Características".

-Conocimiento de Forja: los soldados son los verdaderos conocedores de todos los secretos y técnicas para forjar armas y, a su vez, conocen todos los tipos de armas existentes, aunque sean propias de

profesiones distintas y por muy exóticas que resulten. Por ello, cualquier soldado, al especializarse 2 veces en Forjar, podrá crear armas de cualquier otra profesión —aparte del modificador de +1 al chequeo por cada especialización—.

-Atribución de Propiedades: un soldado, si lo prefiere, puede forjar un arma y dotarla de las propiedades que desee, en lugar de adquirir una con dichas propiedades. Para ello, deberá contar con la Habilidad Especial "Forja Avanzada", que le permitirá atribuir al arma características tanto de la lista de Propiedades de Arma Generales como de la de Armas de Élite. Consultar el apartado de Creación y Forja de Armas en el subcapítulo "Las Armas y sus Características".

ESPECIALIZACIONES DE PROFESIÓN

SOLDADO COMANDO

HABILIDADES COMUNES (6)
-Agilidad: Correr / Escalar / Equilibrio / Montar / Nadar / Saltar
-Conocimiento: Estrategia / Humano / Identificar Propiedades / Lenguaje de Signos / Mundo
-Manipulación: Buscar / Forjar / Primeros Auxilios / Trampear
-Percepción: Escuchar / Orientar / Otear / Rastrear
-Subterfugio: Camuflaje / Sigilo

HABILIDADES DE COMBATE (5)
-Ataque Genérico con Espada (2) (Pag. 344)
-Combate en Formación (3) (Pag. 362)
-Desenvaine Rápido (3) (Pag. 361)
-Lucha Defensiva (4) (Pag. 362)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Paso Forzado (1) (Pag. 142)
-Emboscar (2)
-Carrera Larga (3)
-Improvisar Forja (3)
-Soportar la Tortura (3)
-Infiltrase con Armadura (5)
-Forja Avanzada (6)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Destino Tranquilo (A)
-Miembro del CIM (F)
-Misión Pasada (F)
Anécdotas Injustas:
-Arresto (A)
-Indisciplinado (A)
-Licenciado sin Honores (F)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Armas de Élite
-Atribución de Propiedades
-Conocimiento de Forja
-Elección del Ejército
-Equipo Propio
-Estímulos
-Incorporación
-Ley Militar
-Número de Soldado
-Periodo de Instrucción
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 20 x ME + 2D60 Reales.
-Sueldo: 5 x ME Reales semanales.

EQUIPO
Lista de Armas de Élite:
-Afianzamiento
-Defensiva
-Ligera
-Maleable
-Ofensiva
-Penetrante
-Perfecta Forja
-Precisión
Lista de Equipo de Campaña:
-Equipo de Supervivencia
-Herramientas de Forja
-Permiso Indefinido
-Permiso Simple
-Salvoconducto Militar

SOLDADO GUARDIA

HABILIDADES COMUNES (6)
-Agilidad: Correr / Montar
-Conocimiento: Estrategia / Identificar Propiedades / Lenguaje de Signos / Mundo
-Manipulación: Forjar / Primeros Auxilios
-Percepción: Escuchar / Orientar / Otear
-Subterfugio: Camuflarse

HABILIDADES DE COMBATE (5)
-Disparo en Espera (2) (Pag. 350)
-Disparo Genérico (2) (Pag. 350)
-Disparo Localizado (5) (Pag. 350)
-Disparo Montado (6) (Pag. 350)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Cántico de Hermandad (2)
-Emboscar (2)
-Percepción Mejorada (2)
-Vigilia (2)
-Vista Nocturna (2)
-Improvisar Forja (3)
-Sueño Ligero (3) (Pag. 143)
-Forja Avanzada (6)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Destino Tranquilo (A)
-Miembro del CIM (F)
-Misión Pasada (F)
Anécdotas Injustas:

-Arresto (A)
-Indisciplinado (A)
-Licenciado sin Honores (F)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Armas de Élite
-Atribución de Propiedades
-Conocimiento de Forja
-Elección del Ejército
-Equipo Propio
-Estímulos
-Incorporación
-Ley Militar
-Número de Soldado
-Periodo de Instrucción
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 20 x ME + 2D60 Reales.
-Sueldo: 3 Reales semanales.

EQUIPO
Lista de Armas de Élite:
-Afianzamiento
-Defensiva
-Ligera
-Maleable
-Ofensiva
-Penetrante
-Perfecta Forja
-Precisión
Lista de Equipo de Campaña:
-Equipo de Supervivencia
-Herramientas de Forja
-Permiso Indefinido
-Permiso Simple
-Salvoconducto Militar

SOLDADO REGULAR
HABILIDADES COMUNES (4)
-Agilidad: Correr / Escalar / Montar
-Conocimiento: Estrategia / Humano / Identificar Propiedades / Mundo
-Manipulación: Forjar / Primeros Auxilios
-Percepción: Escuchar / Orientar / Otear / Reflejos

HABILIDADES DE COMBATE (5)
-Ataque Genérico con Espada (2) (Pag. 344)
-Bloqueo (2) (Pag. 342)
-Combate en Formación (3) (Pag. 362)
-Trabar Armas (4) (Pag. 342)

HABILIDADES ESPECIALES (5)
-Cántico de Hermandad (2)
-Percepción Mejorada (2)
-Racionar Comida (2)
-Improvisar Forja (3)
-Descansar con Armadura (3)
-Curtido (4)
-Entrenado con Armadura (4)
-Soportar Coraza (5)
-Forja Avanzada (6)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Destino Tranquilo (A)
-Miembro del CIM (F)
-Misión Pasada (F)
Anécdotas Injustas:
-Arresto (A)
-Indisciplinado (A)
-Licenciado sin Honores (F)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Armas de Élite
-Atribución de Propiedades
-Conocimiento de Forja
-Elección del Ejército
-Equipo Propio
-Estímulos
-Incorporación
-Ley Militar
-Número de Soldado
-Periodo de Instrucción
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 20 x ME + 2D60 Reales.
-Sueldo: 2 x ME Reales semanales.

EQUIPO
Lista de Armas de Élite:
-Afianzamiento
-Defensiva
-Ligera
-Maleable
-Ofensiva
-Penetrante
-Perfecta Forja
-Precisión
Lista de Equipo de Campaña:
-Equipo de Supervivencia
-Herramientas de Forja
-Permiso Indefinido
-Permiso Simple
-Salvoconducto Militar

HABILIDADES ESPECIALES

CÁNTICO DE HERMANDAD (Car)(2)
Restricción: sólo Templario Protector, Soldado Guardia y Soldado Regular.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: con esta habilidad especial el personaje podrá lanzar un grito o entonar un cántico para pedir ayuda; mediante esta petición convocará a 1D3 compañeros pertenecientes a su hermandad o cuerpo militar que acudirán en su auxilio. Deberá realizar un chequeo de Carisma para llevarla a cabo. Si obtiene un Crítico, los refuerzos aparecerán en segundos. Si el chequeo se supera con un acierto normal, tardarán 1D6 minutos en aparecer. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

EMBOSCAR (Sub-Int)(2)
Restricción: sólo Ladrón Salteador, Soldado Comando y Soldado Guardia.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: el personaje podrá realizar emboscadas, colocándose siempre en el lugar propicio y eligiendo el momento adecuado para atacar por detrás o por el ángulo menos esperado. De esta manera, conseguirá anticipar el lugar por el pasarán los emboscados y podrá disponerlo todo para que caigan en la trampa. El PJ también contará con una especial intuición para evitar caer él mismo en una emboscada, percibiendo cualquier señal o rastro en el lugar donde le esperan sus asaltantes. Para realizar la emboscada, deberá efectuar un chequeo enfrentado de SUB con la INT del emboscado. Para evitar ser emboscado, el PJ chequeará con su INT. Si consigue emboscar, tanto el PJ como sus colaboradores dispondrán de un +2 al resultado en su primer ataque. Para escoger y utilizar esta hab se debe haber aprendido Rastrear. Por cada especialización, el PJ recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo cuando embosca y aplicará un –1 al resultado de sus adversarios cuando éstos intenten emboscarlo.

PERCEPCIÓN MEJORADA (Per)(2)
Restricción: sólo Soldado Guardia y Soldado Regular.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: gracias a Percepción Mejorada, el Guardia no tendrá ningún tipo de restricción a la Percepción cuando lleve puesto un casco de cota de cuero, cota de malla, cota de anillos o armadura ligera. Con la 1ª especialización, no tendrá negativos de PER llevando un casco de armadura de escamas, y con la 2ª, ningún negativo cuando lleve un casco de armadura pesada.

RACIONAR COMIDA (Int)(2)
Restricción: sólo Soldado Comando y Soldado Regular.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: gracias a esta hab especial, el PJ podrá distribuir y racionar sus alimentos de la manera más previsora y efectiva posible. Racionará la comida en cantidades que le permitan recuperarse del esfuerzo diario. Una ración de comida normal, con esta hab especial, le durará 2 días, es decir, 6 comidas –2 desayunos, 2 almuerzos y 2 cenas–. Con la 1ª especialización, 1 ración de comida le servirá para 3 días, mientras que con la 2ª, podrá estirarla hasta 4 días.

VIGILIA (Con)(2)
Restricción: sólo Soldado Guardia.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: con Vigilia, el Guardia podrá dormir poco y despertarse descansado. De este modo, podrá turnarse y mantenerse despierto durante más tiempo mientras vigila. Vigilia le permite disfrutar de un sueño reparador durmiendo tan sólo 4 horas. Al despertarse, estará tan descansado y despejado como si hubiera dormido toda la noche. Por cada especialización, podrá dormir 1 hora menos y despertar en plena forma.

VISTA NOCTURNA (Per)(2)
Restricción: sólo Soldado Guardia.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: el Soldado Guardia sabe bien que las horas de oscuridad son las predilectas de cualquier asaltante. Por ello, ha sido entrenado para mejorar su capacidad de visión en condiciones de escasa iluminación. Dado esto, repetirá los chequeos fallidos de Otear durante la noche. Esta habilidad no permite ver en la total oscuridad, se necesita luz tenue. Con 2 especializaciones más, recibirá un +1 al chequeo. Precisa de haber aprendido previamente Otear.

CARRERA LARGA (Agi)(3)
Restricción: sólo Druida Guardabosques, Druida Salvaje y Soldado Comando.
Tiempo: 1 A/A.
Descripción: esta habilidad especial permite al PJ desplazarse por terreno boscoso, abrupto o llano a un ritmo tan sólo algo más lento que el de correr pero sin consumir Cansancio. El PJ dispondrá de un gran fondo físico. Cuando el PJ realice un chequeo con Carrera Larga contra otros adversarios que utilicen Correr, tendrá un modificador de –1 al resultado, ya que no estará corriendo a la máxima velocidad. Aun así, podría alcanzarlos o huir de ellos. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

DESCANSAR CON ARMADURA (Con)(3)
Restricción: sólo Soldado Regular.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: gracias a esta hab especial, el Regular puede recuperar todos sus PC siempre que descanse, a pesar de llevar puestas armaduras completas de cota de cuero, cota de malla, cota de anillos o armaduras ligeras. Con la 1ª especialización, recuperará todos los PC al descansar a pesar de llevar una armadura de escamas completa. Con la segunda especialización, podrá recuperar todos los puntos al descansar con una armadura pesada.

IMPROVISAR FORJA (Man-DfC)(3)
Restricción: sólo Soldado.
Tiempo: 5 A/A.
Descripción: debido a que las armas se deterioran, y no siempre hay instrumentos apropiados a mano para arreglarlas o una herrería cerca, los soldados poseen esta habilidad especial que les permite reparar sus armas para no tener que prescindir de ellas cuando más las necesiten. Podrán restaurar cualquier arma con materiales rudimentarios que tengan a mano, como pueden ser cuchillos, martillos, piedras, cuerdas, cuero, cualquier cosa les servirá. Al forjarla, el arma recuperará su valor de CON original o –si el jugador así lo prefiere– se volverá a tirar su CON aleatoria. Para ello, se deberá chequear con la MAN del soldado contra la Dificultad de Creación del arma o coraza. Si se obtiene un resultado de Pifia, el arma queda inservible. Cada especialización aporta +1 al chequeo. Precisa haber aprendido previamente Forjar, y no se podrá llevar a cabo la Forja Avanzada de manera improvisada.

SOPORTAR LA TORTURA (Con)(3)
Restricción: sólo Soldado Comando y Mercenario Anfibio.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: el personaje contará con una resistencia extrema al dolor. No cederá ante aquel que quiera sonsacarle información confidencial o privilegiada torturándolo. Quien realice Torturar con el soldado como objetivo, aplicará un modificador de -2 al resultado. Cada especialización aportará -1 adicional al resultado de quien realice Torturar sobre el PJ.

CURTIDO (Con)(4)
Restricción: sólo Mercenario Perro de la Guerra y Soldado Regular.
Tiempo: Sin A/A.
Descripción: tantos años de lucha y trifulcas han endurecido el cuerpo del PJ. Esta hab permitirá reducir los PV que sufra en cada golpe, restándole a éstos el MD del personaje. Para usarla, el PJ deberá superar un chequeo de CON. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

ENTRENADO CON ARMADURA (Des)(4)
Restricción: sólo Soldado Regular.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: el Soldado Regular está acostumbrado a llevar corazas durante muchas horas sin descanso. Es por esto que cuando se la quita mejora en muchas habilidades en las que estaba más limitado cuando la portaba. Cuando el PJ no lleve ninguna pieza de armadura, dispondrá de un modificador de +1 a los chequeos de AGI. Con la 1ª especialización, dispondrá de +1 a los chequeos de PER y con la 2ª, +1 a los chequeos de SUB.

INFILTRARSE CON ARMADURA (Des)(5)
Restricción: sólo Soldado Comando.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: la experiencia a la hora de infiltrarse con armadura entre las líneas enemigas le proporcionará al Soldado bastantes beneficios. Con Infiltrarse con Armadura, siempre que lleve puesta una armadura ligera, una cota de anillos, una cota de malla o una cota de cuero, no sufrirá negativos por armadura a la hora de realizar chequeos de SUB. Con la 1ª especialización, no recibirá negativos a los chequeos de AGI con estas armaduras y, con la segunda especialización, no recibirá penalizaciones de PER con las corazas ya citadas.

SOPORTAR CORAZA (Con)(5)
Restricción: sólo Soldado Regular.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: gracias a Soportar Coraza, el Soldado Regular, al llevar puesta unas piezas de armadura o una armadura completa, evita perder los Puntos de Cansancio que éstas producen en los Turnos de Combate. Las armaduras que se ven afectadas por esta hab especial son cota de cuero, cota de malla, cota de anillos y armadura ligera. Con la 1ª especialización, se añadirá la armadura de escamas. Con la 2ª especialización, se incluirá la armadura pesada.

FORJA AVANZADA (Man-DfC)(6)
Restricción: sólo soldado.
Tiempo: sin A/A adicionales; el que determine el arma y/o cantidad de Propiedades atribuidas.
Descripción: con Forja Avanzada se podrán crear armas con Propiedades de Arma o, simplemente, atribuir una o varias Propiedades a un arma ya creada. Para ello, se deberá superar un chequeo enfrentado de la MAN del PJ y la DfC del arma más el de la Propiedad que se vaya a atribuir. Si se crea un arma con varias propiedades, sólo se precisará de un único chequeo, ya que las DfC de las Propiedades se suman a la del Arma. En el caso de atribuir varias Propiedades a un arma ya creada, se deberá sumar la DfC de cada una, por separado, a la DfC del arma y realizar chequeos independientes para cada Propiedad. Precisa tener 2 especializaciones en Forjar. Para mayor información, consultar el apartado "Propiedades de Arma" en el Capítulo VI. Con la 1ª especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo cuando atribuya propiedades. Con la 2ª especialización, podrá atribuir Propiedades de armas propias de otras profesiones.

TRASFONDOS DE SOLDADO

ANÉCDOTAS JUSTAS

-*Destino Tranquilo (A):* te han destinado a custodiar un edificio, la sede de un organismo, o tal vez un arsenal oculto. El caso es que tu puesto de vigilancia casi no requiere de tu presencia. Tendrás un 50% de posibilidades de poder escaquearte todo el tiempo que

quieras sin que nadie note tu ausencia. En el caso de no superar el chequeo, la presencia de un compañero o un superior que acude a supervisarte impedirá el escaqueo.

-*Miembro del CIM (F):* investigas los asuntos relacionados con delitos de los soldados del propio cuerpo. Tu sueldo se incrementa en 5 Reales semanales. Tienes acceso a datos confidenciales del ejército, pero nunca podrás adquirir Permiso Indefinido. Debido al trabajo, no serás muy popular entre tus compañeros y los agentes del gobierno simpatizarán poco con tu actividad, pues consideran que tales competencias deberían corresponderles a ellos.

-*Misión Pasada (F):* se utiliza al principio de cada partida. El PJ habrá realizado una misión, del grado de dificultad que prefiera. Tras esto, chequeará contra un nivel que varía según el calado de la misión. De superar la tirada, habrá completado su misión con éxito. Obtendrá 1 PX por Misión Rutinaria, 3 PXs por Misión Táctica y 10 PXs por Operación Especial. Podrán repartirse donde se quiera. Si falla el chequeo, la misión se considerará no completada y perderá un nivel, como secuela por sus heridas, en una característica elegida al azar. El PJ deberá chequear su DES contra: nivel Inferior, en el caso de elegir Misión Rutinaria; nivel Medio, si se decanta por Misión Táctica; o contra nivel Maestro, si se decide por una Misión Especial.

ANÉCDOTAS INJUSTAS

-*Arresto (A):* ya has hecho otra de las tuyas. Te has escapado, o te fuiste de marcha y no volviste para el toque de queda, o has vuelto a irte de aventuras con esos amigos que te traen de cabeza, o tal vez eres demasiado amigo de la hija del capitán. Ya no importa el motivo, como siempre, te toca pagar por tu falta. Miembros del CIM te buscan para arrestarte y pasar otra noche en la celda de siempre. El PJ sólo pasará una noche arrestado.

-*Indisciplinado (A):* nunca se te ha dado bien acatar órdenes. Será habitual que cuestiones las órdenes de tus superiores, que no las cumplas o que las cumplas a tu manera.

-*Licenciado sin Honores (F):* cometiste una falta grave en tu Periodo de Instrucción y, aunque no fuiste expulsado del ejército, tampoco puedes aspirar a nada más en él. Aparte de tener tu historial manchado de por vida, no podrás optar nunca a ser Oficial.

LISTA DE EQUIPO

LISTA DE ARMAS DE ÉLITE

AFIANZAMIENTO
Dificultad de Creación: +1
Restricción: no puede incluirse en armas con la propiedad Ligera, Liviana o Menuda. Lista de soldado.
Descripción: Propiedad de Arma. Arma de Élite. Mientras el soldado esgrima un arma o porte una armadura con esta propiedad, todos sus chequeos de Equilibrio en combate dispondrán de un modificador de +1 al resultado.

DEFENSIVA
Dificultad de Creación: +3
Restricción: sólo para armas de combate cuerpo a cuerpo, nunca para corazas o para armas con la propiedad Ofensiva. Lista de soldado.
Descripción: Propiedad de Arma. Arma de Élite. Un arma con esta propiedad aportará un modificador de +2 al resultado de cualquier bloqueo en combate cuerpo a cuerpo, pero también tendrá un modificador de -1 para cualquier ataque o contraataque que realice su portador. Esta propiedad no puede incluirse en un arma con la propiedad Ofensiva.

LIGERA
Dificultad de Creación: +1
Restricción: no puede ser incluida en armas con la Propiedad Pesada. Lista de soldado.
Descripción: Propiedad de Arma. Arma de Élite. Esta propiedad hace que el arma pese muy poco. Reducirá en 2 puntos la Capacidad que el arma requiere para ser portada.

MALEABLE
Dificultad de Creación: +1
Restricción: cualquier arma. Lista de soldado.
Descripción: Propiedad de Arma. Arma de Élite. Un arma con esta propiedad será muy dúctil, lo que hará muy difícil que se rompa cuando se esté reparando. Si se obtiene una Pifia cuando se realice Forja o Improvisar Forja sobre un arma Maleable, la Pifia se considerará un fallo normal.

OFENSIVA
Dificultad de Creación: +3
Restricción: sólo para armas de cuerpo a cuerpo, nunca para corazas o armas con la propiedad Defensiva. Lista de soldado.
Descripción: Propiedad de Arma. Arma de Élite. Un arma con esta propiedad será muy peligrosa. Cuando el soldado ataque con ella, recibirá un modificador de +2 al resultado, y cuando realice técnicas de bloqueo, aplicará un -1 al chequeo.

PENETRANTE
Dificultad de Creación: +3
Restricción: cualquier arma. Lista de soldado.
Descripción: Propiedad de Arma. Arma de Élite. El poder de penetración de esta arma será excepcional. Cuando golpee, el daño absorbido por una coraza o escudo se reducirá a la mitad.

PERFECTA FORJA
Dificultad de Creación: +4
Restricción: cualquier arma. Lista de soldado.
Descripción: Propiedad de Arma. Arma de Élite. Cualquier arma con esta propiedad nunca perderá niveles de CON al cometer el usuario Pifia durante un

ataque o al chocar contra otra arma cuando su portador obtenga un Crítico. Sólo perderá niveles de Constitución si otra arma que cuente con Perfecta Forja la somete a un Crítico al chocar o bloquear. Esta propiedad no protege al arma de otras que incluyan efectos mágicos.

PRECISIÓN
Dificultad de Creación: +2
Restricción: sólo puede utilizarse en arcos y ballestas. Lista de soldado.
Descripción: Propiedad de Arma. Arma de Élite. Un arma con esta propiedad será más precisa de lo normal. Siempre que se dispare con ella, el soldado dispondrá de un modificador a la tirada de Destreza de +1.

LISTA DE EQUIPO DE CAMPAÑA
EQUIPO DE SUPERVIVENCIA
Coste: 30 Reales.
Capacidad: 4
Restricción: lista de soldado.
Descripción: Equipo de Campaña. Se trata de un macuto preparado para marchar con él en situaciones peligrosas de campaña en las que se debe llevar lo indispensable. Dispondrá de un saco de dormir, material de escalada, útiles para cocinar y un botiquín de primeros auxilios. El material de escalada proporciona +2 a Escalar. Los útiles de cocina proporcionan +2 a Cocinar. El botiquín proporciona +2 a Primeros Auxilios.

HERRAMIENTAS DE FORJA
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de soldado.
Descripción: Equipo de Campaña. El soldado dispone de un kit para forjar sus armas o armaduras mientras se encuentra en campañas o misiones en las que no se puede acceder a una herrería. Este kit dispone de lo necesario para restaurar armas y dejarlas nuevamente listas para el combate. Se compone de un martillo, un pequeño yunque y demás herramientas indispensables en formato portable. Permite utilizar la habilidad Forjar.

PERMISO INDEFINIDO
Coste: 100 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de soldado.
Descripción: Equipo de Campaña. El Permiso Indefinido raramente se otorga a un soldado; lo habitual es que se conceda tras llevar a cabo una misión de especial relevancia, cuando se ha cumplido el Periodo de Reclutamiento o con la obtención de los Créditos necesarios. El Permiso Indefinido permite al soldado incorporarse a filas tan sólo cuando éste lo desee y no puede ser revocado por ningún superior. La única desventaja es que con el Permiso Indefinido el soldado queda suspendido de sueldo hasta que vuelva a ingresar a filas.

PERMISO SIMPLE
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de soldado.
Descripción: Equipo de Campaña. El Permiso Simple es un documento, firmado por un superior militar, que permite al soldado disponer de un periodo de permiso corto. Suele concederse tras el cumplimiento de alguna misión importante o por la obtención de los Créditos necesarios. El permiso durará 1D6+4 días o hasta que un superior lo solicite, haya concluido o no dicho permiso. El *Master* puede determinar que un permiso ofrezca más días de asueto.

SALVOCONDUCTO MILITAR
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de soldado.
Descripción: Equipo de Campaña. El Salvoconducto Militar acredita que el soldado en cuestión sólo debe acatar órdenes de sus superiores directos. Ningún otro Cabo, Sargento, Teniente o Capitán podrá reclutarlo para su unidad ni tendrá autoridad sobre él.

BARDO

REGLAS ESPECIALES

-Tocar con Frío: cuando un bardo se ve obligado a tocar su instrumento con bajas temperaturas, ventisca o con nieve, sus dedos y manos tenderán a congelarse. Este hecho le impedirá interpretar correctamente sus piezas. En estos casos, recibirá un modificador de –2 al resultado de las tiradas durante su interpretación. Misma restricción sufrirá en el caso de que las cante, debido a que su garganta estará muy fría.

-Canciones Mágicas: las Canciones Mágicas son las obras maestras de los Arcanos. Aparte de su inmensa belleza a nivel melódico, pueden producir efectos mágicos muy poderosos y dañinos. Son tan peligrosas que pueden producir, tras su interpretación, la destrucción del instrumento; algunas pueden ser interpretadas con instrumentos normales que, tras la pieza, quedarán inservibles. Otras, en cambio, sólo se pueden tocar con instrumentos mágicos. En la lista de Canciones Mágicas se detallarán las peculiaridades de cada una. Para interpretarlas, se precisa haber aprendido Tocar Instrumento y, si hubiera de ser cantada, requerirá también Cantares Mágicos.

-Instrumento Mágico: los Instrumentos Mágicos son un tipo de objetos únicos y exclusivos de los Bardos Arcanos. Están fabricados con componentes de armas y objetos que en otro tiempo tuvieron una naturaleza mágica. Con ellos, este tipo de bardos tocan sus composiciones más valiosas, las Canciones Mágicas, tan destructivas como bellas. Un instrumento mágico sólo podrá ser dañado por medio de un efecto mágico o un objeto mágico o místico.

-Aprender Canciones Mágicas: durante la Creación de Personaje, un PJ Arcano podrá aprender tantas

Canciones Mágicas como pueda costearse con sus puntos. Durante el transcurso de las partidas, si desea aprender más Canciones Mágicas, deberá invertir PXs de Poder y disponer de las Partituras Mágicas concretas o de un Profesor de Música que se las enseñe. La Lista de Canciones Mágicas es una lista de habilidades mágicas a las que opta el Arcano.

-Componentes Mágicos: los Bardos Arcanos compran y consiguen estos componentes para poder crear Instrumentos Mágicos. Los componentes son fragmentos de armas –u objetos– que en un pasado fueron mágicos. Un Instrumento Mágico contendrá 5 Componentes Mágicos.

-Ruidos Ambientales: muchas de las habilidades de esta profesión requieren la atención del oyente y, sobre todo, que éste escuche nítidamente al bardo. Por ello, el *Master* ostenta la potestad de modificar los chequeos con negativos a causa de ruidos que puedan comprometer el grado de atención de los oyentes. Las Habilidades Mágicas no se verán afectadas por esta regla.

-Variedad Instrumental: existe una gran variedad de instrumentos musicales que los bardos pueden tocar y crear. En la Lista de Instrumentos Musicales se han incluido los más significativos, así como una descripción de los requerimientos para su creación. Sin embargo, resultaría muy arduo incluir las familias de viento, percusión, cuerda percutida, y cuerda al completo; así, obviamos algunos tan relevantes como el piano, el violonchelo, la trompeta o el tambor. No obstante, eso no significa que se queden al margen del juego. Para tocar estos u otros instrumentos musicales, sólo se precisa la habilidad Tocar Instrumento. Para crearlos o comprarlos, será el *Master* quien determine los detalles de cada uno. Hay que recordar que los instrumentos musicales son muy exclusivos y, sobre todo, caros. El *Master* determinará el Coste, el número de Componentes Musicales, el tiempo de creación y la DfC de aquellos instrumentos que no hayan sido incluidos en las listas de los bardos.

-Estímulos: un Bardo Arcano está más ligado a las actividades mágicas que cualquiera de sus hermanos. Vive entre dos mundos, el natural y el sobrenatural. Da conciertos, vive aventuras con seres de otras razas, interfiere entre brujos y entes mágicos, es contratado para misiones muy concretas. Esto hace que estén acostumbrados a determinados estímulos, por lo que dispondrán de un modificador de +1 a los chequeos para Estímulos Naturales y de +2 para los Sobrenaturales.

Habituado a deambular por medio mundo con sus actuaciones y a buscarse las habichuelas, un Bardo Juglar ha visto y ha formado parte de muchas situaciones que a más de uno le afectarían mentalmente. Sin embargo, a pesar de que en sus rimas, leyendas, e historias abundan las criaturas sobrenaturales, no son especialmente inmunes a ellas. Dispondrá de un modificador de +1 en los chequeos para los Estímulos Naturales.

Un Sofista es un hombre muy fuerte mentalmente. Entre otras cosas, está capacitado para eliminar los trastornos a los dementes. Ha visto casi de todo. Por ello, no suele verse afectado ante los Estímulos Naturales o Sobrenaturales. Dispondrá de un modificador de +3 para las tiradas de Estímulos, tanto Naturales como Sobrenaturales. Gracias a sus pericias, ningún Estímulo afectará al Sofista de forma permanente.

-Armas: a continuación, exponemos, a modo de sugerencia, el armamento más característico que porta un PJ de esta profesión.

Aunque sus principales armas son los instrumentos mágicos, un Arcano también esgrime otras que le pueden sacar de más de un apuro cuando no esté en condiciones de utilizar su instrumento musical. Un Bardo Arcano puede utilizar espadas de tamaño pequeño o medio, bastones y arcos. No utilizará ningún tipo de armadura.

Los Juglares no buscan conflictos y el uso de armas no es muy habitual en ellos. Suelen llevar algún arma de mano para defenderse de los salteadores de caminos o en las trifulcas ciudadanas; utilizan dagas, espadas cortas o floretes. Los Juglares no suelen llevar armaduras, en casos muy raros quizás una cota de cuero.

Un Bardo Sofista rara vez se sirve de un arma. En cualquier caso, podrá llevar una daga oculta o un bastón largo que suela usar para caminar.

ESPECIALIZACIONES DE PROFESIÓN

BARDO ARCANO

HABILIDADES COMUNES (5)
-Agilidad: Correr
-Comunicación: Actuar / Cantar / Mentir / Narrar / Negociar
-Conocimiento: Escribir / Folclore / Historia / Idiomas / Mitología / Mundo / Ocultismo
-Manipulación: Crear Instrumento / Tocar Instrumento
-Percepción: Escuchar

HABILIDADES DE COMBATE (2)

HABILIDADES ESPECIALES (2)
-Lenguaje Musical (2)
-Oído Muy Fino (2)
-Crear Instrumento Mágico (4)

HABILIDADES MÁGICAS (5)
Lista de Melodías Únicas:
-Cantares Mágicos (4)
Listado de Canciones Mágicas:
-Escuchar Magia (1)
-Notas Silenciosas (1)
-Onda Sonora (2)
-Oda a la Vida (3)
-Sonatina del Desamparo (3)
-Romance (4)

-Baile de Títeres (5)
-Reverberación (5)
-El Baile de los Difuntos (7)
-Llanto de Distorsión (7)
-Réquiem (9)
Lista de Taumaturgias Mágicas:
-Usar Místico (4) (Pag. 269)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Actuación (A)
-Club de Fans (A)
-Monedillas (A)
Anécdotas Injustas:
-Antigua Lesión (A)
-Fervorosa Actuación (A)
-Miedo Escénico (A)

REGLAS ESPECIALES
-Aprender Canciones Mágicas
-Armas
-Canciones Mágicas
-Componentes Mágicos
-Estímulos
-Instrumento Mágico
-Ruidos Ambientales
-Tocar con Frío
-Variedad Instrumental

ERARIOS
-Bolsa: 25 x ME + 2D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Instrumentos Musicales:
-Flauta
-Laúd
-Lira
-Ocarina
-Timbal
-Violín
Lista de Música y Juegos:
-Atril Desmontable
Lista de Sonidos Mágicos:
-Componente Mágico
-Herramientas Especiales
-Instrumento Mágico
-Maletín Cifrado
-Partitura Mágica

BARDO JUGLAR
HABILIDADES COMUNES (6)
-Agilidad: Acrobacias / Bailar / Correr / Saltar
-Comunicación: Actuar / Cantar / Empatía / Mentir / Narrar
-Conocimiento: Folclore / Idiomas / Lenguaje de Signos / Mitología / Mundo
-Manipulación: Tocar Instrumentos / Trilero
-Percepción: Escuchar
-Subterfugio: Disfrazarse

HABILIDADES DE COMBATE (3)
-Maestro de Caligrafía (1) (Pag. 374)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Canción de Valentía (2)
-Canción Fortificante (2)
-Lenguaje Musical (2)
-Oído Muy Fino (2)
-Maestro Grafólogo (3)
-Extasiar (5)

HABILIDADES MÁGICAS (2)
Lista de Tintas Encantadas
-Transcripción (1)
-Palabra Clandestina (3)
-Dueño de las Palabras (4)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Actuación (A)
-Club de Fans (A)
-Monedillas (A)
Anécdotas Injustas:
-Antigua Lesión (A)
-Fervorosa Actuación (A)
-Miedo Escénico (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Estímulos
-Ruidos Ambientales
-Tocar con Frío
-Variedad Instrumental

ERARIOS
-Bolsa: 20 x ME + 2D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Instrumentos Musicales:
-Flauta
-Laúd
-Lira
-Ocarina
-Timbal
-Violín
Lista de Música y Juegos:
-Atril Desmontable
-Caja de Música
-Cálamo Afilado
-Funda para Instrumento
-Guantes para Tocar
-Juego de Malabares
-Libro de Canciones
-Ropas Llamativas
Lista de Sonidos Mágicos:
-Carta Instantánea

BARDO SOFISTA
HABILIDADES COMUNES (6)
-Comunicación: Actuar / Asustar / Empatía / Mentir / Narrar / Negociar / Oratoria / Seducir

-Conocimiento: Escribir / Historia / Humano / Idiomas / Mundo / Ocultismo / Protocolo / Sobrenatural
-Percepción: Leer los Labios

HABILIDADES DE COMBATE (1)

HABILIDADES ESPECIALES (7)
-Atraer Muchedumbres (1) (Pag. 142)
-Mente Equilibrada (3) (Pag. 143)
-Tratar Trauma (3)
-Adormilar (4)
-Tratar Estímulo (4)
-Hipnotizar (5)
-Quebrantar la Fe (5) (Pag. 223)
-Poder de Convicción (6)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Actuación (A)
-Club de Fans (A)
-Monedillas (A)
Anécdotas Injustas:
-Antigua Lesión (A)
-Fervorosa Actuación (A)
-Miedo Escénico (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Estímulos
-Ruidos Ambientales

ERARIOS
-Bolsa: 30 x ME + 2D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Objetos de Moral:
-Anillos y Sellos
-Colgante y Símbolo
-Dentadura de Oro
-Libro del Saber
-Péndulo Sagrado
-Ropas de Seda
Lista de Música y Juegos:
-Atril Desmontable

HABILIDADES ESPECIALES

CANCIÓN DE VALENTÍA (Car-Val)(2)
Restricción: sólo Bardo Juglar.
Tiempo: 1 A/A.
Descripción: esta pieza permite al Juglar, mediante cambios en la entonación de la composición, provocar efectos antagónicos. Si lo desea, hará que la canción cause Miedo a todo aquel que la escuche; o si lo prefiere, podrá entonar la composición para hacer que sus compañeros sean inmunes a los efectos psicológicos. Para ello, los objetivos deberán encontrarse dentro del radio de CAR del Juglar, y éste deberá realizar un chequeo enfrentando su CAR al VAL de sus oyentes. Cualquiera que se encontrara previamente trabado en combate no prestará atención a la canción. Podrá ser interpretada con un instrumento o cantada. Durará tanto tiempo como A/A decida invertir en ella. Por cada especialización, el Juglar recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

CANCIÓN FORTIFICANTE (Car)(2)
Restricción: sólo Bardo Juglar.
Tiempo: 2 A/A.
Descripción: con esta habilidad, el Juglar toca una canción que permitirá recuperar a quien la escuche los PC perdidos. Por cada asalto que toque el Juglar, los oyentes recuperarán 4 PC debido a la tremenda alegría y relajación que les produce. Afectará a todo aquel que se encuentre en el radio de CAR del Juglar. El Juglar también se verá afectado por la habilidad. Cualquiera que se encontrara previamente trabado en combate no prestará atención a la canción. La obra podrá ser interpretada con un instrumento o cantada. Deberá realizar un chequeo de CAR. Cada especialización aporta un modificador de +1 al resultado del chequeo.

LENGUAJE MUSICAL (Com)(2)
Restricción: sólo Bardo Arcano y Bardo Juglar.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: los bardos cuentan con la posibilidad de comunicarse a través de las notas y las variaciones tonales de las obras que interpretan o cantan. Sutiles cambios en la melodía o distintas sucesiones de notas serán imperceptibles para el oyente, pero el bardo conseguirá comunicarse discretamente con otro bardo que le escuche, e incluso mantener una conversación si ambos interpretan a la vez una obra. Se trata de un lenguaje complejo del que se dice fue creado por los Bardos Juglares para comunicarse de forma segura. Aparte de camuflarse en la música, el mensaje también puede estar oculto en las historias, escritas o narradas, que puede producir un bardo y que sólo ellos saben identificar. El radio de acción equivaldrá a su radio de

su COM y ambos interlocutores deberán superar un chequeo de COM para comprender lo que se dicen. El PJ deberá invertir tantas A/A como precise la habilidad que se utilice para transmitir la información oculta, ya sea Tocar Instrumento, Cantar, Escribir, Narrar u otra similar. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

OÍDO MUY FINO (Per)(2)
Restricción: sólo Bardo Arcano y Bardo Juglar.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: el bardo, debido a su capacidad musical, posee un oído muy agudo y puede escuchar con gran nitidez todo lo que ocurre en sus proximidades. El bardo tendrá un modificador de +2 al resultado de las tiradas para escuchar todo ruido o conversación que se produzca dentro de su PER Simple. Precisa aprender previamente Escuchar. Estos modificadores se pueden sumar a los aportados por la hab Escuchar, si es que se dispone de ellos. Por cada especialización, recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

MAESTRO GRAFÓLOGO (Int)(3)
Restricción: sólo Bardo Juglar.
Tiempo: 2 A/A.
Descripción: uno es lo que escribe, y cómo lo escribe. Un bardo con esta pericia tendrá la capacidad de analizar, tan sólo con leer un manuscrito, la personalidad del autor. Con chequear INT al estudiar un escrito o dibujo de alguien, averiguará su Alineamiento, Lemas y Traumas –si los tiene–. Con la 1ª especialización, descubrirá el nivel de sus caracs y habilidades, y con la 2ª, el Secreto y la Obligación.

TRATAR TRAUMA (Car-Cor)(3)
Restricción: sólo Bardo Sofista.
Tiempo: 4 A/A.
Descripción: gracias a la oratoria y al poder de convicción del Sofista, éste puede influir en la mente de un personaje que lo escuche para tratar sus Traumas o producirle otros. Después de unos instantes de conversación, el Sofista sabrá qué Traumas tiene. Para ello, el oyente habrá de estar dentro del CAR Simple del Sofista y prestarle atención. Deberá realizarse un chequeo enfrentado entre el CAR del Sofista y la Cordura del oyente. En ningún caso el personaje se dará cuenta de lo que pretende el Sofista con la conversación. El bardo podrá elegir el Trauma que produce o que cura. En el caso de crear un Trauma, éste durará 1D6 días. Por cada especialización, el Sofista recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

ADORMILAR (Car-Int)(4)
Restricción: sólo Bardo Sofista.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: el Sofista, por medio del tono de voz apropiado o la melodía idónea, consigue tranquilizar en extremo a quien le preste atención, llegando a dormirlo en unos pocos instantes. No podrá adormilarse a nadie trabado en combate. El individuo dormirá 1D10 minutos. Deberá realizarse un chequeo enfrentando el CAR del Sofista contra la INT del objetivo. Sólo podrá dormirse a una persona con la voz, y ésta deberá encontrarse dentro del Carisma Simple del bardo. Por cada especialización, el Sofista recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

CREAR INSTRUMENTO MÁGICO (Man-DfC)(4)
Restricción: sólo Bardo Arcano.
Tiempo: variable. Determinado por el instrumento mágico.
Descripción: con esta hab especial el Arcano podrá crear Instrumentos Mágicos si dispone de 5 Componentes Mágicos, como pueden ser cuerdas de arco, madera de escudo, metal de espadas y armaduras, telas, cuero etc. Únicamente con estos componentes, difíciles de conseguir y muy cotizados, se pueden fabricar Instrumentos Mágicos. Entre los instrumentos susceptibles de ser creados como mágicos se cuentan la flauta, el laúd, la lira, la ocarina, el timbal y el violín. El tiempo necesario para su creación será el que se estipule para cada uno de ellos en la Lista de Instrumentos Musicales. Para crear un instrumento mágico, el bardo deberá superar un chequeo entre su MAN y la DfC del instrumento. Se precisa haber aprendido previamente Crear Instrumento. Por cada especialización, el bardo recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

TRATAR ESTÍMULO (Car-Cor)(4)
Restricción: sólo Bardo Sofista.
Tiempo: 4 A/A.
Descripción: la capacidad del Sofista a la hora de tratar Estímulos será muy grande. Podrá liberar a un personaje de un Estímulo No Superado u otorgarle nuevos. De igual modo, podrá hacer que un Estímulo Superado deje de estarlo. Después de unos instantes de conversación, el Sofista sabrá qué Estímulos afectan a su objetivo. Para ello, el oyente deberá estar dentro del CAR Simple del Sofista y prestarle atención. En ningún caso el PJ se dará cuenta de lo que pretende el bardo con la charla. El Sofista deberá superar un chequeo enfrentado entre su CAR y la Cordura de la víctima o paciente. Cada especialización otorgará un mod de +1 al resultado del chequeo.

EXTASIAR (Car-Per)(5)
Restricción: sólo Bardo Juglar.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: el bardo interpretará una composición muy especial, y todo aquel que la esté escuchando perderá el contacto con la realidad. El público quedará extasiado, deleitándose con la melodía, ajeno a todo lo que ocurra a su alrededor hasta que alguien toque o zarandee a cada integrante del mismo. Se hará un chequeo enfrentado entre el CAR del bardo y la PER de cada uno de los oyentes. Una vez terminada la composición, que durará tantos asaltos como el músico desee, los oyentes permanecerán extasiados durante 1D10 minutos más. El radio de acción será igual al CAR

Simple del Juglar. Cualquiera que se encuentre previamente trabado en combate no prestará atención a la canción. Podrá ser interpretada con un instrumento o cantada. Se precisa haber aprendido Tocar Instrumento o Cantar con anterioridad. Por cada especialización, recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

HIPNOTIZAR (Car-Int)(5)
Restricción: sólo Bardo Sofista.
Tiempo: 4 A/A.
Descripción: debido a la voz, los gestos y la mirada penetrante del Sofista, el interlocutor u oyente que se encuentre en el CAR Simple del bardo y le preste atención, quedará sumido en un estado de hipnosis y sólo atenderá a las órdenes del Sofista. El PJ deberá escuchar a éste en todo momento para quedar hipnotizado y sometido a su voluntad durante 1D10 minutos. Pese a esta asignación de tiempo, si el Sofista sigue hablándole a su objetivo, éste no abandonará el estado de hipnosis. Una vez que el bardo se marche o deje de usar la habilidad, la hipnosis se prolongará durante el mencionado 1D10 minutos. Nadie podrá sacar al personaje del estado de hipnosis, tan sólo despertará cuando se lo ordene el Sofista o transcurra el tiempo indicado en la tirada. Esta hab precisa un chequeo enfrentado entre el CAR del Sofista y la INT de la víctima. Sólo podrá hipnotizarse a un individuo cada vez. Por cada especialización, el Sofista recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

PODER DE CONVICCIÓN (Car-In)(6)
Restricción: sólo Bardo Sofista.
Tiempo: 5 A/A.
Descripción: ésta es la habilidad propia de un líder sectario. Con ella, el Sofista vinculará emocionalmente a su persona a aquel a quien consiga influenciar. El oyente tendrá la necesidad de dejarlo todo para acompañar y servir a su líder. Creerá ciegamente en todo lo que el Sofista le diga y se convertirá en un siervo abnegado de su doctrina, cambiando sus propios valores personales si el Sofista así lo precisa. El objetivo deberá encontrarse dentro del CAR Simple del Sofista. Para que resulte seducido por sus palabras, deberá realizarse un chequeo enfrentado entre el CAR del Sofista y la IN del oyente. Los PNJs quedarán sometidos por esta obediencia sectaria, pero un personaje jugador, si quiere dejar de estar influenciado, deberá superar un chequeo enfrentado de su IN contra el CAR del Sofista. Este chequeo podrá realizarse una vez por día. No se puede utilizar esta hab con más de un individuo a la vez. Cada especialización otorga un mod de +1 al resultado del chequeo.

ESCRITURA VOLATIL (Man)(7)
Restricción: sólo Bardo Juglar
Tiempo: 1D30 minutos.
Descripción: Tinta Encantada. A veces, las palabras matan, y esta habilidad es la prueba. Mezclando tinta para escribir con ciertas sustancias de origen dudoso, el bardo será capaz de crear una amalgama con propiedades únicas. Dicho compuesto químico producirá una deflagración una vez transcurra el tiempo estipulado. El PJ podrá decidir cuál será este tiempo. También puede decidir que un papel doblado, sellado o contenido en un sobre explote al abrirlo. Para usar esta habilidad se necesita tinta, papel, y una Sustancia Miscelánea. Produce 1D6+2 puntos de daño por fuego a aquel que sostenga el documento, y además habrá un 50% de probabilidades de que el fuego se extienda a la ropa u otros objetos inflamables. Con la 1ª especialización, será capaz de determinar el tiempo exacto antes de que la carta produzca la deflagración. Con la 2ª, el bardo podrá elegir, si así lo desea, que la combustión se produzca cuando el documento sea leído.

HABILIDADES MÁGICAS

LISTA DE MELODÍAS ÚNICAS
CANTARES MÁGICOS (Pod)(4)
Restricción: sólo Bardo Arcano.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Melodía Única. Se trata de una habilidad mágica extraordinaria que permite al Arcano interpretar cualquier Canción Mágica sirviéndose sólo de su voz. De este modo, no precisará de instrumento o instrumento mágico alguno para ello. Sin esta hab, no podría nunca cantar ninguna de estas canciones de índole mágico. Sin embargo, utilizar Cantares Mágicos es una acción muy peligrosa y exigente. La Canción Mágica se alimentará exclusivamente de él y no del instrumento. El Arcano, al cantar una de estas canciones con Cantares Mágicos, perderá el doble de Puntos de Cansancio que si la interpretara con un instrumento. Precisa haber aprendido previamente Cantar. La 1ª especialización evita duplicar los PC gastados durante su interpretación, y la 2ª especialización aporta un +1 adicional al resultado del chequeo de la canción.

LISTA DE CANCIONES MÁGICAS
ESCUCHAR MAGIA (Pod)(1)
Restricción: sólo Bardo Arcano.
Tiempo: 1 A/A.
Descripción: Canción Mágica. La música y la magia siempre han estado estrechamente interrelacionadas. Debido a la gran armonía existente entre las ondas mágicas y las ondas musicales, el bardo, al interpretar determinadas composiciones, quedará alertado de la existencia de alteraciones mágicas en un lugar gracias a variaciones en los sonidos y reverberaciones. Mientras toca su melodía, el Arcano podrá saber si hay Invocaciones activas, si hay brujos cerca o seres de otras razas dentro de su radio de POD. Si se realiza esta habilidad con un instrumento no mágico, éste quedará destruido tras llevar a cabo la habilidad. Por cada especialización recibirá un mod de +1 al resultado del

chequeo.

NOTAS SILENCIOSAS (Pod)(1)
Restricción: sólo Bardo Arcano.
Tiempo: 2 A/A.
Descripción: Canción Mágica. Se trata de una breve composición que tiene la facultad de estar entonada en la frecuencia de los animales, por lo que sólo ellos la perciben. El Arcano podrá decidir si ahuyenta o atrae a los animales que se encuentren dentro de su radio de POD. Si se utiliza con un instrumento no mágico, éste se destruirá al concluirla. Por cada Especialización recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

ONDA SONORA (Pod-Pod)(2)
Restricción: sólo Bardo Arcano.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: Canción Mágica. Mediante esta hab mágica, el Arcano podrá hacer silbar o vibrar su instrumento con un rápido movimiento, agitándolo en el aire cerca de su objetivo. Con ello, podrá hacer que un PJ pierda el equilibrio y reciba 1D6 heridas sin posibilidad de salvación por armadura, debido a que el estridente sonido dañará el oído interno. El individuo que recibe la Onda Sonora deberá estar dentro del POD Simple del Bardo Arcano. El bardo deberá superar un chequeo enfrentado entre el POD de ambos para que la acción tenga éxito. Si se utiliza con un instrumento no mágico, este se destruirá tras la ejecución. Por cada especialización, recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

ODA A LA VIDA (Pod)(3)
Restricción: sólo Bardo Arcano.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: Canción Mágica. Por cada asalto que dure la melodía, todo aquel que la escuche recuperará 1 Punto de Vida. El radio de acción será el POD Simple del Arcano. Si se utiliza con un instrumento no mágico, éste se destruirá a su conclusión. Si el oyente se resiste al acto mágico, el Arcano deberá superar un chequeo enfrentado entre el POD de ambos si quiere restablecer los PV del objetivo sin su consentimiento. Por cada especialización, incrementará la recuperación en 1 PV más por asalto.

SONATINA DEL DESAMPARO (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo Bardo Arcano. Sólo instrumento mágico.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: Canción Mágica. Éste es un cántico fúnebre, profundamente triste y desolador. Dicho sentimiento de malestar inundará a todo aquel que lo escuche, reduciendo su ánimo e incluso las propias ganas de vivir. Afectará a todo aquel que se encuentre en el POD Simple del Arcano. Para que la habilidad resulte efectiva, el Arcano deberá superar un chequeo enfrentado entre su POD y el de cada una de las personas que la escuchen. Mientras dure la composición, los afectados verán su IN reducirse en 3 niveles y perderán 5 PC cada asalto. No afectará a individuos que se encuentren trabados en combate. Esta composición no reducirá PV, ni aun cuando se hayan agotado los PC del objetivo. Sólo puede ser interpretada con instrumentos mágicos. Por cada especialización, el bardo recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

ROMANCE (Pod-Pod)(4)
Restricción: sólo Bardo Arcano.
Tiempo: 4 A/A.
Descripción: Canción Mágica. Aquel a quien vaya dirigida esta canción y la escuche se sentirá completamente atraído por el Arcano. El oyente se enamorará ciegamente del músico y hará lo que éste le pida con tal de estar a su lado. El enamorado estará bajo los efectos de esta hab mágica durante 1D10 minutos. El oyente deberá estar dentro del POD Simple del Bardo Arcano para que pueda ser afectado, y deberá prestar atención a la melodía. Se realizará un chequeo enfrentado entre los POD del Arcano y del oyente. Si se interpreta con un instrumento normal, éste se destruirá tras llevar a cabo la habilidad. Sólo se puede enamorar a un oyente cada vez. Por cada especialización, el bardo recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

BAILE DE TÍTERES (Pod-Pod)(5)
Restricción: sólo Bardo Arcano. Sólo instrumento mágico.
Tiempo: 4 A/A.
Descripción: Canción Mágica. Con esta melodía, mientras esté sonando, el Arcano podrá hacer que quienes se encuentren a su alrededor y la escuchen se conviertan en sus marionetas, pudiendo moverlos a su antojo a golpe de notas. No afectará a aquellos que se encuentren trabados en combate. El Arcano podrá dominar a todos aquellos personajes que se encuentren en su radio de acción, que será su POD Simple. Los títeres no podrán salir por sus medios de dicho radio. El bardo deberá chequear con su POD contra el POD de cada personaje que vaya a utilizar como títere. El Arcano utilizará sus A/A para mover a los títeres por turnos: las repartirá entre ellos, pudiendo dedicarle más o menos A/A a cada uno según su voluntad. La DES de los títeres, mientras los controle, será el POD del Arcano. Si deja de tocar, el bardo pierde el control sobre éstos. Únicamente podrá dominar a tantos personajes como nivel de Poder tenga; por ejemplo, con un Poder Medio, el bardo afectaría a 5 personas. Sólo puede interpretarse esta pieza con instrumentos mágicos. Por cada especialización, el bardo recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

REVERBERACIÓN (Pod-Pod)(5)
Restricción: sólo Bardo Arcano.
Tiempo: 6 A/A.
Descripción: Canción Mágica. El Arcano emitirá una onda sónica que golpeará a todo aquel que se encuentre dentro de su radio de POD Simple. Dicha onda afectará

directamente a los tímpanos de aquellos que la escuchen, produciendo 2D6 heridas. También puede dañar superficies metálicas o de cristal. El bardo deberá superar un chequeo de POD enfrentado con el POD de los oyentes para ver cuáles se ven afectados por la Reverberación. Todo individuo que se vea afectado perderá el equilibrio instantáneamente y deberá superar un chequeo de CON para evitar caer inconsciente. Además, tras escuchar la Reverberación, los objetivos quedarán sordos durante 1D10 minutos. Si la composición es interpretada con un instrumento no mágico, éste se destruirá tras la acción. Por cada especialización, el bardo recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

EL BAILE DE LOS DIFUNTOS (Pod)(7)
Restricción: sólo Bardo Arcano. Sólo instrumento mágico.
Tiempo: 5 A/A.
Descripción: Canción Mágica. Mientras resuene esta composición, el Arcano podrá levantar los cadáveres que yazcan en el suelo o incluso hacer salir de debajo de la tierra a tantos muertos como nivel de POD posea para que se muevan como marionetas a su antojo. El radio de acción será su POD, y los difuntos no podrán salir de él. Si deja de tocar, los cuerpos inertes se desplomarán otra vez. Los difuntos siempre actuarán en último lugar, y cada uno tendrá solamente 1 A/A. La DES de los muertos animados será el POD del Arcano. Sólo puede interpretarse con instrumentos mágicos. Por cada especialización, el bardo recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

LLANTO DE DISTORSIÓN (Pod)(7)
Restricción: sólo Bardo Arcano. Sólo instrumento mágico.
Tiempo: 4 A/A.
Descripción: Canción Mágica. Una vez el Bardo Arcano entone esta melodía, producirá a su alrededor una pantalla que impedirá que se pueda hacer magia y disipará la que ya haya dentro de su área. Mientras continúe la composición, las alteraciones de origen mágico que afecten a cualquier individuo u objeto quedarán temporalmente contrarrestadas. El área de efecto será el radio de POD Simple del Arcano. Las Invocaciones activas en el lugar permanecerán suspendidas hasta que termine la melodía, siempre que el bardo supere un chequeo enfrentado entre su POD y el del brujo que las creó. Ningún ser sometido a efectos mágicos podrá entrar en el área de efecto mientras dure el Llanto de Distorsión. En el resto de casos, cualquiera que pretenda realizar magia en la zona o cualquier individuo no humano que quiera entrar en ella, deberá chequear con su POD contra el del bardo. Esta pieza sólo puede interpretarse con instrumentos mágicos. La 1ª especialización aportará un mod de +1 al chequeo, y con la 2ª especialización, el radio pasará a ser el POD del bardo.

RÉQUIEM (Pod-Pod)(9)
Restricción: sólo Bardo Arcano. Sólo instrumento mágico.
Tiempo: 5 A/A.
Descripción: Canción Mágica. Hablamos de la composición más compleja y poderosa de cuantas están al alcance de los Bardos Arcanos. Una vez se inicie la fatal melodía, todos aquellos que se encuentren dentro del POD Simple del Arcano se verán afectados, sin advertir que lo están. Quedarán sumidos en la incomparable melancolía que inspira la melodía, y el Arcano irá reduciendo los Puntos de Vida de quienes la escuchen. El bardo deberá hacer un chequeo enfrentado de POD contra el POD de cada objetivo. Cada oyente que resulte afectado perderá 2 PV por cada asalto que dure la misma. Incluso afectará a quienes se encuentren trabados en combate. Una vez concluya su concierto macabro, el Arcano perderá 1D10 PV. El Réquiem sólo podrá interpretarse con instrumentos mágicos y, tras acabar la música, se chequeará con 1D6. De obtenerse un 1, el instrumento se hará añicos en las manos del Arcano. La 1ª especialización aportará al bardo un mod de +1 al chequeo, y con la 2ª especialización, el radio pasará a ser el POD del bardo.

LISTA DE TINTAS ENCANTADAS
TRASCRIPCION (Pod-Pod)(1)
Restricción: sólo Bardo Juglar.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: Tinta Encantada. Por medio de esta hab mágica, el bardo podrá trascribir mágicamente en un pergamino lo que otro individuo esté escribiendo en ese mismo momento, siempre y cuando la víctima se encuentre en su radio de POD Simple. Para llevarla a cabo la Transcripción, el bardo deberá superar un chequeo enfrentado entre los valores de POD propia y del objetivo. Con 2 especializaciones, el Juglar podrá además dibujar el retrato de cualquier conocido de la víctima, siempre y cuando el PJ sepa su nombre. Si no lo sabe, sólo podrá dibujar la cara de la última persona a la que haya visto su objetivo.

PALABRA CLANDESTINA (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo Bardo Juglar.
Tiempo: 2 A/A.
Descripción: Tinta Encantada. Esta habilidad pone de manifiesto el poder de la palabra escrita. El bardo podrá escribir en un trozo de papel una –y sólo una– orden sencilla: "seguir", "observar" o "escuchar". Tras esto, podrá pegar dicho papel a un objetivo de su elección. Si supera un chequeo enfrentado de su POD contra el del objetivo, tendrá con éste una conexión mental directa por un tiempo indefinido. Si escribió "seguir", el Juglar sabrá en todo momento dónde se encuentra la víctima; si escribió "observar", entonces el papel actuará como si de una diminuta cámara de vídeo se tratase; y si lo que quería era "escuchar", disfrutará de un micrófono que transmite conversaciones y sonidos con total nitidez. Dicha conexión permanecerá activa hasta que el bardo lo desee, el papel se desprenda del cuerpo de su portador, o éste salga del radio de POD del bardo. La 1ª especialización otorga un +1 al chequeo, mientras que la 2ª elimina la restricción del radio de POD –el portador de la escucha podrá encontrarse a cualquier distancia–.

DUEÑO DE LAS PALABRAS (Pod)(4)
Restricción: sólo Bardo Juglar.
Tiempo: 4 A/A.
Descripción: Tinta Encantada. Ésta es una de las artimañas predilectas de los juglares con alma de espías. Sólo con tocar un documento, ya se trate de papiros sellados, cartas cerradas, o libros protegidos con cerradura, sin tener que abrirlo, el bardo conocerá su contenido como si lo hubiera leído. Para realizar esta hab, el Juglar deberá superar un chequeo de POD mientras toca el documento. Con la 1ª especialización, podrá además borrar dicho texto, y con la 2ª, podrá cambiar el texto a su antojo.

TRASFONDOS DE BARDO

ANÉCDOTAS JUSTAS

-*Actuación (A):* habitualmente, se te solicita en alguna ciudad o pueblo para dar un concierto, una charla o amenizar una velada. La cuantía de tus honorarios dependerá del éxito de la actuación.

-*Club de Fans (A):* no es que seas especialmente conocido, pero alguna que otra vez te cruzas con alguien que te reconoce y que se declara fan incondicional de tus actuaciones, de tus historias o de tu filosofía. Quizás logres congregar a más gente de la que piensas en tu próxima actuación, o tal vez puedas pedir algún favor a un buen admirador tuyo.

-*Monedillas (A):* cuando pifias en un chequeo durante una actuación o sermón, el público, que sentirá pena por ti, te dará limosna; incluso tendrás la suerte de que alguien despiste a aquellos que traten de agredirte mientras te escabulles. Recibirás 1D20 Escudos por tu lamentable intervención.

ANÉCDOTAS INJUSTAS

-*Antigua Lesión (A):* una lesión crónica en los dedos o las cuerdas vocales te imposibilitará, en ocasiones, interpretar una composición o dar un discurso. Esperemos que tu vida no dependa de tu talento.

-*Fervorosa Actuación (A):* a veces alcanzas un estado de éxtasis durante tus recitales. Esto no te beneficia, pues vas perdiendo la cabeza con cada sucesión de notas o efusivas arengas. Tienes muchas posibilidades de concluir tu actuación golpeando tu instrumento contra algo, lanzándote sobre tu público, insultando a aquellos que te escuchan, o quizás golpeando todo lo que te rodea. Consideras que tu actuación ha sido apoteósica y quieres culminarla de manera inolvidable. Esto podrá ocurrir cuando obtengas Críticos en tus interpretaciones.

-*Miedo Escénico (A):* justo en el momento en que te disponías a actuar, el pánico se apodera de ti. En el caso de que el PJ se vea afectado por el Miedo Escénico, deberá realizar un chequeo de VAL con un -2. Si lo falla, se verá afectado por las reglas de Terror.

LISTA DE EQUIPO

LISTA DE INSTRUMENTOS MUSICALES

FLAUTA
Coste: 15 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Nivel Medio / 1D4 horas
Capacidad: 2/1
Componentes: precisa de 1 Componente Musical.
Restricción: lista de Bardo Arcano y Bardo Juglar.
Descripción: Instrumento Musical. Se trata de un instrumento delgado con cuerpo de madera y agujeros dispuestos de arriba a abajo, de la familia de los instrumentos de viento. Necesita 1 Componente Musical para ser creado. Si es utilizado en combate, tiene una Distancia Corta, un Daño de 1 y una CON de 1D4.

LAÚD
Coste: 80 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Nivel Avanzado / 1D6 horas
Capacidad: 3
Componentes: precisa de 7 Componentes Musicales.
Restricción: lista de Bardo Arcano y Bardo Juglar.
Descripción: Instrumento Musical. Se trata de un instrumento con cuerdas, caja de resonancia y mástil, de la familia de los instrumentos de cuerda. Necesita 7 Componentes Musicales para ser creado. Si es utilizado

en combate, tiene una Distancia Corta, un Daño de 1 y una CON de 1D3.

LIRA
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Nivel Avanzado / 1D4 horas
Capacidad: 3
Componentes: precisa de 4 Componentes Musicales.
Restricción: lista de Bardo Arcano y Bardo Juglar.
Descripción: Instrumento Musical. Instrumento de madera o metal, en forma de arco, con cuerdas dispuestas en su interior, de la familia de los instrumentos de cuerda. Necesita 4 Componentes Musicales para ser creado. Si es utilizado en combate, tiene una Distancia Corta, un Daño de 1 y una CON de 1D3.

OCARINA
Coste: 15 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Nivel Medio / 1D4 horas
Capacidad: 3/1
Componentes: precisa de 1 Componente Musical.
Restricción: Lista de Bardo Arcano y Bardo Juglar.
Descripción: Instrumento Musical. Se trata de un instrumento del tamaño de un puño, generalmente hecho de barro o madera, con agujeros en su superficie, perteneciente a la familia de los instrumentos de viento. Necesita 1 Componente Musical para ser creado. Si es utilizado en combate, tiene una Distancia Corta, un Daño de 1 y una CON de 1D2.

TIMBAL
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Nivel Medio /1D4 horas
Capacidad: 3
Componentes: Precisa de 2 Componentes Musicales.
Restricción: Lista de Bardo Arcano y Bardo Juglar.
Descripción: Instrumento Musical. Se trata de un instrumento formado por un cuerpo madera y pellejo o cuero de animal ajustado y estirado, perteneciente a la familia de los instrumentos de percusión. Necesita 2 Componentes Musicales para ser creado. Si es utilizado en combate, tiene una Distancia Corta, un Daño de 1 y una CON de 1D3.

VIOLÍN
Coste: 80 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Nivel Avanzado / 1D6 horas
Capacidad: 3
Componentes: precisa de 7 Componentes Musicales.
Restricción: lista de Bardo Arcano y Bardo Juglar.
Descripción: Instrumento Musical. Se trata de un instrumento de madera más pequeño que el Laúd, pero también con caja de resonancia, cuerdas y mástil, se toca con un arco y pertenece a la familia de los instrumentos de cuerda. Necesita 7 Componentes Musicales para ser creado. Si es utilizado en combate, tiene una Distancia Corta, un Daño de 1 y una CON de 1D2.

LISTA DE SONIDOS MÁGICOS
CARTA INSTANTÁNEA
Coste: 50 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Bardo Juglar.
Descripción: Objeto Mágico. La Carta Instantánea es el nombre que, coloquialmente, recibe la Enciclopedia del Doctor Wikssenger. Erudito de la prestigiosa universidad de Permonth, sus pretensiones iban más allá de lo imaginable: quería dar con la forma de poder transcribir, de una sola vez, tantos libros como pudiera. Investigó y llevó sus habilidades arcanas al límite, hasta que consiguió crear su enciclopedia. Se desconoce de cuántos volúmenes se compone ya que, durante la ocupación fustense –y el subsiguiente saqueo–, éstos fueron separados y fraccionados. Se estima que un sólo volumen podría contener más de cien páginas, y estamos hablando de una colección de no menos de veinte libros. No obstante, cada uno de estos pergaminos se considera un objeto mágico en sí mismo ya que, lo que se escriba en uno, aparecerá reflejado mágicamente en el resto del mismo volumen, actuando así como un intercomunicador en el que se pueden intercambiar mensajes de texto instantáneos por medio de la pluma y la tinta. Nivel de Disponibilidad Abundante. El ítem corresponde a uno de tales pergaminos.

COMPONENTE MÁGICO
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Bardo Arcano.
Descripción: Objeto Mágico. Sonido Mágico. Los instrumentos mágicos están formados por componentes de armas u objetos que en su momento fueron mágicos. De este modo, un Laúd o una Lira pueden tener piezas de armas, como ballestas o armaduras mágicas. Un instrumento mágico necesita de 5 Componentes Mágicos para ser creado. En el caso de los componentes para una Flauta, todos ellos tendrán una CAP inferior o igual a 1. ND Abundante.

HERRAMIENTAS ESPECIALES
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 3
Restricción: lista de Bardo Arcano.
Descripción: Sonido Mágico. El Arcano dispondrá de un maletín de madera que contiene todo tipo de herramientas especiales para poder reparar y crear instrumentos e instrumentos mágicos. Sin estas herramientas, el bardo debería obtener Crítico con Crear Instrumento o Crear Instrumento Mágico a la hora de crear o reparar un instrumento.

INSTRUMENTO MÁGICO
Coste: 70 Reales más el precio original del instrumento.
Dificultad de Creación/Tiempo: Nivel Superior / 1D4 horas más el tiempo del instrumento.
Capacidad: varía.
Componentes: precisa de 5 Componentes Mágicos.
Restricción: lista de Bardo Arcano.
Descripción: Objeto Mágico. Sonido Mágico. El instrumento mágico reúne todas las características de un instrumento normal más ciertas cualidades mágicas, aparte de estar compuesto íntegramente por Componentes Mágicos. La lista de Instrumentos Mágicos es la siguiente; Laúd Mágico, Lira Mágica, Violín Mágico, Timbal Mágico, Flauta Mágica y Ocarina Mágica. Todos tienen las mismas propiedades que cualquier instrumento normal, pero a la hora de tocar ciertas Canciones Mágicas no se rompen y no pueden ser destruidos con armas convencionales. Tanto la Ocarina y la Flauta Mágica tendrán un mod de +1 al POD al ser utilizados; el Timbal y la Lira Mágica, un mod de +2; y el Laúd y el Violín Mágico un mod de +3 al POD de quien los utilice. Debido a su naturaleza mágica, requerirán 1D4 horas más que un instrumento normal para ser creados. ND Muy Disponible.

MALETÍN CIFRADO
Coste: 30 Reales.
Capacidad: 3
Restricción: lista de Bardo Arcano.
Descripción: Sonido Mágico. El maletín está hecho de madera, con acabados en metal, y cuenta con un cierre que no lleva cerradura, sino unas ruedas con dígitos para alinear el código y poder así abrirlo. De este modo, resulta inmune a Forzar Cerraduras. El Arcano podrá guardar y proteger dentro de él un instrumento preciado. No podrán guardarse instrumentos con una CON mayor de 3. Posee una CON de 6 y una CAP de 3.

PARTITURA MÁGICA
Coste: 50 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Bardo Arcano.
Descripción: Objeto Mágico. Sonido Mágico. Las Partituras Mágicas llevan escritas las notas y melodías de una Canción Mágica. Gracias a ellas, el Arcano podrá interpretar una Canción Mágica sin necesidad de haberla aprendido, siempre y cuando tenga la Partitura Mágica correspondiente y las toque con un Instrumento Mágico. ND Abundante.

LISTA DE MÚSICA Y JUEGOS
ATRIL DESMONTABLE
Coste: 2 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de bardo.
Descripción: Música y Juegos. El bardo podrá montar y plegar el atril rápidamente. En él, podrá disponer las partituras de las piezas musicales a interpretar. La comodidad de tener las partituras a la vista le proporciona al bardo un modificador de +1 al chequeo cuando interprete una composición.

CAJA DE MÚSICA
Coste: 85 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Nivel Avanzado / 3D6 horas
Capacidad: 2
Componentes: precisa de 3 componentes musicales.
Restricción: lista de Bardo Juglar.
Descripción: Música y Juegos. Se trata de una caja con una palanca que, al darle cuerda al mecanismo, emite una de las melodías grabadas en su disco de metal. El Juglar la utilizará para que actúe como acompañamientos en sus interpretaciones o para disfrutar de un fondo musical cuando realice acrobacias. Cada vez que se accione, la melodía sonará durante 5 minutos. Si se desea crear una Caja de Música, se utilizará la habilidad Crear Instrumento.

CÁLAMO AFILADO
Coste: 16 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 1D3 horas
Capacidad: 2
Restricción: lista de Bardo Juglar.
Descripción: Música y Juegos. La "pluma daga", como comúnmente se le denomina, no es más que el filo de un delgado estilete tallado, coronado por un una serie de coloridas plumas de ave. A todos los efectos, además de usarse como herramienta de escritura, se considera un cuchillo. Este arma tendrá una Distancia Corta, un Daño 1, una CON 1D2, DfC Bajo, CAP 1/3.

FUNDA PARA INSTRUMENTO
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Bardo Juglar.
Descripción: Música y Juegos. Sin su funda, el instrumento del Juglar está desprovisto de una protección ante los golpes. La funda es de lona resistente y está forrada de lana. Posee una CON de 1D4 contra cualquier daño. La funda tiene CAP 2/1 y dentro puede guardarse cualquier instrumento musical de CON menor o igual a 3.

GUANTES PARA TOCAR
Coste: 1 Real.
Capacidad: 4/1
Restricción: lista de Bardo Juglar.
Descripción: Música y Juegos. Siempre que se dan condiciones meteorológicas muy duras, tales como heladas o nevadas, los dedos del bardo se resienten y congelan. Gracias a los Guantes para Tocar, el bardo dispondrá de unos guantes rasgados a la altura de las yemas que le permitirán poder acariciar su instrumento como si lo hiciera a mano descubierta. Así mantendrá las manos y los dedos siempre calientes y la música no parará de sonar. Con ellos puestos el bardo, no se verá afectado por la Regla Especial Tocar con Frío.

JUEGO DE MALABARES
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Bardo Juglar.
Descripción: Música y Juegos. El Bardo Juglar dispondrá de un juego de cuerdas, cintas y bolas. Con ellas, podrá hacer juegos malabares y acrobacias que le servirán para hacer que sus actuaciones resulten más llamativas y completas. Proporcionan un +1 al resultado de los chequeos de Empatía.

LIBRO DE CANCIONES
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Bardo Juglar.
Descripción: Música y Juegos. Se trata de un libro que contiene la mayoría de las canciones y cantares que se conocen. Entre sus hojas se incluyen tanto las partituras como sus letras. Con el libro delante, o sobre un atril, el bardo podrá interpretar cualquier composición que le pidan, con la única limitación de su destreza como músico. Proporciona +1 a los chequeos de Cantar, Tocar Instrumento y Folclore.

ROPAS LLAMATIVAS
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Bardo Juglar.
Descripción: Música y Juegos. El Bardo Juglar dispondrá de un traje con prendas de muchos colores alegres y formas divertidas que agradará al público que lo contemple. La vestimenta proporcionará un +2 a los resultados de los chequeos de CAR y Empatía, pero también un -2 a los chequeos para pasar desapercibido.

LISTA DE OBJETOS DE MORAL
ANILLOS Y SELLOS
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 6/1 el juego de una mano.
Restricción: lista de Bardo Sofista.
Descripción: Objeto de Moral. El bardo poseerá una ristra de anillos en su mano que denotan cierta categoría y poder. Proporcionan +1 al resultado de los chequeos de Oratoria y CAR y +2 a los de Asustar.

COLGANTE Y SÍMBOLO
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Bardo Sofista.
Descripción: Objeto de Moral. El Bardo Sofista poseerá un amuleto tallado que le colgará del cuello por medio de una cadena. Este amuleto esconde un pequeño cuchillo que podrá utilizar en los momentos de necesidad. Esta arma escondida tendrá las mismas cualidades y características que un cuchillo: Distancia Corta, CON 1D3, DfC 3, CAP 2/1 y no gastará A/A al desenfundarse. El cuchillo se integra en el amuleto, por lo que sólo con un Crítico en Otear o Registrar se podrá detectar. Con la habilidad Encontrar Pista se podrá descubrir el arma oculta con un éxito simple en el chequeo.

DENTADURA DE ORO
Coste: 35 Reales.
Capacidad: 10/1. Suele estar puesta.
Restricción: lista de Bardo Sofista.
Descripción: Objeto de Moral. El Sofista poseerá varias piezas de oro en la dentadura. Contar con una dentadura espléndida le proporciona un modificador de +1 a las tiradas de Empatía y de CAR.

LIBRO DEL SABER
Coste: 40 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Bardo Sofista.
Descripción: Objeto de Moral. Se trata de un libro de pastas gruesas, pero deteriorado. En su interior aparecen salmos y párrafos referentes a la moral del individuo. Sin embargo, no son más que una tapadera difícilmente distinguible. En realidad, sus párrafos ocultan mensajes subliminales que incitan al oyente o lector a seguir y servir con pasión al líder que le muestra el camino a través de su sabiduría. El Libro del Saber proporciona un mod de +2 a la tirada de Poder de Convicción y de +1 a la Oratoria del Sofista.

PÉNDULO SAGRADO
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 3/1
Restricción: lista de Bardo Sofista.
Descripción: Objeto de Moral. El bardo dispondrá de una pequeña cadena con un péndulo de metal, o con una placa adornada con algún grabado especial, para facilitar sus sesiones de hipnosis. Gracias al Péndulo Sagrado, el Sofista obtendrá un mod de +2 al resultado de sus chequeos cuando utilice la habilidad Especial Hipnotizar.

ROPAS DE SEDA
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Bardo Sofista.
Descripción: Objeto de Moral. Lucir ropas dignas y apropiadas hará que se le preste mayor atención al Sofista, al ser percibido como alguien honorable y distinguido. Este ítem proporciona un mod de +1 al resultado de Empatía, Oratoria y CAR.

DRUIDA

REGLAS ESPECIALES

-Cultura: debido a que se encuentran apartados de la sociedad, los druidas rechazan en gran medida todas las costumbres que provienen del mundo exterior. No entienden el comportamiento de individuos de otras sociedades, y pueden llegar a censurar tales pautas de conducta. Esto hace que busquen la soledad en la naturaleza y que su nivel de culturalización sea más

bajo, o incluso nulo. Para poder llevar un PJ druida, se debe tener una Cultura Semicivilizada o Bárbara.

-Armas: a continuación, exponemos, a modo de sugerencia, el armamento más característico que porta un PJ de esta profesión. Las armas más habituales de un Druida Guardabosques son los cuchillos, espadas cortas y arcos. No suelen llevar armadura, pues el bosque los protege.

Los Druidas Salvajes suelen utilizar, bien para cazar o para defenderse de amenazas, tanto lanzas como mazas y cuchillos. Generalmente, los Salvajes emplean Armas de Sílex, un material todavía empleado por este tipo de druidas. También podrán portar armas de metal o acero, aunque no es lo habitual en ellos. No suelen utilizar armaduras y, si en algún momento se pusieran alguna, sus habilidades especiales Carrera Larga, Piel Curtida o Portento Físico quedarían temporalmente anuladas.

El gran instinto animal de los Señores de las Bestias les lleva a pelear cuerpo a cuerpo cuando han de defenderse. Nunca llevan armaduras y sus armas favoritas son las garras, las cimitarras a dos manos y los cuchillos. Para ataques a distancia, prefieren las boleadoras.

-Estímulos: los Guardabosques ejercen de vigilantes de los bosques, suelen pasar la mayor parte de su tiempo en ellos y los protegen de cualquier peligro. No les sorprende que los humanos u otras criaturas intenten dañar la naturaleza, ni les intimidan tales amenazas. Por ello, tienen un modificador de +1 a los chequeos de Estímulos Naturales y Sobrenaturales.

Los Druidas Salvajes están acostumbrados a todo tipo de Estímulos Naturales y es muy difícil turbarles. Por ello, disponen de un +3 a sus chequeos de Estímulos Naturales. De igual manera, el Druida Salvaje no teme a lo místico ni a la magia, y se enfrentará contra cualquier fenómeno sobrenatural si es necesario.

Vivir entre animales hace a los Señores de las Bestias menos débiles ante Estímulos Naturales, aunque muy temerosos ante la magia y los seres de razas mágicas. Dispondrán de un modificador a la tirada de +3 para Estímulos Naturales y de -1 para Estímulos Sobrenaturales.

-Nivel de Toxicidad: cuando un druida ingiera algunas de sus raíces o hierbas, deberá superar previamente un chequeo entre su CON y el Nivel de Toxicidad que se indique. Esto determinará si el cuerpo del druida tolera o no la ingesta. Todos los druidas dispondrán de un modificador de un +1 para este chequeo, ya que están acostumbrados a consumir este tipo de raíces, hojas o hierbas. De superarlo con éxito, el efecto de la planta será el indicado. De no superarlo, el efecto será el contrario al indicado.

-Sin Cobertura: siempre que un Guardabosques se encuentre en el bosque adquirirá automáticamente la Técnica de Competencia Salvar Cobertura. Esto se debe a que únicamente este tipo de druidas sabe cómo encontrar huecos entre la maleza y la flora cuando utiliza sus arcos o armas arrojadizas, evitando así que nadie pueda utilizar el bosque como escudo.

-La Marca del Forestal: se trata de una marca de nacimiento heredada de los antiguos elfos. Esta marca en la piel de los antebrazos muestra una suerte de raíces que se entrelazan, trepando hasta los hombros. El Guardabosques es el protector y confesor de los bosques. Cuando se encuentre dentro de uno y toque un árbol, podrá percibir las vibraciones de sonido que las plantas trasmiten entre sí de rama en rama o de raíz en raíz. De este modo, podrá escuchar lo que hacen los extraños en el bosque, así como sus conversaciones. También podrá visualizar lo que ocurra cerca de los árboles en cualquier parte del bosque y saber quién entra en él. Para ello, deberá superar un chequeo de POD y permanecer concentrado mientas sondea el bosque. Esta marca tan especial permite además que el Guardabosques pueda utilizar los Objetos Místicos de su lista de equipo sin la necesidad de haber aprendido la hab mágica Usar Místico.

-La Marca del Indómito: los Druidas Salvajes provienen de las más altas castas de la antigua sociedad élfica. La sangre de los antiguos reyes corre por sus venas y su férrea voluntad es la más poderosa de sus armas. Esta marca generalmente aparece en los hombros y el torso del druida, y parece recordar montañas y el viento que las desgasta con su fuerza imparable. Dispondrán de inmunidad a la magia natural y, cuando sean atacados por magia o brujería, si superan un chequeo enfrentado de su POD contra el de su agresor, el efecto mágico recaerá sobre éste en lugar de sobre el Salvaje. Nadie puede dominar a un Druida Salvaje.

-La Marca de la Bestia: la marca hace que todos los animales profesen un respeto natural por el druida. Esta marca es una mancha, muy parecida a la zarpa de un animal fiero, que por lo general aparece en el rostro o el cuello del druida. Cualquier animal que quiera atacar a un Señor de las Bestias deberá superar previamente un chequeo enfrentado entre su IN y el POD del druida. De no superarlo, el animal deberá sumisión al Señor de las Bestias. Esta marca permite que el Señor de las Bestias pueda utilizar los objetos místicos de su lista de equipo sin la necesidad de tener aprendida la hab mágica Usar Místico.

ESPECIALIZACIONES DE PROFESIÓN

DRUIDA GUARDABOSQUES

HABILIDADES COMUNES (5)
-Agilidad: Caer / Correr / Equilibrio / Escalar / Nadar / Saltar
-Comunicación: Cantar
-Conocimiento: Mitología / Sobrenatural / Vegetal
-Manipulación: Crear / Primeros Auxilios / Trampear
-Percepción: Escuchar / Orientar / Reflejos
-Subterfugio: Camuflarse / Esconderse / Sigilo

HABILIDADES DE COMBATE (5)

HABILIDADES ESPECIALES (1)

-Agilidad Forestal (2)
-Carrera Larga (3) (Pag. 196)
-Zancada Forestal (3)

HABILIDADES MÁGICAS (3)
Lista de Esencias del Bosque:
-Detectar Fuego (1)
-Beber Savia (2)
-Brotar Espinas (3)
-Enredar (3)
-Piel Robliza (3)
-Protector del Bosque (3)
-Longevidad Élfica (7)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Consejero Forestal (F)
-Hermano Animal (F)
-Parte de la Manada (A)
Anécdotas Injustas:
-Armas Rudimentarias (A)
-Asalvajado (A)
-Obligado a Defender (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Cultura
-Estímulos
-La Marca del Forestal
-Nivel de Toxicidad
-Sin Cobertura

ERARIOS
-Bolsa: 15 x ME + 1D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Raíces y Símbolos:
-Frasco de Ambrosía
-Hierbas de Té
-Hojas de Nuevaflora
-Pintura de Guerra
-Raíces de Bonsái
-Tatuaje de Muerte
-Tatuaje de Vida
Lista de Secretos del Bosque:
-Arco de Rama
-Brazaletes Élficos
-Capa del Bosque
-Hoja Forestal
-Piedra de Luz

DRUIDA SALVAJE
HABILIDADES COMUNES (4)
-Agilidad: Correr / Escalar / Nadar / Saltar
-Comunicación: Intimidar / Negociar
-Conocimiento: Animal / Mineral / Mitología / Vegetal
-Manipulación: Crear / Desollar / Trampear
-Percepción: Escuchar / Gustar / Oler / Orientar / Otear / Rastrear / Reflejos
-Subterfugio: Sigilo

HABILIDADES DE COMBATE (5)

HABILIDADES ESPECIALES (5)
-Alarido Salvaje (2)
-Ataque de Ira (3)
-Carrera Larga (3) (Pag. 196)
-Pérdida de Control (4)
-Portento Físico (4)
-Piel Curtida (6)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Consejero Forestal (F)
-Hermano Animal (F)
-Parte de la Manada (A)
Anécdotas Injustas:
-Armas Rudimentarias (A)
-Asalvajado (A)
-Obligado a Defender (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Cultura
-Estímulos
-La Marca del Indómito
-Nivel de Toxicidad

ERARIOS
-Bolsa: 15 x ME + 2D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Raíces y Símbolos:
-Frasco de Ambrosía
-Hierbas de Té
-Hojas de Nuevaflora
-Pintura de Guerra
-Raíces de Bonsái
-Tatuaje de Muerte
-Tatuaje de Vida
Lista de Rudimentos Salvajes:
-Ábaco
-Abrigo de Animal
-Arma de Sílex
-Brújula de Hoja
-Cepo para Animales
-Grasa Animal
-Red Colgada
-Trampa Foso
-Zarpa de Oso

DRUIDA SEÑOR DE LAS BESTIAS
HABILIDADES COMUNES (5)
-Agilidad: Correr / Equilibrio / Montar / Rodar / Saltar
-Comunicación: Intimidar
-Conocimiento: Animal / Mitología / Mundo / Sobrenatural
-Manipulación: Trampear
-Percepción: Escuchar / Gustar / Oler / Orientar / Otear / Rastrear / Reflejos

-Subterfugio: Camuflarse / Sigilo

HABILIDADES DE COMBATE (4)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Olfato de Lobo (2)
-Fuerza de Oso (3)
-Montar Bestia (3)
-Piel de Jabalí (3)
-Vista de Búho (3)
-Agilidad de Pantera (4)

HABILIDADES MÁGICAS (2)
Lista de Afinidades Salvajes:
-Conexión Animal (4)
-Posesión Animal (5)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Consejero Forestal (F)
-Hermano Animal (F)
-Parte de la Manada (A)
Anécdotas Injustas:
-Armas Rudimentarias (A)
-Asalvajado (A)
-Obligado a Defender (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Cultura
-Estímulos
-La Marca de la Bestia
-Nivel de Toxicidad

ERARIOS
-Bolsa: 15 x ME +1D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Raíces y Símbolos:
-Frasco de Ambrosía
-Hierbas de Té
-Hojas de Nuevaflora
-Pintura de Guerra
-Raíces de Bonsái
-Tatuaje de Muerte
-Tatuaje de Vida
Lista de Objetos de Camada:
-Amuleto de Camada
-Frasco de Olor
-Gran Cóndor
-Gran Pantera
-Hoja Curva
-Pareja de Hurones

HABILIDADES ESPECIALES

AGILIDAD FORESTAL (Agi)(2)
Restricción: sólo Druida Guardabosques.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: tal es el grado de armonía del Guardabosques con la naturaleza que, gracias a esta habilidad, podrá repetir cualquier chequeo de Agilidad fallido que lleve a cabo en el interior de un bosque o sobre un árbol. Por cada especialización, recibirá un mod de +1 a todas las tiradas de AGI, siempre y cuando esté dentro de un bosque o sobre un árbol.

ALARIDO SALVAJE (Val-Val)(2)
Restricción: sólo Druida Salvaje.
Tiempo: 1 A/A.
Descripción: cuando el grito desgarrador del Salvaje se eleva, produce un escalofrío sobre sus adversarios atándolos a las reglas del *Miedo*. Al mismo tiempo, el alarido infunde valor a todos los compañeros que lo escuchen. Mientras permanezcan dentro del radio de Valor del Salvaje, tanto él como sus compañeros disfrutarán de los efectos de Liderazgo durante el combate y chequearán con el nivel de VAL del druida. Consultar reglas de Liderazgo en el apartado Psicología. El PJ deberá chequear por cada uno de los oyentes. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

OLFATO DE LOBO (Per)(2)
Restricción: sólo Druida Señor de las Bestias.
Tiempo: 1 A/A.
Descripción: con esta habilidad especial, el sentido del olfato del Señor de las Bestias estará muy desarrollado. El druida podrá calcular la distancia a la que se encuentran aquellos a quienes persiga —o le persigan—, siempre y cuando supere un chequeo de Oler. Esta hab otorga además un +1 a cualquier chequeo de Oler. Cada especialización proporciona +1 al resultado de dichos chequeos.

ATAQUE DE IRA (Val)(3)
Restricción: sólo Druida Salvaje.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: en cuanto el Salvaje resulte herido durante un combate y vea su propia sangre, entrará en un estado de furia. Al llegar su turno, el primer ataque será un Ataque de Ira y producirá el doble de daño, aunque el Druida Salvaje consumirá también el doble de PC. Por cada especialización, producirá 1 PV adicional de daño al realizar su técnica durante el Ataque de Ira.

FUERZA DE OSO (Fu)(3)
Restricción: sólo Druida Señor de las Bestias.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: con esta habilidad, el druida disfrutará de una fuerza portentosa más propia de un oso enorme que de un humano. El PJ dispondrá siempre de un mod de +1 al resultado de sus chequeos de FU y también de +1 a su MD. Por cada especialización, incrementará en un +1 adicional el mod para FU y su MD.

MONTAR BESTIA (Agi)(3)
Restricción: sólo Druida Señor de las Bestias.
Tiempo: 1 A/A.
Descripción: esta habilidad especial permite que su poseedor pueda montar y dominar criaturas y bestias salvajes, ya sean animales que se desplacen por tierra o se trate de criaturas capaces de transportar a alguien volando. Precisa haber aprendido la hab Montar. Por cada especialización, el usuario recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

PIEL DE JABALÍ (Con)(3)
Restricción: sólo Druida Señor de las Bestias.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: un Señor de las Bestias con esta habilidad cuenta con una piel tan dura y difícil de perforar como la de los jabalíes. Esta piel le proporcionará al PJ una tirada de salvación de 1D3 heridas. Por cada especialización, sumará 1 PV salvado a los de la tirada.

VISTA DE BUHO (Per)(3)
Restricción: sólo Druida Señor de las Bestias.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: con esta habilidad, el Señor de las Bestias dispondrá de una visión nocturna perfecta de todo aquello que esté dentro de su radio de PER. Por cada especialización, recibirá un mod de +1 al resultado de sus tiradas de Otear cuando sea de noche.

ZANCADA FORESTAL (Agi-Per)(3)
Restricción: sólo Druida Guardabosques.
Tiempo: 1 A/A.
Descripción: el Guardabosques que posea esta hab especial podrá, por un lado, desplazarse por el bosque a toda velocidad sin sufrir penalización alguna al movimiento, y por otro, caminar lentamente y evitar así hacer ningún ruido. Cualquiera que trate de Escuchar o Ver al druida deberá superar un chequeo entre su PER y la AGI del Guardabosques. Zancada Forestal proporciona un –2 al resultado del chequeo. Por cada especialización, añadirá un –1 adicional al resultado del chequeo. Precisa haber aprendido previamente Sigilo.

AGILIDAD DE PANTERA (Agi)(4)
Restricción: sólo Druida Señor de las Bestias.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: esta aptitud proporciona una extraordinaria agilidad, propia de un felino, a los movimientos del Señor de las Bestias. El druida dispondrá de un modificador de +1 a cualquier chequeo de Agilidad. Con 2 Especializaciones, cualquier Pifia de AGI pasará a considerarse fallo normal.

PÉRDIDA DE CONTROL (Con)(4)
Restricción: sólo Druida Salvaje.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: en el momento en que los PV del Druida Salvaje queden por debajo del valor de su Constitución, sufrirá una Pérdida de Control. Deseará con todas sus fuerzas aniquilar a su adversario, no podrá abandonar el combate hasta que el PJ muera o mate a su contrincante. En este estado, siempre perseguirá a su rival si éste huye. Cualquier ataque que realice el Salvaje dispondrá de un mod de +2 a la tirada y provocará un –2 al chequeo para Esquivar dichos golpes. Sus A/A se verán incrementadas en 1. Las reglas de Psicología no le afectarán lo más mínimo. El efecto termina cuando mata a su adversario o éste escape de su vista. Por cada especialización, recibirá 1 A/A adicional hasta matar a su rival, siempre y cuando esté bajo los efectos de Pérdida de Control.

PORTENTO FÍSICO (Con)(4)
Restricción: sólo Druida Salvaje, Mercenario Gladiador y Monje Laico.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: la capacidad de recuperación física del PJ es extraordinaria, casi impropia de un ser humano. Tras cada Turno de Combate, el personaje recuperará automáticamente 1D6 Puntos de Cansancio. También podrá recuperar 1D6 PC tras realizar cualquier otra actividad física. Por cada especialización, recuperará 1 PC adicional cada vez que efectúe la tirada.

PIEL CURTIDA (Con)(6)
Restricción: sólo Bárbaro Salvaje.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: con esta hab especial, el PJ tendrá una piel endurecida y muy resistente. Aunque el adversario esgrima un arma, siempre deberá superar o igualar con el daño que produzca la Constitución del personaje para poder herirle. Una vez la supere o iguale, el Salvaje recibirá todo el daño del ataque. Piel Curtida no se considera armadura, ni proporciona tirada de salvación alguna. Por cada especialización, sumará momentáneamente 1 a su CON cada vez que deba compararla con el daño que vaya a sufrir.

HABILIDADES MÁGICAS

LISTA DE ESENCIAS DEL BOSQUE
DETECTAR FUEGO (Pod)(1)
Restricción: sólo Druida Guardabosques.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Esencia del Bosque. Sin duda alguna, el mayor enemigo del bosque es el fuego. El druida, gracias a esta habilidad mágica, podrá saber el punto exacto del bosque en el que se produce un fuego. El radio de alerta de Detectar Fuego será el Poder del

Guardabosques. Cada especialización duplicará el radio de Poder.

BEBER SAVIA (Pod)(2)
Restricción: sólo Druida Guardabosques.
Tiempo: 2 A/A.
Descripción: Esencia del Bosque. Las plantas y los árboles son fuente de vida, y su savia, en casos muy extremos, puede salvar a un Guardabosques. El druida podrá partir la rama de un árbol o de una planta y obtener una pequeña cantidad de su savia. La savia pierde sus propiedades una vez extraída, por lo que debe ingerirse al instante. El druida recuperará, gracias al trago de savia, 1D4+2 PV. Sólo podrá servirse de esta capacidad una vez al día. Cada especialización incrementa en 1 los Puntos de Vida que recupera.

BROTAR ESPINAS (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo Druida Guardabosques.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: Esencia del Bosque. Con esta habilidad, el druida instará a las plantas cercanas a que repelan una amenaza. Cualquier cúmulo de plantas que se encuentre dentro del radio de POD Simple del Guardabosques atacará, con sus ramas o raíces plagadas de espinas, al objetivo que el druida determine, siempre y cuando el individuo se encuentre cerca de éstas. El druida deberá superar un chequeo enfrentado de su POD contra el de cada objetivo. Cada uno de éstos sufrirá 1D4 heridas, de localización aleatoria y con la posibilidad de realizar tirada de salvación por armadura. Cualquier personaje que sea herido verá reducidas a la mitad, debido al veneno natural, todas sus capacidades de movimiento, sus A/A y su DES durante 1D10 minutos. Con la 1ª especialización, se incrementará en 1D4 las heridas causadas por las espinas. Con la 2ª especialización, el radio de acción de esta hab equivaldrá al Poder del Guardabosques.

ENREDAR (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo Druida Guardabosques.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: Esencia del Bosque. El Guardabosques, siempre que esté en un bosque, podrá ordenar a las raíces y ramas que agarren con fuerza a quien se encuentre dentro de su radio de POD Simple. Para ello, deberá superar un chequeo enfrentado entre su POD y el de cada individuo que se desee enredar. Una vez enredado el objetivo, tardará 1D6 A/A en soltarse, para lo cual tendrá que superar un chequeo de FU contra el POD del druida. Mientras esté enredado, sufrirá un modificador de -1 a cualquier actividad física. Cada especialización otorgará al druida un +1 al chequeo de Poderes y un -1 al chequeo de Fuerza para soltarse de la víctima.

PIEL ROBLIZA (Pod)(3)
Restricción: sólo Druida Guardabosques.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: Esencia del Bosque. Con esta hab mágica, el druida podrá apoyarse en los árboles y camuflarse como si fuera parte del tronco o de las ramas. La piel del Guardabosques se torna del color de la corteza del árbol. Cualquiera que chequee para diferenciar al druida del árbol dispondrá de un modificador a la tirada de −2. Esta piel proporcionará una tirada de salvación de 1D3, siempre y cuando esté en estado roblizo. Evidentemente, la ropa no se mimetizará. El CAR del druida se reducirá hasta Irrisorio. Por cada especialización, proporciona un −1 adicional al resultado del chequeo para distinguir al druida.

PROTECTOR DEL BOSQUE (Pod)(3)
Restricción: sólo Druida Guardabosques.
Tiempo: 2 A/A.
Descripción: Esencia del Bosque. Con esta hab mágica, el druida podrá derramar parte de su sangre en la tierra —o plantas— de un bosque. Con este acto, se verá protegido de cualquier acto mágico. El druida deberá superar un chequeo de POD y sufrir 1D6 heridas por la sangre derramada. Cualquier personaje que desee llevar a cabo una Invocación o realizar una habilidad mágica en el área de influencia de esta habilidad —que equivale al POD del druida alrededor del punto donde derramó su sangre— tendrá que superar previamente un chequeo enfrentado de POD, con un modificador de −1 al resultado. Por cada especialización, proporciona otro −1 adicional al resultado del chequeo del extraño que perturbe el lugar cuando chequee contra el POD del druida.

LONGEVIDAD ÉLFICA (Pod)(7)
Restricción: sólo Druida Guardabosques.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: Esencia del Bosque. Los antiguos elfos unían sus vidas a la de los árboles para protegerlos y compartir su suerte. Del mismo modo, el druida ha mantenido este lazo de unión. El Guardabosques se unirá a una Secuoya Milenaria, el árbol más importante y sabio de cuantos existen, del bosque que proteja. Estando dentro de este bosque, el paso del tiempo no hará envejecer al Guardabosques y cualquier daño que reciba lo sufrirá la secuoya en vez de él, siempre y cuando supere un chequeo de POD tras recibir el daño —de fallar el chequeo, recibirá el daño de la manera habitual—. Sin embargo, si la Secuoya Milenaria muere, se quema o se tala, el druida morirá también. Salir del bosque hará que el amparo de la longevidad desaparezca hasta que vuelva al mismo. Con la 1ª Especialización gozará de un bonificador de +2 para el chequeo de POD. Con la 2ª, podrá unirse a una secuoya en cada boque que visite.

LISTA DE AFINIDADES SALVAJES
CONEXIÓN ANIMAL (Pod)(4)
Restricción: sólo Druida Señor de las Bestias.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: Afinidad Salvaje. Los Señores de las Bestias poseen una conexión muy especial con el resto

de animales, los entienden, los comprenden y los defienden. El druida sabrá en todo momento si dentro de su radio de Poder hay un animal. Siempre que supere una tirada contra su propio POD y esté concentrado, podrá ver y escuchar lo que vea y escuche el animal que elija mientras éste permanezca dentro del radio de POD del druida. También podrá comunicarse mentalmente con cualquier animal que se halle dentro de su POD. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al chequeo de Poder.

POSESIÓN ANIMAL (Pod-Pod)(5)
Restricción: sólo Druida Señor de las Bestias.
Tiempo: 5 A/A.
Descripción: Afinidad Salvaje. Gracias a esta hab mágica, el druida podrá tocar a un animal y adueñarse de su cuerpo. Entrará en trance y su mente tomará posesión del cuerpo del animal. Podrá realizar cualquier actividad propia del mismo, pero nunca hablar. Mientras lo posea, su cuerpo estará inmóvil. El druida no podrá mantener Posesión Animal más allá de 1D6 horas. Para ejecutar la posesión, el druida deberá efectuar un chequeo de POD. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al chequeo.

TRASFONDOS DE DRUIDA

ANÉCDOTAS JUSTAS

-*Consejero Forestal (F):* tu palabra es ley entre tu gente. Cualquier otro druida te debe respeto y obedecerá tus órdenes. Representas al alma del bosque, eres un pozo de sabiduría para la comunidad de los druidas. Tus marcas como Consejero Forestal estarán siempre visibles y tendrás voto cuando el consejo se reúna para decidir el futuro del bosque y las normas de la comunidad. Tendrás a tu cargo a 1D6+2 druidas.

-*Hermano Animal (F):* llevarás siempre contigo una bestia salvaje de tu elección. Este animal jamás se separará de ti y dará su vida por defender la tuya si fuera necesario. Comerá lo que tú comas y dormirá donde tú lo hagas. Nunca tolerarás que nadie te obligue a separarte de él, ni siquiera momentáneamente.

-*Parte de la Manada (A):* siempre que te encuentres en un bosque o fuera de una ciudad y grites, atraerás a una manada de lobos o a un grupo de paisanos tuyos para que te protejan. Acudirán 1D3 lobos, o 1D3 druidas, en 1D10 minutos.

ANÉCDOTAS INJUSTAS

-*Armas Rudimentarias (A):* posees una manía que te impide utilizar armas que no hayan sido creadas por una comunidad o poblado druida. Preferentemente, utilizarás armas con propiedades de arma de los druidas o armas mágicas exclusivas de esta profesión.

-*Asalvajado (A):* comer en el suelo y con las manos, orinar en cualquier lado, dormir en la calle o entre la maleza, vestir con pieles y harapos, defecar en cualquier rincón, no subirte nunca a caballos ni carruajes, no lavarte jamás, romper las ventanas para que entre el viento, gritar por las noches cuando aúllan los lobos. Todos estos hábitos y muchos más caracterizarán tu comportamiento.

-*Obligado a Defender (A):* te resulta inaceptable que se cometan atentados contra los animales y las plantas. No tolerarás que un animal esté encadenado ni que sufra malos tratos, o que una planta sea podada, talada o quemada. Por ello, tratarás de liberar y proteger de cualquier amenaza a estos seres inocentes cuando corran peligro en tu presencia.

LISTA DE EQUIPO

LISTA DE RAÍCES Y SÍMBOLOS

FRASCO DE AMBROSÍA
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 10/1
Restricción: lista de druida.
Descripción: Raíz y Símbolo. Se trata de una disolución que detiene temporalmente el efecto de cualquier sustancia, ya sea una poción, pócima, elixir o incluso un virus. Una vez que el personaje ingiera la ambrosía, se detendrá el efecto de la sustancia durante 1D10 horas. Transcurrido este tiempo, la sustancia volverá a hacer efecto. Hablamos de una detención, no de una cura, por lo que el periodo en que no haya actuado no se descontará del tiempo durante el que la sustancia hace efecto. El druida deberá superar un chequeo de CON contra el Nivel de Toxicidad de la ambrosía, que será de nivel Medio. De no superarlo, duplicará el efecto de la sustancia.

HIERBAS DE TÉ
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 10/1
Restricción: lista de druida.
Descripción: Raíz y Símbolo. Las Hierbas de Té permiten que el druida entre en un estado de quietud y tranquilidad incomparable. Al preparar el té y tomarlo, el druida perderá cualquier Trauma adquirido o cualquier Estímulo No Superado. Se tarda 10 minutos en preparar el té. Cada porción de Hierbas de Té permite curar un Trauma o Estímulo. El druida deberá superar un chequeo de CON contra el Nivel de Toxicidad del té, que será de nivel Bajo. De no superarlo, el Estímulo permanecerá como No Superado para siempre.

HOJAS DE NUEVAFLORA
Coste: 50 Reales.
Capacidad: 10/1
Restricción: lista de druidas.
Descripción: Raíz y Símbolo. Las Hojas de Nuevaflora permiten anular el efecto de cualquier poción o pócima que afecte al druida. Para ello, tan sólo deberá masticarlas e ingerirlas. En 1D10 minutos, desaparecerá el efecto en cuestión. Cada porción de Hojas de Nuevaflora permite eliminar un único efecto. El druida deberá superar un chequeo de Constitución contra el Nivel de Toxicidad de las hojas, que será de

nivel Medio. De no superarlo, las hojas duplicarán el tiempo del efecto de la sustancia que afecte al druida.

PINTURA DE GUERRA
Coste: 2 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de druida.
Descripción: Raíz y Símbolo. El druida dispondrá de un colorante que, mezclado con agua, puede usar para pintarse la piel. Las pinturas se utilizan durante las guerras entre tribus, para atemorizar al adversario y dar un aspecto más feroz. Las pinturas proporcionan un modificador de +1 al resultado de los chequeos de Intimidar y de −1 al resultado cuando un adversario chequee VAL ante el druida. Cada ítem permite utilizar la Pintura de Guerra hasta 10 veces.

RAÍCES DE BONSÁI
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de druida.
Descripción: Raíz y Símbolo. Las Raíces de Bonsái tienen una propiedad muy especial. Al masticarlas, permiten recuperar todo el Cansancio perdido + 1D6 PV. Cada ítem incluye una única porción. El druida deberá superar un chequeo de CON contra el Nivel de Toxicidad de las raíces, que será de nivel Bajo. De no superarlo, perderá los PC que pretendía recuperar + 1D6 PV.

TATUAJE DE MUERTE
Coste: 20 Reales para un Señor de las Bestias y 150 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra profesión.
Capacidad: no ocupa Capacidad.
Restricción: lista de Druida Señor de las Bestias.
Descripción: Objeto Mágico. Raíz y Símbolo. El Tatuaje de Muerte se elabora con tinta oscura y se utiliza para que los espíritus de los animales guíen al druida en el otro mundo. Cada tatuaje le proporciona al Señor de las Bestias un +1 al resultado del Chequeo de Vida. Para realizar cada tatuaje se requieren 1D6 horas. No se podrán llevar más de 10 Tatuajes de Muerte. Nivel de Disponibilidad —ND—: Muy Disponible.

TATUAJE DE VIDA
Coste: 20 Reales para un Señor de las Bestias y 150 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra profesión.
Capacidad: no ocupa Capacidad.
Restricción: lista de Druida Señor de las Bestias.
Descripción: Objeto Mágico. Raíz y Símbolo. El Tatuaje de Vida se hace con sangre de animal y tinta vegetal. Puede realizarse en cualquier parte del cuerpo, y cada tatuaje incrementa en 1 los Puntos de Vida y los Puntos de Cansancio del druida. Para realizar cada tatuaje se requieren 1D6 horas. No se podrán llevar más de 10 Tatuajes de Vida. ND: Muy Disponible.

LISTA DE SECRETOS DEL BOSQUE
ARCO DE RAMA
Dificultad de Creación: +2
Restricción: sólo Arcos. Lista de Druida Guardabosques. Esta propiedad no es compatible con Dureza, Irrompible, Certera, Pesada o Afianzamiento.
Descripción: Propiedad de Arma. Secreto del Bosque. El Arco de Rama está creado con las ramas de los árboles más flexibles del bosque. Esto permite el arco produzca daño adicional al disparar, aunque el arma resultará algo más frágil. Proporcionará +2 al resultado del daño y reduce la CON del arco en 1D3, siendo 1 el mínimo de Constitución del arco.

BRAZALETES ÉLFICOS
Coste: 55 Reales para los Guardabosques y 250 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra profesión.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Druida Guardabosques.
Descripción: Objeto Místico. Secreto del Bosque. Estos brazaletes, adornados con runas y gemas, debieron pertenecer a una tribu élfica en el pasado. La leyenda cuenta que estos seres eran espléndidos tiradores de arco. Los brazaletes proporcionan +2 al chequeo de Destreza para impactar en el blanco deseado. Para obtener este modificador, el Guardabosques deberá superar previamente un chequeo de Poder e invertir 1 A/A adicional por disparo. ND Disponible.

CAPA DEL BOSQUE
Coste: 30 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Druida Guardabosques.
Descripción: Secreto del Bosque. Se trata de una capa hecha con materiales procedentes —en su mayoría— del bosque, tales como lanas, sedas, pieles, etc. Cuando el Guardabosques la utilice dentro de un bosque dispondrá de un modificador de +2 al efectuar Esconderse, Camuflarse o Zancada Forestal.

HOJA FORESTAL
Coste: 30 Reales.
Restricción: lista de Druida Guardabosques.
Descripción: Arma Mágica. Secreto del Bosque. La hoja de este cuchillo dispondrá de un conjunto de inscripciones y grabados de procedencia élfica que la harán letal en combate. Cuando el druida ataque con ella, además del daño propio de los cuchillos, causará su MM multiplicado por 2. ND Disponible.

PIEDRA DE LUZ
Coste: 35 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Druida Guardabosques.
Descripción: Objeto Místico. Secreto del Bosque. El druida posee una piedra que emite luz. Es de carácter mágico y sirve para alumbrarse en la oscuridad. Para activarla, se deberá pronunciar su nombre, superar un chequeo de POD e invertir 1 A/A. Dentro de un radio de 10 metros alrededor de la Piedra de Luz, la visibilidad

será perfecta. ND Abundante.

LISTA DE RUDIMENTOS SALVAJES

ÁBACO
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Druida Salvaje.
Descripción: Rudimento Salvaje. Se trata de una tabla de madera con varias barras y bolitas que permitirán al Salvaje llevar un recuento de las pieles, útiles y mercancías que venda o trueque con los mercaderes. Proporcionará un modificador de +1 a Negociar y los compradores nunca podrán pagar al Salvaje menos piezas de las que venda aunque no sepa contar.

ABRIGO DE ANIMAL
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Druida Salvaje.
Descripción: Rudimento Salvaje. Gracias a esta magnífica prenda aislante de espeso pelaje, el PJ se protegerá incluso de las temperaturas más gélidas. Este tipo de pieles lo aislarán del frío completamente.

ARMA DE SÍLEX
Dificultad de Creación: +1
Restricción: sólo para lanzas y cuchillos. Lista de Druida Salvaje. Esta propiedad no es compatible con Dureza, Irrompible, Mellada, Desafiante o Perfecta Forja.
Descripción: Propiedad de Arma. Rudimento Salvaje. El sílex es un mineral muy rudimentario, propio de épocas en las que los humanos eran más salvajes y menos racionales. Estas armas, cuando golpean contra una armadura, pierden 1 nivel de CON, ya que son muy débiles. Sin embargo, cuando impactan sobre el cuerpo de un adversario sin armadura, tienen la posibilidad de producir más daño. Siempre que se hiera a alguien con un arma de este material y se produzca el máximo daño, ya sea aleatorio o por el MD de su portador, quedará en la herida una astilla o fragmento de sílex que desgarrará el músculo en cada movimiento. Si esto ocurre, el adversario perderá 1 PV por turno, siempre que utilice el miembro dañado, hasta recibir atención médica.

BRÚJULA DE HOJA
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Druida Salvaje.
Descripción: Rudimento Salvaje. Se trata de una brújula fabricada con un frasco de madera, un poco de agua y una hoja de árbol con un pequeño fragmento de metal pegado, todo ello cubierto con un cristal. La hoja indicará el norte. La Brújula de Hoja proporciona al Salvaje un modificador de +2 al resultado de Orientar.

CEPO PARA ANIMALES
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Druida Salvaje
Descripción: Rudimento Salvaje. El Cepo para Animales es una gran pinza con dientes que se cierra repentinamente cuando algún animal acciona el mecanismo. Una vez en la trampa, para abrir el cepo y escapar se debe superar un chequeo de FU contra nivel Superior si se trata de un animal o de un individuo con un brazo aprisionado. Si los brazos están libres, podrá abrirse superando un chequeo contra la propia Fuerza de la víctima. El cepo produce 1D6 heridas al cerrarse, y hay que dedicar 3 A/A para montarlo. Posee un nivel de CON Superior. Precisa la habilidad Trampear.

GRASA ANIMAL
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 3/1
Restricción: lista de Druida Salvaje.
Descripción: Rudimento Salvaje. El PJ dispondrá de un tarro o bolsa de piel con grasa de animal que posee multitud de propiedades. La grasa animal podrá ser ingerida cuando no se disponga de otro alimento para recuperar fuerzas. Si se utiliza para alimentarse, equivaldrá a 10 raciones. También permitirá ocultar el olor. Para esto, el Salvaje se la untará por el cuerpo, lo que hará que cualquier animal de presa que persiga al PJ aplique un modificador de –1 para seguir su rastro. Además, si se aplica sobre una herida, cortará la hemorragia y hará que el PJ recupere 1D3 PV. Por último, aplicada sobre la piel actuará como protección contra el frío y evitará congelaciones. El Salvaje podrá desprender fácilmente la Grasa Animal de su cuerpo y volver a guardarla para utilizarla más adelante.

RED COLGADA
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 4
Restricción: lista de Druida Salvaje.
Descripción: Rudimento Salvaje. La red es una trampa que el Salvaje coloca en el suelo, cerca de un árbol, normalmente disimulada con maleza y con la cuerda atada a una rama en tensión. Cuando alguien camine sobre ella, la trampa se accionará y la red subirá atrapando a la presa. El Salvaje puede preparar la trampa para que salte cuando se encuentren encima de 1 a 4 personajes o animales, no accionándose hasta que no haya entrado el número determinado. Una vez colgadas en la red, las presas sufrirán un modificador de –2 al resultado de todas sus acciones físicas. La red es muy resistente y tiene un nivel de CON Avanzado. Se necesitan 20 minutos para colocarla, y se precisa la habilidad Trampear.

TRAMPA FOSO
Coste: 5 Reales.
Capacidad: 4
Restricción: lista de Druida Salvaje.
Descripción: Rudimento Salvaje. La Trampa Foso se

compone de un conjunto de palos con muescas que se colocan unos sobre otros, atados con pequeñas guitas, en un agujero o foso. Posteriormente, se disimula la trampa con forraje o una tela cubierta de arena. El Salvaje puede preparar la trampa para que salte cuando se encuentren encima de 1 a 4 personajes o animales, no accionándose hasta que no haya entrado el número determinado. Al accionarse, las cañas ceden y las presas caen al foso, que puede contener estacas, armas de filo, agua o estar vacío. Construir la trampa requiere 10 minutos si el foso ya está cavado previamente. Si hubiera que cavarlo, cada metro requiere 1 hora. Precisa utilizar la habilidad Trampear.

LISTA DE OBJETOS DE CAMADA

AMULETO DE CAMADA
Coste: 45 Reales para un Señor de las Bestias y 200 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra profesión.
Capacidad: 8/1
Restricción: lista de Druida Señor de las Bestias.
Descripción: Objeto Místico. Objeto de Camada. El Amuleto de Camada es un colgante que permite al druida ver o escuchar lo que un animal que lleve la pareja del amuleto vea y escuche sin límite de distancia entre ellos. El Señor de las Bestias deberá mantenerse en estado de concentración, superar un chequeo de POD, e invertir 2 A/A para hacerlo. ND Poco Disponible.

FRASCO DE OLOR
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 10/1
Restricción: lista de Druida Señor de las Bestias.
Descripción: Objeto de Camada. El Frasco de Olor podrá ser del animal o especie que el PJ desee. Una vez abierto el continente y vertido el contenido, actuará como reclamo para un animal de dicha especie en un radio de 5 kilómetros alrededor de la fuente. En cuestión de 1D60 minutos, un ejemplar de la especie rondará la zona. Si se pretende adquirir Frascos de olores propios de animales fieros o exóticos, el precio de cada frasco se incrementará.

GRAN CÓNDOR
Coste: 150 Reales.
Capacidad: no portable.
Restricción: lista de Druida Señor de las Bestias.
Descripción: Objeto de Camada. El Gran Cóndor será un fiel compañero del druida y siempre estará cerca de él, volando en un radio no superior a 10 kilómetros alrededor del Señor de las Bestias. El Gran Cóndor tendrá una envergadura de 5 metros y podrá portar al Señor de las Bestias, siempre que éste lo desee y que posea la habilidad especial Montar Bestia. El Gran Cóndor puede duplicar en vuelo la velocidad de carrera de un hombre. Tiene todas las cualidades de un Ave Rapaz, pero posee más FU e IN. Sus Características son FU 4, DES 5 e IN 4, y se considera Salvaje. No hay que olvidar que habrá que sumarle a sus Características el Modificador por Edad Animal, según corresponda. Dispondrá de una Capacidad de 12 y podrá servir de montura para el Señor de las Bestias si éste y su equipo no superan tal Capacidad. Cuando combata, se considerará que ataca con garras. Consultar las reglas del subapartado «Bestiario» en el Capítulo VI.

GRAN PANTERA
Coste: 150 Reales.
Capacidad: no portable.
Restricción: lista de Druida Señor de las Bestias.
Descripción: Objeto de Camada. La Gran Pantera es un felino fuera de lo normal, muy raro dentro del reino animal. Más grande que el resto de panteras, la Gran Pantera acompañará siempre a su amo druida. Se mantendrá cerca de él o en un radio nunca superior a 3 kilómetros de éste, aunque acudirá presta a su llamada. El Señor de las Bestias podrá montar a la Gran Pantera si posee la hab especial Montar Bestia. Este animal tiene las mismas cualidades que los Grandes Felinos, pero posee más FU e IN. Sus Características son FU 5, DES 6 e IN 6 y se considera Salvaje. No hay que olvidar que habrá que sumarle a sus Características el Modificador por Edad Animal, según corresponda. Dispondrá de una Capacidad de 12 y podrá servir de montura para el Señor de las Bestias si éste y su equipo no superan tal Capacidad. Cuando combata, se considerará que ataca con garras y colmillos. Consultar las reglas del subapartado «Bestiario» en el Capítulo VI.

HOJA CURVA
Dificultad de Creación: +2
Restricción: sólo Espadas. Lista de Druida Señor de las Bestias. No es compatible con Aparatosa o Pesada.
Descripción: Propiedad de Arma. Objeto de Camada. Se trata de una propiedad de arma exclusiva para la familia de las espadas. Siempre que se esté en combate cuerpo a cuerpo con un arma con esta propiedad y se desee Esquivar, gracias a la hoja curva del arma y a la armonía que se produce entre ésta y los movimientos del Señor de las Bestias, se dispondrá de un modificador a la tirada de +1.

PAREJA DE HURONES
Coste: 30 Reales.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Druida Señor de las Bestias.
Descripción: Objeto de Camada. Los Señores de las Bestias suelen llevar un zurrón con una Pareja de Hurones. Son animales que tradicionalmente han sido adiestrados por los druidas. Cuando un druida se encuentre perdido o necesite encontrar una salida, liberará a estas comadrejas para que se dediquen a explorar, especialmente si es de noche. En determinados casos, podrán llevarle al Señor de las Bestias llaves u otros objetos pequeños. Hablamos de unos animales muy fieles para con su amo. Se consideran alimañas, por lo que se les aplicarán las reglas de éstas. Dichas reglas se encuentran descritas en el subcapítulo «Bestiario» del Capítulo V.

TEMPLARIO

REGLAS ESPECIALES

-Raza: un Templario Devoto o Protector nunca podrá pertenecer, en el momento de su creación, a una raza que no sea la humana. Si por azares del destino dejara de ser humano, podría verse acusado de cometer un pecado y tendría que batirse en un Juicio Divino para no ser expulsado de la orden.

-Tierra Sagrada: la Tierra Sagrada consiste en los lugares elegidos por Devotos y Protectores para levantar sus santuarios templarios y catedrales. Emplazamientos dotados de gran poder frente a la magia, se convierten en los sitios más sagrados para todo templario. Incluso los Templarios Penitentes suelen merodear y custodiar viejos santuarios templarios derruidos u olvidados de órdenes ya extintas. En Tierra Sagrada no se puede llevar a cabo brujería o actividad mágica de ningún tipo. No se podrá realizar ninguna habilidad mágica o realizar don alguno. Sólo los Templarios Devotos podrán llevar a cabo habilidades mágicas en ella. Tanto los Autómatas como los Tecnoídes podrán realizar sus Mejoras en Tierra Sagrada. El efecto de los Objetos Mágicos o Místicos queda aplacado temporalmente mientras permanezcan en el santo lugar, a menos que sean de naturaleza templaria, en cuyo caso no se verán sometidos por ningún tipo de restricción.

-Armas: a continuación, exponemos, a modo de sugerencia, el armamento más característico que porta un PJ de ésta profesión.

Un Devoto rara vez entra en combate, aunque está preparado para ello. Nunca llevará armaduras pesadas y tampoco grandes armas o escudos. Lo más habitual en un Devoto es que porte como coraza una cota de malla o cota de cuero debajo de su hábito. Pueden llevar espadas cortas y bastones largos de metal. Nunca llevan casco o yelmo. Dentro de las Catedrales jamás lucen ningún tipo de arma o armadura.

Un Penitente no utilizará corazas pesadas, y mucho menos una armadura templaria de una orden o cofradía actual. Por regla general, siempre llevan cotas de cuero, nunca portan escudos y su arma suele ser la espada o la espada bastarda.

Los Protectores siempre van enfundados en armaduras pesadas y llevan armas de combate cuerpo a cuerpo muy contundentes. Generalmente, prefieren la armadura pesada, la armadura de escamas o la cota de anillos. Sus armas de mano son las espadas bastardas, espadones, lanzas, hachas pesadas de doble hoja, martillos de batalla y mazas pesadas. La utilización de escudos sólo es apropiada para las batallas. Existe la salvedad de la Cofradía Templaria de los Hijos del Sol, que portan únicamente espadas y arcos largos. Sólo dentro de las Catedrales o Santuarios Templarios suelen llevar túnicas o cotas de cuero.

-Objetos Místicos Templarios: ciertos templarios podrán utilizar cualquier objeto místico de su lista de equipo sin necesidad de conocer la habilidad mágica Usar Místico. Sin embargo, esto sólo se aplicará a los objetos místicos exclusivos de sus listas. En los casos en que se indique, resultará necesario chequear contra su propio Poder para beneficiarse de sus efectos o realizar un chequeo enfrentado de POD contra el objetivo.

-Estímulos: los Devotos hacen gala de una enorme fe en la figura de Thul, que los protege. El confesar a sus guerreros y saber de sus cruentas luchas y batallas, o acaudillarlos en las mismas, los ha hecho más fuertes ante estos estímulos. Su fe es especialmente férrea ante fenómenos de índole mágica o no humana. Un Devoto dispone de un modificador de +1 a los Estímulos Naturales y de +2 a los Estímulos Sobrenaturales.

Se podría decir que si hay algún hombre que no siente temor ése es el Templario Penitente. No hay cabida para estos sentimientos en su camino. Un Penitente ha visto de todo y no es miedo lo que siente por ello, sino angustia por todos sus hermanos pecadores y por el mundo insensible que lo rodea. Por ello, dispondrá de un modificador de +3 a las tiradas de Estímulos Naturales y de Estímulos Sobrenaturales.

Los Templarios Protectores son los guerreros más preparados para el combate y con mayor fuerza de voluntad. Su experiencia en la batalla les proporciona un modificador de +3 a los resultados de los chequeos de Estímulos Naturales, mientras que su fe inquebrantable les otorga un modificador de +2 a los resultados de los chequeos para evitar Estímulos Sobrenaturales.

-Juicio Divino: este tipo de juicio tiene como testigos a los Sacerdotes Decanos y al propio Thul. Se realiza cuando un templario ha cometido un pecado de gravedad. En este caso, el acusado se enfrenta en combate contra el templario acusador. No puede quedar pecado sin expiar, y éstos sólo se expían con sangre. Por eso mismo, en función de la magnitud del agravio, se deberá derramar una cantidad mayor o menor. En realidad, poco importa que ésta sea del transgresor o de aquél que lo acusa, la culpa quedará erradicada y sólo aquel que esté libre de pecado saldrá victorioso e impune de cualquier cargo.

-Obediencia Ciega: las Órdenes Templarias son organizaciones muy severas y estrictas. A todos sus miembros se les exige dedicación plena. Entre sus miembros existe un gran respeto y una obediencia ciega. Los Templarios Protectores o Devotos siempre acatarán las órdenes dictadas por sus superiores.

-Penitencia: generalmente, un Templario Penitente debe abandonar la orden o cofradía templaria cuando ha cometido un pecado o se ha visto sometido a un Juicio Divino a causa de un comportamiento impropio, suponiendo la sentencia su destierro de la misma. En otras circunstancias, es el propio templario el que decide abandonarla y buscar el camino de la penitencia hacia Thul, pues cree que los valores de la orden o cofradía han perdido su pureza. De este modo, debe desprenderse de todas sus pertenencias, no pudiendo volver a empuñar un arma, una armadura o un caballo templarios. El Penitente nunca utilizará objetos

propios de las especializaciones Devoto y Protector.

-Oración: un Templario Penitente basa su vida en la fe y la penitencia. Su único camino hacia Thul es el de defender al débil y trasmitir su palabra. Un Penitente deberá orar tres veces al día. En cada oración deberá invertir 30 minutos. Deberá realizar una oración al amanecer, otra al medio día cuando el sol esté más alto, y una última al atardecer. En el caso de cumplir con este precepto podrá repetir una tirada fallida una vez por combate. Sin embargo, de no cumplir esta obligación, se aplicará un modificador de –1 a cualquier tirada hasta que retome su rutina de oración.

-Rangos: en el caso de que el PJ utilice la anécdota Rango, para la profesión de templario se podrán utilizar los siguientes: Rango Alto, que corresponde a Sacerdote Decano, Rango Intermedio, que equivale a Sacerdote Templario o Rango Inicial, propio de los Hermanos Templarios.

ESPECIALIZACIONES DE PROFESIÓN

TEMPLARIO DEVOTO

HABILIDADES COMUNES (4)
-Agilidad: Montar
-Comunicación: Asustar / Interrogar / Mentir / Negociar / Oratoria / Obtener Información
-Conocimiento: Escribir / Historia / Idiomas / Mitología / Mundo / Protocolo / Sobrenatural

HABILIDADES DE COMBATE (3)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Fe Ciega (2) (Pag. 143)
-Valentía (2) (Pag. 143)
-Mente Equilibrada (3) (Pag. 143)
-Palabra de Ley (4)
-Quebrantar la Fe (5)

HABILIDADES MÁGICAS (4)
Lista de Milagros:
-Identificar Alma (1)
-Bendecir (4)
-Corregir Alineamiento (5)
-Someter Dones (5)
-Purificar Alma Impía (9)
-Crear Tierra Sagrada (10)
Lista de Taumaturgias Mágicas:
-Usar Místico (4) (Pag 269)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Castidad (F)
-Confesor (A)
-Penitencia (F)
Anécdotas Injustas:
-Blasfemias (A)
-Buena Fe (F)
-Pierdes la Fe (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Estímulos
-Juicio Divino
-Obediencia Ciega
-Rangos
-Raza
-Tierra Sagrada

ERARIOS
-Bolsa: 30 x ME + 3D60 Reales.
-Sueldo: 5 x ME Reales semanales.

EQUIPO
Lista de Deberes de la Orden:
-Arma Bendecida
-Bota de Vino Santo
-Frasco de Agua Bendita
Lista de Reliquias y Letanías:
-Anillo Santo
-Báculo Sagrado
-Biblia
-Medallón Divino
-Pergamino del Descanso Eterno
-Pergamino del Mea Culpa

TEMPLARIO PENITENTE

HABILIDADES COMUNES (3)
-Agilidad: Correr / Equilibrio / Escalar / Montar / Nadar
-Comunicación: Asustar / Interrogar / Oratoria
-Conocimiento: Escribir / Estrategia / Historia / Idiomas / Mundo / Ocultismo / Protocolo / Sobrenatural
-Percepción: Rastrear / Reflejos / Otear

HABILIDADES DE COMBATE (7)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Alerta (2) (Pag. 143)
-Fe Ciega (2) (Pag. 143)
-Pasión y Muerte (2)
-Aliento de Fe (3)
-Redención (4)
-Impertérrito (5)

HABILIDADES MÁGICAS (1)
Lista de Martirios:
-Cuerpo Sagrado (2)
-Penitencia (2)
-Castigo (3)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Castidad (F)
-Confesor (A)
-Penitencia (F)
Anécdotas Injustas:
-Blasfemias (A)
-Buena Fe (F)
-Pierdes la Fe (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Estímulos
-Objetos místicos Templarios
-Oración
-Penitencia
-Rangos
-Tierra Sagrada

ERARIOS
-Bolsa: 20 x ME + 2D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Penitencias de Camino:
-Alfombra de Oración
-Cáliz Divino
-Libro de Sermones
-Relicario
-Rosario de Plegaria
-Yelmo de Fe

TEMPLARIO PROTECTOR
HABILIDADES COMUNES (3)
-Agilidad: Equilibrio / Montar
-Comunicación: Interrogar
-Conocimiento: Escribir / Estrategia / Historia / Protocolo
-Manipulación: Registrar
-Percepción: Reflejos

HABILIDADES DE COMBATE (7)
-Combate en Formación (3) (Pag. 362)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Cántico de Guerra (2)
-Cántico de Hermandad (2)
-Fe Ciega (2) (Pag. 143)
-Pasión y Muerte (2)
-Valentía (2) (Pag. 143)
-Magnificencia (3)

HABILIDADES MÁGICAS (1)
Lista de Virtudes Templarias:
-Bendición Templaria (3)
-Fuego Solar (3)
-Halo de Oscuridad (3)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Castidad (F)
-Confesor (A)
-Penitencia (F)
Anécdotas Injustas:
-Blasfemias (A)
-Buena Fe (F)
-Pierdes la Fe (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Estímulos
-Juicio Divino
-Obediencia Ciega
-Objetos Místicos Templarios
-Rangos
-Raza
-Tierra Sagrada

ERARIOS
-Bolsa: 25 x ME + 2D60 Reales.
-Sueldo: 3 x ME Reales semanales.

EQUIPO
Lista de Deberes de la Orden:
-Arma Bendecida
-Bota de Vino Santo
-Caballo Templario
-Frasco de Agua Bendita
-Grilletes de Penitencia
-Saquito de Tierra Sagrada

HABILIDADES ESPECIALES

CÁNTICO DE GUERRA (Val-Val)(2)
Restricción: sólo Templario Protector.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: mientras cante el Templario causará Miedo a los adversarios y proporcionará +2 al resultado de los chequeos de Valor de todos los compañeros que se encuentren dentro de su radio de VAL Simple. Los adversarios que estén dentro de este radio deberán superar un chequeo de VAL para no sufrir Miedo. Afectará a enemigos que ya estén trabados en combate. El templario podrá cantar y luchar sin ningún tipo de restricción. Mientras el Protector cante, será inmune a las reglas de Psicología. Por cada especialización, el PJ recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

CÁNTICO DE HERMANDAD (Car)(2)
Restricción: sólo Templario Protector, Soldado Guardia y Soldado Regular.
Tiempo: 3 A/A para realizarla.
Descripción: con esta habilidad especial, el personaje podrá gritar o entonar un cántico y acudirán en su ayuda 1D3 compañeros pertenecientes a su hermandad o cuerpo militar. Para ello, deberá realizar un chequeo de Carisma. De obtener un Crítico, los refuerzos aparecerán en cuestión de segundos. Si se supera el chequeo de manera normal, tardarán 1D6 minutos en aparecer. Por cada especialización, el PJ recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

PASIÓN Y MUERTE (Con)(2)
Restricción: sólo Templario Protector y Templario Penitente.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: hay momentos en los que la devoción permite superar los límites de la resistencia humana. Con ésta hab, cuando el templario tenga PV negativos y realice la Tirada de Vida, podrá repetir dicho chequeo en caso de no agradarle el primer resultado y elegir

entre ambos. Además, si obtiene un resultado de 15-20, quedará aturdido en lugar de inconsciente. Al estar aturdido se aplica un modificador de –1 a cualquier chequeo o acción durante el siguiente turno. Por cada especialización, el PJ recibirá un modificador de +1 al resultado de la Tirada de Vida.

ALIENTO DE FE (In)(3)
Restricción: sólo Templario Penitente.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: la extrema abnegación del templario en lo relativo a su penitencia y la defensa de la ley en nombre de Thul le permite sacar fuerzas de donde no las hay para realizar un último esfuerzo. El Penitente gastará tantos PV como desee por efectuar sendas A/A adicionales. Una vez agotadas las A/A correspondientes tanto a su asalto como al del adversario, podrá utilizar Puntos de Vida para obtener más A/A con las que llevar a cabo técnicas o habilidades. Por cada especialización, el PJ recibirá un modificador de +1 al resultado de cualquier técnica o habilidad que ejecute bajo los efectos de Aliento de Fe.

MAGNIFICENCIA (In-In)(3)
Restricción: sólo Templario Protector.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: esta habilidad especial se chequea al principio de cada turno de combate. Siempre que el templario poseedor de Magnificencia realice o reciba ataques, su adversario deberá efectuar un chequeo enfrentado de IN. Si no lo supera, perderá la mitad de sus A/A en ese turno debido al respeto que le infunde el usuario de esta habilidad y deberá realizar un chequeo de VAL al final del mismo para ver si le causa Miedo o Terror. Si el combate sigue adelante en el siguiente turno, se repetirá el proceso. Una vez el adversario supere el chequeo de Magnificencia, se volverá inmune a la misma durante el resto del combate. Por cada especialización, el oponente recibirá un modificador de -1 al resultado del chequeo.

PALABRA DE LEY (Car-In)(4)
Restricción: sólo Templario Devoto.
Tiempo: 1 A/A para realizarla.
Descripción: se trata de la habilidad que caracteriza a los iluminados, a los verdaderos guías espirituales cuya palabra representa un mandato y una sentencia. El Devoto poseerá una extraordinaria capacidad de persuasión ya que es uno de los oradores del único dios y su palabra es ley. Los destinatarios de sus órdenes deberán acatarlas sin cuestionarlas. Estas órdenes no podrán suponer la muerte directa del PJ. Para hacer efectiva esta hab, el templario deberá superar un chequeo enfrentado entre su CAR y el atributo de IN del personaje objetivo de la acción. El PJ deberá encontrarse dentro del radio de Carisma Simple del Devoto. Por cada especialización, el Templario recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo. Esta habilidad no podrá emplearse sobre alguien que se encuentre trabado en combate.

REDENCIÓN (Val)(4)
Restricción: sólo Templario Penitente.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: todo Templario Penitente busca la redención de su alma y de la de sus hermanos pecadores ante su dios, Thul. Es un camino de soledad en pos del perdón. El Penitente sólo se verá afectado por las reglas Miedo o Terror en el caso de obtener una Pifia cuando efectúe chequeos de Valor. Por cada especialización, el personaje podrá repetir una vez el resultado del chequeo de VAL.

IMPERTÉRRITO (Val)(5)
Restricción: sólo Templario Penitente.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: nada en el mundo puede sobrecoger al Templario Penitente que disponga de esta habilidad. Su penitencia es el camino que le permite trascender sus miedos y temores. El Penitente no se verá afectado por ningún Estímulo Superado o No Superado, ni por Trauma alguno. Por cada especialización, el personaje recibirá un modificador de +1 al resultado de todos sus chequeos de Valor.

QUEBRANTAR LA FE (Car-In)(5)
Restricción: sólo Templario Devoto y Bardo Sofista.
Tiempo: 5 A/A para realizarla.
Descripción: con esta habilidad, el poder de convicción de un personaje será tal que podrá cambiar los ideales de aquellos que difieran de su pensamiento. Esto incluye modificar cualquier tipo de creencia, ya sea el adorar a otra deidad, odiar a una raza en concreto, haber consagrado la vida a una secta o sencillamente pensar de manera diferente en algún aspecto. Para ello, el Templario deberá realizar una tirada enfrentada entre su Carisma y la Iniciativa del oyente, que deberá encontrarse dentro del radio de CAR Simple del orador. Esta habilidad no puede realizarse sobre alguien que esté combatiendo y, en ningún caso, a varios personajes a la vez. La voluntad de un PNJ quedará quebrantada de por vida. No obstante, en el caso de un PJ, podrá recuperar sus anteriores creencias si supera un chequeo entre su IN y el CAR del quebrantador —sólo podrá intentar este chequeo una vez al día—. Por cada especialización, el Templario recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

HABILIDADES MÁGICAS

LISTA DE MILAGROS
IDENTIFICAR ALMA (Pod)(1)
Restricción: sólo Templario Devoto.
Tiempo: 1 A/A para realizarla.
Descripción: Milagro. Esta hab mágica permite al Devoto identificar si en sus proximidades se encuentran seres de otras razas enmascarados en una apariencia humana. De este modo, podrá saber cuántas almas impías hay, así como a qué raza pertenecen. El radio de acción de esta habilidad equivaldrá al POD del Devoto. Con la 1ª especialización, sabrá el nivel de POD

de aquellos a los que detecte. Con la 2ª, también sabrá qué dones poseen.

BENDECIR (Pod)(4)
Restricción: sólo Templario Devoto.
Tiempo: 4 A/A para realizarla.
Descripción: Milagro. Por medio de la imposición de manos, el Devoto podrá proyectar la gracia de Thul. De esta forma, será capaz de bendecir vino, agua, o armas para que inflijan daño —o lo incrementen en el caso de las últimas— cuando se utilicen para atacar a razas no humanas. No podrá Bendecir más de una bota de vino, un frasco de agua o un arma cada vez. Consultar Bota de Vino Santo, Frasco Agua Bendita y Arma Bendecida en la Lista de Deberes de la Orden del Templario Protector. Para llevar a cabo esta acción, el PJ debe superar un chequeo de POD y sujetar el vino, el agua o el arma. Por cada especialización, el Devoto recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

CORREGIR ALINEAMIENTO (Pod-Pod)(5)
Restricción: sólo Templario Devoto.
Tiempo: 5 A/A para realizarla.
Descripción: Milagro. Sólo aquellos iluminados por obra y gracia de Thul pueden, con una sola palabra, cambiar las costumbres pecadoras de cualquier rufián. El Devoto podrá cambiar el Alineamiento a cualquiera mediante su oración. Como portadores de la palabra del único dios, esto representa una obligación. El Devoto determinará el nuevo Alineamiento del personaje y elegirá seis Lemas coherentes con el mismo. El individuo cuya personalidad se desee cambiar deberá estar dentro del radio de POD Simple del Devoto y escuchar lo que le diga. El efecto de este cambio se prolonga durante 1D20 horas. Si el objetivo vuelve a recibir esta habilidad durante otros dos días, el cambio será permanente. Para llevar a cabo esta acción, el Devoto deberá superar un chequeo enfrentado entre su POD y el del objetivo. Por cada especialización, el Devoto recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

SOMETER DONES (Pod-Pod)(5)
Restricción: sólo Templario Devoto.
Tiempo: 3 A/A para realizarla.
Descripción: Milagro. El Devoto podrá incapacitar temporalmente todos los Dones pertenecientes a un ser impío de otra raza que se halle dentro del radio de POD del templario. Sólo podrá someter los dones de un individuo, y los efectos se mantendrán mientras permanezca dentro de dicho radio. Para llevar a cabo esta hab mágica, el Devoto deberá superar un chequeo enfrentado entre su POD y el de aquel al que somete. Por cada especialización, el Devoto recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

PURIFICAR ALMA IMPÍA (Pod-Pod)(9)
Restricción: sólo Templario Devoto.
Tiempo: 10 A/A para realizarla.
Descripción: Milagro. La mayoría de las razas se sirven de un cuerpo humano para enmascarar su verdadera identidad y así llevar a cabo sus fines malignos. Con Purificar Alma Impía, el Devoto podrá arrancar esta parte impura del cuerpo. Para ello, el Devoto pondrá la mano en la cara del ser en cuestión y utilizará su fuerza de voluntad para obrar el milagro. Deberá superar un chequeo enfrentado de POD. De obtener éxito el Devoto, a efectos de juego, el objetivo se vuelve completamente humano. Además, esta habilidad permite revertir cualquier mutación demoníaca y devolver a su condición original a un embrujado por las Invocaciones Crear Poseído y Crear Yelmo Negro. Si se obtiene una Pifia, la purificación habrá sido tan dolorosa que acabará con la vida del personaje. Por cada especialización, el Devoto recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

CREAR TIERRA SAGRADA (Pod)(10)
Restricción: sólo Templario Devoto.
Tiempo: 1 hora para realizarla.
Descripción: Milagro. Por medio de esta habilidad mágica, el Devoto podrá hacer que el sitio en el que se halle se convierta en un lugar sagrado y lleno de pureza. Generalmente, esto se utiliza para proteger un lugar —como una catedral o santuario templario— de actos mágicos. Para ello, deberá superar un chequeo de POD y toda la zona que esté dentro de su radio de POD Simple en ese momento adquirirá las cualidades descritas en Tierra Sagrada, en las Reglas Especiales de esta profesión. De esta forma, ningún ser de otra raza o personaje podrá realizar habilidades mágicas, dones o Invocaciones en el lugar. Sólo los Templarios Devotos pueden realizar sus Milagros en Tierra Sagrada. Con la 1ª especialización el radio equivaldrá a su Poder. Con la 2ª especialización, un Devoto podrá hacer que un lugar que sea tierra sagrada deje de serlo si supera un chequeo enfrentado de POD contra aquel que la creó.

LISTA DE MARTIRIOS
CUERPO SAGRADO (Pod)(2)
Restricción: sólo Templario Penitente.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Martirio. El Penitente busca la purificación de su alma y su cuerpo, por lo que Thul lo ha bendecido. Dado esto, no le afectarán los efectos de los objetos mágicos, pero tampoco podrá utilizarlos a menos que pertenezcan a su Lista de Penitencias de Camino. Con la 2ª especialización, no le afectarán los objetos místicos.

PENITENCIA (Pod-Pod)(2)
Restricción: sólo Templario Penitente.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: Martirio. El Penitente debe cargar con las penas y los pecados de sus hermanos. Su camino es el de la redención y la búsqueda de la pureza. Es por esto que aceptará cualquier castigo. Si en las proximidades del templario alguien es objetivo de brujería o magia debido a una hab mágica o don, será el Penitente quien sufra los efectos. El templario, antes de que el efecto se

manifieste sobre la víctima, realizará un chequeo contra el POD de quien realice la acción. De superarlo, aplacará el efecto mágico, pero si falla lo recibirá íntegramente. El individuo objetivo de la acción mágica debe encontrarse en el radio de Poder del templario. El Penitente también puede negarse a realizar el chequeo y sufrir el efecto directamente. Por cada especialización, el Penitente recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

CASTIGO (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo Templario Penitente.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: Martirio. Los Templarios Penitentes saben que han elegido el verdadero camino hacia Thul y que por ello él los protege. De este modo, cualquier personaje que realice habs mágicas, dones o Invocaciones sobre el Penitente, recibirá el mismo efecto. Para ello, una vez que el contrincante haya realizado con éxito la acción, el Penitente deberá superar un chequeo enfrentado de POD. Esta habilidad no se aplica cuando el Penitente recibe un efecto producido por Penitencia. Por cada especialización, el PJ recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

LISTA DE VIRTUDES TEMPLARIAS
BENDICION TEMPLARIA (Pod)(3)
Restricción: sólo Templario Protector de la Orden Templaria del Santo Orden.
Tiempo: 3 A/A para realizarla.
Descripción: Virtud Templaria. A la hora de la verdad, sólo los verdaderos hijos de Thul reciben su protección y amparo. El dios de los hombres vela únicamente por sus elegidos. Antes de cada contienda, el Protector podrá realizar una plegaria sagrada. Así, efectuará un chequeo de POD, y si lo supera, contará con 2D6 Puntos de Vida adicionales durante ese combate. Con cada especialización, se añade un PV adicional.

FUEGO SOLAR (Pod)(3)
Restricción: sólo Templario Protector de la Cofradía de los Hijos del Sol.
Tiempo: 3 A/A para realizarla.
Descripción: Virtud Templaria. Como heredero y custodio de los Arqueros Solares, el Protector posee la hab mágica de hacer que las flechas que dispare estén envueltas por un fuego purificador. Para ello, deberá superar un chequeo de POD. Tan sólo es posible realizar esta habilidad durante el día. Al impactar, la flecha producirá 1D4 heridas adicionales con posibilidad de salvación. En el siguiente asalto, el fuego consumirá la flecha. El fuego tendrá un 50% de posibilidades de prender alguna prenda, en cuyo caso producirá 1D6 heridas por asalto, sin posibilidad de salvación por armadura normal. Tanto los demonios como los vampiros sufrirán el doble de daño que les produzca el fuego, dada su vulnerabilidad ante este tipo de llamas mágicas. Por cada especialización, el Templario recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

HALO DE OSCURIDAD (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo Templario Protector de la Cofradía de los Templarios Negros.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: Virtud Templaria. Los Templarios Negros tienen fama de ser los más despiadados y mortales en combate. Cualquiera que se enfrente a un Templario Negro deberá superar un chequeo enfrentado de Poderes. De fallarlo, el adversario se verá afectado por una enorme inseguridad y sufrirá un modificador de –2 a las tiradas en combate mientras se enfrente al templario. Cada especialización incrementa en -1 el modificador a las tiradas en combate del enemigo del templario.

TRASFONDOS DE TEMPLARIO

ANÉCDOTAS JUSTAS

-*Castidad (F):* te has consagrado en cuerpo y alma a tu dios. Sólo sientes amor por tu deidad y no puedes compartir tu vida, de manera carnal, con ninguna otra persona. Gracias a este sacrificio, el PJ dispondrá de un modificador de +10 a la Tirada de Muerte. Te vas tan puro como viniste.

-*Confesor (A):* eres el confesor y apoyo espiritual de muchos nobles, políticos o importantes burgueses. Es por ello por lo que siempre estás muy bien informado de todo lo que pasa en la ciudad, los tratados y pactos que se aprueban, y los intereses de unos u otros dirigentes o líderes de gremios.

-*Penitencia (F):* el martirio es el camino por el que se llega al paraíso. ¿De qué sirve rezar y arrepentirse si tu cuerpo no refleja las llagas de tu alma? Cada día, al despertarte pierdes 2D6 PC por el castigo autoinfligido el día anterior. A cambio, el PJ podrá repetir cualquier chequeo de VAL fallido y no tendrá ninguna penalización por saltarse el Dogma y el Veto de su deidad.

ANÉCDOTAS INJUSTAS

-*Blasfemias (A):* si ante tus ojos se comete algún crimen o injusticia, o si se pronuncia el nombre de Thul en vano, debes ejecutar la ley de tu dios. Aquel que robe perderá la mano, aquel que mienta perderá la lengua, aquel que espíe perderá el ojo o la oreja, y aquel que asesine morirá a su vez.

-*Buena Fe (F):* eres inflexible con las buenas acciones, por lo que has asignado tus emolumentos semanales a unas cuantas familias de fieles que lo necesitan más que tú. En caso de no tener sueldo, entregarás las riquezas que adquieras a los pobres. La orden y tu búsqueda de la fe te proveen de cuanto necesitas para vivir.

-*Pierdes la Fe (A):* a veces sientes que Thul no está contigo o que tu fe se tambalea, no pudiendo apoyarte en la voluntad necesaria para realizar tus habilidades mágicas. Ocasionalmente y a discreción del *Master*, los aciertos en las tiradas de tus habilidades mágicas se

considerarán fallos o su efecto quedará aplacado durante unos instantes.

LISTA DE EQUIPO

LISTA DE RELIQUIAS Y LETANÍAS

ANILLO SANTO
Coste: 65 Reales.
Capacidad: 15/1
Restricción: lista de Templario Devoto.
Descripción: Objeto Mágico. Reliquia y Letanía. El Anillo Santo es una sortija de oro con una gema azul engarzada. Este anillo permite al Devoto llevar a cabo sus milagros con mayor eficiencia. Proporciona un +1 al resultado de la tirada de cualquiera de las hab mágicas de su Lista de Milagros. Nivel de Disponibilidad Poco Disponible.

BÁCULO SAGRADO
Coste: 100 Reales y 600 Reales en el Mercado Libre para el resto de profesiones.
Capacidad: 4
Restricción: lista de Templario Devoto.
Descripción: Arma Mística. Reliquia y Letanía. El Báculo Sagrado posee todas las características de un bastón largo metálico y puede ser utilizado como arma. Un Devoto lo emplea para ayudarse a caminar y como símbolo al que todos deben mirar y respetar, ya que lo identifica como guía espiritual. Además, portar este báculo permitirá al Devoto limpiar el alma de los pecadores. Para ello, deberá tocar el hombro de su objetivo con el báculo y realizar un chequeo de enfrentado de POD. De superarlo, eliminará los Traumas y Estímulos No Superados del pecador. Precisa Usar Místico. Como arma, posee una Distancia Larga, Daño 5, Constitución 1D10+2 y una Capacidad de 4. ND Disponible.

BIBLIA
Coste: 30 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Templario Devoto.
Descripción: Reliquia y Letanía. Todo Devoto debe llevar consigo una Biblia que lo guíe por el camino de la luz hacia Thul. La Biblia contiene todo tipo de pasajes, hechos históricos, escritos mitológicos, rituales ocultistas y fragmentos sobre las diferentes razas. Proporciona +2 al resultado de los chequeos de Historia, Mitología, Ocultismo y Sobrenatural si se consulta al efectuar un chequeo de estas habilidades.

MEDALLÓN DIVINO
Coste: 100 Reales para el Devoto y 1000 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra profesión.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Templario Devoto.
Descripción: Objeto Místico. Reliquia y Letanía. Se trata de un medallón de metales nobles con las inscripciones de la orden o cofradía templaria a la que pertenece el Devoto. Mientras lo porte éste podrá repetir las tiradas de POD no exitosas. Sólo se puede repetir una vez cada tirada. Para obtener sus beneficios es preciso utilizar Usar Místico, aunque no se requiere emplear A/A. ND Escaso.

PERGAMINO DEL DESCANSO ETERNO
Coste: 25 Reales y 100 Reales en el Mercado Libre para el resto de profesiones.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Templario Devoto.
Descripción: Objeto Místico. Reliquia y Letanía. Cuando los templarios mueren, se les recita una oración para que descansen eternamente. De este modo, su espíritu se reunirá con Thul. El espíritu del templario, o de cualquier otro al que se consagre la oración del Pergamino del Descanso Eterno, no podrá ser invocado. Tampoco será posible resucitar, ni reencarnar, ni tampoco animar como no-muerto al PJ en cuestión. Aquél que reciba la oración deberá encontrarse en el radio de POD Simple del Devoto. Para efectuar la oración, el Devoto deberá utilizar Usar Místico e invertir 3 A/A. Nivel de Disponibilidad Muy Disponible.

PERGAMINO DEL MEA CULPA
Coste: 40 Reales y 200 Reales en el Mercado Libre para el resto de profesiones.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Templario Devoto.
Descripción: Objeto Místico. Reliquia y Letanía. Quienes hayan cometido un delito y escuchen la oración de culpabilidad sentirán el irresistible impulso de confesarse ante el Devoto y arrepentirse de sus actos. El arrepentido deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del Devoto para verse afectado por el objeto místico. El Devoto utilizará Usar Místico, invertirá 4 A/A para leer el pergamino y chequeará contra el POD de cada oyente. Por cada chequeo exitoso, el PJ en cuestión deberá confesarse. ND Disponible.

LISTA DE PENITENCIAS DE CAMINO

ALFOMBRA DE ORACIÓN
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Templario Penitente.
Descripción: Penitencia de Camino. Se trata de una pequeña alfombra bordada con símbolos relacionados con Thul, con órdenes templarias desaparecidas y con los grandes sacerdotes de Thul. Siempre que se extienda en el suelo y el Penitente se arrodille sobre ella para orar, podrá invertir en la oración 10 minutos en vez de 30, o bien llevar a cabo una única oración de 30 minutos ese día. ND Poco Disponible.

CÁLIZ DIVINO
Coste: 100 Reales y 500 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra Especialización de Profesión.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Templario Penitente.

Descripción: Objeto Místico. Penitencia de Camino. Se trata de un objeto de leyenda que fue bendecido por la mano y los labios de Thul. Consiste en una copa de metal o madera que, si se llena de agua y se vierte sobre una herida, ésta cicatriza en el acto, cortando cualquier hemorragia, y permitiendo recuperar los Puntos de Vida perdidos. El Cáliz Divino no permite revivir a un personaje fallecido. Para utilizarlo, el Penitente deberá superar un chequeo de POD, tomar un sorbo del cáliz e invertir 2 A/A. ND Escaso.

LIBRO DE SERMONES
Coste: 55 Reales y 300 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra profesión.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Templario Penitente.
Descripción: Objeto Místico. Penitencia de Camino. El Libro de Sermones ilustra el camino y la palabra del único Dios. Con él, el Penitente podrá divulgar los consejos, los misterios y las parábolas relativas a su credo. Para ello, el Penitente deberá superar un chequeo enfrentado de POD por cada oyente dentro de su radio de POD simple a fin de determinar si se ven afectados por el sermón. ND Poco Disponible. La lectura de cada sermón implica invertir 5 A/A. Los sermones son los siguientes:

-*Sermón del débil:* Thul es la fuente de tu fuerza. Aquel que lo escuche dispondrá de un modificador de +1 a los próximos tres chequeos de FU o resultados del MD.

-*Sermón del temeroso:* el miedo forma parte de la vida. Aquel que lo escuche dispondrá de un modificador de +1 a los próximos tres chequeos de VAL.

-*Sermón del prudente:* sé precavido y reflexiona sobre lo que ves. Aquel que lo escuche dispondrá de un modificador de +1 a los próximos tres chequeos de INT.

-*Sermón del azaroso:* que la mano de Thul te dirija por el camino de la rectitud. Aquel que lo escuche podrá repetir las próximas tres tiradas fallidas de DES.

-*Sermón del enfermo:* que tu salud sea inquebrantable. Aquel que lo escuche dispondrá de un modificador de +1 a los próximos tres chequeos de CON para evitar el efecto de venenos o enfermedades.

RELICARIO
Coste: 150 Reales y 2000 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra Especialización de Profesión.
Capacidad: 4
Restricción: lista de Templario Penitente.
Descripción: Objeto Místico. Penitencia de Camino. Se trata de una caja santificada de metal tallado que debió pertenecer a órdenes templarias ya extintas y que fue utilizado por los antiguos templarios para destruir objetos embrujados o demoníacos. Cualquier Objeto Mágico, Embrujado, o Místico que se introduzca en su interior perderá temporalmente sus efectos, hasta que se vuelva a extraer. Si el objeto permanece más de de dos días en su interior, se verá desprovisto de sus cualidades mágicas de manera definitiva. Cualquier grimorio con propietario pasará a ser un Grimorium Prohibitum. Una vez introducido el objeto, el Penitente deberá superar un chequeo de POD para aplacar los efectos mágicos de éste sin necesidad de invertir A/A. ND Exótico.

ROSARIO DE PLEGARIA
Coste: 50 Reales y 400 en el Mercado Libre para cualquier otra profesión.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Templario Penitente.
Descripción: Objeto Místico. Penitencia de Camino. Debido a la gran fuerza de voluntad y pureza de Thul, quien porte este rosario estará protegido de la impureza del resto de razas. Si lo porta, un Penitente evitará que lo conviertan en miembro de otra raza siempre que supere previamente un chequeo de POD e invierta 1 A/A. ND Disponible.

YELMO DE FE
Coste: 120 Reales y 600 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra Especialización de Profesión.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Templario Penitente.
Descripción: Coraza Mística. Penitencia de Camino. Se trata de un casco bendecido por agua sagrada y adornado con el estandarte propio de Thul, un pendón verde con una espada en forma de cruz. Con él, el Penitente está preparado para afrontar cualquier peligro. Una vez puesto, el PJ realizará un chequeo de POD. Si lo supera, detectará automáticamente a cualquier personaje que, dentro de su radio de POD, esté oculto de algún modo. Gracias a esto, no se verá sorprendido en combate. ND Poco Disponible.

LISTA DE DEBERES DE LA ORDEN
ARMA BENDECIDA
Coste: 100 Reales más el coste del arma. En el Mercado Libre su Coste se multiplicará por 3 para cualquier otra profesión.
Restricción: cualquier arma. Lista de Templario Devoto y Templario Protector.
Descripción: Objeto Mágico. Deber de la Orden. Existen ciertas armas que poseen una propiedad que las hace letales frente a razas no humanas. Siempre que un Arma Bendecida sea esgrimida contra seres de raza no humana, causará el doble del daño infligido en cada golpe. Contra humanos, el daño provocado será el habitual. Se considera Objeto Mágico. ND Muy Disponible.

BOTA DE VINO SANTO
Coste: 50 Reales y 250 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra profesión.
Capacidad: 3/1
Restricción: lista de Templario Devoto y Templario Protector.
Descripción: Objeto Místico. Deber de la Orden. El vino, una vez bendecido por un Devoto, adquiere las propiedades milagrosas de la sangre de Thul. Una Bota de Vino Santo permite tomar 20 tragos de vino. Cada trago restaura de forma inmediata 1D6 PV y todos los

PC del personaje. Si la bota se rellena con vino normal, no producirá ningún efecto mágico. La bota puede contener un litro de líquido. Para beneficiarse de sus propiedades, el templario deberá superar un chequeo de POD e invertir 1 A/A. El tomar tres tragos seguidos proporciona un mod. de -1 a todas las acciones realizadas durante 1D30 minutos a causa de la embriaguez. Nivel de Disponibilidad Disponible.

CABALLO TEMPLARIO
Coste: 400 Reales y 1200 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra profesión.
Capacidad: no portable.
Restricción: lista de Templario Protector.
Descripción: Deber de la Orden. Los caballos más recios y fuertes son los pertenecientes a la orden y las cofradías templarias. Su robustez les permite soportar sin gran esfuerzo el peso de jinetes ataviados con pesadas armaduras de batalla y son los que muestran una mayor fiereza en las cargas, produciendo el doble de daño que el que infligiría un caballo de batalla normal. En combate, su jinete se beneficiará de un modificador de +3. Todos los Caballos Templarios llevan la marca de su orden o cofradía y el nombre de su jinete templario. Las Características de estos caballos son FU 8, DES 4, IN 4, y se considera Domado. ND Escaso.

FRASCO DE AGUA BENDITA
Coste: 50 Reales y 150 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra profesión.
Capacidad: 3/1
Restricción: lista de Templario Devoto y Templario Protector.
Descripción: Objeto Místico. Deber de la Orden. Se trata de un frasco con agua bendita que permite rociar un arma hasta en cinco ocasiones. Con esto, el arma resultará temporalmente bendecida, produciendo el doble de daño ante seres de raza no humana durante diez ataques antes de perder esta propiedad. Si un ser no humano ingiere un Frasco de Agua Bendita morirá en cuestión de segundos. Para otorgar este beneficio a un arma, el templario deberá rociarla, superar un chequeo de POD e invertir 1 A/A. ND Abundante.

GRILLETES DE PENITENCIA
Coste: 120 Reales y 600 en el Mercado Libre para cualquier otra profesión.
Capacidad: 3/1
Restricción: Lista de Templario Protector.
Descripción: Objeto Místico. Deber de la Orden. El portar o estar esposado con estos grilletes de pies y manos reduce a cero los Puntos de Cansancio. El PJ tan sólo tendrá fuerzas para andar arrastrando los pies lentamente, a menos que sea templario, en cuyo caso actuarán como grilletes convencionales. Para que se apliquen sus efectos sobre un reo, el Protector deberá superar un chequeo enfrentado de POD, o bien Usar Místico si el usuario tiene otra profesión. Sólo aquel que los ha puesto, o un Protector, puede abrirlos. ND Disponible.

SAQUITO DE TIERRA SAGRADA
Coste: 15 Reales y 100 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra profesión.
Capacidad: 6/1
Restricción: lista de Templario Protector.
Descripción: Objeto Mágico. Deber de la Orden. En un lugar santo no se puede llevar a cabo ningún acto mágico. Por ello, los Protectores suelen llevar consigo un Saquito con Tierra Sagrada para protegerse de la magia. Este objeto hará que se aplique un modificador de –1 a las tiradas relacionadas con Invocaciones, habs mágicas y dones de los que sea objetivo. Éste beneficio sólo se aplicará si el portador tiene a Thul como único dios. El portar más saquitos no proporciona modificadores adicionales. Nivel de Disponibilidad Abundante.

MONJE

REGLAS ESPECIALES

-Armas: a continuación, exponemos, a modo de sugerencia, el armamento más característico que porta un PJ de ésta profesión.

Los Monjes de las Montañas jamás utilizan armas. Cuando no están practicando su Disciplina Marcial del Bosque Eterno, cultivan el baile y la espiritualidad de sus movimientos adaptándolos al combate. Si se tuviera que elegir un arma predilecta, sería la lanza pero sólo aquellas con unas proporciones perfectas y que trasmitan una sonoridad especial. En ningún caso utilizarán ninguna otra arma o armadura, pues entorpecen la armonía y fluidez de sus movimientos.

Los Monjes de los Cielos utilizan armas en muy contadas ocasiones. Por lo general, se centran en su Disciplina Marcial de la Palma Sagrada, cultivada durante siglos. Existe la excepción del bastón de madera, ya sea largo o corto, que utilizan en combate cuando no quieren mostrar su antiquísima Disciplina Marcial a su adversario. El resto de armas y armaduras son ignoradas por completo.

Las armas predilectas del Monje Laico son las espadas, cuerdas con pinchos, cuchillos y bastones. Nunca utilizan ni escudos ni armaduras. No obstante, es sabido que los Monjes Laicos son tan diestros en el combate con armas como sin ellas.

-Estímulos: los Monjes de las Montañas son guerreros equilibrados que sientes respeto por los fenómenos sobrenaturales que nos rodean. Ambas cualidades les proporcionan grandes garantías a la hora de no verse afectados por Estímulos que puedan surgir en su camino hacia el equilibrio de cuerpo y mente. Dispondrán de un modificador de +2 a los chequeos derivados de Estímulos tanto Naturales como Sobrenaturales.

Como todo monje que se precie, los Monjes de los Cielos no temen a nada ni a nadie. Su fuerza mental es

casi inquebrantable. Ante Estímulos Naturales y Sobrenaturales, dispondrán de un modificador a la tirada de +3.

Muchos Monjes Laicos son maestros de la meditación y se caracterizan por su paz interior. Es por ello que, en la mayoría de los casos, mostrarán quietud y confianza ante cualquier Estímulo al que sean sometidos. Dispondrán de un modificador de +2 cuando realicen chequeos por Estímulos Naturales y Sobrenaturales.

-Disciplinas y Escuelas Privadas: las Técnicas Marciales de estas escuelas no están al alcance de ningún estudiante que no pertenezca a las mismas, por lo que no existe precio para los Papiros y Pergaminos con sus Técnicas. El valor de una única Técnica Marcial podría ascender a miles de Drakmas. Las Disciplinas y Escuelas Privadas son la Escuela Prohibida, la Escuela del Cuerpo y el Espíritu, la Disciplina del Bosque Eterno y la Disciplina de la Palma Sagrada.

-Las Moradas Monacales: no todas las moradas se asemejan a la imagen de los Monasterios. Muchas son meras escuelas de Técnicas Marciales o *dojos* donde se respira cierta espiritualidad, pero muy pocas alojan a monjes y forman una auténtica comunidad. Están más integradas en la sociedad, donde los practicantes pagan por su enseñanza y desempeñan sus vidas fuera de la escuela. Sólo la Escuela del Cuerpo y el Espíritu mantiene las tradiciones propias de los Monasterios.

-El Monasterio: tanto la comida como el alojamiento y las ropas las proporciona el Monasterio. Es la casa de los monjes, su familia, y de ella se nutren espiritualmente. En el Monasterio no existe el concepto de dinero, se trata de una gran comuna. Dispone de un fondo monetario para adquirir ciertos alimentos y materiales ajenos al mismo.

-El Pergamino: los monjes aprenden sus Técnicas Marciales a través de su Maestro o Hermanos Mayores en el Monasterio. Sin embargo, en ausencia de estas figuras, pueden utilizan Pergaminos donde se describen técnicas concretas. Sin estos Pergaminos, les sería muy difícil aprender una nueva Técnica Marcial. Los Pergaminos están muy cotizados y resultan extremadamente valiosos.

-El Papiro: aparte de los Pergaminos, que describen una única Técnica Marcial, los papiros recogen —por lo general— el conjunto de Técnicas de una Escuela o Disciplina. También pueden existir Papiros con Técnicas concretas de escuelas distintas, todo dependerá del criterio de aquel que lo creara. Estos Papiros pueden adquirirse si se dispone de dinero suficiente. Existen ciertas Disciplinas y Escuelas Privadas, que no disponen de copias de sus Papiros originales.

-Aprender Técnica del Bosque Eterno: sólo un Monje de la Montaña podrá aprender Técnicas Marciales de esta Disciplina, mediante la enseñanza de su Maestro y siempre que disponga de PX suficientes en Destreza. No se pueden comprar Pergaminos de esta escuela en el Mercado Oficial. Es muy raro encontrar uno en el Mercado Libre, y sus precios suelen ser astronómicos.

-Aprender Técnica de la Palma Sagrada: sólo un Monje de los Cielos podrá aprender Técnicas Marciales de esta Disciplina, mediante la enseñanza de su Maestro y siempre que disponga de PX suficientes en Destreza. No se pueden comprar Pergaminos de esta escuela en el Mercado Oficial. Es muy raro encontrar uno en el Mercado Libre, y sus precios suelen ser astronómicos.

-Aprender Técnica del Cuerpo y el Espíritu: un Monje Laico podrá aprender Técnicas Marciales de esta Disciplina, mediante la enseñanza de su Maestro y siempre que disponga de PX suficientes en Destreza. No se pueden comprar Pergaminos de esta escuela en el Mercado Oficial. Es muy raro encontrar uno en el Mercado Libre, y sus precios suelen ser astronómicos.

-Papiro del Bosque Eterno: todas las Técnicas Marciales de esta Disciplina están recogidas en un documento sagrado, el Papiro del Bosque Eterno. Custodiado por el Maestro de la Escuela, contiene todas las técnicas y los secretos de esta escuela. Fue escrito por el fundador de la Escuela y su valor es incalculable.

-Papiro de la Palma Sagrada: todas las Técnicas Marciales de esta Disciplina están recogidas en un único documento sagrado, el Papiro del Cuerpo y el Espíritu. Custodiado por el Maestro de la Escuela, contiene todas las técnicas y los secretos de esta escuela. Fue escrito por el fundador de la Escuela y su valor es incalculable.

-Papiro del Cuerpo y el Espíritu: todas las Técnicas Marciales de esta Disciplina están recogidas en un único documento sagrado, el Papiro del Cuerpo y el Espíritu. Custodiado por el Maestro de la Escuela, contiene todas las técnicas y los secretos de esta escuela. Fue escrito por el fundador de la Escuela y su valor es incalculable.

-Rangos: si el PJ utiliza la anécdota Rango se aplicarán los siguientes: el Rango Alto equivale a Maestro, al Rango Intermedio le corresponderá el título de Hermano Mayor y, por último, el Rango Inicial identificará a los Discípulos.

ESPECIALIZACIONES DE PROFESIÓN

MONJE DE LA MONTAÑA

HABILIDADES COMUNES (3)
-Agilidad: Bailar / Equilibrio / Escalar
-Comunicación: Cantar / Escribir / Oratoria / Obtener Información / Narrar
-Conocimiento: Escribir / Folclore / Historia / Mitología / Sobrenatural
-Manipulación: Pintar / Tocar Instrumentos

HABILIDADES DE COMBATE (9)
-Dedos de Sable (2) (Pag. 368)

HABILIDADES ESPECIALES (1)
-Ascetismo (3)
-Destreza Caligráfica (4)

HABILIDADES MÁGICAS (1)

Lista de Equilibrios Espirituales:
-Espíritu de Lucha (3)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Maestrillo de Todo (A)
-Meditar (F)
-Nirvana (A)
Anécdotas Injustas:
-Amas lo Bello (A)
-Ermitaño (F)
-Mala Caligrafía (A)

REGLAS ESPECIALES
-Aprender Técnica del Bosque Eterno
-Armas
-Disciplinas y Escuelas Privadas
-El Monasterio
-El Papiro
-El Pergamino
-Estímulos
-Papiro del Bosque Eterno
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 10 x ME + 1D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Meditaciones de Monasterio:
-Papiro de Técnicas
-Papiros Exclusivos
-Pergamino Marcial
Lista de Pertenencias de la Montaña:
-Lanza del Destino
Lista de Pertenencias Terrenales:
-Bote de Jalea Real
-Calabaza de Agua Curativa
-Calabaza de Cerveza Fermentada
-Pergamino de Mantra Sagrado
-Rosario de Oración
-Saquito de Raíces Centenarias

MONJE DE LOS CIELOS
HABILIDADES COMUNES (3)
-Agilidad: Correr / Equilibrio / Rodar / Saltar
-Comunicación: Narrar / Negociar / Oratoria / Obtener Información
-Conocimiento: Escribir / Historia / Medicina / Mitológico

HABILIDADES DE COMBATE (9)
-Golpe al *Tsubo* (2) (Pag. 366)

HABILIDADES ESPECIALES (1)
-Ascetismo (3)
-Destreza Caligráfica (4)

HABILIDADES MÁGICAS (1)
Lista de Equilibrios Espirituales:
-Espíritu de Lucha (3)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Maestrillo de Todo (A)
-Meditar (F)
-Nirvana (A)
Anécdotas Injustas:
-Amas lo Bello (A)
-Ermitaño (F)
-Mala Caligrafía (A)

REGLAS ESPECIALES
-Aprender Técnica de la Palma Sagrada
-Armas
-Disciplinas y Escuelas Privadas
-El Monasterio
-El Papiro
-El Pergamino
-Estímulos
-Papiro de la Palma Sagrada
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 15 x ME + 1D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Meditaciones de Monasterio:
-Papiro de Técnicas
-Papiros Exclusivos
-Pergamino Marcial
Lista de Pertenencias de los Cielos:
-Bastón Milenario
Lista de Pertenencias Terrenales:
-Bote de Jalea Real
-Calabaza de Agua Curativa
-Calabaza de Cerveza Fermentada
-Pergamino de Mantra Sagrado
-Rosario de Oración
-Saquito de Raíces Centenarias

MONJE LAICO
HABILIDADES COMUNES (4)
-Agilidad: Caer / Correr / Contorsionar / Equilibrio/ Escalar / Nadar / Rodar / Saltar
-Conocimiento: Animal / Escribir / Historia / Mineral / Mitológico / Vegetal
-Manipulación: Primeros Auxilios
-Percepción: Escuchar / Orientar / Otear

HABILIDADES DE COMBATE (7)

HABILIDADES ESPECIALES (2)
-Ascetismo (3)
-Destreza Caligráfica (4)
-Entrenamiento Exhaustivo (4)
-Portento Físico (4) (Pag. 214)

HABILIDADES MÁGICAS (1)
Lista de Equilibrios Espirituales:
-Calma (3)
-Espíritu de Lucha (3)

-Espíritu Inquebrantable (4)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Maestrillo de Todo (A)
-Meditar (F)
-Nirvana (A)
Anécdotas Injustas:
-Amas lo Bello (A)
-Ermitaño (F)
-Mala Caligrafía (A)

REGLAS ESPECIALES
-Aprender Técnica del Cuerpo y el Espíritu
-Armas
-Disciplinas y Escuelas Privadas
-El Papiro
-El Pergamino
-Estímulos
-Las Moradas Monacales
-Papiro del Cuerpo y el Espíritu
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 20 x ME + 1D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Meditaciones de Monasterio:
-Papiro de Técnicas
-Papiros Exclusivos
-Pergamino Marcial
Lista de Pertenencias Laicas:
-Espada Celestial
Lista de Pertenencias Terrenales:
-Bote de Jalea Real
-Calabaza de Agua Curativa
-Calabaza de Cerveza Fermentada
-Pergamino de Mantra Sagrado
-Rosario de Oración
-Saquito de Raíces Centenarias

HABILIDADES ESPECIALES

ASCETISMO (Con)(3)
Restricción: sólo monje.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: gracias a esta habilidad especial, el monje tendrá una capacidad superior para resistir a los elementos, ayunar, bañarse en agua helada o rechazar todo tipo de comodidades. El PJ no perderá PC en condiciones en las que otros si lo harían, como podría ser dormir al raso o alimentarse exclusivamente a base de agua. Aguantará bajo este régimen durante 1D6 días. Cada Especialización sumará 1D6 días adicionales.

DESTREZA CALIGRÁFICA (Des-DfC)(4)
Restricción: sólo monje.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: se dice que el arte de la caligrafía se asemeja al arte de manejar la espada. Los monjes entrenan esta cualidad para poder plasmar con precisión en los Pergaminos y Papiros las Técnicas Marciales que conocen. Llegar a caligrafiar con destreza requiere muchos años de entrenamiento. Gracias a esta Habilidad Especial, un monje podrá crear un Pergamino que contenga una Técnica Marcial que haya aprendido previamente. Para hacerlo, deberá superar un chequeo de Destreza contra la Dificultad de Creación del Pergamino. El mismo procedimiento deberá realizarse para crear un Papiro con diversas Técnicas Marciales. Sólo con esta habilidad se pueden reproducir por escrito las Técnicas Marciales para su estudio posterior. El tiempo necesario para crear cada uno viene especificado en la descripción de los mismos. Cada especialización aportará un modificador de +1 al resultado.

ENTRENAMIENTO EXHAUSTIVO (Des)(4)
Restricción: sólo Monje Laico.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: cuando un Laico obtenga una Pifia con una habilidad de Agilidad, Percepción o Subterfugio, tendrá la posibilidad de enmendar su error y suavizar un resultado más propio de un inexperto que de un maestro. Para ello, deberá superar un chequeo de DES. Cada especialización aporta +1 al resultado del chequeo.

HABILIDADES MÁGICAS

LISTA DE EQUILIBRIOS ESPIRITUALES
CALMA (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo Monje Laico.
Tiempo: 3 A/A para realizarla.
Descripción: Equilibrio Espiritual. El equilibrio y la paz interior son una prioridad para todo Monje Laico. De cara a alcanzarlos, recitan y estudian los Mantras Sagrados. Con Calma, el PJ podrá recitar el mantra y apaciguar a quien se encuentre dentro de su radio de POD Simple. Para ello, deberá superar un chequeo enfrentado de POD contra todo aquel que se encuentre en dicho radio. Aquellos que no superen el chequeo se verán súbitamente inundados de una gran paz interior, desechando luchar o ejercer la violencia durante 1D10 minutos. Deberán apartarse del conflicto y, de seguir en la contienda, se limitarán a Esquivar. Esta habilidad no puede realizarse sobre personajes que se encuentren en combate cuerpo a cuerpo. Cada especialización aporta al Laico un +1 al resultado del chequeo.

ESPÍRITU DE LUCHA (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo monje y Sicario Fantasma.
Tiempo: 2 A/A para realizarla.
Descripción: Equilibrio Espiritual. Con Espíritu de Lucha el PJ podrá concentrarse y localizar dentro de su radio de POD a cualquiera que se mueva. Para ello, deberá realizar un chequeo enfrentado de Poderes por cada individuo. La habilidad requiere 2 A/A y un chequeo por cada individuo. Cada chequeo superado le

permitirá saber dónde se encuentra la persona en cuestión, aunque no la vea. De obtener un Crítico el PJ, conocerá además sus valores de DES, FU y CON. Cada especialización otorga un modificador de +1 al chequeo.

ESPÍRITU INQUEBRANTABLE (Pod-Pod)(4)
Restricción: sólo Monje Laico.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: Equilibrio Espiritual. La fuerza de voluntad de un Monje Laico es muy poderosa. Gracias a años dedicados a la meditación, su Poder le protege de posibles daños o efectos mágicos. Cuando un brujo realice magia sobre el Laico y supere la Tirada de Invocación, el Monje Laico dispondrá una tirada adicional, un chequeo enfrentado entre su POD y el del brujo. Si supera este chequeo, la Invocación resultará inocua. Cada especialización otorga al Laico un modificador de +1 al chequeo.

TRASFONDOS DE MONJE

ANÉCDOTAS JUSTAS

-*Maestrillo de Todo (A):* todo el mundo cree que eres el maestro supremo de las artes marciales. Sin embargo, tal vez tengas una DES baja o sólo conozcas un puñado de técnicas básicas. No importa, pues sólo tú conoces la realidad, y lo que es más importante, disimulas bien. No sólo evitarás agresiones, sino que aunque digas cualquier tontería, todos creerán que has expresado una parábola cargada de sabiduría.

-*Meditar (F):* mantener la concentración es tu máxima. Deberás realizar tres meditaciones al día, de 30 minutos cada una. De este modo, conseguirás un +1 a los chequeos de todas tus técnicas marciales. No obstante, de pasar el día y no hacerlo, el modificador será de –1.

-*Nirvana (A):* tu nivel de autocontrol es impresionante. Tienes un 50% de posibilidades de anular cualquier efecto que sufras a causa de Estímulos, Traumas, estado de Miedo, Terror o Liderazgo.

ANÉCDOTAS INJUSTA

-*Amas lo Bello (A):* sólo un monje puede apreciar la belleza en toda su dimensión cuando la contempla. Cuando observas algo que resulta extremadamente bello, dejarás lo que estés haciendo y te dedicarás a deleitarte, absorto. En caso de tratarse de un ser vivo, no podrás hacerle ningún mal. La fuente de belleza puede ser de diversos tipos: objetos animados e inanimados, tangibles e intangibles, o seres vivos entre otros. Lo que a ti te resulta bello no siempre lo es para el resto.

-*Ermitaño (F):* has vivido enclaustrado en tu monasterio o morada monacal, apartado de todo el mundo. No has visto nunca una ciudad, no conoces los mecanismos que hacen funcionar los objetos, no sabes lo que es una taberna o una fortaleza, ni siquiera una cárcel, y mucho menos una horca. No habrás visto a ninguna mujer, ni sabrás comportarte ante ellas. Eres extremadamente crédulo e ingenuo. Cualquier chequeo de COM contra ti tendrá un modificador de +2.

-*Mala Caligrafía (A):* te descuidas y transcribes técnicas con deficiencias en la ejecución, o bien cometes erratas que favorecen al oponente. Cualquiera que aprenda una técnica escrita con Mala Caligrafía, podrá provocar el efecto contrario o disponer de un modificador de -1 en su tirada de DES al ejecutar dicha técnica.

LISTA DE EQUIPO

LISTA DE MEDITACIONES DE MONASTERIO
PAPIRO DE TÉCNICAS
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / Variable. 1D40 minutos por técnica incluida.
Coste: variable.
Capacidad: 1
Composición: 1 Rollo de Papel.
Restricción: todos los monjes.
Descripción: Meditación del Monasterio. Se trata de un rollo de pergamino de varios metros de longitud enrollado por ambos extremos. El papiro contendrá las técnicas propias de una escuela. Cada técnica marcial estará explicada por escrito e incluirá ilustraciones descriptivas. De este modo, el PJ podrá aprender cualquier habilidad de combate de la escuela o Disciplina, siempre y cuando invierta los PXs de Destreza especificados en el Valor de Combate de la técnica o técnicas elegidas. Si el monje lo cree oportuno, podrá crear papiros con el número de técnicas que él desee e incluso combinando distintas escuelas y Disciplinas. En la siguiente lista aparecen los precios en reales de cada Papiro de Técnicas de las diferentes escuelas concretas:

-Técnicas Comunes (100 Reales)
-Técnicas de Competencia Sólo con Armas (250 Reales)
-Técnicas de Competencia tanto con Arma como a Mano Vacía (3125 Reales)
-Técnicas de Combate a Caballo (375 Reales)
-Técnicas de Combate Submarino (215 Reales)
-Escuela de las Armas de Filo (400 Reales)
-Escuela de Armas de Maza (250 Reales)
-Escuela del Escudo (800 Reales)
-Escuela de Palos y Bastones (40 Reales)
-Escuela del Látigo (75 Reales)
-Escuela de Cuerda (375 Reales)
-Disciplina del Arquero (1300 Reales)
-Escuela del Guerrero Taizán (2500 Reales)
-Escuela Nhevriana (1200 Reales)
-Escuela de las Aguas Tranquilas (2250 Reales)
-Escuela de la Pelea Sucia (325 Reales)

PAPIROS EXCLUSIVOS
Coste: incuantificable.
Capacidad: 1
Composición: 1 Rollo de Papel.
Restricción: todos los monjes y sicarios.

Descripción: Meditación del Monasterio. Se trata de un pergamino de varios metros de longitud enrollado por ambos extremos en el que aparecen diversas técnicas marciales descritas por escrito y mediante ilustraciones. Con ellos, un PJ podrá aprender cualquier habilidad de combate de la escuela o Disciplina en cuestión, siempre y cuando invierta los PXs de Destreza especificados en el Valor de Combate de la técnica o técnicas elegidas. Cada uno de estos papiros es único e irremplazable. Estos papiros pertenecen a escuelas y disciplinas oficialmente extintas, que sobreviven en los tiempos modernos como organizaciones secretas. Sólo existe un papiro de cada tipo, que se encuentra custodiado por el heredero de cada arte. Su acceso estará restringido a los PJs, y su disponibilidad vendrá determinada por el *Master*. Ésta es la lista de Papiros Exclusivos:

-Disciplina de la Palma Sagrada
-Disciplina del Bosque Eterno
-Escuela del Cuerpo y el Espíritu
-Escuela Prohibida

PERGAMINO MARCIAL
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 1D40 minutos.
Coste: variable. 25 R / 75 R / 200 R
25 Reales cualquier Pergamino Marcial —una Técnica Básica— de cualquier Disciplina abierta al público. Una Avanzada costaría 75 Reales y, una Maestra, 200 Reales.
Capacidad: 5/1
Composición: 1 pergamino de papel.
Restricción: todos los monjes.
Descripción: Meditación del Monasterio. El Pergamino Marcial no es más que una hoja de papel donde se explica una técnica marcial perteneciente a cualquier escuela o Disciplina. La técnica marcial explicada contiene texto e ilustraciones descriptivas de la misma. Cualquier PJ que desee aprender cualquier habilidad de combate de la escuela o Disciplina en cuestión, siempre y cuando invierta los PXs de Destreza especificados en el Valor de Combate de la técnica o técnicas elegidas. Su precio variará según la maestría de la técnica.

LISTA DE PERTENENCIAS DE LA MONTAÑA
LANZA DEL DESTINO
Coste: 200 Reales y 1000 Reales en el Mercado Libre para el resto de Profesiones.
Capacidad: 3
Restricción: lista de Monje de los Cielos.
Descripción: Arma Mística. Pertenencia de la Montaña. No existe nada más letal que la belleza. Ésta es la máxima de los monjes de la montaña. Cuando el viento baja de las cumbres acaricia las hojas del valle. Esta lanza de metal, ornamentada por antiquísimos maestros armeros, está ricamente decorada con motivos tribales, recordando a la rama de un árbol coronada por una hoja. Cuando el PJ decide lanzar su arma contra un enemigo, debe realizar un chequeo de POD. Si lo supera, el arma adquiere un rango de alcance equivalente a Distancia Extralejana y, de herir a su objetivo, éste sufrirá las reglas de empalamiento. Por lo demás, el arma posee la mismas cualidades que una lanza: Distancia Larga, Daño 4, CON 1D8+2 y CAP 4. ND Escaso.

LISTA DE PERTENENCIAS DE LOS CIELOS
BASTÓN MILENARIO
Coste: 200 Reales y 1000 Reales en el Mercado Libre para el resto de Profesiones.
Capacidad: 3
Restricción: lista de Monje de los Cielos.
Descripción: Arma Mística. Pertenencia de los Cielos. Debido a que sólo los Monjes de los Cielos saben dónde se encuentran los árboles más antiguos de cuantos existen, únicamente ellos han sabido obtener de sus fuertes y recias ramas unos bastones que, aparte de ayudarles a caminar, les proporcionan cierta ventaja frente a armaduras con cualidades mágicas. Cuando se golpee con este bastón a una coraza mágica —y no Mística—, la propiedad mágica de la misma queda anulada durante 1D60 min. A todos los efectos, se considerará una coraza normal. Para obtener este efecto, el monje deberá superar previamente un chequeo de POD e invertir 2 A/A adicionales. Este Arma Mística no precisará Usar Místico cuando sea un Monje de la Montaña quien trate de beneficiarse de sus propiedades mágicas. Por lo demás, el arma posee las mismas cualidades que un bastón largo: Distancia Larga, Daño 4, CON 1D6 y CAP 3. ND Escaso.

LISTA DE PERTENENCIAS LAICAS
ESPADA CELESTIAL
Coste: 100 Reales y 700 Reales en el Mercado Libre para cualquier otra Profesión.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Monje Laico.
Descripción: Arma Mágica. Pertenencia Laica. Los monjes intentan encontrar el equilibrio de la naturaleza, del ser humano y del combate por medio de la meditación y el entrenamiento exhaustivo. Por ello suelen dotar a las armas, en especial a las espadas, de grabados y símbolos místicos que les permiten alcanzar un estado de simbiosis con su extensión no corporal. El grabado de la hoja aporta +2 al MM cuando se utiliza una técnica de la Escuela del Cuerpo y el Espíritu con la Espada Celestial. Por lo demás, posee las mismas cualidades que una espada: Distancia Media, Daño 3, CON 2D4 y CAP 2. ND Escaso.

LISTA DE PERTENENCIAS TERRENALES
BOTE DE JALEA REAL
Coste: 45 Reales.
Capacidad: 10/1
Restricción: lista de monje.
Descripción: Pertenencia Terrenal. Conocida como el néctar de los dioses, la Jalea Real es un alimento exótico casi imposible de encontrar. Sus propiedades son muy variadas y ofrece un extraordinario aporte energético. Existen ciertos monasterios que extraen la mejor jalea destinada a las reinas de cada colmena. Un

Bote de Jalea Real contiene 20 cucharadas. El bote siempre será de madera de árbol milenario, o la jalea perderá sus propiedades. Por cada 2 cucharadas que el PJ ingiera, podrá mantenerse despierto toda la noche sin necesidad de descansar. A todos los efectos, contará como que el PJ ha dormido.

CALABAZA DE AGUA CURATIVA
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de monje.
Descripción: Pertenencia Terrenal. El agua de la fuente de un monasterio o de una morada monacal posee unas propiedades casi mágicas. Un par de tragos de esta agua permiten recuperar al PJ 1D3 Puntos de Vida y todos los Puntos de Cansancio perdidos. La calabaza tiene capacidad para contener diez tragos de agua.

CALABAZA DE CERVEZA FERMENTADA
Coste: 5 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de monje.
Descripción: Pertenencia Terrenal. Además de por su capacidad para la meditación y el combate, los monjes son conocidos por su Cerveza Fermentada. Tomar una jarra de esta bebida elimina los efectos de la intoxicación alcohólica. La calabaza tiene capacidad para contener diez tragos de cerveza.

PERGAMINO DE MANTRA SAGRADO
Coste: 5 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de monje.
Descripción: Pertenencia Terrenal. Se trata de un pergamino muy antiguo que contiene párrafos sagrados escritos por antiguos sacerdotes para ser recitados y alcanzar así el equilibrio espiritual y la paz interior. Leer el Pergamino de Mantra Sagrado proporciona un +2 al resultado de los chequeos de Calma.

ROSARIO DE ORACIÓN
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 10/1
Restricción: lista de monje.
Descripción: Pertenencia Terrenal. Se trata de un símbolo de meditación elaborado en madera y que aporta un mayor nivel de concentración a un monje. Siempre que el monje lleve puesto el rosario, dispondrá de un modificador de +1 a los chequeos de Valor e Inteligencia.

SAQUITO DE RAÍCES CENTENARIAS
Coste: 30 Reales.
Capacidad: 3/1
Restricción: lista de monje.
Descripción: Pertenencia Terrenal. El jardín de un monasterio o de una morada monacal está lleno de árboles centenarios cuidados por sucesivas generaciones de monjes. Estos árboles han adquirido unas propiedades muy especiales que los monjes han sabido aprovechar. Masticar una porción de sus raíces les permite recobrarse de los efectos de cualquier veneno presente en su organismo. Un saquito contiene quince de estas porciones de raíz.

SICARIO

REGLAS ESPECIALES

-Aprender Técnica de la Escuela Prohibida: sólo un sicario podrá aprender técnicas marciales de esta escuela, si su *Oyabun* se la enseña y siempre que disponga de los PXs suficientes en Destreza. No se pueden comprar Papiros de Técnicas ni Pergaminos Marciales de esta escuela en el Mercado Oficial. Es muy raro encontrar uno en el Mercado Libre, y sus precios suelen ser extremadamente caros.

-Crédito: el sicario siempre podrá solicitar a su gremio lo que estime oportuno de sus listas de Equipo y éste se lo proporcionará. La única salvedad es que, una vez terminada la misión, debe devolver el equipo. Si el sicario no cumple con este requisito, se considerará que ha fracasado en su misión y deberá compensar la pérdida o será eliminado. De este modo, si el sicario pertenece al gremio, su equipo no le supondrá ningún coste.

-Armas: a continuación, exponemos, a modo de sugerencia, el armamento más característico que porta un PJ de ésta profesión.

Las armas por las que sienten mayor predilección los Sicarios Asesinos son las de tamaño medio, como espadas y cuchillos, armas de filo que en combate cuerpo a cuerpo, usadas por manos expertas, resultan realmente letales. Nunca utilizarán armas excesivamente grandes o aparatosas y rara vez emplearán armas de proyectiles. Nunca utilizarán escudos, bastones o mazas. Jamás utilizarán armaduras que no pertenezcan a su Lista de Útiles de Infiltración.

Los Sicarios Cortesanos prefieren armas muy pequeñas que puedan pasar desapercibidas o ser escondidas con mayor facilidad. De este modo, sólo utilizarán armas de mano, y en ningún caso armaduras o escudos. Las armas favoritas de los Cortesanos son el cuchillo y el cuchillo arrojadizo. El Cortesano puede utilizar otro tipo de armas, pero ocultas tras una apariencia inofensiva. Estas armas vienen descritas en su Lista de Engaños Sutiles.

Los Sicarios Fantasma desprecian todo tipo de arma y armadura. Para ellos, son meros artefactos débiles hechos por manos débiles. No tienen predilección por ningún arma en especial. No obstante, en sus siniestras apariciones suelen portar alguna hoz o guadaña, esgrimiéndola con gran destreza.

-Compensación: un sicario sólo dispone de una segunda oportunidad y debe cumplir su misión a rajatabla o se considerará que ha fallado. Fracasar en una misión de compensación supone la condena máxima para un sicario, lo que se conoce como

«Castigo», esto es un asesinato merecido. La misión de compensación no tendrá remuneración económica, el sicario no recibirá apoyo logístico de ninguna clase por parte del gremio y debe ser extremadamente difícil de llevar a cabo.

-Castigo: cuando hay que eliminar a un sicario, el trabajo se encomienda a otro sicario. Por regla general, se sigue la siguiente correlación: un Asesino eliminará a un Cortesano, un Fantasma eliminará a un Asesino y un Cortesano eliminará a un Fantasma.

-Punto Franco: son muy pocos los sicarios que residen en la sede central del gremio. Aunque haya disgregados algunos clanes menores con cierta independencia, todos están subyugados por el clan central. Existen numerosos Puntos Francos de contacto diseminados por todo el mundo, ya sean árboles marcados, estatuillas reconocibles, etcétera. El sicario acudirá semanalmente a estos puntos para comprobar si le han dejado alguna nota con órdenes o nuevas directrices. De la misma manera recogerá pertrechos o armas y los devolverá.

-Disciplinas y Escuelas Privadas: las técnicas marciales de estas escuelas no están al alcance de ningún estudiante que no pertenezca a dichas organizaciones exclusivas. Por ello, no hay tasaciones económicas para los papiros y pergaminos en los que se recogen sus técnicas. El valor de una única técnica marcial podría elevarse a miles de Drakmas. Las Disciplinas y Escuelas Privadas son la Escuela Prohibida, la Escuela del Cuerpo y el Espíritu, la Disciplina del Bosque Eterno y la Disciplina de la Palma Sagrada.

-Papiro de la Escuela Prohibida: todas las técnicas marciales de esta Escuela están recogidas en un documento casi sagrado, el Papiro de la Escuela Prohibida. Enrollado sobre sí mismo y custodiado por el Maestro de los sicarios, contiene todas las técnicas y secretos de este arte. Su valor es incalculable.

-Estímulos: dado que a los Sicarios Asesinos se les encomiendan misiones muy peligrosas, están acostumbrados a no verse afectados por ningún Estímulo Natural. Son fríos y calculadores a la hora de ejecutar su misión y a su objetivo. Por ello, dispondrán de un modificador de +3 para los chequeos relativos a Estímulos Naturales. Sin embargo, tienen un gran respeto —incluso temor— a las fuentes que producen Estímulos Sobrenaturales. Esto se debe a que, cuando perseguidos por el incumplimiento del código del asesino, los encargados de ejecutar el correctivo son sus peores enemigos, los Sicarios Fantasma. Por todo esto, aplicarán un modificador de -2 ante los Estímulos Sobrenaturales.

El Sicario Cortesano no se verá sorprendido o afectado por los Estímulos Naturales, pues está acostumbrado a todo tipo de acontecimientos. Por ello, dispondrá de un modificador de +2 al resultado de cualquier chequeo contra Estímulos Naturales.

El Sicario Fantasma no siente miedo, es quien lo provoca. Incluso se les ha llegado a confundir con la mismísima muerte. Lo cierto es que un Sicario Fantasma no se verá afectado por ningún tipo de Estímulo. A lo largo de su vida, se ha enfrentado a cosas inimaginables. Por todas estas razones, un Fantasma dispondrá de un modificador de +3 a los chequeos de Estímulos Naturales y Sobrenaturales.

-Venenos de Sicario: el sicario dispone de varios venenos en su Lista de Venenos de Sicario, que podrá comprar o preparar. Estos venenos producen sus efectos tóxicos sin importar la forma en que se apliquen —tópica, oral, o cual fuere—, sin reducir ni su eficacia ni su duración. Aquellos que posean Inmunidad a los Venenos podrán realizar un chequeo de CON contra el Nivel de Toxicidad del veneno (DfC) para evitar los efectos. Cualquier otro objetivo se verá irremediablemente afectado.

-Veneno Común: este veneno atiende a las reglas de intoxicación propias de las pociones de los Alquimistas. De este modo, si un Sicario Cortesano lo utiliza para envenenar a alguien, se deberá consultar la Regla Especial Pociones, Duración de Pócimas y Pociones —descritas en la profesión de los alquimistas—, y los efectos del Veneno Común. Este veneno pude ser creado por el sicario si se desea.

-Sellos: los Sicarios Fantasma disponen de una variedad de sellos propios. A efectos prácticos, se trata de habilidades mágicas que precisan de realizar unos gestos específicos con los dedos y las palmas de las manos para que surtan efecto. El origen de los sellos no está claro, pero se cree que descienden de los Sellos Prohibidos que se empleaban en los tiempos de las 108 escuelas. Los Sicarios Fantasma los han estudiado durante generaciones, siendo sus únicos usuarios a día de hoy.

ESPECIALIZACIONES DE PROFESIÓN

SICARIO ASESINO

HABILIDADES COMUNES (4)
-Agilidad: Caer / Contorsionar / Equilibrio / Nadar / Rodar
-Comunicación: Interrogar / Intimidar
-Conocimiento: Escribir / Humano / Venenos
-Manipulación: F. Cerraduras / Torturar
-Percepción: Buscar / Reflejos
-Subterfugio: Esconderse / Ocultar Objeto / Sigilo

HABILIDADES DE COMBATE (7)
-Muerte Silenciosa (5) (Pag. 360)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Clandestino (1) (Pag. 142)
-Valentía (2) (Pag. 143)
-Crear Bomba y Veneno (3)
-Sangre Fría (3)
-Desaparecer (4)
-Inmunidad a los Venenos (4) (Pag. 143)
-Moverse a Ciegas (4) (Pag. 144)
-Silencioso (4)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Enlace (F)
-Maestro Sicario (F)
-Notas Presencia (A)
Anécdotas Injustas:
-Prioridades (A)
-Equipo Defectuoso (A)
-Verdugo (A)

REGLAS ESPECIALES
-Aprender Técnica de la Escuela Prohibida
-Armas
-Castigo
-Compensación
-Crédito
-Disciplinas y Escuelas Privadas
-Estímulos
-Papiro de la Escuela Prohibida
-Punto Franco
-Veneno Común
-Venenos de Sicario

ERARIOS
-Bolsa: 30 x ME + 2D60 Reales.
-Sueldo: 30 x ME + 2D60 Reales por misión realizada.

EQUIPO
Lista de Útiles de Infiltración:
-Armadura Anatómica
-Armadura Anatómica Blindada
-Brazalete con Gancho
-Equipo de Buceo
-Manta de Camuflaje
Lista de Útiles de Sicario:
-Bomba Cortina
-Imitador de Llave
-Útiles de Tortura
Lista de Engaños Sutiles:
-Veneno de Sicario
Lista de Pociones:
-Veneno Común (Pag. 275)
Lista de Meditaciones de Monasterio:
-Papiros Exclusivos (Pag. 232)

SICARIO CORTESANO
HABILIDADES COMUNES (7)
-Agilidad: Bailar / Caer / Rodar
-Comunicación: Actuar / Mentir / O. Información / Oratoria / Seducir
-Conocimiento: Escribir / Folclore / Humano / Protocolo / Venenos
-Manipulación: Falsificar / F. Cerraduras
-Percepción: Buscar / Leer Labios / Reflejos
-Subterfugio: Disfrazarse / Ocultar Objeto / Sigilo

HABILIDADES DE COMBATE (5)
-Muerte Silenciosa (5) (Pag. 360)

HABILIDADES ESPECIALES (2)
-Clandestino (1) (Pag. 142)
-Crear Bomba y Veneno (3)
-Desaparecer (4)
-Inmunidad a los Venenos (4) (Pag. 143)
-Maquillaje Tóxico (3)
-Manipular Mente (4)
-Suplantar Identidad (4)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Enlace (F)
-Maestro Sicario (F)
-Notas Presencia (A)
Anécdotas Injustas:
-Prioridades (A)
-Equipo Defectuoso (A)
-Verdugo (A)

REGLAS ESPECIALES
-Aprender Técnica de la Escuela Prohibida
-Armas
-Castigo
-Compensación
-Crédito
-Disciplinas y Escuelas Privadas
-Estímulos
-Papiro de la Escuela Prohibida
-Punto Franco
-Veneno Común
-Venenos de Sicario

ERARIOS
-Bolsa: 20 x ME + 2D60 Reales.
-Sueldo: 20 x ME + 2D60 Reales por misión realizada.

EQUIPO
Lista de Engaños Sutiles:
-Armas Camufladas
-Equipo de Maquillaje
-Máscara Humana
-Veneno de Sicario
Lista de Útiles de Sicario:
-Bomba Cortina
-Imitador de Llave
-Útiles de Tortura
Lista de Pociones:
-Veneno Común (Pag. 275)
Lista de Meditaciones de Monasterio:
-Papiros Exclusivos (Pag. 232)

SICARIO FANTASMA
HABILIDADES COMUNES (5)
-Agilidad: Caer / Rodar
-Conocimiento: Escribir / Humano / Ocultismo / Sobrenatural
-Comunicación: Interrogar / Intimidar
-Manipulación: F. Cerraduras
-Percepción: Buscar / Reflejos
-Subterfugio: Esconderse / Ocultar Objeto / Sigilo

HABILIDADES DE COMBATE (4)
-Muerte Silenciosa(5) (Pag. 360)

HABILIDADES ESPECIALES (2)
-Clandestino (1) (Pag. 142)

HABILIDADES MÁGICAS (3)
Lista de Acciones Fantasmagóricas:
-Reemplazo (6)
Lista de Sellos Fantasma:
-Sello Adherente (3)
-Sello Mentalista (3)
-Sello Móvil (4)
-Sello Hipnótico (5)
-Sello Replicante (7)
-Sello de *Shade* (8)
-Sello Sombrío (8)
Lista de Equilibrios Espirituales:
-Espíritu de Lucha (3) (Pag. 231)
Lista de Taumaturgias Mágicas:
-Usar Místico (4) (Pag. 269)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Enlace (F)
-Maestro Sicario (F)
-Notar Presencia (A)
Anécdotas Injustas:
-Prioridades (A)
-Equipo Defectuoso (A)
-Verdugo (A)

REGLAS ESPECIALES
-Aprender Técnica de la Escuela Prohibida
-Armas
-Castigo
-Compensación
-Crédito
-Disciplinas y Escuelas Privadas
-Estímulos
-Papiro de la Escuela Prohibida
-Punto Franco
-Sellos

ERARIOS
-Bolsa: 40 x ME + 2D60 Reales.
-Sueldo: 40 x ME + 2D60 Reales por misión realizada.

EQUIPO
Lista de Objetos Fantasmales:
-Máscara Fantasma
Lista de Meditaciones de Monasterio:
-Papiros Exclusivos (Pag. 232)

HABILIDADES ESPECIALES

CREAR BOMBA Y VENENO (Man-DfC)(3)
Restricción: sólo Sicario Asesino y Sicario Cortesano.
Tiempo: variable. El tiempo que se determine en la descripción de la bomba o el veneno.
Descripción: el sicario podrá crear Bombas Cortina, Venenos de Sicario o Venenos Comunes. Para ello, deberá disponer de los componentes que precise cada ítem. Para crearlos tendrá que superar un chequeo de MAN contra la Dificultad de Creación (DfC) del elemento. Para crear un Veneno de Sicario o Veneno Común es necesario haber aprendido previamente la habilidad Venenos. Cada especialización proporcionará un mod de +1 al chequeo para crearlos.

MAQUILLAJE TÓXICO (Man-DfC)(3)
Restricción: sólo Sicario Cortesano.
Tiempo: precisa 1D6 minutos para maquillarse.
Descripción: por medio de esta habilidad especial, el sicario podrá combinar distintas sustancias arcillosas y crear todo tipo de venenos. Se asemejarán a una especie de maquillaje que, al mezclarse, producirán distintos efectos venenosos. El Cortesano deberá superar un chequeo entre su MAN y la DfC del veneno a obtener. El sicario podrá pintarse coloretes, los labios, realzar pómulos o simplemente espolvorear en sus manos la sustancia imitando su tonalidad de piel. Cualquiera que toque la piel absorberá el veneno vía cutánea y sufrirá sus efectos. Previamente, el sicario deberá aplicarse una capa imperceptible de otra sustancia que le protege de absorber el veneno. Para emplear esta habilidad se necesita disponer de Equipo de Maquillaje, de la Lista de Engaños Sutiles. Precisa haber aprendido con anterioridad Crear Bomba y Veneno. Cada especialización proporcionará un +1 al resultado del chequeo.

SANGRE FRÍA (Des)(3)
Restricción: sólo Sicario Asesino.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: los Asesinos están entrenados para desenvolverse en situaciones límite en las que deben mantener la sangre fría. Por ello, han desarrollado la capacidad para enmendar posibles errores a la hora de ejecutar técnicas de combate o disparos. Un Asesino podrá repetir una tirada de DES fallida una vez por combate. Con dos especializaciones, podrá repetir por segunda vez la tirada en caso de producirse un nuevo fallo —esto es, hasta tres tiradas—.

DESAPARECER (Sub)(4)
Restricción: sólo Sicario Asesino y Sicario Cortesano.
Tiempo: 2 A/A para realizarla.
Descripción: como su nombre indica, el sicario es capaz de desaparecer. Cuando alguien observa o vigila a un sicario, bastará con un simple descuido, pestañeo o mirada hacia otro punto para que desaparezca. Esta habilidad también suele utilizarse en combinación con una Bomba de Humo. Con Desaparecer, el sicario no se vuelve invisible, sino que se esconde en un sitio cercano, permaneciendo oculto aun encontrándose rodeado de gente. Cualquier chequeo para detectarlo deberá obtener un Éxito Crítico contra el SUB del sicario. Para aprender esta habilidad se requieren dos especializaciones en Esconderse. Cada especialización aporta un +1 para Desaparecer y un -1 al chequeo para

ser detectado.

MANIPULAR MENTE (Com-Int)(4)
Restricción: sólo Sicario Cortesano.
Tiempo: 3 A/A para realizarla.
Descripción: el Sicario Cortesano dispondrá de una técnica que le permite inducir ideas a otros y que inconscientemente las lleven a la práctica creyendo que son ocurrencias propias. Entre las posibilidades se cuentan hacer que alguien se niegue a desenfundar un arma, decida abrir una puerta, vender algo a un precio distinto, compartir información, etcétera. Para ello, el oyente deberá encontrarse dentro del radio de COM Simple del sicario y estar en condiciones de escucharle. De este modo, el sicario deslizará un mensaje oculto en sus frases y el oyente, aunque no converse directamente con él, ejecutará de manera inconsciente la orden. Estos mandatos no podrán provocar que el objetivo se autolesione o se suicide. Para ejecutar esta habilidad, deberá superarse un chequeo de COM contra la INT del oyente. Con cada especialización, el sicario obtendrá un +1 al resultado de tal chequeo.

SILENCIOSO (Sub)(4)
Restricción: sólo Sicario Asesino.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: el Asesino que posea esta habilidad no producirá ningún tipo de ruido, ni al realizar cualquier actividad física ni en pleno combate siquiera. Nunca deberá realizar chequeo de Sigilo. Cualquiera que realice un chequeo para intentar oír a un sicario con esta habilidad deberá obtener un Éxito Crítico. Para aprender esta habilidad se requieren dos especializaciones en Sigilo. Cada especialización de Silencioso aporta un -1 a cualquier chequeo destinado a escuchar al sicario.

SUPLANTAR IDENTIDAD (Sub-Car)(4)
Restricción: sólo Sicario Cortesano.
Tiempo: 6 A/A para realizarla.
Descripción: esta hab especial va un paso más allá de las capacidades propias de los maestros del disfraz. El Cortesano será capaz de convertirse en una réplica perfecta de la persona que elija. Logrará imitar su cara por medio de una Mascara Humana que se puede moldear con las manos. Ésta resultará tan idéntica que nadie notará la diferencia, a menos que la toquen o golpeen. El Cortesano habrá educado las cuerdas vocales y el lenguaje gestual de tal manera que podrá simular la voz y los ademanes del individuo al que intente suplantar. El sicario deberá superar un chequeo entre su SUB y el CAR del objetivo. Para utilizar esta habilidad se precisa haber observado previamente el comportamiento del objetivo. También se requieren dos especializaciones en Disfrazarse. Por cada especialización en Suplantar Identidad, se aplicará un modificador de -1 a cualquier chequeo destinado a descubrir la suplantación.

HABILIDADES MÁGICAS

LISTA DE ACCIONES FANTASMAGÓRICAS
REEMPLAZO (Pod-Pod)(6)
Restricción: sólo Sicario Fantasma.
Tiempo: 2 A/A para realizarla.
Descripción: Acción Fantasmagórica. Cuando el Fantasma sea atacado, generalmente por sorpresa, podrá utilizar esta Habilidad Mágica. Justo después de recibir el ataque de otro personaje, tanto si es en cuerpo a cuerpo como a distancia, el sicario deberá superar un chequeo enfrentado de Poderes para llevar a cabo el Reemplazo. El atacante creerá que ha herido al sicario cuando en realidad ha sido engañado, pues su ataque ha ido dirigido a un tronco de árbol, una piedra, una silla u otro elemento cercano usado por el Fantasma para suplantar su cuerpo. Al mismo tiempo, habrá conseguido ocultarse en algún lugar de las inmediaciones, pudiendo preparar un ataque sorpresa al atacante que quería sorprenderle. Esta habilidad se puede usar siempre y cuando el Fantasma no haya utilizado previamente Alerta o Reflejos. Cada especialización proporcionará un +1 al resultado del chequeo.

LISTA DE SELLOS FANTASMA
SELLO ADHERENTE (Pod)(3)
Restricción: sólo Sicario Fantasma.
Tiempo: 2 A/A para gesticular el sello con las manos e invocarlo.
Descripción: Sello Fantasma. El Sicario Fantasma podrá caminar por paredes y techos como si estuviera en el suelo. Para realizar esta habilidad se precisa de un chequeo de Poder. Mientras se lleva a cabo, el Fantasma no podrá efectuar otra hab mágica. Una vez se separa de la superficie en cuestión, desaparece el efecto de la habilidad. Cada especialización proporciona un +1 al chequeo.

SELLO MENTALISTA (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo Sicario Fantasma.
Tiempo: 3 A/A para gesticular el sello con las manos e invocarlo.
Descripción: Sello Fantasma. Tras gesticular el sello, el sicario podrá leer la mente y saber lo que piensa un personaje que se encuentre dentro de su radio de POD Simple. Para ello, deberá superar un chequeo enfrentado de Poderes. Podrá indagar en la mente y obtener gran cantidad de información sobre el PJ. Mientras realiza este sello, no podrá efectuar otro. Cada especialización aporta un modificador de +1 al chequeo.

SELLO MÓVIL (Pod)(4)
Restricción: sólo Sicario Fantasma.
Tiempo: 3 A/A para gesticular el sello con las manos e invocarlo.
Descripción: Sello Fantasma. El sicario podrá hacer movimientos asombrosos en el aire. Tras invocar el sello, será capaz de saltar grandes distancias y a mucha

altitud, sin sobrepasar su radio de acción. El sello quedará activo y no se podrá llevar a cabo ninguna otra habilidad mágica mientras perdure. Los saltos del sicario harán creer a quien lo vea que está volando. Éste podrá caer de lo alto de una torre y amortiguar la caída con sus piernas sin sufrir daño, y encontrará equilibrio aunque solo disponga de un punto de apoyo minúsculo. Una vez realizado el sello, podrá utilizar Saltar y Caer pero con la distancia amplificada. Ningún salto podrá superar su radio de Poder. Una vez se detenga en su movimiento, el efecto del sello desaparece. Con cada especialización, cualquier chequeo de AGI relacionado con estas maniobras dispondrá de un mod de +1.

SELLO HIPNÓTICO (Pod-Pod)(5)
Restricción: sólo Sicario Fantasma.
Tiempo: 3 A/A para gesticular el sello con las manos e invocarlo.
Descripción: Sello Fantasma. Por medio de este sello, el sicario podrá hipnotizar a un personaje que se encuentre dentro de su radio de POD Simple. Para ello, deberá invocar el sello y superar un chequeo enfrentado de Poderes. La víctima entrará en trance y escuchará las órdenes o directrices que el Fantasma le trasmita. Una vez inducida la hipnosis, la víctima no recordará nada y hará vida normal. No obstante, cuando escuche la palabra clave elegida por el sicario, se convertirá en un autómata obligado a cumplir la voluntad impuesta por el mismo. Cada especialización aportará un mod de +1 al chequeo.

SELLO REPLICANTE (Pod)(7)
Restricción: sólo Sicario Fantasma.
Tiempo: 5 A/A para gesticular el sello con las manos e invocarlo.
Descripción: Sello Fantasma. Se trata de un sello utilizado por el Fantasma para crear una imagen de sí mismo cuando no quiera exponerse al peligro, o bien cuando se vea inmerso en un combate. Tras gesticular el sello, el sicario creará 1D6 réplicas, denominadas sombras. Estas sombras tendrán autonomía propia y la mitad de las A/A propias del Sicario Fantasma. Asimismo, poseerán todas sus habilidades y características. El sicario controlará a las sombras, pudiendo actuar de manera normal mientras lo hace. Las réplicas podrán moverse dentro del radio de POD del sicario. Cada réplica se desvanecerá con el primer impacto recibido. Cualquier ataque realizado por una sombra replicada provocará el mismo daño que produciría el sicario. Cada especialización implica la materialización de un sombra adicional.

SELLO DE *SHADE* (Pod)(8)
Restricción: sólo Sicario Fantasma.
Tiempo: 3 A/A para gesticular el sello con las manos e invocarlo.
Descripción: Sello Fantasma. Gracias a este sello, el Fantasma podrá despertar su *Shade* y utilizar sus dones. Al invocarlo, el *Shade* abandonará su cuerpo sin invertir A/A adicionales y estará sujeto tanto a sus Reglas Especiales como a las propias de los espectros. Los efectos de este sello se prolongarán durante una hora. La primera vez que se invoque el sello, se deberán determinar los dones que posee el *Shade* del Fantasma. Para ello, deberán consultarse las reglas de la raza Espectros y Espíritus en el subcapítulo «Razas: Reglas Especiales y Dones del Capítulo V». Cada especialización aporta un +1 al resultado del chequeo.

SELLO SOMBRÍO (Pod)(8)
Restricción: sólo Sicario Fantasma.
Tiempo: 2 A/A para gesticular el sello con las manos e invocarlo.
Descripción: Sello Fantasma. Se trata de un poderoso sello que, al ser invocado, permitirá al sicario introducirse en cualquier sombra para ocultarse. El sicario se arrojará literalmente hacia una sombra con dimensiones suficientes como para permitir la maniobra. Una vez dentro, no podrá ser detectado ni atacado, aunque él podrá ver y escuchar con normalidad. El sicario podrá moverse a través de las sombras que estén en contacto con la que lo cobija a la velocidad habitual. En ningún caso podrá realizar un ataque u otro sello desde el interior de una sombra. Para salir, deberá invertir 2 A/A y encontrarse en una superficie de sombra lo suficientemente grande. Cada especialización aporta un +1 al resultado del chequeo necesario para realizar el sello. l chequeo.

TRASFONDOS DE SICARIO

ANÉCDOTAS JUSTAS

-*Enlace (F):* eres un contacto, el enlace entre tu *Oyabun* y el resto de sicarios. El ser uno de los pocos que conoce su verdadera identidad te da un peso considerable dentro de tu célula. Tú siempre hablas por boca de vuestro jefe directo y tus órdenes serán inmediatamente acatadas por parte del resto de sicarios menores.

-*Maestro Sicario (F):* tus años de experiencia o tu gran destreza en el arte de matar te han convertido en todo un Maestro Sicario. Cualquier técnica marcial de la Disciplina Prohibida que aprendas te costará la mitad de puntos.

-*Notar Presencia (A):* ocasionalmente puedes saber si otro sicario ha pasado por el lugar en el que te encuentras, bien en ese mismo instante o con anterioridad. Tienes buen olfato para detectar a los de tu gremio.

ANÉCDOTAS INJUSTAS

-*Prioridades (A):* la vida que te veías obligado a llevar como tapadera se ha convertido en tu máxima prioridad. Has desarrollado sentimientos contradictorios ya que, por primera vez, tienes auténticos amigos, tal vez alguien que te ame, o alguien a quien cuidar. Esta nueva perspectiva interfiere directamente en el cumplimiento de tus misiones como sicario. Esta situación hace que tan sólo dediques la mitad del tiempo estipulado a las misiones

que te encomiendan.

-*Equipo Defectuoso (A):* cuando fuiste a recoger el equipo para la misión que debes realizar, estaba destrozado. No es culpa tuya, pero ni siquiera te planteas el intentar explicárselo al gremio. No sólo tienes que cumplir con el objetivo que se te exige, sino que además tienes que reponer el equipo por completo sin levantar sospechas.

-*Verdugo (A):* eres muy hábil en el arte de dar muerte, pero siempre terminas haciendo las cosas a tu manera. Tus métodos no son del agrado de tu superior. Como castigo, se te encomienda acabar con otros sicarios que han fracasado en sus misiones. Todas las riquezas que encuentres en estas misiones serán devueltas al gremio.

LISTA DE EQUIPO

LISTA DE ÚTILES DE INFILTRACIÓN

ARMADURA ANATÓMICA
Coste: 200 Reales la armadura completa. 35 Reales por pieza.
Dificultad de Creación/Tiempo: Supremo / Creación en 1D6 horas por pieza.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Sicario Asesino.
Descripción: Útil de Infiltración. La Armadura Anatómica es una de las corazas mejor diseñada y más avanzada de cuantas existen. Aunque su color puede variar en función de las necesidades, por regla general suelen ser completamente negras. Sus piezas están unidas a un traje confeccionado a medida de su portador y adaptado a sus características físicas. Estas armaduras cuentan con los mismos atributos que una Armadura Ligera —SIC Medio, Salvación de 1D6, CON de 2D4 y una CAP por pieza— pero añadiendo una propiedad envidiable: no proporciona ningún modificador negativo, ni siquiera produce Cansancio al llevarla. Una Armadura Anatómica sólo puede ser utilizada por la persona para la que fue diseñada, o bien por alguien de Constitución similar.

ARMADURA ANATÓMICA BLINDADA
Coste: 400 Reales la armadura completa. 70 Reales por pieza.
Dificultad de Creación/Tiempo: Maestra / Creación en 2D4 horas por pieza.
Capacidad: 1 por pieza
Restricción: lista de Sicario Asesino.
Descripción: Útil de Infiltración. La Armadura Anatómica Blindada está considerada como la mejor de todas las corazas existentes. Se trata de una cota de cuero especial que se ajusta completamente al cuerpo y en la que las piezas de cada miembro están unidas con cremalleras oscuras. En su interior, se reparten distintas placas de metal que dan forma y cubren los músculos de su portador. Se trata de una coraza hecha completamente a medida. Sus propiedades son las siguientes: SIC Supremo, Salvación de 3D6, CON de 4D4 y una CAP de 2/1 por cada pieza. Además, no proporciona ningún modificador negativo ni produce Cansancio. Esta armadura, al aislar perfectamente el cuerpo del exterior —siempre que esté completa—, evita cualquier tipo de congelación, permite realizar tiradas de salvación al atravesar llamas y evita la intoxicación por contacto de cualquier gas venenoso. Sólo puede ser utilizada por la persona para la que fue diseñada.

BRAZALETE CON GANCHO
Coste: 50 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Sicario Asesino.
Descripción: Útil de Infiltración. Se trata de un adminículo formado por una cuerda y un gancho unidos que se coloca en el antebrazo. Este ingenio está dotado de un mecanismo que disparará el gancho hasta una cornisa o azotea próxima y, tras engancharse la cuerda, se irá recogiendo gracias a una polea automática. De este modo, el Sicario Asesino podrá izarse a la parte superior de un edificio. Resulta un instrumento muy útil para trepar hasta azoteas o plantas elevadas de edificios de muy difícil acceso. Sólo podrá elevar a una persona y puede utilizar un máximo de veinte metros de cuerda. Para usarlo, deberá realizarse un chequeo de DES en el momento de disparar e invertir 1 A/A.

EQUIPO DE BUCEO
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Sicario Asesino.
Descripción: Útil de Infiltración. El sicario dispondrá de unas gafas con cubierta de cristal, aletas de cuero duro —pero flexible—, y un tubo de cuero bien cosido. Con este equipo, el sicario dispondrá de un modificador de +1 a los chequeos de Bucear y de Nadar, así como de +2 a los resultados de chequeos de SUB efectuados en el agua.

MANTA DE CAMUFLAJE
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 3/1
Restricción: lista de Sicario Asesino.
Descripción: Útil de Infiltración. Se trata de una manta completamente oscura por uno de sus lados y clara por el otro. Estas distintas tonalidades permiten mejorar las habilidades de camuflaje del usuario en entornos oscuros o luminosos, respectivamente. Siempre que la utilice, le aportará un modificador de +1 a los chequeos de Desaparecer y Esconderse.

LISTA DE ÚTILES DE SICARIO

BOMBA CORTINA
Dificultad de Creación/Tiempo: Variable / 2D30 minutos
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 10/1
Componentes: 1 Esfera Pequeña de Cristal y 1/10 de 1 Porción de Pólvora.

Restricción: lista de Sicario Cortesano y Sicario Asesino.
Descripción: Útiles de Sicario. Se trata de una pequeña esfera con pólvora en su interior que, al ser lanzada contra alguien o contra una superficie, produce distintos efectos. Al impactar contra un individuo produce 1 herida con posibilidad de salvación. La bomba puede ser de distintos tipos, incrementándose su coste según el efecto deseado.

-*Bomba de Humo (DfC Media):* crea una cortina de humo de dos metros de diámetro durante 1D3 asaltos.

-*Bomba de Luz (DfC Avanzado, Coste +10R):* producirá un gran estallido de luz. Cegará durante 1D3 asaltos a todo aquel que tenga los ojos abiertos en un radio de quince metros. Precisa también de una sustancia miscelánea.

-*Bomba Tóxica (DfC Elevado, Coste Variable):* se puede combinar con cualquier tipo de veneno. Genera una cortina de vapores de dos metros de diámetro que intoxica por inhalación a quien se encuentre en él. Se podrá combinar con un Veneno Común (+50 Reales) o con un Veneno de Sicario (coste variable).

IMITADOR DE LLAVE
Coste: 20 Reales.
Capacidad: 6/1
Restricción: lista de Sicario Asesino y Sicario Cortesano.
Descripción: Útiles de Sicario. El sicario dispondrá de una pequeña herramienta con distintos salientes y muelles que, al introducirse en una cerradura, se ajustan a ésta y permiten abrirla con mayor facilidad. Aportará un modificador de +2 a la habilidad Forzar Cerraduras.

ÚTILES DE TORTURA
Coste: 40 Reales.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Sicario Asesino y Sicario Cortesano.
Descripción: Útiles de Sicario. El sicario dispondrá de una pequeña bolsa oscura enrollada y cerrada con dos cordones, uno en cada extremo, con distintos bolsillos en los que contiene pinzas, pinchos, ganchos, agujas, cadenas y guitas listas para torturar a una víctima. Proporcionarán un modificador de +2 al resultado cuando se utilice Torturar.

LISTA DE ENGAÑOS SUTILES
ARMA CAMUFLADA
Coste: variable.
Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 2D3 horas.
Capacidad: variable.
Restricción: lista de Sicario Cortesano.
Descripción: Engaño Sutil. El Sicario Cortesano dispone de su propio arsenal de armas especializadas para llevar a cabo con éxito y sutileza sus misiones. Podrá tener varios tipos de arma que, a simple vista, parecerán simples complementos de la vestimenta. Estas armas sólo podrán ser detectadas con un Éxito Crítico en un chequeo de Deducción. El Cortesano podrá elegir de entre la siguiente lista de Armas Camufladas:

-*Alfileres de Tocado (6 alfileres, 25 Reales):* alfileres para recoger el pelo que podrán ser utilizados como cuchillos arrojadizos. Distancia Arrojadiza, Daño 1, CON 1D4 y CAP 10/1.

-*Bastón Florete (20 Reales):* estéticamente será un bastón, que tras girar la empuñadura del mismo podrá extraerse el estoque oculto en su interior. Distancia Corta, Daño 2, CON 1D4, CAP 1.

-*Cartas Cortantes (30 cartas, 30 Reales):* las cartas tendrán unos bordes muy afilados. El sicario podrá lanzarlas como estrellas arrojadizas. Distancia Arrojadiza, Daño 1, CON 1D6 y CAP 5/1.

-*Cinturón Látigo (15 Reales):* un arma muy similar a un látigo medio con apariencia de cinturón. Distancia Media, Daño 1, CON 1D4 y CAP 2.

EQUIPO DE MAQUILLAJE
Coste: 70 Reales.
Capacidad: 3/1
Componentes: 5 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Sicario Cortesano.
Descripción: Engaño Sutil. Se trata de un pequeño estuche con distintas pinturas y coloretes. Al mezclar varios colores puede simular distintas tonalidades de piel o realzar las facciones de la cara. Al mezclarse, estos polvos dan como resultado un veneno de la lista de Venenos de Sicarios o un Veneno Común. Tras aplicarse una capa previa de protección contra veneno —incluida en el Equipo de Maquillaje—, el sicario podrá utilizarlos para maquillarse, pudiendo envenenar a un personaje mediante el contacto físico con la cara. Sólo el desmaquillante incluido en el Equipo de Maquillaje podría eliminar esta sustancia de la piel del Cortesano. Cada estuche contiene maquillaje suficiente para veinte aplicaciones. El maquillaje incrementa en +1 la DfC del veneno. Además, aporta un modificador de +1 a los chequeos de CAR.

MÁSCARA HUMANA
Coste: 30 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Sicario Cortesano.
Descripción: Engaño Sutil. Se trata de una máscara de un material que puede moldearse con las manos para adoptar la forma de cualquier rostro. El sicario también dispondrá de un juego de pelucas. Para adoptar la nueva apariencia, el Cortesano deberá realizar un chequeo de Suplantar Identidad.

VENENO DE SICARIO
Coste: 40 Reales. Variable.
Dificultad de Creación/Tiempo: Variable / 1D60 minutos
Capacidad: 10/1 (1 frasco).
Componentes: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Sicario Asesino y Sicario

Cortesano.
Descripción: Engaño Sutil. Los sicarios utilizan este tipo de venenos para usarlos en sus armas y hacerlas más letales. Los Cortesanos prefieren utilizarlos para envenenar alimentos o bebidas. Transcurridas seis horas tras la muerte de la víctima, el rastro del veneno desaparecerá y sólo podrá detectarse con un crítico en la habilidad Forense. El efecto de cada Veneno de Sicario puede variar dependiendo de cuantas sustancias misceláneas adicionales se utilicen, incrementando el precio del mismo en consecuencia. El sicario también podrá adquirir o elaborar los Antídotos correspondientes.

-*Veneno Doloroso (DfC Elevado):* causará un gran dolor a la víctima, que sufrirá un -2 al resultado de todos sus chequeos. El insoportable dolor que causa impedirá a la víctima descansar o dormir. Cada 24 horas, la víctima efectuará un chequeo de Constitución. Si lo supera, sobrevivirá otras 24 horas —padeciendo sus efectos—. De fallar el chequeo, la víctima fallecerá. El proceso se repetirá durante 1D3 días. Precisa de dos sustancias misceláneas adicionales (+20 Reales).

-*Veneno Inconsciente (DfC Elevado):* deja inconsciente a la víctima durante 1D10 minutos. Precisa de dos sustancias misceláneas adicionales (+20 Reales).

-*Veneno Mortal (DfC Superior):* mata a la víctima en 1D6 minutos. Precisa de cinco sustancias misceláneas (+50 Reales).

-*Veneno Mortal Retardado (DfC Superior):* mata a la víctima en 1D6 días. Precisa de tres sustancias misceláneas (+30 Reales).

-*Veneno Paralizante (DfC Elevado):* deja paralizada a la víctima durante 1D6 horas. Estará consciente, moverá los ojos y la boca, que no podrá hablar con claridad ni gritar, aunque sí podrá comunicarse esforzándose por no balbucear demasiado. Precisa de una sustancia miscelánea más (+10 Reales).

-*Antídoto (DfC Maestro):* antídoto exclusivo para cualquier Veneno de Sicario. Elimina el efecto de manera inmediata. Sólo este antídoto podrá atajar los efectos de un Veneno de Sicario. Precisa de dos sustancias misceláneas adicionales (+20 Reales).

LISTA DE OBJETOS FANTASMALES
MÁSCARA FANTASMA
Coste: 40 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Sicario Fantasma.
Descripción: Objeto Mágico. Objeto Fantasmal. Se trata de un objeto mágico con forma de máscara que cubre todo el rostro de su portador. Está formada por un material resistente pero desconocido y su superficie es completamente lisa y oscura. Posee una CON Maestra. Cuando un Sicario Fantasma la utiliza y emplea un sello, la máscara cambia de color y de aspecto —en función del sello utilizado— y otorga un modificador de +1 al chequeo para invocar tal sello. Aquel que contemple la máscara mientras se produce la invocación deberá efectuar un chequeo de VAL o caerá presa del miedo. ND Poco Disponible.

AGENTE

REGLAS ESPECIALES

-**Raza Humana:** un Agente Sobrenatural, Detective, o Cazador sólo podrá ser humano ya que el Cuerpo de Agentes del Gobierno prohíbe expresamente que sus miembros pertenezcan a cualquier otra. Incumplir esta norma está tipificado como Delito Mayor, y se castiga con una pena que oscila entre cadena perpetua y pena de muerte.

-**Placa de Agente:** todo agente del gobierno dispone de una placa identificativa con un código alfabético o numérico clave. Éste será su número de identificación, por lo que no se verá obligado a dar su verdadero nombre. El código de la placa siempre se tatúa en alguna parte no visible del cuerpo del agente, para así evitar infiltraciones en el cuerpo o que falsos agentes se identifiquen como tales. El código tatuado no es más que una forma de demostrar que es un verdadero agente del gobierno. Si un agente del gobierno deja de serlo, se le retira la placa, se le emborrona el código tatuado y su número se da de baja en el cuerpo.

-**Armas:** a continuación, exponemos, a modo de sugerencia, el armamento más característico que porta un PJ de ésta profesión.

Las armas más utilizadas por el Agente Cazador son la ballesta, la lanza, la espada, el cuchillo y el Lanzadardos. El Cazador suele llevar como armadura cota de cuero. Rara vez utiliza escudos.

Los Detectives no suelen usar una gran variedad de armas y siempre buscan las más discretas o las que pasan más desapercibidas, por si en un momento dado durante una investigación tienen que hacerse pasar por otro individuo. Las espadas y espadas cortas son armas muy habituales. Nunca llevan escudos. A veces usan cotas de cuero.

Los Agentes Sobrenaturales tampoco utilizan una gran diversidad de armas. Las más habituales son las espadas y la espada corta. No suelen llevar armadura, y de llevarla, prefieren la cota de cuero.

-**Permiso de Arma:** dada su profesión, los agentes están exentos de necesitar un Permiso de Arma para ir armados en Necros siempre que lo vean conveniente. Esta exención se aplica en todos los distritos.

-**Financiación:** el Cuerpo de Agentes del Gobierno se encarga de sus agentes y los provee de buen material y equipo en el momento en el que se licencian. El cuerpo sabe que toda ayuda es poca y que sus agentes combaten en primera línea a delincuentes, asesinos y organizaciones ilegales. Por ello, el PJ —dependiendo de su rango— adquirirá parte de su equipo sin coste alguno en el momento de la Creación de Personaje. Un Agente podrá elegir un artículo de las listas de esta profesión, un Inspector podrá elegir dos objetos sin coste, mientras que un Jefe de Distrito podrá adquirir tres objetos de forma gratuita.

-Estímulos: se podría decir que un Agente Cazador ha visto prácticamente de todo. Las apariciones de seres sobrenaturales están a la orden del día. En sus constantes persecuciones o cacerías ha sido testigo o partícipe de luchas, muertes, y masacres. Por todo ello, dispondrá de un modificador de +3 al resultado de los chequeos ante los Estímulos Sobrenaturales y de +2 para los relativos a Estímulos Naturales.

Los Agentes Detectives están acostumbrados a contemplar todo tipo de situaciones violentas, por lo que poseen un gran aplomo. Tienen un modificador de +2 al resultado de los chequeos por Estímulos Naturales.

El Agente Sobrenatural se topa frecuentemente con fenómenos sobrenaturales y actos ilegales de humanos que poseen capacidades mágicas. Por ello, posee un modificador a la tirada de +2 para los Estímulos Sobrenaturales y de +1 para los Estímulos Naturales.

-Falsificaciones: los Agentes Detective son auténticos especialistas en el contrabando de objetos falsos y, sobre todo, en la detección de documentos falsificados. Por esta razón, cuando un Detective posea dos especializaciones en la habilidad Tasar Objetos, detectará falsificaciones superando el chequeo de CO contra la MAN del falsificador —esto es, ya no necesitará obtener Crítico como especifica la habilidad—. Estas dos especializaciones también le aportarán un mod de +2 al resultado del chequeo.

-Objetos Exóticos: el Agente Cazador, en su afán por cazar de una manera más eficiente y menos destructiva, ha visto la necesidad de adquirir ciertos útiles de otras profesiones. Los Cazadores han llegado a un acuerdo con los alquimistas y los ingenieros para adquirir ciertas nociones sobre el manejo de estos objetos tan exóticos. De este modo, tendrán conocimientos elementales de cómo utilizar la Jeringa de Dosis y el Lanzadardos de los ingenieros sin penalizaciones. Los chequeos de ambos objetos siempre se realizarán con MAN.

-Elixires y Pociones: ciertas sustancias de los alquimistas producen efectos tan sorprendentes sobre diversas razas que se han convertido en imprescindibles para cualquier cazador. La utilización por parte de los Cazadores del elixir Antimutágeno y de las pociones Sueño Inmediato y Veneno Común hace necesaria la consulta de las Reglas Especiales de la profesión de los alquimistas. Se deberán consultar las Reglas Especiales Pócimas, Duración de Pócimas y Pociones, y Elixires.

-Rangos: esta profesión cuenta con la posibilidad de elegir entre tres tipos distintos. Por un lado está el Rango Inicial, que corresponde a Investigador, por otro, el Rango Intermedio, que equivale a Inspector y, por último, el Rango Alto, referente a Jefe de Distrito.

ESPECIALIZACIONES DE PROFESIÓN

AGENTE CAZADOR

HABILIDADES COMUNES (5)
-Agilidad: Correr / Equilibrio / Escalar / Montar / Saltar
-Comunicación: Interrogar / Negociar / Obtener Información
-Conocimiento: Animal / Humano / Mundo / Sobrenatural
-Manipulación: Trampear
-Percepción: Buscar / Escuchar / Orientar / Otear / Reflejos / Rastrear
-Subterfugio: Camuflarse / Sigilo

HABILIDADES DE COMBATE (5)

HABILIDADES ESPECIALES (1)
-Paso Forzado (1) (Pag. 142)
-Alerta (2) (Pag. 143)

HABILIDADES MÁGICAS (3)
Lista de Virtudes de Cazador:
-Rastrear Criatura (1)
-Acecho (2)
-Inmune a la Glándula (3)
-Inmune a la Luz Solar (3)
-Inmune a la Mordedura (3)
-Inmune a la Plaga (3)
-Inmune a la Posesión (3)
-Inmune a la Replicación (3)
-Inmune a la Transposición (3)
-Inmune al Abrazo (3)
-Inmune al Aguijón (3)
-Inmune al Lacayo (3)
Lista de Facetas Extrasensoriales:
-Videncia (2)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Colaboradores (A)
-Corazonada (A)
-Corrupto (A)
Anécdotas Injustas:
-Aconsejado por el Culpable (A)
-Confundido (A)
-Tatuaje Artístico (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Elixires y Pociones
-Estímulos
-Financiación
-Objetos Exóticos
-Permiso de Arma
-Placa de Agente
-Raza Humana

ERARIOS
-Bolsa: 20 x ME + 2D60 Reales.
-Sueldo: 20 x ME + 2D60 Reales por pieza cazada o

capturada.

EQUIPO
Lista de Útiles de Agente:
-Carruaje del Gobierno
-Cofre con Combinación
-Libro de Censo
-Mensaje
-Silbato Silencioso
Lista de Útiles de Caza:
-Carreta Blindada
-Grilletes Indestructibles
Lista de Artefactos de Guerra:
-Lanzadardos (Pag. 288)
Lista de Elixires
-Antimutágeno (Pag. 276)
Lista de Enseres de Alquimia:
-Jeringa de Dosis (Pag. 270)
Lista de Pociones:
-Sueño Inmediato (Pag. 274)
-Veneno Común (Pag. 275)

AGENTE DETECTIVE
HABILIDADES COMUNES (5)
-Agilidad: Montar
-Comunicación: Actuar / Empatía / Interrogar / Mentir / Negociar / Obtener Información / Oratoria
-Conocimiento: Animal / Escribir / Historia / Humano / Mundo / Protocolo / Tasar Objetos / Venenos
-Manipulación: Forzar Cerraduras
-Percepción: Buscar / Escuchar / Leer los Labios / Otear
-Subterfugio: Disfrazarse / Ocultar Objeto / Sigilo

HABILIDADES DE COMBATE (6)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Alerta (2) (Pag. 143)
-Intuición (2)
-Oler la Mentira (2)
-Deducción (3)
-Encontrar Pista (3)
-Sueño Ligero (3) (Pag. 143)
-Forense (4)
-Multiclase (6)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Colaboradores (A)
-Corazonada (A)
-Corrupto (A)
Anécdotas Injustas:
-Aconsejado por el Culpable (A)
-Confundido (A)
-Tatuaje Artístico (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Estímulos
-Falsificaciones
-Financiación
-Permiso de Arma
-Placa de Agente
-Raza Humana

ERARIOS
-Bolsa: 20 x ME + 2D60 Reales.
-Sueldo: 5 x ME Reales semanales.

EQUIPO
Lista de Útiles de Agente:
-Carruaje del Gobierno
-Cofre con Combinación
-Libro de Censo
-Mensaje
-Silbato Silencioso
Lista de Útiles de Investigación:
-Bolsa de Maquillaje
-Informe
-Lente
-Maletín de Investigación
-Mochila con Disfraces
Lista de Robos de Guante Blanco:
-Ganzúas (Pag. 255)

AGENTE SOBRENATURAL
HABILIDADES COMUNES (4)
-Agilidad: Montar
-Comunicación: Interrogar / Obtener Información / Oratoria
-Conocimiento: Escribir / Humano / Idiomas / Mundo / Ocultismo / Protocolo
-Percepción: Buscar / Otear

HABILIDADES DE COMBATE (5)

HABILIDADES ESPECIALES (1)
-Alerta (2) (Pag. 143)
-Intuición (2)
-Oler la Mentira (2)

HABILIDADES MÁGICAS (4)
Lista de Facetas Extrasensoriales:
-Videncia (2)
-Sexto Sentido (3)
-Cadena Espiritual (4)
-Espíritu Voraz (5)
-Ataque Sensorial (6)
-Protección contra Dementes (7)
-Limpiar Espíritu (9)
Lista de Taumaturgias Mágicas:
-Usar Místico (4) (Pag. 269)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Colaboradores (A)
-Corazonada (A)
-Corrupto (A)
Anécdotas Injustas:
-Aconsejado por el Culpable (A)

-Confundido (A)
-Tatuaje Artístico (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Estímulos
-Financiación
-Permiso de Arma
-Placa de Agente
-Raza Humana

ERARIOS
-Bolsa: 18 x ME + 2D60 Reales.
-Sueldo: 4 x ME Reales semanales.

EQUIPO
Lista de Útiles de Agente:
-Carruaje del Gobierno
-Cofre con Combinación
-Libro de Censo
-Mensaje
-Silbato Silencioso
Lista de Útiles para Dementes:
-Bozal Metálico
-Camisa de Fuerza
-Capucha con Cordaje
-Sello de Marcas

HABILIDADES ESPECIALES

INTUICIÓN (Int)(2)
Restricción: sólo Agente Detective y Agente Sobrenatural.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: intuición es una habilidad especial que permite al agente saber si está siguiendo una pista correcta, si justo antes de entrar en un lugar va a tener problemas, si cierto individuo puede ser peligroso, si alguien está a punto de cometer algún delito cerca suya, y similares. Para llevar a cabo esta habilidad, deberá realizar un chequeo de INT. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

OLER LA MENTIRA (Int-Com)(2)
Restricción: sólo Ladrón Noble, Mercenario Perro de la Guerra y Agente Detective.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: gracias a esta habilidad, el personaje intuirá si alguien le miente. Cualquiera que utilice Mentir contra el PJ que cuente con esta habilidad especial aplicará un modificador de -2 al resultado del chequeo. Por cada especialización, se aplicará un modificador adicional de -1.

DEDUCCIÓN (Int)(3)
Restricción: sólo Agente Detective.
Tiempo: 2 A/A para realizarla.
Descripción: por medio de esta habilidad especial, el Detective podrá observar a cualquier individuo o sospechoso y, gracias a escrutar sus vestimentas, movimientos, hábitos o gestos involuntarios, podrá saber de dónde viene, su profesión, si ha podido cometer algún delito —por un comentario o espasmo nervioso—, si está tratando de ocultar algo sutilmente, etcétera. Para ello, deberá realizar un chequeo de INT. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

ENCONTRAR PISTA (Per)(3)
Restricción: sólo Agente Detective.
Tiempo: 3 A/A para realizarla.
Descripción: el Agente Detective dispondrá de una habilidad extraordinaria para encontrar, bien en el escenario de un crimen o bien en uno preparado para cometer un delito, una pista flagrante que le orientará en su investigación. Esta habilidad permite detectar e investigar varios indicios. Para llevarla a cabo, deberá superarse un chequeo de PER. El radio de acción será la Percepción Simple del PJ. También podrá determinar que una escena está preparada chequeando directamente contra la MAN del delincuente. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado de los chequeos.

FORENSE (Per)(4)
Restricción: sólo Agente Detective.
Tiempo: 3 A/A para realizarla.
Descripción: por medio de esta habilidad especial, el Detective podrá examinar un cadáver y determinar los daños que ha sufrido, la causa de su muerte, el arma empleada, identificar el uso de veneno, o si por lo contrario se ha producido por un ataque sobrenatural. Asimismo, podrá descubrir detalles del asesino o asesinos que cometieron el crimen, en concreto, su CON y DES aproximadas. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

MULTICLASE (Des)(6)
Restricción: sólo Agente Detective.
Tiempo: 1 A/A para realizarla.
Descripción: esta habilidad refleja el exhaustivo entrenamiento que posee un Agente Detective, abarcando prácticamente todos los campos del conocimiento. Es una habilidad muy útil para infiltrarse en bandas organizadas y hacerse pasar por otro individuo. Permite utilizar habilidades desconocidas, propias de otras profesiones. El agente podrá chequear con su nivel de DES cualquier Habilidad Común que no haya aprendido. Recibirá un modificador a la tirada de –1, ya que realiza una acción que no domina. Nunca ganará Puntos de Experiencia cuando utilice Multiclase. No obstante, aprenderá cualquier habilidad común en la que obtenga un crítico G1 al utilizar Multiclase. Por cada especialización,

podrá repetir un chequeo fallido de Multiclase, siempre y cuando no haya cometido una Pifia.

HABILIDADES MÁGICAS

LISTA DE VIRTUDES DE CAZADOR

RASTREAR CRIATURA (Pod-Pod)(1)
Restricción: sólo Agente Cazador.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: Virtud de Cazador. Si el Cazador logra obtener unas gotas de sangre de la raza que persigue, podrá incrementar sus capacidades de rastreo. Gracias a Rastrear Criatura, al ingerir una gota de sangre de la raza y otra gota de Antimutágeno, dispondrá durante 1D20 horas de un radio de POD incrementado. Su valor de Poder Simple se multiplicará por 100 metros. De este modo, si posee un nivel de POD Elevado (7), dispondrá de un radio de 700 metros para conocer la ubicación y la trayectoria —en todo momento— de la criatura que persigue. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

ACECHO (Pod-Pod)(2)
Restricción: sólo Agente Cazador.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: Virtud de Cazador. Cuando el Agente Cazador está cerca de su presa, trata por todos los medios de hacer que cometa un error o disminuir sus capacidades mágicas al máximo. Por ello, cualquier criatura no humana que entre y permanezca en el radio de POD del Cazador deberá superar con éxito un chequeo de Poderes enfrentado o sufrirá un mod de –1 al resultado de sus chequeos de dones. Una vez salga del radio de Poder, el modificador desaparece. Cada especialización acumulará un modificador de -1 adicional.

INMUNE A LA GLÁNDULA (Pod)(3)
Restricción: sólo Agente Cazador.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Virtud de Cazador. Cuando un Saurio realice Mirada Hipnótica, Mordedura Venenosa, y Mordedura Mortal, tendrá un mod de -2 si la víctima es un Cazador que dispone de esta habilidad. Con la 1ª especialización, acumulará otro -1 a la tirada y, con la 2ª especialización, será necesario obtener Crítico en la tirada para que los dones mencionados afecten al Cazador.

INMUNE A LA LUZ SOLAR (Pod)(3)
Restricción: sólo Agente Cazador.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Virtud de Cazador. Cuando un Arquero Solar realice Combustión Instantánea, Golpe de Sol, o Viento Solar, tendrá un mod de -2 si la víctima es un Cazador que dispone de esta habilidad. Con la 1ª especialización acumulará otro -1 a la tirada, y con la 2ª, será necesario obtener Crítico en la tirada para que los dones mencionados afecten al cazador.

INMUNE A LA MORDEDURA (Pod)(3)
Restricción: sólo Agente Cazador.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: Virtud de Cazador. Tales son las cualidades mágicas del Cazador que es prácticamente inmune a la mordedura de un licántropo. Cuando el Cazador sea mordido por un licántropo y sobreviva, dispondrá de un modificador de +2 al resultado del chequeo de Poderes enfrentados para evitar la toxina del lupino y volverse uno de ellos. Con la 1ª especialización, acumulará otro +1 a la tirada y, con la 2ª especialización, sólo se verá contagiado si obtiene Pifia en el chequeo.

INMUNE A LA PLAGA (Pod)(3)
Restricción: sólo Agente Cazador.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Virtud de Cazador. Con esta habilidad mágica, el Cazador contará con resistencia a ciertas propiedades muy molestas de los zombis. El Cazador dispondrá de un modificador de +2 al resultado de la tirada de CON cuando entre dentro del radio de Poder Simple de un zombi que posea el don Peste. Además, cualquier zombi tendrá que aplicar un modificador de -2 para los chequeos de Mordedura y Portador de Plagas cuando use estas habilidades contra el Cazador. Con la 1ª especialización acumulará otro -1 a la tirada y, con la 2ª especialización, será necesario obtener Crítico en la tirada para que afecten, y Pifia en el caso de Peste.

INMUNE A LA POSESIÓN (Pod)(3)
Restricción: sólo Agente Cazador.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Virtud de Cazador. Por medio de esta habilidad, el Cazador evitará que un espíritu se apodere o se alimente de su cuerpo, facilitando la persecución de estos entes etéreos. El espíritu dispondrá de un mod de -2 al resultado del chequeo de Posesión o de Chupar Vitalidad que intente realizar sobre el Cazador. Con la 1ª especialización acumulará otro -1 a la tirada y, con la 2ª especialización, necesitará obtener un Crítico en la tirada.

INMUNE A LA REPLICACIÓN (Pod)(3)
Restricción: sólo Agente Cazador.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Virtud de Cazador. El Cazador podrá evitar que un Metamorfo adquiera su apariencia física o características al tocarlo. Cuando un Metamorfo realice una Replicación, tendrá un mod de -2 si la víctima es un Cazador que disponga de esta habilidad. Con la 1ª especialización acumulará otro -1 a la tirada, y con la 2ª especialización, necesitará obtener un Crítico en la tirada.

INMUNE A LA TRANSPOSICIÓN (Pod)(3)
Restricción: sólo Agente Cazador.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Virtud de Cazador. Cuando un demonio realice una Transposición, Transponer Muerte, o

Transponer Matando, aplicará un mod de -2 si la víctima es un Cazador. Con la 1ª especialización acumulará otro -1 a la tirada y, con la 2ª especialización, necesitará obtener un Crítico en la tirada.

INMUNE AL ABRAZO (Pod)(3)
Restricción: sólo Agente Cazador.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Virtud de Cazador. Cuando un vampiro realice el Abrazo, Crear Engendro, Obtener Recuerdos, o Seducción Vampírica, aplicará un mod de -2 si la víctima es un Cazador. Con la 1ª especialización acumulará otro -1 a la tirada, y con la 2ª especialización, necesitará obtener un Crítico en la tirada.

INMUNE AL AGUIJÓN (Pod)(3)
Restricción: sólo Agente Cazador.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Virtud de Cazador. Cuando un Ácnido realice Aguijón de Escorpión, Aguijonazo, Control Mental, o Parásito, aplicará un mod de -2 si la víctima es un Cazador. Con la 1ª especialización acumulará otro -1 a la tirada y, con la 2ª especialización, necesitará obtener un Crítico en la tirada.

INMUNE AL LACAYO (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo Agente Cazador.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: Virtud de Cazador. El Cazador dispondrá de la capacidad de destruir el nexo de unión entre un Despojo y su señor brujo. Cuando el Cazador reduzca a cero los Puntos de Vida de un Despojo, realizará un chequeo de Poderes enfrentado entre el propio y el del brujo que animó al Despojo, que deberá encontrarse en el radio de Poder Simple del Cazador en el momento de perder todos sus PV. De superarlo, acabará con el vínculo entre ambos y el Despojo dejará de estar afectado por la Invocación concreta. El Cazador dispondrá de un modificador de +2 al resultado del chequeo. Con cada especialización, el mod se incrementará en +1.

LISTA DE FACETAS EXTRASENSORIALES
VIDENCIA (Pod-Pod)(2)
Restricción: sólo Agente Sobrenatural y Agente Cazador.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: Faceta Extrasensorial. Cuando un agente se encuentre en una zona en la que alguien haya realizado un acto mágico, el agente efectuará un chequeo enfrentado de POD. De superarlo identificará la hab mágica o el don empleado. En caso de errar, pasarán desapercibidos. El área de efecto equivaldrá al POD Simple del agente. Con la 1ª especialización, el Agente recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo. Con la 2ª Especialización, podrá vislumbrar la apariencia de aquel que realizó el acto mágico —en caso de haber superado el chequeo—.

SEXTO SENTIDO (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo Agente Sobrenatural.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: Faceta Extrasensorial. El Agente Sobrenatural podrá detectar las habilidades mágicas de los humanos que se encuentren cerca. Para ello, deberá superar un chequeo de Poderes enfrentados. Además, si el Agente Sobrenatural obtiene un Crítico en la tirada identificará los dones que posee el individuo de tratarse de un ser de otra raza. Su radio de acción será el Poder Simple. La 1ª especialización aportará un mod de +1 al chequeo. Con la 2ª, su radio de acción se ampliará a su POD.

CADENA ESPIRITUAL (Pod-Pod)(4)
Restricción: sólo Agente Sobrenatural.
Tiempo: 4 A/A para realizarla.
Descripción: Faceta Extrasensorial. Un Agente Sobrenatural se servirá de Cadena Espiritual cuando necesite reducir a un humano con habilidades mágicas para llevarlo ante sus superiores y tratar sus enfermedades mentales. El Agente colocará las manos en la cabeza del humano enfermo y se introducirá en su psique, anulando sus habilidades mágicas de manera temporal. Para llevar a cabo esta acción, deberá superarse un chequeo enfrentado de Poderes. El Agente Sobrenatural decide hasta cuando permanece el efecto de la Cadena Espiritual. Si el Agente Sobrenatural muriera, el efecto de la habilidad desaparecería. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

ESPÍRITU VORAZ (Pod-Pod)(5)
Restricción: sólo Agente Sobrenatural.
Tiempo: 3 A/A para realizarla.
Descripción: Faceta Extrasensorial. Esta habilidad permitirá al Agente bloquear una hab mágica y utilizarla en contra de su ejecutor. Previamente, el Agente deberá identificar las habs mágicas que posee su víctima, tras lo cual podrá absorber una temporalmente. Para neutralizar y absorber una habilidad será necesario que supere un chequeo de POD enfrentados. La víctima deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del agente en el momento de efectuar la acción. Durante 1D60 minutos la habilidad quedará anulada, aunque el Agente Sobrenatural sí podrá emplearla. Cada especialización aporta al Agente un mod de +1 al resultado del chequeo.

ATAQUE SENSORIAL (Pod-Pod)(6)
Restricción: sólo Agente Sobrenatural.
Tiempo: 3 A/A para realizarla.
Descripción: Faceta Extrasensorial. El Agente Sobrenatural tiene la capacidad de llevar a cabo un ataque que debilita temporalmente la capacidad mágica de un demente o sospechoso. Para ello, el objetivo deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del agente y éste superar un chequeo de Poderes enfrentados. El POD de la víctima se reducirá en 1D6 niveles durante 1D60 minutos. Cada especialización

aportará un mod de +1 al resultado del chequeo.

PROTECCIÓN CONTRA DEMENTES (Pod)(7)
Restricción: sólo Agente Sobrenatural.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: Faceta Extrasensorial. Posiblemente la cualidad más destacada de los Agentes Sobrenaturales sea su tremenda fuerza de voluntad. Son expertos en las técnicas que proporcionan una inusitada fortaleza interior, y saben cómo defenderse de cualquier tipo de ataque. Un Agente Sobrenatural contará con una última tirada contra su propio POD para evitar cualquier ataque o efecto de una habilidad mágica, Invocación, u objeto místico. Superando este chequeo anulará, repelerá, o desviará el resultado mágico. Cada especialización otorga un modificador de +1 al resultado del chequeo.

LIMPIAR ESPÍRITU (Pod-Pod)(9)
Restricción: sólo Agente Sobrenatural.
Tiempo: 7 A/A para realizarla.
Descripción: Faceta Extrasensorial. Se trata de la habilidad mágica más poderosa y complicada de los Agentes Sobrenaturales. Con ella, resulta posible borrar de la mente del individuo enfermo todas sus habs mágicas de manera definitiva. Para hacerlo, el Sobrenatural deberá tocar la frente del individuo e introducirse en su psique. Si supera un chequeo enfrentado de Poderes entre ambos lo habrá conseguido. En casos excepcionales, el Agente Sobrenatural puede revertir el proceso, aunque ello exige obtener un Crítico. Esta habilidad mágica no afecta a los dones. Con la 1ª especialización, el Agente recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo de POD. Con la 2ª especialización, no necesitará obtener Crítico para devolver las habs mágicas a su víctima, tan sólo precisará superar de nuevo el chequeo de Poderes enfrentados.

TRASFONDOS DE AGENTE

ANÉCDOTAS JUSTAS

-*Colaboradores (A):* en determinados casos, podrás contar con la ayuda de algún conocido o renombrado especialista — un historiador, un estudioso del arte, un médico, un experto en protocolo, un analizador de mentes criminales, un estratega militar, un ingeniero, un alquimista, etcétera— para avanzar en tu investigación.

-*Corazonada (A):* cuando dispones de menos indicios en un caso es cuando te llega por inspiración una idea que te orienta en la dirección correcta.

-*Corrupto (A):* la paga es escasa y hay que buscar un sobresueldo. Para proteger a los ciudadanos en una metrópolis de moralidad ambigua, un buen agente debe cuidar a los vecinos a ambos lados de la ley. Tal vez sean las mafias, o los sicarios, o cualquier delincuente puntual; se te da bien mirar hacia otro lado y extender la mano. Nunca te pillan y todos ganan. Por cada delito que consientes se te paga una media de 1D30 Reales.

ANÉCDOTAS INJUSTAS

-*Aconsejado por el Culpable (A):* en algunas ocasiones cuentas todos tus avances y pides consejo al culpable o colaborador de la fechoría.

-*Confundido (A):* llevas tanto tiempo infiltrado en una organización criminal que le has cogido el gusto a sus actividades. En ocasiones, dejas de pensar como agente para hacerlo como un delincuente. Te gusta más cometer fechorías que cazar a los culpables. Ten cuidado, pues se nos conoce por nuestros actos.

-*Tatuaje Artístico (A):* no sabemos si tu tatuador era un artista frustrado o simplemente estaba borracho. A ti ya te da igual, la cuestión es que el tatuaje que te identifica como agente rara vez se entiende como tal. Esto puede ser tu condena o tu salvación.

LISTA DE EQUIPO

LISTA DE ÚTILES DE AGENTE

CARRUAJE DEL GOBIERNO
Coste: 200 Reales.
Capacidad: no portable. Transporta 500 kg.
Restricción: lista de agente.
Descripción: Útil de Agente. Cuando un agente debe transportar material confiscado, a prisioneros o a más efectivos de la ley utiliza el Carruaje del Gobierno. Está hecho de madera y remaches metálicos, luce emblemas en todas las caras, posee una puerta con cerradura propia e incluye dos caballos percherones de tiro. Dispone de un nivel de CON Maestro.

COFRE CON COMBINACIÓN
Coste: 20 Reales.
Capacidad: 5
Restricción: lista de agente.
Descripción: Útil de Agente. No es más que una caja de madera con remaches y placas de acero que posee un artilugio de cierre que impiden abrir el cofre si no se introduce la combinación numérica. Los agentes utilizan el cofre para guardar objetos valiosos requisados a sospechosos o delincuentes. El cofre tiene capacidad para guardar 400 Reales u objetos de CAP inferior a 4. El nivel de CON del cofre equivale a Maestro.

LIBRO DE CENSO
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de agente.
Descripción: Útil de Agente. Se trata de una herramienta fundamental para identificar a los ciudadanos y residentes que viven en el Estado de Necros. En el Libro de Censo aparecerán los nombres de todos los habitantes de la metrópolis, indicando si son ciudadanos o residentes, retratos de los mismos, e información relativa al tiempo de residencia, familia, el trabajo y similares. También se determina si el individuo posee Permiso de Arma o no, si dispone de

Licencia de Ventas en vigor o si está incluido en la Lista Negra por Delito Menor o Mayor. Cada distrito posee un Libro de Censo distinto con sus respectivas copias para aquellos agentes que lo soliciten.

MENSAJE
Coste: 2 Reales.
Capacidad: 10/1
Restricción: lista de agente.
Descripción: Útil de Agente. Se trata de un diminuto cilindro del tamaño de un dedo que contiene pequeños papeles enrollados y un lápiz. Los agentes utilizan este adminículo para mantener informados a sus superiores de los avances que alcanzan en sus investigaciones. Lo habitual es entregarlos a un contacto o enviarlos mediante un ave mensajera. Al emplear Ocultar Objeto para esconder este útil se aplicará un modificador de +2.

SILBATO SILENCIOSO
Coste: 3 Reales.
Capacidad: 15/1
Restricción: lista de agente.
Descripción: Útil de Agente. Se trata de un silbato que emite un sonido inaudible para el oído humano pero nítido para las aves mensajeras. Así, el Agente podrá llamar a un ave mensajera del gremio y enviar cualquier mensaje escrito a sus superiores. El ave tardará en aparecer 1D10 minutos. Al emplear Ocultar Objeto para esconder este útil se aplicará un modificador de +2.

LISTA DE ÚTILES DE CAZA
CARRETA BLINDADA
Coste: 250 Reales.
Capacidad: No portable. Transporta 300 kg.
Restricción: lista de Agente Cazador.
Descripción: Útil de Caza. Cuando un ser de otra raza no puede adquirir apariencia humana o es demasiado peligroso, los Agentes Cazadores utilizan Carretas Blindadas a la hora de transportarlos. Esta carreta incluye dos caballos percherones, un cajón de madera blindado y cerrado con placas de acero —nivel de CON Épico 13—. Para deteriorarla o abrir un hueco en ella, debe superarse un chequeo de FU obteniendo un Crítico G1.

GRILLETES INDESTRUCTIBLES
Coste: 45 Reales.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Agente Cazador.
Descripción: Útil de Caza. Creados a partir de una aleación especial y secreta, se trata de un conjunto de cadenas y esposas que se emplean para apresar a los individuos de razas poderosas que persigue esta clase de agente. Los grilletes poseen un nivel de CON Épico 15. Únicamente pueden romperse con un resultado de Crítico. Llevarlos puestos o portarlos otorga un mod de -2 a los chequeos de SUB.

LISTA DE ÚTILES DE INVESTIGACIÓN
BOLSA DE MAQUILLAJE
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Agente Detective.
Descripción: Útil de Investigación. La bolsa contiene pegamento para la piel y disolvente con los que pegar y desprender narices, bigotes, barbas o pelucas postizas. También incluye estos elementos. Cuando utilice este kit, el Agente Detective aplica un +1 a Disfrazarse que además modifica en –1 el resultado de cualquier chequeo de INT o PER que se realice para descubrirlo.

INFORME
Coste: 2 Real.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Agente Detective.
Descripción: Útil de Investigación. El Agente Detective contará con un bloc de notas y un lápiz para apuntar los avances y reflexiones referentes a un caso. El usuario aplicará un modificador de +1 al resultado de Encontrar Pista o Forense.

LENTE
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 3/1
Restricción: lista de Agente Detective.
Descripción: Útil de Investigación. El Detective dispone de una lupa que le aportará un modificador de +1 al resultado de Encontrar Pista siempre que examine elementos pequeños.

MALETÍN DE INVESTIGACIÓN
Coste: 50 Reales.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Agente Detective.
Descripción: Útil de Investigación. El maletín contiene todo tipo de sustancias tales como polvos para detectar huellas en cuerpos y superficies, instrumentos forenses, o sustancias para identificar venenos en alimentos y bebidas. Aporta un modificador de +2 al resultado de Encontrar Pista y Forense en esta clase de situaciones.

MOCHILA CON DISFRACES
Coste: 35 Reales.
Capacidad: 3
Restricción: lista de Agente Detective.
Descripción: Útil de Investigación. El Agente Detective dispondrá de una bolsa que contendrá cinco disfraces distintos a elegir por el PJ. Estarán ordenados y enganchados a un correaje, listos para ser utilizados en el acto. No se incluyen armaduras ni armas, sólo prendas. Cuando utilice uno de estos disfraces, el Agente Detective aplica un +1 a Disfrazarse que además modifica en –1 el resultado de cualquier chequeo de INT o PER que se realice para descubrirlo.

LISTA DE ÚTILES PARA DEMENTES

BOZAL METÁLICO
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Agente Sobrenatural.
Descripción: Útil para Dementes. Se trata de un artilugio de metal que se introduce en la boca del individuo, enganchándose en los dientes y encías. La boca queda abierta y del aparato salen unos alambres que se apoyan en la clavícula del demente. Con este aparato se consigue evitar que el preso hable, muerda o se provoque la asfixia.

CAMISA DE FUERZA
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Agente Sobrenatural.
Descripción: Útil para Dementes. La Camisa de Fuerza lleva correajes y unas mangas que se abrochan a la espalda, impidiendo que su portador pueda mover los brazos. La camisa es de un material de lona muy resistente y casi imposible de rajar. Cualquiera que quiera romper la camisa de fuerza deberá chequear con su FU contra un nivel de CON Maestro y obtener un resultado Crítico.

CAPUCHA CON CORDAJE
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Agente Sobrenatural.
Descripción: Útil para Dementes. Al igual que la Camisa de Fuerza, la capucha está confeccionada con una lona especial casi irrompible que, una vez puesta, impide que el individuo pueda morder a nadie. También sirve para impedir que alguien le reconozca o que pueda escuchar con facilidad. La capucha incluye unos cordones que la aprietan y la fijan a la cabeza. Para romper la capucha resulta necesario superar un chequeo de FU contra un nivel de CON Maestro y obtener Crítico. Proporciona –2 al resultado de todos los chequeos de PER y COM.

SELLO DE MARCAS
Coste: 6 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Agente Sobrenatural.
Descripción: Útil para Dementes. Cuando un Agente Sobrenatural encuentra a un individuo demente o enfermo mental, lo primero que hace es ponerle una marca en la frente para que sea fácilmente reconocible por las autoridades. Para ello, se utiliza este objeto, consistente en un sello con una marca y en un frasco con tinta negra. La marca impresa en la piel no puede eliminarse con agua y tarda 1D10 días en desaparecer.

LADRÓN

REGLAS ESPECIALES

-Armas: a continuación, exponemos, a modo de sugerencia, el armamento más característico que porta un PJ de esta profesión.

No es que los Ladrones Mendigos sean especialmente sutiles a la hora de empuñar un arma, pero tampoco quieren llamar la atención sobre si van armados o no. Lo más habitual es encontrar a un Mendigo portando cuchillos, nudilleras o bastones, nunca armas de mayor tamaño o menos discretas. No utilizan ningún tipo de armadura, ni por asomo.

Un Ladrón Noble no utiliza una gran gama de armas y, en muchos casos, es reacio a llevar cualquiera, ya que se considera un ladrón de guante blanco y no un simple espadachín. Empero, las armas más habituales son el cuchillo, el florete y el bastón corto, que hace las veces tanto de arma como de complemento de traza recatada y noble. Evidentemente, nunca se planteará llevar una armadura.

Los Salteadores son ladrones polifacéticos, no tienen armas predilectas y el abanico de las que pueden usar es bastante amplio. Suelen portar cuchillo, espada corta, espada, arco o ballesta. El Salteador, generalmente, utiliza cotas de cuero como armadura; el resto son muy pesadas, aparatosas, o pueden estorbarle a la hora de utilizar sus cualidades en el arte de sorprender al adversario.

-Documentos Falsos: siempre que algún Agente del Gobierno decida examinar un documento falsificado por un Ladrón Noble, deberá chequear con la habilidad especial apropiada contra la DfC del documento o, en su defecto, contra la Manipulación del ladrón.

-Mercado Único: los ladrones tienen una extraordinaria capacidad para conseguir cualquier objeto del resto de profesiones. Debido a que son los principales proveedores de muchos comerciantes, sus convenios les permiten comprar cualquier artículo, de cualquier profesión, por su valor exacto. Además, los comerciantes saben que de pedir más, acabarán robándoles la mercancía. Esta regla permite al personaje comprar artículos de las listas de cualquier profesión existente sin incremento en su coste.

-Estímulos: la vida de la calle es cruda, y por esto, ningún Ladrón Mendigo se sorprende ante los Estímulos Naturales. Sin embargo, se muestran asustadizos ante los Sobrenaturales e intentan desaparecer ante el más mínimo indicio de la presencia de fenómenos de tal carácter. El Ladrón Mendigo aplicará un modificador de +2 a las tiradas contra Estímulos Naturales y de -1 para los Sobrenaturales.

El Ladrón Noble es un individuo muy sociable, pero centrado sobre todo en las relaciones que se basan en la jerarquía de escalas sociales, por lo que no quiere tener nada que ver con seres de otras razas. Contará con un modificador de +1 para los chequeos contra Estímulos Naturales y de un modificador de -2 para los Sobrenaturales.

Cuando un ladrón se dedica a los asaltos y a los asuntos más sucios debe estar preparado para todo y no puede permitirse que nada le sorprenda. Por eso, el Salteador dispone de un modificador de +3 a las tiradas contra Estímulos Naturales y de +1 para los Estímulos Sobrenaturales.

ESPECIALIZACIONES DE PROFESIÓN

LADRÓN MENDIGO
HABILIDADES COMUNES (6)
-Agilidad: Acrobacias / Correr / Saltar
-Comunicación: Actuar / Mentir
-Conocimiento: Lenguaje de Signos
-Manipulación: Forzar Cerraduras / Hurtar / Registrar / Trilero
-Percepción: Buscar / Escuchar / Otear / Reflejos
-Subterfugio: Disfrazarse / Esconderse / Ocultar Objeto / Sigilo

HABILIDADES DE COMBATE (4)

HABILIDADES ESPECIALES (4)
-Clandestino (1) (Pag. 142)
-Memorizar Conversación (1)
-Percibir la Riqueza (1) (Pag. 142)
-Callejero (2)
-Suspicaz (2)
-Adivinar un Bulto (3)
-Sueño Ligero (3) (Pag. 143)
-Moverse a Ciegas (4) (Pag. 144)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Perista (F)
-Plan de Escape (A)
-Territorio (F)
Anécdotas Injustas:
-Disfrazados (A)
-Guante Blanco (A)
-Marca Personal (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Documentos Falsos
-Estímulos
-Mercado Único

ERARIOS
-Bolsa: 15 x ME + 2D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Pillajes Callejeros:
-Capucha Cubre Rostro
-Chaleco con Bolsillos Ocultos
-Cuchillo Minúsculo
-Dados y Cartas Trucadas
-Diente de Oro
-Macuto con Bolsillo Oculto
-Moneda Falsa
Lista de Robos de Guante Blanco:
-Ganzúas

LADRÓN NOBLE
HABILIDADES COMUNES (7)
-Agilidad: Bailar / Contorsionar / Correr / Equilibrio
-Comunicación: Actuar / Empatía / Mentir / Narrar / Obtener Información / Oratoria / Seducir
-Conocimiento: Escribir / Historia / Idiomas / Lenguaje de Signos / Mundo / Protocolo
-Manipulación: Falsificar / Forzar Cerraduras / Hurtar / Registrar
-Percepción: Buscar / Escuchar / Leer los Labios / Otear / Orientar
-Subterfugio: Disfrazarse / Esconderse / Ocultar Objeto / Sigilo

HABILIDADES DE COMBATE (3)

HABILIDADES ESPECIALES (4)
-Aristocracia Clandestina (1) (Pag. 142)
-Percibir la Riqueza (1) (Pag. 142)
-Oler la Mentira (2) (Pag. 245)
-Suspicaz (2)
-Inmunidad a los Venenos (4) (Pag. 143)
-Moverse a Ciegas (4) (Pag. 144)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Perista (F)
-Plan de Escape (A)
-Territorio (F)
Anécdotas Injustas:
-Disfrazados (A)
-Guante Blanco (A)
-Marca Personal (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Documentos Falsos
-Estímulos
-Mercado Único

ERARIOS
-Bolsa: 25 x ME + 2D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Robos de Guante Blanco:
-Anillo con Gema Falsa
-Bloc de Notas y Lápiz
-Documento Falso
-Ganzúas
-Impreso de Falsificación
-Lente Óptica
-Planos de Edificio Significativo
-Sueño Inmediato
-Traje de Robo
-Traje Elegante
-Ventosa con Cuchilla de Corte

Lista de Pociones:
-Sueño Inmediato (Pag. 274)

LADRÓN SALTEADOR
HABILIDADES COMUNES (6)
-Agilidad: Correr / Escalar / Montar / Nadar / Saltar
-Comunicación: Intimidar / Mentir
-Conocimiento: Lenguaje de Signos
-Manipulación: Registrar / Uso de Cuerdas / Trampear
-Percepción: Buscar / Escuchar / Orientar / Otear / Rastrear / Reflejos
-Subterfugio: Esconderse / Ocultar Objeto / Sigilo

HABILIDADES DE COMBATE (5)
-Ejecutor (7) (Pag. 375)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Clandestino (1) (Pag. 142)
-Percibir la Riqueza (1) (Pag. 142)
-Callejero (2)
-Emboscar (2) (Pag. 196)
-Preparar Escena (2)
-Suspicaz (2)
-Detectar Autoridad (3)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Perista (F)
-Plan de Escape (A)
-Territorio (F)
Anécdotas Injustas:
-Disfrazados (A)
-Guante Blanco (A)
-Marca Personal (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Estímulos
-Mercado Único

ERARIOS
-Bolsa: 20 x ME + 2D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Asaltos de Camino:
-Capa de Salteador
-Equipo para Preparar Escena
-Llave Maestra
-Mapa Rústico o Callejero

HABILIDADES ESPECIALES

MEMORIZAR CONVERSACIÓN (Int)(1)
Restricción: sólo Ladrón Mendigo.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: esta habilidad especial dota al Ladrón Mendigo de una facilidad inusual para memorizar las conversaciones que escuche y poder reproducirlas después a la perfección, palabra por palabra. Para ello, deberá chequear Inteligencia cuando oiga la charla. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

CALLEJERO (Sub-Per)(2)
Restricción: sólo Ladrón Mendigo y Ladrón Salteador.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: el ladrón podrá escabullirse y desaparecer entre los callejones de una ciudad o pueblo. Este talento le resultará muy útil cuando le persigan y desee ocultarse entre la gente o por las callejuelas; conocerá los recovecos de la ciudad y poseerá una orientación especialmente aguda que le permitirá llevar a sus perseguidores hasta el callejón o la zona más adecuada para desaparecer. Para llevar a cabo esta habilidad, el ladrón deberá realizar un chequeo enfrentado de SUB contra la PER del perseguidor. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

MOVERSE EN LAS SOMBRAS (Sub)(2)
Restricción: sólo Ladrón Salteador.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: no hay nadie como un Salteador para moverse en las sombras sin ser visto ni oído. Podrá seguir a alguien o asaltar a una víctima sin ser detectado siempre que se mueva entre las sombras de un callejón o en habitaciones oscuras. Esta habilidad no permite moverse en la oscuridad absoluta, el lugar tendrá que estar, como mínimo, tenuemente iluminado. Cualquiera que trate de ver o escuchar al ladrón mientras permanezca en una zona oscura aplicará un modificador de -2 al chequeo. Para adquirir esta habilidad se precisa haber aprendido Sigilo. Cada especialización incrementará la penalización para detectarlo en un -1 adicional.

PREPARAR ESCENA (Man)(2)
Restricción: sólo Ladrón Salteador.
Tiempo: 3 A/A.
Descripción: gracias a esta hab especial, el Ladrón Salteador, tras cometer un delito o realizar una emboscada, en lugar de esconder los cuerpos y limpiar la escena para no dejar rastro, puede decidir manipular el escenario y dejar pistas falsas. Podrá alterar la escena de un delito e introducir señuelos que hagan presuponer que el ataque ha sido un suicidio, un accidente, que ha sido realizado por otros individuos o por un gremio. De este modo, desviará las sospechas de su persona por completo. Si obtiene Crítico en el resultado del chequeo, podrá dejar indicios que

inculpen a un personaje concreto. Sólo con la habilidad especial Encontrar Pista se podrá deducir que la escena está preparada y quién puede haber cometido realmente el delito. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

SUSPICAZ (Per-Man)(2)
Restricción: sólo ladrón.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: con esta habilidad, el PJ poseerá un gran sentido de la alerta que le permitirá evitar la mayoría de los robos. Cualquiera que intente robar a un ladrón que cuente con Suspicaz, aplicará un modificador de -2 a su tirada. Por cada especialización, el atracador recibirá un modificador adicional de -1 al resultado del chequeo.

ADIVINAR UN BULTO (Int)(3)
Restricción: sólo Ladrón Mendigo.
Tiempo: 1 A/A.
Descripción: el Ladrón Mendigo que posea esta habilidad contará con un gran talento; podrá deducir con gran precisión qué objeto u objetos porta un personaje en sus bolsillos, su mochila, zurrón o bolso. Hablamos de un auténtico analizador de bultos. También podrá adivinar cuántas monedas hay en una bolsa o bolsillo y de qué clase son. Para realizar esta habilidad, el bulto deberá encontrarse en el radio de INT Simple del Mendigo, y éste habrá de efectuar un chequeo de INT. Con un resultado de Crítico, sabrá exactamente cuál es el contenido de una bolsa o bolsillo. Por cada especialización, recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

DETECTAR AUTORIDAD (Int)(3)
Restricción: sólo Ladrón Salteador.
Tiempo: 2 A/A.
Descripción: todo Agente del Gobierno, por muy camuflado que vaya o por muy desapercibido que quiera pasar, puede ser reconocido. Como dicen los ladrones: «los agentes cantan de lejos». Gracias a esta hab, el Salteador podrá analizar el comportamiento, los modales y la forma de actuar de un Agente del Gobierno que vaya de incógnito o que esté infiltrado para descubrir el engaño. Deberá superar un chequeo de INT tras observar al presunto topo. Si el agente está utilizando Disfrazarse, se realizará un chequeo enfrentado entre la INT del Salteador y el SUB del agente. Cada especialización incrementará en +1 el resultado del chequeo de Inteligencia.

TRASFONDOS DE LADRÓN

ANÉCDOTAS JUSTAS

-*Perista (F):* tienes un trato con un comerciante que introduce los artículos más interesantes que robas en el Mercado Oficial, evitando las sanciones por no tener Licencia de Ventas y las preguntas referidas a la procedencia de tu mercancía ilegal. El comerciante se quedará con la mitad del valor del objeto robado.

-*Plan de Escape (A):* tantos años viendo como tus planes fracasaban o de que te pillaran con las manos en la masa han hecho que desarrolles una habilidad que te será útil en momentos muy comprometidos. Tendrás muchas probabilidades de que se te ocurra un plan para escapar cuando te halles en la celda de alguna jefatura, hayas sido capturado por alguna banda o gremio rival, o simplemente cuando hayas ingresado en prisión.

-*Territorio (F):* los ladrones que quieren prosperar intentan hacerse con una zona propia donde poder llevar a cabo sus actividades. Dispondrás de una calle, un barrio, una travesía, varios comercios dispersos entre sí o quizás se trate de todo el tráfico ilegal de un tipo de producto concreto. En cualquier caso, la mayoría de tus compañeros ladrones respetarán tu Territorio o compartirán contigo parte de sus ganancias por permitirles actuar en éste.

ANÉCDOTAS INJUSTAS

-*Disfrazados (A):* todo está ya dispuesto para tu emboscada, robo o hurto y, cuando decides ejecutarlo, resulta que las víctimas van armadas hasta los dientes o que son agentes de la ley, soldados o espías de otro gremio. Iban disfrazados y te has dado cuenta demasiado tarde.

-*Guante Blanco (A):* perteneces a una clase de ladrón casi extinta. Te han enseñado a deleitarte con el placer de robar con sutileza y mediante un plan bien estudiado. Además, por encima de todo están tus principios y jamás querrás matar a nadie para hacerte con tu botín. Todo a cualquier precio no es tu código.

-*Marca Personal (A):* cuando cometes un delito, no puedes evitar dejar algún indicio que delate tu autoría, te consideras el ladronzuelo más grande de todos los tiempos. Te gusta marcarte retos; sabes que eres más listo que las autoridades y que tu leyenda crece a cada paso. El PJ dejará una marca, una pintada, una carta o un símbolo que lo identifique y que relacione todas sus fechorías, tras realizar cada una de éstas, en la escena del crimen.

LISTA DE EQUIPO

LISTA DE PILLAJES CALLEJEROS
CAPUCHA CUBRE ROSTRO
Coste: 4 Reales.
Capacidad: 4/1
Restricción: lista de Ladrón Mendigo.
Descripción: Pillaje Callejero. Se trata de una capucha que antes de utilizarse pasará inadvertida, parecerá una prenda para el cuello o un pañuelo. Sin embargo, una vez puesta, cubre perfectamente la cara del Mendigo, modificando con -2 el resultado de cualquier chequeo para reconocerlo.

CHALECO CON BOLSILLOS OCULTOS
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 3/1
Restricción: lista de Ladrón Mendigo.
Descripción: Pillaje Callejero. Se trata de un chaleco

con varios bolsillos ocultos que facilitan la ocultación de objetos pequeños. Dispone de 4 bolsillos que no podrán contener objetos con una CAP superior a 5/1. El chaleco proporciona un mod de +2 al resultado de los chequeos de Ocultar Objeto.

CUCHILLO MINÚSCULO
Coste: 8 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: 5 / 1D6 horas.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Ladrón Mendigo.
Descripción: Pillaje Callejero. Se trata de un cuchillo muy especial, de talla muy pequeña para poder ser ocultado con mayor facilidad, muy parecido a una navaja. El Mendigo dispondrá de un modificador de +2 a la hora de Ocultar Objeto cuando trate de esconder este cuchillo y no gastará A/A para desenfundarlo. Sus atributos son Distancia Corta, Daño 1, CON 1D4 y CAP 2/1.

DADOS Y CARTAS TRUCADAS
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Ladrón Mendigo.
Descripción: Pillaje Callejero. El ladrón dispondrá de un juego de dados que siempre ofrecen las caras más altas como resultado, y de una baraja de cartas que tienen en su dorso pequeñas marcas, imperceptibles para el ojo poco diestro. El PJ siempre sacará las mejores tiradas en los dados y sabrá qué cartas tienen sus contrincantes en cada mano. Para que otro PJ se dé cuenta de que los dados y cartas están trucados deberá obtener Crítico en una tirada de Inteligencia.

DIENTE DE ORO
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 20/1
Restricción: lista de Ladrón Mendigo.
Descripción: Pillaje Callejero. Los Ladrones Mendigos no suelen tener una boca muy aseada y lo habitual es que les falten piezas dentales. Con el Diente de Oro, el Mendigo dispondrá de una última reserva de dinero que podrá utilizar en una situación de apuro mayor. Se trata de una muela que, una vez colocada, pasa desapercibida. Cualquier chequeo para detectarla contará con un modificador de –2. Cuando trate de vender la pieza, podrá aspirar a recibir hasta 25 Reales.

MACUTO CON BOLSILLO OCULTO
Coste: 5 Reales.
Capacidad: 2/1. Permite contener hasta 8 puntos de Capacidad.
Restricción: lista de Ladrón Mendigo.
Descripción: Pillaje Callejero. No es más que un macuto con un bolsillo bien oculto. En dicho bolsillo se pueden guardar objetos con una Capacidad igual o inferior a 3/1. El macuto proporciona un modificador de +1 a Ocultar Objeto.

MONEDA FALSA
Coste: 2 Escudos.
Capacidad: 20/1
Restricción: lista de Ladrón Mendigo.
Descripción: Pillaje Callejero. Muy parecida a un Drakma, se trata de una moneda tallada en plomo, pintada de un color dorado muy tentador y reluciente, que el ladrón utiliza de señuelo para desviar la atención de una presa. Por lo general, se deja en el suelo o sobre una mesa a la espera de que pique algún incauto. Cuando alguien fije su atención en ella, el Mendigo contará con un mod de +1 para hurtar a esa persona mientras siga evaluando la moneda.

LISTA DE ROBOS DE GUANTE BLANCO
ANILLO CON GEMA FALSA
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 15/1
Restricción: lista de Ladrón Noble.
Descripción: Robo de Guante Blanco. Se trata de un anillo con una gema falsa que se puede abrir y permite guardar en ella una cantidad pequeña de líquidos o polvos, que bien podrían ser un veneno o una sustancia curativa. El Noble podrá utilizar el anillo para rociar sutilmente su contenido en comidas o bebidas.

BLOC DE NOTAS Y LÁPIZ
Coste: 2 Reales.
Capacidad: 6/1
Restricción: lista de Ladrón Noble.
Descripción: Robo de Guante Blanco. Para asegurar un golpe complejo que le permita hacerse con una obra de arte muy cotizada en el Mercado Libre, el Ladrón Noble puede esquematizar su plan en el bloc e incluir todo tipo de detalles. Proporciona un modificador de +1 al resultado del chequeo de INT cuando elabore el plan de acción para un robo.

DOCUMENTO FALSO
Coste: variable.
Dificultad de Creación/Tiempo: variable / variable
Capacidad: variable.
Composición: precisa un Impreso de Falsificación.
Restricción: lista de Ladrón Noble.
Descripción: Robo de Guante Blanco. El Ladrón Noble es un maestro de la falsificación y puede crear cualquier tipo de documentación falsa de forma que parezca un ejemplar original y totalmente auténtico. Para crearlo, precisará de un Impreso de Falsificación por documento falsificado y deberá utilizar la habilidad Falsificar. También podrá comprarlos. En la siguiente lista aparecen todos los documentos que se pueden falsificar, su Dificultad de Creación, su Coste, su Capacidad y el tiempo que requieren para ser creados. También se determinará el Coste en el Mercado Libre, que determinará sus precios cuando pretendan adquirirlos individuos de otras profesiones o especializaciones:

-*Inmunidad Diplomática (DfC Maestro, 2D6h):* Coste 150 Reales y Capacidad 5/1. Coste en Mercado Libre 500

Reales.
-*Licencia de Ventas (DfC Medio, 2D6h):* Coste 35 Reales y Capacidad 5/1. Coste en Mercado Libre 50 Reales.
-*Permiso de Arma (DfC Elevado, 2D6h):* Coste 35 Reales y Capacidad 5/1. Coste en el Mercado Libre 50 Reales.
-*Permiso de Atraque (DfC Bajo, 2D6h):* Coste 10 Reales y Capacidad 5/1. Coste en el Mercado Libre 25 Reales.
-*Permiso de Permanencia A (DfC Elevado, 2D6h):* Coste 55 Reales y Capacidad 5/1. Coste en el Mercado Libre 150 Reales.
-*Permiso de Permanencia B (DfC Avanzado, 1D6h):* Coste 35 Reales y Capacidad 10/1. Coste en el Mercado Libre 75 Reales.
-*Permiso de Permanencia C (DfC Avanzado, 1D6h):* Coste 25 Reales y Capacidad 10/1. Coste en el Mercado Libre 50 Reales.
-*Permiso de Trabajo (DfC Medio, 1D6h):* Coste 3 Reales y Capacidad 10/1. Coste en el Mercado Libre 10 Reales.
-*Salvoconducto (DfC Elevado, 2D6h):* Coste 35 Reales y Capacidad 5/1. Coste en el Mercado Libre 75 Reales.
-*Tarjeta de Residencia Temporal (DfC Medio, 1D4h):* Coste 1 Real y Capacidad 20/1. Coste en el Mercado Libre 10 Reales.
-*Título de Afiliado al Gremio (DfC Bajo, 2D6h):* Coste 1 Real y Capacidad 5/1. Coste en el Mercado Libre 3 Reales.
-*Título de Embajador (DfC Supremo, 3D6h):* Coste 150 Reales y Capacidad 3/1. Coste en el Mercado Libre 500 Reales.
-*Título de Enlace Político (DfC Medio, 2D6h):* Coste 3 Reales y Capacidad 5/1. Coste en el Mercado Libre 10 Reales.
-*Título de Miembro de la ANC (DfC Avanzado, 3D6h):* Coste 50 Reales y Capacidad 3/1. Coste en el Mercado Libre 300 Reales.
-*Título Noble Alto (DfC Superior, 3D6h):* Coste 500 Reales y Capacidad 2/1. Coste en el Mercado Libre 2000 Reales.
-*Título Noble Bajo (DfC Elevado, 3D6h):* Coste 250 Reales y Capacidad 2/1. Coste en el Mercado Libre 1000 Reales.
-*Título de Pacificador (DfC Avanzado, 2D6h):* Coste 45 Reales y Capacidad 5/1. Coste en el Mercado Libre 100 Reales.
-*Título Político (DfC Avanzado, 3D6h):* Coste 150 Reales y Capacidad 3/1. Coste en el Mercado Libre 500 Reales.

GANZÚAS
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 10/1
Restricción: lista de Ladrón Mendigo, Ladrón Noble y Agente Detective.
Descripción: Robo de Guante Blanco. Conjunto de herramientas que permiten al PJ abrir cualquier cerradura. Las Ganzúas son finas y delgadas, y están guardadas en una pequeña funda especial. Proporcionan un modificador de +1 a la hora de utilizar la habilidad Forzar Cerraduras. También permiten repetir una tirada fallida de Forzar Cerraduras, tan sólo una vez, y cuentan con un +2 a Ocultar Objeto cuando se desee esconderlas.

IMPRESO DE FALSIFICACIÓN
Coste: variable.
Capacidad: variable.
Restricción: lista de Ladrón Noble.
Descripción: Robo de Guante Blanco. Por medio de estas plantillas, el Ladrón Noble podrá crear falsificaciones de gran calidad de cualquier documento oficial. Cada Impreso de Falsificación tiene un tamaño, distinto que dependerá del Documento que se vaya a falsificar. Su CAP vendrá determinada en la lista de Documentos Falsos del Ladrón Noble. El precio del Impreso de Falsificación, en caso de que el Ladrón Noble decida crearlo en lugar de comprarlo, será la mitad de su valor de compra. Ejemplo: El Impreso de Falsificación para falsificar un Título Político tendrá un valor de 75 Reales.

LENTE ÓPTICA
Coste: 8 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Ladrón Noble.
Descripción: Robo de Guante Blanco. Para poder examinar detalladamente las obras de arte, el Ladrón Noble dispone de la Lente Óptica. Se trata de una lente circular sujeta a su traje o camisa por medio de una cadenita. Proporcionará un modificador de +1 al resultado cuando utilice Ojo Tasador.

PLANOS DE EDIFICIO SIGNIFICATIVO
Coste: 30 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Ladrón Noble.
Descripción: Robo de Guante Blanco. El Ladrón Noble sabe cómo y dónde obtener planos correspondientes a castillos, bibliotecas, palacios o cualquier tipo de edificio público. Podrá adquirir los planos del proyecto arquitectónico y esto le permitirá conocer el lugar y sus posibles áreas secretas a la perfección. Proporciona un +2 a los chequeos de Inteligencia cuando elabore el plan de robo, y un modificador de +2 a los chequeos de Orientar una vez se encuentre dentro del lugar.

TRAJE DE ROBO
Coste: 20 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Ladrón Noble.
Descripción: Robo de Guante Blanco. El ladrón dispondrá de ropa muy ajustada con enganches y bolsillos para poder llevar parte del equipo que necesitará durante sus golpes. Esta prenda es de cuero o tela negra, se puede llevar debajo de otras ropas y si se utiliza de noche proporciona un modificador de +2 al resultado de los chequeos de Camuflaje. También proporcionará un modificador de +1 a cualquier chequeo de AGI.

TRAJE ELEGANTE
Coste: 20 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Ladrón Noble.

Descripción: Robo de Guante Blanco. Poseer un vestuario refinado y apropiado para cada reunión aristocrática es importante. El Ladrón Noble intenta aparentar ser de clase alta y para ello necesita un guardarropa adecuado. Un Traje Elegante le proporcionará al PJ un modificador de +2 a los chequeos de CAR y Oratoria.

VENTOSA CON CUCHILLA DE CORTE
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Ladrón Noble.
Descripción: Robo de Guante Blanco. Este instrumento permite realizar cortes precisos en cristales. El ladrón podrá fijarlo con la ventosa sobre el cristal de una ventana y girar el brazo del instrumento, que incluye una cuchilla o piedra afilada en su extremo, para cortar el cristal de forma muy silenciosa. Así, podrá introducir el brazo a través de la ventana y quitar los pestillos que la cierran. Debe realizarse un chequeo de MAN para ejecutar la maniobra. Se precisan 5 A/A para realizar el agujero.

LISTA DE ASALTOS DE CAMINO
CAPA DE SALTEADOR
Coste: 8 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Ladrón Salteador.
Descripción: Asalto de Camino. Este objeto es muy habitual entre los Salteadores. En muchos casos, además de utilizarla para que no se vean sus ropas y pasar desapercibido en callejones oscuros, se utiliza para bloquear los envites de los enemigos que traten de responder a sus ataques. La Capa de Salteador permite realizar técnicas de bloqueo con ella. Tendrá una CON de 1D4 y una CAP de 2/1.

EQUIPO PARA PREPARAR ESCENA
Coste: 40 Reales.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Ladrón Salteador.
Descripción: Asalto de Camino. Se trata de una pequeña mochila en la que el Salteador guarda todo tipo de objetos que le permiten preparar una escena con indicios falsos y ocultar las pruebas que lo inculpen a él. Si se utiliza en la manipulación del escenario de un delito, otorgará un modificador de +2 al resultado de Preparar Escena y una penalización de -2 al resultado de Encontrar Pista cuando un agente investigue el lugar.

LLAVE MAESTRA
Coste: 40 Reales.
Capacidad: 10/1
Restricción: lista de Ladrón Salteador.
Descripción: Asalto de Camino. La Llave Maestra permitirá al Salteador abrir todo tipo de cerraduras. Podrá abrir cofres, las puertas de cárceles, carros blindados y demás, sin necesidad de forzar la cerradura.

MAPA RÚSTICO O CALLEJERO
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Ladrón Salteador.
Descripción: Asalto de Camino. Poseer un mapa detallado de la zona donde el PJ va a cometer un asalto o emboscada le proporciona al Salteador un modificador de +2 al resultado de los chequeos de Emboscar y Rastrear.

BRUJO

REGLAS ESPECIALES

-Animales: los animales perciben cualquier anomalía en la naturaleza, y la presencia de un brujo los altera e inquieta. Cualquier animal que se encuentre dentro del radio de POD Simple del brujo se perturbará: un perro ladrará, un caballo relinchará nervioso, un gato se bufará o se irá corriendo, etcétera.

-Grimorio: en el momento de la Creación de Personaje todo Brujo Acólito dispondrá de un grimorio para apuntar las Invocaciones aprendidas y las que adquirirá en el futuro. Este libro no tendrá coste alguno.

-La Maldición de la Sal: cada vez que la piel del brujo entre en contacto con la sal, le quemará la zona en cuestión, produciéndole 1D6 heridas por cada A/A que permanezca en contacto. En el caso de ser ingerida, el brujo deberá superar un chequeo de CON o morirá en el acto. Si supera el chequeo, sólo perderá 2D6 Puntos de Vida.

-Armas: a continuación, exponemos, a modo de



sugerencia, el armamento más característico que porta un PJ de ésta profesión.

Los Brujos Acólitos no son especialmente duchos en el arte de las armas y la lucha cuerpo a cuerpo. Por regla general, suelen usar espadas cortas o cuchillos para defenderse. Rara vez portan algún tipo de armadura.

A diferencia de los Acólitos, los Errantes se buscan la vida en la calle y se ven involucrados en multitud de situaciones. Por este motivo, suele utilizar diversas armas como son las espadas, los bastones, los cuchillos o quizás las ballestas. No es raro el uso de corazas, aunque siempre muy ligeras, por lo general cotas de cuero.

Los Brujos Rectores se centran en perseguir a los brujos que cometen delitos mágicos más que en desarrollar actividades relacionadas con la brujería. Por ello, precisan disponer de mejores técnicas de combate que el resto de los brujos y manejar un abanico mayor de armas. Pueden utilizar espadas, mazas, bastones y látigos, corazas como cotas de cuero, cotas de malla o piezas de armadura ligera.

-Estímulos: los Acólitos no participan en refriegas, manteniéndose alejados de cualquier situación peligrosa. La protección de las logias los convierte, en muchos casos, en ratones de biblioteca. Por ello, aplicarán un mod de –1 a cualquier Estímulo Natural. Por otro lado, están acostumbrados a observar fenómenos extraordinarios debido a sus prácticas, por lo que dispondrán de un mod de +3 a cualquier chequeo de Estímulo Sobrenatural.

Los Brujos Errantes son grandes trotamundos y su dilatada experiencia en infinidad de situaciones les proporciona una gran fortaleza mental. Dispondrán de un mod de +1 para los Estímulos Naturales y de +3 para los Estímulos Sobrenaturales.

Los Brujos Rectores están habituados a todo tipo de situaciones tanto naturales como sobrenaturales. Son implacables perseguidores de Almas Impías, utilizando tanto medios mágicos como algunos más rudimentarios. Por ello, disponen de un modificador de +2 frente a Estímulos Naturales y Sobrenaturales.

-Rangos: para los Brujos Acólitos, el Rango Inicial será el de Tutor de la Logia y el Rango Intermedio el de Mentor. Para los Rectores el Rango Inicial será el de Arcipreste Rector y el Rango Intermedio el de Hermano Presbítero. No existe Rango Alto para esta profesión.

ESPECIALIZACIONES DE PROFESIÓN

BRUJO ACÓLITO
HABILIDADES COMUNES (4)
-Comunicación: Obtener Información / Oratoria
-Conocimiento: Escribir / Historia / Mitología / Ocultismo / Sobrenatural

HABILIDADES DE COMBATE (2)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Apaciguar Animal (1)
-Crear Amalgama (2)
-Tolerancia a la Sal (2)
-Realizar Ritual (3)

HABILIDADES MÁGICAS (5)
Lista de Poderes Arcanos:
-Percibir Magia (1)
-Sentir Grimorio (2)
-Ocultar Magia (3)
-Reconocer Invocación (3)
-Potenciar Conjuro (4)
-Prolongar Invocación (4)
-Dispersar Magia (5)
-Iluminado (10)
Lista de Taumaturgias Mágicas:
-Usar Místico (4) (Pag. 269)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Bibliotecas (A)
-Implementos Improvisados (A)
-Mal de Ojo (A)
Anécdotas Injustas:
-Cardio Mágico (A)
-Mana Descontrolado (A)
-Tu Sello Personal (A)

REGLAS ESPECIALES
-Animales
-Armas
-Estímulos
-Grimorio
-La Maldición de la Sal
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 10 x ME + 1D40 Reales.
-Sueldo: 2 x ME Reales semanales.

EQUIPO
Lista de Censuras de Bibliotecario:
-Bola de Cristal
-Grimorio de Reserva
Lista de Secretos de Brujo:
-Bolsa de Implementos
-Espejo Secreto
-Frasco de Amalgama
-Frasco de luz Eterna
-Frasco de Sangre
-Mapa de Piel
-Tinta de Invocación
-Tizas de Ritual
-Velas de Ritual

BRUJO ERRANTE
HABILIDADES COMUNES (4)
-Agilidad: Correr
-Comunicación: Obtener Información / Oratoria
-Conocimiento: Escribir / Historia / Mitología / Mundo / Ocultismo / Sobrenatural
-Percepción: Orientarse

HABILIDADES DE COMBATE (3)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Apaciguar Animal (1)
-Crear Amalgama (2)
-Tolerancia a la Sal (2)
-Realizar Ritual (3)

HABILIDADES MÁGICAS (4)
Lista de Poderes Arcanos:
-Percibir Magia (1)
-Ocultar Magia (3)
-Reconocer Invocación (3)
-Potenciar Conjuro (4)
-Prolongar Invocación (4)
-Dispersar Magia (5)
Lista de Conocimientos de Errante:
-Percibir Grimorios (2)
Lista de Taumaturgias Mágicas:
-Usar Místico (4) (Pag. 269)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Bibliotecas (A)
-Implementos Improvisados (A)
-Mal de Ojo (A)
Anécdotas Injustas:
-Cardio Mágico (A)
-Mana Descontrolado (A)
-Tu Sello Personal (A)

REGLAS ESPECIALES
-Animales
-Armas
-Estímulos
-La Maldición de la Sal

ERARIOS
-Bolsa: 10 x ME + 1D60 Reales.

EQUIPO
Lista de Pertrechos Malditos:
-Anillo de Alerta
-Grimorium Prohibitum
Lista de Secretos de Brujo:
-Bolsa de Implementos
-Espejo Secreto
-Frasco de Amalgama
-Frasco de luz Eterna
-Frasco de Sangre
-Mapa de Piel
-Tinta de Invocación
-Tizas de Ritual
-Velas de Ritual

BRUJO RECTOR
HABILIDADES COMUNES (4)
-Agilidad: Correr
-Comunicación: Interrogar / Obtener Información
-Conocimiento: Escribir / Historia / Ocultismo / Mundo / Sobrenatural
-Manipulación: Registrar
-Percepción: Buscar / Orientar / Otear / Rastrear

HABILIDADES DE COMBATE (4)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Apaciguar Animal (1)
-Crear Amalgama (2)
-Fe Ciega (2) (Pag. 143)
-Realizar Ritual (3)

HABILIDADES MÁGICAS (3)
Lista de Poderes Arcanos:
-Percibir Magia (1)
-Reconocer Invocación (3)
-Prolongar Invocación (4)
Lista de Castigos de Rector:
-Maleficio del Rector (7)
Lista de Taumaturgias Mágicas:
-Usar Místico (4) (Pag. 269)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Bibliotecas (A)
-Implementos Improvisados (A)
-Mal de Ojo (A)
Anécdotas Injustas:
-Cardio Mágico (A)
-Mana Descontrolado (A)
-Tu Sello Personal (A)

REGLAS ESPECIALES
-Animales
-Armas
-Estímulos
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 10 x ME + 1D40 Reales.
-Sueldo: 3 x ME Reales a la semana.

EQUIPO
Lista de Implementos de Captura:
-Agujas de Rector
-Alianza de Imposición
-Caja de Igor
-Clavos del Dolor
-Gema de Gnaar
-Grilletes de Captura
-Sellos de Prohibición
-Yelmo de Valxamián
Lista de Secretos de Brujo:
-Bolsa de Implementos
-Espejo Secreto
-Frasco de Amalgama
-Frasco de Luz Eterna
-Frasco de Sangre
-Mapa de Piel
-Tinta de Invocación

-Tizas de Ritual
-Velas de Ritual

HABILIDADES ESPECIALES

APACIGUAR ANIMAL (Car)(1)
Restricción: sólo brujo.
Tiempo: 2 A/A para realizarla.
Descripción: los animales se alteran siempre que se encuentran dentro del radio de CAR Simple de un brujo. Así pues, los brujos han tenido que desarrollar esta hab especial de cara a evitar esta reacción —que los delataría—. De esta forma, un brujo podrá tranquilizar a un animal con un gesto o una expresión. Para ello, el PJ deberá realizar un chequeo de CAR. El efecto se prolongará durante un día. Por cada especialización, el brujo recibirá un mod de +1 al resultado del chequeo.

CREAR AMALGAMA (Man-DfC)(2)
Restricción: sólo brujo.
Tiempo: consultar la Tabla 86 «Disponibilidad y Elaboración de Amalgamas».
Descripción: por medio de esta habilidad, el personaje dispondrá de los conocimientos suficientes para elaborar cualquier amalgama. Para ello, deberá contar con las sustancias requeridas en cada caso y superar un chequeo entre su MAN y la DfC de la amalgama —consultar la tabla de disponibilidad y elaboración—. Por cada especialización, se aplicará un mod de +1 al resultado del chequeo.

TOLERANCIA A LA SAL (Con)(2)
Restricción: sólo Brujo Acólito y Brujo Errante.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: los Brujos Acólitos y Errantes mantienen una relación muy especial con la sal debido a distintos rituales de iniciación en los que ésta ostentaba un gran protagonismo. Por este motivo, padecen una intolerancia casi absoluta a la misma. Esta habilidad permite mitigar dicha vulnerabilidad. Siempre que el personaje ingiera sal, podrá repetir el chequeo de CON en caso de fallarlo. En este segundo chequeo, por cada especialización recibirá un mod de +1 al resultado.

REALIZAR RITUAL (Co)(3)
Restricción: sólo brujo.
Tiempo: incluido en el tiempo de realización del sortilegio o Códice.
Descripción: esta habilidad permite realizar la Tirada de Ritual. El Ritual representa el cúmulo de acciones que el brujo lleva a cavo cuando ejecuta sortilegios o Códices. Se trata de una ceremonia repleta de ademanes y escrituras dotadas de runas. Existe un ritual distinto por cada sortilegio. El nivel de dificultad de cada cual aparece indicado en la Invocación a realizar. Sin esta habilidad, el brujo no podría llevar a cabo ninguna Tirada de Ritual, ni siquiera con penalizaciones. Por cada especialización, recibirá un mod de +1 al resultado de los chequeos de Ritual de las diferentes Invocaciones.

HABILIDADES MÁGICAS

LISTA DE PODERES ARCANOS
PERCIBIR MAGIA (Pod)(1)
Restricción: sólo brujo.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Poder Arcano. Con esta habilidad mágica, el brujo podrá detectar si dentro de su radio de POD Simple hay alguna Invocación activa o algún otro brujo. Del mismo modo, sabrá de manera inmediata si alguien realiza brujería sobre él. Con la 1ª especialización, el radio pasará a ser el POD. Con la 2ª especialización, podrá saber la disciplina de la Invocación o del brujo identificado.

SENTIR GRIMORIO (Pod)(2)
Restricción: sólo Brujo Acólito.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Poder Arcano. El brujo conocerá en todo momento la ubicación exacta de su grimorio dentro de su radio de POD. Con la 1ª especialización, se duplicará el radio de efecto y, con la 2ª, no importará la distancia a la que se encuentre, siempre podrá seguir su rastro.

OCULTAR MAGIA (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo brujo.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: Poder Arcano. Esta poderosa habilidad permite ocultar el rastro de cualquier conjuro realizado por el brujo. De este modo, otro PJ con Percibir Magia no percibirá indicio alguno de estas Invocaciones menores a no ser que supere un chequeo enfrentado de Poderes contra el brujo que realiza esta habilidad. Con la 1ª especialización también ocultará su condición de brujo ante Percibir Magia u otro tipo de habilidad o don que permita identificarla. Con la 2ª especialización, evitará que los sortilegios sean detectados.

RECONOCER INVOCACIÓN (Pod-Pod)(3)
Restricción: sólo brujo.
Tiempo: 2 A/A para realizarla.
Descripción: Poder Arcano. Cuando un brujo lleva a cabo esta habilidad podrá saber exactamente qué Invocaciones se encuentran activas en su radio de POD Simple. Para ello, el PJ deberá supera un chequeo de Poderes contra el nivel de la invocación, o contra el del brujo que la realizó si su POD es superior al de ésta. Por cada especialización, el usuario recibirá un mod de +1 al chequeo.

POTENCIAR CONJURO (Pod)(4)
Restricción: sólo brujo.
Tiempo: suma 2 A/A a las que requiere la Invocación que se desee potenciar.
Descripción: Poder Arcano. En el momento de realizar la Tirada de Invocación de un conjuro, se pueden invertir 2 A/A para utilizar Potenciar Conjuro. Esta habilidad no requiere chequeo adicional alguno, bastará con la Tirada de Invocación del conjuro. De este modo, si se trata de un conjuro que causa daño a una

víctima, entonces infligirá el máximo posible. Los PC que implica el uso esta habilidad mágica se sumarán a los de la Invocación. Por cada especialización, se incrementa el daño causado en una mitad del máximo.

PROLONGAR INVOCACIÓN (Pod)(4)
Restricción: sólo brujo.
Tiempo: suma 3 A/A a las que requiere la Invocación que se desee prolongar.
Descripción: Poder Arcano. Esta habilidad puede emplearse cuando se va a efectuar la Tirada de Invocación de un conjuro o sortilegio. No requiere chequeo adicional alguno, bastará con sumar las A/A de esta habilidad a las propias de la Invocación. De esta forma, los efectos de la Invocación se prolongarán durante el tiempo máximo estipulado en la misma. Los PC que implica el uso esta habilidad mágica se sumarán a los de la Invocación. Cada especialización incrementará la duración en una mitad del tiempo máximo habitual.

DISPERSAR MAGIA (Pod-Pod)(5)
Restricción: sólo brujo.
Tiempo: 4 A/A para realizarla.
Descripción: Poder Arcano. Gracias a esta habilidad mágica, el brujo podrá anular el efecto de una Invocación activa dentro de su radio de POD Simple. Para ello, deberá superar un chequeo entre su POD y el del brujo que la realizó, o bien contra el de la Invocación, el que sea superior. Precisa haber aprendido o memorizado Percibir Magia. Con la 1ª especialización, el radio será el Poder del brujo, y con la 2ª, éste dispondrá de un mod de +1 al chequeo.

ILUMINADO (Pod)(10)
Restricción: sólo Brujo Acólito.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Poder Arcano. Sólo unos pocos capacitados entre los Brujos Acólitos pueden abarcar varias Disciplinas Arcanas. Esta habilidad le permitirá al brujo aprender y memorizar Invocaciones propias de otra Disciplina, pudiendo formar parte a su vez de una nueva logia. Aparte de la Disciplina Fundamentalista y la Disciplina Natural, podrá estudiar una tercera Disciplina. Con la 1ª especialización, podrá estudiar una cuarta Disciplina. Con la 2ª especialización, podrá estudiar una quinta Disciplina.

LISTA DE CONOCIMIENTOS DE ERRANTE
PERCIBIR GRIMORIOS (Pod)(2)
Restricción: sólo Brujo Errante.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Conocimiento de Errante. El brujo dispondrá de una gran capacidad para percibir la presencia, dentro de su radio de POD, de cualquier *Grimorium Prohibitum* o del grimorio de un Acólito. Sabrá el lugar exacto donde se encuentra. Con cada especialización, se duplicará el radio de acción.

LISTA DE CASTIGOS DE RECTOR
MALEFICIO DEL RECTOR (Pod)(7)
Restricción: sólo Brujo Rector.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: Castigos de Rector. Los Rectores consagran su vida a combatir a los brujos corrompidos, ya sea en esta vida o tras la muerte. Gracias a esta habilidad mágica, si el Rector muere asesinado por un brujo, éste perderá 1D20 Invocaciones memorizadas —en el caso de no haber memorizado ninguna, desaparecerán de su grimorio—. Con la 1ª especialización, el brujo que asesine al Rector perderá además 1D6 niveles de POD de forma permanente y, con la 2ª especialización, no podrá volver a realizar brujería.

TRASFONDOS DE BRUJO

ANÉCDOTAS JUSTAS
-*Bibliotecas (A):* los libros contienen la mayoría de los secretos que necesitas conocer. Si eres un Acólito, podrás estudiar las Invocaciones fuera del horario de acceso, o podrás acceder a la zona privada reservada para Mentores. Si eres un Errante, conocerás una entrada secreta a la misma biblioteca que te permitirá acceder a los *Grimorium Prohibitum* que se guardan celosamente. De ser un Rector, podrás usar el archivo de la biblioteca para saberlo todo sobre los brujos que persigues: nombres, disciplinas, zonas de influencia, propósitos, quienes fueron sus Mentores, etcétera.
-*Implementos Improvisados (A):* tanto si eres un Acólito, un Errante o un Rector, contarás con la capacidad para improvisar las herramientas necesarias para realizar el sortilegio o Códice que tanto ansías. Carecer de los recursos requeridos para la Invocación —como amalgamas, o instrumentos— no te aportará modificadores negativos a la tirada de Invocación.
-*Mal de Ojo (A):* quien causa un mal al brujo atrae la ruina hacia él, siendo objeto de la mala suerte hasta que el brujo se cobre venganza. El PJ puede lanzar el Mal de Ojo a todo personaje que realice alguna acción perniciosa directamente contra él. A partir de ese momento, en un lance de la partida a elección del PJ, éste tendrá la potestad de convertir una tirada exitosa de su agresor en un fallo normal.

ANÉCDOTAS INJUSTAS
-*Cardio Mágico (A):* tu estado de forma es pésimo, y ni siquiera todo el *yoga* del mundo podrá subsanar tu deficiencia. Usar la magia te resulta agotador, por lo que tienes un 50% de posibilidades de perder 2D6 PC cuando efectúas una Invocación.
-*Mana Descontrolado (A):* el día que explicaban en la academia como canalizar la fuerza interior decidiste hacer novillos. Otro personaje, elegido aleatoriamente dentro de tu radio de POD, recibirá el efecto de las Invocaciones que realices. Vas a ser muy popular.
-*Tu Sello Personal (A):* cuanto más empeño le pones a algo, peor lo haces. Sí, utilizaste los implementos

adecuados, la amalgama concreta, las oraciones precisas, pero parece ser que tu oficio es el de mago de poca monta y no el de brujo. Cuando no realizas con éxito una Invocación, tienes muchas posibilidades de hacer un ruido tan grande que se escucha en un radio de cincuenta metros, o bien de dejar impresa una runa en el suelo de un metro de diámetro y con un brillo fluorescente que tarda una hora en extinguirse. Discreto es tu apellido.

LISTA DE EQUIPO

LISTA DE CENSURAS DE BIBLIOTECARIO

BOLA DE CRISTAL
Coste: 125 Reales y 350 Reales en el Mercado Libre para el resto de Especializaciones de Profesión.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Brujo Acólito.
Descripción: Objeto Místico. Censuras de Bibliotecario. Se trata de una bola de cristal transparente. Cuando un brujo coloca las manos sobre ella y supera un chequeo de POD, de su interior hacia la superficie exterior aparecen pequeños rayos —similares a los de la electricidad— que recargan por completo y al instante todos sus PC. Precisa Usar Místico e invertir 4 A/A para absorber la energía de la bola. ND Disponible.

GRIMORIO DE RESERVA
Coste: 100 Reales.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Brujo Acólito.
Descripción: Censuras de Bibliotecario. Se trata de un libro de pastas gruesas preparado para ser vinculado por un Brujo Acólito que haya perdido su grimorio personal. Una vez el brujo realice el sortilegio Poseer *Grimorium* sobre el mismo, éste se convertirá en su grimorio y las Invocaciones aprendidas por el brujo aparecerán en sus páginas.

LISTA DE SECRETOS DE BRUJO

BOLSA DE IMPLEMENTOS
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de brujo.
Descripción: Secreto de Brujo. Esta bolsa contiene los implementos necesarios para realizar la mayoría de los rituales de los sortilegios de la brujería, como puedan ser tinta, plumas, tizas, velas, papel, huesos o cuencos, entre otros. Salvo que el *Master* decida lo contrario o se atente contra la lógica, cualquier ritual podrá realizarse utilizando los útiles contenidos en la Bolsa de Implementos.

ESPEJO SECRETO
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de brujo.
Descripción: Secretos de Brujo. Se trata de un espejo de mano de forma circular o cuadrada. Posee una tapadera que se abate para mostrar el cristal o para protegerlo. La carcasa es de metal y suele estar tallado por ambos lados.

FRASCO DE AMALGAMA
Coste: variable. Consultar Tabla.
Dificultad de Creación/Tiempo: Variable / Variable. Consultar tabla.
Capacidad: 15/1
Restricción: lista de brujo.
Descripción: Secretos de Brujo. Las amalgamas son sustancias indispensables para llevar a cabo multitud de Invocaciones, principalmente los sortilegios y los códices. Están compuestas por otras sustancias o ingredientes, en su mayoría sólo conocidos por los brujos. El valor de una amalgama varía dependiendo de su abundancia. En la Tabla Disponibilidad y Elaboración de Amalgamas se muestran todas las amalgamas y su nivel de Disponibilidad. Un Frasco de Amalgama no da para más de una Invocación. En la siguiente lista se muestran los precios de cada Frasco de Amalgama según Disponibilidad:
- *Amalgama Abundante:* 10 Reales.
- *Amalgama Disponible:* 20 Reales.
- *Amalgama Escasa:* 40 Reales.
- *Amalgama Excesiva:* 5 Reales.
- *Amalgama Exótica:* 50 Reales.
- *Amalgama Muy Disponible:* 15 Reales.
- *Amalgama Poco Disponible:* 30 Reales.

FRASCO DE LUZ ETERNA
Coste: 40 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de brujo.
Descripción: Objeto Místico. Secretos de Brujo. Se trata de un pequeño frasco con una sustancia que irradia luz. Su portador podrá utilizarlo en lugar de una antorcha. Permite ver hasta en un radio de diez metros de completa oscuridad. El frasco está guardado en una bolsita de cuero para que no llame la atención hasta el momento de ser utilizado. Para que irradie luz, el brujo deberá superar un chequeo de Poder y, una vez guardado, volverá a apagarse. Precisa Usar Místico y no se requiere invertir A/A para utilizarlo. ND Abundante.

FRASCO DE SANGRE
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 15/1
Restricción: lista de brujo.
Descripción: Secretos de Brujo. Este objeto contiene la sangre de un hombre o una mujer, lo que permitirá al brujo llevar a cabo una invocación que requiera su empleo. También podrá conseguir un frasco con sangre de una raza concreta, pero el coste se duplicará. Un Frasco de Sangre permite realizar una única invocación.

MAPA DE PIEL
Coste: 60 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de brujo.

Descripción: Objeto Místico. Secretos de Brujo. Se trata de un mapa que mostrará la zona en la que se encuentra su portador. A la par que se vaya desplazando el PJ, en el mapa se plasmarán nuevos trazados, zonas, calles, sótanos o catacumbas. Será imposible perderse. El mapa puede incluso mostrar sectores que abarquen varios kilómetros con toda exactitud. Requiere Usar Místico, superar un chequeo de POD e invertir 1 A/A para activar sus efectos. Nivel de Disponibilidad Disponible.

TINTA DE INVOCACIÓN
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 10/1
Restricción: Lista de brujo.
Descripción: Secretos de Brujo. Consiste en un frasco pequeño de cristal que contiene una tinta elaborada con algún tipo de amalgama o solución especial. Si se utiliza en Invocaciones que la precisen, proporcionará +1 al resultado de la Tirada de Invocación. El frasco contiene suficiente tinta para realizar treinta Invocaciones.

TIZAS DE RITUAL
Coste: 2 Reales.
Capacidad: 30/1 cada 5 tizas.
Restricción: lista de brujo.
Descripción: Secretos de Brujo. Se trata de cinco pedazos de tiza de varios colores con runas dibujadas en sus contornos. Las tizas incluyen algún tipo de amalgama o solución especial utilizada en el momento de su creación. Si se emplean estas tizas en los rituales que las precisen, aportarán +1 al resultado del Ritual. Las tizas permiten treinta usos antes de agotarse.

VELAS DE RITUAL
Coste: 2 Reales.
Capacidad: 10/1 cada 5 velas.
Restricción: lista de brujo.
Descripción: Secretos de Brujo. Se trata de cinco velas con runas y cuya cera está mezclada con algún tipo de amalgama o solución especial. Si se utilizan estas velas en los rituales que las precisen, aportarán un +1 al resultado del Ritual. Las velas permiten treinta usos antes de agotarse.

LISTA DE PERTRECHOS MALDITOS
ANILLO DE ALERTA
Coste: 80 Reales y 300 Reales en el Mercado Libre para el resto de Especializaciones de Profesión.
Capacidad: 15/1
Restricción: lista de Brujo Errante.
Descripción: Objeto Mágico. Pertrechos Malditos. Se trata de un anillo con una gema oscura especial engarzada en él. Siempre que otro brujo entre dentro del radio de POD del portador, la gema cambiará de color oscuro a un rojo intenso, lo que le permitirá sortear cualquier habilidad o Invocación que camufle la presencia del brujo, así como saber qué Invocación ha utilizado para ocultarse. ND Poco Disponible.

GRIMORIUM PROHIBITUM
Coste: 200 Reales.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Brujo Errante.
Descripción: Pertrechos Malditos. El Brujo Errante dispondrá de un valiosísimo libro de Invocaciones, un *Grimorium Prohibitum*. Este grimorio no tendrá cualidades mágicas como el resto de grimorios, pero dispondrá de 1D6+4 conjuros y 1D3+3 sortilegios a elegir por el brujo.

LISTA DE IMPLEMENTOS DE CAPTURA
AGUJAS DE RECTOR
Coste: 5 Reales.
Capacidad: 50/1 las agujas con la funda.
Restricción: lista de Brujo Rector.
Descripción: Implementos de Captura. Se trata de unas agujas muy finas y flexibles, similares a las de acupuntura. Las Agujas de Rector van en fundas de cuero para evitar que se doblen y el juego incluye veinte. Se utilizan en el códice Anclar Espíritu.

ALIANZA DE IMPOSICIÓN
Coste: 30 Reales.
Capacidad: 15/1
Restricción: lista de Brujo Rector.
Descripción: Implementos de Captura. La alianza es un anillo de oro en cuyo contorno hay unas runas talladas. Se utiliza en el códice Maleficio de la Imposición.

CAJA DE IGOR
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Brujo Rector.
Descripción: Implementos de Captura. La Caja de Igor es de metal, posee correajes de cuero con runas para cerrarla y ranuras en todo su contorno. Se utiliza en el códice Sellar Brujería.

CLAVOS DEL DOLOR
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Brujo Rector.
Descripción: Implementos de Captura. Se trata de un juego de cinco clavos en una funda de cuero. Cada clavo es de plomo y tiene runas talladas en su superficie y cabeza. Se utilizan en el códice de Tormento.

GEMA DE GNAAR
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Brujo Rector.
Descripción: Implementos de Captura. Es una esfera de bronce circunvalada por tiras de metal con runas inscritas. En el interior de la esfera hay una flecha de metal suspendida. Se guarda en una funda de terciopelo. Se utiliza en el códice Encontrar Brujo.

GRILLETES DE CAPTURA
Coste: 20 Reales.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Brujo Rector.
Descripción: Implementos de Captura. Los grilletes son un conjunto de cepos unidos por cadenas y partes rígidas de metal que mantienen aprisionadas muñecas, codos, rodillas y tobillos. Además, cuentan con una pieza especial que atrapa las falanges de los dedos de manos y pies, haciendo que el capturado quede hecho un ovillo. Los útiles se guardan enfundados en una bolsa de cuero recia. Se utiliza en el códice de Captura. Al portarlos, el Rector sufrirá un modificador de -1 a las tiradas relacionadas con el SUB.

SELLOS DE PROHIBICIÓN
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 12/1 los sellos con su funda.
Restricción: lista de Brujo Rector.
Descripción: Implementos de Captura. Se trata de un saquito de cuero con doce piezas de plomo con forma de moneda y runas grabadas en ambas caras. Se utilizan en el códice Sellar Brujería.

YELMO DE VALXAMIÁN
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Brujo Rector.
Descripción: Implementos de Captura. Se trata de un casco completamente cerrado que impide que su portador escuche, vea y se comunique. Toda su superficie interna está repleta de runas y posee una abertura posterior asegurada con un cerrojo. La peculiaridad del yelmo es la presencia de un cascabel en la parte superior que alerta de los movimientos realizados por el reo. Se utiliza en el códice Captura.

ALQUIMISTA

REGLAS ESPECIALES

-Armas: más que reglas en sí mismas, a continuación exponemos, a modo de sugerencia, el armamento característico que porta un PJ de esta profesión.

Los Alquimistas Boticarios no se distinguen por su gran destreza en el combate y es muy extraño ver a uno de ellos en medio de una contienda. No utilizan armas, y mucho menos armaduras. Su pericia médica les permite utilizar, de manera eventual, su instrumental médico como sorprendentes armas de defensa y ataque.

Acostumbrados a todo tipo de situaciones, y vérselas y deseárselas con seres de otras razas, no es raro ver a los Demiurgos con alguna armadura del tipo cota de cuero o cota de malla. En cuanto a sus armas, presentan un poco más de variedad. El bastón metálico o bastón largo suele ser el más utilizado, pero también pueden empuñar todo tipo de espadas medianas, dagas y quizás alguna que otra ballesta.

Un Alquimista Taumaturgo está acostumbrado a tener en su poder todo tipo de objetos y armas para extraer o atribuirles sus esencias. Es por esto que suele probar la mayoría de las armas o llevar la mayoría de los objetos que decanta. Su filosofía es la de no ir muy cargado de armas y armaduras, ya que puede atribuirles Propiedades Mágicas o Místicas que superan con creces a las mejores. Sienten especial predilección por armas menudas o no muy grandes a las que poder atribuirles esencias que las hagan letales y muy poderosas, sorprendiendo de este modo a sus contrincantes.

-Estímulos: los Boticarios, a pesar de estar habituados a operar todo tipo de heridas sangrantes y amputaciones, no están acostumbrados al resto de situaciones de riesgo y de violencia, y mucho menos a contemplar fenómenos de otras razas. Es por esto que sólo disponen de un modificador de +1 para los Estímulos Naturales.

Seres de otras razas, animales sobrenaturales, pandemias, aventuras, asesinatos, batallas o peleas. Pocas son las situaciones que un Alquimista Demiurgo no haya presenciado o vivido. Está en completo contacto con seres de otras razas para obtener su sangre, o incluso se transforma en ellos para adquirir sus propiedades y Dones. Un Demiurgo está muy cotizado a la hora de ser contratado para cualquier trabajo o misión de naturaleza sobrenatural. Por todo esto dispone de un modificador de +3 a la tirada de Estímulos Naturales y Sobrenaturales.

Los Alquimistas Taumaturgos están bastante familiarizados con seres de otras razas y todo tipo de individuos extraños que requieren de sus servicios o compran sus objetos mágicos. Por ello los Taumaturgos disponen de un modificador de +1 para Estímulos Naturales y Sobrenaturales.

-Pócimas: creadas exclusivamente por los Alquimistas Boticarios, permiten incrementar temporalmente las características generales y habilidades generales de un PJ, así como obtener otros efectos positivos para el cuerpo. Pero el intoxicarse con una de estas sustancias conlleva siempre el efecto contrario del que produce. Una vez suministrada la pócima, el PJ deberá superar un chequeo enfrentado entre su CON y el Nivel de Toxicidad (NT) de la sustancia. Si supera el chequeo, el efecto de la misma se lleva a cabo. Pero si se falla producirá el efecto contrario; si debía modificar en +1 los chequeos de FU, ahora los hará en -1; si debía producir Movilidad, ahora producirá parálisis. En el caso de sacar Pifia en el chequeo, si la pócima en cuestión no especifica lo contrario, la intolerancia que tiene el PJ a la sustancia le restará además 2D4 PV. Aclarar que el NT es el mismo valor que la DfC indicada en cada sustancia.

-Pociones: las pociones son el otro producto favorito de los Alquimistas Boticarios. Sus efectos son muy variopintos y variados, pero por lo general son nocivos: producen distintos estados temporales en el PJ como pueden ser las alucinaciones, las depresiones, la somnolencia, etc. Una vez suministrada una poción, el

PJ deberá chequear, como si de una pócima se tratara, su CON contra el NT. La salvedad en este caso es que, de superar el chequeo, el personaje no sufre los efectos de la poción ya que su cuerpo se resiste. Si falla tal chequeo sufrirá los efectos de la sustancia.

-Duración de Pócimas y Pociones: ambas sustancias se comportan de igual manera en este sentido. La duración del efecto varía dependiendo de la forma en que es suministrada. Si un PJ toma una poción o una pócima por vía Cutánea —esto es, por el mero contacto con su piel— su duración será de 1D10 minutos, si lo hace por Inhalación —en caso de que la sustancia esté en estado gaseoso— será de 1D60 minutos, si lo hace de manera Ingerida será de 1D6 horas, mientras que si lo hace de manera Inyectada su duración será de 1D20 horas.

-Elixires: los elixires bien utilizados pueden aportar la apariencia y cualidades mágicas propias de una raza actual o del pasado. Un elixir está compuesto por varias sustancias misceláneas y por sangre de una raza concreta. Para que tenga efecto sobre alguien debe ser inyectado vía sanguínea o de lo contrario no producirá cambio alguno, aunque sí altos niveles de toxicidad. De este modo un Demiurgo podrá inyectarse a sí mismo, o a otro PJ, un elixir y adquirir los Dones y características de esa raza. El elixir en la mayoría de los casos transmitirá los Dones que el ser de la raza concreta tenía cuando se obtuvo su sangre o fluido. Los efectos de un elixir se manifiestan de manera inmediata y tienen una duración de 1D20 horas. Cuando un elixir es inyectado se debe realizar un chequeo enfrentado entre la CON del PJ y el NT del elixir. De superarlo sus efectos serán temporales y producirá un daño de ingesta. Si se falla, el elixir no tendrá el efecto deseado, pero en caso de obtener Pifia el PJ quedará convertido a esa raza de por vida. Aclarar que el NT de un elixir es el mismo que su DfC. El inyectarse o ingerir un elixir produce siempre una intoxicación de 3D6 PV que perderá el PJ incauto. Ningún ser de otra raza que no sea la humana podrá disfrutar de los efectos del elixir, por lo que sólo conseguirá intoxicarse al inyectárselo.

-Virus: son las sustancias más letales y más difíciles de erradicar de cuantas se conocen. Todo virus creado por el Demiurgo se contagia por medio de la respiración, ingestión, o el contacto con la sangre. Una vez se ha llevado a cabo la exposición al mismo, éste entra en el organismo pudiendo manifestarse o no. Cada día posterior a entrar en contacto, el PJ deberá superar un chequeo de CON contra el Nivel de Toxicidad del mismo —su DfC—. De superar este chequeo evitará que el virus se manifieste ese día, y de fallarlo hará que sus efectos aparezcan en 1D20 horas y afecten al PJ hasta que encuentre un antídoto. El periodo de incubación al entrar en contacto con el virus es de 1D6 días. Si el PJ supera todos sus chequeos de CON diarios, el virus no se manifestará y desaparecerá.

-Sustancias Misceláneas: son aquellas sustancias necesarias para crear otro tipo de sustancias más complejas y con una finalidad concreta. Pueden ser utilizadas para la creación de pócimas, pociones, elixires, virus, esencias y amalgamas entre otras cosas. Es por ello que distintas profesiones pueden utilizarlas para sus propias creaciones. Es tan amplio el abanico que componen estas sustancias, que se las denomina misceláneas, para evitar entrar en mayor detalle de las mismas. Cada sustancia miscelánea cuesta 10 Reales y tiene una CAP de 8/1.

-Objetos Mágicos: un Objeto Mágico está compuesto por una o varias propiedades mágicas. Estos objetos pueden ser utilizados por cualquier PJ y no necesitan ningún conocimiento especial de la materia, simplemente son llevados puestos y aportan unos modificadores, generalmente positivos, a las tiradas de las características o habilidades que especifiquen. También aportarán negativos a las tiradas de aquellos personajes que se enfrenten contra las habilidades o características de quienes lleven estos objetos. Las propiedades mágicas permanecen en los objetos y no pueden borrarse de ellos, salvo que se utilice Liberar Esencias. Pueden existir Objetos Mágicos con algunas propiedades mágicas que les otorguen efectos positivos y otras que les otorguen efectos negativos. El utilizar Objetos Mágicos no reporta PXs al PJ que los utiliza. Un Taumaturgo puede comprar cualquier objeto con cualquier propiedad mágica ya atribuida de su Lista de Esencias Mágicas, pero se debe duplicar el Coste del objeto, y a este precio deberá sumársele el coste de la esencia. A su vez, el coste final del Objeto Mágico se verá duplicado para aquellos que compren tal objeto y pertenezcan a otra Especialización de Profesión o profesión.

-Objetos Místicos: un Objeto Místico está compuesto por una o varias propiedades místicas. Estas propiedades no pueden ser borradas del objeto, salvo que se utilice Liberar Esencia. A diferencia de los Objetos Mágicos, los Objetos Místicos no pueden ser usados por cualquiera, ya que necesitan en cada momento de un chequeo de POD, y no todos los PJs controlan su fuerza interior. Para usar estos objetos es necesario aprender Usar Místico. Una vez superado el chequeo que el PJ debe hacer contra su Poder o contra el Poder enfrentado de otro PJ, el objeto místico libera su efecto y consume los PC del PJ, que serán los mismos que su nivel de DfC. Los Objetos Místicos pueden estar formados por esencias previamente decantadas de objetos embrujados o endemoniados. Un Taumaturgo puede comprar cualquier objeto con cualquier propiedad mística ya atribuida de su Lista de Esencias Místicas, pero se debe duplicar el Coste del objeto, y a este precio deberá sumársele el coste de la esencia. A su vez, el coste final del Objeto Místico se verá duplicado para aquellos que compren tal objeto y pertenezcan a otra Especialización de Profesión o profesión.

-Las Esencias: una esencia es una sustancia, generalmente líquida, confinada en un frasco, que encierra una fórmula con cualidades mágicas. Un Taumaturgo con sus Útiles de Decantación puede crear esencias, decantar las cualidades de un Objeto Mágico o Místico, o puede atribuir cualquier esencia a cualquier arma u objeto. Cuando una esencia es

atribuida a un objeto con la habilidad especial Decantar y Atribuir Esencia, esta esencia pasa a considerarse Propiedad Mágica o Propiedad Mística del mismo. De este modo, cualquier objeto con una Propiedad Mágica o Mística se considera Objeto Mágico u Objeto Místico. Se pueden atribuir varias esencias a un mismo objeto o elegir qué esencia se decanta de un objeto gracias a Decantar y Atribuir Esencia. También es posible crear esencias de las Listas de Esencias con la habilidad Maestro de Esencias. El Tiempo y la DfC de cada esencia son distintos y vienen determinados en cada una. Cualquier Objeto Mágico o Místico cuya propiedad no esté en la Lista de Esencias Mágicas o Lista de Esencias Místicas tendrá una Dificultad de Creación y Tiempo determinados por el *Master*.

-Las Esencias Mágicas: estas esencias en concreto aportan modificadores a las características o a las habilidades. Una vez atribuida a un objeto, la Propiedad Mágica del objeto proporcionará siempre +1 a una característica o habilidad concreta al utilizar tal objeto. Pero a la hora de decantar cualquier esencia, se podrá alterar para que otorgue un mayor modificador, como podría ser +2, +3 o +4. Para ello se deberán utilizar tantas sustancias misceláneas adicionales como modificador se quiera obtener. La DfC se incrementará también tantos niveles como sustancias adicionales se utilicen. El Coste de la esencia se duplicará cuando sea +2, se triplicará cuando sea +3, se cuadruplicará con +4 y así sucesivamente.

-Las Esencias Embrujadas: un Taumaturgo puede atribuir propiedades de Invocaciones a un objeto siempre que utilice las habilidades adecuadas. Un objeto con una Esencia Embrujada para ser utilizado en la mayoría de casos y, siempre que el *Master* no diga lo contrario, requerirá de un chequeo de Poder o de Poderes enfrentados, según sea la naturaleza de la Invocación decantada. Para realizar la acción especial se deberá utilizar tantas A/A como determine la Invocación, y para aquellas que requieran un tiempo mayor se empleará siempre 10 A/A.

-Rangos: esta profesión tiene tres tipos de Rango distintos. El Rango Inicial viene determinado por el Investigador de Alquimia. El Rango Intermedio lo ocupa el Profesor de Alquimia. Mientras que el Rango Alto es ostentado por el Inspector Facultativo.

ESPECIALIZACIONES DE PROFESIÓN

ALQUIMISTA BOTICARIO

HABILIDADES COMUNES (6)
-Agilidad: Montar
-Comunicación: Empatía / Negociar
-Conocimiento: Escribir / Medicina / Vegetal / Venenos
-Manipulación: Crear / Crear Medicamento / Primeros Auxilios
-Percepción: Orientar

HABILIDADES DE COMBATE (3)
-Pericia Médica (3) (Pag. 375)

HABILIDADES ESPECIALES (5)
-Comprobar Autenticidad (2)
-Cirugía (3)
-Crear Pócima (4)
-Crear Poción (4)
-Matasanos (4)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Anticuerpos (A)
-Receta Especial (A)
-Útiles Explosivos (F)
Anécdotas Injustas:
-Efecto Secundario (A)
-Rastro de Enfermedad (A)
-Tu Otro Yo (A)

ERARIOS
-Bolsa: 30 x ME + 2D100 Reales

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Duración de Pócimas y Pociones
-Estímulos
-Pócimas
-Pociones
-Rangos
-Sustancias Misceláneas

EQUIPO
Lista de Enseres de Alquimia:
-Instrumental Médico
-Jeringa de Dosis
-Útiles de Decantación
-Útiles de Decantación Portables
Lista de Pócimas:
-Actitud Evasiva
-Agilidad Especial
-Anestésico
-Antidepresivo
-Buen Ver
-Canalización Interior
-Capacidad Comunicadora
-Cuerpo Endurecido
-Desinhibidor
-Esposa Enojada
-Fuerza Sobrehumana
-Gran Actividad
-Habilidad Innata
-Inhibidor
-Insomne
-Limpiador de Estómago
-Medicamento
-Mente Erudita
-Mente Iluminada
-Mente Sana
-Muy Habilidoso
-Pócima Curativa
-Potenciador de Sentidos

-Suplemento Alimenticio
Lista de Pociones:
-Afrodisíaco
-Alucinógeno
-Amnesia
-Antídoto de Estado
-Depresivo
-Estreñidor
-Éxtasis
-Fragancia Desagradable
-Loción Repelente
-Loto Negro
-Parálisis
-Poción de Coacción
-Poción Emuladora
-Siempre Letrina
-Sueño Inmediato
-Suero de la Verdad
-Veneno Común

ALQUIMISTA DEMIURGO
HABILIDADES COMUNES (6)
-Agilidad: Correr / Montar
-Comunicación: Asustar / Oratoria
-Conocimiento: Animal / Escribir / Humano/ Medicina / Sobrenatural
-Manipulación: Crear / Crear Medicamento / Primeros Auxilios
-Percepción: Rastrear
-Subterfugio: Ocultar Objeto

HABILIDADES DE COMBATE (3)
-Pericia Médica (3) (Pag. 375)

HABILIDADES ESPECIALES (5)
-Comprobar Autenticidad (2)
-Soportar Cambio (2)
-Cirugía (3)
-Matasanos (4)
-Crear Virus (5)
-Crear Elixir (6)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Anticuerpos (A)
-Receta Especial (A)
-Útiles Explosivos (F)
Anécdotas Injustas:
-Efecto Secundario (A)
-Rastro de Enfermedad (A)
-Tu Otro Yo (A)

ERARIOS
-Bolsa: 50 x ME + 1D100 Reales

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Elixires
-Estímulos
-Rangos
-Sustancias Misceláneas
-Virus

EQUIPO
Lista de Enseres de Alquimia:
-Instrumental Médico
-Jeringa de Dosis
-Útiles de Decantación
-Útiles de Decantación Portables
Lista de Virus y Vacunas:
-Vacuna
-Virus Común
-Virus Letal
Lista de Elixires:
-Abrazo de Dracul
-Alma de *Shade*
-Antimutágeno
-Cuerpo de Engendro
-Escama de Saurio
-Espectro Carnal
-Forma Ácnida
-Luz Solar
-Mordedura de Lican
-Morfocambiante
-Músculos de Orco
-Piel de Troll
-Sangre de Deimio
-Sustancia Mitigadora

ALQUIMISTA TAUMATURGO
HABILIDADES COMUNES (5)
-Agilidad: Correr / Montar
-Comunicación: Negociar
-Conocimiento: Escribir / Mineral / Tasar Objeto
-Manipulación: Crear / Forjar / Usar Objeto
-Percepción: Tocar

HABILIDADES DE COMBATE (3)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Decantar y Atribuir Esencia (3)
-Liberar Esencias (3)
-Decantar y Atribuir Brujería (4)
-Maestro de Esencias (4)

HABILIDADES MÁGICAS (3)
Lista de Taumaturgias Mágicas:
-Tasar Objeto Mágico (2)
-Usar Místico (4)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Anticuerpos (A)
-Receta Especial (A)
-Útiles Explosivos (F)
Anécdotas Injustas:
-Efecto Secundario (A)
-Rastro de Enfermedad (A)
-Tu Otro Yo (A)

ERARIOS
-Bolsa: 70 x ME + 1D100 Reales

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Estímulos
-Las Esencias
-Las Esencias Embrujadas
-Las Esencias Mágicas
-Objetos Mágicos
-Objetos Místicos
-Rangos
-Sustancias Misceláneas

EQUIPO
Lista de Enseres de Alquimia:
-Útiles de Decantación
-Útiles de Decantación Portables
Lista de Esencias Mágicas:
-Esencia de Característica
-Esencia de Habilidad
Lista de Esencias Místicas:
-Aliento de Dragón
-Arma Diestra
-Arma Rápida
-Arma Sangrienta
-Armadura Protectora
-Carente de Masa
-Destructor
-Duplicador de Vida
-Esencia Embrujada
-Esencia de la Fortuna
-Inamovible
-Incansable
-Insumergible
-Invisibilidad
-Irrompible
-Objetivo Invisible
-Repele Magia
-Ropa Etérea
-Lector Mental
-Levitación
-Sensorial
-Tacto Helado

HABILIDADES ESPECIALES

COMPROBAR AUTENTICIDAD (Co)(2)
Restricción: sólo Alquimista Boticario y Alquimista Demiurgo.
Tiempo: 3 A/A para realizarla.
Descripción: para ello el Alquimista escrutará la sustancia. Una vez examinada verá si es auténtica o si está adulterada, ya sea viéndola, oliéndola, o saboreándola en su paladar sin llegar a tragársela. Con esta habilidad el Alquimista Boticario podrá saber de qué medicamento, poción o pócima se trata la sustancia, mientras que el Alquimista Demiurgo podrá saber qué virus o elixir es el que tiene en sus manos. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

SOPORTAR CAMBIO (Con)(2)
Restricción: sólo Alquimista Demiurgo.
Tiempo: sin A/A para realizarla.
Descripción: los Demiurgos han desarrollado una inmunidad natural al daño que produce inyectarse un elixir. Su organismo crea las defensas necesarias para repeler el daño de estas sustancias tan inestables. Con esta habilidad especial el daño del elixir al inyectárselo un Demiurgo se reduce a 2D6 PV, aunque el fallar un chequeo de CON al inyectarse un elixir produce el daño íntegro. La 1ª especialización reduce el daño a 1D6 PV y la 2ª especialización evita que el elixir produzca daño al Demiurgo. Las especializaciones no reducen el daño del Elixir en caso de fallo en el chequeo de CON.

CIRUGÍA (Man)(3)
Restricción: sólo Alquimista Boticario y Alquimista Demiurgo.
Tiempo: 1D60 minutos para realizarla.
Descripción: con Cirugía el Alquimista podrá curar cualquier tipo de herida sangrante, hemorragia o fractura. También podrá operar cualquier tipo de órgano interno. Para ello es imprescindible que el Alquimista disponga de Instrumental Médico. Imprescindible conocer Medicina. En caso de superar el chequeo, el enfermo durante 1D3 días tendrá un mod de -2 a cualquier tirada que implique movimiento, y en caso de sacar Crítico, la restricción sólo duraría un 1D20 horas. Si se Pifia realizando una Cirugía el PJ herido perderá 2D6 PV. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

DECANTAR Y ATRIBUIR ESENCIA (Man-DfC)(3)
Restricción: sólo Alquimista Taumaturgo.
Tiempo: variable. El tiempo que determine la esencia.
Descripción: cuando el Taumaturgo quiere obtener la Propiedad Mágica o Mística de un objeto, debe decantar el objeto para conseguir tal propiedad en forma de esencia. Para ello deberá utilizar los Útiles de Decantación o Útiles de Decantación Portables y colocar el objeto en el lugar adecuado entre tanta probeta, fogones y tubos de todo tipo. Para decantar una propiedad en una esencia deberá superar previamente un chequeo entre su MAN y la DfC de la esencia. Si lo supera la habrá decantado en un pequeño frasco. Si se obtiene Pifia utilizando Decantar y Atribuir Esencia, el alquimista sufrirá 2D6 heridas. De la misma manera, el Taumaturgo con esta habilidad podrá atribuir cualquier esencia que posea en un frasco a un objeto, quedando sus Propiedades Mágicas o Místicas imbuidas en tal objeto. El procedimiento, tiempo, dificultad y daño en caso de Pifia serán los mismos para decantar que para atribuir. No se podrá decantar con esta habilidad ningún objeto embrujado y mucho menos atribuir tal propiedad. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo de decantar o atribuir.

LIBERAR ESENCIAS (Man-DfC)(3)
Restricción: sólo Alquimista Taumaturgo.
Tiempo: variable. El tiempo que determine la esencia.
Descripción: el Taumaturgo podrá borrar todo rastro de una esencia cuyas propiedades se manifiesten en un Objeto Mágico o Místico. Utilizando sus Útiles de Decantación o Útiles de Decantación Portables, colocando al objeto en el lugar adecuado del laboratorio y superando un chequeo entre su MAN y la DfC de la esencia, podrá quitarle tal propiedad. El tiempo en liberar la esencia será el que determine la misma a la hora de ser creada. En caso de Pifia en el chequeo, el alquimista sufrirá 2D6 heridas. Sólo se podrá liberar una esencia cada vez. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo de decantar o atribuir. La 2ª especialización además permitirá al Taumaturgo quitar tantas propiedades de esencia como quiera de un mismo objeto, pero siempre chequeando Liberar Esencias contra la de mayor DfC.

CREAR PÓCIMA (Man-DfC)(4)
Restricción: sólo Alquimista Boticario.
Tiempo: variable. El tiempo que determine la pócima.
Descripción: gracias a esta habilidad el Alquimista podrá crear una pócima de las que existen en la Lista de Pócimas. Las pócimas aportarán modificadores en las características y habilidades generales o cambios de estado beneficiosos para aquel que las tome. Para crear una pócima deberá invertir el tiempo que estipule y mezclar tantas sustancias misceláneas como determine la misma. Previamente se deberá superar un chequeo enfrentado entre la MAN del Boticario y la DfC de la pócima. De obtener Pifia como resultado, el Alquimista perderá 2D4 PV debido a la alta toxicidad. Si se falla al crearla no producirá efecto alguno. Es obligatorio utilizar Útiles de Decantación o Útiles de Decantación Portables para su creación. Sólo se crea una dosis cada vez y cada dosis es de una única toma. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

CREAR POCIÓN (Man-DfC)(4)
Restricción: sólo Alquimista Boticario.
Tiempo: variable. El tiempo que determine la poción.
Descripción: el Alquimista podrá crear una poción de las que existen en la Lista de Pociones. Las pociones producen cambios de estado perjudiciales para aquel que las tome. Cada poción tiene un tiempo de creación determinado y para crearla se deberán mezclar tantas sustancias misceláneas como determine la misma. Previamente se deberá superar un chequeo enfrentado entre la MAN del Boticario y la DfC de la poción. De obtener Pifia como resultado, el Alquimista perderá 2D4 PV debido a la alta toxicidad. Si se falla al crearla no producirá el efecto deseado. Es obligatorio utilizar Útiles de Decantación o Útiles de Decantación Portables para su creación. Sólo se crea una dosis cada vez y cada dosis es de una única toma. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

DECANTAR Y ATRIBUIR BRUJERÍA (Man-Pod)(4)
Restricción: sólo Alquimista Taumaturgo.
Tiempo: variable. El tiempo que determine la esencia.
Descripción: por medio de esta habilidad mágica el Alquimista podrá decantar en una esencia el efecto activo de una Invocación que se encuentre dentro de su radio de MAN Simple. Para ello deberá utilizar Útiles de Decantación Portables —ya que la Invocación rara vez se realizará cerca de su laboratorio—, disponer de las sustancias misceláneas necesarias y superar un chequeo entre su MAN y el POD del Brujo que realizó la Invocación. Si se supera el chequeo, el efecto quedará confinado en la esencia embrujada y podrá ser atribuida a cualquier objeto. Si se obtiene Pifia, el Taumaturgo sufrirá 2D6 heridas y el efecto de la Invocación. La esencia embrujada podrá ser atribuida a un objeto posteriormente por medio de Útiles de Decantación o Útiles de Decantación Portables. El atribuir esta esencia requiere el mismo tiempo que al decantarse, así como la misma DfC y daño en caso de Pifia. Hay que aclarar que al decantar una Invocación esta no se altera, seguirá permaneciendo activa y el Brujo no percibirá el trabajo realizado por el Alquimista.

MAESTRO DE ESENCIAS (Man-DfC)(4)
Restricción: sólo Alquimista Taumaturgo.
Tiempo: variable. El tiempo que determine la esencia.
Descripción: el Alquimista podrá crear cualquier esencia de sus Listas de Esencias sin la necesidad de decantarla de un objeto. El Taumaturgo se convierte en un auténtico conocedor de las fórmulas de las esencias existentes. Utilizando los Útiles de Decantación o Útiles de Decantación Portables y las sustancias misceláneas necesarias podrá crear una esencia conocida. Para crearla deberá superar previamente un chequeo entre su MAN y la DfC de la misma. Si lo supera la habrá creado y quedará confinada en un pequeño frasco. Pero si obtiene Pifia el Alquimista sufrirá 2D4 heridas. El tiempo que tardará el Alquimista en llevar a cabo esta habilidad Especial será el que indique cada esencia para ser creada. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo de creación.

MATASANOS (Man)(4)
Restricción: sólo Alquimista Boticario y Alquimista Demiurgo.
Tiempo: 1D20 minutos para realizarla.
Descripción: con Matasanos el Alquimista podrá realizar intervenciones de todo tipo con sus propias manos y sin Instrumental Médico, valiéndose de cuchillos, telas sucias e hilo de cuero. Cualquier cosa a su alcance podrá servir para practicar la intervención y salvar al personaje herido. Será imprescindible haber aprendido Medicina. En caso de superar el chequeo, el enfermo, durante 1D3 días, tendrá un modificador de -2 a cualquier tirada que implique movimiento, y en caso de sacar Crítico durante 1D20 horas. Si el Alquimista obtiene un resultado de fallo con

Matasanos el personaje morirá. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

CREAR VIRUS (Man-DfC)(5)
Restricción: sólo Alquimista Demiurgo.
Tiempo: variable. El tiempo que determine el virus.
Descripción: con esta habilidad el Demiurgo podrá crear virus y vacunas de su Lista de Virus y Vacunas. Para ello deberá superar un chequeo enfrentado entre su MAN y la DfC del virus. Cada virus tiene un tiempo de creación y tras crearse queda confinado a un pequeño frasco, en forma líquida. Sólo se crea una dosis cada vez, y queda completamente gastada al utilizarse. En caso de Pifia en el momento de la creación el Demiurgo quedará infectado. Si se falla al crearlo no producirá efecto alguno. Del mismo modo, el Demiurgo con esta habilidad podrá crear vacunas para paliar de manera definitiva el efecto de un virus. Se precisa aprender Crear Medicamento para crear una vacuna. Esta habilidad especial sólo se puede hacer con Útiles de Decantación o Útiles de Decantación Portables. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo de creación.

CREAR ELIXIR (Man-DfC)(6)
Restricción: sólo Alquimista Demiurgo.
Tiempo: variable. El tiempo que determine el elixir.
Descripción: gracias a esta habilidad el Alquimista podrá crear una sustancia perteneciente a su Lista de Elixires. Son las sustancias más fantásticas que se conocen, siendo extremadamente perjudiciales si se emplean de la forma equivocada. Para crear uno, se deberá superar un chequeo enfrentado entre la MAN del Demiurgo y la DfC del elixir y quedará confinado en un pequeño frasco, en forma líquida. Cada elixir determina las sustancias misceláneas y el resto de sustancias necesarias, ya sea sangre o fluidos de una raza concreta. Sólo se crea una dosis cada vez, y cada dosis es de un único uso. Si se obtiene Pifia en la creación, el Demiurgo sufrirá 2D6 heridas debido a su alta toxicidad. Si se falla al crearlo no producirá el efecto deseado. Con un elixir, un Demiurgo o aquel que se lo inyecte podrá adquirir temporalmente las propiedades y aspecto físico de una raza concreta. Su duración es de 1D20 horas. Para crear un elixir deberá invertir el tiempo que especifique y mezclar tantas sustancias misceláneas como determine el mismo. Es obligatorio utilizar Útiles de Decantación o Útiles de Decantación Portables para su creación. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

HABILIDADES MÁGICAS

LISTA DE TAUMATURGIAS MÁGICAS
TASAR OBJETO MÁGICO (Pod)(2)
Restricción: sólo Alquimista Taumaturgo.
Tiempo: Pasiva. 2 A/A para identificar propiedades.
Descripción: Taumaturgia Mágica. El Alquimista Taumaturgo tendrá la capacidad de percibir en sus proximidades si hay un Objeto Mágico, Místico o una esencia. Cualquier objeto de este tipo o esencia que esté dentro del POD Simple del Alquimista será percibido, y si supera un chequeo de POD e invierte 2 A/A sabrá qué Propiedades Mágicas tiene y para qué sirve. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

USAR MÍSTICO (Pod-DfC/Pod)(4)
Restricción: sólo Alquimista Taumaturgo, Agente Sobrenatural, Bardo Arcano, Brujo, Templario Devoto y Sicario Fantasma.
Tiempo: variable. Las A/A que precise el objeto.
Descripción: Taumaturgia Mágica. Los Objetos Místicos no son Objetos Mágicos normales, ya que necesitan de una tirada de POD para ser utilizados. Puesto que muy pocos personajes pueden hacer uso de su Poder cuando lo desean, esta habilidad mágica permite utilizar estos objetos tan especiales. El PJ deberá chequear contra la DfC de la propiedad mística a dominar o contra el POD del personaje al que se le vaya a aplicar el efecto de la misma, siempre que el Poder de la víctima sea superior al nivel de DfC. Si se trata de usar un objeto embrujado se chequeará contra el POD de la Invocación o en su defecto contra el POD del Brujo que la realizó, pero si se utiliza sobre una víctima y su POD es superior, se chequeará contra el de la víctima. Existen Objetos Místicos que no tienen DfC, por lo que sus beneficios mágicos los obtendrá su portador tras superar un chequeo contra su POD. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

TRASFONDOS DE ALQUIMISTA

ANÉCDOTAS JUSTAS
-*Anticuerpos (A):* te has vacunado tantas veces para no contagiarte de virus, plagas, pandemias o enfermedades, que casi no necesitas volver a hacerlo. Incluso has desarrollado inmunología al resto de sustancias que tomas, que no te producen ningún daño en caso de no superarse el chequeo de toxicidad. Si se falla el chequeo entre la CON del PJ y el Nivel de Toxicidad, tendrás un 50% de posibilidades de no sufrir daño o efectos contrarios por parte de la sustancia.
-*Receta Especial (A):* sólo tú sabes darle el toque adecuado a las sustancias que creas. La sustancia o el efecto mágico atribuido a un objeto, una vez sea aplicado o sea tomada, tendrá una duración de 1D10 horas. No importará la forma en que tomes la sustancia o que utilices el objeto.
-*Útiles Explosivos (F):* en casos de necesidad, tus Útiles de Decantación o Útiles de Decantación Portables te pueden servir como distracción o para sacarte de un apuro provocando una gran explosión. En unos segundos podrás cruzar los tubos adecuados y hacer que en un instante sus sustancias reaccionen para crear una bomba de gran potencia. En 1D60 segundos,

el pequeño laboratorio estallará. La deflagración de los Útiles de Decantación producirá 3D6 heridas a quien se encuentre en un radio de 5 metros y habrá un 50% de posibilidades de que produzca fuego. Los Útiles de Decantación Portables producirán 2D6 heridas.

ANÉCDOTAS INJUSTAS

-*Efecto Secundario (A):* hay veces que tus sustancias u objetos llevan consigo ciertos efectos secundarios imprevisibles. Una vez que el efecto de una sustancia u Objeto Mágico/Místico haya terminado, habrá muchas posibilidades de que se vuelva a manifestar o reaccionar de manera incontrolada, y quizás en el momento menos oportuno. Ten cuidado de a quién vendes tus artículos o cuándo los utilizas.

-*Rastro de Enfermedad (A):* no se sabe cómo, pero allá donde vas dejas un rastro de enfermedades que ni siquiera tú puedes predecir. Quizás sea porque no están bien esterilizados tus Útiles de Decantación Portables, quizás porque no te lavaste bien las manos y ahora lo contaminas todo, o quizás porque cada vez que juntas dos prendas de tu ropa contaminadas dan como resultado una solución letal. Tendrás posibilidades de proporcionar un modificador de -2 a todas las tiradas durante el resto del día de aquellos que se encuentren mucho tiempo contigo en un mismo lugar.

-*Tu Otro Yo (A):* hay veces que dejas de ser el científico que eres y te transformas en un ser con perversos fines en pos de la supuesta ciencia. Habrá muchas posibilidades de que el paciente o cliente al que atiendas ahora se convierta en un trozo de carne en el que investigar nuevas propiedades, entregarle sustancias con efectos no testados, quizás explorar su cuerpo y órganos en una operación a vida o muerte, o tal vez venderle objetos con efectos muy dispares de los solicitados.

LISTA DE EQUIPO

LISTA DE ENSERES DE ALQUIMIA

INSTRUMENTAL MÉDICO
Coste: 35 Reales.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Alquimista Boticario y Alquimista Demiurgo.
Descripción: Enseres de Alquimia. Se trata de un pequeño maletín donde se encuentran todos los instrumentales necesarios para operar o llevar a cabo una cirugía. Dispondrá de bisturíes, vendas, gasas, sierra, hilos, agujas, desinfectantes, etc.

JERINGA DE DOSIS
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 4/1
Restricción: listas de Alquimista Boticario, Alquimista Demiurgo y Agente Cazador.
Descripción: Enseres de Alquimia. La jeringa no es más que un tubo de cristal con una aguja en su parte final. El PJ podrá utilizar la jeringa para inyectar todo tipo de sustancias líquidas a sí mismo o a otros personajes.

ÚTILES DE DECANTACIÓN
Coste: 100 Reales.
Capacidad: 12. No portable una vez montado.
Restricción: lista de Alquimista.
Descripción: Enseres de Alquimia. Probetas, decantadores, llamas con regulador, tubos, etc. Todo un completo equipo de química a disposición del Alquimista para preparar sus sustancias. Una vez montado el equipo de decantación sobre una gran mesa no podrá transportarse. Si es utilizado, proporciona +2 al resultado de Crear Pócima, Crear Poción, Crear Elixir, Crear Virus, Decantar y Atribuir Esencia, Decantar y Atribuir Brujería, Maestro de Esencias y Liberar Esencias. El juego está compuesto por más de 50 piezas y se tarda 1D10 horas en montarlo o desmontarlo. El juego posee una maleta o baúl con compartimentos para guardar todo el equipo y que pueda ser transportado sin romperse.

ÚTILES DE DECANTACIÓN PORTABLES
Coste: 130 Reales.
Capacidad: 3
Restricción: lista de Alquimista.
Descripción: Enseres de Alquimia. Se trata de un complejo laboratorio muy reducido y sintetizado en una maleta que al abrirse despliega unas bandejas y permite conectar un mini fogón y todos los cables y probetas entre sí. Montar y plegar el mini laboratorio precisa de 1D10 minutos. Con estos Útiles de Decantación Portables se pueden realizar las habilidades Crear Pócima, Crear Poción, Crear Elixir, Crear virus, Decantar y Atribuir Esencia, Decantar y Atribuir Brujería, Maestro de Esencias y Liberar Esencias. Al ser un equipo tan reducido no aporta al Alquimista ningún modificador positivo a la hora de trabajar con él. La maleta es de cuero muy duro y dispone de una CON 6.

LISTA DE PÓCIMAS

ACTITUD EVASIVA
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D30 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. La sustancia de este frasco incrementará temporalmente las capacidades de Subterfugio del PJ. Modificará en +1 todos los resultados de Subterfugio del mismo.

AGILIDAD ESPECIAL
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D30 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. El frasco contiene una sustancia que permite incrementar temporalmente la capacidad

de Agilidad del PJ. Modificará en +1 todos los resultados de AGI del personaje.

ANESTÉSICO
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. La sustancia de este frasco anulará el dolor que sienta el PJ que la ingiera. Si el personaje llega a 0 Puntos de Vida o menos bajo los efectos de esta poción, no realizará Tirada de Vida hasta que se pase el efecto de la misma.

ANTIDEPRESIVO
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Un frasco de Antidepresivo permite recuperar un Trauma o un Estímulo que esté afectando la mente del PJ. A su vez recupera 1D6 PCOR.

BUEN VER
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. La sustancia permite incrementar temporalmente el CAR del PJ. Modificará en +1 todos los resultados de CAR del personaje.

CANALIZACIÓN INTERIOR
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Con Canalización Interior el PJ incrementará temporalmente el resultado de sus tiradas de Poder. Modificará en +1 todos los resultados de POD del personaje.

CAPACIDAD COMUNICADORA
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D30 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Esta sustancia incrementará temporalmente la Comunicación del PJ. Modificará en +1 todos los resultados de COM del personaje.

CUERPO ENDURECIDO
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. El frasco de Cuerpo Endurecido permite tonificar o fortalecer los músculos del PJ temporalmente. Modificará en +1 todos los resultados de CON del personaje.

DESINHIBIDOR
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Se trata de un frasco con una sustancia que hace temporalmente inmune a los efectos psicológicos a quien la tome. Al PJ no le afectará ningún Estímulo y no deberá hacer chequeos de VAL ni perderá PCOR mientras dure.

ESPOSA ENOJADA
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Un frasco de Esposa Enojada inhibe los efectos del alcohol en el PJ mientras dure la pócima.

FUERZA SOBREHUMANA
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Este frasco contiene una sustancia que permite incrementar la Fuerza de un PJ temporalmente. Modificará en +1 todos los resultados de FU del personaje.

GRAN ACTIVIDAD
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Con esta sustancia el PJ mejorará temporalmente su Iniciativa. Modificará en +1 todos los resultados de IN del personaje.

HABILIDAD INNATA
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Habilidad Innata es una sustancia que permite mejorar temporalmente la Destreza del PJ. Modificará en +1 todos los resultados de DES del personaje.

INHIBIDOR
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Un frasco de Inhibidor permite que el PJ que lo tome aplaque el efecto de una poción o pócima antes de ingerirla. El Inhibidor debe ser siempre ingerido o inyectado, o no tendrá efecto. Un inhibidor sólo inhibe una única sustancia, en caso de querer inmunizarse contra varias deberá tomarse previamente tantos inhibidores como sean necesarios. El Inhibidor no anula los efectos de la poción o pócima tomada previamente. No tiene NT, por lo que no se deberá chequear al tomarla.

INSOMNE
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. El frasco contiene una sustancia con la que al tomarla el PJ no sentirá ninguna necesidad de dormir mientras dure su efecto. Una vez se pasen los efectos perderá todos sus PC y tendrá la necesidad imperiosa de dormir 1D8 horas si ha faltado a sus horas de sueño.

LIMPIADOR DE ESTOMAGO
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Con este frasco cualquier alimento en mal estado o sustancia que caiga en el estómago del PJ no será absorbida por su organismo. El limpiador debe ser ingerido o no tendrá efecto. El tiempo de efecto es inmediato. No podrá limpiar un virus que haya sido ingerido.

MEDICAMENTO
Coste: 35 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Se trata de una sustancia que posee propiedades antiinflamatorias, analgésicas, antitérmicas y también antihistamínicas. Es la sustancia que se utiliza para aliviar o quitar dolores de cabeza, fiebres comunes y malestar en general.

MENTE ERUDITA
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D30 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. El frasco contiene una sustancia que incrementa temporalmente los recuerdos y el Conocimiento vivido del PJ. Modificará en +1 todos los resultados de CO del personaje.

MENTE ILUMINADA
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Con esta sustancia la Inteligencia del PJ se verá mejorada temporalmente. Modificará en +1 todos los resultados de INT del personaje.

MENTE SANA
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Con esta sustancia el PJ afrontará con más garantías los chequeos de Valor. Modificará en +1 todos los resultados de VAL del personaje.

MUY HABILIDOSO
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D30 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. La sustancia de este frasco incrementará temporalmente las capacidades de Manipulación del PJ. Modificará en +1 todos los resultados de MAN del personaje.

PÓCIMA CURATIVA
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Un frasco de Poción Curativa permite recuperar Puntos de Vida al PJ. Recuperará 2D6 PV por frasco tomado. Sólo puede ser ingerida o inyectada para hacer efecto, y su efecto es inmediato.

POTENCIADOR DE SENTIDOS
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D30 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Esta sustancia mejora sensiblemente la Percepción del PJ durante un periodo de tiempo. Modificará en +1 todos los resultados de PER del personaje.

SUPLEMENTO ALIMENTICIO
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de pócima).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Pócima. Un frasco de Suplemento Alimenticio aporta al PJ toda la energía que necesita durante las 20 horas siguientes. Sólo puede ser ingerida o inyectada.

LISTA DE POCIONES
AFRODISÍACO
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. El frasco contiene una sustancia que hace que el PJ que se lo tome esté muy receptivo ante el estímulo sexual de otro individuo. Cualquier chequeo de Seducir, Oratoria o Negociar que se haga sobre el personaje con Afrodisíaco dispondrá de +3 al resultado.

ALUCINÓGENO
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. Un frasco de Alucinógeno sume al PJ que lo ingiere en una vorágine de todo tipo de alucinaciones, pudiendo estar relacionadas con momentos o hechos recientes. Aparte, esta poción produce la pérdida de 1D3 PCOR y la entrada en estado de Miedo. Al pasar los efectos nocivos crea una sensación de euforia sin igual que dura unos pocos segundos, creando una necesidad de volver a repetir la experiencia: se vuelve adictiva.

AMNESIA
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. Un frasco de Amnesia produce la pérdida temporal de la identidad, recuerdos y memoria del PJ que la ingiera.

ANTÍDOTO DE ESTADO
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. Un frasco de Antídoto de Estado permite al PJ anular de manera inmediata los efectos de cualquier poción o pócima tomada con anterioridad. Un único Antídoto de Estado puede anular los efectos de varias sustancias ingeridas. Deberá ser ingerida o inyectada para que tenga efecto. No posee NT, así que no se precisa chequeo de CON para que cause efecto.

DEPRESIVO
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. Un frasco de Depresivo inhibe todo deseo de agresividad y de realizar actividades. El PJ reducirá sus A/A a la mitad y deberá superar chequeos de IN para realizar cualquier acción.

ESTREÑIDOR
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. Produce un auténtico atasco en el intestino grueso del PJ afectado. Tendrá dolores abdominales y -2 al chequeo de cualquier actividad mientras dure el efecto. En estas condiciones el personaje no podrá ni correr ni defecar. Una vez pasen los efectos el PJ estará durante 1D10 minutos obligado a acudir al retrete para liberar todo su atasco o se lo hará encima.

ÉXTASIS
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. Esta sustancia produce euforia incontrolada. Mientras dure su efecto el PJ no realizará chequeo de VAL alguno, y cualquier acción que realice no le restará PC. Tras desaparecer sus efectos el PJ adquirirá un Trauma de manera aleatoria y perderá 2D10 PC.

FRAGANCIA DESAGRADABLE
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. El frasco contiene una sustancia que hará que el PJ desprenda, sin saberlo, un olor desagradable y muy nauseabundo. Modificará en -2 el resultado de cualquier chequeo de CAR o de COM del personaje llevado a cabo dentro de su CAR Simple.

LOCIÓN REPELENTE
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. El frasco contiene una sustancia que producirá un efecto en todo aquel que se encuentre en el CAR Simple del PJ. Cada uno deberá chequear IN contra el CAR del personaje, que de no ser superado los obligará a apartarse. Todos desearán apartarse de él de manera imperceptible, como si no fuera agradable permanecer cerca del afectado.

LOTO NEGRO
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. El frasco contiene una sustancia que, al tomarla el PJ, lo sumirá en un estado de alucinaciones cuyo contenido serán sus peores pesadillas o temores. Cualquier Estímulo No Superado atormentará al personaje a modo de alucinación mientras dure. Perderá 1D6 PCOR y se verá sujeto a las reglas de Terror.

PARÁLISIS
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. La sustancia de este frasco hace que el cuerpo del PJ que la tome quede paralizado por completo mientras dure su efecto.

POCIÓN DE COACCIÓN
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. Aquel que tome la Poción de Coacción perderá temporalmente la personalidad y será fácilmente intimidado o coaccionado. Cualquier chequeo de Asustar, Intimidar, Interrogar u Obtener Información que se haga sobre el PJ bajo los efectos de Poción de Coacción dispondrá de +3 al resultado.

POCIÓN EMULADORA
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. Esta Poción permite simular los efectos que produciría cualquier virus. Al crearla, El Alquimista le atribuye los efectos del virus que desee aunque sin la posibilidad de atribuirle su letalidad, por lo que el tiempo que dure el efecto de la poción el PJ afectado creerá que está infectado por un virus. No puede propagarse.

SIEMPRE LETRINA
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. Se trata de una sustancia laxante que hará que el PJ pierda la mitad de sus A/A y mientras dure el efecto esté ocupado en hacer de cuerpo con grandes dolores de barriga. Modificará en -1 cualquier acción que trate de realizar bajo sus efectos.

SUEÑO INMEDIATO
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario, Agente Cazador y Ladrón Noble.

Descripción: Poción. El frasco contiene una sustancia que hace que el PJ se duerma temporalmente, sin posibilidad de ser despertado.

SUERO DE LA VERDAD
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario.
Descripción: Poción. La sustancia de este frasco hace que el PJ que la tome cuente toda la verdad de todo aquello que le pregunten, no podrá evitarlo.

VENENO COMÚN
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de poción).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Boticario, Agente Cazador, Sicario Asesino y Sicario Cortesano.
Descripción: Poción. El frasco contiene una sustancia muy nociva para la salud del PJ que la tome. Si el personaje supera el chequeo de CON sólo sufrirá 1D6 PV, mientras que si no lo supera perderá 2D6 PV. Mientras duren sus efectos tendrá -2 a todos los resultados de sus chequeos debido a la intoxicación. Para crear un Veneno Común es preciso aprender previamente la habilidad Venenos.

LISTA DE VIRUS Y VACUNAS
VACUNA
Coste: 150 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Maestro / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de vacuna).
Composición: 5 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Virus y Vacuna. Se trata del antídoto perfecto para cualquier Virus Común o Virus Letal. Deberá ser inyectado y, una vez dentro de organismo del personaje, la vacuna tardará 1D6 horas en hacer remitir los efectos del virus de manera definitiva. Una vez el virus haya muerto, el personaje se habrá hecho autoinmune a ese Virus Común o Letal para siempre. Vacuna no precisa chequeo de Toxicidad para el personaje infectado por un virus.

VIRUS COMÚN
Coste: 40 Reales. Varía en caso de antídoto.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de virus).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Virus y Vacuna. Se trata de un frasco con un virus que produce fiebre, tos, dolor de miembros y cefaleas. Aporta un modificador de -2 a todos los chequeos y no permite recuperar más de la mitad de los PC. Se propaga por vía respiratoria o siendo ingerido. Este virus no es mortal y tiene una duración en el organismo de 1D6 días. Tarda en crearse 1D60 minutos.
-*Antídoto (DfC Elevado, Coste +20R):* antídoto exclusivo para Virus Común. Remite el efecto de manera inmediata pero no inmuniza al personaje. Si no se supera el chequeo de Toxicidad el PJ sufrirá intoxicación por el Antídoto. Precisa 2 sustancias misceláneas más para crearse.

VIRUS LETAL
Coste: 60 Reales más el incremento para algunos virus concretos.
Dificultad de Creación/Tiempo: variable / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de virus).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Virus y Vacuna. Las pandemias, las enfermedades más letales están al alcance del Demiurgo. Sólo él puede crear frascos de sustancias tan virulentas, o bacterias tan agresivas, como para dejar infectadas poblaciones enteras. Un Virus Letal afectará a aquél que lo ingiera o que la sustancia entre en contacto con su sangre. Una vez infectado, el virus tendrá unos efectos y una forma de propagarse distinta. Este tipo de virus es completamente letal, y en cuanto se manifiesten sus efectos el personaje deberá superar cada día un chequeo de CON para seguir vivo o le producirá la muerte inmediata. El Alquimista Demiurgo podrá crear un virus o su antídoto de la lista siguiente:
-*Cólera (DfC Avanzado):* bacteria que produce diarrea acuosa profunda, vómitos, entumecimiento de las piernas y completa deshidratación. Aporta -2 a chequeos relacionados con movimiento y no permite recuperar más de la mitad de los PC. Se propaga ingiriendo alimentos o agua contaminados.
-*Ébola (DfC Superior, Coste +25R):* produce fiebre, dolor abdominal, postura de postración y sangrado bucal y rectal. Aporta un modificador de -3 a todos los chequeos y no permite recuperar más de la mitad de los PV. Se propaga por contacto directo con sangre, saliva, sudor o vómitos. Precisa 2 sustancias misceláneas más para crearse.
-*Peste Bubónica (DfC Elevado, Coste +15R):* bacteria que produce fiebre, dolor de cabeza, debilidad y dificultades respiratorias. Aporta -3 a todos los chequeos y no permite recuperar más de la mitad de los PC. No se propaga de persona a persona, pero sí por pulgas o heridas infectadas por materiales contaminados. Precisa 1 sustancia miscelánea más para crearse.
-*Rabia Severa (DfC Avanzado):* produce fiebre, cefaleas, vómitos, disminución del apetito. Aporta -2 a todos los chequeos y no permite recuperar más de la mitad de los PC. Se propaga por sangre o por saliva, generalmente por mordeduras de animales ya infectados.

-*Tuberculosis (DfC Superior, Coste +25R):* bacteria que produce fiebre, tos, cansancio, pérdida de apetito y sudores nocturnos. Aporta un -1 a todos los chequeos. Se contagia por vía respiratoria. Precisa 2 Sustancias Misceláneas más para crearse.

-*Antídoto (DfC Maestro, Coste +25R):* antídoto exclusivo para cualquier Virus Letal. Remite el efecto en 1D60 minutos pero no inmuniza al personaje del Virus Letal. Si no se supera el chequeo de Toxicidad el PJ sufrirá intoxicación por el Antídoto. Precisa 2 Sustancias Misceláneas más para crearse.

LISTA DE ELIXIRES

ABRAZO DE DRACUL
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 3 sustancias misceláneas y sangre de vampiro.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Elixir. El frasco contiene una única dosis que permite la transformación del PJ en vampiro y utilizar los Dones que tuviera el vampiro cuya sangre contiene el elixir.

ALMA DE *SHADE*
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Elixir. El frasco contiene una única dosis que permite despertar temporalmente el *Shade* del PJ y utilizar el Don del *Shade*. El personaje deberá elegir los Dones de la manera habitual.

ANTIMUTÁGENO
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo y Agente Cazador.
Descripción: Elixir. Este elixir una vez inyectado acaba con los efectos temporales de cualquier otro elixir que el PJ tuviera en su organismo. En el caso de que sea inyectado sobre un ser de otra raza, evitará temporalmente cualquier transformación manteniéndolo en su estado original. En caso de éxito en la tirada de CON con el NT al ser inyectado no produce daño.

CUERPO DE ENGENDRO
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 3 sustancias misceláneas y sangre de Engendro.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Elixir. El frasco contiene una única dosis que transforma en Engendro al PJ y que permite utilizar los Dones que tuviera el Engendro cuya sangre contiene el elixir.

ESCAMA DE SAURIO
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 3 sustancias misceláneas y sangre de Saurio.
Restricción: Lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Elixir. El frasco contiene una única dosis que permite utilizar al PJ que se la inyecta los Dones que tuviera el Saurio cuya sangre contiene el elixir.

ESPECTRO CARNAL
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 3 sustancias misceláneas y Fluido Ectoplásmico.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Elixir. El frasco contiene una única dosis que vuelve el cuerpo de quien lo ingiere en un ente espectral. El PJ será un espíritu mientras dure su efecto y utilizará los Dones que tuviera el Espectro en el momento de liberar el Fluido Ectoplásmico y ser introducido en el elixir.

FORMA ÁCNIDA
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 3 sustancias misceláneas y sangre de Ácnido.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Elixir. El frasco contiene una única dosis que permite la transformación en Ácnido y utilizar los Dones que tuviera el Ácnido en el momento de obtener su sangre.

LUZ SOLAR
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 3 sustancias misceláneas y sangre de Arquero Solar.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Elixir. El frasco contiene una única dosis que permite utilizar los Dones que tuviera el Arquero Solar en el momento de obtener su sangre.

MORDEDURA DE LICAN
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 3 sustancias misceláneas y sangre de licántropo.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Elixir. El frasco contiene una única dosis que permite al PJ transformarse en licántropo y utilizar los Dones que tuviera el licántropo en el momento de obtener su sangre.

MORFOCAMBIANTE
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 3 sustancias misceláneas y sangre de Metamorfo.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Elixir. El frasco contiene una única dosis que permite la transformación en Metamorfo y utilizar los Dones que tuviera el Metamorfo en el momento de obtener su sangre.

MÚSCULOS DE ORCO
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 2 sustancias misceláneas y sangre de orco.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Elixir. El frasco contiene una única dosis que duplica la FU pero que hace que la piel se torne verde oscuro y la cara se vuelva como la de un animal primitivo, con colmillos y desfigurada. Disminuye hasta Irrisorio el CAR.

PIEL DE TROLL
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 2 sustancias misceláneas y sangre de troll.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Elixir. El frasco contiene una única dosis que hace que la piel se endurezca y se torne azulada, aflorando escamas y durezas. La piel se convertirá en una armadura para el PJ que producirá una tirada de salvación de 3D6 y será resistente tanto a golpes, como a fuego o ácido. Disminuirá el CAR a Irrisorio.

SANGRE DE DEIMIO
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 3 sustancias misceláneas y sangre de demonio.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Elixir. El frasco contiene una única dosis que permite al PJ transformarse en demonio y utilizar los Dones que tuviera el demonio en el momento de obtener su sangre.

SUSTANCIA MITIGADORA
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D30 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de elixir).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Demiurgo.
Descripción: Elixir. Un frasco de Sustancia Mitigadora debe tomarse antes de tomar otro elixir para suavizar los posibles efectos tóxicos del mismo en caso de fallar la tirada de Toxicidad. Le permite al PJ que lo tome repetir la tirada de CON en caso de fallarla o Pifiar. Sólo puede ser Inyectada. Esta sustancia no tiene Toxicidad.

LISTA DE ESENCIAS MÁGICAS
ESENCIA DE CARACTERÍSTICA
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Variable / 2D30 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 4 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo.
Descripción: Esencia Mágica. Este tipo de esencias se encargan de aportar un modificador de +1 al resultado de cualquier característica general de un PJ. Para ello deben ser atribuidas o estar ya en un objeto y que un PJ lo porte. Crear o atribuir una de estas esencias precisa de 2D30 minutos. En la siguiente lista se muestran las distintas posibilidades que existen:

-*Carente de Miedo (DfC Avanzado):* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de VAL e incrementa en 1 los PCOR del PJ.

-*Corriente Mágica (DfC Elevado):* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de POD y permite recalcular el MM del PJ.

-*Elemento Consistente (DfC Avanzado):* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de CON y permite recalcular los PV y PC del PJ.

-*Inteligencia Prodigiosa (DfC Medio):* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de INT.

-*Máxima Rapidez (DfC Elevado):* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de IN e incrementará en 1 A/A las acciones del PJ.

-*Objeto Carismático (DfC Medio):* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de CAR.

-*Objeto Diestro (DfC Elevado):* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de DES.

-*Vigor Extraordinario (DfC Elevado):* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de FU y permite recalcular el MD del PJ.

Cualquiera de estas esencias mágicas pueden otorgar un modificador negativo a la tirada si en el momento de

su decantación o atribución el Taumaturgo lo considera adecuado.

ESENCIA DE HABILIDAD
Coste: 80 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo.
Descripción: Esencia Mágica. Este tipo de esencias se encargan de aportar un modificador de +1 al resultado de cualquier habilidad general de un PJ. Para ello deben ser atribuidas o estar ya en un objeto y que un PJ lo porte. El crear o atribuir una de estas esencias precisa de 1D60 minutos. En la siguiente lista se muestran las distintas esencias:
-*Atención Incrementada:* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de PER.
-*Completo Erudito:* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de CO.
-*Cualidad Inadvertida:* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de SUB.
-*Gran Comunicador:* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de COM.
-*Incremento Manipulador:* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de MAN.
-*Mayor Coordinación:* el objeto con esta esencia atribuida otorgará +1 a los resultados de AGI.
Cualquiera de estas esencias mágicas pueden otorgar un modificador negativo a la tirada si en el momento de su decantación o atribución el Taumaturgo lo considera adecuado.

LISTA DE ESENCIAS MÍSTICAS
ALIENTO DE DRAGÓN
Coste: 110 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 4 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Sólo puede utilizarse sobre anillos, guantes o bastones.
Descripción: Esencia Mística. El PJ que porte un objeto con esta Propiedad Mística podrá llevar a cabo una bola de fuego en cada descarga. Podrá lanzar el proyectil a un objetivo dentro de su POD si previamente supera un chequeo de POD. Esta bola podrá ser esquivada. Causa 1D10 heridas con posibilidad de salvación. El fuego tiene un 50% de prender aquello donde impacta. De ser así, cada turno siguiente el fuego producirá 1D6+2 heridas sin posibilidad de salvación por armadura. Precisa Usar Místico e invertir 4 A/A.

ARMA DIESTRA
Coste: 80 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Sólo puede ser utilizado en armas y escudos, nunca en corazas.
Descripción: Esencia Mística. Cualquier arma que adquiera esta propiedad permitirá al PJ utilizar su POD en lugar de su DES. Una vez superado el chequeo de Poder, el efecto de la Propiedad Mística se podrá utilizar hasta que el PJ deje de empuñar el arma: al soltarla o envainarla desaparece su efecto. Precisa Usar Místico e invertir 2 A/A.

ARMA RÁPIDA
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: Lista de Alquimista Taumaturgo. Sólo puede ser utilizado en armas o escudos, nunca en corazas.
Descripción: Esencia Mística. Cualquier arma que adquiera esta propiedad a la hora de ser desenfundada no gastará ninguna A/A. Se deberá superar el chequeo de Poder para no utilizar A/A al desenfundarla. Precisa Usar Místico y no necesita A/A.

ARMA SANGRIENTA
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Sólo puede utilizarse sobre armas, no sobre escudos o corazas.
Descripción: Esencia Mística. Cualquier arma con esta Propiedad Mística provocará al herir que los PV que quite de su adversario sean recuperados por el PJ que la empuñe. Previamente a la acción se deberá superar un chequeo de Poder contra el del adversario. Precisa Usar Místico e invertir 1 A/A.

ARMADURA PROTECTORA
Coste: 80 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Sólo puede ser utilizada en escudos y corazas.
Descripción: Esencia Mística. Cualquier escudo o armadura con esta Propiedad Mística obviará los efectos mágicos de otra arma mágica —no afectará a armas místicas— cuando impacte. Una vez superado el chequeo de POD, el efecto de la Propiedad Mística se podrá utilizar mientras el objeto sea llevado puesto, al quitárselo o dejarlo pierde tal efecto. Precisa Usar Místico e invertir 3 A/A.

CARENTE DE MASA
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Puede utilizarse sobre cualquier objeto.
Descripción: Esencia Mística. El objeto que posea esta Propiedad Mística tendrá una masa prácticamente imperceptible. El objeto no pesará nada en manos de un PJ, aunque mantendrá su nivel de CON. El PJ deberá superar un chequeo de POD, una vez superado el objeto tendrá CAP 0 mientras lo porte. Si deja de portar el objeto se pierde el efecto de esta propiedad. Precisa Usar Místico y 1 A/A.

DESTRUCTOR
Coste: 300 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Maestro / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 10 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Sólo puede ser utilizada sobre armas o escudos, no sobre corazas.
Descripción: Esencia Mística. Un objeto con esta Propiedad Mística destruirá instantáneamente cuando impacte cualquier objeto inerte, arma o armadura. Si golpea sobre un ser vivo causará el daño del arma. Se deberá superar un chequeo de POD para llevar a cabo el efecto cada vez que impacte. Precisa Usar Místico y 3 A/A.

DUPLICADOR DE VIDA
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Supremo / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 5 sustancias misceláneas.
Restricción: Lista de Alquimista Taumaturgo. Puede utilizarse sobre cualquier objeto.
Descripción: Esencia Mística. Cualquier objeto con esta Propiedad Mística hará que el PJ disponga del doble de PV mientras lo lleve puesto. El personaje deberá superar un chequeo de Poder para disfrutar de este incremento de puntos. Precisa Usar Místico y 1 A/A.

ESENCIA EMBRUJADA
Coste: 150 Reales. Variable.
Dificultad de Creación/Tiempo: Poder del Brujo que realizó la Invocación / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 6 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo.
Descripción: Esencia Mística. Las esencias embrujadas son sustancias que pueden contener las propiedades de una Invocación que un Brujo haya realizado con anterioridad. Para decantar en un frasco la esencia embrujada de una Invocación se debe utilizar Decantar y Atribuir Brujería. Para ser atribuidas a un objeto también se debe utilizar esta habilidad. En el caso de comprar una esencia embrujada con la propiedad de un conjuro o sortilegio en concreto costará 150 Reales y 10 Reales más por cada nivel de Poder que posea la Invocación. Si no posee nivel, un conjuro costará directamente 150 Reales y un sortilegio incrementará su valor en 10 Reales por cada nivel de Ritual. Cualquier objeto con una esencia embrujada atribuida precisa Usar Místico e invertir el tiempo que determine la Invocación para utilizarlo.

ESENCIA DE LA FORTUNA
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 2D30 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo.
Descripción: Esencia Mística. Esta esencia permite que el portador del objeto con tal propiedad atribuida pueda repetir una vez por turno un chequeo fallado o pifiado de una tirada. No importará la naturaleza de la tirada, podrá repetir un chequeo de características, habilidades, Dones, Invocaciones, técnicas marciales, Psicología, Anécdotas, etc. Previamente precisará superar un chequeo de POD contra la DfC de esta esencia, y si lo supera la esencia le otorgará la oportunidad de repetir al tirada deseada. Precisa Usar Místico, esta tirada no necesita A/A.

INAMOVIBLE
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 1D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Puede utilizarse sobre cualquier objeto.
Descripción: Esencia Mística. El objeto que posea esta Propiedad Mística no podrá ser movido o portado por nadie, parecerá que pesa toneladas. Al aportar esta esencia a un objeto debe incluirse un anillo, una pulsera o un brazalete, que serán objetos normales sin la propiedad Inamovible. Sólo el PJ que posea el anillo, pulsera o brazalete vinculado al objeto con Inamovible podrá desplazarlo como si se tratase de un objeto normal, con su nivel de CON propio. Para mover o dejar el objeto inamovible, el PJ deberá superar un chequeo de POD. Precisa Usar Místico e invertir 1 A/A.

INCANSABLE
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Puede utilizarse sobre cualquier objeto.
Descripción: Esencia Mística. Cualquier objeto con esta

propiedad hará que el PJ que lo porte no pierda PC. Para beneficiarse de ello el PJ deberá superar un chequeo de POD una vez por turno o cuando el *Master* lo considere conveniente. Precisa Usar Místico sin necesidad de A/A.

INSUMERGIBLE
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Puede utilizarse sobre cualquier objeto.
Descripción: Esencia Mística. El objeto que posea esta Propiedad Mística flotará en cualquier superficie líquida. Para ello el PJ deberá tener el objeto en su poder y superar un chequeo de POD. El objeto, siempre que esté dentro de su radio de POD Simple, flotará en cualquier fluido. Precisa Usar Místico e invertir 1 A/A. Si el objeto sale de su radio de influencia perderá el efecto de la propiedad.

INVISIBILIDAD
Coste: 150 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Supremo / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 4 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Sólo puede utilizarse sobre anillos, medallones y diademas.
Descripción: Esencia Mística. Un PJ que porte un objeto con Invisibilidad podrá hacer desaparecer su cuerpo, volviéndolo completamente invisible. Todos sus objetos también se harán temporalmente invisibles. Para ello deberá superar un chequeo de POD para volverse invisible y otro para salir de ese estado. Precisa Usar Místico e invertir 2 A/A.

IRROMPIBLE
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Supremo / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Puede utilizarse sobre cualquier objeto.
Descripción: Esencia Mística. El objeto que posea esta propiedad será irrompible. Nada podrá reducirle sus niveles de CON. Para ello, siempre que sea portado por el PJ y que vaya a perder niveles de CON, el PJ podrá chequear POD para evitarlo. Precisa Usar Místico sin necesidad de A/A.

LECTOR MENTAL
Coste: 80 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Sólo puede utilizarse en diademas, medallones o anillos.
Descripción: Esencia Mística. Cualquier objeto con esta Propiedad Mística permitirá que el PJ lea la mente de quien lo rodea. El personaje podrá leer la mente de otro individuo que se encuentre dentro de su POD Simple si previamente ha superado un chequeo de Poderes enfrentados. Precisa Usar Místico e invertir 2 A/A.

LEVITACIÓN
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Puede utilizarse sobre cualquier objeto.
Descripción: Esencia Mística. Cualquier objeto con esta propiedad atribuida hará que el PJ pueda volar mientras lo lleve puesto y supere la tirada de POD. Por cada turno que levite perderá 5 PC. Se desplazará a una velocidad no superior a la que tendría caminando. Precisa Usar Místico e invertir 3 A/A. Una vez deje de levitar el efecto de la propiedad desaparece. No podrá transportar más carga que la que permita su CAP.

OBJETO INVISIBLE
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Supremo / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Puede utilizarse sobre cualquier objeto.
Descripción: Esencia Mística. El objeto que posea esta Propiedad Mística será completamente invisible y la luz pasará a través de él. Para ello el PJ deberá llevarlo siempre consigo y superar un chequeo de POD. Precisa Usar Místico e invertir 2 A/A. Si el objeto deja de ser portado por el personaje pierde su efecto.

REPELE MAGIA
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Puede utilizarse sobre cualquier objeto.
Descripción: Esencia Mística. El portador de un objeto con esta Propiedad Mística atribuida podrá llevar a cabo un chequeo de Poderes enfrentados con aquel que lleve a cabo con éxito sobre él una Invocación, habilidad mágica o don. Si supera el chequeo el efecto mágico queda anulado. Precisa Usar Místico y 2 A/A para repeler la magia.

ROPA ETÉREA
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Supremo / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Sólo puede utilizarse sobre ropa, generalmente capas o túnicas.
Descripción: Esencia Mística. Cualquier prenda con esta Propiedad Mística atribuida que vista el PJ permitirá que su cuerpo atraviese paredes sin dañarlas. La prenda o prendas deben cubrir la mayor parte del cuerpo. Para atravesar un muro o puerta deberá superar un chequeo de POD. Precisa Usar Místico e invertir 1 A/A.

SENSORIAL
Coste: 80 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Supremo / 2D40 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 2 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Debe ser utilizado sobre cascos, yelmos, diademas o medallones al cuello.
Descripción: Esencia Mística. El objeto que posea esta propiedad permitirá que el PJ que lo porte distinga o vea a las almas del más allá en torno a su POD Simple. Podrá ver a espectros y espíritus. Para visualizar a aquellas que lo rodean, previamente deberá superar un chequeo de POD. Precisa Usar Místico e invertir 1 A/A. Para dejar de tener efecto bastará con que el PJ se quite el objeto.

TACTO HELADO
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 2D60 minutos.
Capacidad: 10/1 (frasco de esencia).
Composición: 3 sustancias misceláneas.
Restricción: lista de Alquimista Taumaturgo. Sólo puede utilizarse sobre anillos y guantes.
Descripción: Esencia Mística. Un PJ que porte un objeto con esta Propiedad Mística atribuida podrá helar a seres vivos hasta el punto de dejarlos completamente congelados. A cualquier ser vivo que el personaje toque llevando puesto este objeto, y habiendo superado un chequeo de Poderes enfrentados, le causará 2D6 PV sin salvación posible y hará que quede paralizado y helado durante 1D60 minutos. Precisa Usar Místico e invertir 5 A/A.

INGENIERO

REGLAS ESPECIALES

-Armas: más que reglas en sí mismas, a continuación exponemos, a modo de sugerencia, el armamento característico que porta un PJ de esta profesión.

Un Ingeniero Bélico no utilizará ningún arma que no sea creada por él o perteneciente a la Lista de Artefactos de Guerra o Máquinas de Guerra. En el caso de utilizar armaduras, la más habitual será la cota de cuero y, en casos muy excepcionales, pectorales y antebrazos de armaduras ligeras.

Las armas más comunes entre los Ingenieros Marionetistas son las espadas cortas y los cuchillos. No suelen utilizar otra armadura que no sea Armadura Autómata, aunque se les puede llegar a ver con cota de cuero en casos muy excepcionales.

Los Ingenieros Tecnópatas no suelen utilizar armas convencionales y se valen más bien de sus Artilugios para defenderse. No suelen utilizar ningún tipo de arma o de armadura ya que poseen Artilugios sofisticados superiores a una simple coraza o metales cortantes. Muy raro será el caso en el que uno de ellos empuñe un arma de mano.

-Colegiado: salvo que un Ingeniero decida lo contrario, en cuanto adquiere su título —una vez creado—, queda colegiado al gremio y queda enteramente a su disposición. También se beneficiará de subvenciones, instalaciones, becas de investigación, misiones bien remuneradas y de un sueldo propio. El Ingeniero tendrá la anécdota Rango y como mínimo elegirá Rango Inicial. Si reúsa a ser Colegiado perderá el sueldo y el Rango.

-Descuento: en el momento de la Creación de Personaje, todos los Ingenieros tienen un descuento especial proporcionado por el Gremio Colegio Tecnológico. Podrán comprar a mitad de Coste cualquier objeto, pieza o componente perteneciente a sus listas de equipo, siempre que sea un miembro colegiado.

-Estímulos: un Ingeniero Bélico está imbuido en multitud de situaciones de combate. De hecho, es muy solicitado para misiones especiales donde sus Artefactos de Guerra le dan ventaja. Por ello no se verá sorprendido en situaciones de naturaleza normal, disponiendo de un modificador de +1 a cualquier chequeo de Estímulos Naturales.

Un Marionetista utiliza sus Marionetas para llevar a cabo sus fines desde una distancia que le aporte seguridad, lo que les da mucho poder pero no les exime de ser vulnerables a efectos psicológicos. Cuando se enfrentan a seres de otras razas suelen utilizar Armaduras Autómatas para mejorar sus capacidades físicas y poder plantarles cara. Por todo esto disponen de un modificador de +1 al resultado de Estímulos Naturales y Sobrenaturales.

Los Ingenieros Tecnópatas están acostumbrados a vivir todo tipo de situaciones, tanto naturales como sobrenaturales. Gracias a sus Artilugios no tienen miedo a aquello a lo que se enfrentan, pues se sienten protegidos. Tienen clientes de todas las razas y están muy acostumbrados a operar y crear todo tipo de Tecnoides. Por ello disponen de un modificador de +2 a cualquier Estímulo Natural y de +1 para cualquier Estímulo Sobrenatural.

-Objetos Mágicos: un Ingeniero nunca apreciará las

cualidades de un Objeto Mágico o Místico. Siempre los despreciará y evitará usarlos a toda costa. El Ingeniero cree en su ciencia y sobre todo en su tecnología. La tecnología es la ciencia más avanzada al alcance de unos pocos iluminados, mientras que la brujería o la alquimia es propia de vulgares encantadores o curanderos sin talento.

-Manipulación: cuando el Ingeniero utilice sus invenciones, ya sean Artefactos, Máquinas, Marionetas o Artilugios siempre utilizará su característica de Manipulación para llevar a cabo con éxito la acción. Aquellas Máquinas o inventos que disparen también precisarán de chequeo de MAN y los modificadores serán los mismos que si se estuviera utilizando un arma de proyectiles.

-Penalización en los Artefactos: cualquiera que desee utilizar un Artefacto de Guerra deberá superar previamente un chequeo de INT con un modificador de -3 al resultado. De no superarlo no podrá chequear con MAN para utilizarlo. El resto de Ingenieros sufrirán una penalización de -1 al chequeo de INT. Precisan de habilidades especiales para ser manejados. En el caso de las Máquinas de Guerra la tecnología se complica, por lo que sólo un Ingeniero Bélico puede utilizar este tipo de Máquinas.

-Máquinas de Guerra: el Bélico sólo podrá manejar Máquinas de Guerra si dispone de 2 especializaciones en la habilidad especial Manejar Artefacto. Incluso los Ingenieros Bélicos más expertos tienen complicado el utilizar estas poderosas Máquinas.

-Mismo Objetivo: todas las Máquinas de Guerra son bastante imprecisas, tienen una cadencia de disparo lenta, y rara vez dan en el blanco a la primera. Siempre necesitarán de varios disparos para ajustar el tiro con precisión y poder destruir al objetivo. Por ello, cada Máquina determinará los modificadores negativos que aportará al chequeo de su primer disparo. Sin embargo, a cada disparo posterior a un mismo objetivo fijo recibirá un modificador de +1 que se irá acumulando.

Ejemplo: un Cañón de Fuego al realizar su primer disparo al establo de una fortificación tendrá un modificador -1 (propio de la máquina), el segundo tendrá -1 y +1 (es decir, ninguno), el tercer disparo tendrá -1 y +2 (es decir, +1), el cuarto tendrá -1 y +3 (es decir, +2), y así sucesivamente.

-Penalización en Ingenios: al igual que ocurre con sus hermanos Ingenieros, los Ingenios Mecánicos son complejos de utilizar y cualquiera que no sea un Marionetista dispondrá de una penalización de -4 al chequeo de INT para saber como funciona el objeto. De no superarse no se podrá chequear MAN. El resto de Ingenieros sufrirán una penalización de -3 al chequeo de Inteligencia. Precisan de habilidades especiales para ser manejados.

-Funciones Mecánicas: son Mecanismos con los que se dota a una Marioneta o armadura para potenciar su capacidad bélica o para llevar a cabo nuevas funciones. Si se crea una Marioneta o armadura con Funciones Mecánicas, estas incrementan el nivel de DfC al crearse. Cada Función Mecánica indica el incremento. También es posible añadir funciones a una Marioneta o armadura ya creada. En este último supuesto se deberá sumar a la DfC de la Marioneta o armadura el nivel que indique la Función o Funciones Mecánicas —en caso de añadir varias— y realizar un único chequeo.

-Amalgama Breham: se trata de una sustancia utilizada en exclusividad por los Marionetistas. Ungida en las piezas de madera de sus Marionetas y armaduras consiguen mayor resistencia al fuego y la posibilidad de dotarlas de movimiento. No se trata de una amalgama al uso y no tiene nada que ver con las sustancias de los Brujos. La amalgama está hecha con polvo de Nexus, de este modo puede mantener una simbiosis con las Piedras de Nexus una vez colocadas. Sólo los Marionetistas saben ungir la cantidad exacta de amalgama para que cada piedra tenga el efecto apropiado. Los Marionetistas crean esta amalgama superando previamente un chequeo de MAN con Crear. No precisan aprender Crear Amalgama para la creación de ésta en concreto.

-Penalización en Artilugios: para cualquiera que no sea el Tecnópata, utilizar un Artilugio Imposible le supondrá superar antes un chequeo de INT con un modificador de -4 al resultado debido a su complejidad. De no superarlo no podrá chequear MAN para utilizarlo. El resto de Ingenieros sufrirán una penalización de -2 al chequeo de INT. Precisan de habilidades especiales para ser manejados.

-Rangos: los Ingenieros cuentan con tres tipos distintos de Rangos si el PJ decide utilizar la Anécdota Justa Rango. Un Colegidado será considerado de Rango Inicial. En el Rango Intermedio encontramos al Interventor. Mientras que únicamente un Miembro Ilustre puede ostentar un Rango Alto.

ESPECIALIZACIONES DE PROFESIÓN

INGENIERO BÉLICO
HABILIDADES COMUNES (5)
-Comunicación: Negociar
-Conocimiento: Escribir / Estrategia / Ingeniería / Mecánica / Mineral / Mundo
-Manipulación: Crear / Trampear / Usar Objeto

HABILIDADES DE COMBATE (4)

HABILIDADES ESPECIALES (5)
-Manejar Artefacto (2)
-Copiar Sistema (3)
-Crear Artefacto (4)
-Crear Máquina (4)
-Genio (8)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Creación a tu Disposición (F)
-Parece en Regla (A)
-Subvención (F)
Anécdotas Injustas:
-Ingeniero Chiflado (A)

-La Última Anécdota (A)
-Tan Listo y tan Corto (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Colegiado
-Descuento
-Estímulos
-Manipulación
-Máquinas de Guerra
-Mismo Objetivo
-Objetos Mágicos
-Penalización en los Artefactos
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 30 x ME + 2D100 Reales
-Sueldo: 6 x ME Reales semanales

EQUIPO
Lista de Mecánica y Herramientas:
-Caja de Herramientas
-Manual de Fundamentos Mecánicos
-Mecanismo
-Multicomponente
-Taller de Mecánica
Lista de Artefactos de Guerra:
-Ballesta de Mano
-Ballesta de Repetición
-Bomba
-Lanzadardos
-Lanzavirotes de Precisión
-Porción de Pólvora
-Virote de Pólvora
-Visor Nocturno
Lista de Máquinas de Guerra:
-Cañón de Fuego
-Catapulta
-Gran Cañón
-Gran Lanzavirotes

INGENIERO MARIONETISTA
HABILIDADES COMUNES (5)
-Comunicación: Negociar
-Conocimiento: Escribir / Mecánica / Mineral / Mundo / Ocultismo
-Manipulación: Crear / Usar Objeto

HABILIDADES DE COMBATE (3)

HABILIDADES ESPECIALES (6)
-Manejar Armadura (3)
-Manejar Marioneta (3)
-Crear Armadura Autómata (4)
-Crear Marioneta (4)
-Implantar Mejora (4)
-Genio (8)
-Crear Autómata (9)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Creación a tu Disposición (F)
-Parece en Regla (A)
-Subvención (F)
Anécdotas Injustas:
-Ingeniero Chiflado (A)
-La Última Anécdota (A)
-Tan Listo y tan Corto (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Amalgama Breham
-Colegiado
-Descuento
-Estímulos
-Manipulación
-Objetos Mágicos
-Penalización en Ingenios
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 65 x ME + 1D100 Reales
-Sueldo: 8 x ME Reales semanales

EQUIPO
Lista de Mecánica y Herramientas:
-Caja de Herramientas
-Manual de Fundamentos Mecánicos
-Mecanismo
-Multicomponente
-Taller de Mecánica
Lista de Ingenios Mecánicos:
-Armadura Autómata Estándar
-Diadema Nexum
-Frasco de Amalgama Breham
-Guantes de Nexus
-Marioneta Estándar
-Piedra de Minium Coloro
-Piedra de Nexus
-Traje de Nexus

INGENIERO TECNÓPATA
HABILIDADES COMUNES (6)
-Comunicación: Negociar
-Conocimiento: Escribir / Mecánica / Mineral / Mundo / Ocultismo
-Manipulación: Crear / Usar Objeto

HABILIDADES DE COMBATE (3)

HABILIDADES ESPECIALES (5)
-Manejar Artilugio (2)
-Crear Artilugio (4)
-Implantar Mejora (4)
-Genio (8)
-Crear Tecnoide (9)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:

-Creación a tu Disposición (F)
-Parece en Regla (A)
-Subvención (F)
Anécdotas Injustas:
-Ingeniero Chiflado (A)
-La Última Anécdota (A)
-Tan Listo y tan Corto (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Colegiado
-Descuento
-Estímulos
-Manipulación
-Objetos Mágicos
-Penalización en Artilugios
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 65 x ME + 1D100 Reales.
-Sueldo: 8 x ME Reales semanales.

EQUIPO
Lista de Mecánica y Herramientas:
-Caja de Herramientas
-Manual de Fundamentos Mecánicos
-Mecanismo
-Multicomponente
-Taller de Mecánica
Lista de Artilugios Imposibles:
-Alas de Pájaro
-Analizador de Sangre
-Anulador Mental
-Baliza Tecnoide
-Balsa Hinchable
-Batería de Energía
-Brazalete de Impulso Eléctrico
-Careta de Gas
-Cinturón de Campo de Fuerza
-Detector de Mentiras
-Extractor de Energía
-Guantes Imantados
-Inhibidor animal
-Intercomunicador
-Linterna
-Pila de Eterito
-Radar de Bolsillo
-Visor Penetrante

HABILIDADES ESPECIALES

MANEJAR ARTEFACTO (Man)(2)
Restricción: sólo Ingeniero Bélico.
Tiempo: varía. Tantas acciones o tiempo como determine el Artefacto.
Descripción: gracias a esta habilidad especial el Bélico podrá utilizar cualquier Artefacto de Guerra. Cada uno precisará distintas A/A para ser utilizado y siempre se chequeará con MAN. En caso de disparo esta habilidad contará como un Disparo Genérico. Con la 1ª especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del disparo y con la 2ª especialización podrá localizar los impactos de sus Artefactos de Guerra como si tuviera aprendida la técnica Disparo Localizado.

MANEJAR ARTILUGIO (Man)(2)
Restricción: sólo Ingeniero Tecnópata.
Tiempo: varía. Tantas acciones o tiempo como determine el Artilugio.
Descripción: por medio de esta habilidad el Tecnópata podrá manejar todos los Artilugios Imposibles que él mismo diseña y crea, o que compra. Cada Artilugio Imposible precisará distintas A/A o tiempo para utilizarlo y siempre se chequeará con MAN. Cada especialización otorgará un modificador de +1 al resultado del chequeo.

COPIAR SISTEMA (Int)(3)
Restricción: sólo Ingeniero Bélico.
Tiempo: 5 A/A para realizarla.
Descripción: con esta habilidad el Bélico, siempre que tenga en sus manos o examine un Artefacto o Máquina de Guerra dentro de su radio de INT Simple, podrá memorizar su sistema de funcionamiento y adquirir toda su mecánica para poder crearlo posteriormente si lo desea. También conocerá el efecto y características del mismo. Deberá superar un chequeo de INT para ello. Precisa aprender Mecánica e Ingeniería. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

MANEJAR ARMADURA (Man)(3)
Restricción: sólo Ingeniero Marionetista.
Tiempo: estando dentro de la Armadura todos los movimientos de sus acciones se reflejarán en ella.
Descripción: el Marionetista tendrá la destreza suficiente para manejar una Armadura Autómata Estándar desde su interior. Conocerá todos los movimientos complejos y a veces no intuitivos para sacar el máximo partido a la estructura. Aparte de conocer los movimientos, deberá llevar puesto un Traje de Nexus en todo el cuerpo que le permita conectar los Nexus de sus articulaciones con los de la armadura para hacer los movimientos reflejos a los suyos. A pesar de todo, los movimientos con la Armadura puesta son más toscos que los normales y aportarán un modificador de -1 a cualquier movimiento. Todos los chequeos con la Armadura se realizarán con MAN. La Armadura también podrá portar armas y golpear con ellas. Cualquier chequeo de SUB tendrá un modificador de -3 al resultado. Con 2 especializaciones se anulará el -1 al movimiento utilizando la Armadura Autómata Estándar.

MANEJAR MARIONETA (Man)(3)
Restricción: sólo Ingeniero Marionetista.
Tiempo: tantas A/A como el Marionetista tenga y decida invertir en mover la Marioneta.
Descripción: el Marionetista podrá manejar una

Marioneta o varias a la vez gracias a esta habilidad. Para ello precisará de unos Guantes de Nexus. Podrá controlar todos los movimientos de una Marioneta creada por él, estando concentrado en ella y gesticulando con sus dedos las complejas maniobras. Incluso podrá controlar varias Marionetas a la vez, pero por cada Marioneta adicional sufrirá un -1 al chequeo de MAN para controlarlas, que de fallar hará que ninguna haga movimiento alguno. Si se mueven varias Marionetas a la vez se deberán distribuir las A/A del PJ entre todas. La Marioneta siempre deberá estar dentro de su radio de MAN, si sale de ese radio las Piedras de Nexus perderán la conexión entre sí. Mientras un Marionetista maneja su Marioneta, otro no puede apropiarse de ella ni manipularla. Cada Marioneta posee una conexión única con los Nexus de su Marionetista. Las acciones que podrá realizar una Marioneta estarán supeditadas a los conocimientos del Marionetista; ninguno de estos Ingenios podrá realizar ninguna habilidad común o de combate si el Ingeniero no la conoce previamente, y de hacerlo sufriría la restricción habitual. Cada especialización aporta +1 a cualquier resultado de MAN moviendo Marionetas.

CREAR ARMADURA AUTÓMATA (Man-DfC)(4)
Restricción: sólo Ingeniero Marionetista.
Tiempo: variable. El tiempo que determine la Armadura Autómata Estándar.
Descripción: el Marionetista podrá crear una estructura de madera a modo de armadura donde introducirse y poder manejarla. Esta es de forma humanoide y es articulada. La madera es la materia exclusiva de la Armadura. El Marionetista podrá crear una Armadura Autómata Estándar de 10 niveles de CON o crear una personalizada con mayores niveles. Para ello deberá utilizar amalgamas de Breham, Piedras de Nexum y madera entre otros materiales. Además, si se dispone de ello, podrá dotar a la armadura de Funciones Mecánicas, estipuladas en una lista propia. Precisa aprender Mecánica y disponer de Caja de Herramientas. Para crear la Armadura se deberá chequear contra la DfC de la misma. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

CREAR ARTEFACTO (Man-DfC)(4)
Restricción: sólo Ingeniero Bélico.
Tiempo: variable. El tiempo que determine el Artefacto.
Descripción: todo Ingeniero Bélico tiene la posibilidad de crear un Artefacto de su Lista de Artefactos de Guerra. Para ello necesita tener los Mecanismos y la cantidad de pólvora adecuada. Deberá superarse un chequeo de MAN enfrentado contra la DfC del Artefacto. Para utilizar esta habilidad es necesario disponer de Caja de Herramientas y haber aprendido previamente Mecánica. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

CREAR ARTILUGIO (Man-DfC)(4)
Restricción: sólo Ingeniero Tecnópata.
Tiempo: variable. El tiempo que determine el Artilugio.
Descripción: el Tecnópata podrá crear Artilugios con esta habilidad de su Lista de Artilugios Imposibles. Para su creación será necesario tener Mecanismos y Pilas de Eterito según especifique cada Artilugio. El PJ deberá superar un chequeo de MAN enfrentado contra la DfC del Artilugio. Esta habilidad precisa haber aprendido Mecánica y tener Caja de Herramientas. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

CREAR MÁQUINA (Man-DfC)(4)
Restricción: sólo Ingeniero Bélico.
Tiempo: variable. El tiempo determinado por la Máquina de Guerra.
Descripción: el Ingeniero Bélico tendrá los conocimientos necesarios para crear una Máquina de la Lista de Máquinas de Guerra que aparecen en su Equipo. Para ello precisará de herramientas, Mecanismos, materiales y mano de obra adicional. Deberá superar un chequeo de MAN enfrentado contra la DfC de la Máquina a crear. Precisa aprender Ingeniería y Mecánica, y disponer de Taller de Mecánica. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

CREAR MARIONETA (Man-DfC)(4)
Restricción: sólo Ingeniero Marionetista.
Tiempo: variable. El tiempo que determine la Marioneta Estándar.
Descripción: esta habilidad otorga al Ingeniero la capacidad de crear una Marioneta. Una Marioneta es siempre de madera, pudiendo tener el tamaño que el Marionetista desee, generalmente de forma y tamaño humanoide. El Ingeniero podrá crear una Marioneta Estándar de 6 niveles de CON, o crear una personalizada con mayores niveles. Precisará de Amalgama Breham, Piedras de Nexum y madera. A la hora de crearla podrá colocarle las Funciones Mecánicas determinadas en la lista que posee la propia Marioneta. Precisa aprender previamente Mecánica y disponer de Caja de Herramientas. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado de Crear Marioneta.

IMPLANTAR MEJORA (Man-DfC)(4)
Restricción: sólo Ingeniero Marionetista e Ingeniero Tecnópata.
Tiempo: variable. El tiempo que determine la Mejora.
Descripción: el Ingeniero podrá llevar a cabo una operación sobre un Tecnoide en el caso de un Ingeniero Tecnópata, o sobre un Autómata en el caso de un Marionetista, para implantar una Mejora. De este modo el Tecnoide o Autómata dispondrá de una nueva cualidad o Mecanismo que lo dote de un nuevo poder. Para llevar a cabo esta habilidad habrá que disponer de los Mecanismos o Multicomponentes que especifique la Mejora a implantar. Cada Mejora determinará qué

cantidad de tiempo requiere para implantarse. Para llevarse a cabo con éxito, se deberá superar un chequeo de MAN contra la DfC de la Mejora. Precisa aprender Crear Tecnoide para un Tecnópata o Crear Autómata para un Marionetista. Es necesario disponer de Caja de Herramientas. Cada especialización otorgará +1 al chequeo de la habilidad.

GENIO (Int)(8)
Restricción: sólo Ingeniero.
Tiempo: varía. Dependerá del tiempo de cada objeto.
Descripción: sólo unos pocos poseen la capacidad intelectual para ser considerados como genios. Con esta habilidad un Ingeniero podrá usar la tecnología de los otros Ingenieros, con un modificador a la tirada de -1, sin la necesidad de aprender aquellas habilidades que son precisas para manejar los Artefactos de Guerra, Máquinas de Guerra, Artilugios Imposibles e Ingenios Mecánicos. Los modificadores negativos de las Reglas Especiales de Ingeniero no le afectarán a un personaje con esta habilidad. Cada especialización aportará un modificador al resultado de la tirada de +1.

CREAR AUTÓMATA (Man-DfC)(9)
Restricción: sólo Ingeniero Marionetista.
Tiempo: 1D20+10 horas para crear al Autómata.
Descripción: con esta habilidad especial el Marionetista podrá crear una Marioneta completamente independiente, un Autómata. Este ser se considerará propio de la raza de los Autómatas, pudiendo albergar recuerdos humanos o hacerse pasar por humano si sus Mejoras se lo permiten. Para la creación de un Autómata, el Marionetista deberá disponer de 15 kg de madera, 12 Piedras de Nexus, 3 Amalgamas Breham, 1 Mecanismo Grande, 2 Mecanismos Medianos y 4 Mecanismos Pequeños. Todas las reglas concernientes a la creación de un Autómata y a sus Mejoras vienen explicadas en el apartado Autómatas del subcapítulo Razas. El Marionetista deberá superar un chequeo entre su MAN y la DfC del Autómata. Precisa aprender Mecánica y tener Taller de Mecánica. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado de Crear Autómata.

CREAR TECNOIDE (Man-DfC)(9)
Restricción: sólo Ingeniero Tecnópata
Tiempo: 1D20+10 horas para crear al Tecnoide.
Descripción: Crear Tecnoide es una habilidad que combina cirugía y tecnología. El Tecnópata podrá hacer que un personaje adquiera las propiedades de un ser mitad vivo mitad máquina, convirtiéndose en una raza distinta a la humana. Todas las Mejoras del Tecnoide vienen explicadas en el apartado dedicado a los Tecnoides en el subcapítulo Razas: Reglas Especiales y Dones del Capítulo V. El cuerpo del PJ operado tratará por todos los medios de rechazar los Implantes y la conversión a Tecnoide, siendo esta una operación muy crítica. Es necesario para la creación del Tecnoide 3 Mecanismos Medianos, 10 Pequeños, 1 Pila de Eterito y un personaje vivo. Para llevar a cabo la cirugía, el Tecnópata deberá superar un chequeo entre su MAN y la DfC del Tecnoide. Las reglas de Rechazo de Implante vienen explicadas en la raza. Una vez que se es Tecnoide no se puede volver a ser humano. Precisa aprender Mecánica y tener Taller de Mecánica. Por cada especialización recibirá un modificador de +1 al resultado del chequeo.

TRASFONDOS DE INGENIERO

ANÉCDOTAS JUSTAS

-*Creación a tu Disposición (F):* has logrado crear un Autómata, un Tecnoide, o una Máquina de Guerra. Están bajo tu poder y podrán ser utilizados para tus propios fines. Tanto el Autómata como el Tecnoide tendrán 1D6+6 Mejoras a elección del Ingeniero. El Autómata estará sujeto a la Regla Especial Humanidad. El Ingeniero Bélico podrá elegir la Máquina de Guerra que desee. Aprovecha bien el gran poder que supone tener una de tus creaciones a tu disposición.

-*Parece en Regla (A):* es evidente que tus Artilugios, Máquinas, Artefactos, Armaduras o Marionetas no son objetos comunes. Muchos Agentes del Gobierno los clasificarían de endemoniados o de no legales y los suelen requisar. Es posible que, por ignorancia, el Agente del Gobierno dé por válido el objeto y no lo considere un arma.

-*Subvención (F):* eres un genio y trabajas para un Estado de manera clandestina. Podrás desarrollar tus invenciones para Necros, Ragher o Fust. Te han provisto de un Taller de Mecánica secreto y te costean todos tus caprichos, siempre y cuando su tecnología vaya para ellos. Recibirás un salario semanal adicional de 1D60 Reales.

ANÉCDOTAS INJUSTAS

-*Ingeniero Chiflado (A):* es inevitable que te tachen de chiflado, ya no por los inventos incomprensibles que creas o que siempre llevas encima, sino porque su efecto, en muchos casos, no es el deseado. Cuando utilices tus extraños aparatos estos producirán un efecto distinto al esperado, o quizás no hagan absolutamente nada.

-*La Última Anécdota (A):* eres la comidilla del vecindario científico. Por muy en secreto que creas que trabajas, no consigues evitar que tu último invento se filtre al público. Todo el mundo sabe las características exactas de tu creación. Tus compañeros te felicitarán por compartir con ellos tus nuevos avances. Esperemos que la gente que te paga sea tan comprensiva contigo.

-*Tan Listo y tan Corto (A):* has venido a hacer el primo. No entiendes las reglas de tu gremio. No te interesa saber hasta dónde alcanzan tus derechos. No valoras el dinero, lo único que te importa es la creación de todas las ideas que se cruzan por tu imaginación. Cada vez que compres un objeto correspondiente a tu Especialización de Profesión, o cualquier componente necesario para crearlo, te costará el doble. Lo bueno es que estás muy contento con tu tendero, siempre pagas

gustoso con una sonrisa en los labios.

LISTA DE EQUIPO

LISTA DE MECÁNICA Y HERRAMIENTAS
CAJA DE HERRAMIENTAS
Coste: 30 Reales.
Capacidad: 3
Restricción: lista de Ingeniero.
Descripción: Mecánica y Herramientas. Se trata de una maleta de metal que guarda en ambas cubiertas todas las herramientas necesarias para crear, reparar y montar los Artefactos, Artilugios, Máquinas, Marionetas y resto de inventos propios de los Ingenieros. También es utilizada para realizar Implantar Mejora, y Crear Tecnoides o Autómatas.

MANUAL DE FUNDAMENTOS MECÁNICOS
Coste: 50 Reales.
Capacidad: 3
Restricción: lista de Ingeniero.
Descripción: Mecánica y Herramientas. El Ingeniero dispondrá de un libro de consulta con todo tipo de detalles a la hora de llevar a cabo todas sus creaciones. Ya sea para crear Marionetas, Autómatas, Tecnoides, Máquinas, Artefactos o Artilugios, el Ingeniero dispondrá de +2 a la tirada de creación siempre que utilice el Manual de Fundamentos Mecánicos como libro de consulta.

MECANISMO
Coste: variable. Grande 100 Reales; mediano 60 R; pequeño 30 R.
Capacidad: variable.
Restricción: lista de Ingeniero.
Descripción: Mecánica y Herramientas. Los Mecanismos son los componentes que hacen que funcionen los Artilugios, Implantes, Artefactos, Marionetas, Armaduras Autómatas y Máquinas de Guerra. Existen tres tipos de Mecanismos con distinto Coste y Capacidad. En la siguiente lista se muestran los tres tipos:
-*Mecanismo grande:* Coste 100 Reales y CAP entre 4 y 6.
-*Mecanismo mediano:* Coste 60 Reales y CAP entre 2 y 3.
-*Mecanismo pequeño:* Coste 30 Reales y CAP entre 5/1 y 1.

MULTICOMPONENTE
Coste: 10 Reales.
Capacidad: variable.
Restricción: lista de Ingeniero.
Descripción: Mecánica y Herramientas. Los Multicomponentes son un conjunto de sustancias, materiales o tejidos muy amplio que el Ingeniero utiliza para complementar sus Mecanismos y crear sus Artilugios, Artefactos, armas y demás objetos de ingeniería. Cada objeto determinará cuántos Multicomponentes precisa. La Capacidad del Multicomponente es difícil de cuantificar, por lo que estará incluida dentro de la del objeto una vez fabricado.

TALLER DE MECÁNICA
Coste: 400 Reales.
Capacidad: no portable.
Restricción: lista de Ingeniero.
Descripción: Mecánica y Herramientas. Se trata de un completísimo taller con todo tipo de herramientas, mesas de trabajo, mesas de operaciones e instrumentos. El tener un taller aporta un modificador de +2 al chequeo de MAN a la hora de crear Artefactos de Guerra, Artilugios Imposibles o Ingenios Mecánicos. Este taller será obligatorio para crear Máquinas de Guerra, Autómatas y Tecnoides. El PJ deberá disponer de un lugar físico donde tener el taller, ya sea en un sótano, una habitación, una trastienda, una guardilla, etc.

LISTA DE ARTEFACTOS DE GUERRA
BALLESTA DE MANO
Coste: 40 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 2D3 horas.
Capacidad: 2
Componentes: 1 Mecanismo pequeño.
Restricción: lista de Ingeniero Bélico.
Descripción: Artefacto de Guerra. Se trata de un arma que reúne todas las cualidades de su hermana mayor, la ballesta, pero en proporciones mínimas. Posee un pequeño arco y un Mecanismo que potencia el recorrido del virote. Para su creación precisa 1 Mecanismo pequeño. Pertenece a la familia de las ballestas, posee una Distancia Arrojadiza, un Daño de 1D4 por disparo y 1D6 de CON. Sólo puede utilizar virotes pequeños.

BALLESTA DE REPETICIÓN
Coste: 75 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D4 horas.
Capacidad: 6
Componentes: 1 Mecanismo mediano.
Restricción: lista de Ingeniero Bélico.
Descripción: Artefacto de Guerra. Las Ballestas de Repetición son las armas de combate a distancia más efectivas que se conocen. Pueden disparar varios virotes consecutivos sin tener que recargar el arma, ya que poseen un Mecanismo que permite tener varios virotes en espera. Para su creación precisa 1 Mecanismo mediano. Posee una capacidad de 10 virotes y precisa de 10 A/A para cargarla íntegramente. Cada disparo de un virote supondrá 1 A/A. Pertenece a la familia de las ballestas, posee una Distancia Próxima, un Daño de 1D4 por disparo —más el del virote que es 1— y 1D8+2 de CON. Únicamente utiliza virotes.

BOMBA
Coste: 30 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D4 horas.
Capacidad: 4/1
Componentes: 1 Porción de Pólvora y 1

Multicomponente.
Restricción: lista de Ingeniero Bélico.
Descripción: Artefacto de Guerra. Se trata de un pequeño frasco de cristal que contiene varias sustancias que reaccionan y estallan al recibir un gran impacto tras ser lanzado. Para su creación, el Ingeniero Bélico precisará de 1 Porción de Pólvora y otras sustancias que sólo él conoce. La Bomba podrá ser de Fuego o de Fragmentación. Ambas clases pertenecen a la familia de las bombas y poseen una CON de nivel Irrisorio.

-*Bomba de Fuego:* tras impactar, la Bomba producirá una deflagración que se propagará en un radio de 5 metros en torno al impacto, produciendo 1D8 heridas a aquel que esté dentro de su radio de acción, con tirada de salvación posible por armadura y un 50% de posibilidades de prender fuego. Produciría 2D6 heridas por turno sin salvación posible por armadura en caso de prender.

-*Bomba de Fragmentación:* al estallar, la Bomba no producirá fuego, sino que lanzará pedazos de metal que impactarán en un radio de 10 metros y causarán 1D6 heridas con posibilidad de salvación por armadura.

-*Bomba de Presión (DfC +1, Coste +30R):* la Bomba de Fuego o Fragmentación estallará al ser presionada. Ésta podrá estar escondida en sillas, bajo suelo, puertas, etc. Precisará 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Bomba de Tiempo (DfC +1, Coste +30R):* la Bomba de Fuego o Fragmentación podrá estallar en un tiempo determinado gracias a su temporizador programable. Precisará 1 Mecanismo pequeño para crearse.

LANZADARDOS
Coste: 45 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D4 horas.
Capacidad: 3
Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 1 Multicomponente.
Restricción: lista de Ingeniero Bélico y Agente Cazador.
Descripción: Artefacto de Guerra. Se trata de una especie de ballesta que no posee arco ni cuerda, sino unos muelles y un tubo por donde salen los dardos impulsados hacia su objetivo. Para crearse precisa de 1 Mecanismo pequeño y 1 Multicomponente. Los dardos suelen contener venenos o sedantes muy potentes en su interior. Serán lo suficientemente grandes como para gastar en ellos 1 frasco de poción, pócima u otra sustancia. El arma tiene un compartimento que le permite dejar cargados 4 dardos. De este modo el PJ podrá gastar 1A/A por cada dardo que dispare, hasta un máximo de 4 dardos antes de volver a cargar. Invertirá 2 A/A en cargar los 4 dardos. Pertenece a la familia de las escopetas, posee un alcance de Distancia Próxima, un Daño 1D3 por disparo, 1D6+3 de CON y CAP 3. Sólo utiliza dardos.

LANZAVIROTES DE PRECISIÓN
Coste: 55 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D4 horas.
Capacidad: 5
Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 1 Multicomponente.
Restricción: lista de Ingeniero Bélico.
Descripción: Artefacto de Guerra. La precisión en su disparo es la consigna de este Artefacto. Posee el cuerpo de una ballesta pero sin arco. Es el doble de larga que su hermana lanzadora de dardos pero con un Mecanismo de muelles mucho más potente, pudiendo lanzar el virote mucho más lejos de lo que lo haría un arco largo. Pero lo más novedoso es su lente óptica incorporada que le permite mirar a través de ella para afinar en el objetivo que se desee impactar. Para su creación se necesita 1 Mecanismo pequeño y 1 Multicomponente. Precisa de 2 A/A por disparo, aparte de invertir 2 A/A más en volverla a cargar. Posee una Distancia Extralejana y una CON de 1D6+3. Produce un Daño de 1D8 por disparo más el daño del virote. Sólo utiliza virotes.

PORCIÓN DE PÓLVORA
Coste: 25 Reales.
Capacidad: 10/1
Restricción: lista de Ingeniero Bélico.
Descripción: Artefacto de Guerra. Se trata de una pequeña cantidad de pólvora que viene presentada en un papel o en un pequeño frasco. Tan solo serán 100 gramos cada porción. Comprar 1 kg de pólvora tiene un coste de 180 Reales y una CAP de 1.

VIROTE DE PÓLVORA
Coste: 30 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Bajo / 1D4 horas.
Capacidad: 5/1
Componentes: 1 Porción de Pólvora y 1 Multicomponente.
Restricción: lista de Ingeniero Bélico.
Descripción: Artefacto de Guerra. El Virote de Pólvora es uno de los inventos más efectivos del Ingeniero Bélico. No es más que un virote normal que en lugar de tener una punta de metal lleva un saquito o cristal con pólvora que estalla al impactar en el blanco, produciendo una quemadura en la herida. Cada proyectil creado precisa de 1 Porción de Pólvora y 1 Multicomponente. Al impactar realiza 1D4+1 heridas aparte de las producidas por la ballesta, y un 50% de posibilidades de producir fuego. Produciría 2D6 heridas por turno sin salvación posible por armadura en caso de incendiar a su objetivo. Pertenece a la familia de los proyectiles y posee una CON de 1D3. Puede ser utilizado por ballestas, Ballestas de Repetición y Lanzavirotes de Precisión.

VISOR NOCTURNO
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D3 horas.
Capacidad: 1

Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 2 Multicomponentes.
Restricción: lista de Ingeniero Bélico.
Descripción: Artefacto de Guerra. Se trata de un Artilugio muy práctico que le permite a su portador poder ver en la oscuridad y distinguir lo que se mueve en las proximidades. Es una especie de lente con correajes que se ajusta a la cabeza del PJ. La lente está formada por Minium y filtros de piedras preciosas. Capta la poca luz de la luna y las estrellas o de alguna fuente luminosa cercana, permitiendo contemplar un radio de 30 metros como si fuera de día pero en tonalidades rojizas o verdosas, dependiendo de la piedra utilizada. En la completa oscuridad de una caverna no funcionaría.

LISTA DE MÁQUINAS DE GUERRA

CAÑÓN DE FUEGO
Coste: 1700 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Supremo / 1D6 días.
Capacidad: no portable. Tiene una masa de 360 kg. Se necesitan 15 hombres para moverlo.
Componentes: 3 Mecanismos grandes, 200 kg de madera y 300 kg de hierro.
Restricción: lista de Ingeniero Bélico.
Descripción: Máquina de Guerra. El Cañón de Fuego es espectacular y devastador tras liberar en cada disparo arcos de sustancia incandescente. No utiliza proyectiles, pues lanza brea inflamada formando trayectorias parabólicas. Gracias a sus sofisticados Mecanismos, la brea sale del cañón envuelta en llamas y cae sobre sus objetivos expandiendo el fuego con suma facilidad. Para construirlo se necesitan 3 Mecanismos grandes, 100 kg de madera, 200 kg de hierro y la mano de obra de 10 hombres. Precisa tener Taller de Mecánica para ser creado. Posee una Distancia Lejana, tiene una CON de 1D20+15 y utiliza como proyectil una solución de brea inflamada que produce 2D20+10 heridas en cada disparo allá donde caiga, y al turno siguiente 1D10+10 por el fuego al propagarse. Para cada disparo necesita 10 kilos de brea. Tarda en ser cargada 10 A/A y precisa de 8 hombres y el Ingeniero Bélico para ser manejado. Siempre que dispare a un objetivo tiene -1 al resultado de la tirada para dar en el blanco. Tanta potencia lleva aparejada una gran inestabilidad, por lo que en cada disparo tiene la posibilidad de estallar si se da un resultado de 1 en el chequeo de MAN. De estallar, afectará a todo aquel que se encuentre en un radio de 10 metros produciendo 1 impacto a cada uno de 2D10 heridas con un 50% de posibilidades de incendiar aquello contra lo que impacta con un daño por turno adicional de 2D6 heridas sin posibilidad de salvación.

CATAPULTA
Coste: 550 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 1D6 días.
Capacidad: no portable. Tiene una masa de 320 kg. Se necesitan 10 hombres para empujarla.
Componentes: 2 Mecanismos grandes, 200 kg de madera y 50 kg de hierro.
Restricción: lista de Ingeniero Bélico.
Descripción: Máquina de Guerra. La Catapulta es una gran Máquina de destrucción muy utilizada en los asedios y batallas. Con su poderoso brazo y su Mecanismo, lanza piedras con una trayectoria parabólica a grandes distancias, pudiendo corregir el ángulo y la dirección para lanzamientos posteriores. Para construirla se necesitan 2 Mecanismos grandes, 200 kg de madera, 20 kg de hierro y un mano de obra de 10 hombres. Precisa Taller de Mecánica para crearse. Tiene una Distancia Extralejana, una CON de 1D10+10 y utiliza piedras o proyectiles de hierro produciendo 1D20+20 heridas al golpear. Tarda en ser cargada 8 A/A y precisa de 4 hombres y el Ingeniero Bélico para ser manejarda. Siempre que dispare a un objetivo tiene un -2 al resultado de la tirada para dar en el blanco.

GRAN CAÑÓN
Coste: 1500 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Maestro / 1D6 días.
Capacidad: no portable. Tiene una masa de 350 kg. Se necesitan 20 hombres para moverlo.
Componentes: 2 Mecanismos grandes, 200 kg de madera y 400 kg de hierro.
Restricción: lista de Ingeniero Bélico.
Descripción: Máquina de Guerra. Nos encontramos ante la Máquina de destrucción más poderosa creada hasta la fecha por el hombre. Se trata de un gran cilindro de hierro sobre una base de madera con ruedas y que, gracias a sus Mecanismos y a la pólvora que utiliza como detonador, puede lanzar proyectiles en forma de bolas de hiero con gran precisión a grandes distancias con trayectorias parabólicas, destruyendo cualquier obstáculo que sea visible. Para construirla se necesitan 2 Mecanismos grandes, 100 kg de madera, 200 kg de hierro y la mano de obra de 10 hombres. Precisa Taller de Mecánica para crearse. Posee una Distancia Extralejana, tiene una CON de 2D20+20 y utiliza como proyectil grandes bolas de hierro que producen 2D20+20 heridas en cada impacto. Cada disparo necesita 1 kilo de pólvora. Tarda en ser cargada 10 A/A y precisa de 6 hombres y el Ingeniero Bélico para ser manejado. Siempre que dispare a un objetivo tiene un -1 al resultado de la tirada para dar en el blanco. Sin embargo, lleva aparejada una gran inestabilidad, y en cada disparo tiene la posibilidad de estallar si se da un resultado de 1 en el chequeo de MAN. Afectará a todo aquel que se encuentre en un radio de 10 metros produciendo 1 impacto de 2D20 heridas a cada uno.

GRAN LANZAVIROTES
Coste: 450 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 1D3 días.
Capacidad: no portable. Tiene una masa de 180 kg. Se necesitan 6 hombres para moverlo.
Componentes: 2 Mecanismos grandes, 80 kg de madera y 20 kg de hierro.
Restricción: lista de Ingeniero Bélico.
Descripción: Máquina de Guerra. Se trata de una gran

Máquina que permite ser portada con mayor facilidad que otras. Puede disparar grandes virotes con trayectoria recta o ligeramente parabólica a grandes distancias. Puede corregir el ángulo y la dirección en disparos posteriores con gran precisión. Para construirla se necesitan 2 Mecanismos grandes, 80 kg de madera, 20 kg de hierro y la mano de obra de 5 hombres. Posee una Distancia Lejana, una CON de 1D10+6 y utiliza grandes virotes de madera produciendo 1D20+10 heridas. Tarda en ser cargada 4 A/A y precisa de 2 hombres y el Ingeniero Bélico para manejarla. Siempre que dispare a un objetivo tiene un -1 al resultado de la tirada para dar en el blanco.

LISTA DE INGENIOS MECÁNICOS

ARMADURA AUTÓMATA ESTANDAR

Coste: 340 Reales.

Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 2D10 horas + 1 hora por cada nivel adicional de CON.

Capacidad: 20

Componentes: 25 kg de madera, 12 Piedras de Nexus y 5 Frascos de Amalgama Breham.

Restricción: lista de Ingeniero Marionetista.

Descripción: Ingenio Mecánico. La Armadura Autómata Estándar está formada íntegramente de madera y posee una CON de 10. Es una especie de estructura móvil con piernas, torso, brazos y cabeza donde puede introducirse el Marionetista. Al ser de madera, cualquier ataque de fuego le produce el doble de daño. Si una Armadura Autómata se moja y no es correctamente limpiada, deberá superar un chequeo de CON para no perder 1 nivel de la misma. Siempre que reciba un daño superior a su CON en un impacto disminuirá un nivel, y en el momento que su nivel llegue a 0 quedará destruida. Precisará de 5 Frascos de Amalgama Breham para impermeabilizar y hacer resistente su estructura. La Armadura Autómata lleva 12 Piedras de Nexus repartidas en cada extremidad y articulación, para permitirle al Marionetista conectar las extremidades de su cuerpo con las de la Armadura y así poder moverla como un reflejo de sus movimientos. Para poder mover la Armadura Autómata el PJ deberá utilizar Traje de Nexus. Por cada nivel de CON que se incremente a la Armadura en el momento de crearla, se deberá emplear 1 hora y un Frasco de Amalgama Breham más. La Armadura dispondrá de una tirada de salvación de 1D6+2 heridas y un SIC de nivel Bajo. Al golpear, la Armadura Autómata produce un MD igual a su CON, aparte del producido por el MD del Marionetista. Además, se le pueden incluir Funciones Mecánicas que la encarecerán pero que le aportarán una mayor polivalencia. Estas Funciones pueden incluirse en el momento de la creación, incrementando su DfC, o posteriormente. Cada nueva Función necesita 1D4 horas para implantarse. Cualquiera de estas Funciones Mecánicas precisará de un chequeo de MAN del Ingeniero para accionarse o utilizarse:

-*Bomba (DfC +1, Coste +40R):* éste es un Mecanismo de autodestrucción para evitar que la exclusiva tecnología del Ingeniero caiga en manos equivocadas. Con una Porción de Pólvora incorporada en 1 Mecanismo pequeño, la Armadura porta en su interior una bomba que estallará en cuestión de segundos tras ser activada por el Marionetista. Producirá 1D10 heridas a todo aquel que se encuentre en un radio de 5 metros. Requiere 1 A/A y estallará con temporizador en 1D60 segundos. Precisa 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Caja Fotográfica (DfC +1, Coste +40R):* se trata de una pequeña caja alojada en el interior del pecho o en la parte superior de la armadura, con una mirilla tapada que al abrirse permite el paso de la luz capturando en un negativo situado en su interior la imagen de aquello que tiene delante. Precisa 4 A/A para tomar una foto debiendo estar el Marionetista con la Armadura parado. Sólo podrá utilizarse de día, o de noche si hay muchos puntos de luz cercanos. Una vez hecha la foto podrá ser expulsada por una ranura. Precisa de 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Cañón Nexus (DfC +2, Coste +280R):* se trata de un pequeño cañón, alojado en el hombro o en el antebrazo de la Armadura, que dispara pequeños fragmentos de Piedra de Nexus acelerados magnéticamente a una velocidad muy superior a la de una flecha. Con 1 Piedra de Nexus tiene para 10 disparos. Causará 2D6 heridas por disparo. Aunque podrá disparar en combate cuerpo a cuerpo y hasta un máximo de Distancia Lejana se verá sujeto a las reglas y restricciones de las armas de proyectiles. Precisa 2 A/A por disparo y 4 A/A para cargarla. Requiere 4 Mecanismos medianos para crearse.

-*Diadema Nexum (DfC +1, Coste +70R):* la Armadura tendrá un sistema similar al de la Diadema, estando ésta fijada en la parte superior, donde el Marionetista coloca la cabeza. El Marionetista podrá comunicarse mentalmente con otros personajes que posean una Diadema Nexum dentro de un radio no superior a 100 metros. Precisa 1 Mecanismo mediano para crearse.

-*Disparador (DfC +1, Coste +70R):* se trata de un lanzador de gancho atado a una cuerda para subir muros. Estará integrado en un brazo. Posee un máximo de 15 metros de cuerda. Necesita 1 A/A para lanzarlo y 5 A/A para plegarlo de nuevo e izarse. Requiere 1 Mecanismo mediano para crearse.

-*Filo Cortante (DfC + 1, Coste +70R):* el Mecanismo hará que de las manos o antebrazos de la Armadura Autómata salgan cuchillas afiladas en forma de garras o espadas, según el gusto del PJ. Para sacar cada cuchilla deberá invertir 1 A/A. Dichos filos estarán integrados en la anatomía de la armadura. Proporciona una espada corta a efectos de Daño y Distancia de Combate. Precisa 1 Mecanismo mediano para crearse.

-*Grabadora de sonido (DfC +1, Coste +55R):* en alguna parte de la Armadura se encontrará un receptor de sonidos, minúsculo e imperceptible, que enfocará a aquellos personajes que se encuentren dentro de su MAN Simple. De este modo podrá grabar conversaciones para reproducirlas más tarde. Precisa 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Imitador de voz (DfC +1, Coste +55R):* la Armadura dispondrá de un sistema interno que captará la

fonética y tonalidades de otro individuo dentro de su MAN Simple. El Ingeniero deberá escuchar al individuo y superar un chequeo de MAN. De este modo, almacenará una réplica del sonido producido por su voz, pudiendo imitarla en cualquier momento. Precisa 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Llave Maestra (DfC +0, Coste +35R):* de la falange del dedo de la Armadura emergen ganzúas capaces de abrir casi cualquier sistema de cierre. Proporcionará la habilidad Forzar Cerradura a la hora de abrir cualquier cerradura. Precisa 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Plegable (DfC +0, Coste +70R):* el Mecanismo permitirá al Marionetista plegar la Armadura de una manera compacta para poder transportarla. La Armadura tendrá una CAP 8 estando plegada. Requiere 1 hora para plegarla y montarla. Precisa 1 Mecanismo mediano para crearse.

-*Pulsión Energética (DfC +3, Coste +500R):* una bomba silenciosa y mortífera. Destruye, o mejor dicho, *funde* toda actividad de las tecnologías basadas en las Células de Eter y en los Nexum Central. Cualquier Tecnoide o Autómata en torno a 50 metros de la pulsión quedará dañado y morirá. Sólo afectará a estas tecnologías y la pulsión no podrá ser vista o sentida por nadie. Debe superarse un chequeo entre la MAN del PJ y la del Ingeniero que creara al Autómata o Tecnoide afectado. Precisa de 5 A/A para realizarla. Requiere 5 Mecanismos medianos para crearse.

-*Pulverizador (DfC +0, Coste +35R):* permite lanzar un veneno o sustancia en estado gaseoso mediante un Mecanismo de aerosol. Sólo será válido si la víctima se encuentra a una Distancia Media o menor. Requiere 1 A/A. Precisa 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Sierra Mecánica (DfC +1, Coste +130R):* usualmente adherido a los antebrazos de la armadura, este Ingenio va un paso más allá en la utilización de armas cortantes. Al moverse, la cadena de metal dentada cortará grotescamente todo lo que toque. Causa 3D6 heridas y posee una CON Superior. Si el resultado es un Impacto Crítico, además cercenará el miembro que golpee. Es muy ruidosa, aportando un modificador de -4 a las tiradas de SUB. Requiere 2 A/A para arrancarla y 1 A/A por golpe. Precisa 2 Mecanismos medianos para crearse.

DIADEMA NEXUM
Coste: 85 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D4 horas.
Capacidad: 4/1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 3 Piedras de Nexus.
Restricción: lista de Ingeniero Marionetista.
Descripción: Ingenio Mecánico. Se trata de una fina diadema de metal que tiene engarzadas a su alrededor varias Piedras de Nexus. También posee un pequeñísimo dispositivo amplificador de señales mentales. Mediante este Ingenio, el Marionetista podrá comunicarse mentalmente, a una distancia no superior a 100 metros, con otro personaje que posea una Diadema Nexum o con un Autómata que disponga de Comunicación en Red.

FRASCO DE AMALGAMA BREHAM
Coste: 20 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 1D60 minutos.
Capacidad: 15/1
Composición: 1 sustancia miscelánea.
Restricción: lista de Ingeniero Marionetista.
Descripción: Ingenio Mecánico. Viscosa y oscura, se trata de una amalgama utilizada por los Marionetistas para dotar de resistencia y movilidad a sus Marionetas. Se desconoce su composición, pero se cree que está compuesta de piedra de Nexum en polvo.

GUANTES DE NEXUS
Coste: 120 Reales la pareja de guantes.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 1D3 horas.
Capacidad: 3/1
Componentes: 10 Piedras de Nexus y 1 Multicomponente.
Restricción: lista de Ingeniero Marionetista.
Descripción: Ingenio Mecánico. Los Guantes de Nexus son un objeto muy importante para un Marionetista. Se trata de unos simples guantes que llevan adherida una Piedra de Nexus al final de cada dedo. Con ellos puestos el Marionetista podrá manipular las Marionetas que compre o que cree. Sin estos guantes no podría manejar una Marioneta.

MARIONETA ESTÁNDAR
Coste: 240 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D6 horas +1 hora por nivel de CON adicional.
Capacidad: 12
Componentes: 20 kg de madera, 12 Piedras de Nexus y 3 Frascos de Amalgamas Breham.
Restricción: lista de Ingeniero Marionetista.
Descripción: Ingenio Mecánico. Una Marioneta es un conjunto de piezas de madera simulando la estructura del esqueleto humano pero de manera más simple. Esta Marioneta en manos del Marionetista podrá ser movida como un títere sin cuerdas a cierta distancia. La Marioneta poseerá CON 6 y una Capacidad para portar objetos de 12. En el caso de crear una Marioneta con mayores niveles de CON, se deberá invertir 1 hora y 1 Frasco de Amalgama Breham extra por nivel. Para crearla será necesario tener 10 kg de madera, 12 Piedras de Nexus y 3 Frascos de Amalgama Breham. Cuando la Marioneta golpea se considera que tiene la misma FU que su CON, por lo que se deberá determinar el MD antes para calcular el daño. Al ser de madera, cualquier contacto con el fuego le produce el doble de daño, y si se moja y no es correctamente limpiada, deberá superar un chequeo de CON para no perder 1 nivel de Constitución. Por cada punto de daño que reciba por encima de su Constitución disminuirá un nivel, y en el momento en que su nivel llegue a 0 quedará destruida. Aunque una Marioneta sea un cuerpo con articulaciones móviles, no tiene un único *corazón* que la dote de vida y autonomía, sino que es funcional gracias

a los diversos Nexus que la unen al Marionetista. Aunque una marioneta sea desmembrada, mientras no se destruyan los Nexus o los miembros que soportan esos Nexus, el Marionetista seguirá teniendo control sobre estos y podrá moverlos a su antojo. Ejemplo: si a una Marioneta de forma humanoide se le corta un brazo, mientras mantenga el Nexus adherido, podrá ser usado sin problemas por el Marionetista.

La Marioneta podrá estar dotada de Funciones Mecánicas si se dispone de material o dinero para ello, para realizar distintas tareas adicionales. Estas funciones pueden incluirse en el momento de la creación, incrementando su DfC, o posteriormente. Cada Función Mecánica necesita 1D4 horas para implantarse. Cualquiera de estas Funciones Mecánicas precisará de un chequeo de MAN del Ingeniero para accionarse o utilizarse:

-*Bomba (DfC +1, Coste +30R):* este es un Mecanismo de autodestrucción para evitar que la exclusiva tecnología del Ingeniero caiga en manos equivocadas. Con una Porción de Pólvora incorporada en 1 Mecanismo pequeño, la marioneta porta en su interior una bomba que estallará cuando su controlador lo desee. Producirá 1D10 heridas a todo aquel que se encuentre en un radio de 5 metros. Requiere 1 A/A. Precisa 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Caja Fotográfica (DfC +1, Coste +40R):* se trata de una pequeña caja alojada en el interior del pecho con una mirilla tapada que al abrirse permite el paso de la luz capturando en un negativo situado en su interior la imagen de aquello que tiene delante. Precisa 4 A/A para tomar una foto debiendo estar la Marioneta parada. Sólo podrá utilizarse de día, o de noche si hay muchos puntos de luz cercanos. Una vez hecha la foto podrá ser expulsada por una ranura. Precisa 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Mini Cañón Nexus (DfC +2, Coste +40R):* pequeño cañón alojado en el hombro o en el antebrazo de la Marioneta. Dispara pequeños fragmentos de Piedra de Nexus acelerados magnéticamente a una velocidad muy superior a la de una flecha. Con 1 Piedra de Nexus se tiene para 10 disparos. Causará por disparo 1D6 heridas. Podrá disparar en combate cuerpo a cuerpo y hasta un máximo de Distancia Próxima. Requiere 2 A/A para hacer 1 disparo y 4 A/A para cargar los 10 fragmentos. Precisa 1 Mecanismo mediano para crearse.

-*Disparador (DfC +1, Coste +40R):* se trata de un lanzador de gancho atado a una cuerda para subir muros. Estará integrado en un brazo. Tiene un máximo de 15 metros de cuerda. 1 A/A para lanzarlo y 5 A/A para plegarlo de nuevo e izarse. Precisa 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Filo Cortante (DfC +1, Coste +40R):* el Mecanismo hará que de sus manos a modo de garras, o antebrazos a modo de espadas, salgan cuchillas muy afiladas. Para sacar cada cuchilla deberá invertir 1 A/A. Dichos filos estarán integrados en la anatomía de la Marioneta, por lo que no podrá ser desarmada. Proporciona una espada corta a efectos de Daño y Distancia de combate. Precisa 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Grabadora de sonido (DfC +1, Coste +55R):* en alguna parte de su cuerpo tendrá un receptor de sonidos, minúsculo e imperceptible, que enfocará a aquellos personajes que se encuentren dentro de su MAN Simple. De este modo podrá grabar conversaciones para reproducirlas más tarde. Precisa 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Imitador de voz (DfC +1, Coste +55R):* dispondrá de un sistema interno que captará la fonética y tonalidades de otro individuo dentro de su MAN Simple. El Ingeniero deberá escuchar al individuo y superar un chequeo de MAN. De este modo, almacenará una réplica del sonido producido por su voz, pudiendo imitarla en cualquier momento.

-*Llave Maestra (DfC +0, Coste +35R):* de la falange del dedo, o de otra extremidad de la marioneta, emergen ganzúas capaces de abrir casi cualquier cerradura. Proporcionará la habilidad Forzar Cerradura a la hora de abrir cualquier cerradura. Precisa 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Plegable (DfC +0, Coste +50R):* el Mecanismo permitirá al Marionetista plegar la Marioneta de una manera compacta para poder transportarla. La Marioneta estando plegada reducirá en 3 niveles su CAP. Requiere de 30 minutos para ser plegada o montada. Precisa 1 Mecanismo mediano para crearse.

-*Mini Pulsión Energética (DfC +3, Coste +150R):* una bomba silenciosa y mortífera. Paraliza temporalmente toda actividad de las tecnologías basadas en las Células de Eter y en los Nexum Central. Cualquier Tecnoide o Autómata en torno a 25 metros de la pulsión quedará inmóvil durante 1D3 horas. Sólo afectará a estas tecnologías y la pulsión no podrá ser vista o sentida por nadie. Debe superarse un chequeo entre la MAN del PJ y la del Ingeniero que creara al Autómata o Tecnoide afectado. Requiere de 5 A/A para realizarla. Precisa 2 Mecanismos medianos para crearse.

-*Pulverizador (DfC +0, Coste +35R):* permite lanzar un veneno en estado gaseoso mediante un Mecanismo de aerosol. Sólo será válido si la víctima se encuentra a una Distancia Larga o menor. Requiere 1 A/A. Precisa 1 Mecanismo pequeño para crearse.

-*Sierra Mecánica (DfC +1, Coste +75R):* usualmente adherido a los antebrazos de la Marioneta, este Ingenio va un paso más allá en la utilización de armas cortantes. Al moverse, la cadena dentada de metal cortará de forma grotesca todo lo que toque. Causa 3D6 heridas. Si el resultado es un Impacto Crítico, además cercenará el miembro que golpee. Es muy ruidosa. Requiere 2 A/A para arrancarla y 1 A/A por golpe. Precisa 1 Mecanismo mediano para crearse.

PIEDRA DE MINIUM COLORO
Coste: 150 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Ingeniero Marionetista.
Descripción: Ingenio Mecánico. Se trata de una gran piedra pulimentada del material Minium. Puede tener varias tonalidades, tanto púrpura como verde oscuro o

azul. Pertenece a las vetas de Minium de color y no posee Propiedades Mágicas pero sí de almacenamiento de información. Tiene el aspecto de un cerebro humano tallado. Es utilizado exclusivamente para la creación de Autómatas por parte del Marionetista, y una vez colocado se convierte en el cerebro del Autómata y pasa a llamarse Nexum Central. Posee un nivel de CON de 1D10.

PIEDRA DE NEXUS
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 100/1
Restricción: lista de Ingeniero Marionetista.
Descripción: Ingenio Mecánico. Fragmento de 10 gramos de mineral completamente oscuro de un color similar al del basalto. Sus cualidades son conocidas exclusivamente por los Ingenieros Marionetistas. Estas piedras poseen, aun en poca cantidad, grandes fuerzas de atracción y repulsión entre ellas. De este modo, los Marionetistas pueden utilizarlas para mover sin hilos sus marionetas a cierta distancia. El fragmento está completamente pulido como el guijarro de un río.

TRAJE DE NEXUS
Coste: 150 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D4 horas.
Capacidad: 2/1
Componentes: 11 Piedras de Nexus y 1 Multicomponente.
Restricción: lista de Ingeniero Marionetista.
Descripción: Ingenio Mecánico. El Traje de Nexus le permite al Marionetista enfundarse en una maya ajustada —incluyendo la capucha— que posee distintos Nexus adheridos en sus extremidades, torso y cabeza. Con el Traje de Nexus puesto el Marionetista podrá introducirse en una Armadura Autómata y controlar sus movimientos. De no disponer de este traje con sus Nexus, la Armadura no podría moverse, ya que los Nexus del traje están conectados a los Nexus de la Armadura, permitiéndola imitar a la perfección los movimientos del Marionetista. La maya o traje podrá llevarse debajo de la ropa de manera discreta.

LISTA DE ARTILUGIOS IMPOSIBLES
ALAS DE PÁJARO
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D6 horas.
Capacidad: 8
Componentes: 1 Mecanismo mediano, 1 Pila de Eterito y 3 Multicomponentes.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Las Alas de Pájaro son una estructura a modo de alas de ave construida con madera y tela resistente. Las alas están plegadas de manera compacta y una vez desplegadas adquieren una gran envergadura. Están unidas a un arnés que se engancha en el torso del Ingeniero. Gracias al Mecanismo especialmente preparado y a las reservas de energía de su Pila de Eterito, las Alas de Pájaro pueden batirse y hacer que el PJ se eleve en el aire como un pájaro o planear si así lo desea. El PJ no podrá desplazarse con este Artilugio a mayor velocidad que su velocidad de carrera, y por cada 5 Puntos de Energía que tenga el Cristal de Eterito podrá volar 1 minuto. El objeto posee una CON de nivel Bajo. Se tarda 5 minutos en plegar las alas y tendrán una CAP 4 una vez plegadas.

ANALIZADOR DE SANGRE
Coste: 80 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D4 horas.
Capacidad: 3/1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 1 Piedra de Eterito.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Se trata de un pequeño Artilugio circular con una etiqueta para cada raza en su parte superior. Una vez introducida la sangre por un orificio lateral es analizada y se enciende la luz correspondiente a la etiqueta de la raza a la que pertenece. Tarda 4 A/A en analizar la muestra de sangre. Cada vez que es utilizado, el Analizador de Sangre consumirá 5 Puntos de Energía de su Pila de Eterito.

ANULADOR MENTAL
Coste: 75 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D4 horas.
Capacidad: 1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 1 Piedra de Eterito.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Parecido a una ballesta de mano, cuenta con un Mecanismo que una vez activado paraliza a aquel al que se apunte con él. Emitirá una frecuencia que hará que el PJ quede paralizado sin saber qué ocurre durante 1D6 minutos, pudiendo solamente mantener sus constantes vitales y su postura. El objetivo no podrá estar a una distancia superior a Distancia Media. Una vez transcurra ese tiempo, el PJ recuperará su movilidad y demás capacidades, pero no recordará nada de lo sucedido mientras permanecía en estado de parálisis. Cada vez que es utilizado el Anulador Mental consumirá 10 Puntos de Energía de su Pila de Eterito.

BALIZA TECNOIDE
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Maestro / 1D6 horas.
Capacidad: célula 15/1 y el receptor 5/1.
Componentes: 2 Mecanismos pequeños y 1 Pila de Eterito.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Tras llevar a cabo Implantar Mejora, el Tecnópata hará una pequeña incisión en la nuca del Tecnoide y le alojará el minúsculo sensor de posición y sonido. Este sensor estará conectado de manera inalámbrica a un pequeño

receptor de señal de mano del que dispondrá el Tecnópata. El Ingeniero utilizará la Baliza Tecnoide para saber dónde se encuentra el Tecnoide y para escuchar lo que éste escucha. El receptor tendrá una pequeña pantalla que indicará con un punto móvil a qué distancia y dirección está el Tecnoide que tiene instalada la Baliza. El radio de alcance del pequeño radar será de 5 km, tanto para visualizar su posición como para escuchar su entorno y lo que el Tecnoide habla. Si el Tecnoide entra en minas, lugares herméticamente cerrados o con grandes muros, la señal se perderá temporalmente. La Baliza Tecnoide tendrá un modificador de -2 a cualquier chequeo para detectarla o encontrarla una vez introducida debajo de la piel. La Pila de Eterito irá alojada en el receptor y consumirá 1 Punto de Energía cada vez que se utilice o 10 Puntos por cada hora que esté encendido.

BALSA HINCHABLE
Coste: 55 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 2D3 horas.
Capacidad: 2
Componentes: 1 Mecanismo pequeño, 1 Pila de Eterito y 1 Multicomponente.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. El Tecnópata podrá llevar una pequeña balsa hinchable de goma muy maleable, con capacidad para 2 personas. Gracias al Mecanismo está perfectamente desinflada, plegada y envasada al vacío. Pulsando un botón la balsa se hinchará o desinflará en cuestión de 1 minuto tras accionar el dispositivo. Cada vez que se acciona consume 10 Puntos de Energía de su Pila de Eterito. La balsa una vez hinchada posee una CAP 10.

BATERÍA DE ENERGÍA
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Supremo / 2D6 horas.
Capacidad: 2/1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 1 Multicomponente.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Se trata de un cinturón atado al torso con cuatro correas; dos que pasan por los costados y otras dos que pasan por encima de los hombros. Las cuatro correas, generalmente de cuero, parten del medio de la espalda y se unen en el pecho mediante un Mecanismo a modo de broche. El Mecanismo central donde abrochan los cinturones posee una cavidad para introducir las Pilas de Eterito y poder cargarlas. El Ingeniero podrá ir cargando Pilas de Eterito una por una mientras el aparato transforma sus Puntos de Cansancio en Puntos de Energía, acumulándolos en cada Pila de Eterito. El broche permite, por medio de unos códigos ininteligibles salvo para los Tecnópatas, determinar cuántos PC se almacenan en la Pila de Eterito. 1 PC equivale a 2 Puntos de Energía. Es evidente que cada Punto de Cansancio acumulado en una Pila de Eterito deberá restársele al Tecnópata. Los correajes poseen pequeños bolsillos donde guardar las Pilas de Eterito vacías o cargadas esperando ser utilizadas. Cada vez que se recarga una Pila de Eterito se invierten 1D60 segundos.

BRAZALETE DE IMPULSO ELÉCTRICO
Coste: 80 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D4 horas.
Capacidad: 2/1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 1 Pila de Eterito.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Se trata de un brazalete de metal con un Mecanismo en su parte inferior y con una Piedra de Eterito incrustada en su parte superior. En su zona delantera tiene 2 orificios donde van insertadas 2 agujas unidas con pequeños cables de cobre al Artilugio, que tras activarse salen disparadas para impactar sobre su objetivo y producirle un impulso eléctrico. Esta descarga produce 1D6 heridas sin salvación por armadura o escudo metálico posible, y provoca que el PJ suelte todo lo que lleve en las manos automáticamente. El alcance del brazalete es Distancia Arrojadiza. Se gastan 3 A/A en cargar las 2 agujas y 1 A/A en dispararlas. Se deberá chequear MAN por cada disparo. Consumirá 5 Puntos de Energía de su Pila de Eterito por disparo realizado.

CARETA DE GAS
Coste: 65 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D4 horas.
Capacidad: 2/1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño, 1 Pila de Eterito y 1 Multicomponente.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. El Tecnópata dispondrá de la última tecnología para evitar la inhalación de gases y venenos por vía respiratoria. Se tratará de una máscara con un visor de cristal para los ojos y con un Mecanismo en la parte de la boca y la nariz que filtra todo el aire respirado. La Pila de Eterito dota de energía al Mecanismo para que convierta el gas aspirado en aire limpio. El resto de la máscara está formado por un material muy elástico que cubrirá todo el rostro. Cada minuto que se utilice la careta consumirá 5 Puntos de Energía de su Pila de Eterito.

CINTURÓN DE CAMPO DE FUERZA
Coste: 100 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D4 horas.
Capacidad: 1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño, 1 Pila de Eterito y 1 Multicomponente.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Se trata de un cinturón de aspecto normal, pero con unos cables y un Mecanismo que se conectan a la hebilla, donde se encuentra la Pila de Eterito. Una vez activado genera un campo de fuerza de 2 metros de radio en torno a su portador que nadie podrá atravesar. Aquel que trate de

atravesar dicho campo deberá superar un chequeo de POD contra la MAN del Ingeniero. Todo aquel que se encontrase dentro de la zona afectada, una vez encendido el cinturón, será repelido perdiendo el equilibrio y sufriendo una Caída Simple siempre que falle el chequeo. Requiere 1 A/A para encenderse. Cada asalto que el cinturón esté activado, gastará 5 Puntos de Energía de las reservas que posea la Piedra de Eterito.

DETECTOR DE MENTIRAS
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D4 horas.
Capacidad: 5/1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 1 Piedra de Eterito.
Restricción: Lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Mecanismo con correa de pulsera que es llevado en la muñeca y que emite una pequeña luz cuando alguien miente dentro del radio de MAN Simple del Tecnópata que lo porta. Analiza los cambios en las vibraciones de quien habla y detecta cualquier mentira, salvo aquellas que se realicen con Crítico. El Detector puede ser apagado por el Ingeniero cuando lo desee. Por cada mentira detectada consumirá 5 Puntos de Energía de su Pila de Eterito.

EXTRACTOR DE ENERGÍA
Coste: 70 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D4 horas.
Capacidad: 3/1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 1 Multicomponente.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Se trata de una pequeña piedra colocada en la palma de la mano del Ingeniero y conectada por cables a una muñequera mediante un Mecanismo de reducido tamaño. El Extractor de Energía no utiliza ninguna Piedra de Eterito para funcionar. A su vez, deberá conectarse a la Batería de Energía que lleve puesta el Tecnópata. De este modo, el Ingeniero, mediante el contacto del Extractor de Energía situado en la palma de su mano con el cuerpo de otro personaje, podrá extraer 2D6 PC de dicho personaje para acumularlos en la Pila de Eterito que se encuentre en la Batería de Energía. Este Artilugio Imposible evitará que el Ingeniero tenga que extraer la energía de su propio Cansancio. En el caso de que la víctima no disponga de PC se extraerán Puntos de Vida. 1 PV de vida equivale a 10 Puntos de Energía. Cada vez que se utiliza precisa 3 A/A para extraer la energía. En el caso de que se falle el chequeo de Manejar Artilugio, la energía la perderá directamente el Tecnópata por mal funcionamiento del Extractor.

GUANTES IMANTADOS
Coste: 80 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 2D3 horas.
Capacidad: 2/1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño, 1 Pila de Eterito y 1 Multicomponente.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Se trata de unos guantes que incorporan unas pequeñas chapas e imanes. Tras entrar en funcionamiento el Mecanismo que llevan adosados, pueden atraer hacia ellos cualquier objeto o arma que sea de metal. La distancia desde la que pueden atraer objetos es de 5 metros teniendo una CAP igual o menor que 3. El objeto saldrá disparado hacia los guantes, y el Tecnópata deberá hacer un chequeo de DES para cogerlo o sufrirá un impacto aleatorio al no atraparlo. Si se intenta atraer un objeto de las manos de otro individuo, el Ingeniero deberá superar un chequeo entre su MAN y la FU del PJ o los guantes no tendrán fuerza suficiente para atraer el arma. Si los guantes atraen un objeto de CAP 2 o menor consumirán 5 Puntos de Energía; si atrae objetos de CAP 3 consumirá 10 puntos; y por cada punto por encima de CAP 3 se incrementará el consumo en 10 Puntos de Energía. Ejemplo: En el caso de atraer un objeto de CAP 6, se consumirían 40 Puntos de Energía.

INHIBIDOR ANIMAL
Coste: 55 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 2D3 horas.
Capacidad: 3/1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 1 Pila de Eterito.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Se trata de un pequeño Artilugio que, cuando se activa el Mecanismo de su interior, emite un sonido en una frecuencia sólo audible por los animales. Posee un radio de acción de sonido de 15 metros. Dispone de dos funciones, atracción o repulsión. En función repulsión cualquier animal dentro del radio de acción huirá despavorido, mientras que en función atracción se sentirá irresistiblemente atraído por el sonido y acudirá a él. Cada minuto que esté encendido consumirá 5 Puntos de Energía de su Pila de Eterito.

INTERCOMUNICADOR
Coste: 65 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Avanzado / 2D4 horas.
Capacidad: 3/1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 1 Pila de Eterito.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. El Tecnópata dispondrá de un Artilugio de madera con una antena y con un Mecanismo en su interior que le permitirá hablar de manera inalámbrica con otro intercomunicador que esté en su frecuencia. Para ello se precisa que otro personaje disponga de otro aparato y que el Ingeniero conozca su número de código para poder marcarlo y llamarlo. Dos Intercomunicadores tienen un radio de comunicación no superior a 5 kilómetros. El Artilugio permite hablar y escuchar. Estar en cuevas o sitios cerrados como sótanos puede

impedir la comunicación. Cada minuto de conversación consume 5 Puntos de Energía de la Pila de Eterito de cada Intercomunicador.

LINTERNA
Coste: 65 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Medio / 2D3 horas.
Capacidad: 2/1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 1 Pila de Eterito.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Se trata de un pequeño objeto cilíndrico con una lente en uno de sus extremos que, tras encender su Mecanismo, alumbra con un foco de luz allá hacia donde se apunte. Alumbra a una distancia máxima de 15 metros y gasta 3 Puntos de Energía de sus reservas de su Pila de Eterito por cada minuto que alumbre.

PILA DE ETERITO
Coste: 15 Reales.
Capacidad: 20/1
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Se trata de un fragmento de 50 gramos de mineral casi translúcido muy parecido al alabastro. Bien utilizado se convierte en un acumulador de energía natural. Los Artilugios obtienen la energía de las Pilas de Eterito que llevan. Esta piedra de cristal es un acumulador natural de Cansancio que se va gastando en función del uso que se le vaya dando al Artilugio. Cada Pila de Eterito recarga tantos PC como el Tecnópata quiera y disponga. Para recargarlo, el Tecnópata tan solo deberá conectarlo a su Batería de Energía y traspasar de su propio Cansancio los puntos que desee. Posteriormente se incrustará en el Artilugio para su funcionamiento. El Tecnópata podrá disponer de tantas Pilas de Eterito como desee, si ha sido precavido, para ir utilizándolas a medida que las vaya necesitando. Los PC que quedan alojados en las Pilas de Eterito pasan a ser llamados Puntos de Energía.

RADAR DE BOLSILLO
Coste: 90 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Superior / 2D4 horas.
Capacidad: 4/1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño y 1 Pila de Eterito.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. Se trata de una especie de reloj de bolsillo pero de un tamaño un poco más grande. Tras abrir su tapadera y activarlo con el pulsador, en su cristal oscuro aparecerán como puntos verdes iluminados todos aquellos seres vivos que se encuentren dentro de un radio de 30 metros en torno al Radar. Aquellos seres que estén en movimiento aparecerán como puntos verdes parpadeantes que se moverán indicando la nueva posición dentro del área delimitada por el cristal del Radar. Cada vez que es utilizado consume 5 Puntos de Energía de su Pila de Eterito.

VISOR PENETRANTE
Coste: 80 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: Elevado / 2D3 horas.
Capacidad: 3/1
Componentes: 1 Mecanismo pequeño, 1 Pila de Eterito y 1 Multicomponente.
Restricción: lista de Ingeniero Tecnópata.
Descripción: Artilugio Imposible. El Tecnópata dispondrá de unas gafas de aspecto destartalado que incorporan un Mecanismo en sus lentes que tras accionarlo permite ver en un radio de 15 metros todo lo que se encuentre al otro lado de paredes y muros por muy gruesos que estos sean. Estas gafas van fijas en unas correas o bien en un cuero a modo de gorra que se pone sobre la cabeza del PJ. Aquellos muros que sean de metal no podrán ser atravesados por las partículas que desprende este Artilugio. Cada vez que el visor es utilizado consume 10 Puntos de Energía de las reservas de su Pila de Eterito.

MERCENARIO

REGLAS ESPECIALES

-**Mercenario Profesional:** sólo aquellos personajes que cuenten con alguna especialización propia de los mercenarios podrán ser Mercenarios Profesionales. A diferencia de los soldados, que no pueden tener ninguna especialización de mercenario, los mercenarios sí podrán tener especializaciones de soldado, así como de cualquier otra profesión.

-**Armas:** a continuación, exponemos, a modo de sugerencia, el armamento más característico que porta un PJ de esta profesión.

Los Anfibios suelen utilizar armas medianas y pequeñas que puedan portarse sin problemas en medios acuáticos y les permitan atacar con rapidez. Suelen utilizar espadas cortas, dagas, alguna espada, armas arrojadizas y ballestas. Nunca utilizarán arcos o escudos.

Rara vez un Gladiador empleará armas que no sean las propias de su profesión. Tienen predilección por la espada, la red, la falcata, el tridente, las cadenas, la rodela, y no llevan nunca armadura, aunque si suelen utilizar guantillas, rodilleras, coderas y hombreras.

Gracias a su gran versatilidad y experiencia en el campo de batalla, los Perros de la Guerra pueden manejar casi todo tipo de armas. Se les puede ver portando espadas, arcos, ballestas, martillos, lanzas, escudos y cualquier tipo de armadura.

-**Número de Mercenario:** se trata de una reminiscencia de los tiempos en los que los soldados eran los únicos que dejaban su profesión para convertirse en Perros de la Guerra. Entonces, añadían a su Número de Soldado una "M" delante y otra detrás de la cifra. Esto se consolidó como tradición y ahora todos los Mercenarios Profesionales disponen de su propio Número de Mercenario tatuado en el brazo. El número



queda registrado en las listas de mercenarios para detectar a los impostores.

-Estímulos: entrenados para misiones muy arriesgadas y contra casi cualquier tipo de enemigo, los Anfibios están bien preparados mentalmente para situaciones límite. Dispondrán de un modificador de +3 tanto para Estímulos Naturales como Sobrenaturales.

Los Gladiadores son hombres preparados única y exclusivamente para luchar, el combate cuerpo a cuerpo es su única obsesión y rara vez se verán influenciados por los fenómenos sobrenaturales. Dispondrán de un modificador de +3 al resultado de los chequeos de Estímulos Naturales y Sobrenaturales.

Curtido en mil batallas, a un Mercenario Perro de la Guerra pocas son las cosas que pueden afectarle mentalmente. Dispondrá de un modificador de +3 al resultado en los chequeos de Estímulos Naturales y de +2 en los chequeos Sobrenaturales.

-Bien Preparados: la gran formación militar de los Anfibios y su excelente capacidad de respuesta en situaciones extremas es vital para esta clase de mercenarios. Las Habilidades de Combate de base de su especialización las aprenden sin coste alguno en puntos.

-Luchador Nhevriano: el arte de la lucha de los Gladiadores tiene mucho que ver con la Escuela Nhevriana. En un principio, los Gladiadores combatían cuerpo a cuerpo sólo con sus manos. Es por ello que al Gladiador que aprenda técnicas marciales de esta Escuela, cada una le costará la mitad de su Valor de Aprendizaje, redondeando siempre hacia abajo.

-Veterano: debido a que los Perros de la Guerra son grandes veteranos con muchas contiendas a sus espaldas, han desarrollado una capacidad casi maestra para el manejo de las armas y de gran número de técnicas marciales. Por ello, no deberá invertir puntos en aprender Maestro en Competencias, contará con ella directamente.

-Rangos: esta profesión cuenta con tres rangos distintos. El Rango Inicial corresponde a la categoría de Brigada, el Rango Intermedio a la categoría de Alférez, y el Rango Alto corresponde a la de Mayor.

ESPECIALIZACIONES DE PROFESIÓN

MERCENARIO ANFIBIO
HABILIDADES COMUNES (5)
-Agilidad: Caer / Equilibrio / Escalar / Nadar / Remar / Rodar / Saltar
-Comunicación: Interrogar / Negociar
-Conocimiento: Estrategia / Lenguaje de Signos / Mundo / Náutica
-Manipulación: Usar Objetos / Uso de Cuerdas / Trampear
-Percepción: Orientar / Otear
-Subterfugio: Camuflarse / Sigilo

HABILIDADES DE COMBATE (5)
-Combate Submarino (3) (Pag. 364)

HABILIDADES ESPECIALES (4)
-Borrachera (1)
-Imitar Sonido Animal (1)
-Alerta (2) (Pag. 143)
-Capear Temporal (2)
-Movilidad Acuática (3)
-Soportar la Tortura (3) (Pag. 197)
-Apnea Extrema (4)
-Capacidad Pulmonar (4)
-Sónar (7)
-Tensión Superficial (7)
-Buceo Extremo (9)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Cartera de Clientes (A)
-Por Adelantado (A)
-Veterano (A)
Anécdotas Injustas:
-Antisistema (F)
-Renegado (A)

-Trabajo por Caridad (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Bien Preparados
-Estímulos
-Mercenario Profesional
-Número de Mercenario
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 25 x ME + 2D60 Reales.
-Sueldo: 30 x ME + 2D60 Reales por misión llevada a cabo con éxito para el gremio.

EQUIPO
Lista de Asalto Anfibio:
-Arneses y Cuerdas
-Ballesta Sumergible
-Cuero Anfibio
-Escafandra
-Macuto Sumergible
-Material de Buceo

MERCENARIO GLADIADOR
HABILIDADES COMUNES (3)
-Agilidad: Caer / Equilibrio / Rodar
-Comunicación: Intimidar / Negociar
-Conocimiento: Estrategia / Identificar Propiedades
-Manipulación: Primeros Auxilios
-Percepción: Orientar / Reflejos

HABILIDADES DE COMBATE (7)
-Ataque Genérico con Escudo (2) (Pag. 345)

HABILIDADES ESPECIALES (4)
-Borrachera (1)
-Clandestino (1) (Pag. 142)
-Valentía (2) (Pag. 143)
-Gladiador (3)
-Resistencia Sobrenatural (3)
-Músculos de Acero (4)
-Portento Físico (4) (Pag. 214)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Cartera de Clientes (A)
-Por Adelantado (A)
-Veterano (A)
Anécdotas Injustas:
-Antisistema (F)
-Renegado (A)
-Trabajo por Caridad (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Estímulos
-Luchador Nhevriano
-Mercenario Profesional
-Número de Mercenario
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 25 x ME + 2D60 Reales.
-Sueldo: 25 x ME + 2D60 Reales por misión llevada a cabo con éxito para el gremio o por victoria en Las Arenas.

EQUIPO
Lista de Armas de Luchador:
-Cadena con Pinchos
-Cuchillas y Pinchos
-Falcata
-Red
-Rodela
-Tridente Glaudius
-Yelmo de Gladiador

MERCENARIO PERRO DE LA GUERRA
HABILIDADES COMUNES (4)
-Agilidad: Correr / Escalar/ Montar / Nadar
-Comunicación: Interrogar / Intimidar / Negociar
-Conocimiento: Estrategia / Identificar Propiedades / Lenguaje de Signos / Mundo / Náutica / Tasar Objeto
-Manipulación: Primeros Auxilios / Registrar / Torturar / Trampear
-Percepción: Rastrear
-Subterfugio: Camuflaje / Ocultar Objeto

HABILIDADES DE COMBATE (7)
-Maestro en Competencias (8) (Pag. 365)

HABILIDADES ESPECIALES (3)
-Borrachera (1)
-Clandestino (1) (Pag. 142)
-Coraje (1) (Pag. 142)
-Imitar Sonido Animal (1)
-Alerta (2) (Pag. 143)
-Amedrentar (2)
-Hombre de Negocios (2) (Pag. 143)
-Oler la Mentira (2) (Pag. 245)
-Piratería (2)
-Sueño Ligero (3) (Pag. 143)
-Curtido (4) (Pag. 197)

TRASFONDOS
Anécdotas Justas:
-Cartera de Clientes (A)
-Por Adelantado (A)
-Veterano (A)
Anécdotas Injustas:
-Antisistema (F)
-Renegado (A)
-Trabajo por Caridad (A)

REGLAS ESPECIALES
-Armas
-Estímulos
-Mercenario Profesional
-Número de Mercenario

-Veterano
-Rangos

ERARIOS
-Bolsa: 25 x ME + 2D60 Reales.
-Sueldo: 25 x ME + 2D60 Reales por misión llevada a cabo con éxito para el gremio.

EQUIPO
Lista de Tretas de Perro:
-Arma Dentada
-Carromato Ligero
-Chaleco Almohadillado
-Cuchillo con Compartimento
-Espejo de Muñeca
-Frasco Oloroso
-Libro de Cuentas
-Muñequera con Guita
-Parche
-Saquito de Pimienta

HABILIDADES ESPECIALES

BORRACHERA (Con)(1)
Restricción: sólo mercenario.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: tras cada misión exitosa, los mercenarios tienen por costumbre celebrarlo bebiendo ron hasta altas horas de la madrugada. Gracias a esta costumbre, han desarrollado una gran resistencia a este licor y rara vez les afectará su consumo. Para muchos mercenarios, el hecho de que el ron corra por sus venas es parte de su condición. Gracias a esta habilidad, el mercenario reducirá en 1 los negativos producidos por borracheras de ron, que por lo general son de -3 al resultado de cualquier tirada. Esta hab no afectará a los chequeos de combate. Cada especialización disminuirá en 1 punto adicional los modificadores negativos por estar ebrio de ron.

IMITAR SONIDO ANIMAL (Com)(1)
Restricción: sólo Mercenario Anfibio y Mercenario Perro de la Guerra.
Tiempo: 2 A/A.
Descripción: el mercenario podrá comunicarse con otros mercenarios utilizando sonidos similares a los de diversos animales. Imitará el maullido de un gato, el ladrido de un perro, el sonido de una lechuza, o el de otro animal corriente. Este código les permite intercambiar información cuando están en sus puestos para realizar una emboscada, justo antes de entrar en acción, o cuando no se deseen levantar sospechas. Se pueden comunicar pensamientos simples del tipo "espera", "corre", "ataca", "silencio", "quieto" y similares. El radio de escucha será la COM del PJ. Cada especialización proporciona -1 a los chequeos que cualquier otro realice para descubrir que se tratan de sonidos producidos por humanos y no por animales.

AMEDRENTAR (Car-Com)(2)
Restricción: sólo Mercenario Perro de la Guerra.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: el personaje que posea esta habilidad especial causará un temor inesperado en aquel que pretendiera atemorizar al mercenario. Cualquiera que intente Intimidar, Interrogar u Obtener Información con el Perro de la Guerra como objetivo sufrirá un modificador de -2 a dichas tiradas. Por cada especialización, aporta un modificador adicional de -1 al chequeo.

CAPEAR TEMPORAL (Co)(2)
Restricción: sólo Mercenario Anfibio.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: rara vez un Anfibio se verá neutralizado por una tormenta, encallado en una barrera de arrecifes, o engullido por un remolino. Si supera el chequeo de Capear Temporal, el Anfibio bordeará cualquier fenómeno que pueda poner en peligro la embarcación que gobierne y, si se encuentra dentro del fenómeno adverso, saldrá airoso. Cada especialización modificará en +1 el resultado del chequeo.

PIRATERÍA (Des)(2)
Restricción: sólo Mercenario Perro de la Guerra.
Tiempo: 1 A/A.
Descripción: gracias a esta habilidad especial, el mercenario podrá trepar por las redes de un barco, aparejos, mástiles, bajar por una vela rasgándola con un cuchillo, abordar un barco con cuerdas o pasarelas, subir a un barco atracado en puerto desde una soga de amarre, o subir a un barco por el casco desde el mar. Cada especialización aportará un modificador de +1 al chequeo de destreza.

GLADIADOR (Val)(3)
Restricción: sólo Mercenario Gladiador.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: no se conoce guerrero más tozudo y tan falto de miedo en el combate como un Mercenario Gladiador. Adiestrado para no temer a nada ni a nadie, un mercenario con esta hab especial, una vez se encuentre en combate, no huirá jamás ni realizará chequeo de Valor alguno. Los Estímulos tampoco le afectarán si está combatiendo. Por cada especialización, sus adversarios tendrán un modificador de –1 al resultado de sus chequeos de VAL.

MOVILIDAD ACUÁTICA (Des)(3)
Restricción: sólo Mercenario Anfibio.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: el mercenario mostrará una pericia inigualable en espacios acuáticos. Con Movilidad Acuática, el Anfibio se verá libre de modificadores negativos por estar Cubierto Parcialmente de agua en las habilidades de AGI, SUB y MAN. El agua podrá cubrirle, como mucho, hasta la cintura para que este beneficio se aplique. Cada especialización otorgará un modificador de +1 al resultado de los chequeos

descritos.

RESISTENCIA SOBRENATURAL (Con)(3)
Restricción: sólo Mercenario Gladiador.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: pocos humanos poseen la resistencia que tiene un Mercenario Gladiador. La reputación del Gladiador en combate es legendaria, y muchos rivales les han dado por muertos cuando aún les quedaba un último aliento de vida. Con esta hab especial, siempre que el Gladiador deba realizar un chequeo de Dificultad Simple de CON para determinar si queda inconsciente, o Tiradas de Vida, se verá libre de modificadores negativos aun cuando tuviera un número de PV por debajo de 0. Por cada especialización, dispondrá de un modificador de +1 a la Tirada de Vida.

APNEA EXTREMA (Con)(4)
Restricción: sólo Mercenario Anfibio.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: el personaje está especialmente entrenado para sumergirse a grandes profundidades en medios acuáticos como el mar o lagos. Nunca se desorientará, sin importar la profundidad a la que se encuentre o la oscuridad que le envuelva. Aguantará presiones que dañarían a cualquier otro y podrá hacer la descompresión hacia la superficie conforme realiza la ascensión, sin tener que ralentizarla. El Anfibio podrá sumergirse a tantas decenas de metros como nivel de CON posea. Por ejemplo, si dispone de un nivel Elevado (7), podrá descender hasta 70 metros de profundidad. Cada especialización incrementará en 50 los metros de descenso.

CAPACIDAD PULMONAR (Con)(4)
Restricción: sólo Mercenario Anfibio.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: el mercenario dispondrá de una capacidad excepcional para aguantar la respiración mucho más que cualquier persona normal. Podrá realizar sus movimientos sumergido y dosificar muy bien sus reservas de oxígeno. Aguantará sin respirar tantos minutos como nivel de CON Simple tenga. Por ejemplo, si tiene nivel Medio (5), aguantará 5 minutos. Cada especialización permitirá aumentar el tiempo sin respirar en 1D4 minutos.

MÚSCULOS DE ACERO (Con)(4)
Restricción: sólo Mercenario Gladiador.
Tiempo: Pasiva.
Descripción: la musculatura de un Gladiador está muy tonificada y marcada, debido a sus prácticas constantes de lucha extrema. Posee unas capacidad muscular que le permite resistir mucho mejor cualquier ataque. Músculos de Acero proporciona una tirada de salvación de 1D3 heridas a cualquier ataque. Por cada especialización, salvará 1 herida adicional.

SÓNAR (Per)(7)
Restricción: sólo Mercenario Anfibio.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: al Anfibio no le hará falta ver ni oír de la manera convencional cuando esté sumergido total o parcialmente. Poseerá una extraordinaria capacidad de percepción para sentir todo aquello que se mueva en el agua, tanto en la superficie como en las profundidades. Dentro de un radio igual a su PER, podrá detectar qué se mueve o qué hay en contacto con el líquido. Cada especialización aportará un modificador de +1 al resultado del chequeo de Percepción.

TENSIÓN SUPERFICIAL (Des)(7)
Restricción: sólo Mercenario Anfibio.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: el mercenario no se hará daño al caer sobre el agua, aunque lo haga desde una gran altura. Podrá caer desde una altura máxima igual a la mitad de su DES multiplicada por 10 y no sufrir daño. Por ejemplo, con DES Media (5), un Anfibio podrá aguantar una caída desde la mitad de 50 metros, es decir, una caída de 25 metros. Esta habilidad también lo protegerá de golpes de mar u olas grandes, tanto a la hora de sufrir daño directo como para evitar ser aplastado contra las rocas o que la resaca lo arrastre a las profundidades. Para que la habilidad sea efectiva, deberá superar un chequeo de Destreza. Cada especialización proporciona un modificador de +1 al resultado del chequeo.

BUCEO EXTREMO (Con)(9)
Restricción: sólo Mercenario Anfibio.
Tiempo: sin A/A.
Descripción: esta habilidad especial permite al Anfibio bucear por lugares vetados para la mayoría de los seres de la superficie, ya sea en aguas gélidas, grutas muy estrechas, pecios de barcos hundidos, u oscuras cavernas sumergidas en aguas subterráneas en el corazón de una montaña. El mercenario soportará los rigores de estos lugares, adaptándose a las necesidades del entorno: diferencia de presión, altitud, posibles derrumbamientos, objetos con los que quedar atrapado, nadar a favor o en contra de corrientes fuertes, etc. Además, con esta habilidad, siempre que esté Cubierto Parcialmente por el agua, el PJ podrá descansar un tiempo y recuperar PC, o simplemente nadar a un ritmo bajo y evitar consumirlos. Con la 1ª especialización, el PJ podrá repetir cualquier chequeo fallido de Movilidad Acuática, Sónar y Tensión Superficial. Con la 2ª especialización, el PJ tendrá un modificador de +1 cuando realice chequeos de Buceo Extremo y de las habs especiales citadas anteriormente.

TRASFONDOS DE MERCENARIO

ANÉCDOTAS JUSTAS

-*Cartera de Clientes (A):* eres un hombre muy solicitado, nunca te falta el trabajo. Tendrás la suerte

de poder elegir la misión que más te guste en cada momento. Tus habilidades están muy demandadas, y tienes un listado de clientes fieles que hacen cola pacientemente ante tu puerta. Esto se materializa en que siempre eliges la oferta más suculenta. Tendrás un 50% de probabilidades de obtener 1D100 Reales adicionales por cumplir una misión.

-*Por Adelantado (A):* tienes la extraña capacidad de conseguir que te paguen por adelantado el total de lo pactado por una misión. Tendrás un 50% de probabilidades de que esto suceda. Esperemos que el dinero te dure en las manos más tiempo del que te ha costado conseguirlo.

-*Veterano (A):* fuiste soldado antes que mercenario y todavía tienes muchas amistades en el ejército, o quizás le salvaste la vida a un soldado que, por avatares del destino, ahora ostenta un alto rango dentro del escalafón. El PJ elegirá a qué ejército pertenecía, si era de Ragher, de Fust, o de cualquier otro reino. Tendrá acceso a ayudas a nivel logístico, a información, y puede que incluso disponga de compañeros eventuales.

ANÉCDOTAS INJUSTAS

-*Antisistema (F):* no crees en las banderas ni en los ejércitos que las defienden. Por eso te hiciste mercenario, para alejarte de la hipocresía de tus mandos. La guerra descontrolada está acabando con el mundo, y la culpa la tienen sus dirigentes. Tanto los reyes de Fust y Ragher, como el presidente de Necros, permiten que el pueblo sufra y pase hambre. El dinero que cobras por tus misiones lo destinas siempre a realizar actos vandálicos contra el sistema establecido.

-*Renegado (A):* has desesperado a tus adversarios de tal modo que si te capturan durante una misión nadie respetará tu condición de profesional independiente. Podrán apresarte, torturarte o matarte sin ni siquiera plantearse la posibilidad de hacerte una contraoferta para contar con tus servicios. Tu reputación de desleal ha corrido como la pólvora y pocos son ya los que te respetan. Los convenios de los mercenarios con la ANC ya no te protegen.

-*Trabajo por Caridad (A):* la vida está muy cara y hay mucha rivalidad en el gremio. Las monedas escasean y tienes que aceptar las misiones casi por caridad. Aceptarás la misión acatando las condiciones que estipule aquel que te contrate, sin negociar.

LISTA DE EQUIPO

LISTA DE ASALTO ANFIBIO

ARNESES Y CUERDAS
Coste: 35 Reales.
Capacidad: 5
Restricción: lista de Mercenario Anfibio.
Descripción: Asalto Anfibio. Equipo formado por un juego de cuerdas de 20 metros, un arnés de seguridad, y anclajes para poder escalar por grutas y acantilados. Este equipo aporta un modificador de +1 a los chequeos de Escalar y es completamente sumergible e inoxidable.

BALLESTA SUMERGIBLE
Coste: 50 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: 9 / 2D6 horas.
Capacidad: 4
Restricción: lista de Mercenario Anfibio.
Descripción: Asalto Anfibio. Se trata de un arma de la familia de las ballestas pero que posee la cualidad especial de que puede ser disparada bajo el agua ya que dispone de un mecanismo preparado para este medio. Posee una Distancia Próxima, tanto bajo el agua como fuera de la misma, un Daño de 1D8, una CON de 1D6 y una CAP de 4. Precisa, como todas las ballestas, de 3 A/A por disparo si no está cargada o 2 A/A si lo está. No puede utilizarse en combate cuerpo a cuerpo.

CUERO ANFIBIO
Coste: 60 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: 6 / 3D4 horas.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Mercenario Anfibio.
Descripción: Asalto Anfibio. Pertenece a la familia de las corazas. A efectos prácticos es como una cota de cuero, pero además protege del frío en el agua, permitiendo al mercenario sumergirse en aguas muy frías o permanecer durante muchas horas en el medio acuático, ya que se compone de una sola pieza y posee un cierre hermético. De este modo, puede aislar al PJ del agua de una manera eficiente. Dispondrá de un SIC Inferior, una Salvación de 1D3, una CON de 1D4 y una CAP íntegra de 2.

ESCAFANDRA
Coste: 50 Reales.
Capacidad: 3 la Escafandra y la mochila; 5 la cuerda y la bomba de aire.
Restricción: lista de Mercenario Anfibio.
Descripción: Asalto Anfibio. Se trata de un gran casco de metal con varias ventanas acristaladas para ver bajo el agua que se acopla a un Cuero Anfibio mediante un cierre de seguridad situado en el cuello, por lo que será imprescindible tener este tipo de armadura. También está conectada mediante un cable, generalmente de 30 metros, a una pequeña bomba con manivela situada en el exterior que alguien deberá accionar para que el aire entre en el casco y así el Anfibio pueda respirar bajo el agua tanto tiempo como desee. La Escafandra impone un modificador de -2 a cualquier chequeo de AGI o combate bajo el agua. Se utiliza muy frecuentemente para inmersiones submarinas largas. Además, la Escafandra incluye una mochila con una reserva de aire que permitirá al buzo disfrutar de una autonomía de 1D20 minutos en el caso de que se rompa el cable o de realizar una inmersión sin cable. El material con que está hecha la mochila es el mismo que el del Cuero Anfibio e incluye un sistema de conexión independiente del cable.

MACUTO SUMERGIBLE
Coste: 10 Reales.
Capacidad: 2/1
Restricción: lista de Mercenario Anfibio.
Descripción: Asalto Anfibio. Hecho del mismo material que el Cuero Anfibio, este macuto permite guardar cualquier objeto e incluye un sistema hermético de cremallera a presión que impide que se filtre el agua en su interior. La suma de todos los objetos que contenga no podrá superar un valor de 8 de CAP. El macuto tiene dos asas, por lo que se puede colgar a la espalda o llevar en la mano.

MATERIAL DE BUCEO
Coste: 30 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Mercenario Anfibio.
Descripción: Asalto Anfibio. El equipo de buceo está compuesto por unas gafas que se pueden ajustar al rostro, un tubo que permite respirar bajo la superficie sin tener que salir y unas aletas de cuero duro para sumergirse o nadar más rápido. Al llevar puesto el Material de Buceo, éste proporciona un modificador de +2 a los chequeos de Nadar, Buceo Extremo y Movilidad Acuática.

LISTA DE ARMAS DE LUCHADOR
CADENA CON PINCHOS
Coste: 30 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: 4 / 2D4 horas.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Mercenario Gladiador.
Descripción: Arma de Luchador. Se trata de una gruesa cadena unida a un brazalete que se ajusta al antebrazo. En su extremo se ramifican varias cadenas cortas con bolas de metal con pinchos. Al llevar la cadena se aplicará un modificador de –2 a los chequeos de Subterfugio. Para manejar la Cadena con Pinchos, hay que utilizar técnicas marciales de la Escuela de la Cuerda, pues se equipara a un flagelo. Pertenece a la familia cuerda, posee CON 1D8+2, un Daño 3, CAP 2 y una Distancia Media.

CUCHILLAS Y PINCHOS
Dificultad de Creación: +1
Restricción: sólo para guantillas, coderas, rodilleras, botas y hombreras. Lista de Mercenario Gladiador.
Descripción: Propiedad de Arma. Arma de Luchador. Las guantillas, coderas, rodilleras, botas y hombreras de los Gladiadores, por regla general, difieren de las del resto de luchadores; están preparadas para producir heridas a Distancia Corta. De este modo, todos los ítems anteriormente dichos incluirán cuchillas y pinchos metálicos incrustados y cuando se utilicen para golpear causarán 1 punto de Daño adicional. Además, cuando el Gladiador entre en Traba Cuerpo a Cuerpo o en Traba en el Suelo, debido a los arañazos e incisiones fortuitas que producen estos filos, producirá 1 punto de Daño adicional por turno, sin posibilidad de salvación y en una localización aleatoria que se determinará mediante un chequeo de localización de impacto.

FALCATA
Coste: 25 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: 6 / 2D4 horas.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Mercenario Gladiador.
Descripción: Arma de Luchador. Hablamos del arma por excelencia de los Gladiadores, letal en las distancias cortas y muy liviana a la par que resistente. Tiene la ventaja de que, si se pierde en un lance del combate, la proximidad con el rival permite trabarse directamente y sin demora en combate cuerpo a cuerpo sin arma. Posee una CON de 1D6+3, un Daño 3, una CAP 2 y una Distancia Corta. Para manejar la Falcata hay que utilizar la técnica Ataque con Espada.

RED
Coste: 20 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: 4 / 2D4 horas.
Capacidad: 2
Restricción: lista de Mercenario Gladiador.
Descripción: Arma de Luchador. Se trata de una red, muy parecida a la de un pescador, pero adaptada para sujetarla con la mano menos hábil en lugar de un escudo. No sirve para atacar ni bloquear al uso, es un arma casi pasiva; en Distancia Media o Corta, proporciona un modificador de -2 a todos los chequeos de DES del adversario al atacar y en los chequeos de Esquivar en combate. Si se arroja sobre el enemigo, con la técnica Disparo Genérico, y éste no logra Esquivar, provocará una penalización de -3 a todos sus chequeos mientras permanezca enredado. Para desenredarse, hay que superar un chequeo de DES e invertir 1 A/A. Dispone de CAP 2, CON 5 y no puede ser cortada durante el combate.

RODELA
Coste: 30 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: 5 / 2D4 horas.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Mercenario Gladiador.
Descripción: Arma de Luchador. Se trata de una suerte de escudo pequeño o coraza en el brazo que permite al Gladiador bloquear los ataques del adversario y, a su vez, realizar ataques con un pincho tan largo como un cuchillo que tiene en su extremo o en el centro. Se porta en el antebrazo y ofrece una Salvación de 1D3. Se puede utilizar para realizar técnicas de la Escuela del Escudo o de la Escuela de las Armas de Filo. Pertenece a la familia de los escudos, posee una CON 1D4+2, tiene un Daño 1, una CAP 1 y se utiliza en Distancia Corta. Proporciona +1 a bloquear.

TRIDENTE GLAUDIUS
Coste: 35 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: 6 / 3D4 horas.
Capacidad: 5
Restricción: lista de Mercenario Gladiador.

Descripción: Arma de Luchador. Hablamos de un arma muy parecida a una lanza, aunque todo su cuerpo es de metal, es tan larga como un hombre y tiene en su extremo tres pinchos en lugar de uno. Posee una CON de 1D8+4 y un Daño 5, una CAP de 5 y una Distancia de Combate Larga. Proporciona +1 al resultado de los chequeos para bloquear desde Distancia Larga. Para utilizar el Tridente Glaudius, hay que conocer la técnica de Ataque Genérico con Bastón.

YELMO DE GLADIADOR
Coste: 25 Reales.
Dificultad de Creación/Tiempo: 7 / 2D4 horas.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Mercenario Gladiador.
Descripción: Arma de Luchador. No es sino un casco de metal que cubre completamente la cabeza y el rostro del Gladiador. Generalmente, posee una rejilla abatible en la cara y un vuelo en la parte baja que protege parte de los hombros y la zona superior de la espalda. Posee un nivel de SIC Medio, Salvación de 2D6, CON de 1D8+2 y CAP de 1. Penaliza los chequeos de SUB, AGI y PER con un -2.

LISTA DE TRETAS DE PERRO
ARMA DENTADA
Dificultad de Creación: +1
Restricción: sólo Espadas, Mazas y Bastones. Lista de Mercenario Perro de la Guerra.
Descripción: Propiedad de Arma. Treta de Perro. El arma del mercenario tendrá unos filos o dientes que harán que su adversario pierda el equilibrio cuando lo golpeen. En cada ataque que el mercenario consiga restar PV a su adversario, éste deberá realizar un chequeo de Equilibrio con –1 porque, al retirar el arma, los salientes se engancharán con las ropas o correajes de la coraza que lleve. De no superar el chequeo, caerá al suelo.

CARROMATO LIGERO
Coste: 300 Reales.
Capacidad: no portable. Transporta hasta 1000 kg.
Restricción: lista de Mercenario Perro de la Guerra.
Descripción: Treta de Perro. A diferencia de otros carromatos, éste está preparado para transportar más carga, circular el doble de rápido y hacer la mitad de ruido que un carromato normal.

CHALECO ALMOHADILLADO
Coste: 40 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Mercenario Perro de la Guerra.
Descripción: Treta de Perro. Se trata de un chaleco que cubre el torso y la espalda. Está confeccionado con telas muy rígidas y almohadillado en su interior. Será muy difícil que un proyectil se clave en el cuerpo del mercenario. Cuando un proyectil impacte en el chaleco, el PJ chequeará con su SIC y, de superar el chequeo, el proyectil no producirá ningún daño. En el caso de que cualquier otra arma golpee contra el chaleco, se deberá volver a chequear con su SIC. De superar la tirada, el chaleco absorberá todas las heridas, perdiendo tantos niveles de CON como puntos de daño reciba. El chaleco puede llevarse bajo la ropa o coraza y no aporta negativos de ningún tipo. Pertenece a la familia de las corazas, tiene un nivel SIC Bajo, de CON Medio y CAP 1.

CUCHILLO CON COMPARTIMENTO
Coste: 16 Reales.
Capacidad: 1
Restricción: lista de Mercenario Perro de la Guerra.
Descripción: Treta de Perro. Se trata de un cuchillo cuya vaina se desenrosca mostrando una cámara hueca en su interior en la que se puede guardar un mapa pequeño, unas ganzúas, una sustancia, una llave u otros objetos que sean muy pequeños. Posee todos los atributos que un cuchillo normal. Pertenece a la familia de las espadas, es de Distancia Corta, Daño 1, CON 1D4 y CAP 1.

ESPEJO DE MUÑECA
Coste: 10 Real.
Capacidad: 10/1
Restricción: lista de Mercenario Perro de la Guerra.
Descripción: Treta de Perro. Hablamos de un pequeño espejo que se ata con cuerdas o tela a la muñeca. Siempre que su usuario se encuentre en un sitio abierto donde incidan directamente los rayos del sol, podrá deslumbrar a su oponente. El espejo aporta un modificador de +2 a la técnica de combate Cegar al Adversario.

FRASCO OLOROSO
Coste: 3 Real.
Capacidad: 10/1
Restricción: lista de Mercenario Perro de la Guerra.
Descripción: Treta de Perro. Se trata de un pequeño frasco que contiene una planta muy hedionda. Cuando se arroja el frasco contra un enemigo, al romperse, éste se verá envuelto por un hedor nauseabundo. El adversario recibirá una penalización de –1 a todas sus acciones durante ese turno. Se considera un arma arrojadiza y podrá usarse con Disparo Genérico, Arrojar Armas o Usar Herramienta.

LIBRO DE CUENTAS
Coste: 5 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Mercenario Perro de la Guerra.
Descripción: Treta de Perro. Con este registro, el mercenario podrá llevar sus cuentas al día; dispondrá de una relación completa y detallada de sus ingresos, gastos y deudas pendientes. La buena gestión le reportará un 10% adicional de beneficios en sus negocios.

MUÑEQUERA CON GUITA
Coste: 2 Reales.
Capacidad: 5/1
Restricción: lista de Mercenario Perro de la Guerra.
Descripción: Treta de Perro. Se trata de una muñequera con un sedal de pesca muy fino y resistente que el mercenario engancha al mango de cualquier arma que empuñe. Será imperceptible y lo suficientemente largo como para evitar que entorpezca sus movimientos. Cuando el mercenario pierda el arma, podrá recogerla invirtiendo 1 A/A y superando un chequeo de Dificultad Simple de DES. Recuperar el arma de esta manera le permitirá no cambiar de distancia de combate ni sufrir negativos por desviar la atención.

PARCHE
Coste: 2 Reales.
Capacidad: 15/1
Restricción: lista de Mercenario Perro de la Guerra.
Descripción: Treta de Perro. Independientemente de si está tuerto o no, un Perro de la Guerra puede decidir utilizar un parche para aparentar mayor fiereza. Este ítem proporciona un modificador de +2 a los chequeos de Intimidar y Negociar, y una penalización de –1 al resultado de cualquier chequeo relacionado con la vista.

SAQUITO DE PIMIENTA
Coste: 1 Real.
Capacidad: 10/1
Restricción: lista de Mercenario Perro de la Guerra.
Descripción: Treta de Perro. Un mercenario puede utilizar este ítem con la técnica de combate Cegar al Adversario. La pimienta es tan agresiva para los ojos del oponente que el efecto de la técnica se prolonga 2 turnos adicionales.



CAPÍTULO VI
EQUIPO Y MERCADO

Sinuosos callejones me conducen a las entrañas de la oscura ciudad, allí adonde quiero ir. Multitud de avenidas comerciales abarrotan estos barrios y se convierten en el verdadero centro del comercio en Necros. Armas, objetos exóticos, libros malditos, incluso información de primera mano pueden ser hallados en los puestos del lugar.

Tras marcharse el sol y llegar la noche, la ilusión de calma y el escaso bullicio no suponen más que una mascarada para los ojos de un foráneo, pues todo el mundo aquí sabe que la ciudad nunca duerme, que el tiempo es dinero, y que cualquier puesto puede ofrecer la amalgama más exclusiva o la muerte más inopinada para un mismo cliente.

El Vergel - El Escriba de los Muertos

Todo aquello que se puede comprar en los mercados y bazares de Necros se encuentra en este capítulo. Una extensa y descriptiva lista de equipo, provisiones y objetos de naturaleza mágica queda a la completa disposición del aventurero. Además de todo esto, encontraremos las reglas de creación de las armas y el Bestiario.

ERARIOS, EQUIPO Y MERCADO

Estrechamente ligados a la Creación de Personaje, los Erarios y los distintos Mercados permiten al PJ adquirir todo tipo de bienes y armas con los que poder afrontar las partidas. Disponer de una variada Lista de Artículos del Mercado Oficial permitirá, tanto al *Master* como a los jugadores, profundizar más en el contexto comercial de cualquier ciudad del Continente.

ERARIOS

Los Erarios no son sino el poder económico y adquisitivo del PJ según su profesión y edad. Aparecen especificados en cada Especialización de Profesión. Dentro de los Erarios se distinguen dos tipos: la Bolsa, que es el dinero con el que cuenta el PJ en el momento de su creación, y el Sueldo, que es la remuneración que el PJ recibe por realizar misiones o por su trabajo. En ambos casos, cada Especialización especificará una cantidad que debe multiplicarse por el ME del PJ.

Ejemplo: un Soldado Regular Maduro dispone de un ME de 4, por lo que tendrá, en el momento de su creación, una Bolsa de 20 x 4 + 2D60 Reales, mientras que disfrutará de un Sueldo semanal de 2 x 4 Reales.

Con estos Erarios, el PJ podrá comprar todo tipo de objetos, alimentos y equipo en la Lista de Equipo de su Especialización de Profesión o en los distintos tipos de mercados existentes.

EQUIPO

El PJ tendrá a su disposición la Lista de Equipo exclusiva de su Especialización de Profesión. Cabe destacar que algunos de estos artículos exclusivos están al alcance de más de una especialización, tanto de la misma profesión como de profesiones diferentes; cada ítem especificará cuáles son los usuarios que pueden adquirirlo. Además de estos objetos de especialista, el PJ podrá comprar todo tipo de artículos comunes con los que se comercia en los diversos mercados que se describirán a continuación. En el momento de la Creación de Personaje, para adquirir un artículo bastará con pagar su precio. Sin embargo, durante las partidas será necesario encontrar la tienda o proveedor apropiado. El coste de cada artículo, en principio, dependerá del mercado al que pertenezca.

MERCADO OFICIAL

Se considera Mercado Oficial a todo aquel comercio o zona comercial que tenga sus documentos en regla y que pague sus impuestos al estado que ostente las competencias comerciales de la región en la que dicho negocio se ubique. Por regla general, estas tasas serán del 10% del importe de cada venta o servicio prestado. El documento que autoriza estas actividades es la Licencia de Venta. Como norma, y si el *Master* no decide lo contrario, un comercio del Mercado Oficial sólo podrá vender los artículos consignados en las Listas de Artículos de Mercado Oficial, descritas al final de este capítulo. Cabe señalar que será frecuente que los diversos negocios se centren en artículos pertenecientes a tan sólo algunas categorías, como puedan ser alimentación o equipamiento, entre otros.

Mercado Especializado

Existe un Mercado Especializado que vende los artículos exclusivos de cada profesión cumpliendo todos los requisitos legales del Mercado Oficial. Podremos encontrar comercios de alquimia, de brujería, comercios para artículos de mercenarios, de ladrones, de bardos y de cualquier profesión que tenga una Lista de Equipo propia. Cualquiera podrá comprar en estos comercios, pero si se adquiere un artículo no perteneciente a la Especialización de Profesión del PJ, éste costará el doble de su precio habitual, aunque si se trata de un objeto mágico o místico se triplicará su valor. Vender un producto a alguien que no pertenezca al gremio concreto a un precio inferior al doble de su valor –o el triple, en el caso de objetos mágicos o místicos– se considera delito.

Mercado Libre

También existe un mercado del regateo, donde todo puede comprarse y venderse al precio que sea, donde no importará la profesión del comprador ni la procedencia del artículo. Hablamos del Mercado Libre y es un mercado completamente ilegal. Cualquiera podrá encontrar artículos a precios muy inferiores a los oficiales, ya que puede tratarse de mercancía robada o de contrabando. Tampoco será extraño encontrar artículos con precios desorbitados a los que los vendedores atribuyen propiedades únicas, un mercado donde la estafa está a la orden del día. En este tipo de establecimientos se puede encontrar prácticamente cualquier objeto. Cualquier comerciante que no posea una Licencia de Venta o no tenga permiso para vender será parte del Mercado Libre. Éste es el mercado en el que operan las mafias y por el que más dinero, armas y joyas circulan.

LA MONEDA

En Necros, todo orbita en torno a dos factores: la política y el dinero. Necros se encarga de acuñar monedas para todo el Continente y se podría decir que es el propio Estado de Necros el que establece el precio de las divisas. Existen tres tipos de moneda: el Drakma, que es la moneda de oro –y de mayor valor–; el Real, de plata o bronce, la más común, y divisa oficial de la mayoría de reinos; y, por último, el Escudo, moneda de cobre y de uso habitual entre las clases más bajas. En la siguiente tabla de equivalencias se muestra el valor de cada moneda.

T38 - Valor de las Monedas			
Moneda	**Valor**	**CAP**	**Aleación**
1 Drakma (D)	10 Reales	20/1	Oro
1 Real (R)	1 Real	50/1	Plata / Bronce
1 Escudo (E)	1/10 Real	100/1	Cobre

CONCEPTOS GENERALES

Explicaremos ahora los conceptos que se incluyen en todos los artículos que aparecen en las listas del Mercado Oficial. Se describirán los términos Artículo, Coste, CAP y Descripción.

-*Artículo:* el nombre distintivo del objeto en cuestión.

-*Coste:* marca el precio de un artículo. En la inmensa mayoría de casos, se indicará en Reales.

-*CAP:* es la Capacidad del objeto, esto es, el espacio que ocupa y su peso. Mide tanto la masa como la ergonomía.

-*Descripción:* aclara qué es el artículo, sus principales cualidades, funciones y su presentación.

LA CAPACIDAD DE LOS OBJETOS

La Capacidad surge como medida necesaria para cuantificar todo lo que un PJ puede llevar encima. Se aconseja seguir un criterio dinámico basado en la lógica, incluso desechar su recuento si se hiciera tedioso, pero creemos necesario introducirlo para que el *Master* disponga de un recurso oficial cuando algún jugador intente abusar de las leyes de la física, y también lo creemos un concepto útil para ayudar a dimensionar objetos cuyo peso y tamaño no resulten evidentes.

Cada punto de Capacidad vendría a representar, o bien 1 Kg de masa, o bien un volumen o un diseño lo suficientemente poco ergonómico como para que cargarlo suponga unas molestias equivalentes a las de cargar con 1 kg de masa.

Ejemplo: una botella de agua de 1 litro pesa 1 kg, por lo que se contabiliza como CAP 1. Sin embargo, portar un taburete de mimbre, un material muy ligero que no haría que el objeto llegara a pesar 1 kg, también podrá representar CAP 1, no por su masa, si no por lo incómodo que puede ser llevarlo encima debido a su forma.

Los objetos cuya CAP se mida en unidades enteras no son difíciles de contabilizar, pero existen otros artículos que poseen CAP 2/1, 5/1, 10/1 o 20/1, entre otras. El primer dígito marca el número de objetos de ese tipo que sumarían 1 punto de CAP. Si se poseen varios objetos de una misma clase y todos juntos no suman siquiera 1 punto de CAP, es recomendable no contarlos para hacer más dinámica la partida.

Ejemplo: un PJ carga con dos pelajes de lobo, de CAP 2/1, cuatro esferas pequeñas de cristal de CAP 10/1 y dos huevos de CAP 2/1. Los dos pelajes suman 1 punto de CAP, los dos huevos también suman 1 punto de CAP, no por su peso ni tamaño, si no por el cuidado que hay que tener para evitar que se rompan si van dentro de un bolsillo o en la bolsa. Por su parte, las cuatro esferas pequeñas de cristal no llegan a sumar 1 de CAP, por lo que no las tendremos en cuenta.

OBJETOS MÁGICOS Y MÍSTICOS

Los objetos mágicos son uno de los principales alicientes de un mundo fantástico. Encierran secretos remotos y pueden llegar a liberar grandes poderes a pesar de mostrar un aspecto común o poco llamativo. Se pueden distinguir dos tipos: los Mágicos y los Místicos.

Cualquier PJ o PNJ puede utilizar Objetos Mágicos sin restricción alguna, sin precisar chequeos de POD para activar sus cualidades mágicas y sin la necesidad de conocer ninguna habilidad adicional. En cambio, los Objetos Místicos requieren, para desatar sus efectos, haber aprendido la Habilidad Mágica Usar Místico e invertir las A/A que determine su descripción.

Reglas Generales de los Objetos Mágicos y Místicos

-*No pueden dañarse:* ningún objeto mágico o místico podrá sufrir daños provocados por armas que no sean mágicas.

-*Pueden dañar a objetos normales:* los objetos mágicos o místicos podrán dañar, siempre que el efecto mágico produzca un deterioro, a cualquier tipo de objeto o arma normal, sea cuales fueren sus propiedades.

-*Pueden dañarse entre sí:* cualquier arma mágica o mística podrá dañar a un objeto mágico o místico, salvo que el objeto tenga cualidades mágicas que determinen lo contrario, y viceversa, el efecto de un objeto mágico o místico podrá dañar a un arma mágica o mística si las cualidades de la misma no especifican lo contrario.

-*Objetos Embrujados:* un objeto normal que quede bajo los efectos temporales de una Invocación, pasará a denominarse objeto embrujado y, mientras dure la Invocación, se considerará a todos los efectos un objeto mágico o místico, según sea o no necesario chequear con POD para activar las cualidades mágicas.

-*No aportan experiencia –sólo para Objetos Mágicos–:* no todo son ventajas cuando se utilizan estos objetos. Cuando el PJ realice una acción sirviéndose de un objeto mágico no recibirá, en ningún caso, Puntos de Experiencia, aunque la ejecución sea exquisita.

-*Objeto Único:* sólo unos pocos objetos están catalogados como Objeto Único en su descripción. Esto quiere decir que tan sólo existe ese ejemplar en todo el mundo conocido.

Nivel de Disponibilidad

Al tratarse de objetos tan especiales, para adquirirlos no basta con acudir a un comercio especializado y disponer del dinero suficiente. Este tipo de objetos están sujetos a un nivel de Disponibilidad (ND), ya que son poco abundantes y muy codiciados. No todos los comercios especializados tendrán estas maravillas.

En cualquier caso, cuando un PJ desee comprar un

objeto mágico o místico concreto tendrá, previamente, que realizar un chequeo de Disponibilidad. Necesitará obtener en 1D10 un resultado igual o superior al nivel que especifique el objeto o, de lo contrario, no estará disponible.

Los Niveles de Disponibilidad equivalen a los niveles utilizados para las amalgamas. En la siguiente tabla se muestran.

T39 - Nieveles de Disponibilidad	
Disponibilidad	**Disponibilidad**
Excesivo (3)	Podo Disponible (7)
Abundante (4)	Escaso (8)
Muy Disponible (5)	Exótico (9)
Disponible (6)	Legendario

Como muestra la tabla, no existen niveles por debajo de Excesivo (3) y aparece un nivel, Legendario, que no se aplica en las amalgamas y sí en los objetos de cualidades mágicas. Los objetos de nivel Legendario no se podrán comprar, únicamente se obtendrán como recompensa de una partida o campaña de dificultad considerable.

La alquimia y los Objetos Mágicos y Místicos

Desde un pasado muy remoto, la alquimia y sus secretos han estado ligados en parte a los objetos con cualidades mágicas. Según hemos visto en la profesión de los Alquimistas, los Taumaturgos atribuyen tanto Propiedades Mágicas como Místicas a cualquier tipo de objeto. Cualquier Objeto Mágico o Místico de las listas estará afectado por las reglas de decantación y atribución de Propiedades de los Taumaturgos.

De este modo, un Alquimista podrá decantar el efecto de un Objeto Místico para guardarlo a modo de Esencia Mística. Y a su vez, si ansía atribuir otra Propiedad Mágica o Mística a un objeto ya mágico de por sí, podrá hacerlo sin dificultades. Perfectamente podrán convivir en un objeto Propiedades tanto Mágicas como Místicas, sólo se deberá decidir cuál se utiliza en cada momento, siempre y cuando su portador sea consciente de las distintas propiedades del objeto que tiene en su poder.

EJEMPLO DE CREACIÓN

Aunque no se trata de creación propiamente dicha, la adquisición de bienes se podría considerar la última etapa antes de empezar a jugar con nuestro PJ. Ahora corresponde elegir el equipo y las armas con las que Krin comenzará su primera aventura.

Erarios

Lo primero será calcular la Bolsa de la que dispone el personaje. Se deberá consultar el apartado de Erarios de la Especialización de Profesión, chequear para la cantidad aleatoria y sumar las cantidades. En el caso de Krin, por ser un Bardo Arcano Adolescente, dispondrá de una Bolsa de 25 por su ME -2- más 2D60 Reales, de cuya tirada aleatoria obtenemos 120 Reales y 50 Reales más por la multiplicación de su ME. Todo hace un total de 170 Reales para gastar en equipo y armas.

Equipo

Para empezar, en la Creación de Personaje, sólo se pueden comprar los artículos de dos sitios, de las Listas del Mercado Oficial o de las listas de la Especialización propia del PJ. Decidimos equiparlo con los siguientes artículos, donde indicamos su Coste y su Capacidad: un juego de Botas de Cuero (5Reales, CAP 2/1), Ropa Interior (1R, 10/1), Ropa Invierno (4R, 1), Capa (5R, 2/1), Yesca y Pedernal (8E, 2/1), Petate de 10 de CAP (2R, 2/1), Cantimplora Grande de 2 Litros (1R, 2/1) y una botella de 1 litro de Agua Miel (5E, 2/1). Sólo un objeto se ha comprado en la Lista de Sonidos Mágicos y es un Instrumento Mágico, concretamente un Laúd (150R, 3). Todo ha costado 168 Reales y 8 Escudos, y todo ello ocupa una CAP del PJ igual a 7 puntos. Puesto que no pasa su CAP 10, Krin no perderá PC al portar todos estos objetos.

En el momento de la Creación de Personaje, el *Master* puede dar por sentado que el PJ posee de base algunas ropas y artículos primarios, evitando así tener que invertir parte de su bolsa en ellos. Tanto el criterio que hemos adoptado nosotros como el de no tener que comprar las ropas del PJ son válidos.

LISTA DE ARTÍCULOS DEL MERCADO OFICIAL

T40 - Artículos de Hospedaje			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Alojamiento en casona	5 R	-	1 noche de alojamiento. Incluye habitación individual, con cama y mantas, y desayuno.
Alojamiento en posada	2 R	-	1 noche de alojamiento. Incluye habitación individual, con cama pero sin mantas.
Alojamiento en parador	10 R	-	1 noche de alojamiento. Incluye habitación individual, con cama, sábanas y baño propio, así como desayuno, comida y servicio de limpieza de ropa.

T40 - Artículos de Hospedaje			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Alquiler de vivienda	100 R	-	1 mes de alquiler. Cualquier tipo de vivienda de no más de 50 m2. Por cada 50 m2 adicionales, se incrementa el precio proporcionalmente. Cuenta con calidades bajas/medias, cualquier lujo puede ser cobrado como extra.
Comida	2 R	-	Una única comida individual. Consta de primer y segundo plato. Un menú incluye pan, agua, frutas y carne o pescado. Se considera 1 ración de comida.
Desayuno	1 R	-	Consta de pan, agua, leche, fruta y carne o cereales. Se considera 1 ración de comida.
Media pensión	2 R	-	Aparte del desayuno, se incluye el almuerzo. La comida consta de primer y segundo plato. El menú consta de pan, agua, cerveza, frutas y carne o pescado. Cuenta como 2 raciones de comida.
Pensión completa	3 R	-	Aparte del desayuno y el almuerzo, incluye la cena. La cena consta de primer y segundo plato. El menú consta de pan, agua, cerveza, frutas, sopa o caldo y carne o pescado. Cuenta como 3 raciones de comida.

T41 - Artículos de Alimentación y Provisiones			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Aceite	12 R	1	1 litro de aceite de oliva para cocinar. No incluye el recipiente para almacenarlo.
Agua	2 E	2/1	1 litro de agua potable. No incluye el recipiente para almacenarla.
Agua miel	5 E	2/1	1 botella de 1 litro de esta preciada bebida tabernaria. Se considera bebida alcohólica.
Arroz	8 R	1	1 kg de cereales. No incluye recipiente.
Azúcar	8 R	1	1 kg de esta sacarosa. No incluye recipiente.
Barril de agua	5 R	15	Barril de madera con 50 litros de agua potable.
Barril de agua miel	20 R	15	Barril de madera con 50 litros de agua miel. Tiene un pequeño grifo en su parte inferior.
Barril de cerveza	45 R	15	Barril de madera con 50 litros de cerveza. Tiene un pequeño grifo en su parte inferior.
Barril de ron	30 R	15	Barril de madera con 50 litros de ron. Tiene un pequeño grifo en su parte inferior.
Barril de sidra	45 R	15	Barril de madera con 50 litros de sidra. Tiene un pequeño grifo en su parte inferior.
Barril de vino	45 R	15	Barril de madera con 50 litros de vino. Tiene un pequeño grifo en su parte inferior.
Barril de whisky	30 R	15	Barril de madera con 50 litros de whisky. Tiene un pequeño grifo en su parte inferior.
Carne	6 R	1	1 kg de carne sazonada o marinada. Se conserva hasta 40 días. Equivale a 4 raciones de comida.
Cereales	1 R	1	Saco de 1 kg de cereales para cocinar. Equivale a 8 raciones de comida.
Cerveza	1 R	2/1	1 jarra de 1 litro de esta bebida. Se considera bebida alcohólica de baja graduación.
Especias	10 R	1	1 kg de un tipo de especia. Viene presentado en un saco o una bolsa con cordón por cierre.
Frutas	10 R	1	Bolsa de 1 kg de un tipo de fruta. Su conservación varía entre 3 y 12 días. Equivale a 4 raciones de comida.

T41 - Artículos de Alimentación y Provisiones			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Frutos secos	6 R	1	Bolsa de 1 kg de un tipo de frutos secos. Tienen una larga conservación, varios meses. Alto poder energético.
Harina	4 R	1	Saco de 1 kg de cereal molido.
Huevos	5 R	2/1	1 docena de huevos. No incluyen recipiente.
Jamón	14 R	1	1 kg de jamón curado. Su conservación es de 30 días. Equivale a 4 raciones de comida.
Queso	10 R	1	1 kg de queso de cabra, oveja o vaca. Completamente curado. Conservación de hasta 2 meses en un lugar fresco.
Ración de comida	15 E	4/1	Se trata de una ración de comida estándar preparada para que un aventurero la lleve consigo. La ración comprende 1 comida. Para evitar el cansancio, son imprescindibles 3 comidas al día.
Ron	7 E	2/1	1 botella de 1 litro. Se considera bebida alcohólica de alta graduación.
Sal	5 R	1	Un saco de 1 kg de sal.
Sidra	1 R	2/1	1 botella de 1 litro. Se considera bebida alcohólica.
Verduras	8 R	1	1 kg de verduras variadas para cocinar. No incluye recipiente. Conservación entre 3 y 12 días.
Vino	1 R	2/1	1 botella de 1 litro. Se considera bebida alcohólica.
Whisky	7 E	2/1	1 botella de 1 litro. Se considera bebida alcohólica de alta graduación.

T42 - Suministros			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Algodón	70 R	2	1 kg de fibra de algodón. Del algodón se pueden obtener distintos productos, entre ellos, textiles. Viene en paquetes precintados.
Barril de brea	20 R	50	Barril de madera con 50 litros de brea. La brea es una sustancia viscosa y oscura altamente inflamable y difícil de limpiar.
Bobina de algodón	3 R	10/1	Pequeña bola de algodón enrollado en un palo o cartón. Cada bobina equivale a 10 metros de hilo de algodón.
Bobina de hilo	2 R	20/1	Pequeño cilindro de madera con hilo de costura enrollado a su alrededor. Equivale a 50 metros de hilo.
Bobina de seda	5 R	20/1	Pequeño cilindro de madera con hilo de seda para coser enrollado a su alrededor. Equivale a 50 metros de hilo.
Bronce	20 R	1	1 kg de este mineral en bruto, sin pulir.
Cobre	6 R	1	1 kg de cobre en piedra.
Componente musical	5 R	3/1	Pieza, parte o material necesario para la creación de Instrumentos Musicales. Existen miles de componentes distintos.
Coral rojo	150 R	1	1 kg de coral rojo marino sin tratar. Tan caro como el oro, muy utilizado en la confección de joyas.
Diamante	400 R	1	1 kg de este mineral en bruto, sin tratar. El mineral más preciado en la confección de joyas.
Esfera pequeña de cristal	1 R	10/1	1 esfera pequeña de cristal con una abertura con cierre. Se utiliza para guardar sustancias o hacer artefactos explosivos.
Eterito	300 R	1	1 kg de este mineral con cualidades especiales. Sin pulimentar. Suele ser del color del yeso o azulado. Generalmente utilizado por los ingenieros.

T42 - Suministros			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Hierro	7 R	1	1 kg de este mineral en bruto, sin pulir.
Leña	4 E	1	1 kg. Uno o dos troncos de leña para cocinar y hacer hogueras. Cada kg tarda 1 hora en consumirse.
Madeja de hilo	50 R	5	Se trata de una gran bobina industrial de 5 kg de hilo. Se usa para máquinas tejedoras.
Madera	1 R	1	1 kg de madera de pino, roble o abeto. Generalmente se presenta en tacos o láminas bien cortadas. Hay de todas las medidas.
Minium	500 R	1	1 kg de este mineral con ciertas características mágicas. Sin pulimentar. En la mayoría de los casos es translúcido y parecido al diamante. No se considera un objeto mágico al uso salvo que sea manipulado para convertirse en uno.
Oro	150 R	1	1 kg de oro en bruto.
Ovillo de lana	3 R	2/1	Bola de lana enrollada para tejer.
Paja	3 E	1	Saco de 1 kg de paja.
Pastilla de jabón	1 R	10/1	Pequeña porción de jabón para la higiene personal.
Pelaje de lobo	5 R	2/1	1 m2 de piel de lobo, sin la cabeza ni las garras. Enrollada con cuerdas. Protege de temperaturas de hasta -5 grados.
Pelaje de oso	10 R	1	2 m2 de piel de oso, sin la cabeza ni las garras. Enrollada con cuerdas. Protege de temperaturas de hasta -15 grados.
Piedras preciosas	100 R	1	1 kg. Una bolsa de cuero con pequeñas piedras labradas.
Piel tratada	5 R	3/1	1 m2 de cuero o cualquier otro tipo de piel curtida, que puede utilizarse para confeccionar prendas para el invierno.
Plata	30 R	1	1 kg de plata en bruto.
Porción de materia para forja	5 R	1	1 kg de hierro, acero, madera, cuero u otros materiales comunes para forjar armas.
Porción de Minium	30 R	10/1	1 cristal de 50 gramos. El cristal se presenta toscamente pulimentado. No se considera un objeto mágico al uso salvo que sea manipulado para convertirse en uno.
Sangre de una raza	10 R	8/1	1 pequeño frasco con 15 ml de sangre de una raza determinada.
Seda	85 R	1	Una madeja de 1 kg de hilo puro de seda de un color a determinar.
Semillas	5 R	1	Un saco de 1 kg de semillas de una planta o un árbol determinado.
Sílex	2 R	1	1 kg de piedra de sílex para elaborar armas primitivas y muy afiladas. Se astilla fácilmente.
Sustancia miscelánea	10 R	8/1	1 frasco de sustancia. Hablamos de las sustancias necesarias para otras más complejas y con una utilidad concreta. Se requieren para la creación de pócimas, pociones, elixires, virus, esencias o amalgamas entre otros. Es tan amplio el abanico de sustancias que componen esta categoría que se las denomina "misceláneas".
Sustancias para amalgamas	5 R	10/1	Una de estas sustancias permite crear una única amalgama.
Tabaco	4 R	1	1 saco de 1 kg con hojas secas de tabaco, listas para su consumo.
Tabaco de liar	5 E	10/1	Bolsita de 100 gramos de tabaco seco para liar. Permite hacer 30 cigarros o rellenar 30 veces una pipa.

T43 - Artículos de Equipamiento			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Alforjas medianas	5 R	2/1	Un juego de dos bolsas de cuero para transportar cosas sobre una montura. Dispone de una CAP de 10.
Alforjas grandes	7 R	1	Un juego de dos bolsas de cuero para transportar cosas sobre una montura. Dispone de una CAP de 20.
Barda de cuero	5 R	1	Armadura para guarnecer el cuerpo de un caballo en combate. Íntegramente de cuero. Mismas características que la cota de cuero.
Barda de malla	10 R	1	Armadura para guarnecer el cuerpo de un caballo en combate. Íntegramente de cota de malla. Mismas características que la cota de malla.
Barda de anillos	20 R	1	Armadura para guarnecer el cuerpo de un caballo en combate. Íntegramente de cota de anillos. Mismas características que la cota de anillos.
Barda ligera	15 R	2	Armadura para guarnecer el cuerpo de un caballo en combate. Íntegramente de metal. Mismas características que la armadura ligera.
Barda pesada	30 R	3	Armadura para guarnecer el cuerpo de un caballo en combate. Íntegramente de metal. Mismas características que la armadura pesada.
Barda de escamas	25 R	2	Armadura para guarnecer el cuerpo de un caballo en combate. Íntegramente de metal y cuero. Mismas características que la armadura de escamas.
Bolsa de cintura	5 R	3/1	Bolsa atada a la cintura para llevar pequeños objetos. Dispone de una CAP de 3.
Cantimplora grande	1 R	2/1	Recipiente de 2 litros de capacidad. Dispone de una correa para ser portada. No incluye líquido.
Cantimplora media	5 E	3/1	Recipiente de 1 litro de capacidad. Dispone de una correa para ser portada. No incluye líquido.
Carcaj	5 R	1	Bolsa de cuero que se une al cinto y que permite transportar flechas o virotes. Capacidad máxima de 20 proyectiles.
Cuerda	2 R	4/1	1 metro de cuerda. Se puede comprar una cuerda de tantos metros como se quiera.
Equipo de escalada	5 R	1	Compuesto por piolet, arneses y enganches para la roca.
Equipo de acampada	5 R	2	Dispone de un saco que protege del frío, hasta un mínimo de 0 grados, y aislante para el suelo.
Equipo de primeros auxilios	40 R	1	Está compuesto por una pequeña bolsa con vendas, alcohol, hilo, aguja y tablillas.
Kit para desollar y esquilar	9 R	2/1	Pequeña bolsa de cuero con una tijera especial, un pequeño cuchillo y una piedra.
Macuto grande	4 R	2/1	Mochila que permite guardar hasta 16 puntos de CAP.
Macuto medio	3 R	2/1	Mochila que permite guardar hasta 12 puntos de CAP.
Macuto pequeño	2 R	2/1	Mochila que permite guardar hasta 8 puntos de CAP.
Petate	2 R	2/1	Bolsa que se puede llevar en la espalda o en la mano que permite contener hasta 10 puntos de CAP.
Zurrón cruzado	1 R	2/1	Bolsa con una cuerda para llevarla colgada de un hombro y cruzada hasta la cadera del lado opuesto. Permite guardar hasta 5 puntos de CAP.

T44 - Artículos de Vestir			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Abrigo de piel	10 R	1	Piel de oso, lobo o cualquier otro animal.
Botas de cuero	5 R	2/1	Un par de botas de caña. Cubren hasta la rodilla o poco más abajo.
Botines	3 R	3/1	Un par de botines de cuero, paño o lienzo. Sólo cubren hasta un poco más arriba del tobillo.
Bufanda o pañuelo	3 R	3/1	Bufanda o pañuelo para el cuello. La bufanda es de lana, y el pañuelo de algún tejido grueso.
Ropa interior	1 R	10/1	Juego de camiseta, calzoncillos y calcetines de algodón.
Capa	5 R	2/1	Capa con broche, de capucha o con cuello.
Casaca	5 R	2/1	Chaqueta ceñida al tronco, con muchos botones y que por su parte trasera llega hasta las corvas.
Chaleco	5 R	3/1	Prenda sin mangas ceñida al tronco que se viste por encima de una camisa.
Chaqueta	5 R	2/1	Prenda para el tronco, abierta por delante y con mangas. Generalmente se luce por encima de camisas o blusas.
Cinto o cinturón	5 R	3/1	Tira, generalmente de cuero, ceñida o ajustada a la cintura con una vuelta, que se fija con botones o broche.
Fajín	1 R	3/1	Prenda de seda ajustada a la cintura con varias vueltas y anudada al final. Muy utilizada sobre una camisa.
Guantes	2 R	4/1	Un par de guantes de tela o cuero.
Pasamontañas	1 R	4/1	Prenda para la cabeza que la cubre por completo. Hecho de lana, generalmente deja al descubierto tan sólo los ojos y la boca.
Pañuelo para la cara	1 R	6/1	Utilizado para cubrir la nariz y la boca del viento o para evitar ser reconocido.
Prendas nobles	10 R	2/1	Prendas ricamente confeccionadas, generalmente utilizadas por la alta sociedad.
Ropa de invierno	4 R	1	Pantalón y camisa de material grueso ideados para soportar bajas temperaturas.
Ropa de verano	2 R	3/1	Pantalón y camisa de material fino ideados para hacer llevaderas las altas temperaturas.
Sandalias	2 R	3/1	Un par de sandalias de cuero. Permiten llevar el pie al descubierto.
Sombrero	5 R	2/1	Prenda para la cabeza con copa y ala. Puede ser de cuero o de tejidos más recios.
Túnica	5 R	2/1	Prenda ancha, de cuerpo completo, que llega hasta las rodillas o más abajo. Generalmente de tela y sujeta en la cintura por un cinto.

T45 - Artículos Variados			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Anillo, pulsera o colgante	10 R	15/1	Precio por cada alhaja.
Antorcha	5 E	2/1	Palo de madera con trapos ajustados en su extremo. Proyecta luz en un radio de 10 metros y dura 20 minutos antes de que el fuego se extinga.
Ariete	200 R	-	Tronco de madera recubierto con metales. Se utiliza para arremeter contra puertas de fortalezas y romperlas. Precisa de un mínimo de 6 hombres para ser portado y utilizado.

T45 - Artículos Variados			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Ariete cubierto	400 R	-	Versión mejorada del ariete tradicional. Está recubierto con un armazón y revestido con metal endurecido para aumentar su resistencia y eficacia. Incluye un sistema de dirección análogo al de la torre de asedio, aunque mucho más simple. Precisa de un mínimo de 10 hombres para ser empujado y utilizado.
Baúl	15 R	20	Arcón de madera con remaches. Permite guardar hasta 20 puntos de CAP.
Bota de vino	8 E	3/1	Pellejo tratado con una abertura y un tapón. Tiene 1 litro de capacidad. Generalmente, se utiliza para contener vino.
Cadena	1 R	2	1m de cadena. Formada por eslabones de hierro. Se puede comprar una cadena de tantos metros como se desee.
Candil	2 R	1	Lámpara de aceite con regulador de luz. Proyecta la luz en un radio de 5 metros. La llama está protegida por un cristal. Puede contener el aceite necesario para iluminar durante una hora.
Catalejo	10 R	3/1	Permite ver a una distancia de hasta 400m.
Cesto	1 R	2/1	Recipiente de mimbre con un asa para portar cosas, generalmente fruta o comida. Permite guardar hasta 3 puntos de CAP.
Barra de lacre	5 R	5/1	Barrita de cera roja para sellar cartas o documentos. Permite sellar 30 manuscritos. Es necesario derretir la cera.
Cofre mediano	10 R	10	Caja de metal o madera reforzada con partes metálicas. Puede contener objetos hasta una CAP de 10. Posee cerrojo y una CON 10.
Cofre pequeño	2 R	5	Caja de metal o de madera reforzada con partes metálicas. Puede contener objetos hasta una CAP de 5. Posee cerrojo y una CON 8.
Cubo	8 E	1	Recipiente de madera con un asa para llevar líquidos u objetos. Puede contener hasta 3 puntos de CAP.
Diamante pulimentado	50 R	50/1	Mineral muy cotizado y caro. Por lo general se engarza en alhajas. Será una piedra minúscula de 2 o 3 mm.
Escala	15 R	8	Útil de asedio, parecido a las escaleras, pero más rudimentario. Se utiliza para trepar a las almenas de una fortaleza salvando las murallas. El coste marca el valor de cada 4m. Deben transportarla 2 hombres.
Espejo pequeño	15 R	2/1	Objeto de mano con superficie reflectante. Puede estar decorado en su parte trasera.
Gafas	40 R	3/1	Montura de metal con cristales que permiten mejorar la visión de aquellos personajes aquejados de miopía o problemas de vista comunes.
Garfio	4 E	3/1	Prótesis, generalmente de metal, con un gancho en su extremo, que se usa para reemplazar una mano cercenada. Habitual entre los piratas y bárbaros.
Grilletes	6 E	1	Utilizados para que los presos o prisioneros no puedan mover los brazos ni las piernas libremente. Los grilletes de manos y pies están unidos con cadenas. Posee cerrojo y una CON 10.
Hoja de papel	5 E	50/1	Hoja en blanco, de un tamaño equivalente a 29x21 cms.
Juego de cartas náuticas	50 R	1	Cilindro de cuero que contiene un juego de cartas náuticas escaladas de un mar o de una parte concreta de un océano. Aparecerán arrecifes, acantilados, calados y mareas.
Juego de cartas	15 R	5/1	Baraja de naipes. Incluye 40 cartas.
Juego de dados	5 R	5/1	Juego de 5 dados con cubilete.
Juego de mapas	50 R	1	Cilindro de cuero que contiene un juego de mapas escalados de un área geográfica del Continente o de una ciudad concreta.

T45 - Artículos Variados			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Juego de papel de liar	5 R	5/1	Papeles muy delgados enrollados con una guita que se usan para liar cigarros. 30 unidades.
Libro	50 R	1	Libro de imprenta con cualquier contenido o información común.
Libro antiguo	100 R	2/1	Libro escrito a mano, de épocas anteriores.
Libro de edición limitada	200 R	1-2	Libro escrito a mano, o de imprenta, con muy pocos ejemplares existentes o incunable.
Lingote de oro	350 R	2	2 kg de oro en un lingote rectangular. Un mineral muy cotizado.
Lupa	5 R	5/1	Objeto de mano con una lente que aumenta la visión de objetos a distancia mínima.
Manta	5 R	2/1	2 m2 de manta. Puede ser de hilo grueso o lana.
Mantelete	50 R	20	Barrera de madera con ruedas utilizada como protección durante la aproximación a un puesto elevado enemigo. Muy utilizado en asedios.
Minium pulimentado	35 R	30/1	Piedra pequeña de este extraordinario mineral. El Minium es un material que puede utilizarse en artes mágicas o científicas. Tamaño de 3 o 4 cm. No se considera un objeto mágico al uso salvo que sea manipulado para convertirse en uno.
Perfume	10 R	3/1	Pequeño frasco que contiene una esencia de olor exquisito.
Pergamino de papel	10 R	5/1	Gran fragmento de papel enrollado sobre sí mismo y cerrado con un trozo de tela.
Piedra preciosa pulimentada	30 R	40/1	Mineral pequeño tratado, de color exótico. Esta piedra se utiliza para engastarse en una joya. Será de 5 mm como máximo.
Pipa de fumar	5 R	4/1	Objeto de madera con boquilla y cazoleta para contener tabaco.
Red de pesca	1 R	1	Red trenzada. Cada ítem equivale a 2 m2 de red.
Rollo de papel	20 R	1	Rollo de pergamino, de varios metros.
Sirviente	1 R	-	Coste diario para contratar a un sirviente.
Tinta y pluma	5 R	3/1	Pequeño frasco de cristal con tinta y una pluma para escribir.
Tiza	5 E	30/1	Arcilla terrosa y compacta que se utiliza para escribir en paredes, suelos y pizarras. Puede ser de cualquier color.
Torre de asedio	800 R	-	Torre de madera de 3 plantas, con ruedas. Se precisan 20 hombres para empujarla. Se utiliza para alcanzar el extremo de una muralla y desembarcar a través de su rampa levadiza.
Vela	4 E	15/1	Cilindro de cera con pabilo en su interior para alumbrar.
Yesca y pedernal	8 E	2/1	Un poco de tela seca inflamable y un par de piedras que producen chispas al hacerlas chocar. Muy útil para encender fuegos.

T46 - Licencias, Títulos y Permisos			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Inmunidad Diplomática	1000 R	5/1	Documento a nombre del PJ que le hace inmune a las leyes que no pertenezcan al reino o estado del que proceda.
Licencia de Ventas	100 R	5/1	Documento acreditado por la Cámara de Comercio que autoriza la actividad mercantil. Su poseedor deberá pagar el 10% de los beneficios que reporten las mercancías o servicios que ofrezca.

T46 - Licencias, Títulos y Permisos			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Permiso de Arma	100 R	5/1	Documento a nombre del PJ que le autoriza para portar un arma en el Estado de Necros. Se necesitarán tantos permisos como armas quiera llevar el PJ.
Permiso de Atraque	50 R	10/1	Documento que acredita que un navío puede atracar en los muelles del Estado de Necros. Cada día de atraque costará 25 R.
Permiso de Permanencia A	300 R	5/1	Documento a nombre del PJ que le autoriza para residir en el Estado de Necros de manera indefinida.
Permiso de Permanencia B	150 R	10/1	Documento a nombre del PJ que le autoriza para residir en el Estado de Necros durante 1 año.
Permiso de Permanencia C	100 R	10/1	Documento a nombre del PJ que le autoriza para residir en el Estado de Necros durante 180 días.
Permiso de Trabajo	20 R	10/1	Documento a nombre del PJ, expedido por el contratante, que es quien determina la duración del mismo y las condiciones de trabajo. Durante su periodo de validez, el trabajador podrá residir en Necros. Sólo se puede entregar un Permiso de Trabajo por trabajador.
Salvoconducto	150 R	5/1	Documento a nombre del PJ que le autoriza a entrar y salir libremente de la ciudad. Las autoridades pertinentes no podrán negarle el paso.
Tarjeta de Resistencia Temporal	-	20/1	Todo refugiado, visitante o comerciante foráneo debe solicitar en los controles de acceso esta tarjeta que le legitima para circular libremente por el Estado de Necros durante 6 horas al día. Pasado este tiempo, debe abandonar la ciudad.
Título de Afiliado al Gremio	5 R	5/1	El PJ dispondrá de un título de Afiliado al Gremio que certifica su pertenencia al mismo, su subordinación a las directrices de éste y que será la institución la que lo represente.
Título de Embajador	1000 R	3/1	El PJ dispondrá de un título de Embajador a su nombre. Será uno de los máximos representantes de su reino en el lugar donde resida, ostentará funciones diplomáticas y dará cuenta a la ANC. Recibirá órdenes de los líderes del reino al que pertenece. Dispondrá de un sueldo anual de 500 R.
Título de Enlace Político	20 R	5/1	El PJ dispondrá de un título de Enlace Político a su nombre. Estará a las órdenes del gremio al que pertenezca y representará sus intereses ante los políticos.
Título de Miembro de la ANC	600 R	3/1	El PJ dispondrá de un título de Miembro de la ANC a su nombre. Cumplirá las órdenes del reino o estado al que pertenezca y representará a éste en el parlamento de la ANC. Tendrá un sueldo de 300 R anuales.
Título de Noble Alto	4000 R	2/1	El PJ tendrán un documento de Noble Alto a su nombre, quizás Marqués o Conde. Dispondrá de 1000 R para adquirir riquezas y posesiones, y 1000 R más anuales para mantener su estatus. Será noble del reino al que pertenezca y defenderá sus intereses. El Estado de Necros no se considera un reino.
Título de Noble Bajo	2000 R	2/1	El PJ tendrá un documento de Noble Bajo a su nombre, quizás Vizconde, Barón o Señor. Dispondrá de 1000 R para adquirir riquezas y posesiones. Será noble del reino al que pertenezca y defenderá sus intereses. El Estado de Necros no se considera un reino.
Título de Pacificador	200 R	2/1	El PJ dispondrá de un título de Pacificador a su nombre. Dependerá directamente de la ANC. Tendrá un sueldo anual de 200 R.
Título de Político	1000 R	3/1	El PJ dispondrá de un título que lo acredita como Político. Defenderá los intereses y directrices de su partido político. Dispondrá de un sueldo anual de 500 R al año.

T47 - Papiros de Técnicas Marciales			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Técnicas Comunes	200 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Técnicas de Competencia Sólo con Armas	500 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Técnicas de Competencia tanto con Arma como a mano Vacía	6250 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Técnicas de Combate a Caballo	750 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Técnicas de Combate Submarino	430 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Escuela de las Armas de Filo	800 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Escuela de las Armas de Maza	500 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Escuela del Escudo	1600 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Escuela de los Palos y Bastones	80 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Escuela del Látigo	150 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Escuela de la Cuerda	750 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Disciplina del Arquero	2600 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Disciplina. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Escuela del Guerrero Taizán	5000 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Escuela Nhevriana	2400 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Escuela de las Aguas Tranquilas	4500 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.
Escuela de la Pelea Sucia	650 R	1	Rollo de papel. Aparecen todas las técnicas Marciales de esta Escuela. Necesario para aprender sus técnicas Avanzadas y Maestras.

T48 - Propiedades y Grandes Construcciones			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Casona	35000 D	-	Edificio de 200 m2 con un máximo de 15 habitaciones. Generalmente de madera y piedra.
Castillo	25000 D	-	Por cada 1000 m2 de castillo. Fortaleza amurallada con torreones y dependencias en su interior. Puede poseer foso.
Catedral	50000 D	-	Por cada 1000 m2 de catedral. Monumento ricamente labrado en piedra y con grandes paños de vidrieras.
Cueva	100 R	-	Por cada 10 m de gruta de 2x2 metros de oquedad. Por cada gran cavidad o nivel se incrementa en 100 Reales más.
Edificio representativo	500000 D	-	Cualquier tipo de ayuntamiento, teatro, museo, etc. Por cada 1000 m2 de edificio. El edificio puede combinar madera, ladrillo y piedra.
Fortín	5000 R	-	Por cada 1000 m2 de fortín. Construido de madera, es un puesto avanzado o fronterizo de rápida construcción y económico.
Granja	5000 R	-	Por 10000 m2 de granja en terreno rústico. Se incluye establo, corral, granero y tierras de cultivo.
Templo	1000 R	-	Por cada 100 m2 de templo. Monumento labrado en piedra.
Mansión	1000 D	-	Por cada 500 m2 de mansión. Edificio lujoso con parcela y otros 1000 m2 de jardines.
Mina de bronce	2000 D	-	Mina con una cuota de extracción de 100 kg al año.
Mina de cobre	6000 D	-	Mina con una cuota de extracción de 1000 kg al año.
Mina de diamante	40000 D	-	Mina con una cuota de extracción de 100 kg al año.
Mina de hierro	7000 D	-	Mina con una cuota de extracción de 1000 kg al año.
Mina de oro	15000 D	-	Mina con una cuota de extracción de 100 kg al año.
Mina de plata	3000 D	-	Mina con una cuota de extracción de 100 kg al año.
Molino	800 R	-	Molino para moler grano, de 2 plantas de altura y 50 m2. El mecanismo puede ser de viento, de agua o manual.
Palacio	2000 D	-	Por cada 1000 m2 de palacio. Edificio con todo tipo de lujos, llegando a tener bosques por jardines. El recinto será de 1 Ha.
Parador	70000 D	-	Edificio de piedra, de 500 m2 y un máximo de 30 habitaciones. Los espacios interiores son confortables y de alta categoría.
Posada	17000 D	-	Edificio de 100 m2, con barra, 5 mesas y hasta 10 habitaciones, generalmente construido en madera y de categoría modesta.
Puesto de mercader	1000 R	-	Puesto de 10 m2. Dispone de todo tipo de artículos relacionados con el sector mercantil al que pertenezca. El *Master* deberá supervisar su inventario.
Taberna	8000 D	-	Edificio de 100 m2 con barra y un máximo de 15 mesas, generalmente construido en madera y de categoría modesta.
Taller	10000 D	-	Astilleros (1000 m2), herrería (200 m2), serrería (400 m2), refinería (500 m2), etc. Cada taller incluirá todo lo necesario para desarrollar su actividad.
Terreno edificable	1000 D	-	Por cada 100m2 de terreno para edificar una vivienda o edificio.
Tienda	1000 D	-	Negocio de 50 m2. Dispone de todo tipo de artículos relacionados con el sector mercantil al que pertenezca. El *Master* deberá supervisar su inventario.
Terreno rústico	1000 D	-	Por 1000 m2 de terreno. Tierras para el cultivo, pastoreo o la cría de ganado.

T48 - Propiedades y Grandes Construcciones			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Torre de madera	1000 R	-	Torre de 3 plantas y no más de 15 m2 por planta. Íntegramente de madera.
Torre de piedra	2000 R	-	Torre de 3 plantas y no más de 15 m2 por planta. Íntegramente de piedra.

T49 - Vehículos de Transporte			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Barca	200 R	-	Embarcación de remos con capacidad para 6 personas. 3 metros de eslora. Para ser portada se precisan 6 personas.
Barcaza	500 R	-	Embarcación de remos con capacidad para 12 personas. 6 metros de eslora. Para ser portada se precisan 12 personas.
Barco	10000 D	-	Embarcación de vela con capacidad para 10 personas y 5 tripulantes. Permite cargar hasta 1000 kg de mercancía.
Carabela	20000 D	-	Embarcación de vela con capacidad para 15 personas y 10 tripulantes. De 20 m de eslora, permite cargar hasta 6000 kg de mercancía. Tiene castillo de popa.
Carreta	200 R	-	Carro de cuatro ruedas de madera tirado generalmente por un caballo. No se incluye el animal. Permite transportar 400 kg de carga.
Carromato	400 R	-	Carro de cuatro ruedas de madera, cubierto con una tela que descansa sobre tres cerchas. Está tirado por 2 caballos. No se incluyen los animales. Permite transportar 800 kg de carga.
Diligencia	1000 R	-	Carruaje con cuatro ruedas, cubierto, con puertas y asientos en su interior. Tiene capacidad para 6 personas y 2 conductores. Está tirado por 2 o 4 caballos, pero no incluye ningún animal. Puede portar 200 kg de carga.
Galeón	60000 D	-	Embarcación de vela con capacidad para 40 personas y 30 tripulantes. De 40 m de eslora, permite cargar hasta 30000 kg de mercancía. Tiene castillo de popa y proa, distintas cubiertas, troneras y bodegas.
Nao	30000 D	-	Embarcación de vela con capacidad para 20 personas y 15 tripulantes. De 30 m de eslora, permite cargar hasta 10000 kg de mercancía. Tiene castillo de popa y proa.

LISTA DE ARTÍCULOS MÁGICOS Y MÍSTICOS

T50 - Artículos Mágicos			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Aljaba Inagotable	600 R	1	Carcaj con una única flecha que después de ser utilizada vuelve a estar en su sitio. Si el PJ utiliza un arco, el carcaj proporcionará flechas y, de usar una ballesta, proporcionará virotes. El daño de los proyectiles es el habitual. Nivel de Disponibilidad Poco Disponible.
Amuleto de la Suerte	40 R	12/1	Pequeño amuleto, ya sea una pata de conejo, una moneda, una figura de piedra o metal, etc. Cuando el PJ lo lleve consigo podrá, una vez al día, repetir el chequeo que elija. ND Excesivo.
Bolsa sin Fondo	350 R	2/1	Mochila de tamaño mediano capaz de contener 200 puntos de CAP. Los objetos que se introduzcan no aportarán peso ni consumirán CAP del PJ. No se podrán introducir objetos que no entren por su abertura. El PJ, aun cuando tenga la bolsa repleta de objetos, no tardará en encontrar lo que busca. ND Muy Disponible.

T50 - Artículos Mágicos			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Brazaletes de Protección	1000 R	4/1	Par de Pulseras o muñequeras de cuero y metal que permiten a su portador desviar automáticamente cualquier proyectil o arma arrojadiza que vaya a impactarle. Este objeto no repele aquellas armas con efectos mágicos que vayan a alcanzarle. ND Escaso.
Capucha de Invisibilidad	1000 R	2/1	Se trata de una capa que hace invisible a su portador cuando éste se pone la capucha. La capa hará invisible tanto al PJ como a los objetos que porte. ND Exótico.
Cinturón de Fuerza	1000 R	3/1	Cinto que, una vez puesto, duplica la Característica de FU de su portador. ND Disponible.
Collar de Obsidiana	-	12/1	Colgante con una piedra verde oscura engarzada. El efecto de cualquier hab mágica realizada sobre el PJ portador del collar recaerá automáticamente sobre quien la utilizó. Nivel de Disponibilidad Legendario.
Pendiente Traductor	200 R	16/1	Si el PJ lleva puesto el pendiente en la oreja podrá entender perfectamente cualquier otra lengua que escuche. ND Muy Disponible.

T51 - Artículos Místicos			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Anillo Reflejo	1500 R	15/1	Anillo que proporciona a su portador una extraña cualidad. Cuando sufra heridas o efectos mágicos adversos provocados por otro personaje, el PJ deberá superar un chequeo de POD; de superarlo, el enemigo que le infligió el daño o efecto mágico dañino lo sufrirá también. Precisa Usar Místico y no requiere A/A. ND Exótico.
Bendición de Valor	1000 R	12/1	Pequeña figurilla de ónice tallada en piedra de la deidad conocida como Valor. Quien lleve este amuleto podrá realizar una tirada de POD enfrentada contra aquel que realice contra él una hab mágica. De superarlo, repelerá automáticamente el efecto mágico. ND Poco Disponible.
Capa del Engaño	1200 R	2/1	Se trata de una capa que permite a su portador adquirir la apariencia de otro individuo. No hablamos de una transmutación, sino de una ilusión. Imitará tanto el aspecto como la voz y la vestimenta del personaje que decida, siempre que se supere un chequeo de POD. Precisa Usar Místico y utilizar 3 A/A para realizar la ilusión. ND Exótico.
Cerradura Encantada	300 R	1	Candado o cierre que sólo puede abrirse tras superar un chequeo de POD. Precisa Usar Místico e invertir 1 A/A. ND Abundante.
Dagas sin Filo	500 R	15/1	Par de dagas gemelas, sin filo -no sirven para el combate-, que tienen una joya engastada en el extremo de la empuñadura. Apoyando la joya sobre la frente a la vez, dos PJs podrán mantener contacto telepático, estén donde estén. Las joyas cambian de color cuando uno de los dos PJs trata de comunicarse. Precisa que quien inicie la comunicación supere un chequeo de POD. Se necesita Usar Místico e invertir 1 A/A para realizar la conexión. ND Poco Disponible.
Gema Insaciable	500 R	2/1	Anillo con una gema roja incrustada. Si el PJ toca a un enemigo con la mano en la que luzca el anillo, le robará la vitalidad. El objetivo perderá 1D6 PV y el PJ los recuperará. Precisa aprender Usar Místico e invertir 1 A/A. ND Disponible.
Poder Mezquino	1500 R	10/1	Medallón de oro con runas y gemas incrustadas. Si su propietario se da cuenta de que se está realizando una hab mágica dentro de su POD Simple, podrá chequear POD para absorberla una vez realizada. De este modo, el efecto quedará guardado para ser liberado en otro momento, superando otro chequeo de POD. Una vez utilizado, el recipiente queda vacío para volver a ser ocupado por otro efecto mágico. ND Exótico.

T51 - Artículos Místicos			
Artículo	**Coste**	**CAP**	**Descripción**
Torque de Dominación	1400 R	1	Se trata de un collar que obliga a quien lo lleve puesto a acatar, sin discusión, las órdenes de su nuevo amo. El PJ sometido no podrá intentar hacerle daño alguno a su dominador. Para que el contrato mágico se active, el PJ que pone el collar deberá superar un chequeo de POD. La víctima no se puede quitar el collar por sí misma. Si el amo muere, el collar dejará de tener efecto. Precisa Usar Místico e invertir 2 A/A. ND Escaso.

LAS ARMAS Y SUS CARACTERÍSTICAS

A las armas, al igual que a las armaduras, se les puede atribuir toda una suerte de propiedades. Aunque cada una tiene características comunes que le son inherentes, posteriormente veremos que un personaje con las habilidades necesarias, o el dinero suficiente, puede personalizar sus instrumentos tanto como sea capaz de imaginar.

CLASES DE ARMAS

En el mundo de *Shadow Mirror* existe una gran variedad de armas y armaduras medievales. Han sido agrupadas en distintos tipos según la naturaleza y las características comunes de cada una. A continuación, se describe cada clase de arma.

-*Armas a Mano Vacía:* hablamos de un grupo de armas "pasivas". En su mayoría, se trata más bien de complementos utilizados exclusivamente en el combate sin armas. Estas armas son de metal o de algún material de dureza similar. Se utilizan para causar más daño con técnicas marciales que utilicen los miembros en las que van puestas, como hombros, rodillas o codos, entre otros. Son muy útiles, ya que hacen que su portador quite directamente a su adversario heridas, en lugar de PC.

-*Cuchillos:* tan letales en las distancias cortas como discretos. Los cuchillos son pequeñas armas de metal que pueden ser camufladas fácilmente y que, esgrimidos por manos hábiles, pueden causar la muerte de cualquier enemigo.

-*Espadas:* el arma medieval por excelencia. La espada no tiene igual; es dinámica, esbelta, y extremadamente letal. Existen varios tipos de espadas, pero todas poseen una gran hoja de metal y una empuñadura en su extremo. La hoja puede variar en forma y tamaño; ésta puede ser tanto recta como curva, y puede estar afilada en uno o ambos lados. Desde la revolución de los metales, donde se accedió al secreto del acero, la talla y fragua de este tipo de armas se ha convertido en todo un arte. Es imposible enumerar todos los tipos de espadas existentes. Pueden adquirir cualquier forma y ser de cualquier condición, de manera que su versatilidad hace que se adapten a cualquier tipo de luchador.

-*Mazas y Hachas:* las armas de maza están compuestas por un mango, ya sea de madera o metal, de longitud variable, coronado por una parte más ancha donde se engasta cualquier objeto de metal con la forma geométrica deseada, ya sea roma o con filo. Estamos hablando de las mazas de armas, martillos y hachas de guerra.

Estas armas no están diseñadas para hacer cortes profundos, ni cercenar miembros, como ocurre con las armas de filo. La utilidad de este arsenal está en su rápida y fácil creación, así como su manejo más simple, y su gran capacidad para contusionar y quebrar los miembros del adversario. Si bien una herida abierta que sangra profusamente causa un daño evidente, además del efecto psicológico, un arma que puede infringir derrames internos es igualmente peligrosa. Quizás no cercene una cabeza con un corte limpio, pero sí puede aplastar un cráneo en una explosión de huesos astillados y materia gris.

-*Bastones:* no hay nada más sencillo que un palo o bastón de madera y, en las manos adecuadas, nada más mortífero. Su gran ventaja es que, gracias a la revolución de los metales y a la enorme evolución que han sufrido las armas usadas en la guerra, hoy en día nadie considera al portador de una de estas herramientas una auténtica amenaza. En su origen, todos eran de madera, pues era el material más común en la naturaleza y el más sencillo de tallar. Sin embargo, en la actualidad, los maestros artesanos fabrican bastones de todos los tamaños y materiales, combinando estética y efectividad a partes iguales.

-*Látigos y Flagelos:* un látigo o azote es una cuerda flexible con un mango fijo, comúnmente manufacturado con cuero trenzado u otros materiales. En un principio, su función era avivar o castigar al ganado, luego pasó a usarse como instrumento de castigo o tortura con los reos y, por último, su uso se refinó hasta aplicarlo directamente al combate. Por su parte, los flagelos están compuestos por un mango y una cadena que forman el cuerpo principal, coronado por una pieza con protuberancias romas o punzantes. Se trata de un arma ruidosa e imprecisa, pero bastante demoledora.

-*Cuerdas y Cadenas:* la más exótica de las armas. Se trata de una cuerda atada a un cuerpo sólido que puede ser de filo o contundente y que recibe el nombre de

Extremo Hiriente. El daño que producirá al adversario vendrá determinado por la longitud de la cuerda y, en su mayor parte, por la naturaleza de dicho extremo. La mayor desventaja de la cuerda es su Constitución. Sin embargo, la cadena, que reúne las mismas cualidades, es mucho más resistente y produce mayor daño, aunque es más estridente y pesada.

-*Arcos y Ballestas:* las armas predilectas para el combate a distancia. Los arcos, en su inmensa mayoría de madera, son endebles a la par que esbeltos pero, a su vez, son extremadamente letales, ya que pueden producir la muerte del objetivo con una sola flecha.

Las ballestas, por su parte, están fabricadas indistintamente de madera o metal. Son más robustas y tardan más en ser cargadas, pero su uso es más sencillo y, aunque disparan virotes en vez de flechas, su rango de alcance es equiparable al del mayor de los arcos.

-*Armas Arrojadizas:* se trata de un grupo de armas heterogéneo –ya sean cuchillos arrojadizos o cerbatanas que escupen dardos o agujas– que se lanzan contra un objetivo situado relativamente cerca, y nunca más allá de Distancia Arrojadiza. La mayoría pueden camuflarse tan fácilmente como los cuchillos y son la elección perfecta para un ataque a distancia inesperado y discreto. El daño que produce un arma arrojadiza es, posiblemente, el más bajo que se pueda encontrar en el listado de armas. Por esta razón, lo habitual es impregnar los proyectiles con venenos que causen heridas o efectos adicionales.

-*Escudos:* superficies metálicas o de madera, de todos los tamaños y formas. Pueden ser circulares, rectangulares o de la forma geométrica que se desee. Se diseñan para estar sujetos a un brazo mediante unos correajes. Cuando su portador no lo necesita, suele llevarse a la espalda como si de una mochila se tratase. El escudo es un arma de bloqueo o de defensa activa. Diseñado para proteger a su portador de las armas enemigas, puede utilizarse ocasionalmente como arma de ataque.

-*Corazas:* son la última protección de la que dispone un guerrero en combate. Cuando su DES falla, únicamente le queda la salvaguarda de su armadura. De cuero, acero, de anillas o escamas, cualquier material es propicio siempre que se ajuste anatómicamente al cuerpo de su portador, cubriendo las partes vitales. No obstante, llevar todo el cuerpo acorazado puede ir en detrimento del PJ: esto es así ya que un exceso de celo en la protección puede disminuir su movilidad, provocar un excesivo cansancio y afectarlo negativamente en Habilidades como la Agilidad y el Subterfugio, entre otras.

CREACIÓN Y FORJA DE ARMAS

Todas las armas y armaduras que se muestran en la Lista de Armas representan el estándar de cada tipo, pero esto no significa que no se puedan encontrar armas con variaciones y mejoras en comercios o portadas por PNJs. Una alternativa a comprar un arma es la posibilidad de fabricarla, siempre que se tengan los materiales necesarios y que se conozcan las habilidades pertinentes.

Para crear un arma se precisará conocer la habilidad Forjar –también para repararla-, invertir el tiempo que estipule el arma en su apartado de Descripción, y superar un chequeo enfrentado entre la MAN del PJ y la DfC –Dificultad de Creación– de la misma. Una vez superado el chequeo y transcurrido el tiempo de creación, el arma estará lista para ser utilizada. Hay que recordar que serán necesarias ciertas materias primas y materiales para su creación, esto es, será necesario disponer de Herramientas de Forja y de Porciones de Materia de Forja.

Todas las armas precisan de una cantidad de materia para ser creadas. Puede tratarse de acero, hierro, madera, cuerda, cuero u otro material. No se entrará en detalle sobre la materia necesaria para cada una, pero si hay que atender a un concepto: cada arma, al ser creada, precisará de tantas Porciones de Materia de Forja como indique su valor de CAP, o la mitad de este valor –redondeando hacia arriba– para ser reparada. Reparar un arma requerirá la mitad de su tiempo de creación, y tal acto incrementará 1 punto el valor de CON que tenga el arma.

Ejemplo: para crear un sable se precisa un chequeo entre el nivel MAN del PJ y su DfC 6. Se requerirá un tiempo de 2D4 horas y 3 Porciones de Materia de Forja, ya que posee una CAP de 3. Una vez creado, se tira la CON aleatoria del sable; en este caso los 2D3 dan un resultado de 4. Si el propietario decidiese reparar el arma tras su uso o por no quedar conforme con la CON de su creación, tanto el tiempo de forja como las Porciones cambian. En tal caso, se necesitará 1D4 horas y 2 Porciones de Materia de Forja por nivel de CON incrementado.

Atribuir Propiedades

Sólo los maestros herreros, o algunos soldados, pueden atribuir propiedades. Dichas propiedades son cualidades extraordinarias que hacen única incluso a la más rudimentaria de las armas. Para atribuir una propiedad de la lista de Propiedades de Arma Generales, será necesario disponer de la Habilidad Forja Avanzada. Con ella se pueden crear armas con Propiedades concretas o atribuirle a las ya existentes las Propiedades adecuadas. Para ello se deberá consultar tal habilidad. Aclarar que los soldados tienen su propia lista de propiedades, detalladas en la Lista de Armas de Élite.

Deterioro de las Armas

Un arma no es un objeto que perdure para siempre. Su utilización hace que se deteriore poco a poco hasta quedar inservible –en cuyo caso debería forjarse de nuevo–. Cuando un arma produce un Crítico al impactar y este golpe es Bloqueado, se produce la pérdida de 1 nivel de Constitución en el arma que bloquea. Del mismo modo, si un escudo o coraza reciben un impacto Crítico –sea del grado que sea–, pierden también 1 nivel de CON.

En el caso de que al intentar impactar con un arma se obtenga una Pifia en la tirada, ésta verá disminuir automáticamente en 1 nivel su valor de CON, por un pésimo uso o por considerarse que ha chocado con otra arma o armadura en el lance.

CONCEPTOS GENERALES

Tanto las armas como las armaduras disponen de una serie de conceptos que pasaremos a definir. Se describirán los conceptos de Arma, Distancia, Daño, CON, DfC, CAP, Coste, Propiedades / Descripción, Saldo, SIC y SV.

-*Arma:* el nombre con el que se conoce al arma en cuestión.

-*Distancia:* este concepto determinará el rango de distancia del arma. Se puede distinguir entre Distancia Corta, Media, Larga, Arrojadiza, Próxima, Lejana y Extralejana.

-*Daño:* el valor que indica las heridas que puede llegar a producir el arma. Por lo general, el daño es un valor constante, salvo para las armas de proyectiles, que precisan de una tirada para determinarlo.

-*CON:* el valor de Constitución del arma. Puede variar desde Irrisorio hasta Maestro, o incluso llegar a niveles épicos en el caso de armas extraordinarias.

-*DfC:* es el nivel de dificultad a la hora de crear un arma.

-*CAP:* la Capacidad del arma, el espacio que ocupa -o su nivel de "estorbo"- al ser portada. Es un valor que mide en conjunto tanto la masa como la ergonomía.

-*Coste:* se trata del precio de un arma o una Propiedad de Arma. Generalmente viene dado en Reales, aunque para armas de bajo coste puede determinarse en Escudos, o en Drakmas si su precio es muy elevado.

-*Propiedades / Descripción:* es el apartado donde se explican las propiedades que posee un arma, sus modificadores, si es que los tiene, el tiempo de creación y alguna que otra característica digna de mencionar.

-*Saldo:* se puede optar por comprar armas con propiedades "negativas" a cambio de un descuento en el valor del arma. Generalmente se compran armas con Propiedad de Saldo cuando éstas incluyen otras Propiedades que la encarecen mucho.

-*SIC:* es la Salvación por Impacto Crítico de una armadura. Cuanto mejor sea la armadura, mayor será su SIC. Para evitar los efectos adicionales que provoque cualquier Impacto Crítico, el PJ deberá realizar un chequeo Simple con el Nivel del SIC de su armadura. Cabe aclarar que, para salvar el Crítico, el impacto deberá golpear una pieza de la armadura. De superarse dicho chequeo, el efecto del Crítico queda salvado, pero no así el daño que recibe el PJ.

-*SV:* se trata de un valor aleatorio. Son las heridas que la armadura salvará –en cada golpe– antes de que el PJ comience a perder Puntos de Vida. Obviamente, para poder absorber daño, el golpe deberá incidir sobre una pieza de la armadura. Los puntos de daño que excedan el valor de SV los encajará el PJ.

PROPIEDADES DE ARMA

La mayoría de armas y armaduras no poseen ninguna propiedad especial y son conocidas como "armas vulgares". Sin embargo, existen ciertas armas con cualidades excepcionales debido a que incluyen alguna Propiedad de Arma. El precio de éstas es muy superior al del resto.

Antes de ahondar en los tres supuestos que pueden darse para obtener un arma con una o varias propiedades, se debe aclarar el concepto de DfC de las mismas. Todas las Propiedades tienen una Dificultad de Creación pero, a diferencia de lo que ocurre con la mayoría de objetos, esta dificultad se suma o se resta a la DfC del arma a la que se atribuye la propiedad en cuestión. A su vez, el valor de DfC de cada propiedad incrementa las horas necesarias para la creación del arma o la atribución de nuevas propiedades. Para determinar el tiempo, los valores de DfC negativos no restan, sino que también suman su valor, como si fueran positivos, al cómputo de las horas requeridas.

Comprar un arma con una Propiedad

Para que un PJ pueda comprar un arma con alguna Propiedad en el mercado, además de contar con el consentimiento del *Master*, deberá calcularse su valor final. Para esto, multiplicaremos su DfC por 100 Reales y lo sumaremos al precio básico del arma. Así, la Propiedad Afilada, de DfC 2, aportaría un Coste adicional de 200 Reales al precio de un arma. Por otro lado, las propiedades con DfC negativas abaratan de igual forma el valor del arma. De esta forma, la Propiedad Aparatosa, de DfC -1, reduciría en 100 Reales el precio final del arma. Las propiedades negativas suelen utilizarse para reducir el elevado precio de un arma con otras propiedades que la encarezcan sobremanera. No obstante, conviene aclarar que nunca se podrá reducir el precio de un arma por debajo de la mitad de su valor original.

Ejemplo: una espada, de Coste 20 R, tiene 3 propiedades; Afilada, que incrementa el Coste en 200 R; Dureza, que incrementa el Coste en 100 R más; y Tosca, que reducirá el Coste en 100 R. El precio final de la espada será de 220 R. Si en vez de Tosca se hubiera elegido Perecedera, el precio final se hubiera reducido en 400 R y el arma habría costado 10 R, el mínimo permitido para una espada.

Fabricar un arma con una Propiedad

Crear un arma siempre implicará una tirada de MAN contra la DfC de la misma, con la Habilidad Forjar. Sin embargo, si se desean incluir una o varias propiedades, éstas incrementarán o disminuirán la DfC durante la forja del arma. Indicar que la DfC mínima será siempre de 1 (Irrisorio), aun cuando tuviera muchas propiedades negativas. Cabe la posibilidad de crear un arma con una DfC superior a 10 (Maestro). En tal supuesto, se considerará Nivel Épico y los puntos que sobrepasen la marca de 10 se aplicarán como negativos al chequeo de creación del arma.

Ejemplo: crearemos el arma del ejemplo anterior. La espada dispone de una DfC 5, y las dos propiedades que se le atribuyen son Afilada (+2) y Dureza (+1). Eso haría un total de 8 de DfC para crearla. Pero como también le atribuimos la Propiedad Tosca (-1), el resultado final será DfC 7. Por su parte, el tiempo de creación se ve incrementado en 4 horas.

Atribuir una Propiedad a un arma ya creada

El último de los supuestos es atribuir propiedades a un arma que se creó como "arma vulgar". Para ello, sumaremos a la DfC del arma el valor positivo o negativo de cada propiedad, pero esta vez de manera independiente, y chequearemos por cada una de ellas. En caso de obtener una Pifia al atribuir una propiedad, además de no conseguir la atribución, el arma perderá 1 nivel de CON.

Ejemplo: a una Maza Ligera, de DfC 5, se le quiere atribuir Aplastante (+5) y Certera (+1), por lo que se deberían realizar 2 chequeos; uno contra una DfC 10 y otro contra una DfC 6. En el extraño supuesto de que un PJ desease atribuirle una propiedad negativa, como podría ser Destartalada (-2), la dificultad contra la que debería chequear sería de 3. La primera propiedad precisaría de 5 horas para ser atribuida, la segunda de 1 y la tercera de 2 horas más.

ARMAS MÁGICAS Y MÍSTICAS

Las armas mágicas son objetos sumamente especiales cuyas propiedades extraordinarias aportan un nivel adicional a sus ya de por sí letales efectos. Se pueden distinguir dos tipos, las armas Mágicas y las Místicas.

A efectos de juego, un Arma Mágica se considera un Objeto Mágico y está sujeta a las mismas reglas, restricciones y Niveles de Disponibilidad. La única diferencia que hay entre un objeto mágico y un arma mágica es que, además, el arma cuenta con las propiedades que le son inherentes por su propia naturaleza. Lo mismo ocurre con las armas místicas, todas las reglas y restricciones se aplican a éstas; uno puede usar su arma de manera normal, pero necesitará superar un chequeo de POD para beneficiarse de estos poderes.

LISTAS DE ARMAS

T52 - Listado de Armas a Mano Vacía

Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Botas	Corta	1	1D4	2	2/1	7 R	1 par. Creación en 1D60m. Permite realizar técnicas de bloqueo, pero en ningún caso otorgan tirada de salvación ya que no se consideran armadura. Daño Contundente.
Coderas	Corta	1	1D4	2	2/1	7 R	1 par. Creación en 1D60m. Permite realizar técnicas de bloqueo, pero en ningún caso otorgan tirada de salvación ya que no se consideran armadura. Daño Contundente.
Garra	Corta	1	1D4	3	2/1	7 R	Creación en 1D6h.
Guantillas	Corta	1	1D4	2	2/1	7 R	1 par. Creación en 1D60m. Permite realizar técnicas de bloqueo, pero en ningún caso otorgan tirada de salvación ya que no se consideran armadura. Daño Contundente.
Hombreras	Corta	1	1D4	2	2/1	7 R	1 par. Creación en 1D6h. Daño Contundente.
Nudilleras	Corta	-	1D4	1	4/1	5 R	1 mano. Creación en 1D4h.
Rodilleras	Corta	1	1D4	2	2/1	7 R	1 par. Creación en 1D60m. Permite realizar técnicas de bloqueo, pero en ningún caso otorgan tirada de salvación ya que no se consideran armadura. Daño Contundente.
Tachuela	Corta	-	1D3	1	15/1	10 E	Creación en 1D60m.

T53 - Listado de Cuchillos

Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Alfanaje	Corta	2	1D4	5	3	25 R	Creación en 1D6h.
Cuchillo	Corta	1	1D4	4	1	14 R	Creación en 1D6h. DfC 4. No gasta A/A al desenfundar.

T53 - Listado de Cuchillos

Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Daga	Corta	1	1D6	5	1	15 R	Creación en 1D6h. DfC 5. No gasta A/A al desenfundar.
Hoz	Corta	1	1D4	4	1	14 R	Creación en 2D3h. DfC 4.
Navaja	Corta	-	1D3	3	2/1	8 R	Creación en 1D6h. DfC 3. No gasta A/A al desenfundar. Proporciona +1 a Ocultar Objeto.

T54 - Listado de Espadas

Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Espada corta	Corta	2	1D6	5	1	15 R	Creación en 2D3h.
Espada	Media	3	2D4	5	2	20 R	Creación en 2D4h.
Espada bastarda	Larga	4	1D8+2	6	3	26 R	Creación en 2D6h.
Espadón	Larga	5	1D10+2	7	4	32 R	Creación en 3D4h.
Cimitarra	Media	3	1D4+2	6	2	21 R	Creación en 2D4h.
Cimitarra mediana	Media	4	2D3+2	6	3	26 R	Creación en 2D6h.
Cimitarra pesada	Larga	5	1D8+2	7	4	32 R	Creación en 2D6h.
Estoque	Media	3	1D4	5	2	20 R	Creación en 2D3h.
Florete	Corta	2	1D4	4	1	14 R	Creación en 2D3h.
Sable	Media	3	2D3	6	3	26 R	Creación en 2D4h.

T55 - Listado de Mazas y Hachas

Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Hacha ligera	Corta	3	1D6	5	2	20 R	Creación en 2D3h.
Hacha mediana	Media	5	2D4	6	4	31 R	Creación en 2D6h.
Hacha pesada de doble hoja	Larga	7	1D8+4	9	8	54 R	Creación en 4D4h.
Pico	Corta	2	1D6	5	2	20 R	Creación en 2D3h.
Martillo ligero	Corta	3	1D4+2	6	2	21 R	Creación en 2D4h.
Martillo mediano	Media	5	2D3+2	7	5	37 R	Creación en 3D4h.
Martillo de batalla	Larga	7	1D10+4	9	9	59 R	Creación en 4D4h.
Maza ligera	Corta	3	2D3	5	2	20 R	Creación en 2D4h.
Maza mediana	Media	5	1D6+2	7	4	32 R	Creación en 2D6h.
Maza pesada	Larga	7	1D8+4	9	7	49 R	Creación en 4D4h.

T56 - Listado de Bastones

Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Bastón corto	Media	1	1D4	4	2	15 R	Creación en 2D4h.
Bastón largo	Larga	4	1D6	5	3	25 R	Creación en 2D4h.
Bastón largo metálico	Larga	5	1D10+2	7	4	32 R	Creación en 2D4h.
Lanza corta	Media	3	1D8	5	3	25 R	Creación en 2D4h.
Lanza	Larga	4	1D8+2	6	4	31 R	Creación en 2D4h.
Alabarda	Larga	5	1D10+2	7	5	37 R	Creación en 3D4h.
Lanza de caballería	Larga	10	1D10	7	7	47 R	Creación en 3D4h. Sólo puede ser utilizada en cargas a caballo.

T57 - Listado de Látigos y Flagelos

Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Flagelo	Media	3	1D6+2	5	3	25 R	Creación en 2D3h. Proporciona -1 a los chequeos de Sigilo y Camuflarse.
Flagelo compuesto	Media	3	1D6+2	5	5	35 R	Creación en 1D6h, provoca 3 de daño y proporciona -1 a los chequeos de Sigilo y Camuflarse, todo por cada cola.
Látigo mediano	Media	1	1D4	2	2	17 R	Creación en 1D6h.
Látigo largo	Larga	2	1D4	4	2	19 R	Creación en 2D3h.
Látigo armado mediano	Media	3	1D6	4	3	24 R	Creación en 2D4h.
Látigo armado largo	Larga	4	1D6	5	3	25 R	Creación en 2D4h.
Látigo compuesto	Larga	2	1D6	4	2	19 R	Creación en 2D3h y provoca 2 de Daño por cola.

T58 - Listado de Cuerdas y Cadenas

Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Cuerda	Larga	1	1D3	2	2/1	2 R	Creación en 1D60m. No se puede golpear con ella si no posee un Extremo Hiriente.
Cadena	Larga	2	2D3	4	3	24 R	Creación en 1D6h. Puede adherírsele un Extremo Hiriente. Proporciona -2 a los chequeos de Sigilo.
Filo	-	2	1D6	3	5/1	4 R	Extremo Hiriente. Debe adherirse a una cuerda o a una cadena. Suma su daño al del arma a la que se adhiere.
Punta de acero	-	1	1D6	2	7/1	2 R	Extremo Hiriente. Debe adherirse a una cuerda o una cadena. Suma su daño al del arma a la que se adhiere.
Peso	-	3	1D6	2	2/1	5 R	Extremo Hiriente. Debe adherirse a una cuerda o una cadena. Suma su daño al del arma a la que se adhiere.

T59 - Listado de Arcos y Ballestas

Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Arco corto	Arrojadiza	1D4	1D4	5	3	25 R	Creación en 1D6h. No puede usarse en combate cuerpo a cuerpo. Precisa de 2 A/A por disparo. Al Daño se suma el del proyectil.
Arco mediano	Próxima	1D6	1D6	7	4	35 R	Creación en 2D3h. No puede usarse en combate cuerpo a cuerpo. Precisa de 2 A/A por disparo. Al Daño se suma el del proyectil.
Arco largo	Lejana	2D6	1D6	9	6	65 R	Creación en 2D4h. No puede usarse en combate cuerpo a cuerpo. Precisa de 2 A/A por disparo. Al Daño se suma el del proyectil.
Ballesta	Lejana	1D8	1D8	9	5	39 R	Creación en 2D6h. No puede usarse en combate cuerpo a cuerpo. Precisa de 3 A/A por disparo o de 2 A/A si ya estaba cargada. Al Daño se suma el del proyectil.
Flecha	Corta	2	1D4	2	4/1	4 R	Creación en 1D30m. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo.
Virote	Corta	1	1D3	2	6/1	4 R	Creación en 1D30m. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo.

T60 - Listado de Armas Arrojadizas

Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Aguja	Arrojadiza	-	1D3	1	30/1	5 E	Creación en 1D10m. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo. 1 A/A para desenfundar y disparar.
Cerbatana	Arrojadiza	-	-	1	2/1	6 R	Creación en 1D10m. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo. 1 A/A para desenfundar y disparar.
Dardo	Arrojadiza	-	-	1	15/1	10 E	Creación en 1D10m. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo. 1 A/A para desenfundar y disparar. Puede incluir un compartimento para sustancias.
Estrella arrojadiza	Arrojadiza	1	1D6	3	5/1	15 E	Creación en 1D10m. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo. 1 A/A para desenfundar y disparar.
Hacha ligera	Arrojadiza	3	1D6	5	2	20 R	Creación en 1D3h. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo. 1 A/A para desenfundar y disparar.
Cuchillo arrojadizo	Arrojadiza	1	1D4	3	2/1	8 R	Creación en 1D3h. No se puede utilizar en cuerpo a cuerpo. 1 A/A para desenfundar y disparar.
Boleadoras	Arrojadiza	-	1D3	3	1	13 R	Creación en 1D3h. Lleva inherente la técnica Enrollar Miembro. 2 A/A para desenfundar y disparar.

T61 - Listado de Escudos

Arma	Distancia	Daño	CON	DfC	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Diana de madera	Corta	1	1D6	3	1	13 R	Creación en 1D3h. +1 bloquear.
Diana de metal	Corta	2	1D8	4	2	19 R	Creación en 1D4h. +1 bloquear.
Circular de madera	Corta	2	1D8	4	3	24 R	Creación en 1D6h. +1 bloquear.

T61 - Listado de Escudos							
Arma	**Distancia**	**Daño**	**CON**	**DfC**	**CAP**	**Coste**	**Propiedades/Descripción**
Circular de metal	Corta	3	1D10	5	4	30 R	Creación en 2D3h. +1 bloquear.
Heraldo de madera	Media	3	2D6	5	5	35 R	Creación en 2D4h. +1 bloquear.
Heraldo de metal	Media	4	2D8	6	6	41 R	Creación en 2D6h. +1 bloquear.
Escudo largo	Larga	5	1D10+2	7	7	47 R	Creación en 3D6h. +1 bloquear.

T62 - Listado de Corazas							
Arma	**SIC**	**SV**	**CON**	**DfC**	**CAP**	**Coste**	**Propiedades/Descripción**
Cota de cuero	3	1D3	1D4	3	3/1*	5 R*	Creación por pieza en 1D3h.
Cota de malla	4	1D4	1D6	4	2/1*	10 R*	Equiparse con ella provoca -1 SUB y -1 AGI, también -1 PER (sólo la pieza de la cabeza). Llevando más de 3 piezas el PJ sólo recupera la mitad de los PC. Creación: 1D3h por pieza.
Cota de anillos	6	2D4	1D6+2	6	2/1*	20 R*	Equiparse con ella provoca -2 SUB y -1 AGI, también -1 PER (sólo la pieza de la cabeza). Llevando más de 3 piezas el PJ sólo recupera la mitad de los PC. Creación: 1D6h por pieza.
Armadura ligera	5	1D6	2D4	5	1*	15 R*	Equiparse con ella provoca -1 SUB y -1 AGI, también -1 PER (sólo la pieza de la cabeza). Llevando más de 3 piezas el PJ sólo recupera la mitad de los PC. Creación: 1D4h por pieza.
Armadura pesada	9	3D6	4D4	8	2*	30 R*	Equiparse con ella provoca -3 SUB y -3 AGI, también -2 PER (sólo la pieza de la cabeza). Llevando únicamente 1 pieza el PJ sólo recupera la mitad de los PC. Creación: 2D6h por pieza.
Armadura de escamas	8	2D6	1D8+2	7	1*	25 R*	Equiparse con ella provoca -2 SUB y -2 AG, también -2 PER (sólo la pieza de la cabeza). Llevando más de 2 piezas el PJ sólo recupera la mitad de los PC. Creación: 2D4h por pieza.
*CAP y Coste por pieza: casco, pectoral, brazal derecho, brazal izquierdo, greba derecha y greba izquierda. Tanto el brazal como la greba incluyen el resto de piezas que cubren cada miembro.							

LISTA DE PROPIEDADES DE ARMA GENERALES

T63 - Listado de Propiedades de Arma Generales		
Propiedad	**DfC**	**Descripción**
Afilada	+2	Sólo cuchillos y espadas. Al herir, provoca que el objetivo se desangre al doble del ritmo habitual.
Alcance Extra	+2	Sólo para arcos y ballestas. Incrementa 1 rango de alcance en la Distancia del arma.
Aparatosa	-1	No podrá atribuirse en Corazas. Precisará de 2 A/A a la hora de cogerla o desenvainarla.
Aplastante	+5	Sólo mazas y hachas. El daño producido por estas armas que sea absorbido por una coraza también lo recibirá inevitablemente su portador.

T63 - Listado de Propiedades de Arma Generales		
Propiedad	**DfC**	**Descripción**
Arma Compuesta	+2	Permite esconder un arma dentro de otra con mayor CON. Para extraer el arma escondida se invertirán 2 A/A.
Arma Múltiple	+3	No podrá atribuirse en Corazas. Se trata de un arma doble convertible, permitiendo cambiar de un arma a otra mediante una maniobra. Para pasar de una a otra han de invertirse 3 A/A. La CON será la misma, pero el Daño que produce cambiará.
Barrera Perceptiva	-1	Sólo Corazas. Un casco o yelmo con esta propiedad proporcionará un -1 adicional al resultado de las tiradas de Percepción.
Certera	+2	Proporciona +1 al Daño.
Desafiante	+1	Cualquiera que se enfrente a su portador deberá chequear VAL antes de entablar combate.
Desgarradora	+5	Sólo espadas. Siempre que hiere, cercena el miembro en el que impacta.
Destartalada	-2	Proporciona un modificador de -1 al resultado al impactar.
Diestra	+1	No podrá atribuirse en Corazas. No precisará de A/A para cogerla o desenfundarla.
Dureza	+1	Cuando se comete Pifia con ella, tendrá un 50% de posibilidades de no perder CON.
Escurridiza	+1	Aporta -1 a cualquier chequeo de DES para Esquivarla o Bloquearla.
Extensible	+1	No podrá atribuirse en Corazas. Guardada, el arma ocupará la mitad de su CAP. Para utilizarla se precisa invertir 1 A/A para extenderla. Requerirá otra A/A para plegarla.
Insumergible	+3	El arma poseerá una forma o algún tipo de material que le permita flotar.
Irrompible	+5	El arma no puede perder CON.
Liviana	+4	No es compatible con Pesada o Ligera. Un arma con esta propiedad no exige al PJ que dedique CAP para llevarla.
Mellada	+3	Sólo cuchillos, espadas y hachas. Al herir, el arma deja fragmentos de metal en la herida que producen 1 herida tras cada acción del contrincante hasta que reciba Primeros Auxilios.
Menuda	+1	Sólo armas con CAP 2 o menos. Proporciona +1 a los chequeos de Ocultar Objeto.
Perecedera	-4	No es compatible con Dureza, Irrompible o Sólida. El arma no se puede reparar. No podrá recuperar nunca niveles de CON.
Pesada	-3	No es compatible con Liviana o Ligera. Duplica la CAP del arma a la hora de ser portada.
Punzante	+5	Sólo cuchillos, espadas, flechas y virotes. Siempre que hiere, produce un Empalamiento.
Reflectante	+1	El arma incluye una pieza o superficie que produce destellos luminosos que harán perder 1 A/A al oponente. Esta capacidad no se aplica en la oscuridad.
Resquebrajarse	+5	No es compatible con Dureza e Irrompible. Siempre pierde CON al entrechocar con otra arma.
Ruidosa	-1	No es compatible con Silenciosa. Proporciona un modificador de -1 al resultado de los chequeos de Sigilo y Camuflarse.
Tosca	-2	Los Impactos Críticos pasarán a ser éxitos normales.

LISTAS DE ARMAS MÁGICAS

T64 - Listado de Armas Mágicas

Arma	Distancia	Daño	CON	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Hija del Destino	Larga	4	10	3	1500 R	Espada Bastarda. Ningún otro objeto o arma, de naturaleza mágica o no, puede destruir o reducir la CON de esta espada. Ni siquiera el efecto de una Invocación podrá dañarla. Es literalmente indestructible. ND Escaso.
Matadragones	Media	5	10	5	2000 R	Un martillo intermedio que destruye cualquier objeto o arma que golpee de un sólo golpe, aunque se trate un arma mágica, con la salvedad del arma Hija del Destino. ND Escaso.
Lanza de los Vientos	Larga	4	10	4	1300 R	Esta lanza siempre impacta en el blanco al ser arrojada por su portador. Los chequeos de Esquivar no funcionan ante este lanzamiento. Produce un Empalamiento. ND Escaso.
Testigo del Karma	Media	3	8	2	1000 R	Espada. Se trata de un arma de Mana. Cuando el PJ golpea con ella, además del daño propio del arma, se añade el MM. Las heridas producidas por el Mana sólo pueden ser salvadas mediante artes mágicas. ND Muy Disponible.
El Toque del Infortunio	Corta	2	6	1	1000 R	Espada Corta. Arma de metal que, al esgrimirse, adquiere propiedades etéreas. Ningún arma que no sea mágica podrá bloquearla e ignora las tiradas de salvación de las armaduras normales. Además, podrá herir a espíritus, espectros y demás seres incorpóreos. ND Poco Disponible.
Espada de Hexem	Larga	5	10	4	-	La DES del PJ que blande esta espada se incrementa hasta nivel Maestro. En el pasado, Hexem Albanen sacrificó el alma de mil guerreros y los encerró en su interior. Su nivel de Disponibilidad equivale a Legendario, pues se trata de un Objeto Único.
Espada del Temple	Media	3	8	2	600 R	Arma de por vida. Mientras su propietario siga con vida, nadie más podrá empuñar esta espada. Intentarlo implica recibir 1D6 heridas. Si su propietario muere, el arma esperará a que su próximo dueño la blanda. Si la espada es cedida por propia voluntad, ésta aceptará a su nuevo dueño. Las Espadas del Temple son originarias de la orden de los Templarios Absolutos; eran las armas que se entregaban a los nuevos adeptos de la orden. Su nivel de Disponibilidad es Disponible.
El Guardián	Media	4	8	6	1000 R	Heraldo de metal. Se trata de un escudo que repele automáticamente las Invocaciones y habilidades mágicas que se realicen sobre el PJ que lo porta. El PJ deberá declarar que está protegido con el escudo y gastará 1 A/A para ello. ND Escaso.
Arco de Llamas	Lejana	2D6	6	6	1000 R	La flecha que lanza este arco se incendia, como si se tratase del fuego ígneo de un Arquero Solar. Produce 1D4 heridas adicionales por la llama y posee un 50% de posibilidades de que arda el objetivo. Al Daño se suma el del proyectil. ND Escaso.

T65 - Listado de Corazas Mágicas

Arma	SIC	SV	CON	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Piel de Dragón	10	Todo	10	1*	1000 R*	Cada pieza salva todo el daño recibido en un impacto. Sólo puede perder niveles si la golpean con armas mágicas. Tiene un SIC 10. Equiparse con ella implica un modificador de -2 a SUB y AGI, así como un -2 a PER si se lleva puesta la pieza que cubre la cabeza. Llevando más de 2 piezas, el PJ recupera la mitad de PC de lo que sería habitual. ND Exótico.

*CAP y Coste por pieza: casco, pectoral, brazal derecho, brazal izquierdo, greba derecha y greba izquierda. Tanto el brazal como la greba incluyen el resto de piezas que cubren cada miembro.

LISTAS DE ARMAS MÍSTICAS

T66 - Listado de Armas Místicas

Arma	Distancia	Daño	CON	CAP	Coste	Propiedades/Descripción
Centro de la Tempestad	Larga	4	6	3	3000 R	Bastón de inmenso poder que permite invocar un rayo que impactará en un objetivo a una distancia no superior al radio de POD Simple del PJ que lo utiliza, produciendo 3D6 heridas por electricidad. Requiere Usar Místico y 3 A/A por ataque. ND Exótico.
El Filo del Espíritu	Media	3	8	2	12000 R	Estas espadas fueron creadas otrora por los monjes, que dotaron a sus hojas de la proyección propia de su estilo de lucha. Estas armas permiten atacar a un oponente a una distancia no superior a la del radio de POD Simple del PJ. Precisa Usar Místico y un chequeo de POD. Se invertirán 3 A/A en el ataque y será un ataque Aleatorio en lo que atañe a la localización. ND Exótico.
El Golpe Helado	Media	1	4	2	1100 R	Bastón corto que, al impactar, provoca que el adversario pierda todas las acciones que le resten ese turno. Precisa de Usar Místico y no requiere A/A, salvo las de la técnica de golpeo empleada. ND Disponible.
Hacha Rúnica	Media	5	8	4	1500 R	Hacha Intermedia. Si su portador la esgrime y es el objetivo de una Invocación o habilidad mágica, podrá chequear contra su POD para que el arma absorba el efecto. En el siguiente golpe, podrá liberarlo contra su objetivo. Sólo puede almacenar un efecto mágico a la vez. Precisa Usar Místico e invertir 1 A/A adicional tanto para almacenar como liberar el efecto. En el segundo caso, ésta se sumará a las A/A de la técnica de ataque empleada. ND Exótico.
La Brecha de los Dioses	Lejana	1D8	8	5	15000 R	Ballesta que puede realizar un disparo hasta Distancia Extralejana y causar el triple de su daño habitual (incluido el del Virote) si se supera un chequeo de POD. Precisa Usar Místico e invertir 3 A/A además de las necesarias para disparar. ND Exótico.
Látigo de Fuego	Larga	2	4	4	2000 R	Látigo largo. Al golpear, su portador puede realizar un chequeo de POD para que el objeto impactado se incendie con el golpe. El fuego, que prende inmediatamente, producirá 1D6 heridas sin salvación por armadura. Precisa Usar Místico e invertir 1 A/A, además de las propias de la técnica utilizada. ND Exótico.

T66 - Listado de Armas Místicas						
Arma	**Distancia**	**Daño**	**CON**	**CAP**	**Coste**	**Propiedades/Descripción**
Lengua de Demonio	Corta	1	6	1	800 R	Daga ritual que los demonios y seres del caos empleaban con asiduidad en el pasado. El PJ puede utilizar esta daga para agredirse a sí mismo, provocando el mismo daño a cualquier enemigo dentro de su radio de POD Simple. Para ello, deberá chequear POD. Precisa Usar Místico. No requiere A/A adicionales. ND Exótico.
Maza Enmascarada	Corta	3	6	2	800 R	Realizando un chequeo de POD, la maza adoptará la apariencia de otro objeto —a discreción del PJ hasta el momento de ser utilizada, instante el que se perderá este camuflaje. Precisa Usar Místico e invertir 1 A/A para crear la ilusión. ND Disponible.

T67 - Listado de Corazas Místicas						
Arma	**SIC**	**SV**	**CON**	**CAP**	**Coste**	**Propiedades/Descripción**
Guantelete Magnético	9	3D6	7	2	700 R	Par de brazales de Armadura Pesada. Otorgan a su portador Bloqueo Psíquico y Telequinesia Mayor, pero sólo afectarán a objetos que tengan partes metálicas. Precisa Usar Místico y 2 A/A para el bloqueo o 4 A/A para la telequinesia. ND Poco Disponible.
Visión de Dragón	5	1D6	8	1	500 R	Yelmo que, una vez puesto y superando un chequeo de POD, permite ver con total nitidez en la oscuridad como si fuera de día, además de objetos y entes invisibles. Precisa Usar Místico e invertir 2 A/A. ND Disponible.

BESTIARIO

A continuación describiremos algunos conceptos básicos relativos a los animales y las bestias que coexisten con los habitantes del Continente. No los describiremos en profundidad, tan sólo se detallarán sus atributos fundamentales, reglas especiales, y las reglas de creación que nos permitirán disponer un conjunto heterogéneo, más o menos representativo, para incluirlos en las sesiones.

CONCEPTOS GENERALES

Atributos

Tanto los animales como las bestias poseen diversos atributos que permiten describir sus cualidades.

-*FU:* mide tanto la Fuerza como la Constitución, los Puntos de Vida, su capacidad de carga (CAP) y el Modificador al Daño que puede provocar el animal con sus ataques.

-*DES:* mide tanto la Destreza en combate como la Agilidad y el Subterfugio.

-*IN:* mide la Iniciativa y el Valor. Todos los animales, salvo que alguna regla diga lo contrario, disponen de 1 A/A.

-*Reglas Especiales:* aquí figuran las particularidades positivas y negativas del animal.

Edad

Se debe determinar la edad del animal. A sus atributos base se les sumará el Modificador por Edad que se muestra en la siguiente tabla.

T68 - Modificador por Edad Animal			
Edad	**Joven**	**Adulto**	**Viejo**
Modificador	+2	+3	+1

Reglas Especiales

En este apartado se explicarán todas las particularidades que se aplicarán a los animales de monta, domésticos, salvajes y demoníacos.

-*Animal Anfibio:* se desenvuelve tan bien en el agua como en la tierra. No tiene restricción alguna en ninguna de ambas superficies.

-*Animal Marino:* adaptado únicamente para vivir en el mar. En la superficie, sus Características se reducen a 1.

-*Caza en Manada:* a efectos de juego, los animales con esta regla dispondrán de la Técnica de Competencia Lucha en Formación.

-*Daño:* los animales no quitan PC. Cuando atacan, lo suelen hacer con armas naturales tales como garras, colmillos, e incluso cuernos, por citar algunos. Esto

representa que la víctima perderá PV de forma directa, independientemente del valor de su CON.

-*De Corral:* son animales acostumbrados al trato con los humanos en corrales y granjas. No se asustan por su presencia y prácticamente nunca atacan a sus cuidadores. Ni siquiera intentan escapar, pues para ellos no existe nada más allá de su granja.

-*De Paseo:* este tipo de animales no puede alcanzar grandes velocidades, por lo que son considerados animales lentos y trotarán a la mitad de la tasa de movimiento habitual.

-*Demoníaco:* estos seres representan la maldad pura. Tan letales como despiadados, escapan a las leyes de la naturaleza y la razón. El simple hecho de contemplar a una de estas bestias puede aterrorizar a cualquiera. Todos los tipos de animales poseídos tendrán tantas A/A como Mod por Edad.

-*Domado:* un animal con esta regla estará adiestrado, ergo no se considerará salvaje. Sus acciones se realizan mediante chequeos con la Habilidad Montar del jinete o con la Habilidad Especial Amaestrar cuando no se trate de una montura. Este tipo de animales no utilizan ni su DES ni su IN, ya que están a expensas de lo que le ordene su amo.

-*Fiel:* los perros han demostrado ser el mejor compañero del hombre. Jamás abandonarán a su amo, se encuentre en el peligro que se encuentre, incluso si es atacado por un animal salvaje, el perro lo defenderá o se mantendrá junto a él, increpando a la fiera en la medida que pueda. Estos animales obedecen de inmediato cuando su amo les da cualquier tipo de orden.

-*Fuerza Mastodóntica:* esta regla especial está asociada a una fuerza extrema. Cualquiera que quiera superar un chequeo contra la FU del animal necesitará un Éxito Crítico en la tirada.

-*Objetivo Gigante:* un animal con esta cualidad será considerado enormemente grande. Por ello, otorgará un modificador de +3 a la tirada para impactarle tanto en combate cuerpo a cuerpo como a distancia.

-*Reservas:* los camellos y dromedarios poseen una reserva en sus jorobas para almacenar y racionar el agua en las travesías extremadamente áridas. Un animal con esta regla no perderá Puntos de Cansancio o de Vida por la carencia de alimento durante los primeros 6 días sin avituallamiento.

-*Salvaje:* el animal salvaje responde según el instinto de supervivencia. La ley natural establece una cadena alimenticia entre depredadores y presas. Los animales salvajes viven en un entorno despiadado y no dudarán en atacar para alimentarse o defender su territorio, pero huirán en el momento en el que resulten heridos o descubran que su presa es más fuerte que ellos.

-*Semisalvaje:* los gatos conjugan lo mejor de ambos mundos; saben convivir con sus amos y ser cariñosos, pero no pueden evitar velar exclusivamente por sus intereses. Un gato nunca defenderá a su amo y rara vez le hará caso cuando éste le dé una orden. Su amo necesitará un Éxito Crítico para que el felino realice lo que le pide.

-*Venenosa:* existen muchos tipos de serpientes venenosas pero el más común de los efectos es el Veneno Doloroso: causará un gran dolor a la víctima que tendrá un -2 al chequeo de todas sus acciones. Le impedirá descansar o dormir pues el dolor será insoportable. Cada 24 horas la víctima hará un chequeo de Constitución, si lo supera vivirá otras 24 horas bajo este efecto, si lo falla morirá. El efecto durará 1D3 días.

CLASES DE ANIMALES

Animales de Monta

Se consideran animales de monta todos aquellos que se utilizan como montura, como bestias de tiro o de carga. También están incluidos aquellos que se utilizan en combate.

Aunque la figura del caballo es muy común en todas las culturas del Continente, en rigor provienen de las llanuras situadas al oeste de la Cadena del Gmolh. Por ello, se dice que el Reino de Gmolh Ragher es la cuna de

T69 - Listado de Animales de Monta

Animal	FU	DES	IN	Coste	Reglas Especiales
Caballo mestizo	4	2	2	200 R	Domado. Aporta un mod de -2 a los chequeos de Combate.
Caballo percherón	5	1	1	150 R	Domado. De Paseo. Aporta un mod de -3 a los chequeos de Combate.
Caballo pura sangre	6	4	3	500 R	Domado. Aporta un mod de -1 a los chequeos de Combate.
Caballo de batalla	7	3	3	800 R	Domado. Aporta un mod de +1 a los chequeos de Combate.
Mula	4	1	1	100 R	Domado. De Paseo. Su CAP es el doble que su FU. Aporta un mod de -3 a los chequeos de Combate.
Camello / Dromerdario	5	1	1	150 R	Domado. De Paseo. Reservas. Aporta un mod de -3 a los chequeos de Combate.
Elefante	10	1	1	100 D	De Paseo. Fuerza Mastodóntica. Objetivo Gigante. Salvaje.

la doma ecuestre. Los camellos, por su parte, han sido históricamente la montura preferente en el desértico Reino de Tabernas, ya que estos animales están mejor adaptados a este entorno tan árido. En contraposición, los elefantes provienen de las zonas selváticas aledañas al antiguo Reino de Luzula, que se corresponde en la actualidad con los límites del Reino de Fust Anion.

Animales Domésticos / de Corral

Este tipo de animales, en su gran mayoría, son pacíficos y están muy acostumbrados al trato con los humanos, por lo que son animales muy sociables. Entre ellos se cuentan los perros, gatos y el ganado en general. Entenderemos por ganado a los animales de corral, animales propios del pastoreo, etc.

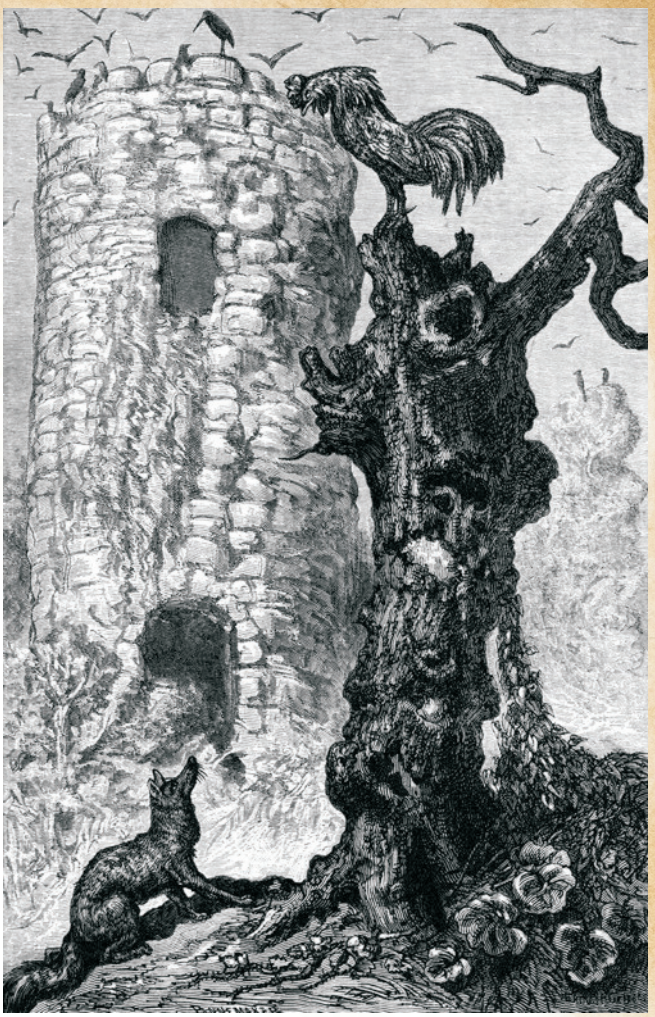
T70 - Listado de Animales Domésticos y de Corral

Animal	FU	DES	IN	Coste	Reglas Especiales
Gato	1	3	3	1 R	Semisalvaje.
Ganado	1	1	1	50 R	Domado. De Corral.
Perro	2	2	2	2 R	Domado. Fiel.

Animales Salvajes

Son animales no sociables que viven en libertad en bosques, prados, estepas, y medios naturales en general. Deben cazar para sobrevivir y evitar ser cazados. Salvo en contadas ocasiones, estos animales no simpatizarán con los humanos y muchos de ellos los considerarán un peligroso a evitar, o bien una presa más. Entendemos por animales salvajes a los lobos, las panteras, los leopardos, tigres, leones, osos, jabalíes, las alimañas, aves rapaces, los cocodrilos, las anacondas, serpientes, y los animales marinos como los grandes calamares y tiburones.

La mayor conjunción de animales salvajes de todo el Continente se encuentra en el Zoo de Necros. Los lobos, las alimañas, los osos y los jabalíes provienen de las



Montañas Centrales -aunque se han distribuido por toda la geografía del Continente-. Los grandes felinos abundan en los Llanos de Flirt. Las aves migran por todo el Continente al sucederse las estaciones. Por su parte, las serpientes y los grandes reptiles son especialmente abundantes en zonas boscosas, densas y húmedas.

T71 - Listado de Animales Salvajes

Animal	FU	DES	IN	Reglas Especiales
Lobo	3	3	4	Caza en Manada. Salvaje.
Grandes Felinos	4	6	5	Salvaje.
Oso	7	5	6	Salvaje.
Jabalí	3	2	2	Salvaje.
Alimañas	1	1	1	Salvaje.
Aves Rapaces	1	5	3	Salvaje.
Grandes Reptiles	7	4	4	Animal Anfibio. Salvaje.
Serpientes	1	5	1	Salvaje. Venenoso.
Animales Marinos	10	10	7	Animal Marino. Fuerza Mastodóntica. Objetivo Gigante. Salvaje.

BESTIAS DEMONÍACAS

Se cree que las bestias demoníacas son animales poseídos por unos demonios conocidos como Vriomenáh. La gran mayoría, probablemente, provienen del holocausto causado por el Concilio Santo -su batalla final tuvo consecuencias devastadoras en todo el Continente-. En esa señalada contienda, Lucero del Alba acabó con el ejército demoníaco allí presente sumiendo todo en la confusión y el caos. Los cuerpos de los demonios fueron destruidos, de modo que sus espíritus quedaron liberados, pero con la necesidad de ocupar cualquier tipo de cuerpo para sobrevivir. Por esta razón, se cree que poseyeron a los animales más próximos al campo de batalla, y que muchos, tras años de confinamiento, perdieron todo signo de raciocinio y la capacidad para abandonar dichos cuerpos. Asimismo, los animales poseídos quedaron dotados del maligno poder que pervirtió sus cuerpos. Hoy en día vagan, acechantes, y se han convertido en las criaturas más peligrosas y temidas de cuantas existen.

Una bestia demoníaca dejó de ser realmente un animal hace muchísimos siglos. La esencia del Caos de la que está creado un demonio ha pervertido su naturaleza y el ser corrupto de ahora no tiene nada que ver con el que fue en su origen. Da igual que fuera un mamífero terrestre o un insecto; el tamaño y la forma original del huésped ha podido sufrir innumerables mutaciones.

Las bestias demoníacas provienen casi en su totalidad de la Llanura de las Calaveras y, con el paso de los siglos, han tenido tiempo de explorar toda la geografía del Continente, adaptándose a cualquier entorno y climatología.

Reglas Especiales

Dependiendo de la edad, la bestia podrá disponer de una o más reglas especiales. El número máximo de éstas será el del Mod por Edad que se indica en la tabla de Listado de Bestias Demoníacas. A efectos de juego, cada una de estas reglas se considera un don propio de las Bestias Demoníacas.

-*Adherencia:* la bestia tiene la capacidad de adherirse a techos y paredes. Puede reptar y moverse a lo largo de estas superficies sin dificultad.

-*Contaminar:* el ser contamina todo alimento que toca. Aquel que ingiera un alimento previamente contaminado deberá superar un chequeo de CON o perderá 1D4 PV y 1D10 PC.

-*Sangre Corrosiva:* la sangre del animal corrompido disminuye 1 nivel la CON del arma que le hiere y, si el adversario estaba en Distancia Corta o menor, recibirá 1D4 heridas por las salpicaduras.

-*Piel Demoníaca:* la bestia demoníaca dispondrá de una tirada de salvación de 1D6 heridas y el fuego no le afectará.



CAPÍTULO VII
EL COMBATE

Yo he saboreado la sublimidad de la muerte. Izan Shade esquivaba cada envite de su oponente con elegante soltura, ni siquiera portaba armas o realizaba técnicas con sus brazos. Marcaba el compás del baile en la soledad de un oscuro callejón. No tocó a su rival en todo el combate, pero éste, tras suplicar con la mirada, se desplomó sacudido por un espasmo que puso fin al engaño.

Pobre iluso, el asesino de asesinos lo había golpeado días atrás y su víctima ni siquiera se había percatado de ello. Sólo el auténtico maestro puede calcular cuándo se producirá la muerte de su oponente con tan suma precisión que le permita estar presente para contemplarla.

La Danza del Asesino - El Escriba de los Muertos

Os pedimos perdón, porque os hemos engañado. De forma tácita, desde el inicio de esta guía, se ha dado a entender que el combate no es importante, que nuestro estilo de juego pasa por no fundamentar una partida de rol en función de las peleas que hay en ella. Y esto es mentira. Lo normal, en toda historia, consiste en ir desmadejando el misterio que envuelve el conflicto en el que los PJs se encuentran inmersos y, de forma ineludible, todos ellos se ven abocados al conflicto final. El uso de la violencia está más que justificado en un mundo que está en guerra permanentemente. El sistema de combate de *Shadow Mirror* es completamente original y está diseñado de forma que un *Master* pueda realizar una escena de lucha rápida y con pocas tiradas, o bien representar un auténtico duelo épico con todo lujo de detalles.

REGLAS DEL COMBATE

GENERALIDADES DEL COMBATE

Turno de Combate, Asaltos, Acción de Combate y Acciones por Asalto

El combate está dividido en lo que llamamos Turnos de Combate. Cada Turno de Combate se divide a su vez en dos asaltos. Al principio de cada Turno de Combate los PJs contendientes realizarán un chequeo de Iniciativa (IN). Cada PJ tirará 1D10 y sumará el resultado a su nivel de IN. El que saque un resultado mayor, actuará en el Primer Asalto de Combate y su oponente actuará en el Segundo –de ahí que el turno de combate deba tener dos asaltos–.

¿Pero qué puede hacer un PJ en un Asalto de Combate? Realizará cualquier acción que se le ocurra, aunque lo más lógico será ejecutar acciones de combate. Éstas corresponderán a las Técnicas Marciales que el PJ haya aprendido y que, a su vez –y en la mayoría de los casos–, supondrán la inversión de una A/A –Acción por Asalto–.

Entonces, ¿una acción de combate y una Acción por Asalto no son lo mismo? No. Las A/A determinan lo ágil y hábil que es un PJ en la lucha, así como la cantidad y calidad de Técnicas de Combate que puede realizar. Habrá técnicas que requieran invertir más de una A/A, aunque, a efectos de juego, realizar cada técnica se considera una única acción de combate.

¿Un PJ debe gastar todas sus A/A en su Asalto de Combate? Claro que no. No olvidemos que un Turno de Combate lo componen dos asaltos. El PJ que actúa en el Primer Asalto seguramente elegirá atacar al adversario, pero si no acaba con él, puede preferir guardar A/A para defenderse en el Asalto de Combate del oponente.

Entonces, ¿las A/A no re recuperan? Sí, pero se restablecen tras cada Turno de Combate. Un PJ tiene que distribuir sus A/A en los dos Asaltos de Combate que tiene un turno. Puede gastar todas sus A/A si es el primero que ataca, pero si no acaba con su oponente no tendrá A/A para defenderse cuando éste le ataque en su Asalto de Combate.

¿Qué pasa entonces cuando pasan los dos Asaltos de Combate? Pues que se termina el Turno de Combate y hay que tirar IN de nuevo y empezar otra vez.

Cuándo y cómo comienza un Turno de Combate

Al describir la secuencia de un Asalto de Combate hemos afirmado que lo primero que hay que hacer es la tirada de Iniciativa. Esto será así en gran parte de las escenas de combate de una partida, cuando los PJs estén prevenidos para una batalla, una pelea, o quizás si se encuentran en la guarida de un villano y están atentos a los posibles encontronazos con enemigos.

No obstante, no hay que olvidar que *Shadow Mirror* es un juego de rol y un jugador no irá –o al menos no debería ir– con su PJ presto para el combate en todo momento. Un PJ sólo estará prevenido para el combate cuando perciba peligro o cuando él mismo desea provocarlo. Sin embargo, a lo largo del día, pueden darse multitud de situaciones cotidianas que potencialmente pueden desembocar en una reyerta. Dichas situaciones podrían ser una dura negociación con un mercader, un posible patrón que no quiere pagar el precio justo por tus servicios, quizás un asalto por sorpresa, o cualquier discusión de la índole que sea. En estos supuestos, a no ser que el jugador haya declarado, expresamente y con anterioridad, que su PJ se prepara para un eventual combate, el personaje que declare en primer lugar que ataca a su objetivo no tirará IN: obligará a su adversario a realizar un chequeo de Reflejos. Si éste fallase, se consideraría como un objetivo indefenso y el personaje agresor tan sólo debería superar un chequeo contra su propia DES para impactarle. Si el agredido supera el chequeo de Reflejos, los personajes compararían su DES como si de un ataque normal se tratase. Este ataque sorpresa se resolverá acto seguido, sin tener en cuenta las A/A. Una vez resuelta ésta primera acción, y antes de que el agredido pueda defenderse, ambos contrincantes harán el chequeo de Iniciativa y comenzará el Turno de Combate de la manera convencional.

T72 - Secuencia normal en un Turno de Combate
Chequeo de IN, en caso de empate, se repite hasta establecer quién actúa primero.
El atacante declara qué técnica usa, chequea su DES contra la del adversario y gasta las A/A necesarias.
El atacado declara si quiere defenderse del ataque –en caso de que éste haya tenido éxito; si ha fallado no es necesario–. Elige qué técnica emplea para eludir el ataque y chequea su DES contra la del adversario invirtiendo las A/A necesarias.
El atacante, en función de las A/A, puede decidir seguir atacando o reservar alguna para defenderse posteriormente. En este supuesto, elige guardárselas.
El atacado pasa a ser el atacante, y ahora es él quien declara qué técnica usa, chequea su DES contra la del adversario e invierte las A/A necesarias.
El atacante, que ahora es el atacado, declara si quiere defenderse ateniéndose a las mismas circunstancias anteriormente descritas.
Cuando ambos han gastado todas sus A/A, si no hay vencedor del combate, se vuelve a tirar IN y se comienza de nuevo.

Regla de Oro

En una partida surgirán multitud de supuestos que no estarán previstos en esta guía. Ante todo, se debe tener en cuenta la lógica: cualquier acción que requiera competencia entre dos o más adversarios se resolverá

con un chequeo de Destrezas enfrentadas en la Tabla de Niveles Enfrentados, tal y como se describe en el subapartado "Niveles Enfrentados" –o de Fuerzas enfrentadas, si el *Master* así lo ve conveniente para un caso en concreto–.

Destreza VS Fuerza

Éste es un punto de controversia universal. ¿Es mejor ser un luchador hábil y diestro, o una mole de músculos? En ocasiones, se darán situaciones en las que los contrincantes deban enfrentar sus valores de Fuerza en vez de su Destreza, o la DES de uno contra la FU del adversario, o viceversa.

-*Regla de Oro:* para impactar siempre se usa la Destreza.

Una vez inmerso en una situación de Traba Cuerpo a Cuerpo, el PJ puede decidir usar su FU en lugar de su DES para realizar técnicas. En ese caso, el adversario deberá decidir qué usa él para resistirse a la técnica, si su Fuerza o su Destreza. Si es su FU, no habrá problema, se comparan las Fuerzas en la tabla y se resuelve con la tirada del PJ que realice la técnica. Sin embargo, si elige la DES, entones se tendrá en cuenta esta regla, FU VS DES. Cualquier chequeo durante la traba contará con un mod a la característica que utilice cada PJ: el PJ que usa su DES, para contrarrestar la fuerza bruta del adversario, cuenta con un -1, y el que sólo usa su FU aplicará un +1.

¿Entonces es mejor la Fuerza que la Destreza? Una vez en contacto con el enemigo, indudablemente. Pero no olvidemos que es con la DES con la que se realizan los impactos de todas las técnicas.

El Cansancio en el Combate

El PJ perderá Puntos de Cansancio al realizar las Técnicas de Combate. Esta pérdida vendrá determinada por el tipo de técnica marcial que se emplee.

T73 - Cansancio por Técnica	
Tipo de Técnica	**PC**
Técnicas de brazos / cabeza	1
Técnicas de piernas	2
Técnicas en salto o carrera	3
Técnicas con armas de Distancia Corta	3
Técnicas con armas de Distancia Media	4
Técnicas con armas de Distancia Larga	5

También se pierden Puntos de Cansancio al recibir golpes o a causa de los efectos de diversas técnicas.

Una vez se han perdido todos los Puntos de Cansancio, el PJ deberá descansar inmediatamente; de no ser así, perderá Puntos de Vida al realizar cualquier acción o al recibir más daño.

Sin embargo, durante el combate un PJ puede declarar Recuperar Cansancio en lugar de Atacar. En tal caso recuperará, por cada A/A invertida al efecto, 3 PC.

Críticos y Pifias en el Combate

Un jugador realiza sus ataques comparando en la Tabla de Niveles Enfrentados la DES de su PJ contra la DES del personaje enemigo. Allí comprueba el resultado necesario y a continuación realiza el chequeo. Sin embargo, de obtener un resultado especialmente bueno, éste puede convertirse en Impacto Crítico. Los efectos de los Críticos deben consultarse en la Tabla de Resultados Críticos del Combate. Para que un PJ eluda un Impacto Crítico, deberá obtener el mismo grado de crítico –o superior– al del atacante cuando intente esquivar o bloquear la técnica. De lo contrario, aunque consiga un éxito normal, no podrá eludirlo.

Impactos Críticos VS Éxitos Críticos

En las reglas de Combate tenemos los conceptos de Impacto Crítico y de Éxito Crítico. ¿Qué diferencia hay entre ellos? Es sencillo: los Impactos Críticos representan golpes especialmente acertados que causan un daño extremo al oponente y provocan un efecto añadido al que, en un principio, tenía el ataque. Los Impactos Críticos sólo son aplicables al realizar un Golpe de Localización Aleatoria. A continuación, se muestran los resultados de los Impactos Críticos.



Las Pifias, por el contrario, son aquellas maniobras que rozan la ineptitud, la sublimación de un fallo, un error, un paso en falso, un escarnio. Si el Crítico puede elevar el nivel de tu PJ, una Pifia puede disminuirlo.

T74 - Resultados de Impactos Críticos del Combate

Grado	Resultado Crítico
G1	Golpe mortal. Tu golpe es letal, la ejecución ha sido perfecta y has conseguido arrancar de un sólo golpe el miembro de tu oponente, provocándole la muerte instantánea. Incrementas 1 nivel de DES o adquieres 10 PXs para aprender técnicas marciales o habilidades que dependan de la DES.
G2	Inconsciente. Tal es el dolor que le infliges a tu oponente que cae al suelo completamente inconsciente. Además, sufre el efecto del G5.
G3	Indefenso. Un gran golpe hace que tu adversario se quede sin aliento. Perderá todas sus acciones y se le aplicarán las reglas de Indefenso durante este turno. Además, sufre el efecto del G5.
G4	Pierde acciones. Tu buena maniobra deja descolocado a tu oponente, que no reacciona. Pierde todas sus acciones en este turno. Además, sufre el efecto del G5.
G5	Doble de daño. Has realizado un golpe casi mortal; si no has matado a tu adversario, poco ha faltado. Causas el doble de daño en este ataque.
G6	Golpe doloroso. El dolor merma las capacidades de tu oponente. A partir de ahora, tu adversario tendrá un mod de -1 en todas sus acciones hasta que reciba atención médica. Además, sufre el efecto del G0.
G7	Desequilibrio. El poderoso golpe hace que tu adversario se tambalee y caiga al suelo sin posibilidad de chequear Equilibrio. No sufre daño por la caída. Deberá chequear DES para saber si pierde el arma. Además, sufre el efecto del G0.
G8	El arma cae. Tu golpe produce un acto reflejo en tu adversario, que abre las manos y pierde su arma. Ésta caerá a sus pies. Si tu adversario no disponía de arma, perderá 1 A/A. Además, sufre el efecto del G0.
G9	Pierde IN. En el siguiente turno, tu adversario actuará en último lugar. Además, sufre el efecto del G0.
G0	Daño máximo. Provocas el máximo daño posible con este ataque.

T75 - Resultados de Pifias del Combate

Grado	Resultado de Pifia
G1	Pierdes 1 nivel. Rozas la deficiencia en tu acción. Tu característica de DES se reduce en un nivel. Además, destrozas tu arma si es que utilizabas una.
G2	Inconsciente. La maniobra es tan pésima que caes inconsciente al recibir tú mismo el golpe. Recibes el doble del daño de tu ataque.
G3	Doble de daño. Querías golpear con tanta saña a tu oponente que realizas un movimiento descontrolado y el impacto lo recibes tú. Sufrirás el doble del daño de tu ataque.
G4	Te golpeas. Al realizar la técnica, te golpeas a ti mismo y recibes el daño del ataque que pretendías ejecutar sobre tu adversario.
G5	Tropiezas. Al intentar golpear a tu oponente tropiezas y caes al suelo sin posibilidad de chequeo de Equilibrio. No sufres daño por la caída. Deberás chequear DES para determinar si pierdes el arma.
G6	Pierdes turno. Tantos golpes querías propinar a tu oponente de una sola tacada que el cosmos decide mofarse de ti y pierdes todas tus acciones hasta el siguiente turno, no pudiendo responder a los ataques de tu adversario.
G7	El arma cae. Tu ataque ha sido demasiado penoso para ser cierto. El arma se te cae a los pies. Si no disponías de arma, pierdes 1 A/A.
G8	Pierdes IN. Calibras mal tu embestida, lanzando a resultas tu ataque más allá del objetivo. Tu oponente actuará primero en el siguiente turno.
G9	Abres la guardia. Tu golpe es torpe, y tu adversario se aprovecha de ello. Propicias un Ataque de Oportunidad a tu adversario.
G0	Te cansas. A pesar de tus múltiples embestidas y ataques alocados, tu oponente logra salir indemne. Pierdes el doble de PC por la técnica realizada.

Sin embargo, hay técnicas de combate específicas que se usan para atacar una zona muy concreta de la anatomía del adversario y, por su propia naturaleza, sólo cabe esperar un único efecto. Entonces, ¿qué pasa cuando el jugador saca en su dado una tirada de Impacto Crítico? Que pasa a denominarse Éxito Crítico. No hay tablas de consulta para el Éxito Crítico, el efecto será el propio de la técnica ejecutada con la única salvedad de que, para que el contrincante logre eludirla -ya sea esquivándola, bloqueándola, o con cualquier otra acción-, deberá obtener en su chequeo un nivel de Crítico igual o superior que el del atacante.

La Valentía durante el Combate

No todos los PJs están hechos para combatir, ni siquiera los héroes ya consagrados tienen asegurado el luchar hasta el final pase lo que pase. El combate pone a prueba el valor y los nervios de cualquier luchador, lo que puede provocar que huya, o no, en cualquier momento de la contienda. Por esto, en determinadas situaciones de un combate, el PJ deberá superar un chequeo contra su característica de Valor para determinar su actitud en la contienda.

T76 - Valentía en el Combate

Cuándo realizar chequeo de VAL en combate
Cuando utilicen la Habilidad Intimidar sobre el PJ antes de que comience el combate.
Cuando el PJ sea herido en combate.
Cuando el PJ pierda su arma en el transcurso del combate y no tenga otros medios para defenderse –esto es, otras armas o técnicas de combate a mano vacía de defensa contra armas-.
Cuando el PJ pierda su coraza o escudo en el transcurso del combate.
Cuando el PJ vea que ha perdido a uno o más compañeros en el combate.
Cuando el PJ sea atacado por un número superior de enemigos.

Modificadores al Valor

Una vez especificadas las situaciones en que un PJ debe chequear su VAL para saber si resiste la tensión del combate o no, es hora de ver qué elementos pueden ayudarle o perjudicarle.

T77 - Modificadores al Valor

Si en el momento del chequeo el PJ aún porta un arma o una armadura en buen estado, puede repetir el chequeo de VAL en caso de haberlo fallado.
Si en el momento del chequeo uno o más compañeros se unen para ayudarle en el combate, el PJ puede repetir el chequeo de VAL en caso de haberlo fallado.
Si en el momento del chequeo al menos un compañero o amigo realiza con éxito una tirada de Oratoria -o habilidad similar- para arengarlo y animarlo a seguir combatiendo, el PJ puede repetir el chequeo de VAL en caso de haberlo fallado.
Si en el momento de realizar el chequeo algún adversario pierde sus armas o sufre alguna desventaja, de la naturaleza que sea, el PJ podrá repetir el chequeo de VAL en caso de fallarlo.

Los distintos estados a los que un personaje se verá sometido –Liderazgo, Miedo y Terror–, como resultado de los chequeos anteriormente descritos, aparecen especificados en las reglas de Psicología de este manual.

Modificadores al Impactar

Existen diversas situaciones que aportan modificadores, tanto positivos como negativos, a los chequeos de las acciones de los combatientes mientras luchen.

T78 - Modificadores al Impactar en Combate

Mod	Situación
-	Blanco Indefenso. En estos casos, el atacante sólo tendrá que superar un chequeo simple de DES para impactar.
+3	Objetivo Gigante. Cuando el objetivo de los ataques es enorme.
+2	Blanco dando la espalda al atacante.
+2	Blanco en el suelo.
+1	Blanco atacado desde una altura superior.
+1	Por cada aliado del atacante con el que esté trabado el blanco.
-1	Atacante en combate desde una altura inferior.
-1	Por cada personaje con el que esté trabado el atacante.
-1	Atacar desde una distancia cuerpo a cuerpo inferior a la del arma que se porta.
-2	Atacante de espaldas al blanco.
-2	Atacante en el suelo.
-3	Blanco no visible.

Localización de los Impactos

Salvo que una regla o técnica especifique lo contrario, todos los impactos se localizarán de forma aleatoria. Para saber la zona afectada por un Ataque Aleatorio se debe consultar esta tabla.

T79 - Tabla de Localización de Impacto	
Zona	**Resultado**
Cabeza	0,1
Torso	2,3
Brazo derecho	4,5
Brazo izquierdo	6,7
Pierna derecha	8
Pierna izquierda	9

TÉCNICAS MARCIALES

Un PJ sólo podrá realizar los ataques que determinen las técnicas marciales que conozca. Si quiere realizar un ataque propio de una técnica marcial que no ha aprendido, deberá aplicar un -2 a la tirada.

Regla Opcional: si un PJ repite la misma técnica varias veces en un mismo asalto de combate, en la tercera ejecución recibirá una penalización de -1 al chequeo, en la cuarta de -2, y así sucesivamente. Esto representa que el repertorio del PJ es muy pobre y sus ataques se vuelven predecibles, con lo que al adversario le será cada vez más fácil eludir sus fútiles intentos de agredirle; de ahí la necesidad de aprender un surtido variado de técnicas de combate.

¿Habilidades de Combate o Técnicas Marciales?

Las habilidades de combate de un personaje se cimentan en base a las técnicas marciales que conoce. Siendo así, sería lógico pensar que dichas técnicas marciales recibirán el mismo tratamiento que cualquier otra habilidad, como las habs comunes, las especiales o las mágicas. Sin embargo, esto no es así. Una técnica marcial no es una habilidad al uso, a pesar de considerarse Habilidades de Combate. Debido a esto, ningún PJ podrá especializarse en ninguna de sus técnicas marciales, como no es posible para un brujo especializarse en sus Invocaciones. Éstas técnicas suponen conocimientos y habilidades que el personaje aprende de distintas maneras y que será capaz de desarrollar a través del aumento de su DES, por lo que la única forma de mejorar en ellas será incrementar de la forma habitual el valor de dicha característica.

Técnicas Marciales VS Habilidades y Dones

Muchos son los tipos de PJ a los que un jugador se puede enfrentar. En el mundo de *Shadow Mirror* existen seres con multitud de habilidades dispares que les son atribuidas ya sea por su naturaleza racial, por la profesión que desempeñen o por motivos de cualquier otra índole. El caso es que habrá multitud de habilidades, tanto especiales como mágicas, incluso dones, que podrán aplicarse al combate aun sin poder denominarse estrictamente como técnicas de combate. A no ser que la habilidad o don especifique lo contrario, se aplicará siempre esta regla: cualquier PJ podrá usar la habilidad o don que estime oportuno en un Asalto de Combate. Para ello, se comparará el atributo del que dependa dicha habilidad -ya sea POD o la habilidad de MAN, entre otros-, con la DES del contrincante, y se realizará una Tirada Enfrentada de la forma habitual. Cuando el PJ que realice la hab "tenga la iniciativa" podrá chequear sin restricción alguna. Sin embargo, si es su contrincante el que "tiene la iniciativa", y la habilidad o don se usa como respuesta a un ataque, el PJ tendrá que superar el chequeo con un modificador de -1 a la tirada.

Técnicas Básicas, Avanzadas y Maestras

Algunas de las Escuelas Marciales más importantes diferencian sus técnicas según su nivel de dificultad. Así, nos encontramos con técnicas básicas que todo alumno debe conocer para iniciarse en el arte de la lucha y técnicas de nivel avanzado que separan al experto del neófito.

Cualquier PJ, cuando su DES alcanza 10PXs, puede aprender una técnica básica de cualquier escuela, no hay restricción alguna para ello. Sin embargo, las Técnicas Avanzadas y Maestras sí tienen ciertos requerimientos que veremos a continuación.

-Aprender técnicas Avanzadas: cuando el PJ desee aprender una Técnica Avanzada, sólo podrá hacerlo si previamente ya conocía alguna técnica básica de esa escuela y, además, necesitará tener el Pergamino Marcial de la técnica en cuestión o recurrir a un Maestro que se la enseñe.

-Aprender técnicas Maestras: un PJ sólo puede aprender Técnicas Maestras de una Escuela Marcial si cuenta con la tutela de un Maestro en ese arte que decida instruirlo. No importará cuántas técnicas conozca de dicha Escuela, para aprender a ese nivel, necesitará recurrir a la sabiduría de un auténtico *Sensei*.

Cabe aclarar que, durante la Creación de Personaje, no existe ningún tipo de restricción a la hora de elegir las Habilidades de Combate de tu PJ, más allá de los puntos de los que se disponga para seleccionarlas.

Técnicas de Ataque y Técnicas de Competencia

Todas y cada una de las técnicas de las que está compuesto el combate en *Shadow Mirror* se pueden dividir en dos grupos: las de ataque y las de competencia.

Las técnicas de ataque son lo que comúnmente llamamos "técnicas" a secas. Cada una de ellas representa un ataque con una naturaleza específica y un efecto único, aunque siempre basado en la intención de infligir castigo físico, y requerirá de una o varias A/A para ser realizada.

Las Técnicas de Competencia, por su parte, no requieren la inversión de A/A adicionales. Esto es así ya que no son ataques en sentido estricto, sino formas distintas de aplicar las técnicas de ataque que el PJ ya conoce. Las Técnicas de Competencia están diseñadas para aportar bonificadores, eliminar restricciones y, en resumen, optimizar las técnicas de ataque del PJ.

CONCEPTOS DE LAS TÉCNICAS

A continuación se describen los apartados que detallan cada técnica marcial:

-*VC:* el Valor de Combate, es decir, la inversión de puntos que requiere una técnica para que el personaje pueda aprenderla.

-*A/A:* las acciones por asalto que el PJ debe dedicar para realizar la técnica. La gran mayoría sólo requerirán una sola acción por asalto, aunque algunas pueden necesitar dos o más. Cabe destacar que, aunque una técnica exija la inversión de más de una Acción por Asalto, seguiremos hablando de una única Acción de Combate.

-*Descripción:* la naturaleza de la técnica y su efecto.

TÉCNICAS COMUNES

El Combate en *Shadow Mirror* está planteado para que sea lo más realista y divertido posible. Lamentablemente, eso implica que el conjunto de técnicas es bastante extenso. Se divide en dos aspectos fundamentales: el Combate con Armas y el Combate a Mano Vacía. Ambos tienen aspectos comunes, aunque cada uno dispone de una dinámica y algunas características propias.

Las Técnicas Comunes son técnicas que se pueden usar tanto a mano vacía como con cualquier arma, exceptuando a las Armas Arrojadizas y de Proyectil, a no ser que la técnica en cuestión especifique lo contrario.

Un jugador puede desenvolverse perfectamente durante muchas partidas usando sólo las técnicas de combate comunes que incluimos a continuación, complementada, para aderezarlo un poco, con alguna técnica de ataque del arma -o armas- que elija. Por eso, se recomienda que, si bien conviene conocer todas las técnicas, los jugadores tengan su primera toma de contacto usando principalmente las Técnicas Comunes e incluyendo alguna Técnica Básica de algún Arma.

Paulatinamente, a medida que el personaje evolucione y el jugador vaya afianzando los conceptos en los que se fundamenta el combate de esta guía, descubrirá la dimensión y el nivel de detalle que las escenas de lucha pueden alcanzar en el transcurso de una partida en el mundo de *Shadow Mirror*; ése será el momento en que se recomienda incluir las técnicas más complejas.

GOLPE INDETERMINADO
VC 1
A/A 1
Descripción: golpe a mano vacía, esto es, sin armas. Puede ser un guantazo o un puñetazo tipo martillo, una patada a la espinilla, o cualquier otro tipo de agresión que se le ocurra al PJ. Como su mismo nombre indica, se trata de un golpe sin definir, tosco y brusco. El daño será el MD del PJ. Debe localizarse el impacto.

METERSE EN LA GUARDIA
VC 1
A/A 1
Descripción: el personaje podrá, gracias a su juego de piernas, tanto acercarse a un adversario como alejarse de él para poder atacarle. Así, podrá acortar la distancia cuando combata sin armas o alargarla cuando luche con un arma cuerpo a cuerpo de distancia superior a la de su rival. Si se usa para alejarse, el personaje estará habilitado para destrabarse y huir y podrá atacar con un arma de distancia superior a la de su adversario. Si se usa para meterse en la guardia de un adversario con un arma de distancia superior a la suya, el PJ estará habilitado para atacar y contará con un +1 al atacar y al defenderse, mientras que su oponente sufrirá un -1 en los mismos chequeos.

BLOQUEO
VC 2
A/A 1
Descripción: maniobra con cualquier arma que el PJ sepa utilizar, arcos o ballestas inclusive, para intentar bloquear un ataque del adversario. También puede usarse en el combate sin armas, bloqueando con el brazo un puñetazo, una patada, un cabezazo, un codazo o un rodillazo. Anula el ataque efectuado por un adversario. En caso de fallar el chequeo, el PJ sufrirá el ataque de su oponente de la manera habitual.

ESQUIVAR ATAQUE
VC 2
A/A 1
Descripción: con esta técnica, el personaje podrá esquivar cualquier ataque utilizando el valor de su DES. Elude, mediante un fluido juego de piernas, el ataque realizado por el adversario. En caso de fallar el chequeo, el PJ sufrirá el efecto del ataque de su oponente de la manera habitual.

DESARMAR
VC 3
A/A 1
Descripción: usando su arma, el PJ podrá desarmar al adversario con un ágil movimiento. El arma de la víctima vuela 1D6 metros en una dirección aleatoria.

TRABAR ARMAS
VC 4
A/A 1
Descripción: en el transcurso de una pelea uno puede trabar su arma con la de su adversario. Ambos

contendientes quedan frente a frente con sus aceros chirriando entre sí y los músculos en tensión. Estos preciados segundos de pausa entre golpe y golpe pueden ser aprovechados de muchas maneras. No puede usarse esta técnica con látigos y cuerdas. Los PJs quedarán sujetos a la regla de la Traba de Armas.

ATAQUE LOCALIZADO
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. Convierte todos los Ataques Genéricos o aleatorios del personaje en Ataques Localizados. El personaje podrá elegir la zona que golpea. No quita PC adicionales.

ARREBATAR ARMA
VC 6
A/A 2
Descripción: en este caso, el PJ desarma a su adversario y consigue arrebatarle el arma con un movimiento diestro e inesperado. Es preciso tener una mano libre, no se podrá llevar a cabo con las dos manos ocupadas. El PJ consigue atrapar, con su mano libre, el arma de su adversario antes de que salga despedida.

GENERALIDADES DEL COMBATE CON ARMAS

Dentro del Combate con Armas haremos dos distinciones: el combate cuerpo a cuerpo y el combate a distancia. A continuación describiremos las particularidades, así como las escuelas de lucha, del primero. Será en la Disciplina del Arquero donde revisaremos las reglas del segundo.

GENERALIDADES DEL COMATE CUERPO A CUERPO CON ARMAS

Distancia en el Combate

Dentro del combate cuerpo a cuerpo existen varias distancias de combate. Éstas vendrán determinadas en función del arma que se esgrima. Cada arma está diseñada para ser útil en una distancia determinada, y ésta se puede deducir directamente según el tamaño del arma. Aunque en la lista de descripción de las armas se explicitan las distancias óptimas para las que está diseñada cada una, se puede intuir que armas como las dagas y cuchillos serán funcionales a corta distancia, mientras que lanzas y alabardas lo serán en distancias largas, por ejemplo.

Las distancias, dentro del combate cuerpo a cuerpo, son: Distancia Corta, Distancia Media y Distancia Larga. Cuando se enfrentan dos oponentes que portan armas de la misma distancia no habrá problema alguno y el dato de la distancia del combate se desprecia. El problema se da cuando se enfrentan con dos armas de distancias distintas. Ningún personaje podrá impactar a un oponente que esgrima un arma cuya distancia de combate sea superior, como por ejemplo, ocurriría en un supuesto de Daga VS Espada. Por la naturaleza misma del arma, el usuario de la daga, al ser más pequeña, necesitará acercarse más al enemigo que porta la espada que, con mucho menos esfuerzo, puede herir a su atacante antes de ser impactado.

Entonces, ¿las armas de distancia larga son mejores? ¿tienen alguna debilidad? Si bien un arma corta es completamente inútil en distancia larga, un arma de distancia larga no será completamente funcional a distancias cortas. Así pues, un personaje que, utilizando las técnicas necesarias para ello, entre en la guardia de su oponente y se sitúe a una distancia de combate inferior a la del arma de su adversario, provocará que este último sufra un -1 a todos sus chequeos, tanto para atacar como para defenderse, mientras el personaje siga ahí.

Sigamos con el ejemplo de Daga VS Espada: un PJ armado con una daga –Distancia Corta– quiere atacar a un oponente armado con espada –Distancia Media–. Ambos chequean IN y gana el usuario de la daga pero, al ser su arma más corta, no puede alcanzarle. Dado esto, decide invertir la primera de sus 2 A/A para Meterse en la Guardia del adversario. Chequea su DES contra la de su oponente y lo consigue, así que ahora utiliza su última A/A para atacar. Su oponente, que no ha podido evitar que el PJ se acerque, ahora tiene un mod de -1 para defenderse del ataque sufrido.

Pero, ¿qué ocurre si quiero atacar directamente al enemigo sin gastar A/A para entrar en su guardia? Pues que si no se emplea una técnica marcial que especifique claramente lo contrario, se expondrá a un Ataque de Oportunidad.

Ataques de Oportunidad

Se producen cuando se quiere atacar directamente a un oponente que esgrime un arma de distancia superior a la del PJ. Esto se puede evitar con técnicas marciales que especifiquen que no propician ataques de oportunidad, o entrando en la distancia de nuestra arma chequeando DES. Un Ataque de Oportunidad es un ataque adicional que el contendiente gana, independientemente de las A/A que tenga, cuando va a recibir un ataque por parte de un contrario que arremete directamente contra él con un arma de distancia inferior. Éste realiza una acción torpe y se expone tanto que el defensor reacciona instintivamente lanzando un ataque.

Ejemplo: un personaje armado con un cuchillo –Distancia Corta– quiere atacar a un oponente armado con lanza –Distancia Larga–. En principio, para acercarse, debería gastar 1 A/A para Meterse en la Guardia y entonces impactar con su cuchillo. Sin embargo nuestro PJ únicamente tiene 1 A/A, por lo que decide atacar directamente. Esto le proporciona un Ataque de Oportunidad a su adversario que, aunque había obtenido un resultado inferior en el chequeo de IN y tiene 3 A/A para su asalto, ahora puede realizar un ataque adicional en el asalto del atacante.

Destrabarse de un Combate Cuerpo a Cuerpo

No todos los PJs están hechos para la lucha. Incluso aquéllos que sí lo están, rara vez lucharán hasta la muerte o hasta caer exhaustos. Muchas peleas duran unos pocos segundos, y es frecuente que alguno de los contendientes huya, ya sea por miedo, instinto de supervivencia o, sencillamente, porque prefiera enfrentarse a un oponente más débil durante una reyerta.

Sin embargo, no es recomendable dar media vuelta y echar a andar cuando alguien aún pretende agredirte. Si un personaje quiere huir, primero deberá destrabarse del combate y, para ello, deberá realizar la técnica marcial correspondiente -Meterse en la Guardia- o una habilidad especial, mágica o un don que sirva específicamente para tal fin. Si lo consigue, lo habrá despistado y habrá ganado el hueco necesario para marcharse. El oponente, por su parte, puede declarar que lo persigue si así lo desea, en cuyo caso se realizarían chequeos de Correr para determinar si lo alcanza o no, o dejarlo huir.

En caso de que un PJ salga huyendo sin intentar destrabarse previamente –declarándolo de manera expresa-, propiciará un Ataque de Oportunidad.

Heridas Sangrantes

Regla Accesoria, sólo aplicable cuando el *Master* lo considere oportuno y no ralentice innecesariamente el transcurso de la partida. Estas heridas las producen toda clase de armas de filo: espadas, cuchillos, estoques, hachas, lanzas, etc. Un personaje, tras sufrir una herida sangrante, se desangrará a ritmo de 1 PV cada 5 minutos si no se le practican Primeros Auxilios o recibe atención médica. Si tras la atención recibe un nuevo golpe en la zona afectada, la herida se reabre.

DISCIPLINA DEL ACERO

El estudio del uso de las armas ha sido, sin lugar a dudas, el más importante dentro del arte de la guerra. Los mayores guerreros de la historia, los conquistadores que han marcado el curso de la misma, los ejércitos más poderosos han sido, desde siempre, aquellos que han demostrado poseer una mayor maestría en el uso de las diferentes armas.

La Disciplina del Acero atesora los secretos de todas las armas que se usan en el combate cuerpo a cuerpo, por lo que no es difícil hacerse una idea de su relevancia dentro del mundo marcial. Los imperios se han forjado en el fragor de la batalla y, si algo ha aprendido el hombre, es a luchar. Han sido siglos de cruentas guerras los que han pulido los métodos de combate con innumerables herramientas, desde las más clásicas hasta las más innovadoras.

A continuación se describen todas las escuelas que componen ésta, la madre de todas las Disciplinas Marciales.

ESCUELA DE LAS ARMAS DE FILO

Las armas de filo son las más utilizadas, desde su invención, por todos los guerreros. Han demostrado ser las más versátiles y las más efectivas en el campo de batalla. Estamos hablando de dagas, cuchillos, y de todas las variantes de espada.

TÉCNICAS BÁSICAS

ATAQUE GENÉRICO CON CUCHILLO
VC 1
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. El cuchillo puede efectuar tres ataques: Corte, Clavar, y Golpear con el Mango. El PJ debe elegir por cuál se decanta en cada ataque. Causa el daño del arma más el MD del personaje que realiza el ataque.

ATAQUE GENÉRICO CON ESPADA
VC 2
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. La espada puede efectuar tres ataques: Corte, Clavar, o Golpear con el Mango. El PJ debe elegir por cuál se decanta en cada ataque. Causa el daño del arma más el MD del personaje que realiza el ataque.

TÉCNICAS MAESTRAS

CERCENAR MIEMBRO
VC 9
A/A 3
Descripción: Ataque Aleatorio. Con esta técnica, el PJ corta el miembro del oponente desprendiéndolo del cuerpo. La víctima queda sujeta a las reglas del Desmembramiento.

EMPALAR
VC 9
A/A 3
Descripción: Ataque Aleatorio. El PJ atraviesa un miembro de su enemigo con el arma. La víctima queda sujeta a las reglas del Empalamiento.

ESCUELA DE LAS ARMAS DE MAZA

Martillos, mazas y hachas son las armas propias de los pueblos bárbaros. Rudas y efectivas, no buscan sino poder destruir al adversario tan pronto como sea posible.

TÉCNICAS BÁSICAS

ATAQUE GENÉRICO CON MAZA
VC 1
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. Permite atacar con maza de armas, martillos y hachas. Causa el daño del arma más el MD del PJ que realiza el ataque.

TÉCNICAS MAESTRAS
DEFORMAR CORAZA
VC 6
A/A 3
Descripción: Ataque Aleatorio. El golpe hunde la coraza sobre el cuerpo del enemigo, provocándole el daño habitual y aplicándose la salvación por armadura correspondiente. Sin embargo, la pieza de la armadura queda deformada, ejerciendo presión sobre el miembro que proteja. La víctima de esta técnica sufrirá un -1 adicional a cualquier acción que implique el uso del miembro afectado por la deformación de la armadura.

DESTRUIR ARMA
VC 8
A/A 3
Descripción: tanto armas normales de ataque como de parada –familia de los escudos– serán destruidas instantáneamente por este virulento golpe, siempre y cuando la CON del arma del PJ supere en dos niveles a la del arma del adversario. *Ejemplo: una maza de nivel Medio podría destruir de un golpe una espada de nivel Inferior.*

DESTRUIR ARMADURA
VC 9
A/A 3
Descripción: Ataque Aleatorio. Cualquier pieza de coraza golpeada por el arma queda inutilizada, siempre y cuando el nivel de CON del arma del PJ supere en dos niveles la CON de la armadura del adversario. No causa daño al enemigo, aunque éste resultará empujado de la manera habitual. *Ejemplo: una maza con nivel Elevado destruiría la pieza de una coraza con nivel Medio, pero no si la armadura tuviera nivel Avanzado.*

ESCUELA DEL ESCUDO

Utilizados como arma de bloqueo por excelencia, su uso ha evolucionado gracias a la escuela de Gladiadores. Fue en la Arena donde, por primera vez, se vio como un hombre armado sólo con su escudo daba buena cuenta de sus adversarios. Esto supuso toda una revolución en el arte de la lucha.

TÉCNICAS BÁSICAS
ATAQUE GENÉRICO CON ESCUDO
VC 2
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. El personaje podrá utilizar su escudo como arma de ataque. De este modo, poseerá un arma completa que sirve para atacar o para absorber daño en las maniobras defensivas. Causa el daño del arma más el MD del PJ que realiza el ataque.

ATAQUE FIABLE
VC 4
A/A 2
Descripción: esta técnica actúa como un Ataque Genérico con otras armas, pero además permite también cubrir el cuerpo mientras se ejecuta. Así, permite protegerse eficazmente de posibles contragolpes. Anula cualquier contragolpe sobre el PJ cuando éste realiza el ataque.

TÉCNICAS AVANZADAS
LANZAR ESCUDO
VC 2
A/A 2
Descripción: únicamente para escudos circulares. Ataque Aleatorio. El personaje podrá lanzar su escudo contra un adversario a Distancia Arrojadiza, convirtiéndolo en un arma de ataque a distancia. Al impactar causa el daño del arma más el MD del PJ que realiza el ataque.

CUBRIRSE
VC 4
A/A 3
Descripción: con ésta técnica, el personaje adopta una posición defensiva extrema, protegiendo su cuerpo detrás del escudo, cerrando así todos los ángulos de ataque. Realizar esta técnica no consume PC. Con ella, se detendrá automáticamente cualquier disparo que se realice contra el PJ. Si se usa en cuerpo a cuerpo, el PJ no podrá responder a los ataques del enemigo, pero éste aplicará un -2 para impactar.

ARRAMBLAR
VC 8
A/A 3
Descripción: el personaje toma carrerilla y se lanza en picado contra un adversario cubriéndose con el escudo. El PJ golpea con toda la superficie del escudo, y esto se materializa en que causa 1D3 impactos sobre su ponente. Cada impacto debe localizarse en la Tabla de Localización de Impacto. Cada impacto causa el daño del arma más el MD del PJ que realiza el ataque.

TÉCNICAS MAESTRAS
RETORNO
VC 4
A/A 2
Descripción: sólo para escudos circulares. Gracias a esta técnica, el PJ podrá usar su escudo como arma arrojadiza a modo de bumerán. El personaje realiza un Ataque Genérico con Escudo a Distancia Arrojadiza contra el objetivo. Precisa aprender previamente Lanzar Escudo. Impacta a un único objetivo y retorna a las manos del PJ tras el impacto. Causa el daño del arma más el MD del PJ.

RETORNO MÚLTIPLE
VC 6
A/A 3
Descripción: sólo para escudos circulares. Gracias a esta técnica, el PJ podrá usar su escudo como arma arrojadiza a modo de bumerán. El personaje realiza un Ataque Genérico con Escudo a Distancia Arrojadiza y puede impactar a tantos objetivos como indique el

nivel de su DES Simple. Precisa aprender previamente Lanzar Escudo y Retorno. Tras los impactos, el escudo retorna a las manos del PJ. Causa el daño del arma más el MD del PJ a cada objetivo.

BLOQUEO CRÍTICO
VC 8
A/A 3
Descripción: ésta es otra técnica que aprovecha el carácter defensivo de esta arma. Permite bloquear con el escudo un ataque Crítico –ya sea Impacto Crítico o Éxito Crítico– sin necesidad de obtener un resultado Crítico en el chequeo.

ESCUELA DE LOS PALOS Y BASTONES

Sencillos, humildes y, sin embargo, poderosos. Los palos y bastones están considerados como armas menores a las que sólo se recurre cuando no se tiene acceso a "auténticas" armas. No obstante, en la actualidad su uso se ha extendido en una sociedad civilizada, como es la de Necros, debido a la prohibición de utilizar armas en la vía pública.

TÉCNICAS BÁSICAS
GOLPE GENÉRICO CON BASTÓN
VC 1
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. El personaje puede atacar con cualquier tipo de bastón, ya sea a una o dos manos. La pata de una mesa, una rama larga, o cualquier tipo de objeto que reúna condiciones similares a las de un bastón puede servir para atacar con esta técnica. Causa el daño del arma más el MD del PJ.

LUXACIÓN CON BASTÓN
VC 7
Descripción: Técnica de Competencia. Para poseer esta técnica, primero se ha de aprender Golpe Genérico con Bastón. El PJ decide si la víctima cae al suelo producto de la luxación o si por el contrario puede seguir en pie. El personaje suma el daño del arma más su MD; el resultado serán los minutos que el miembro de la víctima queda incapacitado. Esto produce un mod de -2 en todas las acciones del afectado. La víctima no podrá realizar ninguna Contratécnica.

ESCUELA DEL LÁTIGO

Hubo un tiempo en que el arma favorita de los Rectores era el látigo. Representaba perfectamente su carácter castigador para con los que violaban las leyes de la brujería. Su uso se ha refinado, y ahora es común verlos entre mercenarios e incluso agentes del gobierno. El flagelo, por su parte, ha sido desde siempre un arma comúnmente utilizada en el campo de batalla, tanto por soldados como por templarios.

TÉCNICAS BÁSICAS
LATIGAZO
VC 1
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. Permite atacar tanto con látigos como con flagelos. Produce el daño del arma más el MD del PJ.

DERRIBAR
VC 3
A/A 2
Descripción: el PJ lanza su látigo, éste se enrolla en una pierna –o quizás ambas– del rival y, acto seguido tira con todas sus fuerzas, haciendo caer a su adversario al suelo. La víctima sufre una Caída por Proyección.

ENROLLAR MIEMBRO
VC 3
A/A 2
Descripción: Ataque Aleatorio. Infligir daño no es la única utilidad de un látigo, su capacidad para inutilizar o mermar las capacidades del adversario son notables. Con esta técnica un miembro del adversario -a elección del PJ de conocer Ataque Localizado- quedará enrollado por el látigo. La víctima sufrirá penalizaciones, pero el PJ no podrá usarlo mientras se mantenga la inmovilización. Para desenrollar el látigo y liberar a su presa, bastará con tan sólo declararlo. El personaje que sufre esta técnica queda parcialmente imposibilitado en sus movimientos –en mayor o menor medida según cuál sea el miembro enrollado–. En cualquier caso, sufrirá un mod de -1 en todas sus acciones, mientras que el PJ que realizó esta técnica tendrá un +1. Con Crítico serán varios los miembros enrollados –como, por ejemplo, ambos brazos al torso–.

ATRAPAR OBJETO
VC 4
A/A 2
Descripción: esta técnica puede usarse para atrapar cualquier objeto que esté al alcance del látigo, es decir, dentro de su Distancia. Si el objeto está libre, para conseguirlo bastará con un chequeo de DES por parte del PJ. Si otro individuo tiene sujeto el objeto, entonces el PJ debe chequear su DES contra la DES de éste -o contra su FU, si así lo prefiere el oponente-.

BALANCEARSE
VC 5
A/A 2
Descripción: Ataque Aleatorio. Hablamos de una Técnica mixta que combina la agilidad y el golpeo. Con ella, el PJ puede enrollar el látigo en algún objeto sólido, capaz de aguantar su peso, para balancearse y poder golpear con las piernas a un objetivo si así lo desea. La víctima sufrirá 3 dados del MD del PJ que la ejecuta.

ESCUELA DE LA CUERDA

Si bien como arma puramente bélica es, posiblemente, la más débil, su uso se ha vuelto popular gracias a las impresionantes exhibiciones de los monjes que hacen gala de su destreza con este objeto.

TÉCNICAS BÁSICAS

ATAQUE GENÉRICO CON CUERDA
VC 1
A/A 2
Descripción: Ataque Aleatorio. El PJ balancea la cuerda formando sutiles arcos e impacta a su oponente con el Extremo Hiriente. Causa el daño del arma más el MD del PJ.

ESTRANGULACIÓN CON CUERDA
VC 2
A/A 1
Descripción: una cuerda es un instrumento perfecto para estrangular a un oponente. Lo más eficaz es acercarse por la espalda, ya que de frente la víctima lo tendría fácil para defenderse o contraatacar. La cuerda se enrolla alrededor del cuello y el PJ sólo tiene que apretar para que su fuerza se vea multiplicada por la presión ejercida por este material. Mucho más efectivo que hacerlo con las manos desnudas. Por cada asalto que se mantenga la estrangulación, producirá un daño igual al MD del PJ +2. La víctima puede intentar zafarse, bien con un chequeo de DES con un -2 al resultado, o bien mediante un chequeo de FU con un -3. También puede intentarlo golpeando al estrangulador; para que resulte efectivo, deberá infligir al menos 1 punto de daño para que el oponente afloje la presión de la maniobra.

MANTENER LA DISTANCIA
VC 3
A/A 1
Descripción: el personaje realiza con su arma un movimiento circular por encima de su cabeza manteniendo a raya a cuantos adversarios lo rodeen. Impide que ningún adversario se acerque al PJ si previamente no supera un chequeo de Destrezas enfrentadas con un mod de -2 al resultado.

TÉCNICAS AVANZADAS

ATAQUE ELÁSTICO
VC 4
Descripción: Técnica de Competencia. La cuerda no es una herramienta rígida, es un arma viva y elástica, así que de nada vale intentar bloquear sus ataques con una espada, un palo o un escudo. La cuerda se doblará y el objeto situado en el Extremo Hiriente seguirá su camino hasta el cuerpo de la víctima. Los ataques realizados con un arma de cuerda por parte de un usuario que conozca esta técnica de competencia no se podrán bloquear, pero sí podrán evitarse mediante Esquivar o Cubrirse.

ELEGIR DISTANCIA DE COMBATE
VC 4
Descripción: Técnica de Competencia. El personaje puede mover la cuerda a su antojo, balancearla de un lado a otro, ir soltando cuerda para llegar más lejos o recogerla para golpear a un objetivo más cercano. El PJ puede elegir, sin ningún coste de A/A, la Distancia a la que desea combatir en cada Asalto de Combate. Puede elegir tanto Corta como Media o Larga.

ESTRANGULACIÓN CON SALTO
VC 5
A/A 2
Descripción: el PJ salta por encima de la cabeza de su oponente, situándose a su espalda. Durante el vuelo, coloca la cuerda alrededor del cuello de su víctima para empezar a estrangular justo al volver a tocar el suelo. El efecto será el mismo que el de la Estrangulación con Cuerda, pero sumando 2 puntos de daño al resultado gracias al salto. Necesita aprender previamente la habilidad Saltar, de la lista de habilidades de Agilidad.

ATAR MIEMBROS
VC 6
A/A 2
Descripción: el PJ enrolla la cuerda en un miembro del adversario que le ataca y, acto seguido, vuelve a enrollar la cuerda en otro miembro –a elegir, pueden ser brazos, piernas o la cabeza–. El adversario quedará indefenso hasta que consiga deshacer la atadura, bien sea obteniendo un Crítico en un chequeo de FU –rompería la cuerda–, o mediante un éxito al realizar un chequeo enfrentado entre su DES y la del personaje, con un mod de -2 al resultado –desharía el nudo sirviéndose de su pericia–.

ATAR MÚLTIPLES MIEMBROS
VC 7
A/A 2 por cada atacante que ate.
Descripción: el PJ ata los miembros de distintos atacantes entre sí. En caso de que le ataquen con un arma de Distancia superior a la Corta –es decir Media o Larga– será dicha arma la que acabará enrollada y atada como resultado de esta técnica. El usuario deberá chequear tantas veces como atacantes tenga. Precisa haber aprendido previamente la técnica Atar Miembros. Los adversarios afectados quedan bajo las reglas de Atar Miembros.

GENERALIDADES DEL COMATE A DISTANCIA

Las armas de proyectil están diseñadas para el Combate a Distancia. Nadie puede esquivar o bloquear estos proyectiles, es decir, flechas o virotes. Sin embargo, sí es posible evitar los impactos de las armas arrojadizas, siempre que se realice un chequeo de Reflejos previo a la maniobra evasiva. Cada arma tiene

una distancia óptima, las más modestas contarán con una Distancia Arrojadiza mientras que las más potentes pueden alcanzar la Distancia Lejana. Cualquier arma puede usarse a una distancia inferior para la que está diseñada, pero no a una superior –un arco corto no llega hasta donde llega un arco largo–.

Sin embargo, para disparar una flecha o saeta y que causen daño, es necesario que recorran una distancia mínima, con lo que los proyectiles son virtualmente inútiles en Combate Cuerpo a Cuerpo; sí podrían usarse, para bloquear ataques o golpear, las armas en sí –esto es, el arco o la ballesta, por ejemplo–, aunque con nefastas consecuencias: se considerarán una Herramienta, no un arma, y sólo causarán Daño Contundente. Además, golpear virulentamente con un arma de proyectil desequilibra su diseño y estructura con lo que, hasta que no sea reparada, se fallarán automáticamente todos los disparos que se realicen con el arma.

Las armas de Combate a Distancia que se contemplan aquí son las arrojadizas –cualquier arma diseñada para ser lanzada con las manos– y las de proyectil -arcos y ballestas-. La secuencia de disparo de cada una de estas armas es:

-*Acciones de las Armas Arrojadizas:* 1 A/A para desenfundar y disparar, o simplemente 1 A/A para disparar.

-*Acciones del Arco:* 1 A/A para sacar el arco. 1 A/A para colocar la flecha. 1 A/A para apuntar y disparar.

-*Acciones de Ballesta:* 1 A/A para sacar la ballesta, 1 A/A para tensarla, 1 A/A para cargarla y 1 A/A más para apuntar y disparar.

La inversión de A/A de las distintas técnicas tiene en cuenta las particularidades de cada arma y se determina desde el supuesto de que el arma ya está desenfundada y lista para el combate. Así, si un PJ tiene su arco presto y quiere realizar un Disparo Genérico, sólo necesitará 2 A/A, pero si tuviera que sacar el arco de su cinturón, espalda o funda, se le sumaría 1 A/A adicional.

Dificultad al Disparar

Para determinar si un personaje realiza un disparo con éxito, se tendrá que efectuar un chequeo de Destreza con una dificultad especial. Se deberá comparar el nivel de DES del PJ con el tipo de Distancia a la que vaya a lanzar el proyectil o arma. En la siguiente tabla se muestran los valores que el jugador tendrá que igualar o superar en tal chequeo para conseguir dar en el blanco. A este resultado se le aplicarían los modificadores pertinentes, si es que existiesen. Una vez impactado con éxito el proyectil o arma, se pasará a localizar el impacto de la manera habitual, cuando la técnica empleada no determine una localización concreta.

T80 - Tabla de Dificultad al Disparar

Nivel de DES	Arrojadiza	Próxima	Lejana
Irrisorio (1)	9	01	02
Mediocre (2)	8	9	01
Inferior (3)	7	8	9
Bajo (4)	6	7	8
Medio (5)	5	6	7
Avanzado (6)	4	5	6
Elevado (7)	3	4	5
Superior (8)	2	3	4
Supremo (9)	10	2	3
Maestro (10)	19	10	2

Modificadores al Impactar a Distancia

Dependiendo de la situación y del estado, tanto del tirador como del objetivo, se aplicarán al chequeo ciertos modificadores.

T81 - Modificadores al Impactar a Distancia

Mod	Situación
+3	Objetivo Gigante. Se aplica cuando el blanco es enorme.
+1	Tirador desde una altura superior a la del blanco.
-1	Tirador en movimiento.
50%	Blanco enzarzado en combate cuerpo a cuerpo. Posibilidad de impactar sobre el contrincante del blanco.
-1	Blanco a Distancia Próxima.
-1	Blanco en movimiento.
-1	Blanco en posición elevada.
-1	Por visibilidad reducida. Niebla, ocaso, día especialmente nublado, bruma, disparar con el yelmo cerrado, etc.
-2	Disparo realizado a oscuras.
-2	Blanco a Distancia Lejana.
-2	Blanco con más de la mitad de su cuerpo protegido por cobertura: setos, edificios, objetos de gran tamaño, etc.
-3	Blanco a Distancia Extralejana o superior.

Críticos y Pifias en el Combate a Distancia

Debido a que las armas empleadas en el Combate a Distancia tienen una naturaleza y finalidad completamente distinta a las empleadas en el Combate Cuerpo a Cuerpo, las armas de proyectil y arrojadizas cuentan con tablas de Críticos y Pifias propias. Su consecución y aplicación son idénticas a las de los Impactos Críticos y Pifias en el Combate Cuerpo a Cuerpo. A continuación, se muestran los resultados de los Impactos Críticos.

T82 - Resultados Críticos del Combate a Distancia

Grado	Resultado Crítico
G1	Disparo perfecto. El proyectil alcanza un órgano vital del blanco y éste cae al suelo, muriendo en cuestión de segundos. Incrementas en 1 nivel tu DES o consigues 10 PXs para invertir en nuevas técnicas marciales o habilidades que dependan de la DES.
G2	Empalamiento. El proyectil se queda atravesado en el cuerpo de tu oponente. El miembro afectado queda sujeto a las reglas de Empalamiento.
G3	Doble de daño. Has realizado un disparo casi mortal; si no has matado a tu adversario, poco ha faltado. Tu disparo causa el doble de daño.
G4	Inconsciente. Tal es el dolor que le infliges a tu objetivo con el disparo que cae al suelo inconsciente.
G5	Desequilibrio. El gran disparo realizado hace que tu objetivo se tambalee y caiga al suelo sin posibilidad de chequear Equilibrio. No sufre daño por la caída. Deberá chequear DES para determinar si pierde su arma.
G6	Rápido en cargar. Tu veloz disparo te permite volver a cargar tu arma o coger otro proyectil sin invertir A/A alguna.
G7	Buena puntería. Si en la siguiente acción vuelves a disparar, dispones de un modificador de +1 al resultado por la óptima postura que has adoptado.
G8	Herida. El proyectil desgarra un músculo del blanco. El objetivo del disparo aplicará un modificador de -1 al resultado de todas sus acciones posteriores.
G9	Suelta el arma. Tu oponente abre las manos al recibir el impacto y suelta todo aquello que sujetara con ellas. También perderá 1 A/A.
G0	Pierde IN. El proyectil sorprende al blanco. En el siguiente turno, actuará en último lugar.

T83 - Resultados de Pifias del Combate a Distancia

Grado	Resultado de Pifia
G1	Pierdes 1 nivel. Rozas la deficiencia en tu disparo. Pierdes 1 nivel de DES.
G2	Doble de daño. Debido a la tensión del arma o a una mala utilización por tu parte, ésta se rompe y te golpea en la cara causándote el doble de su daño. Pierdes todas las A/A durante este turno.
G3	Te disparas. En un torpe intento de impactar a tu oponente, te golpeas a ti mismo en una localización aleatoria. Pierdes todas las A/A durante este turno
G4	Lesión. Aplicas demasiada tensión a tu disparo. Esto propicia que tu hombro emita un chasquido. Tu brazo queda incapacitado hasta recibir atención médica.
G5	Arma rota. Tu arma de proyectil es defectuosa y se rompe justo en el momento en que te disponías a usarla. Pierdes todas las acciones durante este asalto.
G6	Mal calibrada. Tu arma de proyectil sufre una ligera desviación, haciendo que todos los proyectiles se desvíen de su objetivo. Hasta que no sea reparada, todas las tiradas del arma tendrán un mod de -1 al resultado.
G7	Grieta. Tu arma se resquebraja ligeramente. Cada vez que vuelvas a usarla, deberás chequear su CON para ver si se rompe o no.
G8	El arma cae. Justo en el momento en el que te disponías a disparar, tu arma cae al suelo.
G9	Haces ruido. Yerras el tiro y sólo consigues alertar a tu objetivo de tu posición. Actuarás en último lugar durante el próximo asalto.
G0	Disparo ineficaz. Aunque tu disparo impacta al objetivo, éste no produce ningún daño. El proyectil sale rebotado al golpear con una superficie no hiriente –por ejemplo, el astil de una flecha–.

DISCIPLINA DEL ARQUERO

TÉCNICAS BÁSICAS

DISPARO EN ESPERA
VC 2
Descripción: Técnica de Competencia. Tanto para arco como para ballestas. El PJ se prepara para efectuar un disparo en cuanto algo aparezca en el lugar que vigila, aunque no sea el turno del jugador. También válido para Armas Arrojadizas. El personaje, además de consumir los PC habituales por esta técnica, invertirá 1 punto adicional por cada turno que esté en espera. El PJ realiza un disparo ante el primer movimiento que se produzca en la zona que vigila con un +1 por cada turno que haya esperado. Ningún personaje podrá esperar un número de turnos mayor que su CON. En el caso de que el primer movimiento lo realice un objetivo amigo, deberá realizar un chequeo de Reflejos para no disparar. De fallarlo, realizará el disparo aplicando los modificadores descritos.

DISPARO GENÉRICO
VC 2
A/A 2 para arco, 3 para ballesta, 1 para Arma Arrojadiza
Descripción: Disparo Aleatorio. El PJ apuntará a su objetivo y disparará su arma. Esta técnica no puede utilizarse para realizar un Ataque Localizado; para ello, se debería aprender la técnica Disparo Localizado. Para saber la zona de incidencia del impacto se debe consultar la Tabla de Localización de Impacto. Causa el daño del arma más el daño del proyectil. En el caso de Arma Arrojadiza, el daño será el del arma más el MD del personaje.

DISPARO EN MOVIMIENTO
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. Tanto para arco como para ballesta. Con esta técnica el PJ, no recibe penalización alguna al intentar disparar mientras se mueve. También válido para Armas Arrojadizas. El personaje realiza un Disparo Genérico.

OBJETIVO EN MOVIMIENTO
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. Tanto para arco como para ballesta. Con esta técnica, el PJ no recibe penalización alguna al intentar impactar sobre un objetivo en movimiento. También válido para Armas Arrojadizas. El personaje realiza un Disparo Genérico.

TÉCNICAS AVANZADAS

DISPARO A BOCAJARRO
VC 4
Descripción: Técnica de Competencia. Tanto para arco como para ballesta. El PJ podrá disparar proyectiles en combate cuerpo a cuerpo a Distancia Larga de su adversario. Precisa aprender Disparo Genérico. A todos los efectos, se considerará un Disparo Genérico.

DISPARO RÁPIDO
VC 4
Descripción: Técnica de Competencia. Sólo para arcos. Precisa aprender previamente Disparo Genérico. El personaje puede cargar y disparar invirtiendo únicamente 1 A/A. Se considera un Disparo Genérico.

DOBLE DISPARO
VC 4
Descripción: Técnica de Competencia. Sólo para arcos. Invirtiendo una única A/A, el PJ podrá disparar dos flechas, a dos objetivos distintos, siempre que ambos se encuentren en un ángulo de 45º de la visión del personaje. Precisa aprender previamente Disparo Genérico. A todos los efectos, cada uno se considerará un Disparo Genérico.

DISPARAR DOS BALLESTAS
VC 5
Descripción: sólo para ballesta. Técnica de Competencia. El PJ puede sostener una ballesta en cada mano y realizar disparos de manera simultánea a dos objetivos usando la misma A/A. Precisa aprender previamente Disparo Genérico. A todos los efectos, se considerarán Disparos Genéricos.

DISPARO LOCALIZADO
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. Tanto para arco, ballesta y armas arrojadizas. El personaje decide donde impactará su proyectil. También válido para Armas Arrojadizas. Precisa aprender previamente Disparo Genérico. El disparo produce el daño habitual del arma.

DISPARO MONTADO
VC 6
Descripción: Técnica de Competencia. Tanto para arco como para ballesta. El personaje es un consumado jinete y es capaz de disparar su arco aun montando a caballo. También válido para Armas Arrojadizas. Precisa aprender Disparo Genérico y la habilidad Montar. A todos los efectos, se considerará un Disparo Genérico.

TÉCNICAS MAESTRAS

TRIPLE DISPARO
VC 6
Descripción: Técnica de Competencia. Sólo para arco y armas arrojadizas. Con esta técnica, el PJ disparará hasta tres flechas a tres objetivos distintos siempre que estén dentro de un ángulo de 45º de la visión del personaje. Precisa aprender Disparo Genérico. A todos los efectos, se considerarán Disparos Genéricos.

DISPARO A CIEGAS
VC 8
Descripción: tanto para arco, ballesta y armas arrojadizas. Técnica de Competencia. El personaje se

guía por el resto de sentidos para localizar a su objetivo y dispararle aun sin verlo. Requiere aprender Disparo Genérico. A todos los efectos, se considerará un Disparo Genérico.

DISPARO EN ÁNGULO
VC 9
Descripción: tanto para arco, ballesta y armas arrojadizas. Técnica de Competencia. El personaje dispara de tal forma que su proyectil es capaz de rebotar en un objeto sólido –como una pared o un árbol– y cambiar su dirección para impactar a un objetivo oculto. Para objetivos que no se encuentren en línea recta respecto al PJ. Precisa aprender Disparo Genérico. Se trata de un Disparo Genérico, pero el daño del proyectil se pierde en el impacto que lo hace rebotar. De manera, el objetivo final sólo recibe el daño del arma. En el caso de Armas Arrojadizas, se pierde el MD al rebotar.

SALVAR COBERTURA
VC 10
Descripción: tanto para arco, ballesta y armas arrojadizas. Técnica de competencia. Gracias a su experiencia, el PJ es capaz de evaluar las coberturas tras las que se protegen sus objetivos, ya sean matorrales, árboles, paredes agrietadas, o incluso rehenes utilizados de escudo. El personaje es capaz de aprovechar la más mínima grieta para realizar un disparo magistral y alcanzar a su objetivo. En caso que no haya cobertura, el personaje podrá disparar el proyectil salvando la coraza del objetivo para evitar que ésta absorba parte del daño. A todos los efectos, se considera un Disparo Genérico.

GENERALIDADES DEL COMBATE SIN ARMAS

Herir sin Armas

Al golpear con las manos desnudas, se calcula el daño que el PJ causa y se compara el resultado con la Constitución de su oponente. En caso de superar el nivel de CON del adversario, los puntos obtenidos con el Modificador al Daño del PJ serán los Puntos de Vida que la víctima del golpe sufra. En caso de que el resultado sea igual o inferior al nivel de CON, el MD del PJ sólo restará PC. Una vez consumidos todos los PC, la víctima perderá PV.

No obstante, y sin menoscabo de esta regla, habrá técnicas marciales que incluirán la siguiente leyenda: "ignora la CON del adversario", en cuyo caso, restarán directamente Puntos de Vida.

Otro tipo de técnicas que propician que el contrincante llegue a sufrir la pérdida de PV son los Combos; el PJ realiza en un mismo asalto una virulenta descarga de golpes simultáneos, sumando los puntos de daño que provoca cada uno de ellos. Si la suma de todos los chequeos de MD, relativos a cada una de las técnicas realizadas en un mismo Combo, supera la CON de la víctima, restarán Puntos de Vida.

También existen guantillas, coderas y otros objetos especialmente diseñados para aumentar la potencia de puñetazos, patadas, codazos y rodillazos. Si el PJ realiza estas técnicas sirviéndose de alguno de dichos accesorios, sus ataques se verán sujetos a las reglas de Daño Contundente, descritas en el Apéndice II de este capítulo.

Aún hay un último caso en el que se puede herir directamente: si el adversario está desprevenido, inconsciente, o en cualquier otra situación que, a efectos de juego, haga que se le apliquen las reglas de Indefenso, su valor de CON se ignorará y perderá directamente PV.

Distancia de Combate

Todas las técnicas que se describen a continuación se realizan a mano vacía, es decir, sin armas. Por este motivo, para poder ejecutarlas, el PJ debe encontrarse a Distancia Corta, o inferior a ésta, de su enemigo. Si su objetivo se encontrase a Distancia Media, o superior a ésta –salvo que la técnica especifique lo contrario–, tendrá que utilizar otro método de lucha.

DISCIPLINA MARCIAL LAICA

Antes de la Caída, 108 Escuelas mantenían sus disciplinas marciales en secreto. Sin embargo, tras dicho acontecimiento, los monjes de estas escuelas se rebelaron y se transformaron en lo que hoy llamamos Monjes Laicos: compartieron sus conocimientos con todo aquel que quisiera aprender, tanto con iniciados como con otros maestros, de forma que modificaron sus disciplinas incorporando nuevos conceptos y desechando otros obsoletos.

Es por esta razón por la que los 108 estilos han perdido su individualidad y se han confundido en una amalgama de técnicas que pueden ser aprendidas por cualquiera. De ahí que ahora reciban el nombre de Disciplinas Laicas. No obstante, algunas técnicas son tan singulares y características que se las sigue reseñando como pertenecientes a su escuela original, aunque este apunte es meramente ilustrativo.

Así, un PJ puede aprender estas técnicas libremente: puede elegir todas sus técnicas de las de una misma escuela o combinarlas a su gusto.

ESCUELA DE LA PELEA SUCIA

Estas técnicas representan la lucha improvisada como un método en sí. El personaje que las domina no ha seguido un entrenamiento riguroso ni la supervisión de un maestro, sino que son fruto de la experiencia en numerosas reyertas. Los golpes son contundentes y carentes de estilo. El usuario golpea tanto con la mano cerrada a modo de martillo como con la mano abierta pero, sobre todo, destaca el uso de todo tipo de herramientas, ya sean palos recogidos del suelo, ramas, sillas, mesas, botellas o cualquier cosa

que pueda servir para agredir al contrincante.

TÉCNICAS BÁSICAS

EMPUJÓN
VC 1
A/A 1
Descripción: sólo a mano vacía. El personaje desplazará a su adversario, pudiendo hacerle caer al suelo o chocar contra cualquier obstáculo imprevisto. La víctima se desplazará tantos metros como marque el MD del PJ y perderá todas sus A/A.

ESTRANGULACIÓN
VC 1
A/A 2
Descripción: sólo a mano vacía. El personaje rodeará el cuello de su oponente con las manos y apretará tanto como pueda. Tan simple como eficaz. El daño que causa es el MD del PJ que estrangula. Ese mismo daño se repite cada asalto mientras dure la estrangulación. La víctima puede intentar zafarse, bien superando un chequeo de DES, un chequeo de FU, o intentando golpear al PJ para que afloje la maniobra. Para el último supuesto debe conseguir infligir, al menos, 1 herida a su atacante.

HACER PALANCA
VC 2
A/A 2
Descripción: el personaje agarrará a su oponente y, pivotando sobre sí mismo, lo lanzará en la dirección que desee. El oponente recorrerá tantos metros como obtenga el PJ en un chequeo de su MD. El objetivo sufrirá una Caída por Proyección, y deberá realizar un chequeo de DES para determinar si suelta lo que lleve en las manos.

LANZARSE
VC 2
A/A 2 más las A/A de Distancia a la que esté el oponente.
Descripción: el PJ tomará impulso y se lanzará por los aires contra su oponente para desequilibrarlo y caer sobre él. Si la técnica se ejecuta con éxito, ambos caerán al suelo, la víctima recibirá como daño el MD del PJ y soltará lo que llevase en las manos. Si el agresor falla su chequeo, o si el objetivo consigue eludir la maniobra, el atacante será el único en caer al suelo y recibirá el daño antes mencionado.

MORDISCO
VC 2
A/A 2
Descripción: el personaje muerde al adversario. Deberá declarar qué zona muerde –un brazo, el cuello, o incluso una oreja si se da la ocasión–. La maniobra provoca el MD del PJ como daño, causa dolor e ignora la CON del adversario. Con Éxito Critico en esta técnica, el PJ arranca el pedazo de piel y músculo que ha mordido.

CUBRIRSE
VC 3
A/A 1
Descripción: el PJ se cubre con los brazos, encorva la espalda y tensa los músculos para protegerse las partes más vulnerables. Se recurre a esta técnica cuando uno no es capaz de prever los ataques del contrario, o no es hábil esquivando o realizando contragolpes. El PJ podrá reducir el daño que recibe cuando sea atacado por un adversario a mano vacía. Se sumará el MD del personaje a su valor de CON para determinar si los golpes del rival superan o no su nivel de Constitución.

PATADA EN LA ENTREPIERNA
VC 3
A/A 1
Descripción: el PJ asesta una patada en la entrepierna de su oponente. Ignora la CON de la víctima, con lo que ésta pierde directamente los PV que determine el chequeo de MD del PJ que realiza la técnica. Además, el objetivo se dobla sobre sí mismo y cae al suelo indefenso, retorciéndose de dolor. Tardará en reponerse tantos minutos como puntos de daño reciba.

PRESA
VC 3
A/A 2
Descripción: sólo a mano vacía. El personaje podrá lanzarse sobre su adversario e inmovilizarlo con una llave. El objetivo de la presa queda inmovilizado, e indefenso ante los ataques de un segundo adversario. Si quiere soltarse, deberá realizar chequeos enfrentados de FU contra la FU de quien lo inmoviliza, invirtiendo 1 A/A por cada intento.

TÉCNICAS AVANZADAS

TIRÓN DE CABEZA
VC 4
A/A 2
Descripción: el PJ agarra por la cabeza a su adversario y la estrella contra una pared, contra la barra de un bar, o contra el mismo suelo. Ignora la CON del adversario. La víctima pierde directamente los PV que determine el chequeo de MD del PJ que realiza la técnica.

CEGAR AL ADVERSARIO
VC 5
A/A 2
Descripción: esta técnica abarca desde escupirle al oponente hasta lanzarle arena a los ojos. Hay quien incluso utiliza sus propias heridas abiertas para acumular sangre en la palma de la mano y arrojarla a los ojos de su adversario. Ninguna treta es rastrera ni despreciable si permite sacar ventaja en el combate. El adversario perderá todas sus A/A durante ese asalto y, en el siguiente turno, aplicará un modificador de -2 para realizar cualquier técnica debido a su mermada visibilidad. Al turno siguiente, recuperará la visión por completo.

GOLPE CON HERRAMIENTA
VC 5
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. Por herramienta entendemos aquí cualquier objeto con el que el PJ pueda hacerse para agredir al oponente, ya sea un palo tirado en el suelo, una rama partida, una botella, una jarra, una silla o una mesa, entre muchos otros. En las manos del atacante, estos accesorios que nos rodean en la vida cotidiana se convierten momentáneamente en armas mortales. Salvo que el *Master* declare lo contrario, la CON de estos elementos es tan ínfima que se romperán instantáneamente con el primer golpe que propinen. La Distancia de Combate óptima dependerá de la envergadura del objeto y, en todo caso, deberá determinarla el Master. Golpear con esta técnica produce Daño Contundente, por lo que se ignorará la CON del adversario y se restarán tantos PV como resultado obtenga el PJ al chequear su MD. Dependiendo del tamaño y la naturaleza del objeto, el Master podrá otorgar un mod de +1 o +2 al daño producido por la técnica.

GANCHO
VC 6
A/A 1
Descripción: esta técnica se aplica con el dedo índice sobre el labio del contrincante. Se puede estar de lado o de espaldas a él –no necesariamente de frente–. Consiste en introducir el dedo, a modo de gancho, por el lateral de la comisura de la boca y se tira violentamente. La carne de la cara se desgarra causando un gran dolor y no menos sorpresa. Ignora la CON del adversario. Causa el MD del PJ. La víctima sufre una Herida Sangrante. Además, deberá chequear VAL y le quedará una cicatriz permanente que le otorgará un mod de -1 a cualquier chequeo de CAR, Empatía y Seducir durante el resto de su vida.

GOLPE INDIRECTO
VC 6
A/A 2
Descripción: Ataque Aleatorio. Hablamos de un ataque dirigido para golpear, en primer término, al objetivo principal y, de manera indirecta, a un objetivo secundario. Es una suerte de golpe en cadena: el PJ golpea a su adversario y, a consecuencia del impacto, éste golpeará involuntariamente a otro. Como daño causa el MD del PJ +2 tanto al objetivo principal como al secundario.

ESCUELA DEL GUERRERO TAIZÁN

El Monte Taizán está situado en la cara este de las Montañas Centrales, al otro lado de la Llanura de las Calaveras, y tiene a sus pies el Bosque de Luzula.

Se dice que de allí proceden prácticamente todas las formas de lucha existentes y se conjetura que los Guerreros Taizán, que era como se denominaba a los monjes del monasterio ubicado en dicho monte, fueron los únicos supervivientes de la destrucción de la ciudad de Luzula. Esta catástrofe los empujó al éxodo; recorrieron todo el Continente hasta llegar al Gran Reino Humano, donde se asentaron y continuaron con sus tradiciones, las cuales han sobrevivido, más o menos intactas, hasta hoy.

TÉCNICAS BÁSICAS
ATAQUE DE PUÑO
VC 2
A/A 1
Descripción: el Ataque de Puño engloba el puñetazo directo, el gancho y el puñetazo tipo croché. Esta técnica permite localizar el golpe. Para ello, el PJ debe declarar a qué zona va dirigido –las más comunes serán la cabeza y el torso–, aunque se puede elegir cualquiera. El PJ provocará un daño igual a su MD.

BARRIDO SIMPLE
VC 2
A/A 1
Descripción: el PJ empuja los pies del adversario con el suyo para que hacer que pierda el equilibrio y caiga. La víctima sufre una Caída Simple.

CABEZAZO
VC 2
A/A 1
Descripción: en distancias cortas, un ataque con la cabeza resulta tan inesperado como eficaz. Suele utilizarse para golpear el torso o la cabeza del adversario. El PJ provocará un daño igual a su MD +1.

ATAQUE DE CODO
VC 3
A/A 1
Descripción: esta técnica incluye el codazo horizontal, el vertical y el lateral. Permite localizar el golpe. Para ello, el PJ debe declarar la zona a la que dirige el Ataque de Codo. El PJ provocará un daño igual a su MD +1.

ATAQUE DE RODILLA
VC 3
A/A 1
Descripción: golpe con la rodilla, generalmente dirigido a la parte baja del torso o a las piernas, aunque también puede propinarse en la cabeza de forma más acrobática aunque menos ortodoxa. Esta técnica permite localizar el golpe, el PJ elegirá la zona del mismo. El personaje provocará un daño igual a su MD +1.

BARRIDO CON DERRAPE
VC 3
A/A 1
Descripción: el PJ coge carrerilla –debe arrancar desde Distancia Arrojadiza– y derrapa por el suelo con las piernas por delante derribando, no sólo al objetivo que haya elegido, sino a cualquiera que esté junto a él. Hablamos de un golpe a las piernas. El PJ producirá un

daño igual a su MD +1. La víctima cae al suelo instantáneamente y todo aquel que esté junto a él deberá chequear Equilibrio para evitar su caída.

PATEAR
VC 3
A/A 1
Descripción: técnica que incluye las patadas que se propinan con el empeine, la espinilla, la planta del pie o el talón, tanto a una altura superior –cabeza–, media –torso–, o baja –piernas u oponente en el suelo–. Esta técnica permite localizar el ataque. El PJ debe declarar el tipo de patada y la zona a la que la dirige. El PJ producirá un daño igual a su MD +2.

TÉCNICAS AVANZADAS
ATRAPAR PUÑO
VC 2
A/A 1
Descripción: sólo funcionará si la FU del PJ que realiza la técnica es superior a la CON de quien la recibe. La maniobra permite detener un ataque de puño. El oponente podrá seguir realizando sus A/A, pero sin utilizar el puño atrapado. En el turno del PJ que ha realizado Atrapar Puño, éste puede declarar que aprieta el puño. Entonces tirará su MD para determinar el daño que sufrirá la víctima. Si las heridas superan el doble de la CON de la víctima, le romperá la mano.

ATRAPAR PATADA
VC 3
A/A 1
Descripción: las técnicas de pierna provocan más daño que las de puño pero, si no se ejecutan correctamente, suponen una ventaja para aquel que sepa prevenirlas con técnicas como ésta. El PJ no sólo bloqueará el ataque, sino que atrapará la pierna del adversario con una o las dos manos. Tendrá un mod de +1 para realizar el bloqueo si la patada va dirigida a una zona situada de cintura para arriba. Si la patada incide sobre una zona inferior el PJ tendrá un -2 para realizar esta técnica. Una vez con la pierna atrapada, el oponente pierde todas sus acciones. El PJ que atrapa la patada puede realizar la técnica que quiera y se considerará que su adversario está indefenso. Tras esta técnica del PJ, el agarre se pierde.

CORTE SOBRE LOS OJOS
VC 3
A/A 1
Descripción: se trata de una técnica diestra que, si bien no es mortal, está pensada para otorgar una gran ventaja en combate. El atacante golpea en abanico, con la punta de los dedos, las cejas de su adversario, provocando un corte y haciendo que una película de sangre caiga sobre los ojos de éste para mermar sus capacidades. Ignora la CON de la víctima. El PJ produce un daño igual a su MD. El resultado también determinará el número de asaltos durante los que el adversario tendrá un mod de -1 en sus acciones por las molestias producidas por la herida sangrante.

PIQUETE DE OJOS
VC 4
A/A 1
Descripción: el PJ golpea los ojos de su enemigo con los dedos para distraerlo unos segundos y ganar tiempo para planear su estrategia. Ignora la CON del adversario. El PJ produce tantas heridas como obtenga en un chequeo de su MD. El resultado también determinará el número de asaltos que la víctima quedará cegada e indefensa.

BLOQUEO OFENSIVO
VC 5
A/A 1
Descripción: esta técnica sigue la máxima de "sigue atacando aun cuando te estés defendiendo". Este bloqueo se realiza golpeando virulentamente con los nudillos –o cualquier otra superficie ósea del cuerpo, ya sean codos o talones– en la parte blanda del miembro del oponente –ya sea el muslo, el gemelo, o la parte interna del brazo– cuando éste ataca al objetivo. El PJ producirá un daño igual a su MD. Además, Anula el ataque del oponente, que además pierde el resto de sus acciones durante ese asalto.

PALMADA EN LOS OÍDOS
VC 6
A/A 1
Descripción: el PJ golpea con una o ambas manos la superficie del oído u oídos de su adversario. El vacío que se crea provoca un dolor agudo, confusión y pérdida del equilibrio. Una técnica simple y efectiva. Ignora la CON de la víctima. La víctima cae al suelo y chequea DES para determinar si suelta lo que lleve en las manos. Produce un daño igual al MD del PJ. El resultado dictará también los asaltos que la víctima quedará indefensa.

PUÑO VERTICAL
VC 6
A/A 1
Descripción: se trata de una técnica que permite golpear con el puño un punto muy concreto del tabique nasal. El impacto romperá la nariz del objetivo. Ignora la CON del contrincante. El PJ produce un daño igual a su MD. El resultado también determinará el número de asaltos que la víctima quedará indefensa.

PUÑO AL PLEXO
VC 7
A/A 1
Descripción: se trata de un golpe con el puño en un punto muy concreto del torso. El impacto paraliza el corazón unos segundos, interrumpiendo el flujo sanguíneo y provocando que la víctima pierda el conocimiento. Ignora la CON del adversario. La víctima cae al suelo. El PJ provoca un daño igual a su MD. Además, el resultado determina el número de asaltos que la víctima estará inconsciente.

TÉCNICAS MAESTRAS

PINZAS
VC 3
A/A 1
Descripción: esta técnica consiste en rodear el cuello o la cintura del oponente con ambas piernas para asfixiarlo o estrangular los riñones. Producirá el mismo efecto que la técnica Estrangulación, aunque se aumentará el daño que provoca. Puede ejecutarse mediante un salto. El daño que produce es el MD del PJ +2. Este daño se repite cada asalto mientras dure la estrangulación. La víctima puede intentar zafarse, superando un chequeo de DES, un chequeo de FU, o intentando golpear a su agresor. En este último caso, deberá conseguir infligir a su atacante, al menos, una herida para que éste afloje la maniobra.

PATADA ATRAPADA
VC 5
A/A 1
Descripción: cuando le atrapen la pierna al PJ tras lanzar una patada, antes de que el adversario pueda hacer nada, el atacante podrá lanzar otra patada con la pierna libre para intentar soltarse. Lo habitual es dirigir este golpe a la cabeza, aunque el PJ puede decidir la localización. El PJ dispondrá de un mod de +1 para impactar con la pierna libre. Si impacta, producirá un daño igual a su MD +2.

PATADA CON IMPULSO
VC 5
A/A 1
Descripción: el PJ se apoya con las piernas en la pared más cercana, o en un objeto de gran tamaño, se impulsa y ejecuta la patada. Dicho golpe produce un daño igual al MD del PJ +3. Otra posibilidad es que se apoye en otra persona, en cuyo caso ésta resultará empujada y la técnica sólo causará un daño igual al MD del PJ +2.

PATADA DOBLE
VC 5
A/A 1
Descripción: el personaje puede lanzar simultáneamente dos patadas dirigidas a dos objetivos distintos, siempre a la cara o al torso. El PJ dispondrá de un mod de +1 al impactar, mientras que los adversarios una penalización de -1 para evitar el golpe. Si acierta, el PJ produce un daño igual a su MD +2 a cada objetivo.

PATADA CANGURO
VC 6
A/A 1
Descripción: el PJ salta y golpea con las dos piernas. El impacto suele ir dirigido al torso del adversario, aunque el PJ puede decidir la localización. El PJ producirá un daño igual a 2 dados de su MD +1 y derribará automáticamente a su víctima. Tras la ejecución, el PJ cae al suelo sufriendo una Caída Simple.

PUÑETAZO CON PROYECCIÓN
VC 6
A/A 2
Descripción: se trata de un golpe que impacta en la boca del estómago. Si el golpe logra restar puntos de vida a la víctima, el PJ logra levantar al objetivo por encima de su cabeza, arrojándolo contra el suelo. La maniobra causará un daño igual al MD del PJ más el propio de una Caída Peligrosa.

HUNDIR LOS OJOS
VC 8
A/A 2
Descripción: para aprender esta técnica, es necesario que el PJ posea la técnica Piquete de Ojos. Puede ejecutarse con una mano, poniendo los dedos índice y corazón en forma de V, o con ambas manos, usando los pulgares para hacer presión. Ésta técnica es de las más lesivas y malévolas. Ignora la CON de la víctima. Produce el daño que determine el MD del PJ. Además, el resultado indicará cuántos asaltos queda indefenso el objetivo. Sin embargo, lo más relevante es que la maniobra deja ciego al oponente. El Éxito Crítico mata a la víctima.

GOLPE DE LA MUERTE
VC 9
A/A 1
Descripción: es necesario que el PJ haya aprendido la técnica Puño al Plexo para adquirir esta técnica. Hablamos de un ataque legendario en el mundo de las Disciplinas Marciales. No importa cuán poderoso sea un oponente, con un único golpe certero se le puede arrebatar la vida. Este puñetazo al torso detiene el corazón instantáneamente. Ignora la CON del adversario. Si éste no recibe Primeros Auxilios en 1D3 minutos, morirá.

HUNDIR LA NARIZ
VC 10
A/A 1
Descripción: para aprender esta técnica, es necesario que el PJ haya adquirido la técnica Puño Vertical con anterioridad. Ésta es la versión definitiva de dicha maniobra; hunde el tabique nasal dentro del cráneo de la víctima, clavándole las astillas de sus huesos faciales fracturados en el cerebro y provocándole una muerte agónica por el derrame interno. Ignora la CON del adversario. Mata al oponente de manera irremediable.

ESCUELA NHEVRIANA

Este método de lucha proviene de la recóndita Nemet. Se dice que sus pueblos bárbaros tienen una rica cultura marcial basada en la lucha cuerpo a cuerpo sin restricciones ni miramientos. Sus técnicas se sirven indistintamente de la destreza y la fuerza. Esta escuela es muy popular entre los combatientes de las Arenas, en el Estado de Necros. Estas luchas entre gladiadores son una tradición importada de Nemet que hace auténtico furor también en los reinos semicivilizados, como el de Fust Anion.

Si las técnicas parten de una Traba Cuerpo a Cuerpo, el PJ puede elegir realizar las técnicas comparando la FU de ambos contendientes en lugar de la DES. De hecho, algunas de las técnicas requieren estar tan cerca del oponente que no se pueden ejecutar como un ataque normal en un Turno de Combate. A estas las denominamos Técnicas de Lucha. Las Técnicas de Lucha sólo podrán realizarse si los contendientes están inmersos en una Traba Cuerpo a Cuerpo o si el objetivo está indefenso a efectos de juego.

Estas maniobras se basan en dos conceptos: agarrar como sea el cuerpo del adversario y arrojarlo contra el suelo. Principios sencillos y efectos demoledores. A tal propósito, en la realización de todas estas técnicas, es frecuente que el ejecutor busque subir a una altura superior, como sería a una mesa o un tramo de escalera, para provocar más daño al lanzar al oponente. Por cada metro de altura adicional, se añadirá un +1 al daño de la técnica. De igual forma, se puede arrojar al adversario contra una mesa, una roca o el tronco de un árbol caído. En estos supuestos también se aplicaría un +1 adicional al daño.

TÉCNICAS BÁSICAS

GOLPE CON ANTEBRAZO
VC 1
A/A 1
Descripción: Técnica de Lucha. Se puede ejecutar con la cara interna o externa del antebrazo. El golpe va dirigido a la cabeza o al pecho del contrincante. Produce un daño igual al MD del PJ.

TRABA CUERPO A CUERPO
VC 1
A/A 1
Descripción: Técnica de Lucha. Para obtener mayor información sobre esta técnica, se deberán consultar los Apéndice I y III. El PJ contará con un mod de +1 al intentar la técnica. De ejecutarla con éxito, los contrincantes quedan sujetos a las reglas de la Traba Cuerpo a Cuerpo si están de pie; de estar en el suelo, quedarán sujetos a las reglas de la Traba en el Suelo.

CAER CON EL CODO
VC 2
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. Técnica de Lucha. Se utiliza cuando el contrincante está caído o yace en el suelo. El PJ salta y cae de costado, golpeando con su codo en la zona del adversario que elija. Otorga un mod de +2 al impactar. Produce un daño igual al MD +1 del PJ. Si falla en la ejecución, el PJ sufre los efectos de una Caída Peligrosa.

CAER CON LA PIERNA
VC 2
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. Técnica de Lucha. Se utiliza cuando el contrincante está caído o yace en el suelo. El PJ salta y se deja caer golpeando con la pierna sobre la zona del adversario que elija. Otorga +2 al impactar. Produce un daño igual al MD +1 del PJ. Si falla en la ejecución, el PJ sufre los efectos de una Caída Peligrosa.

PLACAJE
VC 3
A/A 3
Descripción: Técnica de Lucha. El personaje se lanza contra la cintura de su oponente, golpeándolo con su hombro y cayendo ambos al suelo. Produce a la víctima un daño equivalente al MD del PJ y los efectos de una Caída Simple.

TÉCNICAS AVANZADAS

GUILLOTINA
VC 4
A/A 1
Descripción: Técnica de Lucha. El PJ se agarra con el brazo del cuello de su adversario y se deja caer. Se considera una técnica con salto sobre la cabeza. Ignora la CON del contrincante. Produce un daño igual al MD del PJ. La víctima deberá hacer un chequeo de Dificultad Simple de su CON; en caso de fallarlo, quedará inconsciente tantos minutos como daño haya sufrido.

PROYECCIÓN DE CUELLO
VC 4
A/A 2
Descripción: Técnica de Lucha. El PJ salta, atrapa con las piernas la cabeza del oponente y lo proyecta hacia el suelo. Para ejecutar la técnica, la DES del PJ –o su FU– ha de ser mayor que la FU del adversario. La víctima se golpea la cabeza contra el suelo. Ignora la CON del contrincante. Produce un daño igual al MD del PJ. La víctima deberá hacer un chequeo de Dificultad Simple de su CON; en caso de fallarlo, quedará inconsciente tantos minutos como daño haya sufrido.

TÉCNICAS MAESTRAS

DERRIBO DE ESPALDA
VC 4
A/A 2
Descripción: Técnica de Lucha. Simple y demoledora. El PJ agarra a su oponente, lo levanta y, a través de un movimiento de bisagra arqueando hacia atrás la zona lumbar, hace chocar a su oponente contra el suelo.

Ignora la CON de adversario. Produce un daño igual al MD del PJ más el MD de la víctima. La ejecución consume 3 PC.

SILLITA ELÉCTRICA
VC 4
A/A 2
Descripción: Técnica de Lucha. Esta técnica consiste en levantar al adversario y dejarlo caer sobre la rodilla del atacante. Si el oponente está de espaldas, el punto que se golpea es el coxis. Si, por el contrario, está de frente, el impacto se localizará en la entrepierna. Ignora la CON del contrincante. Produce un daño igual al MD del PJ más el MD de la víctima. Además de los PV a descontar, el resultado determinará los asaltos que la víctima queda indefensa a causa del dolor. Al ejecutarla, el atacante consume 3 PC.

QUEBRADORA
VC 5
A/A 3
Descripción: Técnica de Lucha. El PJ levantará en peso a su adversario y lo colocará en posición horizontal para dejarlo caer sobre su rodilla. Ignora la CON del contrincante. Produce un daño igual al MD del PJ más el MD de la víctima. Además de los PV a descontar, el resultado determinará los asaltos que la víctima queda indefensa a causa del dolor. Al ejecutarla, el atacante consume 3 PC.

SUPLEX
VC 5
A/A 3
Descripción: Técnica de Lucha. El PJ inmoviliza la cabeza del oponente bajo su brazo, agarrándolo del cuello, y levanta el cuerpo del objetivo por encima de la cabeza, formando una perfecta torre, antes de dejarse caer de espaldas. La intención es clara, su adversario caerá desde más altura que él, luego el daño será mayor. Ignora la CON del adversario. Produce un daño equivalente a dos dados del MD del PJ más el MD de la víctima. Además de los PV a restar, el resultado determinará los asaltos que la víctima queda indefensa a causa del dolor. La ejecución consume 4 PC.

MARTINETE
VC 6
A/A 4
Descripción: Técnica de Lucha. El Martinete es la más demoledora de las técnicas de lucha nhevriana. Nada de sutilezas, el PJ agarra a su contrincante, salta con él y lo voltea, colocándolo boca abajo y poniéndole la cabeza entre sus piernas. Al caer, el peso recae sobre la cabeza, hombros y espalda de la víctima. Ignora la CON de adversario. Produce un daño equivalente a tres dados del MD del PJ más el MD de la víctima. Además de los PV a descontar, el resultado determinará los asaltos que la víctima queda indefensa a causa del dolor. La ejecución consume 5 PC.

ESCUELA DE LAS AGUAS TRANQUILAS

Usar la propia fuerza del adversario en su contra es la máxima de esta escuela. Sus monjes, históricamente, han sido los mayores predicadores de la no violencia. Un precepto fundamental era no usar este arte salvo en caso de extrema necesidad y sólo en defensa propia, de ahí que la mayoría de sus técnicas dependan de que un enemigo ataque primero. A este tipo de técnicas se les denomina Técnicas de Defensa, y únicamente podrán ejecutarse como respuesta a un ataque, si el adversario está desprevenido o como parte de un Combo. La escuela se basa en maniobras sobre las articulaciones –hombros, codos, rodillas, y demás– del rival. Las luxaciones ponen al límite la resistencia de estas articulaciones, provocando un gran dolor.

La Contra Técnica es el único método para contrarrestar las técnicas defensivas de esta escuela. Cuando un agresor lanza un puñetazo y se le aplica una luxación de muñeca, tiene un brevísimo tiempo de reacción que, por lo general, no es capaz de aprovechar. De ahí que ningún PJ o PNJ, en circunstancias normales, pueda oponer resistencia cuando sufre alguna de estas técnicas. Sin embargo, si el sujeto en cuestión conociera la técnica que se le quiere aplicar, entonces puede chequear su DES contra la DES del oponente para hacer una Contra Técnica; esto le permitiría o bien escapar de la maniobra, o bien aplicársela al adversario, el cual a su vez también tendría la opción de la Contra Técnica.

TÉCNICAS BÁSICAS
MANO SIERRA
VC 2
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. Golpe dado con el canto de la mano, casi con el hueso de la muñeca, dirigido a la zona del cuello, hombros y clavícula. Produce un daño igual al MD +1 del PJ.

AGARRAR LOS DEDOS
VC 3
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. Se realiza como reacción a un ataque, cuando la mano de la víctima está muy cerca o toca al PJ que ejecuta la técnica. Causa un gran nivel de dolor. La víctima queda indefensa durante el resto del asalto.

LUXACIÓN DE MUÑECA
VC 4
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. El PJ agarra la mano del enemigo y la retuerce a un lado, luxándole la muñeca y amenazándole con rompérsela. El PJ decide si la víctima cae al suelo o si se mantiene en pie. El PJ chequea su MD, y el resultado serán los minutos que la víctima no podrá usar la mano. Esto además provoca un mod de -1 en todas las acciones del objetivo mientras dure el efecto.

LUXACIÓN DE CODO
VC 5
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. El PJ agarra con una de sus manos la del oponente y, con la otra, empuja el codo del adversario con un movimiento de palanca en la dirección contraria a la del movimiento natural de la articulación, produciendo así una presión muy dolorosa que amenaza con partir la extremidad. El PJ decide si la víctima cae al suelo o si se mantiene en pie. El PJ chequea su MD. El resultado serán los minutos en los que el codo, antebrazo, muñeca y mano del rival quedarán incapacitados. Esto además provoca un mod de -1 en todas las acciones del objetivo mientras dure el efecto.

LUXACIÓN DE HOMBRO
VC 6
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. Para realizar esta maniobra, el PJ necesita que el codo de la víctima esté formando un ángulo recto. Tras aprisionarlo, sólo tendrá que girar el brazo del adversario a modo de manivela para que el hombro amenace con desencajarse. El PJ decide si la víctima cae al suelo o si se mantiene en pie. El PJ chequea su MD. El resultado determinará lo minutos que el brazo del objetivo quedará incapacitado. Esto además provoca un mod de -2 en todas las acciones del blanco mientras persista el efecto.

LUXACIÓN DE PIERNA
VC 6
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. El PJ realiza esta técnica como respuesta a una patada, luxando la rodilla, el tobillo, o incluso la cadera. El PJ decide si la víctima cae al suelo o si se mantiene en pie. El PJ chequea su MD. El resultado serán los minutos que la pierna del objetivo quedará incapacitada. Esto además provoca un mod de -2 en todas las acciones del blanco mientras persista el efecto.

PALMADA EN LAS CEJAS
VC 6
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. Golpe muy técnico donde apenas se usa la fuerza, el objetivo es la parte blanda de las cejas. Causa un gran dolor. Ignora la CON del contrincante. Produce un daño igual al MD del PJ y, además, el resultado determinará también el número de asaltos que la víctima quedará indefensa.

TÉCNICAS AVANZADAS
PROYECCIÓN PASIVA
VC 4
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. Esta maniobra aprovecha la fuerza del oponente en su contra. Cuando él rival ataca, el PJ aprovecha la inercia del golpe para desequilibrarlo y arrojarlo al suelo casi sin esfuerzo. Ignora la CON del contrincante. La víctima recibe un daño igual a su propio MD.

CONTROL EN EL SUELO
VC 5
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. Esta maniobra se aplica incidiendo en el miembro que se ha luxado previamente, ya sea un brazo o una pierna. La víctima ha de estar en el suelo, bocabajo, y el PJ se coloca encima, manteniendo la técnica de luxación sobre el miembro, de forma que el adversario no pueda moverse sin que se produzca la fractura del mismo. La víctima queda inmovilizada. El PJ puede fracturar el miembro que está luxando cuando quiera, sin necesidad de realizar tirada adicional alguna. En caso de que el oponente quiera zafarse, debe realizar un chequeo exitoso, bien de DES o bien de FU, con un modificador de -2, tras lo cual el PJ debe fallar otro chequeo similar, pero con un modificador de +2. Si la víctima falla, sólo sufrirá más dolor pero, si saca Pifia, se fracturará el miembro con su propia maniobra.

PROYECCIÓN DESTRUCTIVA
VC 6
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. Esta técnica se sirve del mismo principio que la Proyección Pasiva aunque, en ésta, el PJ sí utiliza su propia fuerza para hacer que el impacto contra el suelo sea más dañino. Ignora la CON del contrincante. Produce un daño igual al MD del PJ más el MD de la víctima.

TÉCNICAS CONTRA ARMAS

En este apartado incluimos las técnicas que un practicante de la escuela de las Aguas Tranquilas puede realizar en el supuesto de combatir desarmado contra un oponente armado.

DETENER GOLPE
VC 3
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. El personaje bloquea, con las manos desnudas, el brazo con el que su rival empuña el arma. El PJ puede bloquear normalmente sin sufrir penalización alguna.

GOLPE DESARME
VC 5
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. El personaje lanza un golpe, con cualquiera de sus extremidades, a la mano

del enemigo que empuñe el arma. Produce un daño igual al MD del PJ. La víctima pierde su arma.

DESARME FLUIDO
VC 6
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. El PJ desarma al oponente con un movimiento rápido y fluido, quedándose con el arma del adversario.

DOBLE FILO
VC 9
A/A 2
Descripción: Técnica de Defensa. Con esta técnica, el PJ agarra el brazo armado y lo dirige de forma que le permite golpear al adversario con su propia arma. Tras el golpe, el PJ se queda con el arma y será su enemigo el que quede ahora desarmado. La víctima recibe un daño igual a la suma del MD propio y el del PJ más el daño del arma.

TÉCNICAS MAESTRAS
AGUAS TRANQUILAS, RÍO QUE FLUYE
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. Se trata de una técnica de competencia exclusiva de esta escuela y cuyos efectos sólo se aplican a las técnicas de la misma. Representa el paradigma de los maestros de la lucha serena, que se sirven únicamente de la fuerza del adversario. El PJ que posea esta competencia jamás perderá PC al usar las técnicas de la escuela de las Aguas Tranquilas.

FRACTURA DE BRAZO
VC 8
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. La técnica se rige por el mismo principio que la luxación de este miembro, aunque ejerciendo la presión de forma seca y violenta, lo que provoca la fractura de la articulación. Ignora la CON del adversario. Para determinar sus efectos, el PJ chequea su MD, el resultado indicará los PV que pierde la víctima y los días que el miembro quedará incapacitado después de recibir atención médica.

FRACTURA DE PIERNA
VC 8
A/A 1
Descripción: Técnica de Defensa. La técnica se rige por el mismo principio que la luxación de este miembro, aunque ejerciendo la presión de forma seca y violenta, lo que provocará la fractura de la rodilla. Ignora la CON del adversario. Para determinar sus efectos, el PJ chequea su MD, el resultado indicará los PV que pierde la víctima y los días que el miembro quedará incapacitado después de recibir atención médica.

LUXACIÓN DOBLE
VC 8
Descripción: Técnica de Competencia. Permite realizar dos técnicas de luxación a la vez. Se pueden combinar como se desee, ya sea el mismo tipo de miembro o en dos tipos de miembro distintos. Cada una de sendas maniobras simultáneas produce los mismos efectos que la luxación correspondiente.

FRACTURA DOBLE
VC 10
Descripción: Técnica de Competencia. Permite realizar dos fracturas simultáneas, ya sea sobre los dos brazos, las dos piernas, o en un brazo y una pierna. Cada maniobra produce los mismos efectos que una técnica de fractura sobre el miembro afectado.

ESCUELA PROHIBIDA

Las técnicas de esta escuela se prohibieron hace años. Los maestros que la enseñaban fueron perseguidos y eliminados. El porqué es bien sencillo: sus técnicas tienen como fin el asesinato puro y duro, sin miramientos. De ahí que ésta sea la escuela de los sicarios y asesinos. Todas sus técnicas enseñan cómo matar de manera rápida, eficaz y en silencio. Aunque también es cierto que ciertas técnicas se deleitan en la crueldad y persiguen causar un daño extremo con el fin de provocar el pánico en el corazón de los demás al presenciar sus brutales efectos. Es por esto que su uso resulte exclusivo y esté muy estigmatizado, incluso penado con la muerte.

Otra característica de esta escuela es que las mismas técnicas pueden ser usadas con las manos desnudas o con cualquier tipo de arma o utensilio: un sicario puede matar no ya con sus propias manos o un cuchillo; va mucho más allá, puede hacerlo con unos simples palillos, una cinta para el pelo, incluso una cuchara o una taza. Cualquier herramienta es un arma en manos de un sicario. Las técnicas de esta escuela sólo pueden ser estudiadas por los sicarios.

TÉCNICAS BÁSICAS
DARDO DE BOCA
VC 3
A/A 1
Descripción: el personaje lleva en la boca uno o dos dardos ocultos. En combate cuerpo a cuerpo, puede escupírselos al enemigo. Al emplear esta técnica se aplica un modificador de +1 al impactar. Los dardos no restan heridas y, por sí solos, no provocarán efecto alguno, a no ser que se disparen al rostro del enemigo —en tal caso, la víctima perderá sus acciones durante el resto del asalto—. No obstante, si el dardo está impregnado con algún tipo de veneno o sustancia, se aplicarán las reglas correspondientes.

DARDO OCULTO
VC 4
A/A 3
Descripción: el personaje dispara dos armas arrojadizas cualesquiera, con una peculiaridad: el enemigo sólo se percatará de una. La otra va hacia él

por un ángulo ciego, por lo que no podrá reaccionar a este disparo. A todos los efectos, se considera un Disparo Genérico. Si el dardo va impregnado con algún tipo de veneno o sustancia, se aplicarán las reglas correspondientes.

PELLIZCO DEL SUEÑO
VC 4
A/A 1
Descripción: en ocasiones, la misión de un sicario requiere que no deje un reguero de muertes a su paso, sino más bien todo lo contrario: discreción y secretismo. Para eso vale esta técnica. El sicario podrá abrirse paso entre guardianes despistados neutralizándolos con un sólo golpe en la nuca que los dejará fuera de combate instantáneamente. Para realizarlo, necesitará encontrarse en las mismas condiciones que en el caso de la técnica Muerte Silenciosa; no podrá realizarse en el transcurso de un combate normal. Esta técnica duerme a la víctima durante 1D6 minutos. Si se obtiene un Éxito Crítico, el lapso pasará a ser de 1D10 horas.

MUERTE SILENCIOSA
VC 5
A/A 1
Descripción: la técnica que define a todo maestro asesino. Para realizarla, el PJ deberá acechar a su objetivo sin que éste lo descubra —ya sea acercándose por detrás con la habilidad de Sigilo o mediante cualquier otro medio—. Si lo consigue, podrá realizar esta técnica. La víctima se verá incapaz de reaccionar, de chequear para defenderse y no efectuará ningún tipo de salvación por armadura —a no ser que ésta esté oculta de algún modo para el PJ—. Esta técnica mata directamente al oponente.

TÉCNICAS AVANZADAS
INCAPACITACIÓN DEL OPONENTE
VC 6
A/A 1
Descripción: el sicario tiene unos conocimientos sobre anatomía muy superiores a la media. Asestando un golpe certero con la punta de los dedos al cuello del adversario, puede interrumpir el flujo de oxígeno al cerebro, provocándole un colapso y haciendo que caiga inconsciente. O bien golpear el nervio vago, situado en el torso bajo las axilas, que manda una señal errónea al cerebro haciéndole creer que el corazón sufre una taquicardia. Como consecuencia, el cerebro disminuye los latidos del corazón hasta el punto en que deja inconsciente a la víctima. La víctima pierde el conocimiento tantos minutos como resultado obtenga el PJ al realizar una tirada de su MD.

ARRANCAR LA LENGUA
VC 10
A/A 1
Descripción: salvo que el adversario declare de forma explícita que tiene la boca cerrada o cubierta, el sicario podrá usar esta técnica, ayudándose de algún instrumento o usando sus propias manos. La lengua se puede arrancar tirando de manera violenta, arrancándola de raíz o, una vez estirada, golpear en la mandíbula para que sean los dientes quienes la corten. Ignora la CON del adversario. Produce un daño igual al MD del PJ. La víctima se verá afectada por la regla de Heridas Sangrantes y además quedará muda de por vida.

SACAR EL OJO
VC 10
A/A 1
Descripción: ya sea usando algún utensilio o con las puntas de tres dedos, el sicario puede arrancarle el ojo al contrincante sin que éste se percate. La pérdida de un ojo es algo traumático que afecta física, mental y cognitivamente. Ignora la CON del adversario. Produce un daño igual al MD del PJ. La víctima chequeará VAL con un mod de -2 y, de fallar, generará un Trauma. Además, el valor de cualquier habilidad relacionada con la vista quedará reducido a la mitad.

TÉCNICAS MAESTRAS
ARRANCAR EL CORAZÓN
VC 10
A/A 1
Descripción: esta técnica no necesita mayor descripción. Aún es un enigma si la víctima vive lo suficiente para ser consciente cuando se le arroja su propio corazón a la cara entre carcajadas malévolas. Ignora la CON del adversario. Mata al oponente. Cualquiera que presencie ésta técnica deberá chequear VAL y, de fallar, desarrollará instantáneamente un Trauma.

ARRANCAR LA NUEZ
VC 10
A/A 1
Descripción: tan sangrienta como directa. El PJ le arranca la nuez de la garganta al oponente, causándole una muerte traumática. Ignora la CON del adversario. Mata al oponente.

FRACTURA DE TÓRAX
VC 10
A/A tantas como el PJ decida invertir.
Descripción: la habilidad y la sutileza puesta al servicio de la brutalidad y el salvajismo. Eso es ésta técnica. El PJ agarra con las manos, a modo de zarpas, la caja torácica de su adversario. El dolor no cesa cuando se acaba la presión y es tan brutal que también causa daño. Ignora la CON del oponente. Produce tanto dolor que la víctima deberá superar un chequeo de VAL o restará tantos PCOR como PV pierda por el ataque. Causa un daño igual a tantos dados de MD del PJ como acciones invierta para mantener la presión. El Éxito Crítico arranca el hueso que se esté apretando de cuajo.

TÉCNICAS DE COMPETENCIA
ESGRIMA INVERTIDA
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. Esta técnica es exclusiva de esta escuela. El PJ agarra las espadas y cuchillos por la empuñadura, pero apuntando en dirección opuesta al adversario. Con esta técnica, aún esgrimiendo un arma, el personaje seguirá estando dentro de la Distancia Corta del combate. Proporciona un modificador de +1 al impactar para el PJ, y la víctima tendrá un -1 en las tiradas para defenderse.

AGUAS TURBULENTAS
VC 7
Descripción: Técnica de Competencia. Técnica exclusiva de esta escuela. Parece que hay un pasado común y turbio entre la Escuela Prohibida y la de las Aguas Tranquilas, pues la mayoría de sicarios son maestros en este arte, aunque lo aplican de forma brutal y descontrolada. El coste para aprender cualquier técnica de la escuela de Aguas Tranquilas se reduce a la mitad —redondeando hacia arriba— para el PJ.

ESCUELA DEL CUERPO Y EL ESPÍRITU

Esta disciplina está limitada sólo a los Monjes Laicos. Nadie más podrá utilizar estas técnicas. Su historia, así como su idiosincrasia, vienen explicadas en el apartado de su Profesión.

Modificador de Mana

Esta escuela se basa en la utilización del llamado Modificador de Mana (MM). De igual manera que la FU tiene un Modificador de Daño, el POD tiene un Modificador de Mana —consultar Tabla de MD y MM—. El MM podrá emplearse tanto para infligir daño como para sanar heridas, dependiendo de la técnica usada.

TÉCNICAS BÁSICAS
GOLPE DE MANA
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. El PJ proyecta su fuerza interior en este golpe. El personaje atacará con cualquier técnica de golpeo sin armas que conozca, como podrían ser Ataque de Puño, Patear o Ataque de Codo, entre tantas otras. Produce un daño igual al de la técnica empleada más su MM.

IMPOSICIÓN DE MANOS
VC 5
A/A 1
Descripción: El Cuerpo y el Espíritu no sólo arrebata vida, el mayor poder estriba en devolverla. El PJ deberá tocar la zona afectada de otro individuo para llevar a cabo esta técnica. No podrá realizarla sobre sí mismo. El PJ podrá sanar tantos PV como puntos obtenga en una tirada de MM.

PROYECTAR MANA
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. El PJ podrá realizar un Golpe de Mana a distancia. El alcance de esta técnica estará limitado al POD Simple del PJ.

TÉCNICAS MAESTRAS
AURA
VC 9
Descripción: Técnica de Competencia. La técnica que define a los maestros de esta escuela. El aura, esto es, la fuerza de combate del PJ, se hace visible y fluye desde su cuerpo hacia el exterior como un fino oleaje etéreo de un color característico —a elegir por el PJ—. El aura actúa tanto en ataque como en defensa, y es el mayor poder al que ningún luchador puede aspirar. Cuando ataca, el personaje añade el valor de su MM +1 para determinar el daño final de sus técnicas. En defensa, puede invertir 1 A/A para descansar y recuperar con ella 1 PV.

IMBUIR MANA
VC 10
Descripción: Técnica de Competencia. Requiere aprender la Técnica de Competencia Aura. Es exclusiva de esta escuela y, por ello, no figura con el resto de Técnicas de Competencia. Con esta habilidad, el PJ se une en cuerpo y espíritu con una herramienta de su elección, un «arma predilecta», ya sea una espada, un bastón, o incluso un escudo. El PH se beneficiará de su MM empuñando dicha arma. Las reglas del Aura se añaden al arma que porta el PJ.

TÉCNICAS DE COMPETENCIA

Las técnicas de competencia son independientes de cualquier Escuela o Disciplina Marcial. Todo personaje puede aprenderlas sin ningún tipo de restricción.

Al contrario que el resto de técnicas marciales, las Técnicas de Competencia no requieren la inversión de A/A adicionales y no precisan de chequeo alguno; una vez aprendidas, su aplicación en las maniobras para las que están diseñadas es automática.

SÓLO CON ARMAS
TÉCNICAS BÁSICAS
ARROJAR ARMAS
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. El PJ puede lanzar a Distancia Arrojadiza cualquier arma que sepa empuñar, aplicando las reglas correspondientes a las Armas Arrojadizas.

DESENVAINE RÁPIDO
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. El PJ utiliza la misma A/A para desenvainar el arma y atacar a su adversario; puede desenvainar y golpear invirtiendo 1 A/A en lugar de las 2 A/A habituales.

LUCHA CON DOS ARMAS
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. El PJ puede

esgrimir un arma en cada mano. Otorga 1 A/A adicional para realizar una técnica de ataque o defensa.

BLOQUEO SIN ROTURA
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. El usuario es tan hábil bloqueando que cuando utiliza una técnica de Bloqueo evita desgastar su arma. Un PJ con esta técnica nunca consumirá la CON de su arma al realizar Bloqueo.

TÉCNICAS MAESTRAS
EXPERIENCIA CON ARMAS
VC 10
Descripción: Técnica de Competencia. Esta técnica marcial representa, como su nombre indica, que el PJ posee una dilatada experiencia en el uso de armas; su nivel de maestría le permite usar cualquier arma de la manera más eficiente. El personaje realizará cualquier Ataque Aleatorio o Bloqueo sin penalización a la DES.

MAESTRO DE ARMAS
VC 10
Descripción: Técnica de Competencia. El personaje ha alcanzado tal grado de control y perfección en el uso de armas que será materialmente imposible que cometa ningún tipo de descuido o error propio de un novato. Cuando el PJ obtenga un resultado de Pifia en sus chequeos de Ataque Aleatorio o de Bloqueo, el resultado pasará a considerarse fallo normal.

TANTO CON ARMAS COMO A MANO VACÍA
TÉCNICAS BÁSICAS
COMBATE EN EL SUELO
VC 1
Descripción: Técnica de Competencia. Esta competencia refleja maestría en las técnicas de lucha cuerpo a cuerpo en el suelo. Aporta un mod de +1 para intentar Situarse Encima y el PJ no sufrirá penalización alguna por encontrarse debajo en una Traba Cuerpo a Cuerpo en el suelo.

MARCAR GOLPE
VC 1
Descripción: Técnica de Competencia. El PJ decide cuánto daño infligir en cada uno de sus ataques. Una vez chequeado el MD del PJ para un ataque, éste elige cuántos de dichos puntos de daño produce su golpe.

ATAQUE EN GIRO
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. Puede usarse tanto armado como desarmado. Esta Técnica de Competencia posibilita que su usuario realice sus ataques en maniobras giratorias que le permiten aprovechar la fuerza centrípeta, lo que hace que resulten más poderosos y espectaculares. Puede combinarse con técnicas de salto generando así auténticos golpes mortales. Incrementa en +1 el daño de la técnica que se ejecuta mediante Ataque en Giro.

COMBATE EN FORMACIÓN
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. Algunos grupos militares o paramilitares están entrenados para apoyarse entre sí mientras luchan. Aporta un mod adicional de +1 a cualquier chequeo en combate por cada compañero que también posea esta técnica y se encuentre luchando dentro de la DES Simple del PJ.

TÉCNICA CON AGARRE
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. El personaje agarra del pecho al contrincante y realiza la técnica que desee. Proporciona un mod de +1 al daño de dicha técnica. Una vez realizado el agarre, este modificador seguirá aplicándose hasta que el contrario intente realizar alguna maniobra para soltarse y supere tal chequeo.

LUCHA DEFENSIVA
VC 4
Descripción: Técnica de Competencia. La Lucha Defensiva es el último recurso de un PJ cuando se ve rodeado por múltiples adversarios. Cuando se es consciente de estar en clara desventaja, lo único que se puede hacer es prepararse para el aluvión de golpes que se avecinan. Para ello, se debe sacrificar la iniciativa y el carácter ofensivo. Esta técnica será especialmente útil para los PJs que cuenten con pocas A/A. Al emplear Lucha Defensiva, el usuario no podrá realizar ningún ataque. A cambio, contará con un +1 a Bloqueo y Esquivar, y podrá chequear para evitar tantos ataques como le lancen, incluso si no dispusiera de las suficientes A/A. Además, por cada ataque que fallen sus oponentes, el PJ dispondrá de un Ataque de Oportunidad aunque, si decide utilizarlo, no podrá bloquear el siguiente ataque del que sea objetivo pues habrá abierto su guardia.

CAPTAR TÉCNICA
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. El usuario podrá analizar el estilo de lucha que emplea su contrincante. El PJ estudiará los movimientos de su oponente y, en pocos segundos, será capaz de predecirlo y engañarlo. Después del primer turno de combate, el PJ recibe un mod de +1 a todas sus tiradas contra dicho oponente.

GOLPE DEMOLEDOR
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. El personaje actuará en último lugar, sea cual sea el resultado del chequeo de IN. El PJ elige cualquiera de los ataques de su arsenal técnico e invierte todas sus A/A en el ataque. De impactar, el daño producido será su MD multiplicado por sus A/A. A éste resultado habría que sumarle el daño del arma en caso de utilizarla.

RAPIDEZ CEGADORA
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. La velocidad es un factor determinante en la lucha. La fuerza bruta no vale de nada si los movimientos son tan lentos que el oponente puede evitarlos con facilidad. Sin embargo, un golpe tan veloz que no te permite verlo siquiera es un golpe que no podrás parar. El PJ aplicará un mod de +1 para impactar, y su oponente, un -1 en los chequeos defensivos. Si el objetivo recibe el impacto, ni siquiera habrá visto el golpe.

TÉCNICA EN CARRERA
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. El PJ precisa contar con la habilidad Correr. Se trata de una carga en toda regla. El PJ cogerá carrerilla y realizará la técnica marcial que desee. Debe encontrarse como mínimo a Distancia Arrojadiza de su objetivo para tomar el impulso necesario. Otorga un +1 a la tirada de impactar y añade al daño del ataque un dado de MD adicional.

TÉCNICAS AVANZADAS

Combo

Los Combos son meras combinaciones de golpes. El PJ realizará una única tirada y gastará tantas A/A como sumen todas las técnicas incluidas en el mismo. De impactar, también se sumarán los resultados de los diversos chequeos de MD correspondientes a cada una de las técnicas que formen parte del Combo. Esto supone que un PJ puede servirse de los Combos para superar la CON de su oponente y restarle así directamente PV en vez de PC cuando combata a mano vacía. Ni que decir tiene que el daño provocado por un Combo de técnicas con armas resulta devastador.

Para que el oponente pueda esquivarlo o bloquearlo, tendrá que realizar un único chequeo con una penalización equivalente al tipo de combo que reciba –si es un Combo2, el oponente tendrá un mod de -2 a la tirada, y así sucesivamente– e invertir las mismas A/A que su enemigo dedicó para realizar el Combo. Así, en el caso de que la víctima no tenga suficientes A/A, recibirá los golpes correspondientes a los ataques que sobrepasen las A/A que pueda invertir aunque consiga bloquear o esquivar el resto. Por ello, sería adecuado determinar el orden de las técnicas marciales que se combinan.

Los combos pueden estar compuestos por cualquier combinación de las técnicas que el PJ conozca, ya sean Básicas, Avanzadas o Maestras, pudiendo mezclarlas y repetirlas como prefiera. Los tipos de Combos son:

COMBO2
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. Se trata de un combo compuesto por dos técnicas marciales. Produce el efecto combinado de las dos técnicas.

COMBO3
VC 6
Descripción: Técnica de Competencia. Se trata de un combo compuesto por tres técnicas marciales. Produce el efecto combinado de las tres técnicas.

COMBO4
VC 9
Descripción: Técnica de Competencia. Se trata de un combo compuesto por cuatro técnicas marciales. Produce el efecto combinado de las cuatro técnicas.

COMBO MÚLTIPLE
VC 10
Descripción: Técnica de Competencia. El PJ es capaz de realizar Combos de forma simultánea a más de un oponente. Para ello necesitará, además de la facultad para realizar combos, la competencia de Combate Múltiple. Ésta última será la que determine cuántos enemigos se verán afectados –no podrá realizar un Combo Múltiple a 3 adversarios si sólo posee la Técnica de Competencia de Combate Múltiple2, por ejemplo–. Esta técnica hará que cada contrincante sufra los efectos del Combo elegido. Los PC consumidos equivaldrán al VC del combo más el número de oponentes que lo reciban. El PJ realizará una tirada para impactar por cada oponente involucrado en el Combo y un único chequeo de daño. Todo aquel que resulte impactado, recibirá dicho daño.

Combate Múltiple

Cuando un PJ se enfrenta a más de un adversario, recibe un mod de -1 a sus chequeos por cada adversario adicional. Sin embargo, algunos luchadores se entrenan específicamente para obtener ventaja de esta singular circunstancia, aprovechándose de la descoordinación de sus oponentes.

COMBATE MÚLTIPLE2
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. El PJ está entrenado para enfrentarse a más de un enemigo. En este caso, con dos contrincantes a la vez. El PJ no recibe negativos por enfrentarse a dos adversarios. Si además éstos no poseen la técnica Combate en Formación, sufrirán un mod de -1 por cada compañero que participe en el combate.

COMBATE MÚLTIPLE3
VC 6
Descripción: Técnica de Competencia. El PJ está entrenado para enfrentarse a más de un enemigo. En este caso, con tres contrincantes a la vez. El PJ no recibe negativos por enfrentarse a tres adversarios. Si además éstos no poseen la técnica Combate en Formación, sufrirán un mod de -1 por cada compañero que participe en el combate.

COMBATE MÚLTIPLE4
VC 9
Descripción: Técnica de Competencia. El PJ está entrenado para enfrentarse a más de un enemigo. En este caso, con cuatro contrincantes a la vez. El PJ no recibe negativos por enfrentarse a cuatro adversarios. Si además éstos no poseen la técnica Combate en Formación, sufrirán un mod de -1 por cada compañero que participe en el combate.

ATACAR AL SUELO DESDE EL CABALLO
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. Requiere haber aprendido previamente la habilidad Montar y la técnica Combate a Caballo. Se debe consultar el Apéndice IV. El Jinete puede deslizarse por la silla de montar y alcanzar a cualquier blanco que esté caído en el suelo, así como las piernas o parte inferior del cuerpo de cualquiera que esté de pie. Para ello, el jinete y su montura deberán encontrarse a Distancia Corta del objetivo. Permite realizar una técnica de ataque sobre el objetivo. Aporta un mod de +1 a la tirada por la altura.

ATAQUE ACROBÁTICO A CABALLO
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. Precisa haber aprendido previamente la habilidad Montar y la técnica Combate a Caballo. Se debe consultar el Apéndice IV. El PJ ataca y defiende en todas las direcciones, ya sea el lado del brazo que sujeta las riendas, el del brazo que porta el arma o cualquier otro ángulo. Esta técnica suprime la Regla del Encaramiento.

ATAQUE DEL CABALLO
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. Ataque Aleatorio. Precisa haber aprendido previamente la habilidad Montar. Se debe consultar el Apéndice IV. El caballo está entrenado y puede dar coces tanto con los cuartos traseros como con los delanteros. Para este ataque, la montura debe estar a Distancia Corta del objetivo. Si ataca con los cuartos delanteros, produce un daño igual a 2D6 PV, mientras que con los traseros provocará 3D6 PV.

CABALGAR SIN MANOS
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. Precisa haber aprendido previamente la habilidad Montar y la técnica Combate a Caballo. Se debe consultar el Apéndice IV. Con esta técnica el PJ a caballo puede usar dos armas, o un arma y un escudo, ya que el caballo puede cabalgar o combatir sin necesidad de dirigirlo con las riendas. Esta técnica suprime la Regla de la Monta.

CARGA A CABALLO
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. Precisa haber aprendido previamente la habilidad Montar y la técnica Combate a Caballo. Se debe consultar el Apéndice IV. El caballo se lanza al trote y el jinete aprovecha esta inercia para propinar un golpe auténticamente demoledor. Produce un daño igual al MD del PJ más el daño del arma más 3D6 PV.

COMBATE A CABALLO
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. Precisa haber aprendido previamente la habilidad Montar. Se debe consultar el Apéndice IV. Proporciona un mod de +2 al impactar. Produce el daño del arma más el MD +2 del PJ.

COMBATE SUBMARINO
VC 3
Descripción: Técnica de Competencia. Precisa haber aprendido previamente la habilidad Nadar. Se debe consultar el Apéndice V. El PJ no chequeará VAL cuando se vea abocado a un combate bajo el agua. Tampoco sufrirá penalizaciones cuando se encuentre Cubierto Parcialmente.

ASALTO ANFIBIO
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. Precisa haber aprendido previamente la habilidad Nadar y la técnica Combate Submarino. Se debe consultar el Apéndice V. El PJ, aún bajo el agua, bucea a toda velocidad y salta a la superficie atacando a un objetivo, sorprendiéndolo y desorientándolo. El PJ deberá estar como mínimo a Distancia Larga de su objetivo. La víctima deberá chequear Reflejos o quedará indefensa durante el primer Turno de Combate. Otorga un mod de +1 al impactar y añade al daño un dado de MD adicional.

EL ESTILO BORRACHO
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. El estilo de la lucha del borracho empezó como empiezan muchas cosas, por casualidad. Un antiguo maestro de artes marciales descubrió que nadie se toma en serio a un borracho y que, bien encauzados, sus movimientos podían engañar y despistar a sus oponentes. A partir de esta premisa desarrolló todo un método de lucha. El adversario tendrá un mod de -1 para impactar al PJ y un -1 para evitar sus ataques. Además, si el PJ está realmente borracho, obtiene un +1 adicional a todas sus acciones, tanto ofensivas como defensivas.

INTERCEPTAR ARMA ARROJADIZA
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. Con esta técnica, el PJ puede evitar los ataques de armas arrojadizas sin necesidad de chequear Reflejos antes de bloquear o esquivar el ataque.

TÉCNICA EN SALTO
VC 5
Descripción: Técnica de Competencia. Precisa haber adquirido previamente la habilidad Saltar. El PJ podrá

realizar cualquier técnica que conozca durante un salto, aportándole así mayor potencia y espectacularidad. Incrementa en un +1 adicional el daño que produzca la técnica en cuestión.

EVITAR PROYECTIL
VC 6
Descripción: Técnica de Competencia. Nadie puede esquivar o bloquear un proyectil de arco o ballesta, salvo los usuarios de esta técnica. El PJ habrá entrenado tanto sus reflejos y su destreza que puede eludir tanto flechas como virotes, ya sea atrapándolos con las manos, esquivándolos o bloqueándolos con un arma.

GOLPE DOBLE
VC 6
Descripción: Técnica de Competencia. El personaje podrá lanzar dos golpes simultáneos, tanto con armas como sin ellas. El PJ puede repetir una misma técnica, o usar dos técnicas distintas, todo ello en una única tirada. Se aplicarán los efectos de ambas técnicas de manera simultánea. Proporciona un mod de -1 al oponente para bloquear o esquivar.

IMPACTO MÚLTIPLE
VC 6
Descripción: Técnica de Competencia. A veces, luchar contra dos oponentes es una ventaja. Si el PJ se encuentra luchando contra dos adversarios, con un único golpe será capaz de impactar a ambos oponentes a la vez. El PJ podrá aplicar esta competencia a la técnica que prefiera. Se chequea una sola vez la DES del PJ contra la DES del primer objetivo. Produce un daño igual al de la técnica más el daño del arma –si corresponde– a dos objetivos a la vez.

LUCHA ACROBÁTICA
VC 6
Descripción: Técnica de Competencia. Precisa haber aprendido previamente la habilidad Acrobacias. El PJ es un experto acróbata y esto se refleja en su estilo de lucha. Sus golpes serán una mezcla de gráciles giros y espectaculares saltos golpeando con cualquier parte del cuerpo, desde cualquier ángulo. Todo un espectáculo de mortal belleza. Proporciona un mod de +1 al daño a todas las técnicas del PJ y su oponente sufre un mod de -2 al intentar bloquearlas o esquivarlas, así como un -4 al intentar cualquier contraataque. Las técnicas ejecutadas con Lucha Acrobática quitarán el doble de PC.

INMERSIÓN RELÁMPAGO
VC 7
Descripción: Técnica de Competencia. Precisa haber aprendido previamente la habilidad Nadar, la técnica Combate Submarino, y la técnica de combate Presa. Se debe consultar el Apéndice V. El PJ emerge del agua por sorpresa y arrastra a la víctima con él de vuelta bajo la superficie. La víctima deberá chequear Reflejos para intentar evitarlo. Si falla el chequeo, sufrirá los efectos de la técnica Presa bajo el agua. En tal caso, el objetivo deberá chequear VAL con un mod de -1 para no entrar en un estado de Terror.

TÉCNICAS MAESTRAS
MAESTRO EN COMPETENCIAS
VC 8
Descripción: Técnica de Competencia. Técnica exclusiva para monjes y sicarios. El PJ podrá adquirir cualquier Técnica de Competencia invirtiendo únicamente la mitad –redondeando hacia arriba– de su VC.

LUCHA A CIEGAS
VC 9
Descripción: Técnica de Competencia. Un PJ con esta técnica marcial no precisará del sentido de la vista para enfrentarse a un adversario ya que se valdrá del resto de sentidos. Podrá combatir a ciegas sin penalización alguna.

MAESTRO EN ARTES MARCIALES
VC 9
Descripción: Técnica de Competencia. Técnica exclusiva para monjes. Sólo aquellos que han estudiado las formas de lucha durante toda su vida son considerados auténticos maestros. Hay pocas cosas en el arte de la lucha que escapen al conocimiento de un PJ con esta competencia, y las que hubiere, podrá aprenderlas con gran celeridad. Para adquirir cualquier técnica marcial –exceptuando las de Competencia– el PJ deberá invertir sólo la mitad –redondeando hacia arriba– del VC de dicha técnica.

APRENDER TÉCNICA
VC 10
Descripción: Técnica de Competencia. Algunos han nacido con un talento natural para la lucha. El PJ puede aprender una técnica de lucha tan sólo con verla ejecutar o si es objetivo de la misma, siempre y cuando supere un chequeo de INT.

IGNORAR ARMA
VC 10
Descripción: Técnica de Competencia. Con esta técnica, el PJ podrá acercarse o alejarse tanto como quiera en un combate cuerpo a cuerpo, sin restricción ninguna. Esto también implica que el PJ podrá destrabarse del combate sin necesidad de chequeos. Con esta técnica, el PJ no propiciará Ataques de Oportunidad en ninguna de estas situaciones.

IGNORAR ARMADURA
VC 10
Descripción: Técnica de Competencia. Un personaje que cuente con esta técnica estará entrenado para localizar y explotar los puntos flacos y los huecos de las armaduras. Los ataques del PJ ignoran la armadura de sus adversarios.

DISCIPLINA MARCIAL DE LA PALMA SAGRADA

Esta disciplina sólo está al alcance de los Monjes de los Cielos, nadie más podrá utilizar estas técnicas marciales. Tanto su historia como su idiosincrasia se detallan en el apartado correspondiente a su profesión.

TÉCNICAS BÁSICAS

GOLPE AL *TSUBO*
VC 2
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. Gracias a disponer de un profundo conocimiento sobre el cuerpo humano y un entrenamiento especial, el practicante puede presionar un punto determinado del cuerpo que produce un dolor excepcional. Se trata de una terminación nerviosa, una zona especialmente sensible y desprotegida. Este *tsubo* es el más común de todos y se repite a lo largo de la anatomía humana. Cuando dos terminaciones nerviosas se cruzan, en el punto de intersección forman un *tsubo* y, al golpearlo, se inflige un tremendo daño. Ignora CON del adversario. Produce un daño igual al MD del PJ más 1D6 puntos de daño adicionales.

PRESIÓN AUDITIVA
VC 3
A/A 2
Descripción: técnica que permite anular la capacidad auditiva del oponente. Presionando a cada lado de la cabeza de manera simultánea, se puede privar de este sentido primordial a quien se desee. Tras el golpe, el oponente queda sordo temporalmente durante 1D60 minutos.

PRESIÓN MENTAL
VC 3
A/A 1
Descripción: presionando un *tsubo* concreto situado en el cráneo, el PJ puede alterar la memoria del objetivo. Tras el golpe, el oponente pierde la memoria temporalmente durante 1D60 minutos.

PRESIÓN OCULAR
VC 3
A/A 2
Descripción: dentro de los *tsubos* básicos que se estudian en esta disciplina tenemos los que rigen la vista. Presionando a cada lado de la cabeza de manera simultánea, se puede privar de este sentido primordial a quien se desee. Tras el golpe el oponente, pierde la vista temporalmente durante 1D60 minutos.

PRESIÓN SILENCIOSA
VC 3
A/A 2
Descripción: *tsubo* básico que permite anular la capacidad del habla del oponente. Presionando a cada lado de la cabeza de manera simultánea, se puede privar del habla a quien se desee. Tras el golpe, el oponente queda mudo temporalmente durante 1D60 minutos.

PRESIÓN TÁCTIL
VC 3
A/A 2
Descripción: para privar el sentido del tacto de un oponente se debe utilizar esta técnica. Presionando a cada lado de la cabeza de manera simultánea, el PJ podrá anular la sensibilidad de su rival. Tras el golpe, el oponente queda incapacitado para percibir sensación alguna por medio del tacto durante 1D60 minutos.

GOLPE DE LA VERDAD
VC 4
A/A 1
Descripción: ésta se enmarca dentro de las técnicas cuyo campo es el control de las acciones del oponente. Con la presión adecuada en un *tsubo* situado en la cabeza, el PJ podrá conseguir una confesión sincera del rufián más mentiroso aun en contra de su voluntad. Tras recibir el golpe, la víctima será incapaz de mentir durante 1D10 minutos.

PRESIÓN VITAL
VC 4
A/A 1
Descripción: infligir daño no es la única finalidad de esta Disciplina Marcial. Sanar las heridas propias y ajenas mediante el *tsubo* situado en el pecho es un objetivo fundamental de esta escuela. Sin embargo, un peligro subyace al uso de esta técnica. El *tsubo* que sana está demasiado cerca de otro que provoca el daño, de modo que, si se falla en esta técnica, el PJ causará el daño que pretendía reparar. Ignora CON del adversario. El PJ que recibe la técnica recupera 1D6 PV.

REDUCIR VENENO
VC 4
A/A 1
Descripción: otra de las técnicas para hacer recobrar la salud es la que presiona el *tsubo* responsable del flujo sanguíneo y del sistema nervioso —situado en el torso—. El personaje resulta envenenado, esta técnica permite que el organismo, de forma natural, disminuya sus efectos. Reduce a la mitad los efectos de un Veneno Común o cualquier Veneno de Sicario, cualesquiera que sean.

TÉCNICAS AVANZADAS

***TSUBO* SUPERIOR**
VC 4
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. Se trata de una versión mejorada del golpe a *tsubo*. Ignora la CON del adversario. Produce un daño igual al MD del PJ más 2D6.

GOLPE LAXO
VC 5
A/A 3
Descripción: golpeando 3 *tsubos* distintos a lo largo de la anatomía de su oponente, el personaje consigue anular la fuerza física de su adversario. El valor de FU de su adversario quedará reducido a la mitad hasta que el PJ le realice un *Contratsubo*.

GOLPE PARALIZANTE
VC 5
A/A 3
Descripción: una de las técnicas maestras de las artes marciales es la del Golpe Paralizante. Gracias al exhaustivo conocimiento del cuerpo y de sus nudos de poder, el PJ que emplee esta técnica podrá incapacitar la zona que golpee. De este modo, el golpe no inflige daño a su oponente, sino que presiona un punto determinado dentro del sistema nervioso locomotor produciendo un colapso de tal forma que dicho miembro queda incapacitado temporalmente. Si se golpea un brazo o una pierna, estos miembros quedarán rígidos por completo, se perderá la sensibilidad en ellos y la víctima será incapaz de moverlos. Si se golpea en el torso la víctima, quedará totalmente inmóvil, su cuerpo será como una tabla de madera rígida e irrompible, no podrá mover ninguno de sus miembros, aunque seguirá consciente y podrá hablar y pensar con normalidad. De golpear la cabeza, el colapso en su cerebro hará que la víctima pierda el conocimiento al instante. Los efectos durarán 1D60 minutos.

NEUTRALIZAR VENENO
VC 6
A/A 3
Descripción: golpeando tres puntos del cuerpo situados en la espalda, el PJ podrá neutralizar los efectos de cualquier veneno que le haya intoxicado —o a cualquier otro personaje—. Neutraliza por completo todos los efectos de las pociones, pócimas y Venenos de Sicario.

PRESIÓN AUDITIVA AVANZADA
VC 6
A/A 4
Descripción: el nivel avanzado dentro de los *tsubos* que rigen el oído. Presionando consecutivamente en dos puntos del torso y rematando con otros dos en la cabeza, se puede privar de una forma más efectiva el sentido deseado. Tras el golpe, el oponente pierde la capacidad de oír durante 1D20 días, o hasta que se le realice un *Contrat*subo.

PRESIÓN MENTAL AVANZADA
VC 6
A/A 3
Descripción: presionando un *tsubo* concreto situado en el cráneo, el PJ puede alterar la memoria del objetivo. Tras el golpe, el oponente pierde la memoria durante 1D6 días o hasta que se le realice un *Contratsubo*.

PRESIÓN OCULAR AVANZADA
VC 6
A/A 4
Descripción: el nivel avanzado dentro de los *tsubos* que rigen la vista. Presionando consecutivamente en dos puntos del torso y presionando otros dos en la cabeza, se puede privar de una forma más efectiva el sentido deseado. Tras el golpe, el oponente pierde la vista durante 1D20 días, o hasta que se le realice un *Contratsubo*.

PRESIÓN VITAL AVANZADA
VC 6
A/A 3
Descripción: nivel avanzado en las técnicas de sanación de ésta disciplina. Presionando tres puntos de la espalda, el PJ puede propiciar la recuperación de una gran cantidad de PV. Puede aplicar esta técnica sobre sí mismo u otro individuo. Ignora CON del adversario. El PJ que recibe la técnica recupera 1D6 PV. En caso de fallo, perderá los PV que se iban a sanar.

TÉCNICAS MAESTRAS
CONTRATSUBO
VC 6
A/A 4
Descripción: esta Técnica Maestra acredita a su poseedor como un verdadero iluminado en el arte de la más antiquísima de las luchas y refleja su profundo conocimiento sobre el cuerpo humano y sus núcleos de poder. Partiendo de la premisa que todo tiene su contrario, *Contratsubo* anulará cualquier técnica de esta disciplina realizada sobre el PJ u otro individuo. No recupera los Puntos de Vida perdidos.

***TSUBO* MAESTRO**
VC 6
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. Nivel maestro en la presión de los *tsubos*. Precisa aprender previamente *Tsubo* Superior. Maximiza el daño infligido a una víctima usando un dedo como arma. Ignora CON del adversario. El PJ produce un daño igual a 3D6 PV.

PRESIÓN AUDITIVA SUPERIOR
VC 7
A/A 6
Descripción: último nivel en la manipulación de los sentidos. Presionando consecutivamente tres puntos en el torso y otros tres en la cabeza, el PJ puede privar a su víctima del oído casi irreversiblemente. Tras el golpe, el oponente pierde la capacidad auditiva hasta que se le practique un *Contratsubo*.

PRESIÓN MENTAL SUPERIOR
VC 7
A/A 3
Descripción: Técnica Maestra que demuestra el dominio de su usuario sobre la mente humana. La víctima pierde la memoria completamente hasta que se le practique un *Contratsubo*.

PRESIÓN OCULAR SUPERIOR
VC 7
A/A 6
Descripción: último nivel en la manipulación de los sentidos. Presionando de forma consecutiva tres puntos tanto en la cabeza como en el torso, el PJ priva a su víctima del sentido de la vista casi irreversiblemente. Tras el golpe, el oponente pierde la vista hasta que se le practique un *Contratsubo*.

PRESIÓN VITAL SUPERIOR
VC 8
A/A 6
Descripción: versión definitiva de las técnicas de sanación de esta disciplina. Presionando en seis puntos de la espalda el PJ, puede propiciar la recuperación de una gran cantidad de PV. Puede aplicar esta técnica sobre sí mismo u otro individuo. Ignora la CON del adversario. El PJ que recibe la técnica recupera 3D6 PV. En caso de fallo, perderá los PV que se iban a sanar.

PRESIÓN PERECEDERA
VC 10
A/A 7
Descripción: se trata de la técnica secreta más característica de esta disciplina marcial. Posiblemente ninguna otra represente mejor la magnificencia de este antiquísimo método de lucha. Esta técnica presiona un *tsubo* en el cuerpo del adversario que le provoca la muerte irremediablemente. Este *tsubo* concentra la energía en un único punto, almacenando todo el flujo hasta que no puede contenerlo más y estalla, quedando la víctima reducida a un amasijo de carne, sangre y huesos. En la zona aparecerá un hematoma del que brotará un bulto que, pese a parecer una hinchazón, irá aumentando de tamaño progresivamente y sin parar hasta que finalmente estalle. Una vez realizado el golpe con éxito, el PJ determinará el tiempo que tardará en fallecer su oponente. Podrá determinar, libremente y según su voluntad, si el lapso se compone de segundos, horas o días. Pasado este tiempo, la víctima morirá a menos que se le aplique un *Contratsubo* a tiempo.

SALVACIÓN CRÍTICA
VC 10
A/A 7
Descripción: dentro del campo de estudio de la sanación, ésta es sin lugar a dudas la técnica maestra. Haciendo la presión justa sobre varios *tsubos* del cuerpo, el PJ logrará la proeza de curar cualquier herida, por crítica que sea. Esta técnica anula instantáneamente los efectos de cualquier Crítico, exceptuando los G1.

LOS MIL GOLPES
VC 10
A/A 10
Descripción: se trata de la técnica marcial más poderosa y peligrosa de cuantas existen. Ninguna otra técnica de ninguna otra disciplina iguala el poder destructivo de los Mil Golpes. No se conoce maestro alguno que haya alcanzado el nivel suficiente para emplearla, y está considerada como un mito, a pesar de que todos los estudiantes la tienen por meta final. En realidad no son mil, sino ciento ocho los golpes que se propinan al adversario; un golpe en cada uno de los ciento ocho *tsubos* presentes en el cuerpo humano. La rapidez y la virulencia con la que se propina tal retahíla de golpes es la responsable de tal imprecisión. Para aprender esta técnica, deben conocerse previamente todas las técnicas de esta Disciplina. El *shock* que recibe el sistema nervioso al ser presionados casi simultáneamente todos sus *tsubos* de una manera tan rápida y catastrófica produce en él un trance de efectos letales: los músculos se retorcerán sobre sí mismos convirtiendo los huesos en astillas; brazos y piernas se doblarán en ángulos opuestos a los de su trayectoria natural y los órganos internos estallarán en el interior del cuerpo, convirtiéndolo en una masa sanguinolenta. La persona que muere por Los Mil Golpes no puede resucitar, no realizará el chequeo de Constitución ni deberá consultar la Tabla de Muerte.

DISCIPLINA MARCIAL DEL BOSQUE ETERNO

Tan sólo los Monjes de la Montaña pueden servirse de esta disciplina. Nadie más podrá utilizar estas técnicas. Tanto su historia como su idiosincrasia se detallan en el apartado correspondiente a su profesión.

TÉCNICAS BÁSICAS
DEDOS DE SABLE
VC 2
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. Sin llegar a tocar al oponente, entre la punta de los dedos del PJ y la superficie que quiere golpear se crea un vacío que, gracias al poder del Mana, permite al PJ cortarla. Ignora la CON del adversario. Produce un daño igual a 1D6 más el MM del PJ que la realiza. Se considera un arma de filo.

TACTO MENOR DE LA VIDA
VC 3
A/A 3
Descripción: los dedos del artista marcial se convierten en herramientas quirúrgicas. Puede operar como si tuviera la habilidad Cirugía sin más instrumentos que sus manos. Permite curar heridas superficiales, así como lesiones más complejas si el PJ ha adquirido la habilidad Medicina. En el primer caso, el PJ podrá sanar hasta 1D6 PV superficiales o poco complejas. Con

Pifia, producirá 1D6 heridas. En caso de intervenciones complejas, la Pifia produciría 2D6 heridas y, aun de obtener éxito, el paciente sufrirá durante 1D3 días un -2 a sus tiradas de movimiento —1D20 horas si se obtiene Crítico en dicho chequeo—.

TORMENTA DEL FILO
VC 3
A/A 1
Descripción: precisa aprender Dedos de Sable. El PJ puede utilizar los dedos de sable a distancia, a un sólo objetivo, siempre y cuando esté directamente en su línea de visión y no haya ningún obstáculo en su trayectoria. La distancia máxima equivaldrá al POD Simple del personaje. Ignora la CON del adversario. Posee los mismos efectos que Dedos de Sable, pero el PJ lo ejecuta a mayor distancia del objetivo.

CORTE INTERNO MENOR
VC 4
A/A 3
Descripción: Ataque Aleatorio. Requiere aprender Dedos de Sable. Los golpes del PJ no realizarán cortes en la superficie, sino que afectará a tendones, cartílagos, músculos y órganos. El ataque no producirá pérdida de PV; en su lugar, incapacitará parcialmente el miembro golpeado tantos minutos como indique el MM del PJ.

CORTE TERRESTRE
VC 4
A/A 3
Descripción: precisa aprender previamente Dedos de Sable. El PJ hunde su mano en la tierra o en cualquier otra superficie —incluyendo el agua— y de ahí surgirá una pequeña grieta que se dirigirá hacia donde éste desee. Cuando la grieta alcance al objetivo —que debe encontrarse en contacto con la superficie— estallará provocando un impacto equivalente a los propios de Dedos de Sable. Ataque Aleatorio. Los obstáculos no protegen ante esta técnica. El radio de acción de Corte Terrestre no podrá ser superior al POD del PJ. Ignora la CON del adversario.

PIES DE SABLE
VC 4
A/A 1
Descripción: precisa aprender Dedos de Sable. El PJ es capaz de realizar la técnica Dedos de Sable con los pies. La técnica no podrá realizarse si el PJ lleva calzado. A todos los efectos, equivale a un ataque de Dedos de Sable.

SABLES COMBINADOS
VC 6
Descripción: Técnica de Competencia. Precisa aprender Dedos de Sable. El PJ puede atacar con las dos manos simultáneamente a uno o dos enemigos. En el caso de dos oponentes, se deberá realizar chequeos independientes de DES para impactar, aunque seguirá contando como una única A/A. El PJ produce un ataque de Dedos de Sable pero causando un daño equivalente a su MM más 2D6 si se trata de un único objetivo, o a su MM más 1D6 por objetivo en el caso de ser dos.

TÉCNICAS AVANZADAS
DEDOS DE SABLE SUPERIOR
VC 5
A/A 1
Descripción: precisa aprender Dedos de Sable. Versión mejorada de los Dedos de Sable. Ignora la CON del adversario. A todos los efectos, equivale a un ataque de Dedos de Sable, pero con un daño de 1D8 más el MM del PJ.

TEMPESTAD DEL FILO
VC 5
A/A 2
Descripción: precisa aprender previamente Dedos de Sable Superior. Esta técnica permite emplear los Dedos de Sable Superior a distancia a cualquier objetivo dentro del radio de POD Simple del PJ. A todos los efectos, es un ataque de Dedos de Sable Superior a distancia.

CORTE ALETARGADO
VC 6
A/A 4
Descripción: Ataque Aleatorio. Precisa aprender Dedos de Sable Superior. El PJ realizará un corte con sus manos que, aparentemente, no habrá tenido consecuencias. La víctima no sufrirá sus repercusiones hasta que mueva el miembro afectado por la técnica. Produce un daño igual a 1D8 más el MM del PJ.

CORTE INTERNO AVANZADO
VC 6
A/A 4
Descripción: precisa aprender Dedos de Sable Superior. Los golpes del PJ no realizarán cortes en la superficie, sino que afectará a tendones, cartílagos, músculos y órganos. El ataque no producirá pérdida de PV; en su lugar, incapacitará el miembro golpeado que, en este caso, quedará incapacitado por completo hasta recibir atención médica. Ignora cualquier tipo de armadura, con la salvedad de las mágicas.

CORTE TEMPORAL
VC 6
A/A 5
Descripción: Ataque Aleatorio. Precisa aprender Dedos de Sable. La víctima de esta técnica no recibe el daño instantáneamente, ha de pasar un tiempo —estipulado por quien realiza la técnica— hasta que se manifiesten sus efectos. Este macabro juego aumenta las repercusiones de la técnica dado que, cuanto más tiempo transcurra, mayor será el daño producido. Éste equivaldrá al MM del PJ más 1D8 puntos de daño. Cada día en que los efectos permanezcan aletargados añade



1D8 más a la tirada. El efecto puede producirse en un lapso de días máximo equivalente al valor de POD Simple del PJ.

PIES DE SABLE SUPERIOR
VC 6
A/A 1
Descripción: precisa aprender la técnica Pies de Sable. Versión mejorada de los Pies de Sable. A todos los efectos, se trata de un ataque de Pies de Sable pero con un daño incrementado, equivalente al MM del PJ más 1D8.

CORTE TERRESTRE SUPERIOR
VC 7
A/A 6
Descripción: requiere aprender Corte Terrestre. Versión mejorada del Corte Terrestre que permite realizar impactos sobre distintos objetivos en contacto con una .

TACTO AVANZADO DE LA VIDA
VC 7
A/A 3
Descripción: los dedos del artista marcial se convierten en herramientas quirúrgicas. Puede operar como si tuviera la habilidad Cirugía sin más instrumentos que sus manos. Precisa aprender previamente Tacto Menor de la Vida. Podrá sanar hasta 2D6 heridas normales, o bien una herida Crítica.

SABLES COMBINADOS SUPERIORES
VC 8
A/A 4
Descripción: el PJ es capaz de usar la técnica de Sables Combinados pero aplicando el daño propio de Dedos de Sable Superior. Esto quiere decir que se puede utilizar contra dos adversarios a la vez con el mismo procedimiento que Sables Combinados. Precisa aprender Sables Combinados. A todos los efectos, equivale a la técnica de Sables Combinados, pero con un daño de 2D8 heridas más el MM del PJ.

TÉCNICAS MAESTRAS
CORTE OCULTO
VC 7
Descripción: Técnica de Competencia. El PJ podrá utilizar las técnicas de Dedos de Sable, Pies de Sable y derivadas aun con las manos y/o los pies cubiertos con guantes o calzado.

CORTE ACUMULADO
VC 8
A/A 1 para impactar y por cada A/A adicional se acumula 1D8
Descripción: con la mano, el PJ dibuja en el aire líneas de poder con efectos similares a los de Dedos de Sable que se van acumulando hasta golpear al enemigo, causando con ello un daño inmenso. A todos los efectos, se trata de un ataque de Dedos de Sable pero, por cada A/A que se invierta antes de realizar la tirada para impactar, el golpe produce 1D8 puntos de daño adicional.

CORTE DEFINITIVO
VC 10
A/A 1
Descripción: Ataque Aleatorio. La máxima expresión del poder de los Dedos de Sable. Precisa aprender Dedos de Sable Superior. Con esta técnica, el PJ seccionará la zona que golpee, pudiendo desprender brazos, piernas, cabezas y torsos por la mitad.

CORTE EN ABANICO
VC 6
Descripción: Técnica de Competencia. El PJ con esta técnica podrá repartir el daño producido a un enemigo en un máximo de tres zonas. Una técnica muy práctica cuando el adversario tiene distintos miembros sin la protección de una coraza. A todos los efectos, se considera un ataque de Dedos de Sable aunque, una vez calculado el daño, se pueden repartir los puntos hasta en tres zonas distintas del cuerpo del adversario, siempre y cuando sean adyacentes.

CERRAR CORTE
VC 10
A/A 5
Descripción: el PJ ahora podrá cerrar cualquier herida sangrante, anular los efectos de los cortes aletargados, e incluso reponer los miembros cercenados, pero no devuelve la vida si dicho desmembramiento provocó la muerte instantánea de la víctima.

CORTE DEFINITIVO ALETARGADO
VC 10
A/A 5
Descripción: Ataque Aleatorio. Precisa aprender Corte Aletargado. A todos los efectos, consiste en un ataque de Corte Definitivo, con la salvedad de que el miembro o miembros no caerán seccionados mientras la víctima permanezca inmóvil.

LA DANZA DEL ÚLTIMO VACÍO
VC 10
A/A Todas
Descripción: técnica ofensiva y defensiva que hace a su usuario prácticamente invencible. Precisa conocer previamente todas las técnicas de esta Disciplina. El PJ se vuelve etéreo. Esta técnica consume todos los PC y puede llegar a matar al PJ si su uso se prolonga en exceso. El personaje usa todas sus A/A para golpear con cualquier técnica de ataque de esta Disciplina. El PJ puede seguir realizando acciones después de haber gastado todas sus A/A, consumiendo un PV por cada acción adicional. No se le puede bloquear ni contragolpear, e ignora las armaduras. Para esquivar sus ataques, se aplica un mod de -1. También será inmune a los ataques que le propine su contrincante. Todo lo anterior se aplica excepto en el caso de armas y corazas mágicas, que sí permiten dañar y bloquear al usuario, así como absorber el daño que inflige si nos referimos a las segundas.

EL COMBATE: APÉNDICES

Las reglas anteriormente descritas son más que suficientes para poder desarrollar las escenas de lucha durante una partida de *Shadow Mirror*. Sin embargo, queremos ofrecer a los jugadores todas las herramientas posibles para hacer de sus peleas auténticos combates épicos. ¡Nuestro objetivo es que vuestro único límite lo defina vuestra imaginación!

Así pues, hemos creado una sucesión de Apéndices donde explicamos reglas accesorias para el combate, así como ejemplos de situaciones comunes que se pueden dar en el transcurso de una lucha. Como siempre, el criterio del *Master* es primordial para determinar cuándo aplicar cada regla ya que, si se aplicaran todas a la vez, ¡estaríais ralentizando la partida en lugar de enriquecerla!

APÉNDICE I: LA TRABA CUERPO A CUERPO

La Traba Cuerpo a Cuerpo

Dos contrincantes están trabados cuando, en el transcurso de un combate cuerpo a cuerpo, al menos uno de ellos consigue realizar la técnica de Trabarse Cuerpo a Cuerpo. No se puede bloquear –para eludirla, la víctima sólo puede Esquivar– y, además, se puede realizar como respuesta a un ataque –la agresión queda bloqueada y se comienza la secuencia de la traba–.

En el momento de la traba, se produce una pausa en la secuencia habitual, y se aplicará la que sigue: el turno de combate en curso concluirá, independientemente de las A/A que quedasen por resolver. Acto seguido, el PJ que propició la traba será el primero en actuar. La secuencia será alterna, es decir, cada PJ podrá realizar una única acción, independientemente de las A/A que posea, tras lo cual actuará su oponente, y así sucesivamente. Cabe aclarar que cada acción alterna puede requerir cualquier número de A/A y esto no supondrá un problema, lo que imposibilita la traba es la ejecución de varias maniobras consecutivas. Por último, señalar que durante una traba no hay posibilidad de realizar contratécnicas o intentar eludir los ataques del contrincante.

Acciones durante la Traba Cuerpo a Cuerpo

-*Descansar:* la más común. El luchador se dedica a recuperar los Puntos de Cansancio perdidos durante la pelea.

-*Realizar Técnica:* el contendiente podrá realizar técnicas, como golpes o luxaciones, de la manera habitual, sin restricción alguna.

-*Destrabarse:* el PJ decide que ha llegado la hora de seguir con la secuencia habitual de combate y pretende destrabarse. Para ello, tendrá que realizar el chequeo enfrentado de DES correspondiente.

La Traba Cuerpo a Cuerpo concluye cuando uno de

los dos consigue Destrabarse, se declara un ganador del combate o cuando, como consecuencia de los efectos de una técnica, uno de los oponentes resulta empujado o cae al suelo.

APÉNDICE II: TRABA DE ARMAS, EMPALAMIENTO, DESMEMBRAMIENTO, DAÑO CONTUNDENTE

La Traba de Armas

Dos contrincantes están trabados cuando, en el transcurso de un combate cuerpo a cuerpo, al menos uno de ellos consigue realizar la técnica de Trabar Armas. Huelga decir que para que esto suceda es necesario que los dos estén armados. No se puede bloquear –para eludirla, la víctima sólo puede Esquivar– y además se puede realizar como respuesta a un ataque –la agresión queda bloqueada y se comienza la secuencia de la traba–.

En el momento de la traba, se produce una pausa en la secuencia habitual, y se aplicará la que sigue: el turno de combate en curso concluirá, independientemente de las A/A que quedasen por resolver. Acto seguido, el PJ que propició la traba será el primero en actuar. La secuencia será alterna, es decir, cada PJ podrá realizar una única acción, independientemente de las A/A que posea, tras lo cual actuará su oponente, y así sucesivamente. Cabe aclarar que cada acción alterna puede requerir cualquier número de A/A y esto no supondrá un problema, lo que imposibilita la traba es la ejecución de varias maniobras consecutivas. Por último, señalar que durante una traba no hay posibilidad de realizar contratécnicas o intentar eludir los ataques del contrincante.

Acciones durante la Traba de Armas

-*Destrabarse:* para destrabarse, el PJ debe realizar un chequeo de DES. Si lo supera, se alejará de su enemigo para proseguir con el combate de la manera habitual.

-*Descansar:* el luchador se toma un respiro del frenético ritmo de la lucha y se dedica a recuperar los Puntos de Cansancio perdidos durante ésta.

-*Romper el Arma Contraria:* el PJ puede intentar dañar el arma del contrario con la suya. Para ello, friccionará con su arma las zonas vulnerables de la del rival. El daño causado por la maniobra serán los niveles de CON que pierda el arma del oponente.

-*Atacar con otro Medio:* el PJ puede servirse de su arsenal y atacar con un arma escondida -como un cuchillo-, realizar alguna técnica marcial, o puede que incluso ejecutar un conjuro o utilizar algún poder oculto.

La Traba de Armas concluye cuando uno de los dos consigue Destrabarse, una de las armas se rompe, se declara un ganador del combate o cuando, como consecuencia de los efectos de una técnica, uno de los oponentes resulta empujado o cae al suelo.

Armas susceptibles de Trabarse

Pueden Trabarse todas las armas cuerpo a cuerpo, excepto las de la familia Cuerda.

El Empalamiento

Un empalamiento inflige al adversario el daño del arma multiplicado por dos. Además, ésta atraviesa el miembro dejándolo incapacitado. Si se tratara de la cabeza, el PJ moriría instantáneamente. Para poder recuperar un arma empalada en el cuerpo de un enemigo, se precisará una tirada de DES. De fallar el chequeo o no intentar extraerla, el PJ soltará la empuñadura y el rival seguirá empalado hasta que alguien consiga sacar el arma. Al sacar el arma, la víctima recibe el daño propio del arma, ignorando la armadura. Esta maniobra provoca que la víctima se desangre más rápidamente de lo normal. Perderá 1 PV por minuto. La hemorragia sólo podrá cortarse mediante asistencia médica.

El personaje que empala a su adversario, en lugar de extraer su arma, puede preferir retorcerla para producirle un castigo adicional a su víctima. Ésta quedará indefensa, ya que el intenso dolor le impedirá emprender cualquier acción física o psíquica. El PJ que retuerce el arma en las entrañas de su enemigo puede elegir el número de heridas que le causa, hasta un máximo determinado por las heridas que produce el arma.

El Desmembramiento

En un combate, cabe la posibilidad de que alguno de los contendientes pierda una mano, un brazo o una pierna. Si se tratara de la cabeza, el PJ moriría instantáneamente. El Torso no se puede desmembrar aunque, en su caso, se habría recibido un corte tan profundo que la víctima sufriría la misma pérdida de Puntos de Vida y se desangraría al mismo ritmo que si hubiera sufrido el desmembramiento de una mano, brazo o pierna. Resulta imposible recuperar un miembro perdido si no es a través de la brujería o la tecnología.

La pérdida de un miembro provoca que la víctima quede indefensa, caiga al suelo, y pierda 2D6 PV. Además, se desangrará al mismo ritmo que lo haría de haber sido Empalada.

Daño Contundente

Llamaremos Daño Contundente al que se causa cuando un PJ utiliza un objeto contundente indeterminado para golpear a su adversario. Estos objetos pueden ser, entre muchísimos otros, una piedra, una sartén, una silla, la empuñadura de un arma, el guantelete de una armadura, una guantilla especialmente diseñada para tal tarea, o incluso una pared o el suelo.

Los daños contundentes restarán tantos Puntos de Vida como determine el chequeo de MD del PJ que golpea; sólo difieren respecto a los ataques a mano vacía en que no habrán de superar la CON del rival para provocar la pérdida de PV en lugar de causar PC.

APÉNDICE III: COMBATE O TRABA EN EL SUELO

Se trata de una Traba Cuerpo a Cuerpo, pero con la salvedad de que ambos contendientes están en el suelo, por lo que se aplican todas las reglas de la Traba Cuerpo a Cuerpo. Es de vital importancia saber quién queda situado encima, por lo que sería muy recomendable, si bien no obligatorio, determinarlo antes de comenzar la secuencia de la traba.

Acciones que se pueden realizar en el Suelo

-*Situarse Encima:* es la acción capital para obtener ventaja en el combate en el suelo. Para llevarla a cabo, un personaje debe declarar que desea situarse encima y realizar un chequeo enfrentado de DES. Sin embargo, el contrincante puede decidir a su vez situarse encima, lo que propiciaría un nuevo chequeo enfrentado; de esta manera, los contrincantes pueden estar rodando y permutándose hasta que alguno consiga afianzar la posición dominante. Esto ocurrirá cuando uno de los dos tenga éxito en su chequeo y, a continuación, su contrincante fracase en el que le corresponde. El PJ situado encima dispondrá de un modificador de +2 a todas sus acciones, mientras que el ubicado debajo recibirá una penalización de -2 en las suyas. Además, cada acción realizada con éxito por aquel que está encima le hará ganar automáticamente otra acción –como si obtuviese un Ataque de Oportunidad–, y así seguirá la secuencia hasta que el luchador dominante falle una acción, momento en el que el turno volverá al que se sitúa debajo. Por último, el contendiente ubicado encima puede decidir zafarse sin necesidad de chequeo, mientras que su rival no tendrá opción alguna para destrabarse.

-*Realizar Técnica:* en esta traba los contrincantes podrán realizar cualquier técnica de su arsenal aplicando los modificadores correspondientes, siempre y cuando la lógica lo permita.

-*Zafarse:* sólo puede hacerlo el PJ que esté situado encima. Éste se pondrá en pie automáticamente, destrabándose y poniendo fin al Combate en el Suelo.

APÉNDICE IV: COMBATE A CABALLO

Combatir a lomos de un caballo requiere, obviamente, contar con la habilidad Montar. Sólo podrán emplearse técnicas de combate con armas. Cualquier daño que sufra el caballo requerirá un chequeo de Montar por parte del PJ. De errarlo, el jinete no será capaz de atemperar a su montura y caerá al suelo, sufriendo un daño igual al que determine un chequeo de su MD multiplicado por 2.

Si el caballo resulta derribado, el PJ deberá realizar un chequeo de Acrobacias o de alguna habilidad similar para evitar quedar atrapado debajo del caballo. En caso de acabar aprisionado por éste, el personaje quedará inmovilizado mientras el animal siga en el suelo y sufrirá un daño igual al que determine un chequeo de su MD multiplicado por 2.

-*Restricción por Altura:* sobre el caballo sólo se puede impactar a un rival a pie de cintura para arriba, nunca en las piernas o a rivales que yazcan en el suelo.

-*Regla del Encaramiento:* montado a caballo, un PJ sólo puede atacar y defenderse de frente o por el lado en el que porte el arma.

-*Regla de la Monta:* siempre hay que sujetar las riendas con, al menos, una mano. El PJ no podrá ni atacar ni bloquear con la extremidad destinada a dirigir a la montura.

Papiros de Técnicas de Combate Submarino

Si un PJ decide aprender las Técnicas de Combate a Caballo, podrá encontrarlas en el papiro de Técnicas de Competencia tanto con Armas como a Mano Vacía. Las técnicas que se incluyen en este tipo de lucha son:

-Combate a Caballo
-Ataque del Caballo
-Atacar al Suelo desde el Caballo
-Ataque Acrobático a Caballo
-Cabalgar sin Manos

APÉNDICE V: COMBATE SUBMARINO

El agua entorpece cualquier ejercicio de nuestro aparato locomotor. Es un fluido, mucho más denso que el aire, que nos obliga a nadar en lugar de desplazarnos con la libertad habitual. Contemplaremos dos situaciones: aquellas en las que un PJ esté parcialmente cubierto por el agua y otras en las que se encontrará completamente sumergido.

Cubierto Parcialmente

Esta situación se da cuando el PJ tiene parte de su cuerpo inmerso en el agua pero no hay suficiente profundidad como para poder nadar. Tal vez el agua le llegue hasta los tobillos, las rodillas o algo más arriba. En estas condiciones, todas las habilidades de Combate y de Agilidad estarán sometidas a penalizaciones. Cuanto mayor sea el nivel del agua, más difícil será moverse, por lo que las restricciones variarán en función de las partes del cuerpo que el PJ tenga sumergidas según se muestra en la siguiente tabla.

T84 - Modificadores para PJ Cubierto Parcialmente
Si el agua cubre por debajo de las rodillas, el PJ recibirá un modificador de -1 en todas sus acciones.
Si el agua cubre por encima de las rodillas, el PJ recibirá un modificador de -2 en todas sus acciones.
Si el agua cubre hasta la cintura, el PJ recibirá un modificador de -3 en todas sus acciones.
Si el agua cubre hasta el pecho o más arriba, el PJ no podrá realizar ninguna técnica de combate, pero habrá bastante profundidad como para Nadar, por lo que se podrá entablar un combate submarino propiamente dicho.

El Combate Submarino

Bajo el agua, ninguna técnica de combate puede realizarse de la manera convencional. Sólo pueden usarse de manera efectiva algunas tales como agarres, presas y estrangulaciones, y siempre que el PJ cuente con el entrenamiento adecuado. Estar bajo el agua hace que todos los movimientos resulten más lentos y pesados, por lo que se pierde el doble de PC al realizar cualquier actividad. Además, sentidos como el oído, el olfato, la vista o la misma capacidad de hablar se ven anulados casi por completo. Sin embargo, el auténtico problema no es otro que la falta de oxígeno. La imposibilidad de respirar provoca un pánico muy difícil de controlar, haciendo que nuestros esfuerzos sean cada vez más torpes y gastemos más energía, lo que conlleva ahogarse más rápidamente.

Todas las armas arrojadizas o de proyectiles que no estén específicamente diseñadas para el medio submarino serán del todo inservibles en éste. También se considerarán ineficaces bajo el agua las armas que no sean de filo y los golpes a mano vacía.

Papiros de Técnicas de Combate Submarino

Si un PJ decide aprender las Técnicas de Combate Submarino, podrá encontrarlas en el papiro de Técnicas de Competencia tanto con Armas como a Mano Vacía. Las técnicas que se incluyen en este tipo de lucha son:

-Asalto Anfibio
-Combate Submarino
-Inmersión Relámpago

APÉNDICE VI: SITUACIONES GENERALES

Atacante en Pie y Atacado en el Suelo

Cuando el atacante tiene a su oponente en el suelo, a sus pies, cuenta con un modificador de +2 a todas sus acciones. El atacado, por su parte, sufre una penalización de -2. Si el atacado decidiera levantarse sin más, propiciaría un Ataque de Oportunidad. Para evitarlo, tendría que conseguir o bien golpear al atacante -y ganar así tiempo para levantarse- o bien usar alguna habilidad de Agilidad como Rodar o Acrobacias para incorporarse saliendo de la guardia de enemigo.

Golpes, Colisiones y Caídas

Será el *Master* quien deba juzgar la conveniencia de realizar los chequeos que describimos a continuación pues, si bien pueden enriquecer el Turno de Combate aportando matices, también pueden llegar a restar dinamismo en la secuencia de combate, lo que haría de éste un proceso tedioso.

Cuando el PJ golpea a su oponente en la cabeza, en las piernas, o en el torso –en este último caso, sólo si se trata de un combo o provoca una cantidad de heridas ingente– el objetivo debería realizar un chequeo de Equilibrio para determinar si resulta empujado o si por el contrario aguanta el tipo. En caso de fallarlo, el objetivo resultará empujado un número de metros equivalente a la mitad de los puntos de daño que sufra y perderá todas sus acciones durante el Turno de Combate en curso. Si obtiene una Pifia en la tirada, caerá al suelo –conviene recordar que cualquiera que caiga al suelo debe efectuar un chequeo de DES para determinar si suelta lo que lleve en las manos-. Nuestra recomendación *al Master* sería que la víctima del ataque no pierda PV como resultado de esta caída. Sólo debería perderlos cuando la caída sea consecuencia de una técnica que persigue de manera específica tal efecto, como en el caso de luxaciones y proyecciones.

Impacto Doble

Hay situaciones en las que ambos contendientes pueden resultar impactados a la vez. Cuando en el chequeo de IN que precede a un combate ambos enemigos obtienen el mismo resultado, si ninguno de ellos decide esperar y realizar alguna técnica defensiva y ambos se obstinan en lanzar el primer golpe, se producirá un Impacto Doble. También ocurrirá cuando, en una secuencia normal de combate, el personaje que recibe un ataque decide, voluntariamente, realizar él también un ataque en lugar de eludirlo –¡mostrando un absoluto desprecio por su propia integridad física!–.

La secuencia de un Impacto Doble es muy sencilla: cada PJ declara la técnica marcial con la que ataca y realiza su chequeo para impactar y, el que la supere, conseguirá golpear a su contrincante sin que éste pueda intentar esquivarlo o bloquearlo –ambos contendientes han puesto sus afanes en la ejecución de las respectivas técnicas ofensivas–.

APÉNDICE VII: TÉCNICAS EXÓTICAS

Algunas profesiones cuentan con técnicas marciales exclusivas. Las describiremos en este apartado. A efectos de juego, todas se consideran Técnicas de Competencia.

MAESTRO DE CALIGRAFÍA
VC 1
Descripción: sólo para Bardo Juglar. Sólo se puede realizar con un Cálamo Afilado. Gracias a esta técnica, el Juglar puede usar este instrumento de escritura a modo de arma de filo. Los efectos serán los correspondientes a un Ataque Genérico con Cuchillo. El Juglar podrá usar su valor de MAN en vez del de DES para atacar con la pluma.

COMBATE CON INSTRUMENTO
VC 3
Descripción: sólo para bardos. Gracias a esta técnica, los bardos pueden emplear sus instrumentos musicales a modo de armas. A esta técnica se le aplican

las mismas reglas que a Golpe con Herramienta, con la salvedad de que únicamente podrá utilizarse con instrumentos musicales. El bardo podrá usar su MAN en vez de su DES para atacar con su instrumento, y sabrá cómo hacerlo para evitar que se deteriore.

ESQUIVAR TOCANDO
VC 3
Descripción: sólo para bardos. Precisa haber aprendido previamente Esquivar. Un bardo que esté interpretando una melodía –incluso si es mágica o correspondiente a una habilidad especial– podrá Esquivar ataques sin penalización alguna ni necesidad de interrumpir la pieza, siempre y cuando cuente con las A/A necesarias.

PERICIA MÉDICA
VC 3
Descripción: sólo para alquimistas. Gracias a esta técnica el alquimista puede usar cualquiera de sus instrumentos médicos como arma cuerpo a cuerpo. Los efectos serán los correspondientes a un Ataque Genérico con Cuchillo. El alquimista podrá usar su valor de MAN en vez del valor de DES para realizar los chequeos pertinentes.

EJECUTOR
VC 7
Descripción: sólo para ladrones. Un PJ que cuente con esta técnica será un maestro en el arte de apuñalar por sorpresa, embelesando a su objetivo para que esté desprevenido antes de asestarle una puñalada mortal de necesidad en una arteria, el corazón o un pulmón. Esta técnica no se puede realizar durante el transcurso de un combate. El ladrón efectuará un chequeo de CAR contra la INT de su oponente. De resultar exitoso, el objetivo se considerará indefenso, por lo que tan sólo necesitará superar un chequeo de DES para matarlo. Esta técnica sólo podrá realizarse con armas de filo o cortantes.

APÉNDICE VIII: PAPIROS DE TÉCNICAS

En esta sección encontraremos el listado de todos los papiros de técnicas marciales. Cada uno describe el total de las técnicas de combate propias de una Disciplina o Escuela Marcial. Dichos papiros podrán encontrarse en el mercado de la forma habitual. Serán necesarios para aprender nuevas habilidades marciales, tal y como se ha descrito anteriormente en este reglamento.

Papiros de Técnicas

-Técnicas Comunes
-Técnicas de Competencia Sólo con Armas
-Técnicas de Competencia tanto con Arma como a mano Vacía
-Técnicas de Combate a Caballo
-Técnicas de Combate Submarino
-Escuela de las Armas de Filo
-Escuela de las Armas de Maza
-Escuela del Escudo
-Escuela de los Palos y Bastones
-Escuela del Látigo
-Escuela de la Cuerda
-Disciplina del Arquero
-Escuela del Guerrero Taizán
-Escuela Nhevriana
-Escuela de las Aguas Tranquilas
-Escuela de la Pelea Sucia



CAPÍTULO VIII
LA BRUJERÍA

Mi soledad se encargó de echar a los días felices,
tu sonrisa delataba una emoción contenida;
mis sueños huían horrorizados como aprendices
cuando te me lanzaste con esa furia desmedida.
Jamás pude imaginar un mundo dentro de este espejo.
Solo entre la multitud, puntual, acudía a tu llamada;
ahora, triste ironía, no soy más que un pobre reflejo
que busca en el mundo real cualquier imagen acuciada.
Yo queriendo entrar, cómo imaginar que tú querías salir,
ocultaste el plan hasta que no te hizo falta fingir.
Y mi vida resbalando por el filo de una daga
mas, aquí seguiré atrapado y no importa lo que haga;
con arena en los pulmones y un vacío en el corazón
observaré las vidas de los demás con abnegación.

A este lado del cristal vivo más allá de la razón.

"Confinado en un Espejo" - Ian Nyza

Dos pilares sostienen las escenas de acción en las partidas de *Shadow Mirror*: uno es el combate y el otro la brujería. Teniendo en cuenta que el mismísimo título de este juego viene determinado por el nombre de un sortilegio, se demuestra de forma inequívoca el papel protagonista que desempeña la magia en este Universo.

REGLAS DE LA BRUJERÍA

FUNDAMENTOS DE LA BRUJERÍA

El Brujo Acólito y el Brujo Errante

Existen tres tipos de brujos, dos de los cuales se dedican al estudio de la brujería: el Acólito y el Errante. Ambos poseen las mismas cualidades, pero los diferencia la forma de entender y aprender la brujería. El Acólito dispone de un grimorio, un libro vinculado a él mágicamente, mientras que el Errante se ve obligado a apropiarse de grimorios sin dueño. El Acólito está respaldado por su logia, la escuela que le enseña el arte arcano y a la que debe sumisión y obediencia. Por su parte, el Errante, es un alma solitaria iniciada en la brujería gracias a un mentor que le ha mostrado esa senda. Otra diferencia a destacar entre ambos son los distintos rituales de vinculación a la brujería a los que son sometidos.

Aquel que se convierta en brujo adquirirá unos conocimientos y cualidades distintas a las del resto, gozará de ciertos privilegios y, sobre todo, de poder. Pero no todo lo que rodea a un brujo son ventajas. Cuando alguien decide iniciarse, sufrirá ciertos cambios irreversibles: a su alrededor, los animales se mostrarán intranquilos, las llamas tornarán a un color azul intenso y la leche se agriará. Pero la desventaja más perjudicial para un brujo será su fatídica intolerancia a la sal. No podrá soportar ni la más mínima cantidad en su organismo; tocarla con la piel desnuda será algo impensable para él, y el contacto con heridas, ojos, boca y demás orificios corporales podría producirle un enorme daño físico, incluso la muerte.

El Ritual de Vinculación de un Brujo Acólito

A través de este ritual se vincula al futuro brujo con su grimorio —personal e intransferible— y con la disciplina arcana. Para llevarse a cabo, el Ritual de Vinculación deberá estar tutelado por los más altos maestros brujos de la logia. Ellos transmitirán el poder necesario para efectuar este acto mágico. Con este apoyo, el iniciado derrama su propia sangre sobre un gran montón de sal que, a su vez, cubrirá por completo el libro. Una vez hecho esto, se inscribirá con una daga en la palma de su mano izquierda la Runa del Brujo, exclusiva de cada brujo. Tras recitar la oración pertinente, y con el permiso de sus superiores, el futuro brujo extraerá de la sal, con la mano ensangrentada, el libro ya vinculado a su alma. Desde ese momento, estará «curado en vida por sal» y deberá evitar su ingesta a toda costa. La runa inscrita en su mano tardará varias semanas en sanar, y la cicatriz perdurará toda su vida como testimonio de su compromiso para con la brujería.

El Ritual de Iniciación de un Brujo Errante

Del mismo modo que un Acólito precisa del Ritual de Vinculación, el Brujo Errante debe someterse al Ritual de Iniciación. El Errante no se vinculará a ningún grimorio, pero deberá despertar su capacidad para conjurar Invocaciones sometiéndose a este ritual dirigido por su mentor. Éste dibujará con una daga en la palma de la mano derecha del Brujo Errante la que se convertirá en su runa personal. Una vez brote la sangre, el iniciado deberá introducir la mano en un gran montón de sal hasta que la herida cicatrice. Tras ello, deberá beber de un cáliz la sangre de su mentor mezclada con agua. La herida se curará con la mezcla del líquido y la sal. A partir de ese momento, el futuro Brujo Errante estará curado en vida por sal, al igual que el Acólito. La runa inscrita en su mano tardará varias semanas en sanar, y la cicatriz perdurará toda su vida como testimonio de su compromiso para con la brujería.

Disciplinas Naturales y Disciplina Fundamentalista

Para un brujo, el estudio de las disciplinas representa el camino hacia un conocimiento repleto de tentadores secretos al alcance de muy pocos. La inmensa mayoría de los brujos se consagran al estudio de una Disciplina Natural, que es la disciplina propia de la logia. Existen varios tipos de disciplinas conocidas entre las que destacan las siguientes: Humanista, la búsqueda de la perfección humana y que concibe al hombre como centro de todo; Dominación, caracterizada por el placer de controlar a aquellos que te rodean sin despertar sospechas; Necromántica, que brinda poder sobre la muerte y la vida y permite dominar a seres de ultratumba; Ilusionista, que confiere el arte de proyectar lo inexistente en la mente de los demás; y Demoníaca, consistente en obtener control sobre los demonios y, por qué no, llegar a convertirse en él más poderoso de ellos.

Todas estas Disciplinas Naturales tienen sus logias, en las que se pueden adquirir sus conocimientos. Acceder a estas sedes no es tarea fácil, ya que la entrada está restringida a sus Acólitos, a sus partidarios, y quizás a algún que otro aliado poderoso.

Además de la Disciplina Natural, todo Brujo Acólito puede disponer de los conocimientos de la Disciplina Fundamentalista. Esta disciplina es común a todos los brujo. Posee las logias más grandes y extendidas de todas las Disciplinas Arcanas, y cuenta con un conjunto de Invocaciones heterogéneas que componen los fundamentos de la brujería. Es por ello que los Acólitos estudian tanto invocaciones Fundamentalistas como las de su propia disciplina.

En cambio, un Brujo Errante puede surtirse de todas las disciplinas existentes, pero no formará parte de logia alguna. Su ventaja es que puede acceder a todas las Invocaciones de las disciplinas, pero está limitado a las recogidas en los grimorios que caigan en su poder.

El Grimorio

Sin duda, el símbolo más representativo de la brujería es el grimorio o *grimorium*. Se trata del elemento clave en torno al que giran el ocultismo y el

misticismo. En él se contienen los conjuros y sortilegios que conoce cada brujo. Dado que debe recitar las invocaciones para llevarlas a cabo, un brujo se verá muy limitado a la hora de realizar invocaciones cuando se vea privado de su *grimorium*.

Características y Usos de Grimorio

Los grimorios cuentan con páginas ilimitadas y siempre se abrirán por aquella en la que se encuentre la Invocación que su propietario desea realizar. Un *grimorium* es intransferible, no pudiendo ser utilizado por otro brujo bajo ninguna circunstancia. Esto se debe a que cada grimorio posee la runa personal de cada brujo, que lo vincula y lo somete a su voluntad. Se trata de un libro de pastas gruesas, con acabados en los bordes, remaches o piedras preciosas. Sus hojas son de un papel amarillento y están arrugadas. Son libros con poder ilimitado, pues la mano de ningún mortal puede destruirlos o dañarlos de la manera convencional. Sus hojas no podrán ser arrancadas e, incluso de ser arrojado a un fuego, quedará intacto. Tan sólo la brujería puede afectarle. Un grimorio se considera un objeto místico.

El *Grimorium Prohibitum*

Al estar estrechamente ligado a su poseedor, en el momento en que el brujo muera, la runa que representa al grimorio también desaparecerá, pero no el conocimiento recogido durante tantos años de estudio. El grimorio de un brujo importante fallecido suele ser un codiciado reclamo para muchos. También es posible que el libro quede sometido al efecto del sortilegio correspondiente y se convierta en un libro sin dueño. En cualquier caso, una vez el libro pierda dicha runa dejará de poseer cualidades mágicas, pero sí podrá ser utilizado para aprender sus invocaciones por cualquier Brujo Errante, que básicamente se valen de este tipo de grimorios sin dueño. Un grimorio sin Runa del Brujo pasa a ser denominado *Grimorium Prohibitum*. Cualquier Brujo Errante que se precie acumulará tantos *Grimorium Prohibitum* como pueda, aunque sólo podrá utilizarlos para memorizar Invocaciones, nunca para llevarlas a cabo recitándolas. Una vez memorizadas todas ellas, el libro carecerá de valor para el Errante. Un *Grimorium Prohibitum* no es un objeto místico y podrá ser dañado o destruido como si se tratara de un libro normal.

El Rector

Los Rectores representan una rama muy específica dentro del ámbito de la brujería. Aunque son considerados como brujos, ellos mismos niegan serlo, pues su forma de aplicar el poder arcano es totalmente distinta al del resto de los practicantes de brujería. Se les otorga una serie de poderes exclusivos con los que poder consagrar su vida a erradicar todo mal producido por los brujos de propósitos oscuros. Es el Rector quien se encarga de buscar y dar caza a estos renegados.

Un Rector posee cualidades mágicas similares a las de un brujo pero con una sutil diferencia: tanto el medio con que las emplea como la forma en que se manifiestan son completamente diferentes. Los Rectores no poseen grimorios. En su lugar, utilizan textos arcanos —desconocidos para el resto de los brujos— tatuados en la piel. De ellos obtienen el poder necesario para llevar a cabo su misión y apresar a los infractores. Estos textos reciben el nombre de Códices.

Los Rectores se verán sometidos a las mismas reglas que el resto de brujos, pero no estarán curados en vida por sal, por lo que no padecerán dicha intolerancia. Esto se debe a que ellos se convierten en brujos por medio de otro ritual, el Bautismo Espiritual. Aun así, los animales también se volverán intranquilos ante su presencia, el fuego se tornará azul y la leche se agriará.

Bautismo Espiritual

El ritual comienza dibujando en el suelo una estrella de seis puntas, en cada una de las cuales se situarán los altos mandatarios de la logia de los Rectores a Kanonblad. Una vez colocado en el centro de dicha estrella, el iniciado deberá desnudarse y cubrirse el cuerpo con unas vendas impregnadas con una antiquísima amalgama que muy pocas personas vivas conocen. Dicha amalgama no sólo deberá cubrir su cuerpo exteriormente, sino que es obligado que el iniciado la beba, haciéndole entrar en un estado de trance y continua comunión con el rito. En dichas vendas, se escribirán los Códices que, a posteriori, el Rector deberá recitar para llevarlos a cabo. A medida que avance el ritual, cada uno de los Rectores Mayores, posiblemente Hermanos Presbíteros de Kanonblad, cogerá un atizador al rojo vivo con la marca distintiva de cada una de las disciplinas arcanas. Uno a uno, comenzarán a pronunciar palabras secretas de lenguas ya olvidadas para luego marcar al iniciado con dichos hierros incandescentes. Será en este momento cuando la amalgama que mancha las vendas reaccione con el calor mágico que exhuman las marcas arcanas. Sólo de este modo las runas escritas en las vendas quedarán impresas en su piel y ligadas al espíritu del iniciado.

Una vez las ampollas producidas por las quemaduras desaparezcan, el cuerpo del Rector quedará surcado de tatuajes que representarán los Códices y su sometimiento a este tipo de brujería.

El Códice

Los Rectores no usan grimorios como el resto de brujos, ya que su poder lo extraen de los Códices. Dichos Códices están unidos espiritualmente al Rector por medio de El Ritual de Iniciación al que se someten. Estos Códices son un tipo único de Invocación, una variante que nadie, salvo los Rectores, puede utilizar. De la misma forma, los Rectores están anclados a sus Códices, y no pueden efectuar ningún otro tipo de conjuro o sortilegio. No podrán adquirir más conocimientos mágicos, quedando así eternamente limitados por el saber arcano que se les otorgó en su iniciación. El efecto mágico de un Códice sólo puede ser dispersado por otro Rector, o por aquel que lo efectuó. Un Rector no necesita leer las inscripciones de su

cuerpo para llevar a cabo un Códice. Todos sus Códices están unidos espiritualmente a él.

El Poder

El Poder de un brujo consiste en su fuerza de voluntad, empleada para llevar a cabo las distintas Invocaciones. El Poder es la Característica que sustenta las actividades mágicas. Tanto los personajes como las Invocaciones poseen un atributo de Poder para graduar su nivel y determinar la dificultad de dichas acciones, según corresponda. En numerosas ocasiones, a la hora de realizar una Invocación, el brujo deberá realizar un chequeo enfrentado entre su POD y el de la Invocación o el del personaje objetivo de la misma, según se indique en su descripción.

Hay que aclarar que toda Invocación que se lleve a cabo resta PC de manera directa. Cada Invocación restará tantos PC como puntos se necesiten para aprenderla o memorizarla. En el caso de que el Brujo haya consumido sus PC, deberán restarse PV.

Los estados lunares influyen sobremanera en la pérdida PC de los brujos. Tanto las corrientes del conocimiento místico como la fuerza de voluntad parecen estar estrechamente ligadas. La noche que la luna móvil Dun esté llena, y en las cuatro noches posteriores, el brujo perderá la mitad de PC cuando realice Invocaciones gracias al gran caudal mágico aparejado a esta fase. En el caso de que Dun se encuentre en fase de luna nueva, durante esa noche y las cuatro siguientes, el brujo perderá el doble de PC al realizar cada Invocación.

Aprender y Memorizar Invocaciones

Cada vez que un Brujo Acólito consiga los PXs en POD necesarios, podrá decidir aprender nuevas Invocaciones, que se plasmarán de inmediato en su grimorio. Cada Invocación tendrá un valor y sólo podrá aprender Invocaciones de la lista de su Disciplina Natural y de la Disciplina Fundamentalista. Aparte de invertir los puntos indicados, deberá visitar su logia. Una vez en el grimorio, podrá utilizarlas, o bien memorizarlas posteriormente invirtiendo puntos de PXs.

Al memorizar una Invocación, el brujo puede llevarla a cabo sin necesidad de utilizar el *grimorium*. Sólo los Acólitos pueden recitar y memorizar Invocaciones. Los Errantes únicamente pueden memorizar las invocaciones obtenidas de un *Grimorium Prohibitum*. Los Rectores, por su parte, no pueden ni aprender ni memorizar Invocaciones.

Para memorizar Invocaciones, el Acólito debe gastar 10 PXs de POD, lo que le permitirá memorizar todas las Invocaciones que se incluyan en su grimorio en ese momento. Así, le resultará más útil esperar a haber acumulado varias.

El Ritual

Realizar Ritual es una habilidad especial que todo brujo debe aprender para facilitar en gran medida la realización de sortilegios. El Ritual vendría a ser la ceremonia necesaria para poder culminar con éxito la conjugación del poder arcano. Podrá tratarse de una oración o cántico, del empleo de signos y escrituras rúnicas, de amalgamas y sustancias, o bien de algún tipo de danza. Una vez se realiza con éxito una Invocación, si el brujo ha dibujado runas y utilizado sustancias, estas desaparecen sin dejar rastro aparente.

GENERALIDADES DE LA BRUJERÍA

Realizar Invocaciones y la Tirada de Invocación

Para efectuar conjuros o sortilegios, un Brujo Acólito deberá utilizar su grimorio, que se abrirá directamente por la página correspondiente, y seguir las pautas descritas en la Acción o en el Ritual de cada uno —recitar las oraciones o usar los implementos y amalgamas necesarias, por ejemplo—. Los Errantes realizan las Invocaciones de memoria, y los Rectores utilizarán los Códices tatuados en su cuerpo.

Para llevar a cabo una Invocación, deberá realizarse el siguiente proceso: en primer lugar se determina si se trata de un conjuro, un sortilegio o un Códice. Después se determina el objetivo y si la invocación surte efecto. Para ello, deberá superarse un chequeo entre el POD del brujo y el del objetivo, en caso de ser un ser vivo, o bien contra el nivel de POD que marque la Invocación, en el caso de objetos inertes o si el receptor es el propio brujo. Esta tirada se denomina Tirada de Invocación. Una vez realizada la Invocación —con éxito o sin él— se consumen Puntos de Cansancio. La cantidad de PC variará según si la Invocación se efectúa recitándola del grimorio o de memoria. En el primer caso, se empleará 1 PC en el caso de conjuros y 3 PC si se trata de un sortilegio. De ser memorizado, se consumirán 2 y 5 PC respectivamente. Por su parte, los Códices siempre consumirán 5 PC.

Por regla general, cuando un brujo pretende realizar una Invocación sobre un objetivo, éste nunca deseará verse afectado por el acto arcano. Sin embargo, también se darán casos en los que el objetivo no quiera oponerse. En estos supuestos, la Tirada de Invocación que realice el brujo será entre su POD y el POD de la Invocación o, en su ausencia, un chequeo de Dificultad Simple.

Una excepción a esta última regla son las Invocaciones que deliberadamente causan un claro perjuicio o daño a la integridad de la víctima que sufre sus efectos. El realizar estas Invocaciones sobre un objetivo siempre precisarán de una Tirada de Invocación entre el POD del brujo y el POD del PJ, independientemente de que éste lo permita o no, pues el instinto de supervivencia natural del PJ prevalecerá a sus deseos personales.

Invocaciones de Sangre

Toda Invocación necesita nutrirse de una reserva de energía: los Puntos de Cansancio del brujo. En el caso de que una Invocación consumiese más puntos de los que el brujo dispusiera, los restantes deberán restarse de la reserva de Puntos de Vida del brujo. De este modo, el brujo podrá realizar una Invocación a pesar de no tener suficientes PC, pero a un alto precio.

Apoyo en las Invocaciones

El brujo puede contar con ayuda externa para realizar su magia. Sus acompañantes o seguidores deben apoyarlo de manera libre y voluntaria, sin que medie ningún tipo de coacción o engaño. Estos ayudantes no tienen por qué conocer los secretos de la brujería, únicamente deben mostrar un deseo sincero y honesto para, de manera inconsciente, proyectar su fuerza de voluntad y ponerla a disposición del brujo mientras permanezcan concentrados. Una vez realizada la Invocación, los PC requeridos para la misma también se les restarán a cada uno de los seguidores y, si el brujo obtiene un resultado adverso con la acción mágica, los cooperantes padecerán las mismas consecuencias. Nunca podrá considerarse como seguidor al objetivo de una Invocación por muy de acuerdo que esté con ser embrujado.

Esto resulta interesante para efectuar Invocaciones de una dificultad considerable. Sin embargo, puede utilizarse en cualquier tipo de conjuro o sortilegio para mejorar el resultado de la Tirada de Invocación. Por cada ayudante, el brujo aplica un modificador de +1 al resultado de su tirada.

De forma excepcional, si se modificase la tirada del PJ hasta el punto de obtener un resultado igual o superior a 10, ésta pasará a considerarse como Tirada Abierta. El PJ no dispondrá del modificador en la segunda tirada —o subsecuentes—.

La Imposición de Manos

Existen muchas Invocaciones que, aparte de sobre sí mismo, el brujo puede realizar sobre otros personajes. Salvo que la Invocación especifique lo contrario, para ello será necesaria una imposición de manos. No es preciso que exista contacto, pero sí que el brujo se encuentre a Distancia Corta del objetivo y que extienda las palmas en dirección a su cuerpo.

La Tirada de Ritual y sus Modificadores

Hay Invocaciones que, debido a su mayor dificultad, precisan de dos tiradas para ser llevadas a cabo. Tanto sortilegios como Códices necesitan dos chequeos, la Tirada de Ritual y la Tirada de Invocación.

Así pues, antes de hacer la Tirada de Invocación, el brujo deberá efectuar la del Ritual que requiera la Invocación. De este modo, sería apropiado que el brujo aprendiera la habilidad especial Ritual. En la Tirada de Ritual, deberá enfrentarse el nivel de CON —del que depende la habilidad Ritual— a la dificultad del Ritual especificada en cada Invocación. Dependiendo del resultado de este chequeo, la Tirada de Invocación recibirá distintos modificadores tal y como se indica en la siguiente tabla.

T85 - Modificadores del Ritual

Resultado de la tirada	Crítico	Éxito	Fallo	Pifia
Modificador	+1	Sin mod	-1	-2

En el caso de que un brujo no haya aprendido la habilidad especial Ritual, sí podrá realizar el sortilegio o códice que desee, pero aplicará directamente el modificador de -2 como si hubiera obtenido un resultado de Pifia.

Tiempo de Acción en las Invocaciones

Las Invocaciones no son maniobras de acción inmediata en una confrontación. Es bien cierto que algunos conjuros surten efecto en cuanto se realizan, pero no es el caso de la inmensa mayoría de sortilegios y Códices.

Siempre que un brujo desee llevar a cabo un sortilegio o un Códice que no precise de A/A, actuará en último lugar —de no requerir un lapso mayor—. Cuando el brujo realice cualquier otra Invocación que precise A/A, actuará en el orden de Iniciativa habitual e invertirá dichas A/A. Cabe aclarar que si el brujo no está realizando un conjuro memorizado y tiene que extraer el grimorio de su mochila o cinturón para leerlo deberá invertir una A/A adicional para ello.

Acciones por Asalto

En este sentido, llevar a cabo una Invocación no difiere de correr o golpear: todas las habilidades precisan invertir cierta cantidad de A/A, y en el caso de las Invocaciones ocurre lo propio. En la descripción de cada Invocación se determinará el número de A/A necesarias para ejecutarla. No obstante, habrá muchas invocaciones que requerirán de un mayor tiempo de preparación, por lo que dejará de contabilizarse en A/A para hacerse en horas o minutos.

Para un brujo, el no disponer A/A suficientes para efectuar una Invocación no implica la imposibilidad de llevarla a cabo. Si para una determinada Invocación el brujo cuenta con el tiempo suficiente y las circunstancias apropiadas, podrá invertir en turnos sucesivos las A/A necesarias para realizarla. Esto puede producirse con Invocaciones de alto nivel o que exigen una concentración extrema, en las que el brujo debe sortear más trabas, pero que no suponen una barrera infranqueable.

Ejemplo: un PJ novato que sólo disponga de una A/A y se disponga a realizar Hojear, que requiere dos A/A, deberá emplear dos turnos sucesivos para llevarla a cabo.

Las Amalgamas en las Invocaciones

Las amalgamas son sustancias especiales que los brujos utilizan en sus Invocaciones. Cada una está

compuesta de los más diversos ingredientes, como puedan ser flores, hierbas, especias, líquidos y tejidos. Cada amalgama tiene su propio método de elaboración, así como sus elementos especiales.

Si en el ritual de una Invocación se especifica la necesidad de emplear una amalgama concreta y no se dispone de ella, el resultado de la Tirada de Ritual se considerará como Pifia.

Disponibilidad, Dificultad de Creación y Tiempo de Elaboración

El brujo podrá hacerse con cualquier amalgama de dos maneras, o bien comprándola o bien elaborándola. En la siguiente tabla se especifica la Disponibilidad a la hora de comprarla, el Tiempo para elaborarla y la Dificultad relativa a su creación. La DfC de cada amalgama equivaldrá siempre al valor de su Nivel de Disponibilidad.

Para comprarla, previamente deberá realizarse una tirada de 1D10 para determinar si la amalgama en cuestión se encuentra disponible, obteniendo un resultado igual o superior al que estipula la Disponibilidad. Su precio se especifica en el objeto «Frasco de Amalgama» de la lista de equipo de los brujos.

En el caso de que el brujo desee elaborar una amalgama, deberá invertir el tiempo estipulado y superar un chequeo enfrentado su habilidad especial Crear Amalgama y la DfC de la misma. Previamente deberá haber comprado Sustancias para amalgamas, esto es, los componentes que permiten crearlas. El tiempo de elaboración siempre estará expresado en minutos.

T86 - Disponibilidad y Elaboración de Amalgamas

Amalgama	DfC / Disponibilidad	Tiempo	Amalgama	DfC / Disponibilidad	Tiempo
Alea	Exótico (9)	25m	**Nostem**	Poco Disponible (7)	35m
Altaan	Escaso (8)	25m	**Null**	Poco Disponible (7)	15m
Breval	Escaso (8)	25m	**Oshen**	Muy Disponible (5)	15m
Cohen	Exótico (9)	35m	**Oligar**	Escaso (8)	35m
Contyal	Escaso (8)	35m	**Quantae**	Poco Disponible (7)	25m
Creba	Disponible (6)	25m	**Quindae**	Disponible (6)	25m
Creptum	Disponible (6)	25m	**Raw**	Poco Disponible (7)	25m
Eluen	Disponible (6)	25m	**Reykjah**	Poco Disponible (7)	15m
Extesir	Exótico (9)	35m	**Rezuma**	Poco Disponible (7)	25m
Gravat	Poco Disponible (7)	25m	**Salvatt**	Poco Disponible (7)	35m
Haga	Abundante (4)	10m	**Sarna**	Escaso (8)	35m
Karma	Excesivo (3)	10m	**Sembla**	Muy Disponible (7)	15m
Kerion	Escaso (8)	15m	**Sentae**	Exótico (9)	25m
Klorum	Poco Disponible (7)	25m	**Soulh**	Disponible (6)	15m
Kolog	Disponible (6)	25m	**Suline**	Escaso (8)	35m
Korahe	Escaso (8)	15m	**Tean**	Disponible (6)	25m
Madru	Escaso (8)	35m	**Thuande**	Disponible (6)	25m
Makhova	Escaso (8)	35m	**Valum**	Escaso (8)	25m
Mantiall	Poco Disponible (7)	15m	**Varcal**	Exótico (9)	25m
Mortium	Poco Disponible (7)	35m	**Versan**	Disponible (6)	15m
Necean	Muy Disponible (5)	15m	**Yaedra**	Muy Disponible (5)	25m
Necran	Muy Disponible (5)	15m	**Yante**	Disponible (6)	25m
Noat	Muy Disponible (5)	15m	**Zual**	Poco Disponible (7)	35m
Noatur	Disponible (6)	25m			

Críticos y Pifias en la Tirada de Invocación

La manipulación de la brujería puede desencadenar consecuencias formidables o fatídicas. El que un brujo posea un gran POD y obtenga buenos resultados en sus chequeos es fundamental para sacar el máximo partido a las artes oscuras. En las siguientes tablas se explican las posibles consecuencias de los Críticos y las Pifias en las Tiradas de Invocación.

T87 - Resultados Críticos de la Brujería

Grado	Resultado Crítico
G1	Subes un nivel. Ejecución perfecta. Incrementas en un nivel el POD o ganas 10 PXs para invertirlos en aprender nuevas Invocaciones, habilidades mágicas o dones. Recuperas todos tus PC.
G2	Permanente. Excelente ejecución. Consigues hacer que la duración de la Invocación pase a ser Permanente. No se aplica a Invocaciones instantáneas.
G3	No se dispersa. Una vez ejecutas la Invocación, esta no puede ser dispersada por ningún otro brujo mientras dure.
G4	Memorizada. Tu elevado nivel de concentración permite que memorices la Invocación que has ejecutado. En caso de estar ya memorizada, se aplicará el resultado del G5.
G5	No percibida. Ningún otro brujo o personaje podrá percibir la Invocación que acabas de hacer. El efecto tampoco podrá identificarse.
G6	Máxima duración. Consigues que tu Invocación perdure el tiempo máximo estipulado.
G7	+2 a la tirada. Recibes un +2 a la siguiente Tirada de Invocación.
G8	+1 a la tirada. Recibes un +1 a la siguiente Tirada de Invocación.
G9	No te cansas. No pierdes Puntos de Cansancio.
G0	Repites tirada. Podrás repetir la próxima Tirada de Invocación fallida, siempre que no se trate de una Pifia.

T88 - Resultados de Pifias de la Brujería

Grado	Resultado de Pifia
G1	Pierdes 1 nivel. Tal es el fracaso y frustración que genera tu acción que pierdes un nivel de POD.
G2	Inconsciente. Te desplomas por el gran esfuerzo realizado.
G3	Sufres daño. Sufres el daño de la Invocación sobre ti, o bien 2D6 heridas de no ser de naturaleza lesiva.
G4	Desaparece. Olvidas la Invocación realizada, o bien se borra del grimorio si no la has memorizado.
G5	Sin magia. La tremenda pérdida de concentración impide que vuelvas a realizar Invocaciones en lo que resta de día.
G6	Ni lo intentes. Se te resiste la Invocación. No puedes volver a utilizarla en lo que resta de día.
G7	Te cansas. El gran fallo al realizar la Invocación hace que pierdas todos tus PC.
G8	Pierdes 2 PXs. Te replanteas si la de brujo es tu verdadera vocación.
G9	Pierdes 1 PXs. Has demostrado ser muy poco competente y dudas de tu capacidad como brujo.
G0	-1 en la próxima. Recibes –1 a la siguiente Tirada de Invocación.

Duración de las Invocaciones

Cuando una Invocación se realiza con éxito el siguiente paso es determinar el tiempo que duran sus efectos. La propia Invocación especificará el lapso, en la mayoría de los casos aleatorio, y que puede ser de segundos, minutos, horas o días.

Sin embargo, no todas las Invocaciones tienen una duración aleatoria. Existen Invocaciones que son Instantáneas, es decir, que una vez realizadas se dispersan de inmediato, su duración se limita a unos breves instantes. Muchas otras son consideradas Activas, esto es, se mantienen hasta que el brujo lo desee, muera o la Invocación sea dispersada por otro brujo. Por último, están las Permanentes, que no pueden ser dispersadas a no ser que la Invocación especifique lo contrario.

Dispersar Invocaciones

Como ya hemos visto, una Invocación puede durar minutos, segundos, horas, días o permanecer activa

sin límite de tiempo. Pero todas ellas están supeditadas a la voluntad del brujo que las realizó. Es decir, en cualquier momento y lugar, el brujo podrá dar por concluido el efecto de una Invocación realizada por él. Lo mismo ocurrirá con todas las Invocaciones efectuadas por el brujo en el caso de que fallezca, dispersándose automáticamente a excepción de las Permanentes y aquellas que especifiquen lo contrario. Prácticamente ninguna Invocación Permanente puede ser dispersada a voluntad o por el fallecimiento del brujo.

Aparte de lo anteriormente dicho, una Invocación puede ser dispersada por otro brujo. Para ello, éste deberá saber qué Invocación se ha llevado a cabo en el lugar o sobre el objetivo, o bien identificarla con la habilidad mágica Reconocer Invocación. Una vez descubierto, para deshacerla bastará con servirse de la habilidad mágica Dispersar Magia. En esta tirada siempre se enfrentará el POD del brujo que dispersa al del brujo que llevó a cabo la Invocación. En el momento en que alguien dispersa la Invocación de otro brujo, este último queda alertado de inmediato de este hecho.

Radio de Acción de las Invocaciones

Un gran número de Invocaciones tiene un radio de efecto. Salvo en casos concretos que se detallan de forma explícita en cada descripción, el radio de efecto viene determinado por el Poder del brujo o del embrujado.

Concentración y Trance en las Invocaciones

Siempre que un brujo trate de realizar una Invocación, deberá concentrarse, no podrá realizar ninguna otra actividad y aplicará un mod de -2 a cualquier tirada de PER. La Invocación que precise de concentración mientras dure su efecto lo especificará en su descripción. Cuando un brujo se encuentre concentrado y desee chequear Percepción u otra habilidad, fallará directamente la Tirada de Invocación a causa de interrumpir el proceso. Existen Invocaciones que, una vez efectuadas y mientras perduren, permiten al brujo realizar otras actividades temporalmente.

Por otro lado, hay Invocaciones que necesitan de un nivel superior de concentración, requieren de un estado de trance. Siempre que un brujo se encuentre en dicho estado, se considerará completamente indefenso y absorto en la Invocación que tiene entre manos.

Elección de Invocaciones en la Creación del Brujo

En el momento de la creación de un PJ brujo debe determinarse cuántas Invocaciones tiene aprendidas en su grimorio, si es Acólito, o cuántas ha memorizado, de ser Errante. Cada Invocación indica los Puntos de Aprendizaje y Puntos de Memorización que el brujo deberá invertir. La cantidad de puntos de los que dispone para ello se calculan multiplicando el nivel de Poder del PJ por su Modificador por Edad. Estos puntos únicamente pueden dedicarse a adquirir Invocaciones. En la siguiente tabla se muestra el valor de las mismas.

T89 - Aprendizaje y Memorización de Invocaciones

Aprendizaje según tipo de brujo	Invocación	Puntos	Invocación	Puntos
Aprendizaje del Acólito	Conjuro	1	Sortilegio	3
Memorización del Errante	Conjuro	2	Sortilegio	4

En el momento de su creación, un Brujo Acólito sólo puede utilizar Puntos de Aprendizaje, esto es, únicamente puede aprender Invocaciones, sin memorizarlas, de su Disciplina Natural y la Disciplina Fundamentalista.

En el caso de un Brujo Errante, al no disponer de grimorio propio, sólo puede invertir Puntos de Memorización. En este primer instante, podrá elegir sus Invocaciones de entre todas las disciplinas existentes.

Por su parte, un Brujo Rector no puede elegir Invocaciones; dispondrá de todos los Códices desde el mismo momento de su creación, y no podrá adquirir más Invocaciones.

Características de las Invocaciones

A continuación se explicarán los apartados incluidos en la descripción de cada Invocación:

-*Poder:* puede venir representado por un nivel, o especificar que utilizará como dificultad el POD del objetivo a embrujar —el del personaje objeto de la Invocación—.

-*Ritual:* viene determinado por un nivel de dificultad. Representa la complejidad de las runas, gestos, oraciones y sustancias a emplear.

-*A/A (Acciones por Asalto):* cantidad de acciones que hay que invertir para llevarlas a cabo.

-*Tiempo de Elaboración:* ejecutar las Invocaciones más elaboradas precisa de lapsos superiores, y éste viene especificado en este apartado.

-*Acción:* explicita todas las acciones que el brujo deberá realizar para efectuar con éxito la Invocación.

-*Duración:* especifica el tiempo concreto que dura el efecto de la Invocación.

-*Descripción:* apartado que explica en qué consiste la Invocación, cuáles son los inconvenientes y los requisitos de la misma, así como los posibles objetivos y su radio de efecto.

LA EXPERIENCIA

Los brujos, al igual que el resto de personajes, recibirán PXs por realizar acciones normales, aunque también por sus acciones mágicas. Cuando utilicen Invocaciones, podrán recibir PXs si han sido correctamente ejecutadas y con una intención adecuada. Realizar Invocaciones sin sentido buscando PXs fáciles no tiene por qué dar frutos. Aparte de los

Pxs otorgados por el *Master*, el PJ podrá obtener Puntos de Experiencia si realiza Críticos en la ejecución de las mismas, pero también puede perder puntos por las Pifias realizadas. Todos los PXs obtenidos en la realización de Invocaciones corresponderán a la característica de Poder.

Incrementar el Nivel de Poder

Una vez se hayan conseguido diez Puntos de Experiencia en la característica de POD, el brujo podrá decidir incrementar el nivel de este atributo. Así pues, si un brujo tuviera nivel Bajo, pasaría a tener nivel Medio, y así sucesivamente, invirtiendo diez puntos. Cabe destacar que, a niveles superiores, la obtención de PXs resultará más difícil.

Incrementar Habilidades Mágicas e Invocaciones

Si así lo desea, el brujo podrá invertir 10 PXs en aprender o especializarse en habilidades mágicas o Dones en lugar de aprender Invocaciones o aumentar su atributo de POD.

Incrementar Invocaciones como Acólito

Si el Acólito decide utilizar estos PX para aprender nuevas Invocaciones en vez de incrementar su POD, deberá ir a la biblioteca de su logia elegir las Invocaciones, que se incluirán en su grimorio.



Si decide memorizar Invocaciones, deberá invertir 10 PXs y memorizará todas las Invocaciones que estuvieran apuntadas previamente en su grimorio. No precisa acudir a una biblioteca de la logia.

Incrementar Invocaciones como Errante

El Errante no puede aprender Invocaciones. Sólo podrá memorizar Invocaciones de los *Grimorium Prohibitum* que consiga. Si decide no incrementar su POD, podrá emplear los 10 PXs para memorizar conjuros o sortilegios, cuyo valor de memorización viene determinado en la tabla de Aprendizaje y Memorización de Invocaciones.

Incrementar Invocaciones como Rector

Como ya se ha referido anteriormente, el Brujo Rector no puede adquirir nuevas Invocaciones. Posee todos los Códices en el momento de su creación.

LISTA DE INVOCACIONES

BIBLIOTECA DE INVOCACIONES FUNDAMENTALISTA

CONJUROS

ABRIR Y CERRAR CERRADURAS
Poder: 1
A/A: 1
Acción: el brujo recitará la Invocación.
Duración: Instantáneo.
Descripción: dentro de la mitad del radio de POD del brujo, cualquier cerrojo o cerradura se abrirá o se cerrará, aunque no quedará bloqueada mágicamente, simplemente actuará como una llave maestra.

HOJEAR
Poder: 1
A/A: 2
Acción: bastará con un simple vistazo del brujo a las páginas que quiera memorizar.
Duración: Instantáneo.
Descripción: cuando un brujo desee leer un libro o similar, podrá utilizar el conjuro Hojear para extraer la información que contiene en apenas unos instantes.

SELLADO MÁGICO
Poder: 3
A/A: 1
Acción: el brujo recitará una oración.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: durante el tiempo que permanezca activo el conjuro, el brujo podrá hacer que el mecanismo de un aparato quede inutilizado mágicamente, o bien que funcione incorrectamente. La Invocación puede afectar a mecanismos de poleas, cerraduras, máquinas, ballestas, artilugios u otros artefactos.

LENGUA ÚNICA
Poder: 4 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo deberá realizar una oración o susurrarle al embrujado.
Duración: 1D20 horas.
Descripción: Lengua Única permite que aquel que esté bajo los efectos de la Invocación —puede tratarse del propio brujo— hable y entienda cualquier lengua desconocida.

ONDA DE *SHOCK*
Poder: 4 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo realizará un movimiento brusco con los brazos hacia el objetivo.
Duración: Instantáneo.
Descripción: con Onda de *Shock*, el brujo podrá realizar un ataque mágico que no necesitará contactar con el objetivo. Este ataque producirá 1D6 heridas y derribará a su oponente automáticamente, desplazándolo 1D6 metros y sufriendo las reglas de una Caída Simple. El radio de acción será el POD Simple del brujo.

TELEQUINESIA BÁSICA
Poder: 4
A/A: 2
Acción: el brujo deberá mirar al objeto y gesticular con la mano. Tendrá que estar concentrado mientras lo mueve.
Duración: 1D60 segundos.
Descripción: se trata de un conjuro que permite mover sin contacto un objeto inerte próximo al brujo. El objeto podrá deslizarse por la superficie en la que se halle, o bien se desplazará suspendido en el aire. El desplazamiento tendrá una velocidad no superior a la que alcanza el brujo al caminar. Sólo podrá mover objetos cuya CON no supere el nivel de POD del brujo. El objeto deberá encontrarse dentro de su radio de POD Simple.

MARCAR ESPEJO
Poder: 5
A/A: 3
Acción: el brujo dibujará con el dedo sobre la superficie del espejo la runa que actuará como llave de entrada.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo decida, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: los espejos son considerados por muchos como objetos mágicos o misteriosos y, aunque aparentemente no posean ninguna propiedad extraordinaria, un brujo puede obtener de ellos grandes beneficios si utiliza las Invocaciones adecuadas. Con esta Invocación, el brujo podrá marcar cualquier tipo de espejo con el que se encuentre. De este modo, irá creando una red de espejos en la que podrá utilizar otras Invocaciones para viajar a través de ella o ver qué ocurre al otro lado del espejo, entre otras muchas posibilidades. Dentro de la propia red de espejos del brujo, éste podrá decidir en cualquier momento cuándo uno de ellos deja de formar parte de la misma, desapareciendo la marca o vinculación mágica. Cabe aclarar que un espejo puede formar parte de varias redes pertenecientes a brujos distintos.

PREMONICIÓN
Poder: 5 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo recitará unas palabras. El objetivo deberá encontrarse dentro de su radio de POD Simple.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: gracias a Premonición, el brujo o su objetivo obtiene un modificador de +2 al resultado de cualquier tirada para evitar un ataque o cualquier situación peligrosa.

VÍNCULO MÁGICO
Poder: 5
A/A: 1
Acción: el brujo se concentrará mientras toca el objeto a vincular.
Duración: 1D20 horas.
Descripción: con el mero tacto sobre un objeto, el brujo podrá crear un vínculo mágico entre ambos. De este modo podrá saber dónde se encuentra el objeto en cualquier momento.

VÍNCULO MENTAL
Poder: 5 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo deberá tocar a aquel que quiera vincular.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: el brujo y su objetivo podrán comunicarse telepáticamente mientras dure el conjuro. Del mismo modo, el brujo podrá escuchar todo lo que sucede en el entorno del embrujado. El objetivo de la Invocación deberá encontrarse dentro del radio de POD del brujo para comunicarse.

BARRERA INVISIBLE
Poder: 6
A/A: 2
Acción: el brujo recitará unas palabras.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: el brujo podrá crear una barrera infranqueable. Cada lado de la barrera medirá, como máximo, un número de metros equivalente al POD Simple del brujo. Tan sólo se podrán formar muros rectangulares. La barrera posee una CON Maestra, y sólo podrá ser golpeada con armas mágicas. Esta barrera podrá ser levantada en cualquier punto dentro del radio de Poder del brujo.

TELEQUINESIA MÚLTIPLE
Poder: 6
A/A: 4
Acción: el brujo deberá mantener contacto visual con los objetos y gesticular con la mano. Mientras los mueva, deberá estar concentrado.

Descripción: el brujo podrá mover, dentro de su POD Simple, tantos objetos inertes como nivel de Poder posea. Los objetos podrán deslizarse por la superficie en que se hallen, o bien se desplazarán suspendidos en el aire. El desplazamiento tendrá una velocidad no superior a la que alcanza el brujo al caminar. Ningún objeto podrá tener una CON mayor al POD del brujo. De este modo, un brujo con Poder Medio sólo podrá mover un máximo de cinco objetos a la vez, con una CON Media o inferior cada uno. Precisa haber aprendido o memorizado previamente Telequinesia Básica.

TRAMPA DE GRIMORIO
Poder: 6
A/A: 3
Acción: el brujo tocará el grimorio y pronunciará unas palabras.
Duración: 1D20 horas.
Descripción: el brujo podrá proteger el grimorio con este conjuro. En el momento en el que otro PJ abra el grimorio, de él saldrán disparadas 1D6 hojas que impactarán automáticamente contra una localización aleatoria. Cada hoja cortará como una cuchilla y producirá una herida, con posibilidad de salvación por armadura.

TOGA CONTRA CONJUROS
Poder: 6 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo recitará unas palabras o tocará al objetivo a embrujar.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: este conjuro proporcionará al brujo o al embrujado una protección casi infalible contra los ataques mágicos. Otorgará 1D10 PV adicionales exclusivamente para encajar ataques mágicos —producidos tanto por Invocaciones como por armas mágicas—. Todo ataque sufrido será automáticamente absorbido por la Toga contra Conjuros. Este conjuro acaba cuando se han consumido los PV adicionales o cuando haya expirado el tiempo de duración.

VER A TRAVÉS DEL ESPEJO
Poder: 6
A/A: 2
Acción: el brujo recitará las palabras.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: el brujo podrá observar lo que está ocurriendo al otro lado de otro espejo que forme parte de su red. Cualquiera que se encuentre frente al espejo junto al brujo contemplará la escena en cuestión. Precisa haber aprendido o memorizado Marcar Espejo.

VISTA MÍSTICA
Poder: 6 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo deberá concentrarse.
Duración: Instantáneo.
Descripción: con Vista Mística, el brujo podrá saber si un individuo es humano, de otra raza, o incluso si es artificial. También podrá conocer la Actitud y el Alineamiento del mismo. El objetivo deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del brujo.

CÍRCULO DE PROTECCIÓN MÁGICA
Poder: 7
A/A: 5
Acción: el brujo se concentrará, tocará el lugar escogido y recitará la oración.
Duración: 1D20 horas.
Descripción: el brujo creará un área de protección frente a la magia. En torno a un punto cuyo radio equivaldrá al POD Simple del conjurador, ningún otro brujo podrá utilizar PC para realizar brujería, aunque sí Puntos de Vida. Esta Invocación no protege de los efectos de objetos mágicos o místicos.

DEFENSA MÁGICA
Poder: 7
A/A: 3
Acción: el brujo deberá tocar el objeto o superficie que desee proteger.
Duración: 1D20 horas.
Descripción: el brujo creará sobre cualquier objeto inerte una protección de modo que, cuando alguien trate de tocar o golpear el objeto protegido, sufrirá un daño de 1D8 heridas. El conjuro actuará a modo de descarga energética. El brujo no sufrirá daño alguno al tocar el objeto.

ESPIAR RED DE ESPEJOS
Poder: 7 / El POD del brujo propietario de la red.
A/A: 4
Acción: el brujo recitará las palabras y realizará una imposición de manos sobre el espejo.
Duración: 1D10 minutos.
Descripción: el brujo podrá entrar en la red de espejos de otro brujo sin levantar sospechas. Para ello, deberá embrujar un espejo que forme parte de esta red, y así podrá observar qué ocurre al otro lado de cualquiera de ellos. También podrá saber qué o quién hay en esa red, qué se guarda o si se está viajando en ese instante a través de la misma. Todos aquellos que se encuentren frente al espejo junto al brujo verán todo lo que se refleje en la superficie del espejo. Precisa aprender y memorizar Marcar Espejo.

MANIPULACIÓN PSÍQUICA
Poder: 7 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 2
Acción: el brujo gesticulará en el aire.
Duración: Instantáneo.
Descripción: gracias a esta Invocación, el brujo podrá llevar a cabo acciones sobre objetos o personajes que se encuentren a cierta distancia. Podrá realizar la técnica de combate Golpe Indeterminado sobre un adversario concreto. También podrá abrir puertas o ventanas, mover cortinas, desabrochar correas o tirar objetos. Cualquier objeto o individuo con quien el brujo desee interaccionar psíquicamente deberá encontrarse dentro de su POD Simple. Precisa haber aprendido o memorizado Telequinesia Mayor.

VISIÓN DE REFLEJO
Poder: 7
A/A: 5
Acción: el brujo tocará el espejo y se concentrará.
Duración: Instantáneo.
Descripción: el brujo hará que se muestre cualquier suceso que se haya reflejado en el espejo. El brujo o aquel que mire al espejo al realizar este conjuro, podrá ver el reflejo que le interesa en cuestión de unos instantes, se remonte a hace unas pocas horas, a días, meses o años. Precisa haber aprendido o memorizado previamente Marcar Espejo.

BLOQUEO PSÍQUICO
Poder: 8 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 2
Acción: el brujo pronunciará la palabra y hará un gesto con la mano.
Duración: Instantáneo.
Descripción: el brujo podrá parar golpes u objetos tales como proyectiles que vayan dirigidos hacia él o atraviesen su radio de POD Simple. Cuando trate de parar un golpe, deberá superar un chequeo de Poderes enfrentados. En el caso de proyectiles, deberá ser consciente de que es el objetivo de un disparo, percatarse de la trayectoria del proyectil y chequear contra dificultad Superior. El bloqueo de ataques en combate cuerpo a cuerpo se considerará un bloqueo normal. En el caso de bloquear proyectiles, estos caerán al suelo de obtener éxito. Precisa aprender y memorizar Telequinesia Básica.

LEVITAR
Poder: 9 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo pronunciará unas palabras y gesticulará en el aire, debiendo estar concentrado mientras levita.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: mediante Levitar, el brujo podrá elevarse en el aire. Mientras levite, podrá desplazarse a la misma velocidad a la que camina y no podrá ascender a una distancia en metros superior a su POD. Esta Invocación puede realizarse sobre otra persona, que debe encontrarse dentro del POD Simple del brujo.

MANIPULACIÓN PSÍQUICA MAYOR
Poder: 9 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo pronunciará la palabra y hará un gesto con la mano.
Duración: Instantáneo.
Descripción: gracias a Manipulación Psíquica Mayor, el brujo podrá realizar ataques con la mente a un objeto o enemigo que se encuentre dentro de su radio de POD Simple. El ataque psíquico es completamente invisible y daña causando cortes y contusiones como lo haría una espada o un látigo. El ataque produce 2D6 heridas con posibilidad de salvación por armadura. No necesita localización de impacto, el brujo determinará la zona concreta. Requiere aprender o memorizar Manipulación Psíquica.

OBJETO ETÉREO
Poder: 9
A/A: 2
Acción: el brujo recitará unos versos y tocará el objeto.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con esta Invocación, el brujo podrá hacer que puertas, ventanas u objetos se vuelvan etéreas, pudiendo pasar a través de ellos o evitando que alguien pueda agarrarlos o dañarlos. No perderán su aspecto físico ni se desplazarán, pero podrán ser atravesados por cualquier otro objeto o ser físico. El brujo también podrá volver etéreas partes de paredes o murallas. La CON de los objetos no podrá ser superior al POD del brujo. Si se conjura sobre paredes o suelos, el efecto se aplicará a una superficie equivalente al radio de POD Simple del brujo.

PURIFICAR ABERTURAS
Poder: 9
A/A: 3
Acción: el brujo verterá una gota de sangre de una raza concreta en el marco de una puerta o ventana y pronunciará una oración.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con Purificar Aberturas, el brujo crea una pantalla invisible de protección, específicamente diseñada para que ningún miembro de una raza determinada pueda pasar a través de la puerta, ventana o abertura embrujada. Para ello, verterá una gota de sangre de la raza a la que desee negar el tránsito. Esta limitación se aplica al propio brujo si pertenece a la raza en cuestión. Cualquier ser perteneciente a esta raza que trate de sobrepasar la barrera, amén de no conseguirlo, sufrirá 1D6 heridas sin posibilidad de salvación por armadura normal.

PODER PSÍQUICO MAYOR
Poder: 10 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 5
Acción: el brujo pensará en la acción que querrá realizar.
Duración: Instantáneo
Descripción: mediante Poder Psíquico Mayor, el brujo podrá fracturar huesos o aplastar órganos internos a sus adversarios encontrándose a distancia. También podrá romper o partir objetos inertes siempre que supere un chequeo contra POD Maestro. Con cada hueso que fracture, inutilizará el miembro en cuestión y causará 1D6+4 heridas. Aplastar un órgano interno causa la muerte en 1D60 minutos si no se recibe atención médica. Cualquier objeto o individuo al que el brujo desee agredir psíquicamente deberá encontrarse dentro de su radio de POD Simple. Precisa haber aprendido o memorizado Manipulación Psíquica Mayor.

TELEQUINESIA MAYOR
Poder: 10
A/A: 6
Acción: el brujo deberá mirar al objeto, gesticular con la mano y mantener la concentración mientras mueve el objeto.
Duración: 1D60 segundos.
Descripción: se trata de un conjuro que permite mover sin contacto un objeto inerte próximo al brujo. El objeto podrá deslizarse por la superficie en la que se halle, o bien se desplazará suspendido en el aire. El desplazamiento tendrá una velocidad no superior a la que alcanza el brujo al caminar. Podrá mover objetos cuya CON no supere el nivel de POD del brujo multiplicado por 10. Así, se puede dar el caso de que el brujo desplace carros, establos e incluso casas —incluyendo los cimientos—. El objeto deberá encontrarse dentro del radio de POD del brujo. De este modo, un brujo con Poder Superior —ocho— podrá mover objetos de hasta ochenta puntos de CON. Precisa haber aprendido o memorizado Telequinesia Múltiple.

VIAJAR ENTRE ESPEJOS
Poder: 10
A/A: 5
Acción: el brujo tocará el espejo y se reflejará en él.
Duración: Instantáneo.
Descripción: por medio de esta Invocación, el brujo podrá viajar desde el espejo en el que se encuentra —conocido como espejo origen— hasta otro que ya tuviera marcado —espejo destino—. Aparecerá justo frente al segundo. Cualquier prenda u objeto que portara y se reflejara viajará con él, así como cualquier PJ que se reflejara y estuviera tocando al brujo. Precisa haber aprendido o memorizado Marcar Espejo. Los espejos de entrada y salida deberán ser lo suficientemente amplios como para que el brujo y su acompañante puedan introducirse físicamente en el mismo.

VOLAR
Poder: 10 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 6
Acción: el brujo pronunciará unas palabras, gesticulará en el aire, y deberá mantener la concentración mientras perdure el vuelo. De efectuarlo sobre otra persona, ésta recibirá una imposición de manos, y deberá concentrarse durante el vuelo.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con Volar, el brujo o un embrujado podrá elevarse por los aires y desplazarse a gran velocidad. El PJ podrá volar a una velocidad máxima igual a su capacidad de carrera y podrá ascender tanto como se desee. Precisa haber aprendido o memorizado Levitar.

INMOVILIZAR
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo deberá señalar con su mano al objetivo.
Duración: 1D60 segundos.
Descripción: con Inmovilizar, el brujo puede anular la capacidad de movimiento de cualquier persona o animal. El embrujado deberá encontrarse dentro del radio del POD del brujo.

LEER LA MENTE
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo deberá ver a su objetivo y concentrarse mientras lee sus pensamientos.
Duración: Instantáneo.
Descripción: con Leer la Mente, el brujo podrá indagar en los pensamientos de aquellos que se encuentren en sus proximidades y saber qué piensan o se disponen a hacer en ese momento. El embrujado deberá encontrarse en el POD Simple del brujo.

REVELACIÓN
Poder: el POD del portador del objeto.
A/A: 6
Acción: el brujo tocará el objeto y pronunciará la oración adecuada.
Duración: Instantáneo.
Descripción: a través del tacto, el brujo podrá descubrir quién lo portó por última vez y qué hizo con él su poseedor. Entrará por unos instantes en trance y vivirá en primera persona las acciones más relevantes del PJ que portara el objeto.

SORTILEGIOS

IDENTIFICAR OBJETOS MÁGICOS
Poder: 6
A/A: 3
Ritual: 5
Acción: el brujo deberá tocar el objeto o realizar sobre él una imposición de manos mientras recita la oración pertinente.
Duración: Instantáneo.
Descripción: con esta Invocación, el brujo podrá determinar si un objeto posee propiedades mágicas o no, e identificarlas con exactitud. Sobre todo, se emplea para descubrir las cualidades de los objetos mágicos o místicos.

PACTO DE SANGRE
Poder: 6 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 5
Tiempo de Elaboración: 20 minutos.
Acción: El brujo tallará unas runas en un cáliz. Acto seguido, verterá su sangre y la del embrujado en la copa, mezclándolas con vino tinto. Por último, realizará el ritual oportuno para luego beber ambos del cáliz.
Duración: Permanente. El pacto de sangre permanecerá activo hasta que muera alguno de los dos.
Descripción: por medio de este sortilegio, un brujo

puede realizar un pacto con otra persona, sea brujo o no, de modo que ambos certifican un acuerdo de no agresión. Si uno de los dos atacara al otro, el agresor recibiría automáticamente el mismo daño o efecto que el agredido.

POSEER *GRIMORIUM*
Poder: 6 / El POD del brujo propietario del grimorio.
Ritual: 9
Tiempo de Elaboración: precisa de 2 horas.
Acción: el brujo deberá mezclar su sangre con la amalgama Sentae y escribir su runa personal en la cubierta del grimorio. Acto seguido, recitará unas oraciones.
Duración: Activo. Permanecerá activo hasta que el brujo muera o el grimorio sea poseído por otro brujo.
Descripción: con Poseer *Grimorium*, un Brujo Acólito al que le hayan robado su grimorio podrá vincularse mágicamente al grimorio de otro Brujo Acólito o a un Grimorio de Reserva. De este modo, dicho grimorio pasará a ser de su propiedad, apareciendo su runa personal en la cubierta y quedando desvinculado del dueño anterior. El grimorio robado o perdido, tras Poseer *Grimorium*, perderá todas las Invocaciones que contuviera y éstas pasarán al nuevo grimorio.

GUARDIA
Poder: 7
Ritual: 5
Tiempo de Elaboración: precisa de 20 minutos.
Acción: el brujo dibujará en el suelo las runas apropiadas con la amalgama Reykjah, tras lo que recitará una oración.
Duración: 1D20 horas.
Descripción: con esta Invocación, el brujo generará entorno a un punto determinado por él un área de protección equivalente a su radio de POD Simple. Todo aquel que se adentre en esta zona perderá 1D6 heridas sin posibilidad de salvación por armadura normal. El brujo sabrá cuantos intrusos se han adentrado en el área protegida.

SUEÑO TRANSLÚCIDO
Poder: 7 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 4
Ritual: 6
Acción: el brujo deberá untarse el rostro con la amalgama Haga y escribirse en la frente, los párpados y los oídos unas runas. De efectuarlo sobre otro PJ, hará lo mismo a éste.
Duración: 1D20 horas.
Descripción: cuando un brujo duerme es vulnerable y está expuesto. Para evitar esto podrá utilizar este sortilegio, que le permite dormir sin perder la conciencia de su entorno. El brujo y/o el embrujado, durante el sueño, podrán contemplar el entorno a modo de sombras y objetos de color oscuro azulado. De este modo, podrá ver y escuchar qué se aproxima o quién se encuentra a su alrededor, sin importar si es de día o de noche. El efecto abarcará el radio de POD Simple del brujo.

ARMADURA DE BRUJO
Poder: 8 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Ritual: 7
Acción: sobre su torso, el brujo dibujará con tinta unas runas y recitará una oración. De efectuarlo sobre otro PJ, hará lo propio a éste.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: este sortilegio confiere al brujo o al embrujado una protección casi infalible contra ataques no mágicos. Otorgará 1D10 Puntos de Vida adicionales. Todo ataque que sufra será automáticamente absorbido por la Armadura de Brujo. Este sortilegio acaba cuando se han consumido los PV de la armadura o si ha transcurrido el tiempo de duración del mismo. Estos PV mágicos no pueden recuperarse. Sólo protegerá de ataques físicos y no mágicos.

CONFINAMIENTO
Poder: 9
Ritual: 7
Tiempo de Elaboración: precisa de 20 minutos.
Acción: el brujo deberá recitar diversas oraciones mientras dibuja con el dedo distintos símbolos rúnicos en el cristal del espejo.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo decida, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: con este sortilegio, el brujo podrá crear una prisión de oscuridad, sin paredes y con una única ventana, imposible de atravesar para el prisionero: el propio espejo. Tras realizar esta Invocación, el primer PJ que se vea reflejado en el espejo deberá superar un chequeo entre su POD y el del brujo para no quedar confinado en la prisión. En el caso de fallar, quedará apresado y nadie podrá verlo ni escucharlo. Si se dispersa la Invocación, el embrujado aparecería frente al espejo. Cuando un espejo mantiene a alguien confinado no puede ser utilizado como ventana para viajar entre espejos. Sólo se puede confinar a un PJ en cada espejo. El espejo no necesita estar marcado por el brujo y, de romperse, el confinado se perderá en una dimensión atemporal. Precisa haber aprendido o memorizado Viajar Entre Espejos.

ANIMAR *GOLEM*
Poder: 10
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa de 1 hora.
Acción: el brujo deberá trazar con tiza tres círculos concéntricos en torno al *golem*. En el interior de cada circunferencia dibujará unas runas. Una vez hecho esto, en el torso del *golem* dibujará su runa personal con una mezcla de su sangre y tinta, y comenzará la ceremonia. Tras concluir ésta, el *golem* habrá quedado animado.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera, sea dispersado o el *golem* sea destruido.
Descripción: con éste sortilegio, un brujo será capaz de

animar mágicamente a un *golem*. Éste estará vinculado mentalmente en todo momento al brujo, no podrá pensar por sí mismo y no realizará ninguna acción por iniciativa propia. El *golem* deberá permanecer en todo momento dentro del ángulo de visión y el radio de POD del brujo, que no podrá ni comunicarse ni disfrutar de visión subjetiva a través del *golem*, tan sólo dirigir sus movimientos. El brujo no invertirá A/A por las acciones del *golem*, se limitará a ordenarle —mentalmente o de viva voz— qué tiene que hacer en cada momento: vigilar una puerta, atacar a un enemigo, protegerle de atacantes, perseguir a alguien o romper un muro, entre otras posibilidades. Si la orden no implica una acción de duración indefinida, como podría ser impedir que nadie atraviese una puerta, el *golem* se quedará quieto a la espera de nuevas directrices. Cabe aclarar que un brujo podrá animar a un *golem* que haya sido creado con anterioridad por otro brujo, aunque previamente deberá comprobar si está sometido a la Invocación Animar *Golem* por parte de otro brujo, en cuyo caso deberá dispersarla. Los ataques de un *golem* siempre se consideran un Ataque Genérico que debe ser localizado. Sus atributos de DES, FU e IN equivaldrán a la mitad del POD del brujo redondeando hacia abajo. Tal y como se especifica en la Invocación Crear Golem, el daño de este ser al golpear será el MM del brujo que lo controle más su CON.

DESVINCULACIÓN
Poder: 10
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa de 1 hora.
Acción: el brujo deberá dibujar su runa personal con la amalgama Sembla en la cubierta de su grimorio y en la palma de su mano. Acto seguido, deberá cubrir el grimorio con sal e ingerir la amalgama Haga. Una vez recitada la oración correspondiente, el grimorio se habrá convertido en un *Grimorium Prohibitum* y el brujo pasará a ser un Errante.
Duración: Permanente.
Descripción: por medio de este sortilegio, un Brujo Acólito se desvincula completamente de las restricciones inherentes a su condición, convirtiéndose en un Brujo Errante. Ya no utilizará nunca más su grimorio, que pasará a ser un *Grimorium Prohibitum*. Tampoco le deberá obediencia a su logia, y será considerado como un traidor. Todas las Invocaciones que el brujo hubiera memorizado hasta el momento seguirán estándolo, mientras que las que hubiera aprendido quedarán recogidas en el *Grimorium Prohibitum*. A todos los efectos, el brujo será ahora un Errante.

INVOCACIÓN REFLEJA
Poder: 10 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 8
Tiempo de Elaboración: precisa de 10 minutos.
Acción: el brujo deberá dibujarse con la amalgama Reykjah unas runas en la frente y la nuca. Acto seguido, deberá gesticular con las manos la simbología pertinente.
Duración: 2D60 minutos.
Descripción: con esta Invocación, el brujo —u otro PJ— adquiere una protección especial contra Invocaciones. El efecto de la Invocación que se realice sobre el personaje recaerá sobre el brujo que la lleve a cabo.

REFLEJO PROHIBIDO
Poder: 10 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 10
Ritual: 10
Acción: el brujo deberá tocar con los dedos la superficie a embrujar y gesticular unas runas mientras pronuncia unas palabras prohibidas.
Duración: 1D60 minutos para Ver a Través del Espejo. Instantáneo para Viajar Entre Espejos.
Descripción: se trata de un sortilegio prohibido, cuya práctica está perseguida por los Rectores de Kanonblad. Utilizar una superficie que no sea la de un espejo para dotarla de sus propiedades puede ser muy peligroso y arriesgado. Con esta Invocación, el brujo podrá hacer que las aguas tranquilas y claras de una fuente, una superficie de bronce pulido, escudos lisos de metal, torsos de armaduras reflectantes o puertas de metal bien pulimentadas puedan ser utilizadas como improvisados espejos para acceder a la red de espejos del brujo. Con este sortilegio, el brujo o el embrujado podrán simular Ver a Través del Espejo o Viajar Entre Espejos. Precisa haber aprendido o memorizado Ver a Través del Espejo y Viajar Entre Espejos. Si el resultado de la Tirada de Invocación es exitoso, el brujo llevará a cabo la acción sobre la superficie improvisada. De fallar, deberá tirarse 1D6 y aplicar el resultado correspondiente:

1. El brujo es absorbido por la superficie, perdiéndose entre las dimensiones.
2. El brujo es absorbido por la superficie y transportado a la estancia de otro brujo a través de su espejo.
3. La superficie revienta en una explosión mágica y ruidosa. Todo aquel que esté en un radio de diez metros sufrirá un impacto aleatorio que causará 3D6 heridas.
4. De la superficie surge un portal dimensional del que emerge un ser de otra raza.
5. El brujo queda confinado en el espejo más próximo que no pertenezca a la red de ningún brujo, quedando sometido a los efectos del sortilegio Confinamiento.
6. En la superficie se abre un canal de comunicación directo con otro brujo o Rector al que el primero conozca.

CREAR *GRIMORIUM PROHIBITUM*
Poder: el POD del brujo dueño del grimorio.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa de 1 hora.
Acción: el brujo deberá dibujar con la amalgama Sentae las runas adecuadas sobre la cubierta del libro y, acto seguido, recitar una oración.
Duración: Permanente.
Descripción: un *Grimorium Prohibitum* es el grimorio de

un brujo que, tras morir, pasa a convertirse en un simple libro sin poder mágico y que sólo puede ser utilizado por Brujos Errantes para memorizar las Invocaciones que contenía. Con este sortilegio, un brujo podrá desligar la runa personal del poseedor y desligarlo de éste. Una vez pierda la runa personal, el grimorio se convertirá en un *Grimorium Prohibitum*, conservando sus Invocaciones. Nunca más servirá para efectuar magia, y sólo los Brujos Errantes podrán memorizar las Invocaciones que contenga.

PURGACIÓN
Poder: el POD a enfrentarse será el del brujo.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa de 3 horas.
Acción: en primer lugar se dibujarán dos círculos concéntricos rodeados por unas runas. En el centro de los mismos se colocará al brujo cuya alma hay que purgar y se le dibujarán en la frente, el pecho y bajo el ombligo unas runas con la amalgama Salvatt. Después de esto, cada brujo dibujará una circunferencia tangente al gran círculo central. Una vez ocupen su sitio en el interior de éstas, dibujarán dentro las runas personales de cada uno de ellos. En ese momento comenzará la ceremonia. Elevarán una oración al tiempo que arrojan al sujeto tres puñados de tierra santa, otros tres puñados de sal y, por último, el objetivo será rociado con agua dulce bendecida por los brujos. Los brujos deberán llevar guantes en el momento de lanzar la sal.
Duración: Permanente. El brujo víctima de la Purgación jamás podrá volver a practicar la brujería en ninguna de sus formas.
Descripción: se trata, posiblemente, del sortilegio más difícil de ejecutar. A diferencia de otros sortilegios, éste no podrá ser realizado por un único brujo debido a su gran complejidad. Con Purgación, un aquelarre de brujos puede «exorcizar» el alma condenada de otro brujo, sea cual sea su disciplina, arrebatándole sus conocimientos arcanos e impidiéndole volver a practicar brujería alguna. Para llevarlo a cabo se precisan cinco brujos. Cada uno de ellos deberá superar un chequeo de POD enfrentado al de la víctima. De fallarse alguno de los chequeos, Purgación no surtirá efecto. Estos brujos no serán considerados seguidores, por lo que no aportarán ningún tipo de modificador a la Tirada de Invocación de Purgación.

CÍRCULO ARCANO
Poder: 13
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa de 1 hora.
Acción: el brujo trazará a su alrededor un laborioso círculo de dos metros de diámetro con tiza de color negro, dibujará runas en su interior y rodeará el círculo con seis velas del mismo color mientras recita una oración.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo decida, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: un Círculo Arcano permitirá al brujo realizar magia sobre tierra sagrada. De este modo, el brujo podrá realizar cualquier Invocación ignorando la restricción que representa esta tierra.

CREAR *GOLEM*
Poder: 15
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: diez horas más una hora por cada nivel de CON adicional.
Acción: el brujo deberá esculpir cada pieza de piedra por separado, de tal forma que coincidan todas las articulaciones para que los movimientos del *golem* sean fluidos —en ningún caso se podrá animar a una estatua de una sola pieza, ya que con el movimiento se resquebrajaría—. Es muy importante que ninguna de las piezas sea maciza; en cada parte del *golem* deberán estar esculpidos unos canales o surcos a modo de venas que confluirán en el centro del torso, donde deberá encontrarse la cavidad destinada a almacenar el corazón —también denominado vital—. Una vez montado todo el cuerpo pieza a pieza, el brujo deberá introducir en el torso el corazón o vital e inyectar una solución que será absorbida por el cuerpo del *golem*. Acto seguido, el brujo dibujará en toda su superficie las runas adecuadas con la amalgama Cohen, y concluirá recitando la oración pertinente.
-*Implementos Oscuros:* el brujo deberá hacerse con un corazón humano y con una cantidad suficiente de sangre perteneciente a la misma víctima. El corazón deberá ser de una persona viva o de un animal de tamaño humano o superior.
-*Implementos Puros:* el brujo deberá utilizar una piedra de Minium que simulará el corazón del *golem*. Esta piedra recibe el nombre de corazón de cristal. En lugar de sangre, empleará la amalgama Klorum.
Duración: Permanente.
Descripción: gracias a este sortilegio, un brujo podrá crear su propio *golem* de piedra. El *golem* es uno de los seres míticos de naturaleza mágica más antiguos. Controlar a uno de estos seres representa una considerable demostración de poder. En el pasado, se creaban tanto de metal y madera como de piedra. No obstante, los conocimientos que permitían crear estos otros tipos se perdieron y, hoy en día, sólo resulta posible crear un *golem* con piedra. Sus piezas están ensambladas y perfectamente articuladas. Se trata de un ser inerte desprovisto de pensamientos, pero puede decidir batallas. Dispondrá de una CON de nivel Maestro que puede incrementarse si el brujo decide invertir una hora más por cada nivel adicional en su construcción, hasta un máximo de diez horas adicionales. Para crearlo, el brujo necesitará cien kilos de piedra. Su MD equivaldrá al MM del brujo, por lo que el daño que inflige el *golem* con cada golpe será el MM del brujo más la CON del propio *golem*. El sortilegio puede ser llevado a cabo con dos rituales, dependiendo de la oscuridad o claridad del alma del brujo. Si se construye mediante un ritual oscuro, se necesitará sangre y el corazón de un ser vivo. De generarse gracias a un ritual puro, se necesitará una piedra Minium a

modo de corazón y la amalgama Klorum. Hay que recordar que con el sortilegio no se le otorgará vida, sino que tan sólo quedará ensamblado y dispuesto para ser animado. Para controlar al *golem* deberá efectuarse la Invocación Animar *Golem*.

SHADOW MIRROR
Poder: 20
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa de una hora.
Acción: el brujo deberá dibujar las runas adecuadas con tinta sobre un espejo de grandes dimensiones. Delante del espejo dibujará con tiza negra un círculo de dos metros de diámetro en el suelo y, en su interior, una estrella de diez puntas. Colocará en cada punta una vela roja y recitará la poderosa oración. Tras esto, la superficie del espejo desaparecerá para mostrar la entrada a la Sala de los Espejos.
Duración: la puerta a la Sala de los Espejos queda abierta durante doce horas.
Descripción: se trata de uno de los sortilegios más míticos de cuantos se conocen, uno de los iconos de la brujería con el que todo brujo sueña. El *Shadow Mirror* es la famosa Invocación que crea un portal que conecta directamente con la Sala de los Espejos, una estancia con tantos espejos como dimensiones espaciales y temporales existen. Se dice que quien obtenga el *Shadow Mirror* podrá controlar la Sala de los Espejos y, de esta forma, ver o viajar al pasado e incluso al futuro. No obstante, intentar este sortilegio puede ser mortal. De no superar la Tirada de Invocación, el brujo fallecerá en el acto engullido por el poder incontrolable del *Shadow Mirror*. Para aprender este sortilegio, el brujo deberá poseer un nivel de POD Maestro y, tras conseguir diez PXs, podrá transcribirlo a su grimorio. Esto no resultará posible visitando su logia y consultando en las bibliotecas de la manera habitual, deberá encontrar el «*Necrum Grimorium*» y trascribirlo de ahí a su propio grimorio. Se dice que el «*Necrum Grimorium*», el grimorio de Lorythiel, se encuentra bajo los efectos de un sortilegio que lo hace imperceptible para cualquier ser vivo.

BIBLIOTECA DE INVOCACIONES NECROMÁNTICA

CONJUROS

PERCIBIR A LOS MUERTOS
Poder: 4 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo deberá cerrar los ojos y pronunciar las palabras pertinentes. Realizará una imposición de manos sobre el PJ.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con este conjuro, el brujo u otro PJ será capaz de percibir la presencia de no-muertos en su radio de POD. También podrá sentir a cualquier espíritu que vague por las proximidades y comunicarse con él.

MUERTE TEMPORAL
Poder: 6 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 2
Acción: el brujo se concentra mientras recita una oración. Precisará de imposición de manos si se realiza sobre un PJ.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: con esta Invocación, el brujo simulará su propia muerte o la de otro PJ. Su pulso se detendrá, no respirará, y yacerá inerte, privado de consciencia. Sin embargo, cuando haya transcurrido la duración de la Invocación, recobrará la constantes vitales, volviendo de este modo a la vida. En ningún caso el brujo podrá dar por terminado el conjuro antes de tiempo si lo realiza sobre sí mismo. En caso de sufrir heridas, éstas se contarán de la forma habitual y, si alguna le causa la muerte, no se despertará.

SANAR
Poder: 6 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo realizará una imposición de manos sobre las heridas y recitará una oración.
Duración: Instantáneo.
Descripción: el brujo podrá curar, con la imposición de manos sobre las heridas, a cualquier ser vivo, él mismo incluido. Se podrán sanar cortes, hemorragias o cualquier tipo de herida superficial. No se podrán curar empalamientos, golpes Críticos, amputaciones o fracturas. El conjuro sana 1D6+2 heridas.

ANIMAR DESPOJOS
Poder: 7
A/A: 3
Acción: el brujo recitará unas palabras.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo decida, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: mediante Animar Despojos, el brujo será capaz de llamar a la no-vida a cualquier ser que yazca muerto. Estos seres carecerán de alma y serán meras marionetas sin voluntad propia, sometidos a las órdenes del brujo. Los Despojos dispondrán de la autonomía suficiente como para cumplir las órdenes de su señor. Cada Despojo poseerá una A/A. El brujo podrá levantar 1D3 Despojos entre los cadáveres que se encuentren dentro de su radio de POD, tanto si descansan en el suelo como si están enterrados, en cuyo caso emergerán por sí mismos. Las reglas de los Despojos se explican en el Capítulo V, en el subcapítulo Razas: Reglas Especiales y Dones. Cabe aclarar que si se intenta dispersar esta Invocación, serán los Despojos situados en el área de acción quienes se desvanezcan, no la Invocación en sí —esto es, cualquier Despojo fuera del radio del brujo que pretende dispersar permanecerá animado—. Precisa haber aprendido o memorizado Percibir a los Muertos.

INSENSIBILIZAR
Poder: 7 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: deberá pronunciar una palabra prohibida o realizar una imposición de manos si la Invocación se realiza sobre otro PJ.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: mediante esta Invocación, el brujo podrá inmunizarse a él o a otro PJ frente al dolor y el sufrimiento. Su cuerpo se tornará pálido y creará una barrera entre el estímulo exterior y su propio cuerpo, de tal modo que ignorará cualquier herida o mal sufrido. No obstante, una vez concluya la duración de esta Invocación, el PJ se verá afectado de la manera habitual, a menos que la duración del estímulo concluya antes que la del conjuro. En el caso de que el brujo sea decapitado, morirá inevitablemente.

VINCULACIÓN MACABRA
Poder: 7 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 4
Acción: el brujo realizará unos gestos y recitará una oración. En caso de embrujar a otro PJ, hará una imposición de manos.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con esta Invocación, el brujo crea una cohesión sobrenatural en su cuerpo o el de otro PJ. La pérdida de un miembro, o incluso de la cabeza, no conllevará las graves secuelas habituales, sino que seguirán siendo totalmente operativos. Los miembros amputados estarán mágicamente unidos al cuerpo del brujo mientras dure la Invocación. Cabe destacar que este conjuro no inmuniza al PJ ante el dolor por la amputación del miembro ni ante la pérdida de los PV producidos. Así, el PJ podrá sobrevivir a una decapitación o a la pérdida de un brazo o una pierna y seguir actuando normalmente hasta el momento en que la Invocación termine. Al término de la duración, el miembro cae al suelo seccionado.

ATORMENTAR
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo mirará directamente a la víctima y liberará la Invocación.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: mediante esta Invocación, el brujo podrá hacer que cualquier personaje sienta temores cervales haciendo que escuche voces, gritos y sonidos terribles, que sienta presencias o incluso que llegue a creer que ve por el rabillo del ojo sombras donde no las hay. La víctima perderá un PCOR cada diez minutos que permanezca embrujada. Para realizar la Invocación, el embrujado deberá encontrarse dentro del radio de POD del brujo.

DESTRUIR DESPOJOS
Poder: el POD del brujo dominador de los Despojos.
A/A: 1
Acción: deberá recitar una palabra prohibida.
Duración: Instantáneo.
Descripción: con éste conjuro, el necromante será capaz de destruir a cualquier Despojo que se cruce en su camino. Con su fuerza de voluntad, el brujo acabará con el vínculo que une a la inmundicia no-muerta con su señor, rompiendo así su fuente de poder y vitalidad. El brujo podrá destruir 1D6 Despojos que se encuentren dentro de su radio de POD. No afectará ni a zombis, ni a espectros. Precisa haber aprendido o memorizado Animar Despojos.

NECROSAR
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 4
Acción: el brujo deberá tocar un miembro del embrujado y pronunciar una frase prohibida.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo decida, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: con esta Invocación, un brujo podrá necrosar partes del cuerpo de su objetivo. Cualquier miembro que se vea afectado quedará incapacitado por completo, e implicará un −2 al resultado de cualquier actividad física y un −1 al CAR —por cada miembro en ambos casos—. Se podrán Necrosar brazos, piernas, torso y rostro. En el último supuesto, el embrujado tendrá un modificador de −3 a cualquier chequeo de COM y un mod de −3 a su CAR.

RETENER A LOS MUERTOS
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo recitará una letanía y señalará el cadáver a animar.
Duración: 24 horas.
Descripción: gracias a esta Invocación, el brujo podrá llamar a la no-vida a un cadáver siempre que haya fallecido hace más de tres horas y se encuentre dentro del radio de POD Simple del brujo. Durante las veinticuatro horas siguientes, la víctima se convertirá en un zombi a las órdenes del brujo. Pasado este tiempo, su no-vida se desvanecerá. Las reglas de los Engendros y zombis se explican en el Capítulo V, en el subapartado Razas: Reglas Especiales y Dones. Precisa haber aprendido o memorizado Animar Despojos.

SEÑOR DE LOS NO-MUERTOS
Poder: el POD del objetivo a embrujar o del brujo que los domine.
A/A: 3
Acción: el brujo gesticulará unos símbolos y recitará una oración.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo decida, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: por medio de esta Invocación, el brujo se convertirá en el señor de todo Despojo o Engendro hostil que se encuentre dentro de su radio de POD. Si se trata de Despojos o Engendros bajo la voluntad de otro brujo, se deberá superar un chequeo de Poderes enfrentados. De no estar sometidos al control de ningún brujo, el PJ deberá superar un chequeo de Poderes enfrentado por cada criatura.

TOQUE DEL INFORTUNIO
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo deberá recitar las palabras y tocar al embrujado.
Duración: Instantáneo.
Descripción: éste es uno de los conjuros más poderosos del Necromante, pues gracias a él es capaz de transmitir todas sus enfermedades, el efecto de venenos que le afecten, heridas o lesiones sufridas a su objetivo, quedando a la vez libre de sus repercusiones.

SORTILEGIOS

CURACIÓN
Poder: 10 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: 30 minutos.
Acción: el brujo dibujará con tinta negra una runa en el miembro afectado. Hecho esto, deberá ingerir la amalgama Tean y pronunciar una oración curativa. Si realiza el sortilegio sobre un embrujado, el procedimiento concluirá con una imposición de manos.
Duración: Instantáneo.
Descripción: mediante el sortilegio Curación, el brujo podrá sanar a cualquier ser vivo, incluido él mismo. No habrá restricción en las heridas, pudiendo curar desde heridas superficiales hasta profundas incisiones, hemorragias, fracturas, efectos de sustancias, enfermedades, quemaduras y amputaciones. En el caso de las últimas, este sortilegio únicamente cura la herida. Un miembro amputado sólo podrá ser restablecido si se unen ambas partes en el momento de realizar la curación, siempre y cuando el personaje esté aún vivo. Precisa haber aprendido o memorizado Sanar.

MORTIFICACIÓN
Poder: 10 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa de 2 horas.
Acción: el brujo deberá dibujar en su cuerpo las runas adecuadas con la amalgama Necean. Acto seguido, deberá beber la amalgama Rezuma y recitar unas oraciones prohibidas. De este modo, entrará en trance hasta que su cuerpo pierda la vida. Si realiza la Invocación sobre un embrujado, realizará el mismo procedimiento. También puede decidir que el cuerpo del personaje sea poseído por un espíritu vinculado. Si precisa de un espíritu confinado en un recipiente de Minium, deberá romperlo en el momento en que el embrujado tome la amalgama Rezuma.
Duración: Permanente.
Descripción: gracias a Mortificación, el mismo brujo u otro PJ dejará de estar vivo para convertirse en un zombi. El espíritu del brujo se mantendrá en el nuevo cuerpo putrefacto. En caso de que se realice sobre otro PJ, será poseído por un espíritu que el brujo haya vinculado con anterioridad o confinado en un recipiente de Minium. El espíritu mortificado podrá seguir utilizando todas sus capacidades mágicas y sus Invocaciones, y disponer del Don Putrefacto. Es habitual que esta Invocación se lleve a cabo sobre el cuerpo de otro PJ, pues el mortificado estará obligado a cumplir todas las órdenes del brujo que lo creó. Precisa haber aprendido o memorizado Atraer Espíritu y Posesión. Las reglas de los Engendros y zombis vienen explicadas en el Capítulo V en el subapartado de razas.

ATRAER ESPÍRITU
Poder: el POD del espíritu a atraer.
A/A: 5
Ritual: 7
Acción: el brujo pronunciará las palabras adecuadas y gesticulará una runas. Acto seguido, ingerirá la amalgama Kolog y vinculará el espíritu a él. Si vincula el espíritu a un recipiente de Minium, en vez de realizar las runas en el aire, las dibujará en el recipiente con la misma amalgama mientras recita la oración.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera o el sortilegio sea dispersado por otro brujo.
Descripción: por medio de este sortilegio, el brujo podrá atraer a un espíritu que se encuentre en el plano de los vivos. El espíritu seguirá al brujo, manteniéndose en todo momento dentro de su radio de POD Simple. El brujo también puede decidir confinar al espíritu dentro de un recipiente de Minium para extraerlo en posteriores Invocaciones. Precisa haber aprendido o memorizado Percibir a los Muertos. Las reglas de los espíritus vienen explicadas en el Capítulo V.

DEVORADOR DE ALMAS
Poder: el POD del espíritu a devorar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el brujo dibujará con tiza roja un círculo y alrededor diversas runas con la amalgama Noatur. Una vez recite la oración adecuada, abrirá la boca y el espíritu será engullido al instante.
Duración: Permanente.
Descripción: con este sortilegio, un brujo o un embrujado roba toda la esencia vital de otra persona. Podrá realizarse a un espíritu que se encuentre en el radio de POD Simple del brujo. Al absorber el alma, el brujo recibirá todos sus recuerdos, conocimientos y habilidades, tanto especiales y mágicas como técnicas de combate. Si se trataba de otro brujo, el Necromante memorizará las Invocaciones que poseía y que le estén permitido utilizar. Una vez realizado el sortilegio, el brujo quedará completamente extenuado, hecho que se representará con la pérdida de todos sus PC y de 1D10 PV. De esta forma, el alma de la víctima se integrará completamente con la del brujo, no habiendo posibilidad alguna de resurrección. El brujo también podrá hacer que el alma de otro individuo absorba a un Alma Descarnada. Para ello, el brujo deberá superar un chequeo previo de Poderes enfrentados contra el del individuo que va a absorber el alma y después el

pertinente chequeo contra el espíritu a devorar. De efectuarse con éxito, el objetivo perderá todos los PC y 1D10 PV.

POSESIÓN
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
A/A: 5
Acción: el brujo gesticulará unas runas en el aire y recitará las palabras adecuadas. Tras esto, señalará al objetivo a embrujar para que un espíritu vinculado al brujo se apropie de su cuerpo. En el caso de un espíritu confinado en un recipiente de Minium, el brujo deberá romperlo estrellándolo contra el suelo en el momento de la posesión.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera o el sortilegio sea dispersado por otro brujo.
Descripción: con Posesión, el brujo podrá hacer que un PJ vivo sea poseído por un espíritu que previamente estuviera vinculado al brujo o confinado en un recipiente de Minium. El espíritu tomará pleno control del cuerpo y el embrujado quedará relegado sin saber qué ocurre, hasta que el efecto del sortilegio finalice. El embrujado deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del brujo. Precisa haber aprendido o memorizado Atraer Espíritu. Las reglas de los espíritus vienen explicadas en el subapartado de razas en el Capítulo V.

RESUCITAR
Poder: el POD del difunto a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 2 horas.
Acción: el brujo deberá dibujar una estrella de cinco puntas con tinta mezclada con la amalgama Necran en el suelo y colocar una vela en cada punta. Acto seguido, colocará al difunto en su interior y le dibujará en rostro, manos y pies runas con la amalgama Mortium. Una vez hecho esto, recitará una oración para revivir al fallecido.
Duración: Instantáneo.
Descripción: mediante esta Invocación, el brujo podrá devolver a la vida a un personaje muerto. Para ello, necesitará haber realizado previamente Atraer Espíritu y haber vinculado el espíritu del difunto, o bien haberlo confinado en un recipiente de Minium. El personaje resucitará disponiendo de todos sus PC, PV, características y habilidades, como si nunca hubiera fenecido. Cualquier herida o amputación quedará sanada, simplemente habrá una cicatriz visible. Precisa haber aprendido o memorizado Atraer Espíritu, Sanar, Posesión y Volver a la Vida.

DESPERTAR *SHADE*
Poder: 11 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el brujo se dibujará una runa en la frente con la amalgama Kolog mientras recita una oración. Una vez terminado este proceso, deberá ingerir la amalgama Noatur. Hará lo propio si realiza la Invocación sobre otro PJ.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera o el sortilegio sea dispersado por otro brujo.
Descripción: con esta Invocación, el brujo podrá despertar su propio *Shade* o el de otro PJ para utilizar El Don del *Shade* en el mundo de los vivos. Una vez despierto el *Shade*, se deberán elegir sus dones de la manera habitual. Precisa haber aprendido o memorizado Atraer Espíritu. Las reglas del *Shade* vienen explicadas en el Capítulo V en el subapartado Razas: Reglas Especiales y Dones.

MALEFICIO DEL POSEÍDO
Poder: 14
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: 1 hora.
Acción: el brujo se escribirá en las palmas de las manos y en la frente las runas apropiadas con la amalgama Noatur mezclada con su sangre. Acto seguido, deberá beber sangre de una persona muerta mezclada con la amalgama Necran y recitar una oración.
Duración: hasta que el sortilegio sea dispersado.
Descripción: cuando un brujo con esta maldición es asesinado, dispondrá de una oportunidad de sobrevivir poseyendo el cuerpo de su asesino. El alma del brujo saldrá de su cuerpo inerte y tomará posesión del cuerpo de su verdugo, aletargando su alma. El brujo podrá utilizar su magia, habilidades y conocimientos; seguirá siendo la misma persona, pero en otro cuerpo. El asesino, una vez haya matado al brujo, deberá realizar un chequeo enfrentado de Poderes con el brujo. De no superarlo, la Invocación se hará efectiva. En caso de que el sortilegio sea dispersado, el alma del brujo desaparecerá y la víctima del maleficio recobrará su conciencia, pero no recordará nada. Para que el brujo pueda apropiarse del cuerpo de su asesino, éste deberá encontrarse en el radio de POD Simple del brujo en el momento de matarlo. Precisa haber aprendido o memorizado Posesión.

VOLVER A LA VIDA
Poder: 16 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el brujo deberá desnudarse y untarse el cuerpo entero con la amalgama Necran. Posteriormente, deberá beber la amalgama Contyal mezclada con su sangre y recitar una oración. Si realiza la Invocación sobre otro PJ, deberá utilizar la sangre de éste.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee o el sortilegio sea dispersado por otro brujo. Una vez devuelto a la vida, el sortilegio se extingue.
Descripción: con esta Invocación, el brujo —u otro personaje— que haya sido asesinado o haya muerto de forma fortuita podrá resucitar en 1D3 días. El brujo abrirá los ojos y respirará agitado, como si despertase de un sueño turbulento. Dispondrá de todos sus PV,

pero no le quedarán PC debido al tremendo esfuerzo y la falta de alimento. Este sortilegio no surtirá efecto alguno si el brujo muere a causa de la vejez. En el caso de que la muerte del Necromante se debiese a una decapitación, tan sólo tendrá efecto si estuviese activa la Invocación Vinculación Macabra. De la misma manera, si el cuerpo es excesivamente dañado, como en caso de desmembramiento o incineración, no podrá retornar a la vida.

BIBLIOTECA DE INVOCACIONES DEMONÍACA

CONJUROS

FUEGO PURIFICADOR
Poder: 6 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 2
Acción: el brujo gesticulará con la mano, apuntando a la herida o mancha de sangre.
Duración: Instantáneo.
Descripción: con Fuego Purificador, el brujo podrá incendiar una mancha de sangre, o bien la herida sangrante de un personaje. En éste último caso, el PJ sufrirá 1D6 heridas por asalto sin salvación posible por armadura. Una vez apagadas las llamas, la herida habrá cicatrizado —si no ha acabado con la vida del PJ—. Una herida cicatrizada con Fuego Purificador proporcionará un –1 al resultado de todos los chequeos físicos o de movimiento del PJ. La sangre deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del brujo. Precisa haber aprendido o memorizado Llama.

INMUNIDAD AL FUEGO
Poder: 6 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 2
Acción: el brujo recitará la oración correspondiente. En el caso de embrujar a otro PJ, también se realizará una imposición de manos.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con Inmunidad al Fuego, el brujo evitará que las llamas le causen daño a él u otro PJ. Mientras dure el conjuro, ningún fuego no mágico podrá herirlo, viéndose protegido tanto él como los objetos que porte en ese momento. Esta Invocación no protege del fuego de un Arquero Solar. Precisa haber aprendido o memorizado Llama y Fuego Purificador.

LLAMA
Poder: 6
A/A: 2
Acción: el brujo gesticulará en el aire y señalará el lugar de donde surgirá la llama.
Duración: Instantáneo.
Descripción: con este conjuro, el brujo podrá crear una pequeña llama o chispa en algún material inflamable como ropa, paja, cuero o madera dentro de su radio de POD Simple que, en un lapso de 1D10 A/A, se avivará hasta convertirse en un fuego de tamaño mucho mayor, siempre y cuando haya suficiente materia para la combustión.

PROTEGIDO DEL CAOS
Poder: 7 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 2
Acción: el brujo recitará la oración correspondiente. En el caso de embrujar a un PJ, deberá realizar con el dedo el símbolo de la runa adecuada sobre su frente.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con la Invocación Protegido del Caos, el brujo —o un aliado— dispondrá de una protección especial contra los ataques de cualquier demonio. Cualquier ser de esta raza que desee atacar al brujo, física o mágicamente, deberá superar previamente un chequeo enfrentado de Poderes. Si no lo supera, no podrá hacerle daño y deberá refrenar su hostilidad. En el caso de superar el chequeo, el demonio habrá superado la defensa mágica y podrá actuar normalmente.

ÁMBITO DEMONÍACO
Poder: 8
A/A: 2
Acción: el brujo recitará los versos y realizará los gestos adecuados.
Duración: 1D10 días.
Descripción: gracias a Ámbito Demoníaco, el brujo podrá maldecir o santificar un lugar concreto. Si decide santificar el lugar, creará un área en torno al punto donde realice la Invocación a la que no podrá entrar ningún Deimio si no supera previamente un chequeo enfrentado de Poderes contra el brujo. Si el brujo decide maldecir el lugar, creará un área alrededor del lugar en que lleve a cabo la Invocación que atraerá a cualquier demonio que se encuentre próximo. En este caso, el demonio deambulará por la zona hasta que concluya la Invocación. Si decidiese resistirse a esta atracción, deberá supera un chequeo enfrentado de Poderes. El radio del Ámbito Demoníaco equivaldrá al POD del brujo.

CASTIGO DEL CAOS
Poder: 10
A/A: 4
Acción: el brujo verterá unas gotas de sangre de demonio en el arma a embrujar y dibujará con un dedo las runas adecuadas.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: castigo del Caos es un conjuro que dotará a cualquier arma de un daño extra cuando hiera a Deimios. Además del daño natural producido por el arma y el MD de su portador, cualquier arma embrujada con esta Invocación que golpee a un demonio le causará 2D6 heridas adicionales.

COMBUSTIÓN IMPÍA
Poder: 10 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 5
Acción: el brujo recitará la oración y gesticulará apuntando al objetivo que desee deflagrar.

Duración: Instantáneo.
Descripción: se trata de un poderoso Conjuro que provocará que un individuo u objeto situado en el radio de Poder Simple del brujo se cubra de llamas y sea consumido. El brujo sólo podrá realizar Combustión Impía sobre objetos o individuos que posean una Constitución igual o inferior a su nivel de Poder. Tras efectuar el conjuro, el objetivo se verá cubierto de llamas y perderá 2D6 Puntos de Vida por Asalto sin posibilidad de salvación por armadura. Precisa haber aprendido o memorizado previamente Inmunidad al Fuego.

COMUNICACIÓN DEMONÍACA
Poder: el POD del objeto a embrujar.
A/A: 5
Acción: el brujo recitará los versos concretos y pronunciará el verdadero nombre del demonio en cuestión. Mientras conversen, permanecerá en trance.
Duración: 1D6 minutos.
Descripción: gracias a Comunicación Demoníaca, el brujo podrá comunicarse con un demonio allá donde se encuentre. No importará que esté en el infierno o entre los hombres, estará obligado a atender la llamada del brujo. Para comunicarse con él, el brujo deberá conocer el verdadero nombre del demonio y superar un chequeo enfrentado de Poderes entre ambos. Sólo de este modo podrá conversar con él durante unos minutos. En el caso de obtener un resultado de Pifia en la Tirada de Invocación, el demonio —si así lo desea— podrá tomar posesión del cuerpo del brujo.

CREAR POSEÍDO
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 6
Acción: el brujo introducirá un clavo en la espalda del embrujado, cerca de la columna. Recitará unos versos y gesticulará las runas adecuadas ante el embrujado.
Duración: hasta que el embrujado muera, la Invocación sea dispersada, el brujo lo desee o muera, o bien la marca maldita le sea extraída del cuerpo.
Descripción: Crear Poseído precisa de un clavo de diez centímetros de largo por un centímetro de ancho que se inserta en un punto específico de la espalda del objetivo a embrujar. Dicho clavo causará 2D6 heridas —de provocar la muerte al embrujado, la Invocación fracasará—. A este clavo se le denomina «Marca Maldita». Una vez realizada la Invocación, los recuerdos del embrujado se pierden y éste obedecerá ciegamente todas las órdenes de su señor. Los Poseídos son seres fácilmente reconocibles por su aspecto demacrado. Jamás duermen, por lo que lucen unas protuberantes ojeras grisáceas. Son inmunes al Cansancio y los estímulos psicológicos, e insensibles al dolor. Se alimentarán de carne cruda y alimentos podridos. Si el clavo es extraído, el Poseído morirá instantáneamente, al igual que ocurrirá si la Invocación es dispersada.

SATISFACCIÓN
Poder: el POD del objeto a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo recitará las palabras adecuadas.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: cuando el embrujado se encuentre bajo los efectos de este conjuro, cualquier daño físico que sufra le producirá un intenso placer. De este modo, en cuanto el embrujado sufra el primer ataque bajo los efectos de esta Invocación, sentirá un deseo irrefrenable de recibir más golpes. Si el agresor no satisface su deseo, el PJ le atacará con fiereza hasta matarlo y calmará así sus ansias de placer, al menos momentáneamente. Bajo los efectos de Satisfacción una vez haya recibido un primer golpe, el PJ no estará sujeto a reglas psicológicas y no le afectarán los Estímulos Naturales o Sobrenaturales. Los PV y PC del PJ se consumirán de la manera habitual. El embrujado deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del brujo para recibir la Invocación.

SORTILEGIOS

CREAR TALISMÁN DEIMIO
Poder: 8
Ritual: 9
Tiempo de Elaboración: precisa 40 minutos.
Acción: el brujo necesitará un objeto con una Piedra de Minium engarzada para convertirlo en Talismán Deimio. En él dibujará las runas oportunas con sangre de demonio. Tras esto, manchará el objeto con la amalgama Soulh y recitará una oración.
Duración: Permanente.
Descripción: este sortilegio crea un Talismán Deimio, un objeto de gran poder que anula todas las propiedades especiales que caracterizan a los demonios. Generalmente, se trata de un medallón con runas grabadas y una Piedra de Minium engarzada. Todo demonio que se encuentre dentro de su radio de efecto se verá privado de sus sobrenaturales propiedades, quedando anuladas momentáneamente. El radio equivaldrá al POD Simple del portador del talismán. En caso de ser robado o entregado a otra persona, el Talismán Deimio conservará sus propiedades. Cualquier demonio que desee utilizar sus dones dentro del radio del talismán deberá superar un chequeo enfrentado de Poderes contra el portador. Si lo supera, evitará el efecto del talismán. En el caso de que un demonio fallezca dentro de este rango, el espíritu Vriomenáh quedará retenido en el interior del Talismán Deimio. El talismán se considera un objeto místico.

ENDEMONIAR OBJETO
Poder: 8
Ritual: 9
Tiempo de Elaboración: precisa 30 minutos.
Acción: el brujo deberá dibujar sobre el objeto las runas adecuadas con la amalgama Kolog, recitar los versos adecuados y escribir nuevas runas en el cristal de confinamiento, esta vez con la amalgama Klorum. Tras engarzar el cristal en el objeto, el ritual quedará

finalizado.
Duración: hasta que el sortilegio sea dispersado.
Descripción: el brujo podrá endemoniar objetos una vez haya recluido a un demonio en un Cristal de Confinamiento. Esto se realiza incrustando el Cristal de Confinamiento en el objeto en sí, ya sea la empuñadura de una espada, la coraza de una armadura, la solapa de en libro o el marco de un espejo, entre muchos otros ejemplos. Un objeto endemoniado no podrá ser dañado si no es mágicamente, por lo que nunca se deteriorará. Cualquier acto de brujería, habilidad mágica o don que se lleve a cabo sobre un objeto endemoniado precisará de superar previamente un chequeo entre el POD del que realiza la acción y el POD del Demonio confinado. De no superarse, el objeto repelerá el acto mágico. Cada objeto endemoniado adquiere diferentes propiedades. De este modo, una espada endemoniada siempre hará el máximo daño posible y dañará a otras armas mágicas. Una armadura endemoniada siempre salvará el máximo de heridas y no podrá ser dañada por armas normales. Otros objetos —como sería un libro endemoniado, entre otros— no podrán ser destruidos ni modificados. Si el sortilegio se efectúa sobre un espejo, el demonio queda confinado en su interior, pudiendo llevar a cabo una Transposición sobre quien se vea reflejado en el mismo. La contrapartida de tener objetos endemoniados es que, cuando se utilizan, pueden surtir efectos no deseados, como que una espada demoníaca le exija más sangre a su portador o que un libro endemoniado maldiga a aquel que lo toque o lea. Si el sortilegio es dispersado, el Cristal de Confinamiento puede volver a ser utilizado, pero el demonio debe encontrar un cuerpo que poseer dentro de su radio de POD o acabará exiliado en el plano demoníaco.

CREAR CRISTAL DE CONFINAMIENTO
Poder: 10
Ritual: 9
Tiempo de Elaboración: precisa 40 minutos.
Acción: el brujo dibujará con la amalgama Soulh las runas adecuadas en la Piedra de Minium. Una vez hecho esto y mientras recita una oración, introducirá la piedra en una hoguera con fuego. La Invocación concluirá cuando la piedra tome un color rojizo, muy parecido al de un rubí.
Duración: Permanente.
Descripción: con esta Invocación, el brujo podrá crear un recipiente donde contener el espíritu de un demonio de manera permanente para posteriores invocaciones. Este recipiente será de Minium y se denomina «Cristal de Confinamiento». El brujo deberá realizar el ritual sobre el cristal y dotarlo de la propiedad mágica concreta. Tras embrujar el objeto, deberá engarzarlo en un arma o llevarlo consigo en el momento de matar a un demonio que se haya apoderado de un cuerpo humano. Una vez abatido, el brujo deberá superar un chequeo de Poderes enfrentando el suyo al del Deimio a confinar. Si lo supera, el Espíritu Vriomenáh quedará confinado hasta que se le requiera. Para confinar al demonio, éste deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple de quien porte el cristal cuando abandone el cuerpo poseído. El cristal se considera un Objeto Místico.

CREAR YELMO NEGRO
Poder: 10
Ritual: 9
Tiempo de Elaboración: precisa 40 minutos.
Acción: el brujo deberá dibujar con la amalgama Versan sobre la superficie del yelmo las runas pertinentes mientras recita una oración. Levantará el Cristal de Confinamiento que tenga prisionero al Vriomenáh con una mano y lo incrustará en el orificio —reservado para ello— del yelmo. Acto seguido, manchará el casco con sangre de demonio y concluirá el ritual.
Duración: Permanente.
Descripción: se trata de un objeto embrujado de gran poder que, una vez implantado en la cabeza de un PJ, lo convierte en un guerrero furibundo —si el yelmo no acaba antes con él—. El Yelmo Negro es un casco de acero completamente cerrado, atravesado por distintos clavos y con un orificio preparado para insertar un Cristal de Confinación con un espíritu Vriomenáh en su interior. Un Yelmo Negro creado con éxito posee una CON de nivel 13, una tirada de salvación de 3D6+6 y un SIC de nivel Maestro. Además, cualquier arma no mágica que le impacte tendrá un 50% de probabilidades de romperse, independientemente de su valor de CON. Para utilizarlo, el brujo deberá colocar el casco en la cabeza de un PJ, cerrarlo y superar un chequeo de Poderes enfrentados. Si no lo supera, la víctima morirá pero, si lo consigue, el demonio confinado dotará al cuerpo del personaje de unas capacidades extraordinarias: incrementará en 3 niveles su CON, FU y DES, resultará inmune a la psicología, no podrá hablar, pero si escuchar las órdenes de su amo, que cumplirá sin dilación. A pesar del casco, dispondrá de un ángulo de visión de 360 grados, no se cansará jamás ni necesitará alimentarse. Además, cada día regenerará 3D6 heridas. Si el personaje endemoniado muriese, el yelmo negro podría utilizarse con otra víctima, superando la respectiva tirada de Poderes. A este esclavo se le conoce como Tormento del Caos. El Yelmo Negro se considera un objeto místico.

CONVOCAR DEMONIO
Poder: el POD del demonio a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 30 minutos.
Acción: el brujo dibujará en el suelo una estrella de ocho puntas y grandes dimensiones con la amalgama Karma. Se introducirá en su interior y, mientras recita una oración, escribirá las runas adecuadas y el nombre verdadero del Deimio con la amalgama Kolog.
Duración: Activo. El demonio tarda en aparecer 1D6 días.

Descripción: gracias a este sortilegio, el brujo dispondrá de una útil herramienta para atraer a un demonio concreto. De esta forma, el brujo crea un nexo a partir del cual se teje una red invisible e imperceptible para la mayoría de los mortales, pero que obligará al demonio elegido a presentarse ante el brujo. Para ello, deberá conocer su verdadero nombre. De este modo, el Deimio sentirá la irrefrenable necesidad de dirigirse hacia el lugar elegido por el brujo para reunirse con él. Mientras el sortilegio permanezca activo, el demonio estará obligado a acudir y permanecer en el lugar donde se realizó la Invocación, o en un radio en torno a él no superior al POD del Demonio. Requiere haber aprendido o memorizado Ámbito Demoníaco.

ESCLAVIZAR DEMONIO
Poder: el POD del demonio a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 30 minutos.
Acción: el brujo deberá mezclar la sangre del demonio con la amalgama Zual y dibujar en su frente la runa adecuada. También tendrá que escribir su runa personal con la sangre del demonio en la frente de éste y recitar una oración sagrada.
Duración: Activo. Hasta que el brujo así lo desee, muera, sea dispersado por otro brujo o el demonio sea destruido.
Descripción: por medio de esta Invocación, el brujo podrá someter a su voluntad a un demonio concreto. Se convertirá en su amo y el Deimio hará todo aquello que el brujo le pida, se convertirá en un esclavo fiel. Para efectuar el ritual, el brujo deberá disponer de sangre del propio demonio y conocer su verdadero nombre. Si desea que el demonio se someta a otro PJ, éste deberá beber la sangre del demonio y superar un chequeo enfrentado de POD entre el propio y el del ser demoníaco.

INVOCAR DEMONIO
Poder: el POD del demonio a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora y 30 minutos.
Acción: el brujo deberá utilizar la sangre de un demonio para dibujar en la superficie completa del espejo las runas adecuadas. Una vez hecho esto, recitará una oración y escribirá con la amalgama Klorum el nombre del demonio más de cien veces en los espacios situados entre las runas. Tras esto, verterá el resto de la sangre sobrante en la parte superior del espejo, quedando la superficie del espejo completamente roja.
Duración: Activo. Hasta que el brujo así lo desee, muera, sea dispersado, el espejo destruido o el demonio haya poseído a alguien.
Descripción: con Invocar Demonio, el brujo podrá traer de nuevo al mundo de los hombres a un demonio concreto para que cumpla algunos de sus deseos. Una vez muerto, el espíritu Vriomenáh de un demonio viaja a los infiernos, pero puede ser traído de vuelta por medio de un espejo, denominado Puerta Vacua, que servirá de puerta entre ambos mundos. El brujo deberá conocer el verdadero nombre del demonio o invocará a uno al azar. Una vez invocado el espíritu Vriomenáh, quedará atrapado en el espejo. Cualquier personaje que se mire en el espejo deberá superar un chequeo enfrentado entre su Poder y el del demonio o éste se apropiará de su cuerpo. En el caso de obtener un resultado de Pifia en la Tirada de Invocación, el demonio —si lo desea— podrá tomar posesión del cuerpo del brujo.

SACRIFICIO
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el brujo dibujará en el suelo una gran estrella de ocho puntas con la amalgama Karma. Colocará al embrujado en el centro, atado y de rodillas. Escribirá en la frente de la víctima con la amalgama Kolog el nombre del demonio y recitará una oración. Acto seguido, matará al embrujado clavándole una daga.
Duración: hasta que sea dispersado el sortilegio. Permanente en caso de que el nivel de POD de la víctima sea mayor que el del demonio.
Descripción: gracias a este sortilegio, el brujo se convierte en un fiel adorador de los demonios. En concreto, proveerá al demonio al que se consagra el sacrificio humano de un incremento de Poder. Requiere utilizar el nombre verdadero del demonio en cuestión. De este modo, tras acabar con la vida de la víctima, el demonio incrementarán su POD en un nivel durante 1D6 días y el brujo obtendrá como recompensa la posibilidad de utilizar todos los dones del Deimio durante el mismo periodo. Sin embargo, si el POD de la víctima era mayor que el del demonio, este último se beneficiará de una ventaja adicional: incrementará en un nivel su POD permanentemente, sin posibilidad de dispersar este efecto. Cabe apuntar que un demonio que sea brujo de profesión no puede realizar este sacrificio en beneficio propio.

CREAR CETRO DE DOMINACIÓN
Poder: 12
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el brujo deberá tallar unas runas en el bastón e incrustar una Piedra de Minium en su parte superior. Acto seguido, deberá ungir sobre el bastón la amalgama Karma mezclada con sangre de demonio. Tras esto, recitará los versos necesarios para el ritual.
Duración: Permanente.
Descripción: cuando el brujo —u otro PJ— sostiene el Cetro de Dominación, cualquier demonio estará supeditado a su voluntad. Se trata de una vara pequeña o bastón corto de metal. Dentro de su radio de POD, el portador del cetro podrá ordenar a cualquier Deimio que lleve a cabo su voluntad, que estará obligado a realizarla aunque tenga que salir del radio para ello. El portador deberá superar un chequeo enfrentado de Poderes entre el suyo y el del demonio. De no obtener

éxito, el demonio deberá obedecerle. Si un demonio inflige daño a alguien que porte un Cetro de Dominación recibirá a su vez el doble del mismo. Precisa haber aprendido o memorizado Esclavizar Demonio.

DESCARNARSE
Poder: 14 / El POD del objeto a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el brujo dibujará un gran círculo y, en su interior, una estrella de ocho puntas. Se introducirá en el mismo y se pondrá el Talismán Deimio. Tras esto, cogerá una daga embrujada con Castigo del Caos y le dibujará en la hoja las runas adecuadas con la amalgama Zual mezclada con sangre de demonio. Mientras tanto, recitará una oración. En cuanto concluya de recitar, se clavará el puñal en el estómago y perderá la vida. Tras ello, su espíritu poseerá el cuerpo de otro personaje que se encuentre en su radio de Poder. En el caso de embrujar a un PJ para que sea él quien posea a un tercero, deberá realizar el mismo ritual sobre el PJ, pero sería adecuado que el brujo también luciera un Talismán Deimio para no ser el objetivo de la posesión.
Duración: Permanente.
Descripción: con este sortilegio, el brujo u otro PJ podrá convertirse en un espíritu Vriomenáh. Así, además de conservar sus conocimientos de brujo, podrá utilizar los dones propios de los demonios. Para ello, deberá portar un Talismán Deimio con un demonio en su interior y disponer de una daga embrujada con Castigo del Caos. El propio brujo deberá clavarse el puñal en el estómago para culminar el ritual. Tras esto, su espíritu poseerá el cuerpo del personaje más cercano dentro de su radio de POD. De no encontrar un cuerpo del que apropiarse, viajará al plano demoníaco. Para poseer un cuerpo como Vriomenáh, deberá superar un chequeo enfrentado de Poderes entre el suyo y el de la víctima. A todos los efectos, se considerará una Transposición. Una vez se haya apropiado del cuerpo, el brujo podrá utilizar la brujería y estará sujeto a las reglas de los demonios. El PJ deberá elegir dones del Don de los Infiernos siguiendo los procedimientos habituales. Huelga decir que, de no superar con éxito la Tirada de Invocación, el brujo morirá inevitablemente.

BIBLIOTECA DE INVOCACIONES HUMANISTA

CONJUROS

MOVILIDAD
Poder: 3 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo recitará unas palabras. En el caso de embrujar a un PJ, realizará también una imposición de manos.
Duración: 1D60 segundos.
Descripción: con éste conjuro, la capacidad de movimiento del brujo o de un PJ se verá incrementada. De este modo, cuando desee correr, su habilidad de AGI adquirirá el mismo nivel que su característica de POD. Además, el PJ no perderá PC por la carrera.

SILENCIO
Poder: 4 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo recitará unas palabras. En el caso de embrujar a un PJ, realizará también una imposición de manos.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con este conjuro, el brujo u otro PJ verán silenciado el ruido causado por sus pasos, el roce de la ropa o armadura, etcétera. De este modo, obtendrá un mod de +1 a los chequeos de Sigilo. Cualquier modificador negativo por armadura, arma o ropa quedará anulado mientras dure la Invocación.

AGUDIZAR SENTIDOS
Poder: 5 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 2
Acción: se realizará una imposición de manos sobre los órganos responsables del sentido en cuestión.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: mediante este conjuro, el brujo podrá aumentar el radio de acción y la capacidad de sus sentidos, o bien los de otro PJ. De esta forma, el brujo igualará la hab de PER al nivel de su característica de POD. En el caso de que su nivel de POD sea inferior o igual al de PER, se incrementará en un nivel la Percepción. Al realizarse sobre un PJ, el incremento corresponderá a su propio Poder.

VER EN LA OSCURIDAD
Poder: 5 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 2
Acción: el brujo recitará unas palabras. En el caso de embrujar a un PJ, realizará también una imposición de manos.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: el brujo o un PJ podrá ver de noche o en completa oscuridad con total claridad dentro de su radio de POD. Si la Invocación se realiza sobre un individuo que no sea el brujo, el radio de efecto equivaldrá al POD del propio embrujado.

INMUNIDAD AL VENENO
Poder: 6 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo recitará unas palabras. En el caso de embrujar a un PJ, realizará también una imposición de manos.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: mediante Inmunidad al Veneno, el brujo u otro PJ se volverá temporalmente inmune a todo tipo de venenos o al efecto tóxico de cualquier sustancia.

CAMUFLAJE
Poder: 7 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo recitará unas palabras mientras gesticula en el aire. En el caso de embrujar a un PJ, realizará también una imposición de manos.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con Camuflaje, el brujo u otro PJ, adquiere la propiedad de mimetismo de los camaleones, pudiendo confundirse con su entorno casi a la perfección. Conforme se vaya moviendo, su cuerpo y ropa irán adquiriendo los colores de su entorno. Proporcionará un mod de −3 a cualquier chequeo de PER realizado por cualquier PJ para detectarlo.

IGNORAR FATIGA
Poder: 7 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo recitará una oración y gesticulará unos símbolos. En el caso de embrujar a otro PJ, realizará también una imposición de manos.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: gracias a la Invocación Ignorar Fatiga, el brujo u otro PJ podrá realizar cualquier esfuerzo físico sin reducir PC, salvo cuando lleve a cabo otras Invocaciones.

AUGE
Poder: 8 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo recitará una oración. En el caso de embrujar a un PJ, realizará también una imposición de manos.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con Auge, el brujo u otro PJ incrementará sus acciones por asalto. En concreto, se beneficiará de 1D6 A/A adicionales mientras dure la Invocación.

AURA FÍSICA
Poder: 8
A/A: 4
Acción: el brujo invocará a su aura y gesticulará en dirección al objetivo a atacar.
Duración: Instantáneo.
Descripción: con esta Invocación, el aura del brujo adquirirá forma y consistencia, agitándose como un torbellino alrededor de su cuerpo. El aura proporciona al brujo un ataque que causa 2D6 heridas sin posibilidad de salvación por ninguna armadura convencional. Todo aquel que se encuentre dentro de su radio de POD Simple deberá superar un chequeo enfrentado de POD contra el del brujo o será empujado 1D3 metros, sufriendo los efectos de una Caída Simple. El aura surgirá del cuerpo del brujo y se dirigirá en todas direcciones dentro del citado radio.

DESTREZA DEL BRUJO
Poder: 8 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo deberá recitar las palabras adecuadas. Si se realiza sobre un embrujado, realizará además una imposición de manos.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con este conjuro, el brujo u otro PJ puede utilizar temporalmente cualquier hab general o la característica de DES con el valor de su POD. De este modo, las habilidades o técnicas de combate se chequearán con dicho nivel. Esta Invocación puede realizarse sobre un embrujado, estableciéndose la equivalencia con el POD del propio embrujado. El PJ deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del brujo.

CUERPO DE ACERO
Poder: 9 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 5
Acción: el brujo dibujará signos en torno a su persona y recitará una oración. Si embruja a un PJ, el brujo también realizará una imposición de manos.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: la piel del brujo o de otro PJ se volverá resistente a todo tipo de ataques. Su aspecto no cambiará, pero la piel adquirirá la dureza propia del acero. Mientras dure esta Invocación, el beneficiario contará con una tirada de salvación de 2D6 heridas para cualquier ataque físico. El PJ deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del brujo al ser embrujado.

SORTILEGIOS

INCREMENTAR CARACTERÍSTICAS
Poder: 8 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 7
Tiempo de Elaboración: precisa 10 minutos.
Acción: el brujo deberá dibujarse en el pecho las runas apropiadas. En el caso de embrujar a un PJ, realizará también una imposición de manos.
Duración: 1D20 horas.
Descripción: con este sortilegio, el brujo podrá incrementar o disminuir una de sus características físicas o las de otro PJ un máximo de dos niveles, aunque el personaje no podrá adquirir experiencia en las mismas mientras permanezca bajo los efectos mágicos. Ninguna característica podrá aumentarse o disminuirse a un nivel superior a Maestro o inferior a Irrisorio. Para modificarlas en mayor grado, deberá repetirse esta Invocación tantas veces como resulte

necesario.

PERFECCIÓN NATURAL
Poder: 8 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 5
Ritual: 8
Acción: el brujo gesticulará símbolos y runas con las manos mientras recita una oración. Deberá ingerir la amalgama Korahe. En el caso de embrujar a un PJ, realizará también una imposición de manos.
Duración: 1D20 horas.
Descripción: gracias a esta Invocación, el brujo —u otro PJ— alcanza una armonía casi perfecta en sus movimientos, que se volverán extremadamente precisos. De este modo, cualquier Pifia en las tiradas de AGI y DES pasarán a considerarse como fallo mientras dure el sortilegio, aunque el personaje no podrá adquirir PXs con estas tiradas.

INVISIBILIDAD
Poder: 9 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 9
Tiempo de Elaboración: precisa 30 minutos.
Acción: el brujo deberá dibujar con su sangre las runas adecuadas en cinco puntos concretos de su cuerpo. Una vez hecho esto, deberá recitar una oración mientras mezcla su sangre con la amalgama Quantae en un cuenco. Después prenderá fuego a la mezcla y esperará a que las llamas se apaguen. Tras concluir la oración, tendrá que ingerir la solución. De ser otro PJ el destinatario de la Invocación, se efectuará el mismo procedimiento sobre éste.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: este sortilegio permite realizar una de las fantasías más anheladas por el hombre, desaparecer a la vista del resto. El cuerpo se hará completamente invisible, aunque seguirá siendo tangible. Esta Invocación afectará tanto al destinatario como a los objetos que porte en el momento del ritual. Bajo estas condiciones, no podrá dormir si no se está en completa oscuridad, ya que los párpados no podrán evitar la incidencia de la luz. De ingerirse alimentos en este estado, resultarán visibles hasta que se descompongan y sean absorbidos.

CREAR HABILIDAD COMÚN
Poder: 10 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 30 minutos.
Acción: el brujo deberá dibujarse en la frente una runa con la amalgama Korahe. Tras esto, recitará una oración e ingerirá la amalgama Varcal. En el caso de embrujar a un PJ, éste será el destinatario de estas acciones.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: con el sortilegio Crear Habilidad Común, el brujo u otro PJ podrá adquirir cualquier habilidad común que no conociera. La habilidad se considerará aprendida y llevará a cabo los chequeos de la manera habitual. Nunca le aportará Puntos de Experiencia ni podrá especializarse en ella. Si el sortilegio deja de estar activo, la habilidad se pierde.

CREAR HABILIDAD ESPECIAL
Poder: 10 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 8
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el brujo deberá dibujarse en la frente una runa con la amalgama Korahe. Tras esto, recitará una oración e ingerirá la amalgama Varcal. En el caso de embrujar a un PJ, éste será el destinatario de estas acciones.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: con Crear Habilidad Especial el brujo u otro PJ podrá adquirir cualquier habilidad especial que no conociera con anterioridad. La habilidad se considerará aprendida y llevará a cabo los chequeos de la manera habitual. Nunca le aportará Puntos de Experiencia ni podrá especializarse en ella. Si el sortilegio deja de estar activo, la habilidad deja de estar aprendida.

CREAR HABILIDAD MÁGICA
Poder: 12 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora y 30 minutos.
Acción: el brujo deberá dibujarse en la frente una runa con la amalgama Korahe. Tras esto recitará una oración e ingerirá la amalgama Varcal mezclada con la amalgama Tean. En el caso de embrujar a un PJ, éste será el destinatario de estas acciones.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: con Crear Habilidad Especial el brujo u otro PJ podrá adquirir cualquier habilidad mágica que no conociera con anterioridad. La habilidad se considerará aprendida y llevará a cabo los chequeos de la manera habitual. Nunca le aportará Puntos de Experiencia ni podrá especializarse en ella. Si el sortilegio deja de estar activo, la habilidad deja de estar aprendida.

ETERNA JUVENTUD
Poder: 12 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el brujo deberá dibujarse por todo el cuerpo las runas adecuadas con la amalgama Tean. Mientras dibuja, recitará unas letanías sagradas. En el caso de embrujar a un PJ, éste será el destinatario de la acción.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: con el sortilegio Eterna Juventud, el brujo evitará los efectos derivados del paso del tiempo. El cuerpo del destinatario no sólo no envejecerá sino que,

si el brujo así lo desea, rejuvenecerá hasta una edad anterior, recuperando el aspecto físico, la fuerza y la salud mental que poseyera entonces. Cabe apostillar que la Eterna Juventud no supone la inmortalidad, simplemente impide que se produzca el deterioro aparejado al envejecimiento. Las heridas, el cansancio o el hambre afectarán al brujo, pudiendo causarle la muerte. La Eterna Juventud no es más que una frágil ensoñación. En el caso de que el sortilegio sea dispersado o deje de actuar, el brujo recuperará su edad natural, pudiendo fallecer con ello.

REGENERACIÓN
Poder: 13 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 30 minutos.
Acción: el brujo deberá dibujarse una runa con la amalgama Eluen en cada miembro, al igual que en la frente y el plexo solar, mientras recita una oración. En el caso de embrujar a un PJ, éste será el destinatario de la acción.
Duración: 1D6 horas.
Descripción: Regeneración permite sanar distintas heridas físicas, tanto sangrantes como contundentes. Mientras su efecto perdure, las heridas que le causen al beneficiario se sanarán prácticamente al instante, con la salvedad de las heridas que causen una muerte traumática e instantánea como puedan ser las producidas por desmembración, empalamiento, decapitación o extracción de algún órgano. El brujo siempre contará con el máximo de Puntos de Vida.

INMUNIDAD BIOLÓGICA
Poder: 16 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el brujo deberá untarse todo el cuerpo con la amalgama Tean. Posteriormente, se dibujará en cada miembro una runa con una mezcla de las amalgamas Eluen y Soulh. Tras esto, deberá recitar una oración e ingerir la mezcla en el momento culminante del ritual. En el caso de embrujar a un PJ, éste será el destinatario de dichas acciones.
Duración: 1D20 horas.
Descripción: con este sortilegio, el brujo —u otro PJ— dispondrá de un sistema inmunológico perfecto, contrarrestando la acción de cualquier agente nocivo en tan sólo unos instantes. Para ello, el cuerpo deberá primero sufrir los efectos, que se harán patentes, aunque en el siguiente asalto se restablecerá por completo. Esto incluye enfermedades, venenos, golpes —siempre y cuando no causen la muerte—, carencia de alimento o de oxigeno, frío extremo, quemaduras, así como la fatiga o cualquier otro efecto negativo que pueda perjudicar al brujo. El PJ recuperará de inmediato los PC y los PV perdidos, salvo que haya fallecido a consecuencia de dicha pérdida.

INMORTALIDAD
Poder: 20 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 2 horas.
Acción: El brujo deberá conseguir sangre de tres inmortales. Para efectuar el ritual, mezclará la sangre y dibujará con la mezcla una pequeña estrella de cinco puntas. Una vez hecho esto, llenará un cáliz con el resto de la sangre y lo colocará en el interior de la estrella. Encenderá cinco velas rojas, una en cada punta, y recitará una oración. Una vez terminada la oración, el contenido del cáliz se habrá convertido en la esencia de la inmortalidad.
Duración: Permanente, tan sólo puede ser dispersado por un brujo que también disfrute de la condición de inmortal.
Descripción: con este sortilegio, el brujo u otro PJ alcanzará el don más preciado de todos, la vida eterna. Cuando un brujo adquiera esta condición, no podrá morir. Podrá dejar de comer, no hará falta que duerma ni descanse, podrá respirar bajo el agua, las heridas mortales se cerrarán instantáneamente, así como los miembros amputados, no le afectarán las enfermedades, el cansancio o el dolor. El ritual sólo permite adquirir la inmortalidad a una única persona.

BIBLIOTECA DE INVOCACIONES DE DOMINACIÓN

CONJUROS

ABSTRACCIÓN
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 2
Acción: el brujo deberá tocar las sienes del embrujado.
Duración: 1D6 minutos.
Descripción: el embrujado se sumirá en un estado de ensimismamiento del embrujado que impedirá que sea consciente de su entorno o hile pensamiento alguno. Quedará inmóvil, en la postura en la que fue embrujado.

DORMIR
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo le ordenará al embrujado que duerma.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con este sencillo conjuro, el brujo podrá provocar un profundo sueño a otro personaje que se encuentre dentro de su radio de POD Simple. Aquel que sea embrujado quedará sumido en un profundo sueño, sin posibilidad de despertarse mientras dure la Invocación.

ENLENTECER
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: deberá fijar la vista en un objetivo y realizar el gesto apropiado.
Duración: 1D60 segundos.

Descripción: el brujo podrá hacer que un ser vivo vea reducida su capacidad de movimiento. De este modo, el objetivo se desplazará a la mitad de su tasa de movimiento y sólo podrá usar la mitad de sus A/A —redondeando hacia arriba—. El afectado deberá encontrarse dentro del radio de POD del brujo cuando éste ejecute el conjuro.

EVOCAR
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: precisará de una mirada fija entre el brujo y el embrujado.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: el brujo podrá transmitirle pensamientos o recuerdos al embrujado. De este modo, el objetivo considerará tales pensamientos como propios mientras dure la Invocación. El embrujado deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del brujo y tener contacto visual con sus ojos.

LA PALABRA DEL BRUJO
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo puede embrujar a cualquiera que le escuche prestándole atención.
Duración: Instantáneo.
Descripción: con este conjuro, el brujo conseguirá que el embrujado realice una acción sencilla, como podría ser cerrar los ojos, darse la vuelta, abrir una puerta, salir corriendo o hablar con otra persona. En ningún caso puede hacer que se infrinja daño o se suicide, pero sí podrá hacer que ataque a un tercero. El objetivo a embrujar deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del brujo.

OLVIDAR
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo deberá tocar la piel del embrujado.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con este conjuro, el brujo podrá hacer que el objetivo olvide por unos minutos algo que pensara hacer o decir, siempre y cuando el brujo conozca o intuya dicho pensamiento. También podrá borrar temporalmente cualquier recuerdo.

VERDAD
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 2
Acción: el brujo puede embrujar a cualquiera que le escuche prestándole atención.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: quien esté afectado por este conjuro responderá a las preguntas que le hagan con completa sinceridad, sin mentiras ni rodeos. Si intenta ocultar la verdad, la confesará de manera subconsciente, creyendo que está diciendo cualquier otra cosa. Para ser embrujado, el personaje deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del brujo.



VISLUMBRAR EL SER
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 4
Acción: el brujo recitará la oración pertinente.
Duración: Instantáneo.
Descripción: con esta Invocación, un brujo podrá conocer la identidad, el Alineamiento, la Actitud, así como todas las habilidades, técnicas de combate, habilidades especiales, mágicas y dones del embrujado. El embrujado deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del brujo.

SOMETER VOLUNTAD
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 5
Acción: el brujo gesticulará apuntando al objetivo. Mientras lo controle, deberá permanecer concentrado.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con Someter Voluntad, el brujo podrá hacer que el embrujado deje de tener control sobre sus actos y le obedezca ciegamente. El objetivo deberá encontrarse en todo momento dentro del radio de POD Simple y del ángulo de visión del brujo. Mientras esté sometido a este control, la DES del embrujado equivaldrá al POD del brujo.

SORTILEGIOS

CAMBIO DE CARACTERÍSTICA

Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 6
Ritual: 10
Acción: el brujo deberá dibujar en la nuca del objetivo su runa personal con la amalgama Sembla mezclada con su propia sangre mientras recita las oraciones pertinentes. Si el brujo decide vincular la Invocación a un tercero, utilizará la sangre de éste.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: con este sortilegio, el brujo podrá intercambiar el valor de una de sus características —o de otro PJ— con el embrujado. Mientras dure la Invocación, el brujo podrá elegir en cualquier momento qué característica intercambiar —esto es, podrá decidir pasar de una a otra—, aunque para ello deberá concentrarse e invertir 6 A/A. Si el brujo decide vincular el sortilegio a otro personaje, éste no podrá ir cambiando de característica, deberá limitarse a la escogida en el momento de la Invocación. El brujo podrá mantener varias Invocaciones de Cambio de Característica activas a la vez —relativas a distintos embrujados—. Cabe aclarar que, mientras la Invocación se encuentre activa, siempre deberá haber una característica intercambiada.

CAMBIO DE IDENTIDAD

Poder: el POD del objetivo/s a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 2 horas.
Acción: el brujo deberá dibujar con tiza negra dos circunferencias concéntricas en el suelo y colocar velas encendidas en cada una. También dibujará en la cara del embrujado y la suya propia las runas adecuadas con la amalgama Haga. Acto seguido, se colocarán en el interior de las circunferencias y tomarán la amalgama Necran mezclada con la sangre de ambos. Tras esto, el brujo recitará una oración y tanto el brujo como el embrujado entrarán en trance, perdiendo el conocimiento durante 1D60 minutos. Se seguirá el mismo procedimiento para intercambiar las almas de dos personajes.
Duración: Permanente.
Descripción: con este sortilegio, un brujo de la escuela de la Dominación puede intercambiar su alma con la de cualquier mortal, poseyendo de este modo el cuerpo de su víctima y quedando el alma de ésta encarcelada en el antiguo cuerpo del brujo. En sus nuevos cuerpos, ambos dispondrán de todas las características, así como habilidades generales, especiales, mágicas, dones y técnicas de combate que tuvieran originalmente. También es posible el intercambio de almas entre dos personajes distintos al brujo, aunque para ello el practicante deberá superar un chequeo enfrentado de POD por cada individuo.

DOMINACIÓN TOTAL

Poder: el POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el brujo deberá conseguir que la víctima le entregue por voluntad propia un objeto personal, en el que escribirá las runas adecuadas con la amalgama Haga. Posteriormente, mezclará la amalgama Karma con su propia sangre y hará que el objetivo ingiera la mezcla. Mientras tanto, el brujo recitará una oración y gesticulará en torno al cuerpo del embrujado.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: con este sortilegio, un brujo consigue que un personaje se convierta en su siervo por tiempo indefinido. El embrujado no perderá la conciencia ni se convertirá en un autómata carente de voluntad; sencillamente, será completamente fiel al brujo, le obedecerá ciegamente, sin cuestionar ninguna de sus órdenes mientras perdure la Invocación.

LA MALDICIÓN DE LOS AÑOS

Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 4
Ritual: 6
Acción: el brujo deberá conseguir un objeto personal de la víctima, escribir en él unas runas con la amalgama Yaedra y recitar una oración.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo decida o muera, hasta que el embrujado recupere su objeto personal, o que la maldición sea dispersada.
Descripción: el maldito sufrirá el paso del tiempo a un ritmo vertiginoso, envejeciendo cinco años cada día. Las reglas de Restricción por Edad Anciana, en lo que concierne tanto a las características como a las habilidades, se aplicarán de la manera habitual. Si finaliza la Invocación, el PJ recobrará su edad real pero, de no ser así, el PJ acabará falleciendo a causa del envejecimiento.

LA MALDICIÓN DEL DESVELO

Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Ritual: 4
Acción: el brujo deberá conseguir que la víctima le entregue por voluntad propia un objeto personal. Sobre este objeto dibujará unas runas con la amalgama Yaedra y recitará una oración.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo decida o muera, hasta que el embrujado recupere su objeto personal, o que la maldición sea dispersada.
Descripción: el objetivo será presa de un siniestro sonambulismo. Cada noche, deambulará dormido con el propósito de cometer un asesinato, sin atender a razón alguna y despertando tras el delito.

LA MALDICIÓN DEL ODIO

Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Ritual: 4
Acción: el brujo deberá conseguir que la víctima le entregue por voluntad propia un símbolo que represente su devoción y creencias personales. Sobre este objeto deberá escribir unas runas con la amalgama

Yaedra y recitar una oración.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo decida o muera, hasta que el embrujado recupere su objeto personal, o que la maldición sea dispersada.
Descripción: el objetivo sufrirá un cambio de alineamiento trascendental, repudiando sus antiguos objetivos y valores y adquiriendo un novedoso fervor por los que antes despreciaba.

LA MALDICIÓN DEL PARIA
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Ritual: 6
Acción: el brujo deberá obtener un mechón del cabello de la víctima, que deberá atar con un lazo sobre el que se escribirán unas runas con la amalgama Yaedra, todo ello mientras recita una oración.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo decida o muera, hasta que el embrujado recupere su objeto personal, o que la maldición sea dispersada.
Descripción: el objetivo sufrirá un grotesco cambio de apariencia física: el cabello se volverá canoso, la piel perderá su pigmentación natural, los ojos perderán todo rastro del iris, perderá el vello corporal y las uñas se volverán completamente opacas. También dejará de verse reflejado en superficies reflectantes como espejos o masas de agua, perderá su sombra y sentirá el irresistible impulso de alimentarse de animales o seres humanos, tanto vivos como muertos.

LA MALDICIÓN DEL TORMENTO
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 4
Ritual: 7
Acción: el brujo deberá obtener una uña o un diente de la víctima, que depositará en un frasco o cubrirá con un trozo de tela en los que se escribirán unas runas con la amalgama Yaedra mientras se recita una oración.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo decida o muera, hasta que el embrujado recupere su objeto personal, o que la maldición sea dispersada.
Descripción: las uñas del objetivo crecerán y se retorcerán clavándose en su carne. Por su parte, las raíces de los dientes y muelas crecerán hacia las encías. En ambos casos, el PJ padecerá un dolor casi insoportable que apenas le permitirá masticar, caminar, o agarrar objetos con las manos, y fallecerá en poco tiempo a causa de la agonía. Cada día que pase en este estado, recibirá un modificador de -1 al resultado de todas sus tiradas. Este modificador se irá acumulando. Si no se dispersa la Invocación, el embrujado morirá transcurridos tantos días como nivel de POD posea.

PROLONGAR LA VIDA
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 30 minutos.
Acción: el brujo deberá dibujar las runas apropiadas en varios puntos vitales de poder: las sienes, la nuca, el pecho y las vértebras inferiores de la columna. Para ello, deberá utilizar la amalgama Necran mezclada con su sangre. Mientras dibuja la simbología, deberá recitar una oración. Si se decide efectuar el sortilegio sobre otro personaje, se utilizará la sangre de éste.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: con este sortilegio, el brujo podrá prolongar su esperanza de vida —o la de cualquier otro—, burlando así el paso del tiempo. Para ello, el practicante embrujará a un personaje que será el que soporte el transcurso de los años del beneficiario. Es decir, mientras que por el brujo o PJ no pasará el tiempo, cada día que viva el embrujado equivaldrá a dos a estos efectos. Una vez se disperse la Invocación, los relojes biológicos del beneficiario y del embrujado volverán a funcionar de manera normal, salvo que el envejecimiento acelerado del embrujado no se revertirá.

ROBAR HABILIDAD
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 6
Ritual: 10
Acción: el brujo deberá dibujar en la nuca del objetivo su runa personal con la amalgama Sembla mezclada con su propia sangre mientras recita las oraciones pertinentes. Si el brujo decide vincular la Invocación a un tercero, utilizará la sangre de éste.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: el brujo —u otro PJ— podrá utilizar una habilidad, habilidad especial o mágica —con sus correspondientes especializaciones— perteneciente al embrujado, que a su vez se verá privado de la posibilidad de emplearla. Mientras dure la Invocación, el brujo podrá elegir en cualquier momento qué habilidad adquirir —esto es, podrá decidir pasar de una a otra—, aunque para ello deberá concentrarse e invertir 6 A/A. Si el brujo decide realizar el sortilegio sobre otro personaje, éste no podrá ir cambiando de habilidad, deberá limitarse a la escogida en el momento de la Invocación. En el momento de realizar esta Invocación, el brujo conocerá todas las habilidades de las que dispone el embrujado.

ROBAR VITALIDAD
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 40 minutos.
Acción: el brujo deberá dibujar en el contorno de un objeto las runas apropiadas con la amalgama Sembla mezclada con su propia sangre mientras recitará una oración. El chequeo enfrentado de Poderes pertinente se realizará en el instante en que la víctima coja el objeto en cuestión.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera o sea dispersado por otro brujo.

Descripción: con este sortilegio, el brujo crea un vínculo mágico con el embrujado sin que éste lo perciba. El brujo se servirá de un objeto embrujado que entregará a su víctima. Este objeto, denominado «Útil de Vitalidad», proporcionará al brujo una reserva de Puntos de Vida adicionales. En concreto, el objeto robará a su portador tantos PV como heridas sufra el brujo. En el caso de que se transfieran todos los PV del portador, este morirá. Siempre que se entregue el Útil de Vitalidad a un personaje o que el objeto cambie de manos, el brujo deberá superar un chequeo enfrentado de Poderes con el nuevo portador para determinar si el sortilegio surte efecto. Para que otro brujo pueda dispersar este sortilegio, el Útil de Vitalidad deberá encontrarse dentro de su radio de POD Simple.

BIBLIOTECA DE INVOCACIONES ILUSIONISTA

CONJUROS

CLARIVIDENCIA
Poder: 3 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo recitará mentalmente una oración y proyectará el conjuro sobre sí mismo. En el caso de embrujar a un PJ, realizará también una imposición de manos.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: gracias a este conjuro, el brujo podrá distinguir con claridad las ilusiones de la realidad. Las ilusiones se mostrarán de un color púrpura claro. Para identificar ilusiones, deberá superar un chequeo enfrentado de Poderes contra el del brujo que la creó.

BEBER ILUSIÓN
Poder: 8 / El POD del objetivo a embrujar.
A/A: 3
Acción: el brujo gesticulará en el aire y recitará los versos adecuados.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: el brujo podrá llevar a cabo esta Invocación sobre sí mismo o sobre otro PJ. De este modo, cualquier ilusión que tenga por objetivo al brujo o al PJ en cuestión será absorbida por éste, recuperando con ello tantos PC como invirtiera el ilusionista al realizarla. El brujo sólo podrá absorber ilusiones que se encuentren en su radio de POD, o bien que afecten a otro PJ —siempre que el brujo sea consciente de este hecho—. Para ello, deberá superar un chequeo enfrentado entre su POD y el POD del ilusionista.

ILUSIÓN
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo pensará la ilusión a invocar.
Duración: 1D60 segundos.
Descripción: con esta Invocación, el brujo pretende hacer creer al embrujado que está contemplando, escuchando, saboreando, tocando u oliendo algo que realmente no existe. Permite crear todo tipo de ilusiones: imágenes de objetos y personas, sonidos, hacer creer que un objeto es más duro o blando, sabores y olores intensos. Cada chequeo de esta Invocación permite realizar una única ilusión relacionada con un solo sentido. Si el brujo quisiera efectuar una Ilusión compuesta por un estímulo visual y otro táctil, por ejemplo, tendría que realizar dos conjuros. Las ilusiones visuales creadas con esta Invocación serán estáticas. Sólo el embrujado podrá ver o sentir la ilusión. Éste deberá encontrarse dentro del radio de POD del brujo. Ninguna ilusión podrá superar en tamaño el radio de POD Simple del brujo. Este tipo de ilusiones no poseen ninguna cualidad, ni proporcionan ventaja o desventaja alguna —no podrán deslumbrar, producir sordera o envenenar, por ejemplo— sólo altera la percepción de la realidad del objetivo; tan sólo aquellas Invocaciones que lo especifiquen producirán efectos reales y tangibles.

ILUSIÓN GIGANTE
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 6
Acción: el brujo realizará los signos y dirá las palabras adecuadas.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: el brujo podrá proyectar una ilusión de características similares a las de Ilusión Múltiple, pero con unas dimensiones muy superiores. Ninguna de las características de la ilusión podrá sobrepasar el Poder del brujo, salvo la CON, cuyo valor máximo equivaldrá al Poder del brujo multiplicado por diez. Con esta Invocación, el brujo podría crear diferentes entidades independientes en la misma ilusión —un carruaje con personas en su interior, por ejemplo—. El embrujado deberá encontrarse dentro del radio de POD del brujo. Para que una Ilusión Gigante —o sus elementos— se mueva, el Ilusionista deberá estar concentrado. Si realiza otra actividad o pierde la concentración, la proyección se mostrará estática hasta que recobre dicho estado o transcurra la duración del conjuro. Precisa haber aprendido o memorizado Ilusión Múltiple.

ILUSIÓN IDÍLICA
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 5
Acción: el brujo pronunciará las palabras adecuadas.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con Ilusión Idílica, el brujo evoca uno de los anhelos más intensos del embrujado; será él quien proyecte dicha ilusión. De este modo, el objetivo encontrará al amor de su vida o un cofre repleto de joyas, entre otras muchas posibilidades. Tan sólo el embrujado podrá percibir la ilusión, y la creerá real sin ningún tipo de reserva. El objetivo deberá encontrarse dentro del radio de POD Simple del brujo en el momento de efectuarse el conjuro. No requiere concentración por parte del ilusionista. Las

dimensiones de la ilusión nunca podrán superar el POD Simple del brujo multiplicado por diez. Precisa haber aprendido o memorizado Ilusión Múltiple e Ilusión Gigante.

ILUSIÓN MÓVIL
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 2
Acción: el brujo pensará la ilusión a invocar, debiendo concentrarse en los movimientos de la misma.
Duración: 1D60 segundos.
Descripción: esta Invocación posee las mismas peculiaridades que Ilusión, aunque permite al brujo dotar de movilidad a sus ilusiones, especialmente a las visuales. Puede tratarse de un animal que se mueve, una bandera que ondee, una persona corriendo, y similares. El embrujado deberá encontrarse dentro del radio de POD del brujo y el Ilusionista deberá estar concentrado en los movimientos de la ilusión. Si realiza otra actividad o pierde la concentración, la proyección se mostrará estática hasta que recobre dicho estado o transcurra la duración del conjuro. Precisa haber aprendido o memorizado Ilusión.

ILUSIÓN MÚLTIPLE
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 2
Acción: el brujo pensará la ilusión a invocar, debiendo concentrarse en los movimientos y efectos de la misma.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con Ilusión Múltiple, el brujo puede proyectar una ilusión que afecte a los diferentes sentidos y esté dotada de movimiento. De este modo, podrá proyectar todo tipo de objetos, animales, personas o fenómenos. Un ejemplo podría ser un comerciante maloliente que tratase de venderle un objeto al embrujado. La interacción con el embrujado será plena en lo que respecta a todos los sentidos. Para verse afectado, el embrujado deberá encontrarse dentro del radio de POD del brujo, que a su vez deberá estar concentrado en los movimientos y efectos de la ilusión. Si realiza otra actividad o pierde la concentración, la proyección se mostrará estática hasta que recobre dicho estado o transcurra la duración del conjuro. Precisa haber aprendido o memorizado Ilusión Móvil.

ILUSIÓN TERRORÍFICA
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 5
Acción: el brujo pronunciará las palabras adecuadas.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con Ilusión Terrorífica, el brujo evoca el mayor de los miedos del embrujado, apareciendo ante él la criatura de sus pesadillas, las voces que le atormentan o el acérrimo enemigo que creía haber matado. Mientras se encuentre bajo los efectos de la Invocación, el embrujado creerá que la ilusión es real y se verá sumido en un estado de Miedo, sufriendo automáticamente un Trauma que deberá ser seleccionado en la Tabla de Traumas. El objetivo deberá encontrarse dentro de POD Simple del brujo en el momento de ser embrujado. No requiere concentración por parte del ilusionista. Mientras perdure, la ilusión perseguirá al embrujado. Precisa haber aprendido o memorizado Ilusión Múltiple.

ROBAR ILUSIÓN
Poder: el POD de la ilusión a robar o, en su ausencia, el POD del brujo que la invocó.
A/A: 3
Acción: el brujo pronunciará las palabras adecuadas y gesticulará en el aire.
Duración: Instantáneo.
Descripción: gracias a esta Invocación, el brujo podrá arrebatar a su invocador el control de cualquier ilusión que se encuentre en su radio de POD. Para ello, deberá haber utilizado la habilidad mágica Reconocer Invocación. Si realiza la Invocación con éxito, podrá hacerse con el control de la ilusión cuando le plazca, atendiendo siempre a las reglas de cada una. Si roba una ilusión que no haya aprendido o memorizado previamente, no podrá controlarla, por lo que permanecerá estática o realizando la función para la que fue creada hasta que se consuma su duración.

SUEÑO ILUSORIO
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 1
Acción: el brujo pensará la ilusión a invocar.
Duración: Instantáneo.
Descripción: con la Invocación Sueño Ilusorio, el brujo podrá proyectar sobre una persona dormida todo tipo de imágenes y sueños. Podrá hacer soñar todo aquello que se le antoje mientras el embrujado duerme. Por medio de estos sueños, el brujo podrá trasmitirle miedos, temores e incertidumbre, haciendo que la víctima apenas descanse, o bien sensaciones alegres y revitalizantes, que favorezcan el descanso y la recuperación. Un sueño del primer tipo provocará que el PJ pierda 1D4 PCOR y la mitad de sus PC. En el segundo caso, el objetivo recuperará todos sus PC y PCOR. El embrujado deberá encontrarse dentro del radio de POD del brujo para verse afectado. Precisa haber aprendido o memorizado Ilusión.

SORTILEGIOS
ILUSIÓN VIVA
Poder: 10
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 20 minutos.
Acción: el brujo deberá impregnarse la yema de los dedos con la amalgama Karma y dibujar en el aire la forma de la ilusión a invocar.
Duración: 1D60 minutos.
Descripción: con este sortilegio, el brujo podrá crear dentro de su radio de POD una ilusión plena, con movimiento, y que sea perceptible por los cinco sentidos, que represente un objeto o ser vivo. Sus

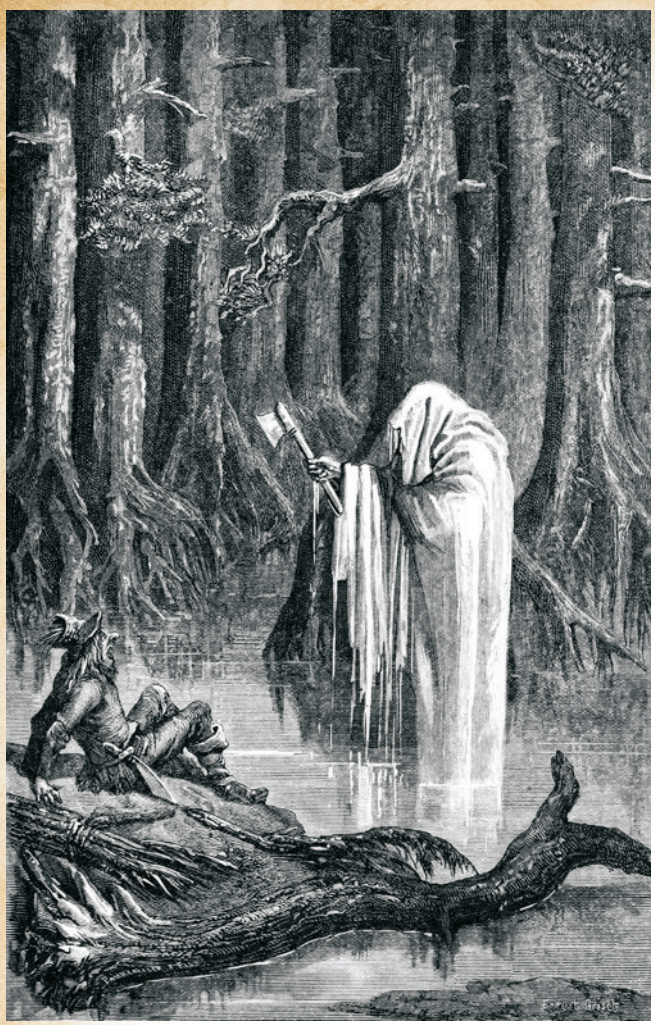
características no podrán superar el valor de POD del brujo. Esta ilusión no estará vinculada a ningún PJ, podrá ser percibida por todo aquel que se encuentre cerca. La ilusión podrá interactuar con cualquiera según una lista de acciones que el brujo habrá establecido con anterioridad. Por ejemplo, el ilusionista podrá crear un perro que se mueva y ladre cuando alguien se acerque o un comerciante que trate de vender un objeto al primer personaje que se acerque a él, siempre a discreción del jugador y con el beneplácito del *Master*. En cualquier momento, el brujo podrá concentrarse y controlar la ilusión, siempre y cuando se encuentre dentro de su radio de POD. Si se crean personajes, no dispondrán de una personalidad compleja, tan sólo de una serie de rasgos de conducta. Requiere haber aprendido o memorizado Ilusión Múltiple.

LONGEVIDAD ILUSORIA
Poder: 10
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el brujo deberá dibujarse las runas adecuadas en los siete puntos vitales del cuerpo con la amalgama Karma. Una vez hecho esto, mezclará la amalgama Karma con Noat y la ingerirá, todo ello mientras recita una oración.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo decida, muera o sea dispersado por otro brujo.
Descripción: el brujo, una vez realice este sortilegio, incrementará la duración del resto de ilusiones que lleve a cabo posteriormente. Mientras Longevidad Ilusoria permanezca activo, cualquier ilusión que realice perdurará independientemente del tiempo que se indicase en el apartado de duración. En el momento en que Longevidad Ilusoria sea dispersada, las ilusiones activas hasta el momento se desvanecerán automáticamente.

VINCULAR ILUSIÓN
Poder: 10
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 20 minutos.
Acción: el brujo deberá impregnarse la yema de los dedos con la amalgama Noat y dibujar en el aire la forma de la ilusión a invocar. Una vez hecho esto, dibujará en el objeto o lugar donde vaya a vincular la ilusión la runa adecuada con la misma amalgama.
Duración: una vez se active, durará 1D60 minutos.
Descripción: con Vincular Ilusión, el brujo creará una ilusión con idénticas características y restricciones que en el caso de Ilusión Viva, pero pudiendo vincularla a un lugar u objeto. De este modo cuando alguien transite por ese lugar o toque el objeto la ilusión se materializará y actuará según las directrices fijadas previamente por el brujo. El brujo deberá determinar si la ilusión se activa por el tacto o a partir de un radio de acción. En el segundo supuesto, el área equivaldrá al radio de POD Simple del brujo en torno al objeto o punto elegido. Requiere haber aprendido o memorizado Ilusión Viva.

ILUSIÓN MENTAL
Poder: el POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 10 minutos.
Acción: el brujo se dibujará unas runas en la frente con la amalgama Karma y en los dedos con la amalgama Creba. Una vez hecho esto, gesticulará en dirección al embrujado.
Duración: 1D20 horas.
Descripción: gracias a este sortilegio, el brujo puede hacer que un personaje dormido quede sumido en una especie de trance del que no podrá despertar antes de que se agote el tiempo de duración —a no ser que la Invocación sea dispersada—. Mientras el personaje se encuentre embrujado, el brujo podrá concentrarse e inducirle todo tipo de ilusiones, haciéndole creer que se encuentra despierto e interactuando con su entorno de manera normal. A todos los efectos, el personaje creerá estar despierto, realizará los chequeos que el *Master* le imponga del modo habitual y estará sujeto a todos los modificadores y restricciones de este reglamento. El Ilusionista podrá crear cualquier situación. Si el objetivo fallece en esta realidad alternativa, también lo hará en la vida real. El Ilusionista está obligado a incluir una representación de sí mismo en este mundo ilusorio, no pudiendo separarse del embrujado más allá de su radio de POD. El brujo dispondrá de sus características y habilidades. También podrá crear ilusiones que sigan interaccionando con el objetivo mientras él se dedica a otras actividades. El objetivo deberá estar dormido o inconsciente dentro del radio de POD Simple del brujo en el momento de ser embrujado. A discreción del *Master*, el personaje podrá realizar chequeos de INT contra el POD del brujo para percatarse de que se encuentra inmerso en un sueño. De obtener éxito, podrá despertar si consigue encontrar y destruir la manifestación del brujo. Requiere haber aprendido o memorizado Ilusión Múltiple y Sueño Ilusorio.

ILUSIÓN TITÁNICA
Poder: 15
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el brujo deberá mezclar las amalgamas Creba y Necean. Una vez mezcladas, las ingerirá y recitará una oración. Tras esto, se impregnará la yema de los dedos con la amalgama Karma y dibujará en el aire la forma de la ilusión a invocar.
Duración: hasta que el brujo lo desee, muera o sea dispersado el sortilegio por otro brujo.
Descripción: gracias a este sortilegio, el brujo podrá proyectar una ilusión de proporciones superiores: un castillo, un pueblo, una montaña, un bosque o una ciudad, entre otras muchas posibilidades. Esta ilusión será visible a cualquier distancia —dentro de la capacidad de visión habitual del PJ—. Se regirá por las mismas normas y restricciones que la Ilusión Viva. La



ilusión no podrá disponer de ninguna característica con un nivel superior al POD del brujo, salvo su CON, que tendrá como valor máximo el POD Simple del brujo multiplicado por 100. El radio de la Invocación será el POD Simple del brujo multiplicado por cien. Como ocurre en el caso de Ilusión Viva, el brujo podrá concentrarse y controlar la ilusión en cualquier momento, siempre y cuando ésta se encuentre dentro de su radio de POD. Requiere haber aprendido o memorizado Ilusión Viva e Ilusión Gigante.

ILUSIÓN REAL
Poder: 18
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 2 horas.
Acción: el brujo deberá dibujarse en el rostro y las manos las runas adecuadas con la amalgama Noat. También deberá mezclar en un recipiente las amalgamas Karma, Necean y Creba e ingerir la sustancia. Una vez hecho esto, recitará una oración y comenzará a dibujar en el aire la forma de la ilusión a invocar.
Duración: Activo. Hasta que sea dispersada la ilusión.
Descripción: se trata de la ilusión más poderosa de cuantas existen. Con ella, el Ilusionista podrá crear un objeto inerte real, o bien un ser vivo leal con identidad propia, conciencia, pensamientos y apariencia humana o humanoide basándose en la personalidad de un conocido o creándola desde cero. Tal es el poder de esta Invocación que la ilusión persistirá incluso si el brujo fallece. Ninguna de sus características podrá superar el POD del brujo. La ilusión no estará vinculada a ningún personaje, sino que será percibido por cualquiera como una entidad real. Requiere haber aprendido o memorizado Ilusión Viva e Ilusión Titánica.

THE EYE OF SOUL
Poder: 18 / El POD del objetivo a embrujar.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el brujo deberá dibujarse en la frente con la amalgama Suline las runas que conforman la marca de *The Eye of Soul*. Acto seguido, pronunciará una oración. Si se realiza sobre otro PJ, deberá efectuar también una imposición de manos.
Duración: Activo. Hasta que el brujo lo desee, muera o el sortilegio sea dispersado por otro brujo.
Descripción: se trata de una de las ilusiones más importantes de la Disciplina Ilusionista, y quizás la segunda Invocación más trascendental de cuantas existen. Ésta permite ver con claridad el «*Necrum Grimorium*», el famoso grimorio de Lorythiel. Se dice que este *Grimorium Prohibitum* esconde una Invocación capaz de abrir una puerta a la Sala de los Espejos, donde convergen todos los espacios y tiempos existentes. Una vez realizada esta Invocación, el brujo u otro PJ sentirá la dirección que debe tomar para encontrarse con el *Grimorium Prohibitum* y, una vez esté dentro de su POD Simple, podrá percibirlo —el libro se encuentra protegido por una ilusión permanente que no permite reconocerlo—. Para aprender *The Eye of Soul*, el brujo deberá alcancar un nivel Maestro en POD y haber memorizado todas las Invocaciones de la escuela Ilusionista, invertir diez PXs y acudir a su logia para aprenderlo —en el caso de un Acólito— o encontrar un *Grimorium Prohibitum* que lo contenga —de tratarse de un Errante—.

BIBLIOTECA DE INVOCACIONES DE LOS RECTORES

CONJUROS

ANCLAR ESPÍRITU

Poder: el POD del objetivo a embrujar.
A/A: 7
Ritual: 7
Acción: el Rector deberá clavar cinco Agujas de Rector en sendos puntos vitales —la frente, la nuca, la tercera y la octava vértebra, además del plexo solar— del brujo al tiempo que recita una oración.
Duración: 1D20 horas.
Descripción: con este Códice, el Rector puede inmovilizar completamente a su presa. El brujo estará paralizado, aunque será consciente de todo cuanto ocurra a su alrededor. Para ello, el Rector clavará las Agujas de Rector en cinco de los puntos vitales del brujo. Bajo los efectos de Anclar Espíritu, un brujo puede llevar a cabo Invocaciones que no precisen de gestos ni oraciones, pero deberá obtener un Crítico en el chequeo pertinente. Las Agujas de Rector pertenecen a la Lista de Equipo del Brujo Rector.

CAPTURA

Poder: el POD del brujo en cuestión.
Ritual: 10
Tiempo de Elaboración: precisa 1 hora.
Acción: el Rector comenzará colocando los Grilletes de Captura en los tobillos, las rodillas, las muñecas los codos y las falanges de los dedos —tanto de las manos como de los pies— de su presa. Una vez inmóvil, el Rector dibujará en la frente del brujo las runas adecuadas con la amalgama Salvatt, para después colocarle el Yelmo de Valxamián.
Duración: Activo. Hasta que el Rector lo desee, muera o sea dispersado por otro Rector.
Descripción: con Captura, un Rector somete a un brujo dejándolo totalmente indefenso y aislado del exterior, de forma que ya no será peligroso y será fácil transportarlo. El brujo perderá la noción del tiempo y el espacio, verá anulados sus sentidos, no podrá orientarse, moverse, o tan siquiera pensar. A Todos los efectos, el brujo se convierte en un pelele. Cualquier Invocación activa del brujo capturado se disipará de inmediato. Para llevar a cabo este Códice, se precisará de unos Grilletes de Captura y del Yelmo de Valxamián, dos herramientas pertenecientes a la Lista de Equipo del Brujo Rector. El brujo bajo los efectos de Captura tampoco podrá llevar a cabo Invocación alguna.

ENCONTRAR BRUJO

Poder: el POD del brujo a encontrar.
A/A: 6
Ritual: 6
Acción: el Rector deberá dibujar unas runas en el contorno de la Gema de Gnaar con la amalgama Sembla. Después colocará unas gotas de sangre del brujo perseguido en la parte superior de las tiras de metal, de donde caerán a la esfera y se expandirán en todas direcciones, ocultando esfera y runas. Una vez que la esfera haya quedado completamente cubierta por la fina capa de sangre, el Rector recitará una oración. Tras esto, la esfera se tornará traslúcida y dejará ver en su interior una flecha suspendida que apuntará en la dirección a seguir para encontrar al brujo.
Duración: Activo. Hasta que el brujo perseguido sea sometido a Captura.
Descripción: sirviéndose de uno de sus implementos más exóticos, la Gema de Gnaar, el Brujo Rector conocerá la dirección en que se encuentra su presa, así como la distancia. La Gema de Gnaar es una esfera de bronce circunvalada por tiras de metal con runas inscritas. En el interior de la esfera hay una flecha de metal suspendida. Llegado el momento, esta pequeña flecha indicará la dirección a seguir para encontrar al brujo en cuestión. Una vez que el brujo se encuentre dentro del radio de POD del Rector, comenzará a apuntar frenéticamente en todas las direcciones, indicando la proximidad del objetivo. Este implemento no permite la búsqueda de dos objetivos de manera simultánea. La gema pertenece a la Lista de Equipo del Brujo Rector.

INMUNIDAD ESPIRITUAL

Poder: el POD del brujo en cuestión.
Ritual: 8
Tiempo de Elaboración: precisa 10 minutos.
Acción: el Rector deberá mezclar la sangre del brujo con la propia y con la amalgama Tean en un recipiente. Acto seguido, ingerirá la mezcla y recitará una oración.
Duración: 1D20 horas.
Descripción: el Rector que lleve a cabo este Códice se volverá inmune a las invocaciones de un brujo concreto. El Rector precisará de la sangre del brujo de quien desee protegerse. El Códice sólo protege a Rectores.

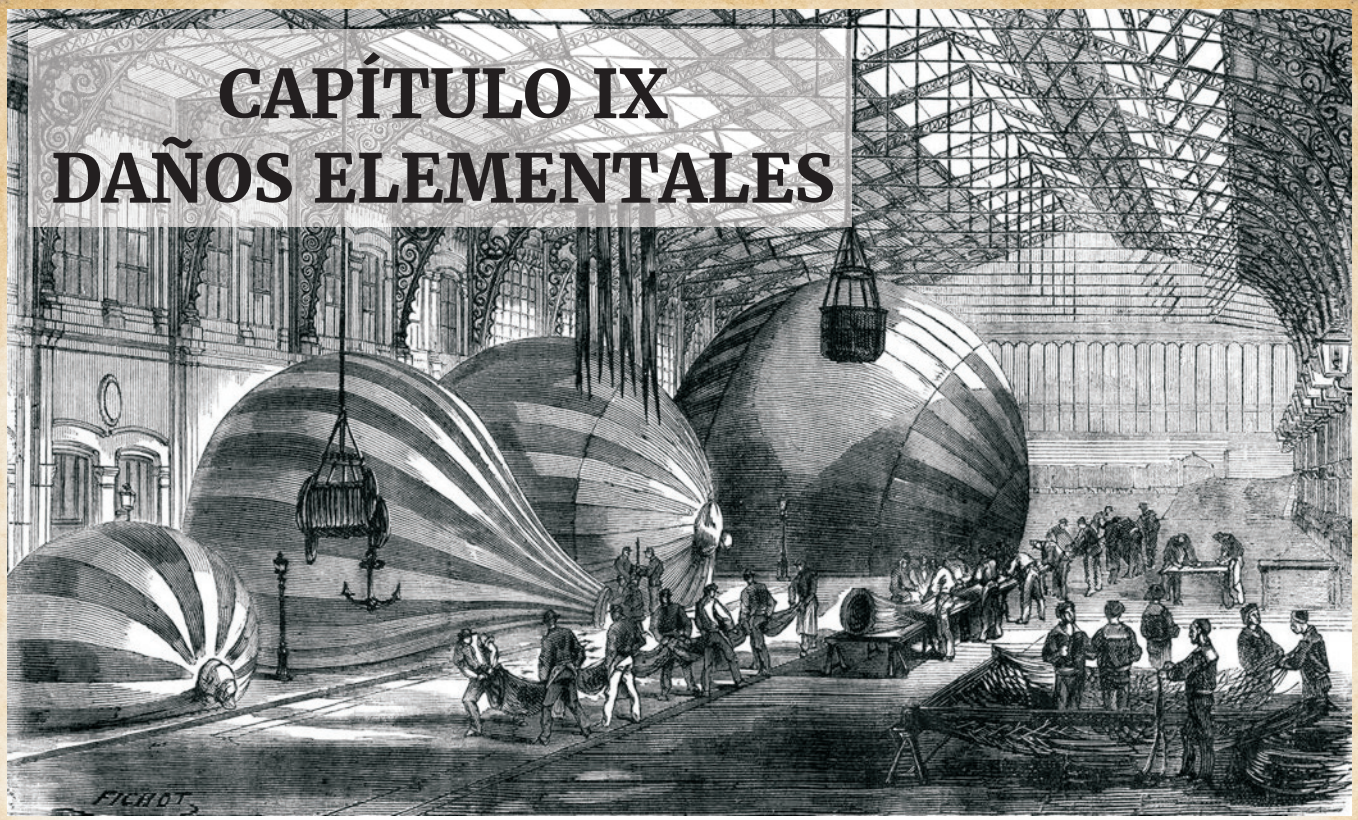
SELLAR BRUJERÍA

Poder: el POD del brujo en cuestión.
A/A: 7
Ritual: 10
Acción: el Rector colocará los Sellos de Prohibición en los puntos vitales de su presa. Tras esto, dibujará en la frente del brujo la runa adecuada con la sangre de éste, todo ello mientras recita una oración.
Duración: Activo. Hasta que el Rector lo desee, muera o sea dispersado por otro Rector.
Descripción: con el Códice Sellar Brujería, el Rector podrá anular temporalmente la capacidad de un brujo para efectuar Invocaciones gracias a obstruir los puntos vitales del brujo —la frente, la nuca, la tercera y la octava vértebra, además del plexo solar— con los Sellos de Prohibición. En el transcurso de la invocación, el Rector irá colocando los sellos. Cada uno producirá 1D2 heridas y una quemadura permanente en el cuerpo del brujo. El Códice sólo tendrá efecto una vez se hayan sellado los cinco puntos. Mientras el

Códice se mantenga activo, el brujo no podrá llevar acto mágico alguno, ni arrancarse los sellos. Los Sellos de Prohibición pertenecen a la Lista de Equipo del Brujo Rector.

SELLAR *GRIMORIUM*
Poder: el POD del brujo en cuestión.
A/A: 4
Ritual: 10
Acción: el Rector deberá hacerse con el *grimorium* de su objetivo. Una vez en su poder, lo introducirá en la Caja de Igor y la cerrará con sus respectivos cerrojos y correajes. Acto seguido, verterá en el centro de la caja unas gotas de la amalgama Tean. Ésta se expandirá, distribuyéndose a través de las rendijas y pequeños surcos en relieve que posee la caja de metal hasta recorrer su contorno por completo y sellarse mágicamente. Durante todo el proceso, el Rector recitará una oración.
Duración: Activo. La Caja de Igor no podrá abrirse hasta que el Rector lo decida, muera o el Códice sea dispersado por otro Rector.
Descripción: la Caja de Igor es un útil característico de los Rectores. Se trata de un recipiente de metal en el que se puede introducir el grimorio de un brujo para cortar su vínculo mágico. De este modo, el brujo no sabrá dónde se encuentra el grimorio. Una vez consumado este Códice, todas las Invocaciones activas que se hayan recitado del *grimorium* se dispersarán. La Caja de Igor pertenece a la Lista de Equipo del Brujo Rector.

TORMENTO
Poder: el POD del brujo a embrujar.
A/A: 3
Ritual: 5
Acción: el Rector, mientras recita una oración, incrustará un Clavo del Dolor —con un martillo o similar— en una huella que el brujo haya dejado en el suelo.
Duración: Instantáneo.
Descripción: cuando un Rector captura a un brujo, una de las primeras medidas que tomará consistirá en descalzarlo y quitarle la mayor parte de ropa. Este modo de actuar es básico y muy común entre los Rectores, y se debe a este Códice. Con Tormento, un Rector puede torturar a su presa a través de las huellas que va dejando en el camino. Para ello se servirá de los Clavos del Dolor —unos clavos de plomo con runas talladas en su superficie y cabeza—. El Rector podrá clavarlos en la superficie de cualquier huella producida por la piel de su presa. Cada Clavo del Dolor provocará 1D4 heridas, así como una Caída Simple si se trataba de una huella de los pies y el brujo está caminando. El Rector podrá clavar un clavo en cada huella —independientemente de su tamaño— y deberá realizar el Códice por cada uno. Los Clavos del Dolor pertenecen a la Lista de Equipo del Brujo Rector.



CAPÍTULO IX
DAÑOS ELEMENTALES

Recuerdo las noches en vela, los despertares cubierto de sudores fríos, las pesadillas que no terminaban de marcharse tras llegar la lucidez. Una de las primeras obsesiones de mi amo fue el intento de encontrar una raza que tolerase el dolor y el daño producidos por el entorno. La idea de crear seres que soportaran el frío y el calor extremos, las caídas desde grandes alturas, los aplastamientos bajo ingentes pesos, la estrangulación, la asfixia o las quemaduras provocadas por fuego y ácidos. A día de hoy, se puede sentir satisfecho por rozar la perfección en sus creaciones, y por haber inspirado y tutelado a otros genios que algún día habrán de conseguirla.

La Evolución frente al Daño - El Escriba de los Muertos

A menudo se darán situaciones en las que un PJ no se verá amenazado por otros individuos, sino por los elementos y accidentes del terreno, entre otros. Con las reglas incluidas en el apartado de Daños Elementales se pretende dar pautas para gestionar los casos en que se produzcan caídas, aplastamientos, congelaciones, asfixias, quemaduras, y similares, que el *Master* podrá aplicar como mejor le convenga en cada ocasión.

DAÑOS ELEMENTALES

DAÑO ELEMENTAL POR CAÍDA

Existen varios tipos de caídas: Simple, Proyección, Libre, Sobre el Agua y Despeñarse.

Caída Simple

Esta regla se aplica en las caídas que se producen como consecuencia de un resbalón, un empujón, o una pérdida de equilibrio en general. Si no se especifica que se trata de una caída de otro tipo, cuando un personaje acabe en el suelo contra su voluntad aplicaremos sus efectos: se realizará una localización de impacto con 1D10 –como si de un golpe se tratase– y se calculará el daño mediante un chequeo del Modificador de Daño del personaje que cae.

Caída por Proyección

Esta violenta caída se produce a consecuencia de algunas técnicas marciales. El daño que recibe la víctima equivale a la suma de su propio MD más el MD del PJ que le realiza la proyección.

Caída Libre

Si un personaje cae desde una altura igual o superior a un metro sin que nada interrumpa su trayectoria hablaríamos de una caída libre. Los puntos de daño que sufrirá el PJ equivaldrán al doble de los metros de caída.

Ejemplo: 1 metro = 2 Puntos de Vida; 5 metros = 10 Puntos de Vida, y así sucesivamente.

En estos casos, las armaduras de metal no absorberán daño alguno.

Caída Sobre Agua

Si un PJ sufre una caída sobre el agua, se reducirá a la mitad el daño que sufra. El daño vendrá determinado por el tipo de caída.

Despeñarse

Cuando un personaje caiga por un barranco o desfiladero, tendremos que determinar el número de impactos que recibe. Para ello, habrá que tirar un dado con tantas caras como metros recorra el PJ al Despeñarse. Esto representa los golpes contra rocas y accidentes del terreno. En el caso de que no haya un dado con tal número de caras, redondearemos hacia arriba. Los puntos de daño sufridos equivaldrán al doble del resultado de dicho chequeo.

Ejemplo: para una caída de 10 metros serían 1D10 impactos, para una de 8 metros serían 1D8 impactos, para una de 7 metros, 1D8 impactos, etc. A continuación, multiplicamos el número de impactos por 2.

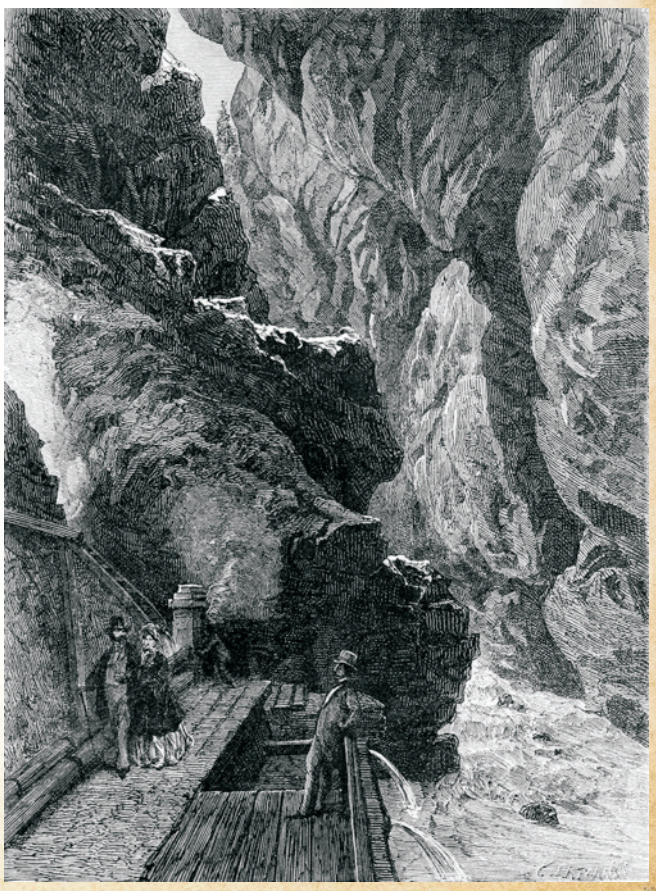
DAÑO ELEMENTAL POR APLASTAMIENTO

Este tipo de daños no se localiza. El *Master* decidirá en qué situaciones se puede producir un aplastamiento. Algunos ejemplos serían paredes que se derrumban, rocas que caen por un desfiladero, el portón principal de un castillo que cae encima de un PJ, y similares. El daño que produce un aplastamiento será de 1D20 + la Constitución Simple del objeto.

DAÑO ELEMENTAL POR CONGELACIÓN E INSOLACIÓN

La temperatura que el cuerpo humano puede soportar sin abrigo alguno oscila entre 15 y 30 grados. Un personaje podrá soportar una temperatura de entre 0 y 14 grados, sin abrigo, durante 1 hora; a partir de entonces, se perderá 1 PV cada minuto a causa del frío. En el caso de exposición prolongada a temperaturas por debajo de cero, además de perder 1 punto de vida cada minuto, el PJ deberá realizar un chequeo de CON. Si lo falla, morirá sin remedio.

En el caso de altísimas temperaturas, las pautas son las que siguen. Un personaje sin protección contra el calor podrá soportar durante 1 hora temperaturas que varíen entre 31 y 48 grados. Si pasada la hora persiste la exposición, el PJ perderá 1 PV por minuto. En el caso de exposición prolongada a temperaturas superiores a 48 grados, además de perder 1 punto de



vida cada minuto, el PJ deberá realizar un chequeo de CON para evitar una muerte inmediata.

DAÑO ELEMENTAL POR ASFIXIA

Esta regla se aplica únicamente en situaciones en las que un PJ se vea imposibilitado para respirar. Esto puede ocurrir durante inmersiones, al recibir algunas técnicas marciales, al verse rodeado por el humo de un incendio y similares. El tiempo que un PJ podrá aguantar sin respirar equivaldrá a un minuto más tantos segundos como Puntos de Vida posea. Pasado este tiempo, perderá 1 Punto de Vida por segundo.

DAÑO ELEMENTAL POR CANSANCIO

Cualquier persona necesita descansar y alimentarse de manera correcta y suficiente. Si un PJ no dedica un mínimo de 6 horas diarias a descansar y hace tres comidas, no podrá reponer Puntos de Cansancio con normalidad. Cuando un PJ dedique menos de las horas mencionadas a descansar, comenzará el día siguiente con 0 PC. Cada vez que se salte una comida, reducirá en 5 sus Puntos Cansancio hasta que se alimente.

OTROS DAÑOS ELEMENTALES

En este apartado explicaremos otros dos tipos de daño: por Exposición Repentina y por Exposición Prolongada.

-*Exposición Repentina:* se produce por una exposición intensa e inesperada a algún factor externo, ya sea fuego, electricidad, ácido, o cualquier otro elemento dañino para el cuerpo humano. La exposición repentina a alguno de estos agentes causará tanto daño como determine el *Master* o especifique el arma, habilidad, Invocación o don en concreto.

-*Exposición Prolongada:* ocurre cuando se alarga la exposición a alguno de los agentes mencionados. El contacto prolongado a estas sustancias hará que, a las heridas provocadas por la Exposición Repentina, se añada la reducción de 1 Punto de Vida por segundo adicional de exposición.

Para recuperar los PV perdidos por estos daños elementales se necesita atención médica y reposo, así como 1D4 días por cada PV. Durante este tiempo, el personaje deberá estar hospitalizado o bajo el cuidado de un especialista en medicina.

ANEXO I
EJEMPLO DE PARTIDA

El grupo de juego se reúne alrededor de una mesa. El *Master*, que preside la reunión, extiende su Pantalla de *Master* y sus notas, reparte las fichas a los jugadores y, en una libreta, dibuja un mapa sencillo del lugar en el que se desarrollarán los acontecimientos. Coloca el dibujo en el centro de la mesa para que todos lo vean y pone algo de música para crear ambiente. Entonces, comienza a narrar.

MASTER. *«Cae la noche en la ciudad de Necros. Vuestros PJs, uno por uno, van llegando al punto acordado: un pequeño claro dentro de la espesura del Bosque de Shadow. Allí tenéis que encontraros con Grimm, un pez, no demasiado gordo, de los bajos fondos. La pasada noche, en la Taberna del Tuerto, en el barrio de la Fumata, os prometió un trabajo sencillo y bien remunerado, por lo que decidisteis aceptar tal encargo.*
Vuestros PJs salen al claro formando un semicírculo, se miran entre ellos pero Grimm no está. Que cada PJ se describa».

ELDERETH. *Cuando mi PJ llega al claro y ve a dos desconocidos los mira desconfiado. Es un hombre alto, moreno y con el pelo largo. Aparenta menos edad de la que tiene pues sus rasgos, claramente flirtenses, le dan un aspecto juvenil y salvaje. Va ataviado con una camisa, una capa de pieles y un pantalón de paño. Su calzado es de suela blanda, para no hacer ruido al andar y, aunque aparentemente va desarmado, en la mano derecha lleva un bastón largo que le sirve de cayado.*

KRIN. *Mi PJ es un chico gariano, de cabello pelirrojo, bien cuidado, y ojos verdes. Mira a los allí presentes sin decir nada. Al no ver a Grimm, decide ser prudente y no hacer ningún gesto amenazador; se limita a mirar a los desconocidos mientras afina las cuerdas de su laúd. Viste un jubón de cuero verde y pantalones bombachos de listas amarillas y rojas. En la espalda lleva una mochila bastante abultada.*

KASUF. *Kasuf es un mercenario originario de Tabernas. Su tez es morena, tiene el pelo corto y muy rizado, y unos ojos oscuros y atrayentes. Sus facciones le dan un aspecto joven y afable. Tiene la nariz algo aguileña, pero lejos de ser un defecto, contribuye a darle una belleza más exótica. Viste armadura de cuero marrón, tanto en el torso como en los brazos, pantalón negro y botas de caña alta. Lleva al cinto una espada y un cuchillo. Parece tener, colgado a la espalda, un petate. Cuando ve a los otros dos PJs los mira amigablemente, levanta la mano y saluda «Hola amigos, preciosa noche, ¿verdad?»*

El *Master* deja unos cuantos minutos a los PJs para que rompan el hielo, se conozcan un poco y se vayan formando una opinión de cada uno. Este rato de espera en el que no aparece Grimm provoca que, además, crezca una ligera sensación de tensión. Cuando así lo estima oportuno, interrumpiendo la charla, el *Master* interviene.

MASTER. *«Tirad todos Escuchar»*

Lo que está pidiendo es una prueba de habilidad simple. Cada PJ realiza tan sólo un chequeo de habilidad, sin enfrentarla con la de nadie.

Eldereth tiene Escuchar y PER 5, así que necesita sacar 5+ en 1D10. Hace su tirada y saca un 4, ha estado cerca. Aparte de fallar el chequeo, Eldereth tiene que aguantar algunas bromas.

Krin lo tiene más difícil: aunque tiene Escuchar, sólo cuenta con un valor de 2 en PER, así que tendría que sacar 8+ en 1D10. Tira el dado y obtiene un 2. Ahora es Eldereth quien se ríe de él.

Kasuf, por su parte, no tiene la habilidad Escuchar y su PER es de 4. En circunstancias normales, tendría que sacar 6+ pero, debido a que va ha hacer uso de una habilidad no aprendida, se aplica un modificador de -2 a la tirada. Tendrá que sacar 8+ en 1D10 para obtener éxito. Tira el dado y... ¡un 10! Eso es una tirada abierta, así que tiene que volver a tirar; si tiene suerte, ¡quizás saque un Crítico! Vuelve a tirar el dado y obtiene un 9, ¡ha sido un éxito crítico! Vuelve a tirar el dado y saca un 1 –el *Master* consulta la Tabla de Resultados Críticos de las habilidades–, con lo que resulta que el jugador ha sacado un G1, el mejor de los Éxitos Críticos, que supone subida de nivel instantánea. Además, el *Master*, haciendo ostentación de su poder, decide saltarse las reglas y le otorga, amén de la correspondiente subida en PER, Escuchar como habilidad aprendida. Fíjate por donde, ¡ha resultado que el mercenario tiene un oído finísimo!

MASTER. *«Kasuf escucha susurros a su alrededor, no puedes determinar el número, pero sabes que hay un grupo de personas que están agazapadas en la maleza, ¿qué haces?».*

En éste caso, al ser el único consciente de la situación, la Iniciativa recae directamente en él –el joven gariano y el flirtense no son conscientes de nada y siguen con su conversación–.

KASUF. *«Pues me doy la vuelta mirando a mi alrededor para ver si veo algo, le toco el hombro a Krin, interrumpiendo la conversación, y digo: "eh chicos, ¿habéis oído eso?"»*

MASTER. *«En ese momento, al saber que los han descubierto, los asaltantes se abalanzan contra vosotros. Son 6 en total y os atacan desde aquí, aquí y aquí* –el *Master* dibuja en el croquis la posición de los asaltantes: tres atacan a Eldereth, uno

a Krin y dos a Kasuf–. *Tirad todos, menos Kasuf, Reflejos o alguna habilidad similar*».

ELDERETH. «*Yo tengo Alerta, esa vale, ¿no?*»

MASTER. «*Sí, tira Alerta, y Krin que tire Reflejos*».

Ambos jugadores hacen las tiradas que el *Master* les ordena. Eldereth tiene PER 5, así que necesita 5+. Realiza su tirada y obtiene un 7, un gran resultado. Ha hecho gala de sus reflejos fuera de lo común y ha percibido el ataque antes incluso de que se produjera, de modo que no se verá sorprendido y podrá adelantarse a la situación.

Krin, por su parte, tampoco tiene Reflejos en su lista de habilidades aprendidas, así que depende de la suerte para sacar 10+ en el dado. Chequea y obtiene un 5. El bardo no será consciente de que van a atacarle hasta que sea demasiado tarde.

MASTER. «*Muy bien, Eldereth y Kasuf ven como sus atacantes salen torpemente de los matorrales y los asaltan. Son vagabundos, vestidos sólo con harapos y que tienen signos evidentes de desnutrición. Portan palos y piedras y atacan de forma desorganizada. Seguramente serán un grupo de Refugiados que consiguió entrar en la ciudad y malviven ocultos en el bosque.*

Haced un chequeo de Valor para ver si os asustáis ya que un número superior de atacantes se os echa encima»

El *Master* vuelve a pedir a los PJs que hagan un chequeo de habilidad, sin compararla con ningún nivel de dificultad. Además ha decidido no imponerles ningún negativo adicional a la tirada porque, a pesar del hecho de que los superan en número, se trata de vagabundos que infunden más lástima que miedo. Otra opción habría sido la de no ordenar ningún chequeo en absoluto, pero ésta ha sido su decisión y, como tal, hay que acatarla.

Eldereth chequea: su VAL es 5, y saca, en el D10, justo un 5. Chequeo superado.

Kasuf, por su parte, tiene VAL 4 y saca un 7, así que por suerte supera el chequeo también.

Como nadie se ha asustado y todos están prestos para el combate, el *Master* puede empezar la secuencia.

MASTER. «*Tirad Iniciativa todos menos Krin*».

El *Master* también hace el chequeo de IN para el grupo de atacantes. Como ya ha dicho, no son especialmente peligrosos, les asigna un Nivel Mediocre y tira una sola vez por todos ellos. Saca un 6, que sumado a su IN 2 da un total de 8 en Iniciativa.

Eldereth tira el D10 y saca un 5, que sumado a su IN 6 le da un 11 en Iniciativa.

Kasuf tira y saca un 2, que sumado a su IN 4 suma un total de Iniciativa 6.

MASTER. «*El orden de actuación es éste: Eldereth actúa primero, luego el grupo de asaltantes, luego Kasuf, y por último Krin. Eldereth, ves que tres vagabundos van hacia ti, ¿qué haces?*».

ELDERETH (pensándose un poco cómo proceder, tras consultar su ficha de PJ responde). «*Mi PJ espera a que los atacantes estén a Distancia Larga y entonces les ataco con el bastón*»

El flirtense posee la técnica de Golpe Genérico con Bastón, y es la que decide emplear. Al ser 3 contra 1, tiene un -2 a su tirada, pero su DES es 7 contra la DES 2 de sus atacantes, así que el resultado final para impactar a sus oponentes es de 2+. Tiene 6 A/A así que decide ir atacando, empleando 1 A/A para cada golpe. Empieza por el que está situado a su izquierda, luego atacará al del centro y, por último, al de la derecha. Tira el D10 para el primer ataque: saca un 5, impacto; chequea la Localización del impacto y saca un 0 en el D10, consulta en la Tabla de Localización y ve que el golpe es en la cabeza; tira su MD, que es 1D4, y saca un 4, que sumado al daño del arma –4 también– da un total de 8 heridas. Mientras el *Master* toma nota, Eldereth sigue atacando: en su segundo ataque, que va dirigido al segundo agresor, obtiene un 1 en el D10 –tirada abierta negativa–, vuelve a tirar y saca un 0 –el resultado es inferior al RN2, pero no es pifia– así que falla. Sin perder comba, realiza el tercer ataque; saca un 4, o sea, éxito. Localiza el impacto y obtiene un 2, el torso; tira el MD y saca un 1, que sumado a los 4 que produce el bastón largo, alcanza un total de 5 puntos de daño.

El *Master* le pregunta al jugador flirtense si desea seguir atacando, ya que aún le quedan 3 A/A y un enemigo intacto. Eldereth no se lo piensa: gasta su 4ª A/A en un nuevo ataque contra el vagabundo del centro, un golpe con el bastón pero, esta vez, usando la técnica de competencia "Ataque en Giro", que le proporciona +1 al daño. Hace la tirada para impactar y saca un 4, éxito; tira la Localización, 5, brazo derecho; chequea su MD y saca un 2, y se suma 4 por el arma, y 1 por el giro; el ataque resta un total de 7 puntos de vida.

El *Master*, que había otorgado 6 PV a los asaltantes, se dispone a relatar el fugaz encuentro entre el druida y sus adversarios.

MASTER. «*Mientras los refugiados se abalanzan nerviosos contra Eldereth él los mira con serenidad y, cuando están a la distancia justa, embiste con su bastón al primero de ellos, rompiéndole los huesos de la cara con un virulento golpe. Falla en el segundo ataque, pero enlaza con el tercero, dándole un golpe certero en el estómago que provoca que el vagabundo caiga al suelo desfallecido. Por último, gira sobre sí mismo describiendo un arco con su bastón y golpea en el brazo derecho del último agresor que estaba en pie, partiéndoselo por la fuerza bruta del impacto. El vagabundo emite un sonoro quejido y cae inconsciente por el tremendo dolor que sufre*»

Como vemos, aquí el *Master* se ha vuelto a tomar algunas licencias. Si bien dos de los tres oponentes han

sufrido más heridas que las que tenían, los ha dejado fuera de combate, pero sin determinar expresamente si han muerto o no. En vez de esto, al ver que el daño sufrido era bastante considerable, ha supuesto que las zonas afectadas han sido fracturadas. El tercer atacante, que fue herido en el torso, pierde 5 de los 6 PV que tenía, así que decide dejarlo también fuera de combate.

MASTER. *«A Eldereth aún le quedan 2 A/A, ¿qué haces con ellas?»*

ELDERETH. *«Me las guardo por si alguien me ataca o decido hacer algo después. Prefiero ver cómo se desenvuelven mis compañeros»*

MASTER. *«Perfecto, entonces les toca actuar a los vagabundos. Los que iban a atacar a Eldereth han sido reducidos antes del comienzo, así que pasamos al más cercano, justo el que va a atacar a Krin. Como él ha fallado todos los chequeos, cuenta como indefenso, eso significa que con 2+ el vagabundo podrá impactarle.* –El *Master* tira el D10 y saca un 6, impacto; tira Localización y saca un 1, cabeza–. *Así que, el vagabundo propina un fuerte golpe a Krin en la cabeza con el palo que lleva en la mano…*

ELDERETH. *«Una pregunta Master, ¿puedo gastar una de mis acciones para detener el golpe y salvar a mi compañero?»*

MASTER. *"Sí claro, tienes Bloquear, estáis prácticamente juntos y tu bastón mide casi 2 metros, sólo tienes que chequear contra la DES del vagabundo y bloquearás su palo con tu bastón"*

El druida tira un D10. Para usar su técnica de combate de Bloqueo con éxito necesita un 19+ y saca un 2. Parece que el joven bardo le debe un favor a Eldereth.

MASTER. *«Muy bien, en ese momento Krin se da la vuelta con un sobresalto. Sin saber cómo reaccionar, porque hace apenas un segundo estaba hablando con sus compañeros. De repente, ve que Kasuf se hace a un lado, unos tipejos salen para atacarles pero Eldereth acaba con ellos con una destreza sorprendente y, desconcertado, no se ha percatado de que uno de ellos iba a abrirle la cabeza de un garrotazo hasta que el propio Eldereth ha parado el golpe y le ha salvado la vida».*

KRIN. *«Vale, entonces… ¿me toca a mí?»*

MASTER. *"No, tú sigues actuando el último, vete pensando cómo reaccionará tu PJ ante esta situación, pero primero hay que resolver el combate de Kasuf»*

«Muy bien Kasuf, dos tipejos armados con pequeñas porras te flanquean, uno por cada lado. Como son dos contra uno, ellos tiene un +1 para impactarte. El primero te ataca… –tira el D10 y saca un 6. La DES 2 del vagabundo contra la DES 4 del mercenario exigía un RN de 7, pero como tiene el mod de +1, el ataque ha sido un éxito; tira la localización del golpe y saca un 9, Pierna Izquierda–*…y consigue darte un golpe en la pierna izquierda. El otro atacante no se lo piensa y trata de golpearte también con su porra…* –*tira el D10 y saca un 3, +1 por el mod da como resultado un 4; es decir, fallo– …pero falla miserablemente».*

KASUF. *«Quiero esquivar el ataque que me ha dado»* –*el Master asiente con la cabeza, dándole permiso. El mercenario tiene 4 A/A, su DES 4 contra la DES 2 del agresor suponen un RN de 3+, pero además cuenta con la penalización de -1 por ser dos contra uno, así que finalmente necesita un 4+. Tira y saca un 8, por lo que consigue esquivar el ataque–. «Ahora me toca atacar a mí, ¿no?»* –*ante la respuesta afirmativa del Master, el mercenario se dispone a atacar. El PJ emplea 1 A/A para desenvainar su arma y otra A/A en atacar al primer adversario. Como tiene la técnica de competencia "Localizar Golpe", podrá decidir dónde golpea–. «Le golpeo con mi espada en el brazo derecho, el que sujeta el arma». DES 4 contra DES 2, con la penalización de -1 por enfrentarse a dos rivales, tendrá que obtener 4+. El resultado de su chequeo es un 6, tira su MD, que es 1D4, y saca un 1, a lo que sumamos 3 por golpear con una espada, con lo que le resta 4 PV. La víctima suelta la porra y cae al suelo quejándose por el fuerte golpe.*

«Pues ataco, con mi tercera acción, al otro en la cabeza, que se vaya bien caliente, y me guardo la última acción». Lanza el D10 y saca un 6 -ya sin negativos-, un nuevo impacto. ¡Vaya con el mercenario, está que reparte a diestro y siniestro! Chequea MD y obtiene un 1 y, tras sumar el daño del arma, restará un total de 4 PV al vagabundo.

MASTER. *«Está bien, esto es lo que ha pasado: los dos vagabundos se abalanzan contra el mercenario, aparentemente desprevenido. El primero trata de asestarle un golpe, pero Kasuf lo esquiva sin mayor problema, mientras que el segundo demuestra unas nulas aptitudes para el combate y da un golpe al aire. Como respuesta, el tabernero saca su espada y propina sendos golpes a sus adversarios. Uno cae al suelo, soltando su arma, y el otro, nada más recibir el ataque, echa a correr despavorido».*

MASTER. *«Y por fin llega el turno de Krin Lander. Retomemos el momento justo: el joven*

bardo apenas sí había sido consciente del ataque hasta que Eldereth se deshace de varios asaltantes, como un relámpago, ante sus ojos. El mismo flirtense detiene un golpe que iba dirigido hacia ti –continúa diciendo el Master– así que, antes de nada, chequea Valor».

KRIN. *«De acuerdo, allá voy» –dice el bardo, y tira el D10. Tiene VAL 3, por lo que necesita un resultado de 7+, y obtiene un 8. Nuestro amigo ha tenido suerte y supera el chequeo–.*

MASTER. *«Chequeo superado, tienes 3 acciones, ¿qué haces con el vagabundo que te ha atacado?».*

KRIN (después de repasar sus Habilidades, se decide por una estrategia). "*Vale, pues quiero hacer una Onda Sonora con el laúd. Para ello gasto 3 A/A en realizar la Canción Mágica*". Tira el dado y sale un 5. El POD de Krin es de 6, y el de su adversario 4, por lo que hablábamos de un RN de 3+. Habilidad Mágica realizada. La onda mágica produce 1D6 puntos de daño a la víctima, le hace perder el equilibrio por la gran reverberación sobrenatural y perder el arma.

MASTER. *«Bien, esto es lo que ha pasado: el pobre vagabundo quería partirle la cabeza al joven con su porra, pero el druida se lo impide con su cayado. Acto seguido, cuando el bardo se vuelve hacia él, lo escruta con la mirada, acaricia las cuerdas de su laúd mágico y ataca dedicándole una Canción Mágica. Todos escuchan la reverberación pero ésta sólo afecta al vagabundo. Las cuerdas parecen emitir brillos de distintos colores. Entonces, la Onda Sonora sacude al refugiado, haciéndole perder el equilibrio y retroceder varios metros, casi hasta el borde del claro. Tus compañeros siente cómo el poder arcano inunda el lugar en estos momentos».*

KASUF. *«¡Eh, un momento! Que me queda una acción. ¿Sigue vivo?»*

MASTER. *«El vagabundo se levanta torpemente y trata de correr en dirección contraria a la de Krin. Gimotea asustado y, aunque tiene el cuerpo dolorido, logra escabullirse.»*

KASUF. *«Pues quiero lanzarle mi daga, utilizando "Arrojar Arma", al culo».*

El *Master* da su permiso. El objetivo está a pocos metros, todavía dentro de Distancia Arrojadiza y al mercenario aún le quedaba una A/A. Además, desenvainar la daga no le costará ninguna A/A. Su DES es 4 y, para una distancia Arrojadiza, el PJ tendrá que sacar 6+. Obtiene un 6 en el D10, pero falla, ya que el objetivo estaba en movimiento y el resultado final tenía un modificador de -1, con lo que la tirada se queda en un insuficiente 5.

MASTER (describiendo la situación). *«La intención era buena, pero Kasuf, a pesar de desenvainar como el rayo, falla el lanzamiento y la daga sólo roza el trasero del asaltante, que se cobija en el bosque en busca de mejor suerte. Ahora que todo ha terminado, Kasuf y Eldereth deben chequear Valor, esta vez contra Estímulo Sobrenatural pues, tras pasar el peligro, son conscientes de que han sido testigos de un fenómeno mágico».*

Este chequeo de VAL, como veremos, es distinto al que se produjo al principio del encuentro. Anteriormente, el *Master* sólo quería evaluar la posibilidad de que los PJs se vieran sometidos a las reglas de "Miedo" o "Terror" al verse arrastrados a un combate en inferioridad numérica. No obstante, hacerlos chequear sólo contra su propio Valor era síntoma de que no se enfrentaban a una prueba realmente determinante para el transcurso de la partida. Sin embargo, esta vez sí se trata de un chequeo crucial. La magia será importante durante la partida y ésta es la primera vez que Eldereth y Kasuf ven a un bardo servirse de estas artes. Deberán chequear contra el Estímulo Sobrenatural "Ver Manifestaciones de Brujería", cuyo nivel de dificultad es Inferior (3).

Eldereth tiene VAL 5, así que debe sacar 3+. Saca un 6, por lo que supera el chequeo.

Kasuf tiene VAL 4, así que debe sacar 4+. Tira el D10 y obtiene un 1. Vaya, esto tiene mala pinta y además es tirada abierta. Vuelve a tirar y saca otro 1. ¡La suerte parece haber abandonado al mercenario! Tira por tercera vez y saca un 2. El *Master* ni siquiera hace el amago de consultar la tabla para chequear la Pifia. La razón es que las Pifias de Valor tienen unos efectos muy bien definidos: Kasuf perderá un Punto de Cordura, el estímulo pasará a ser un Estímulo No Superado y además se verá afectado por la regla de "Terror".

MASTER. *«Después de ver la actuación de Krin, tanto Eldereth como Kasuf lo reconocen como una especie de brujo. Si además queréis saber exactamente si se trata de un Bardo Arcano, podéis chequear Ocultismo –ninguno de los dos PJs tiene esa habilidad, así que prescinden de chequear nada–. Tú, Eldereth, quedas fascinado por la demostración del bardo. Observas como canaliza, a través de la melodía, el poder para luego proyectarlo hacia su enemigo. Se parece en algo a las leyendas que cuentan los ancianos de tu tribu sobre*

shamanes que invocaban poderes con sus cánticos. Te sientes atraído por él. Sientes mucha curiosidad por Krin y te gustaría conocer más detalles sobre sus artes.

Sin embargo, tú, Kasuf –prosigue el *Master*–, *te has asustado muchísimo. No esperabas que la magia fuera así. Esta exhibición de alteración de la realidad te ha puesto los pelos de punta. No sabes exactamente por qué, quizás por el sonido antinatural, el fulgor del instrumento, o por todo el conjunto de pequeños detalles, pero el caso es que estás aterrado y sólo quieres salir corriendo de allí. Acabas de descubrir que no te gustan ni los magos ni sus prácticas.*»

La situación ha quedado finalmente así: Grimm se citó con Eldereth, Krin y Kasuf, pero no ha aparecido. En su lugar, una banda de matones los ha asaltado. ¿Ha sido casualidad? ¿Está Grimm en peligro? ¿Los ha traicionado? Si ha sido así, ¿por qué? ¿Qué deben hacer ahora? ¿Seguir esperando? ¿Explorar el Bosque de *Shadow*? ¿O quizás volver a la Taberna del Tuerto?

No lo tendrán fácil, sobre todo porque ya hay un conflicto dentro del grupo: Kasuf no acompañará por las buenas a un Bardo Arcano, van a tener que convencerlo con buenos argumentos. Ya sea por las buenas o por las malas, ¡la partida acaba de empezar!



ANEXO II
AYUDA PARA EL *MASTER*

Llegamos al final de este manual. En él, has podido encontrar la descripción de parte de este Mundo, de parte de su historia, de algunos de sus lugares representativos. También has descubierto las reglas: la creación de personaje o el sistema de juego y de combate. Dispones de la información necesaria y suficiente para desarrollar estimulantes partidas dentro del universo de *Shadow Mirror*, y es precisamente en este punto donde empiezas a preguntarte: ¿y ahora qué? La respuesta es fácil: ¡Ahora toca jugar!

Tú, que te has autonombrado –o quizás el resto de tus amigos lo han hecho por ti– *Master*, tienes la posibilidad de crear tus propias historias ambientadas en el tempestuoso Estado de Necros. ¿Cómo hacer eso? Únicamente necesitas imaginación. No podemos darte todas las directrices que querríamos. Es más, no existen normas escritas o métodos infalibles para crear partidas que hagan que tus jugadores vibren de emoción y se lo pasen genial. Lo único que podemos hacer es darte una serie de consejos básicos basados en nuestra propia experiencia.

1º Creando la Partida

Lo primero que necesitarás es una idea, una historia, una trama en la que involucrar a tus jugadores. Ésta puede ser la parte más fácil, o la más difícil. Puedes inspirarte en cualquier película que hayas visto, en una serie de televisión, o quizás en una novela –¡nosotros nos hemos llegado a inspirar incluso en alguna que otra canción!–.

2º PNJs

La presencia de Personajes no Jugadores es imprescindible. ¿Quién es el causante del problema que desencadena la historia? ¿Cuáles son sus aliados? ¿Quiénes serán los aliados de los PJs? La profundidad de cada PNJ vendrá determinada según su importancia en la trama; de nada te vale crear una ficha de personaje completa para un PNJ que saldrá en una escena de lucha de tu partida y que, casi con total seguridad, acabará muriendo. Economiza esfuerzos. Cataloga a tus PNJs, diferenciando entre circunstanciales y PNJs de Trama. Estos últimos sí merecen una preparación más compleja. Además, tendrás que velar por sus vidas, al menos hasta que cumplan con su papel en la historia –hay jugadores, gamberros por naturaleza, que querrán atentar contra todo el que se les cruce, incluyendo al PNJ que debería guiarlos durante la partida–.

Cuando un PNJ sea circunstancial, hay que ahorrarse todos los detalles irrelevantes. ¿Creéis que los vagabundos que aparecen en el ejemplo de partida tienen una Ficha de Personaje? ¡Ni siquiera les hemos puesto nombre! Sólo les hemos asignado un Nivel –por ejemplo, Bajo, o Irrisorio– en los atributos que iban a ser necesarios para realizar sus tiradas. Esta clase de PNJs no exigen mayor esfuerzo.

Sin embargo, siguiendo el ejemplo del capítulo anterior, Grimm sí que sería un PNJ de Trama. Aun así no se merece el esfuerzo de crear una ficha completa, pero sí que necesita un tratamiento personalizado; no sólo tiene un nombre y una historia, también le hemos elegido Lemas, un Secreto y una Obligación, incluso un Trauma. También rellenamos sus características básicas y habilidades comunes, y le escogimos algunas habilidades especiales, mágicas y técnicas de combate. Sólo con esto, ya tenemos a nuestro PNJ principal listo para la partida.

3º PJs

Una vez has hecho tu trabajo, ¡tienes que hacer parte del de tus jugadores! Éste es el camino del *Master*, lo sentimos mucho, pero es lo que hay. Piensa que tus jugadores no conocerán el mundo tanto como tú. Tal vez no se sepan las reglas siquiera y, desde luego, no tienen ni idea de qué historia van a protagonizar. Es tu responsabilidad asegurarte de que los PJs encajen en tu trama y en el entorno que has elegido para ella.

Como consejo recomendamos que, hasta que interioricéis la dinámica del juego y sepáis aplicar las reglas con soltura, los PJs sean de lo más sencillo; todos con la misma franja de edad, una única profesión, y con técnicas marciales básicas. Sí, lo sabemos, así parece que todo lo bueno se queda fuera, pero si los Personajes son muy complejos y aún no domináis los rudimentos, vais a dedicar más tiempo a consultar el reglamento que a jugar.

4º La Partida al Servicio del Jugador

Éste punto es una extensión del anterior. El *Master*, aunque tenga su partida pensada y escrita, tiene que supeditarla a los jugadores –y viceversa–. La ventaja del *Master* es que ha estado presente en la creación de ambos. ¿Qué clase de partida has diseñado? ¿Qué tipo de PJ encaja mejor en ella? ¿Será de acción? ¿Investigación? ¿Intriga? ¿De miedo? ¿O quizás cómica? ¿Qué profesiones o habilidades necesitarán los jugadores para sortear los problemas a los que se van a enfrentar?

Si vas a plantear una partida de acción al más puro estilo "hollywoodiense", quizás no haga falta usar las reglas de psicología. Sin embargo, si pretendes crear una partida de investigación, entonces quizás lo que sobre sean las habilidades de combate. No nos cansaremos de repetirlo, ¡obviad las reglas que no os vayan a hacer falta! Ya tendréis tiempo de ir incorporándolas a medida que las necesitéis.

5º Jugar en Necros

Es muy importante decidir en qué zona de Necros se desarrollará la partida. Para empezar, te recomendamos que transcurra en un único distrito, ya que cada uno es completamente diferente a los demás. Para ayudarte a mantener acotado el rango de acción de

tus PJs tendrás a tu disposición distintas leyes que, como habrás podido comprobar, son bastante restrictivas. Lo bueno de estas leyes es que, al igual que ocurre con las reglas de juego, tú decides cuando se aplican. Ser el *Master* tiene sus ventajas, ¿verdad? Como habrás deducido por las diversas descripciones, cada distrito resulta más adecuado para un tipo de partidas. La Medina es el territorio exterior, sin ley. Una milicia sin entrenamiento ni disciplina está encargada de mantener cierto orden. Los PJs no tendrán problemas por ir armados y hacer lo que quieran: oficialmente no están sobre suelo necrita, así que no se les pueden aplicar sus leyes; allí la que impera es la del más fuerte.

El Boato, por el contrario, es la zona más prohibitiva –a todos los niveles- de Necros. Imagínate la enorme cantidad de medidas de control y seguridad que habrá allí. Si alguien trata de causar problemas al sobrino del primo del alcalde, que curiosamente controla una serie de negocios que generan grandes sumas en impuestos para las arcas de la ciudad, es de suponer que ese alguien se está metiendo en un gran aprieto.

La Fumata, por su parte, es el barrio obrero. Sí, forma parte de Necros, pero la clase trabajadora no tiene los mismos privilegios que los adinerados. Aquí no encontrarás grandes mansiones, las calles no son ni amplias ni lujosas. No habrá negocios relucientes, ni respetables. Un mar de tejados, chimeneas que no dejan de vomitar humo y una red de callejuelas angostas en las que puedes encontrarte cualquier cosa, eso es el Distrito Obrero.

Las Villas es el último reducto del estado feudal. Hablamos de grandes extensiones de terreno virgen y apenas sin urbanizar salpicados por casonas, mansiones y castillos. Éste es el hogar de las clases nobles y un lugar de retiro para ciudadanos acaudalados. El mejor sitio para pasear a caballo y huir del bullicio de la ciudad. Allí cada Señor impone su voluntad ya que lo que no llega a oídos de las autoridades no tiene por qué investigarse.

Los Subterráneos son la versión paralela de Necros. Posiblemente, si algún agente del orden viera a alguien del Distrito Bajo causar problemas o tratar de salir a la superficie por algún lugar no autorizado no lo detendría, ¡se limitaría a devolverlo al pozo a base de puntapiés! Allí abajo se reúnen aquellos que no son aceptados en la ciudad. Algunos ni siquiera serían bienvenidos en la Medina; tenedlo en cuenta cuando vaguéis por sus oscuros corredores.

La Necrópolis es el distrito con la denominación más descriptiva de todos, sólo tienes que leer su nombre y dejar volar tu imaginación. ¿Un distrito que cierra durante el día? ¿Que de noche, cuando abre sus puertas, cobra vida y atrae a las multitudes con luces, música, y promesas de diversión? Vaya, ¿acaso podría tener gato encerrado? Ni pensarlo...

El Puerto, por su parte, es uno de los distritos que más tejemanejes atrae. Su acceso está bien protegido, por una razón muy sencilla: ¡las autoridades necritas guardan en sus gigantescos almacenes todo lo que puedas imaginar! Hablamos de los botines de años de guerra y expolio descontrolado, productos de primera necesidad destinados a la ayuda humanitaria, obras de arte fuertemente custodiadas, así como armas e ingenios que se exportarán a las zonas en conflicto. Todo lo que existe, y lo que no debería existir, termina pasando por el Distrito Marítimo. Éste es el auténtico enlace entre Necros y el resto del Continente.

El Bosque de *Shadow*, aunque no sea un distrito en sí –en realidad se extiende a lo largo de varios distritos–, es un microcosmos. Al igual que sucede con los Subterráneos, hay zonas del bosque a las que es mejor no ir. No vas a ser bien recibido y más te vale estar preparado para una dudosa bienvenida. Eso sí, no hay mejor sitio para huir de tus perseguidores y permanecer oculto, ¡nadie está tan loco como para internarse en él!

Para terminar, tenemos el Distrito Central, Necros DC. Hablamos del centro neurálgico del Estado y de todo el Mundo. En el interior de sus edificios se dictan las leyes, tanto nacionales como internacionales. En sus palacios se acuñan –y custodian– las divisas de curso legal. En este distrito se asientan los pilares sobre los que se cimenta la civilización. ¿Hace falta recordaros que os portéis bien?

6º El Tiempo de Juego

En el mundo de *Shadow Mirror*, es fácil ver como tu PJ muere. ¿Pasar toda la tarde haciendo una ficha de PJ para que ahora este *Master* lo mate en la primera escaramuza? ¡Que le den a este juego!

Éste es un problema frecuente cuando el *Master* no ha cumplido con los puntos segundo, tercero y cuarto: si tus PNJs están descompensados respecto a tus jugadores y la partida no está diseñada a la medida de éstos, la sesión de juego será un fiasco. Esto es algo que va a ocurrir, no se puede evitar siempre; no importa lo innovador que quieras ser con tus partidas, al final siempre habrá problemas, siempre habrá un peligro de muerte real para los PJs. Desde el momento en el que tiras un dado, las probabilidades entran en juego, y el azar escapa a cualquier posibilidad de control.

Sin embargo, hay formas de minimizar estos riesgos. Te aconsejamos que no trates de solventar inmediatamente todas las situaciones conflictivas que has incluido en la partida; no plantees todos los escollos de forma consecutiva, permite a tus PJs disfrutar de lapsos de respiro, deja que se recuperen de sus heridas, ofréceles vías de escape. El que logra huir,

podrá volver a acometer el intento. Incluso cuando se fracasa en una misión, ésta se puede volver a abordar semanas más tarde. Mientras hay vida, hay esperanza, y el *Master* puede hacer que, durante una partida, el tiempo transcurra muy rápido o muy lento: a veces, una hora dentro del juego puede representar toda la tarde. En otras ocasiones, el *Master* puede decidir que en apenas unos segundos de narración, las semanas, meses o años del calendario necrita vuelen.

7º Consejos Finales

Como *Master* te vas a encontrar con multitud de dificultades e imprevistos. Tus jugadores darán rienda suelta a su imaginación y te pedirán –o harán– cosas que no estaban previstas en tu partida y que, muy posiblemente, ni siquiera se recojan en este reglamento. Para resolver esta clase de situaciones tendrás que recurrir al ingenio y a tu experiencia –sobre todo a esta última–.

Una práctica muy extendida es que el *Master* oculte sus tiradas. Esto no significa que pueda hacer trampas impunemente... aunque así sea. Recuerda que el objetivo es pasarlo bien, y si para conseguirlo, desde tu posición de *Master*, tienes que ser "creativo" en la interpretación de tus propias tiradas... pues bueno, para eso eres el que dirige. Además, habrá acontecimientos previstos en tu partida que deban ocurrir indefectiblemente.

Dirigir una partida es un trabajo duro, pero ofrece una gran recompensa. Te encontrarás con dificultades y muchos desacuerdos –sobre todo cuando tus jugadores se vean perjudicados–. Sin embargo, en las situaciones en las que el criterio del *Master* entre en conflicto directo con el de los jugadores, debe prevalecer sin excepción la regla universal del rol: el *Master* siempre tiene la última palabra; el director de juego es el dios del universo en cuestión, y lo que diga va a misa –¡y a callar todo el mundo!–.

Para concluir, os ofrecemos el último consejo, tal vez el más importante de todos: deléitate como *Master*. De ti depende que tus jugadores se sumerjan en el universo fantástico que controlas. Cúrrate las partidas, no sólo en el fondo, sino también en la forma. Pon música acorde con cada momento del juego, tétrica para las escenas de tensión, y más frenética durante los combates. Un tono de voz y un lenguaje corporal apropiados, así como la adopción del carácter particular de cada PNJ, serán elementos determinantes durante la interpretación de los mismos. Tómate tu tiempo para describir el entorno y la atmósfera en los momentos clave de la partida. Al fin y al cabo, ¡Cuanto más te imbuyas tú en la historia, más lo harán tus jugadores!

–Así que éste es el fin; ésta es la manera en la que acaba.
–Supongo que la culpa es mía ya que no me lo esperaba.
–No consigo entender cómo pudiste hacer algo así.
–No sé qué hice mal, pero sé sincera conmigo y di:
¿Acaso es mucho lo que pido? Sólo otra oportunidad,
solamente un instante, un segundo, un eco en la eternidad. Ven, deja que te lo explique, te lo contaré una vez más.
–No hace falta, estoy segura de que nunca lo conseguirás.
–¡Qué osadía! ¡Qué atrevimiento! ¡Qué insolencia! ¡Qué arrogancia! ¡Que me juzgues roza los límites de mi tolerancia!
–No te juzgo, pero no se pueden cambiar nuestros actos.
–¡Ja! Mortal, citas a mi padre en términos exactos. Mas dime qué puedo hacer si no aprovechar esta euforia e intentar enmendar mi error mientras me quede memoria.

–Lo único que puedo hacer por ti es relatar tu historia.

"El Buen Hijo" - Fragmento de la entrevista de Ian Nyza a Sion.

GLOSARIO DE TABLAS

T01 - Tabla de Dificultad (103)
T02 - Tabla de Niveles Enfrentados (104)
T03 - Tabla de Niveles Épicos (106)
T04 - Límites de Edad por Cultura (109)
T05 - Modificador por Edad (110)
T06 - Especializaciones por Edad (113)
T07 - Lemas de la Actitud de Avaricioso y Ruin (115)
T08 - Lemas de la Actitud de Bondadoso y Pacífico (115)
T09 - Lemas de la Actitud de Egoísta e Independiente (116)
T10 - Lemas de la Actitud de Fanático y Sectario (116)
T11 - Lemas de la Actitud de Idealista y Utopista (116)
T12 - Lemas de la Actitud de Ilustrado y Terco (116)
T13 - Lemas de la Actitud de Líder y Valiente (116)
T14 - Lemas de la Actitud de Manipulador y Maquiavélico (116)
T15 - Estímulos por Causas Naturales (117)
T16 - Estímulos por Causas Sobrenaturales (117)
T17 - Tabla de Traumas (118)
T18 - Tabla de Obsesivo Compulsivo (119)
T19 - Tabla de Fobias (119)
T20 - Características Generales (131)
T21 - Puntos por Cultura para Características Generales (131)
T22 - Puntos por Edad para Características Generales (131)
T23 - Características Mixtas (133)
T24 - Tabla de MD y MM (133)
T25 - Habilidades Generales (135)
T26 - Puntos por Cultura para Habilidades Generales (135)
T27 - Puntos por Edad para Habilidades Generales (135)
T28 - Habilidades Comunes de Agilidad (137)
T29 - Habilidades Comunes de Comunicación (137)
T30 - Habilidades Comunes de Conocimiento (138)
T31 - Habilidades Comunes de Manipulación (139)
T32 - Habilidades Comunes de Percepción (140)
T33 - Habilidades Comunes de Subterfugio (141)
T34 - Resultados Críticos de Características y Habilidades (145)
T35 - Resultados de Pifias de Características y Habilidades (145)
T36 - Tabla de Vida (150)
T37 - Tabla de Muerte (150)
T38 - Valor de las Monedas (307)
T39 - Niveles de Disponibilidad (308)
T40 - Artículos de Hospedaje (308)
T41 - Artículos de Alimentación y Provisiones (309)
T42 - Suministros (310)
T43 - Artículos de Equipamiento (312)
T44 - Artículos de Vestir (313)
T45 - Artículos Variados (313)
T46 - Licencias, Títulos y Permisos (315)
T47 – Papiros de Técnicas Marciales (317)
T48 - Propiedades y Grandes Construcciones (318)
T49 - Vehículos de Transporte (319)
T50 - Artículos Mágicos (319)
T51 - Artículos Místicos (320)
T52 - Listado de Armas a Mano Vacía (324)
T53 - Listado de Cuchillos (324)
T54 - Listado de Espadas (325)
T55 - Listado de Mazas y Hachas (325)
T56 - Listado de Bastones (326)
T57 - Listado de Látigos y Flagelos (326)
T58 - Listado de Cuerdas y Cadenas (326)
T59 - Listado de Arcos y Ballestas (327)
T60 - Listado de Armas Arrojadizas (327)
T61 - Listado de Escudos (327)
T62 - Listado de Corazas (328)
T63 - Listado de Propiedades de Arma Generales (328)
T64 - Listado de Armas Mágicas (330)
T65 - Listado de Corazas Mágicas (331)
T66 - Listado de Armas Místicas (331)
T67 - Listado de Corazas Místicas (332)
T68 - Modificador por Edad Animal (332)
T69 - Listado de Animales de Monta (333)
T70 - Listado de Animales Domésticos y de Corral (334)
T71 - Listado de Animales Salvajes (334)
T72 - Secuencia normal en un Turno de Combate (337)
T73 - Cansancio por Técnica (338)
T74 - Resultados de Impactos Críticos del Combate (339)
T75 - Resultados de Pifias del Combate (339)
T76 - Valentía en el Combate (340)
T77 - Modificadores al Valor (340)
T78 - Modificadores al Impactar en Combate (340)
T79 - Tabla de Localización de Impacto (341)
T80 - Tabla de Dificultad al Disparar (348)
T81 - Modificadores al Impactar a Distancia (348)
T82 - Resultados Críticos del Combate a Distancia (349)
T83 - Resultados de Pifias del Combate a Distancia (349)
T84 - Modificadores para PJ Cubierto Parcialmente (373)
T85 - Modificadores del Ritual (380)
T86 - Disponibilidad y Elaboración de Amalgamas (381)
T87 - Resultados Críticos de la Brujería (382)
T88 - Resultados de Pifias de la Brujería (382)
T89 - Aprendizaje y Memorización de Invocaciones (383)

Información Personal

Jugador		Descrip. y Aspecto Físico		Edad	
Personaje				Alineamiento	
Raza				Deidades	
Género				Profesión	
Origen				Ocupación	
Cultura				Bolsa/Erarios	

Actitud y Psicología

Lemas

	○○○○
	○○○○
	○○○○
	○○○○
	○○○○
	○○○○
	○○○○

Traumas

Estímulos Superados

Estímulos No Superados

Trasfondo

Anécdotas Justas

Anécdotas Injustas

El Secreto

La Obligación

Inventario

Objeto	Objeto/Cualidad

Armas

Arma	Distancia	Daño	Salvación	CON	CAP	Proyec.	Propiedades

Corazas

Coraza	Piezas	Salvación	SIC	CON	CAP	Propiedades
	C T Bd Bi Pd Pi					
	C T Bd Bi Pd Pi					
	C T Bd Bi Pd Pi					

Información Personal

Jugador			**Edad**
Personaje			**Alineamiento**
Raza			**Deidades**
Género			**Profesión**
Origen			**Ocupación**
Cultura			**Bolsa/Erarios**



Actitud y Psicología

Lemas

Traumas

Estímulos Superados

Estímulos No Superados

Trasfondo

Anécdotas Justas

Anécdotas Injustas

El Secreto

La Obligación

Inventario

Objeto	**Objeto**/Cualidad

Armas

Arma	Distancia	Daño	Salvación	CON	CAP	Proyec.	Propiedades

Corazas

Coraza	Piezas	Salvación	SIC	CON	CAP	Propiedades
	C T Bd Bi Pd Pi					
	C T Bd Bi Pd Pi					
	C T Bd Bi Pd Pi					

Características Generales

CAR	PX	Mod	**CON**	PX	Mod	**DES**	PX	Mod			
FU	PX	Mod	**IN**	PX	Mod	**INT**	PX	Mod			
POD	PX	Mod	**VAL**	PX	Mod						

Habilidades Generales

AGI	PX	Mod	COM	PX	Mod	CO	PX	Mod
MAN	PX	Mod	PER	PX	Mod	SUB	PX	Mod

Habilidades y Dones

Habilidad / Don	CL	ESP.	A/A	VA	DEP.
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			
		e e			

Habilidades de Combate

Técnica Marcial	A/A	CAN	VC

Características Mixtas

A/A ____ **CAP** ____ / ____

MDaño ____ **MMana** ____

Puntos de Vida (PV)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

PC ____ / ____ **PCOR** ____ / ____

Habilidades Comunes

AGILIDAD								
Acrobacias	e	e	a	Escalar	e	e	a	
Atrapar	e	e	a	Montar	e	e	a	
Bailar	e	e	a	Nadar	e	e	a	
Caer	e	e	a	Remar	e	e	a	
Contorsiona.	e	e	a	Rodar	e	e	a	
Correr	e	e	a	Saltar	e	e	a	
Equilibrio	e	e	a					
COMUNIACIÓN								
Actuar	e	e	a	Mentir	e	e	a	
Asustar	e	e	a	Negociar	e	e	a	
Cantar	e	e	a	Narrar	e	e	a	
Empatía	e	e	a	O. Informa.	e	e	a	
Interrogar	e	e	a	Oratoria	e	e	a	
Intimidar	e	e	a	Seducir	e	e	a	
CONOCIMIENTO								
Animal	e	e	a	Medicina	e	e	a	
Escribir	e	e	a	Mineral	e	e	a	
Estrategia	e	e	a	Mitología	e	e	a	
Folclore	e	e	a	Mundo	e	e	a	
Historia	e	e	a	Náutica	e	e	a	
Humano	e	e	a	Ocultismo	e	e	a	
I. Propiedad	e	e	a	Protocolo	e	e	a	
Idiomas	e	e	a	Sobrenatu.	e	e	a	
Ingeniería	e	e	a	Tasar Obje.	e	e	a	
Len. Signos	e	e	a	Vegetal	e	e	a	
Mecánica	e	e	a	Venenos	e	e	a	
MANIPULACIÓN								
Cetrería	e	e	a	Pastorear	e	e	a	
Cocinar	e	e	a	Pintar	e	e	a	
Crear	e	e	a	P. Auxilios	e	e	a	
Crear Instru.	e	e	a	Registrar	e	e	a	
Crear Medi.	e	e	a	Tocar Ins.	e	e	a	
Desollar	e	e	a	Torturar	e	e	a	
Falsificar	e	e	a	Trampear	e	e	a	
Forjar	e	e	a	Trilero	e	e	a	
F.Cerraduras	e	e	a	Usar Objeto	e	e	a	
Hurtar	e	e	a	Uso Cuerdas	e	e	a	
PERCEPCIÓN								
Buscar	e	e	a	Orientar	e	e	a	
Escuchar	e	e	a	Otear	e	e	a	
Gustar	e	e	a	Rastrear	e	e	a	
Leer Labios	e	e	a	Reflejos	e	e	a	
Oler	e	e	a	Tocar	e	e	a	
SUBTERFUGIO								
Camuflarse	e	e	a	Ocul. Objeto	e	e	a	
Disfrazarse	e	e	a	Sigilo	e	e	a	
Esconderse	e	e	a					

LISTA DE INVOCACIONES

Invocación	Tipo	POD	VA	A/A	Tiempo	Ritual	Dura.	Amalgamas
•								
•								
•								
•								
•								

Invocación	Tipo	POD	VA	A/A	Tiempo	Ritual	Dura.	Amalgamas
•								
•								
•								
•								
•								

Invocación	Tipo	POD	VA	A/A	Tiempo	Ritual	Dura.	Amalgamas
•								
•								
•								
•								
•								

Invocación	Tipo	POD	VA	A/A	Tiempo	Ritual	Dura.	Amalgamas
•								
•								
•								
•								
•								

SM

El rol que soñamos.



Versión 1.1 Febrero de 2018

ERRATAS

Esta sección describe los cambios oficiales de reglas del juego de rol *Shadow Mirror*. Las modificaciones se presentan en *cursiva*.

• Pag. 104, segunda columna, párrafo tercero. Debería decir lo siguiente:
Si os dais cuenta, la diferencia entre el RN y su crítico o su pifia, ¡es de sólo nueve puntos!

• Pag. 105, primera columna, párrafo primero. Debería decir lo siguiente:
Las Pifias funcionan de la misma manera pero en el sentido inverso: cuando el jugador saca un 1 en el D10. Para un RN 3, la Pifia será a partir del 13 -se leería "uno tres"- y resultados inferiores; el 14 sería un fallo normal. Si el RN fuera 6, la Pifia comenzaría a partir de 16 y siguientes, siempre en sentido decreciente -15, 14, 13...-.

ACLARACIONES

Esta sección aporta anotaciones que permitirán una mayor compresión del manual de rol *Shadow Mirror*.

Sobre las tiradas abiertas en lo chequeos

Como indica el manual, existen dos tipos de tiradas abiertas, las positivas como resultado de un 0 y las negativas como resultado de un 1. Siempre que salga uno de estos dos resultados la tirada se considera abierta y se vuelve a tirar. En ningún caso se puede obtener un resultado abierto positivo y abierto negativo en una misma tirada. Es decir, si se obtiene un 0 como primer resultado los siguientes se consideran valores numéricos, incluido el 1. Imaginémonos que el RN de una acción es 7, y obtenemos en la primera tirada 0, de salir en la siguiente tirada 1 se consideraría un valor numérico normal -en tal caso 01-. Mismo proceder tendría en el caso de obtener en la primera tirada 1, de salir 0 en la siguiente tirada se consideraría como un valor numérico más -en este caso 10-. Los ceros de una misma tirada abierta positiva siempre te obligan a volver a tirar y los unos de una misma tirada abierta negativa también.

El desarrollo ascendente de una tirada abierta positiva sería éste: 01, 02, 03, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 001, 002, 003, 004, 005, 006, 007, 008, 009, 0001, 0002, 0003, ...

El desarrollo descendente de una tirada abierta negativa sería éste: 10, 19, 18, 17, 16, 15, 14, 13, 12, 110, 119, 118, 117, 116, 115, 114, 113, 112, 1110, 1119, 1118, ...

¿Pero cual sería el crítico y la pifia para el RN 7? El crítico estaría siempre 9 números por encima del RN, en este caso sería el 07. Si los resultados al tirar el dado fueran 7, 8, 9, 01, 02, 03, 04, 05 o 06 se realizaría con éxito la acción, pero si se obtuviese 07, 08, 09, 001, 002, 003 y sucesivos la acción habría tenido un resultado crítico. Del mismo modo la pifia estaría siempre 9 números por debajo del RN, en este caso sería 17. Si los resultados al tirar el dado fueran 6, 5, 4, 3, 2, 10, 19 o 18 se fallaría automáticamente la acción, pero si se obtuviese 17, 16, 15, 14, 13, 12, 110 y sucesivos la acción habría tenido un resultado de pifia.

¿Y para un RN 05, cual sería el crítico y la pifia? El crítico estaría 9 números por encima, en este caso sería el 005. Si los resultados al tirar el dado fueran 05, 06, 07, 08, 09, 001, 002, 003 o 004 se realizaría con éxito la acción, pero si se obtuviese 005, 006, 007, 008, 009, 0001 y sucesivos la acción habría tenido un resultado crítico. Del mismo modo la pifia estaría 9 números por debajo del RN, en este caso sería 5. Si los resultados al tirar el dado fueran 04, 03, 02, 01, 9, 8, 7 o 6 se fallaría automáticamente la acción, pero si se obtuviese 5, 4, 3, 2, 10, 19, 18, 17 y sucesivos la acción habría tenido un resultado de pifia.

Obra *Shadow Mirror*.
Copyright © 2017 Jorge Jesús Alonso y J. F. Joya. All rights reserved.