

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

RuneQuest: otros Secretos de Glorantha

La Piedra Argén

Es un misterio cómo es capaz de surgir la magia en tan grandes cantidades en el mundo de Glorantha, y más aún el cómo se mantiene un equilibrio en el cual el aumento de Magos, Teistas y Espiritualistas, así como los antiguos y temidos Arcanos Aprendices de Dioses, los misteriosos Mentalistas, los Dragones y los Druidas no provoquen una super explosión de poder que arrase el mundo. La magia es la vida de Glorantha, y como tal, la Señora Eterna ha de mantenerla en constante flujo, pero la Naturaleza es sabia, y para evitar problemas de tipo cataclísmico ideó el sistema apropiado. La "válvula de escape" para que la magia no sobrecargase el mundo es la llamada Piedra Argén.

La piedra Argén es un mineral tan extraño como un misterio es su origen. Se sabe que existe, pero no se conoce su cantidad. Es de un color metálico oscuro, sin brillo, y a su alrededor es imposible que nada crezca de forma sana. Se sabe que pequeñas cantidades son suficientes para anular la magia de un pequeño conjuro, aunque también son susceptibles de agotar el alma de su portador cuando éste las lleva mucho tiempo. Es totalmente opuesta a la Piedra Auténtica, la fuente de la magia. Una la da, la otra la quita.

La Piedra Argén es un mineral prohibido por todos los practicantes de la magia, ya que niega todo aquello por lo que ellos trabajan y viven, y aunque es un producto de la naturaleza, la consideran un "regalo" del Caos, aunque éste puede verse más afectado que un ser normal debido a su origen. La Piedra Argén, aun así, no es un mineral insaciable y ávido de magia. Normalmente, pequeños trozos de mineral, al absorber dos o tres PM se vuelven de un extraño color bronceo, y su poder de absorber magia se anula, por estar saciado su nivel de absorción.

La piedra Argén absorbe magia a la tasa de 1 PM por hora, pero si se la bombardea con magia, y ésta rebasa su nivel de absorción, la piedra primero adopta un color bronceo, y después se convierte en polvo. De forma común, la Piedra Argén tiene un nivel de absorción de magia de 1 PM por cada 0.2 CAR que posea. Así, una Piedra de CAR 2.5 absorberá un máximo de 12 PM antes de volverse color bronce, y 13 PM la convertirían en polvo.

Una nota más. Los temidos Tecnólogos poseen una generosa reserva de este mineral, que han ido extrayendo de la tierra para su estudio, y que, una vez averiguadas sus propiedades, esperan explotarlo en un futuro no muy lejano.

Antes comenté que la Piedra Argén dañaba aún más a los seres Caóticos que a los seres naturales. Ciertamente. Cuando un Caótico se encuentra cerca de una Piedra, además de sufrir la característica pérdida de PM, cada hora que pase con la piedra tiene un 10% acumulable de que la piedra elimine de él un Rasgo Caótico. Cuando la piedra termina de absorber PM y está saciada de un caótico al que también ha absorbido rasgos malignos, se vuelve de color gris ceniciento y se desvanece en el aire. Es el cambio que el Caos produce en todo. Todo lo que toca lo destruye.

Tecnólogos.

La raza de los tecnólogos, es un reducido grupo de ateos con unos avanzadísimos conocimientos en las Ciencias Exactas (Matemáticas, Geometría, etc.) e Inexactas (Física, Química, Biología, Mecánica, etc.), tantos que son capaces de lograr los mismos efectos que la magia, con la Tecnología. Los Tecnólogos conocen la cirugía, y son capaces de fabricar modernas máquinas de trabajo. Ha de destacarse que los tecnólogos son una raza exterior a Glorantha, y que son vistos en contadas ocasiones. Podría decirse que los tecnólogos son alienígenas o extraterrestres.

Su apariencia es la de humanos de rostros inexpresivos y piel grisácea, cuya única meta es la experimentación ininterrumpida, y la recopilación de datos. Los tecnólogos son seres sin sentimientos, fríos y calculadores, que sólo viven para experimentar y calcular, calibrando las consecuencias. No se conoce con exactitud ninguna fortaleza expuesta en los mapas de viaje gloranthanos, pero hay rumores de una fortaleza en el sudeste de Palmatela, y avistamientos en las Islas Orientales, en los límites del sur, y en algunas islas perdidas cerca de la Fuente de Magasta.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Poderes Genéticos.

Los Transformados.

(Hermosa Parida, opcional, por supuesto. Sólo aptas para fanáticos del Márvel, que deseen dar un toque de multiverso a RuneQuest)

Cuando los Tecnólogos se dedicaron a experimentar, no calibraron los resultados de sus experimentos. Más allá de la comprensión de los habitantes de Glorantha, sus experimentos tecnomágicos crearon nuevas y diferentes evoluciones de las distintas razas gloranthanas. Pero la gran versatilidad humana y su gran potencial hizo de esta raza una de las preferidas por los tecnólogos, quienes se dedicaron a manipular sus cuerpos como los de un conejillo de indias cualquiera.

Desgraciadamente para los tecnólogos algo salió mal en sus experimentos, y gran cantidad de "experimentos" escaparon, y se liberaron en Glorantha. Muchos de ellos conviven como seres humanos normales, y cuando muestran sus habilidades "especiales", todo es atribuido al gran potencial de la magia en Glorantha, pero la realidad es otra...

Poderes de algunos de los Transformados:

@Capacidad de convertir la piel en metal orgánico, ganando 24 PA por localización, doblar la FUE y aumentar +10 TAM en concepto de peso. La habilidad se activa en el MR-DES de cualquier asalto, y se mantiene hasta que el transformado desee volver a su estado "natural". En este estado, el transformado no necesita respirar y, además no perderá PG por asalto por heridas realmente terribles.

@Factor de Curación, que permite regenerar 1 PG por localización y asalto, 2 si la herida es grave y 3 si es letal, desde el momento en que la herida es infligida. Este factor permite regenerar miembros amputados, excepto si es la cabeza la que es amputada, con lo que el transformado moriría automáticamente. Esta habilidad es innata y no necesita ser activada. Si el transformado muere, la habilidad se desconecta. El Factor de Curación también permite eliminar cualquier veneno o toxina del cuerpo a la tasa de 1 POT por turno, y además provee a su portador de +5 CON en concepto de enfrentarse a la POT de la toxina, para ver si afecta mucho o poco al organismo. Este poder cancela la pérdida de PG por asalto a causa de heridas terribles, ya que regenera los tejidos para evitar esta traumática experiencia a un ritmo alarmante.

@Capacidad de absorber la luz de Yelm para convertirla en rayos ópticos de energía. Cada minuto de exposición al sol permite al transformado generar rayos ópticos durante un turno. Esta capacidad no se desconecta si el transformado no la usa, sino que es acumulativa. Cada asalto de combate, el transformado puede disparar rayos a la Tasa de Fuego de 1/MR, desde el MR-DES, como las Armas Arrojadizas. Dichos rayos pueden ser de intensidad variable:

#Daño de 1D8 permite usar la habilidad durante 4 turnos.

#Daño de 3D8 permite usar la habilidad durante 1 turno.

#Daño de 5D8 permite usar la habilidad durante 10 asaltos.

El transformado puede disparar en un intervalo de Alcance Efectivo de 200 m. y Alcance Máximo de 600 m. para Proyectiles. Si el transformado lo desea, puede generar un rayo continuo desde el MR en que lo lance hasta el final del asalto, Concentrándose para lograrlo (INTx3).

@Capacidad de transformar objetos sólidos en energía explosiva de impacto. Cada CAR que el transformado convierta en energía posee un daño explosivo de 1D6. Así, si el transformado "carga" una piedra de 3 CAR con energía y la lanza, ésta hará un daño al impactar de 3D6 puntos. El daño se reduce en 1D6 por metro de distancia a la explosión, y alcanza a 1D3 localizaciones para proyectil contiguas. El cargar un objeto requiere 1 MR por CAR, y puede realizarse una carga máxima de 10 CAR (de un solo objeto o de varios objetos sujetados) por asalto. Es preciso Arrojarlos para que golpeen, y el Alcance Efectivo y Máximo del objeto es igual a la FUEx6-CAR del objeto :4 de Alcance Efectivo, y a la FUEx6-CAR del objeto :3 de Alcance Máximo (esta regla puede aplicarse para calcular el alcance de un objeto cualquiera arrojado).

@Agilidad sobrenatural. Acrobacia Innata al 100%, +15 DES y aumento de un 50% básico en Saltar, Trepar, Bailar, Esquivar y Arrojar.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

@Capacidad de absorber la luz de Yelm para convertirla en energía mecánica corporal. Mientras el transformado está expuesto al sol, se rodea de un aura negra de energía y su FUE se triplica. Además, la energía absorbida puede proyectarse en forma de rayos de energía calórica (INTx3 para impactar) de 1D8 ptos. de daño, perdiendo con cada rayo 1 pto. de FUE solar, recuperable después de 1 minuto de exposición solar.

@Habilidades mentales paranormales. Capacidad para la telepatía, telequinesia, telemetría, psicoquinesia, etc. La INT del transformado aumenta +5 puntos con este poder. Dicha INT puede utilizarse: duplicada, como FUE para mover objetos o a uno mismo; como PA para detener ataques físicos; como PM para detener ataques mágicos dirigidos contra la mente, sumada a los PM originales; enfrentada a la INT de otro ser, puede utilizarse como lazo mental, telepatía o control mental (para esto último es necesario Concentrarse durante cada asalto para no perder el control mental); etc. Algunos transformados pueden incluso manifestar sus poderes psíquicos como armas de energía mental de MR-2, que golpean a sus blancos con un daño igual a la INT de sus controladores, y si la localización golpeada es la cabeza, y el blanco no supera una tirada de resistencia de (PER:2)+INT contra el daño absorbido, éste caerá en un estado de coma durante un día completo.

@Capacidad de convertir la humedad ambiental en hielo puro, a la tasa de 1 m.c.c. por punto de PER y asalto, y de convertir este hielo, controlando su forma (Concentración), en objetos sólidos. Posibilidad de concentrar esta humedad en rayos helados (INTx3 para que se alcance al blanco, con un Alcance Efectivo de 100 m., y un Alcance Máximo de 300 m.) de 1 pto. de daño por frío por m.c.c.

@Capacidad de absorber la energía radiactiva del cosmos (o la magia), y convertirla en rayos de energía calórica muy potentes. El transformado puede lanzar rayos a la tasa de 1/MR, con un daño de 1D10, 3D10 o 5D10. El transformado también puede contener un rayo de energía durante un asalto completo, desde el MR que lo lanza (MR-DES, hasta el final del asalto, Concentrándose para alcanzar al blanco). El alcance efectivo del rayo es 300 m., y el máximo 900 m.

@Capacidad de absorber la energía que se le lanza, y devolverla en rayos de igual potencia. El transformado posee una capacidad de almacenaje de energía ilimitado, pero para poder absorber dicha energía, debe estar consciente y saber que va a ser atacado por rayos de energía. El Alcance Efectivo de los rayos de energía será 250 m. y el Máximo será 500 m. El transformado no podrá generar rayos por sí mismo. La energía es almacenada en "dados". Cada rayo que le alcance, y que tenga un número de dados de X caras, será almacenado como +Y Dados de X caras para lanzar en energía. Ejemplo. Al transformado nº 8 le alcanza una descarga de energía de 5D6. Éste absorbe la energía en forma de 5D6 de daño, sin perder PG por ello. Desde ese momento, el transformado podrá lanzar hasta 5D6 puntos de daño en un rayo, o 5 rayos de 1D6 cada uno, o combinaciones de D6. De la misma forma ocurre para los D8, D10, D4, etc. cada dado de distintas caras será almacenado en una reserva de energía diferente. Alcanzar a un blanco requiere INTx3 para lograrlo.

@Capacidad de generar poderosas ondas sónicas de alta o baja frecuencia. Las ondas de alta frecuencia se utilizan para destruir objetos físicos rígidos como la piedra, minándoles 1 PA por punto de daño recibido que supere sus PA. O cada 6 puntos de daño que reciba una construcción perderá 1 punto de estructura (como los barcos). Además, las ondas sónicas de baja frecuencia sirven como golpes de impacto físico contra criaturas, causándoles 1D8 ptos. de daño que sólo absorberán las armaduras blandas y orgánicas. Las ondas sónicas de alta frecuencia dañan el oído y destruyen automáticamente cualquier estructura cristalina sin PA. En caso de poseer PA, la estructura recibirá 1D10 ptos. de daño. Aquellos que posean oído normal recibirán 1D3 ptos. de daño a su cabeza. Quienes tengan el oído muy fino, 1D4. Cada pto. de PER que posea el transformado causará el daño explicado en D3, D4, D10 o ptos. estructurales. Cada 2 PER de más añaden +1D daño o +1 pto. de daño estructural a este daño sónico. El rayo sónico se lanza y causa su daño en el MR-DES del asalto de combate y se mantiene durante todo el asalto. Todos los que no reciban daño por sonido agudo, deberán tirar CONx3 o quedarán aturdidos éste asalto completo. El Alcance Efectivo cónico del rayo es de 100 m. de largo y 20 de ancho en el extremo, o bien 300 m.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

y 60 de ancho, como Alcance Máximo. Utilizar el rayo sónico de forma adecuada, y que alcance a su blanco, requiere una tirada de INTx3.

@Vuelo a la tasa de PER m./MR del transformado. Éste podrá transportar su FUE en TAM sin menguar su velocidad, o su FUEx6 en CAR. Cada TAM sobre su FUE o cada 6 CAR sobre su FUEx6 disminuirán la tasa de vuelo en -1 m./MR.

@Capacidad de teletransporte en el MR-DES del asalto de combate, a una distancia máxima en metros igual a la PER del transformado. El teletransporte puede ser en cualquier dirección. Sólo puede hacerse una vez por asalto.

@Capacidad de Inflamarse con un aura de energía, que provee de +30 PA a todas las localizaciones de daño, y dota de una capacidad de vuelo igual a la PERx5 en m./MR. Cualquier cosa, animal o persona que el transformado toque o transporte, y que no exceda de su FUE, será igualmente protegida por este aura (sólo una persona). El transformado puede lanzarse contra un enemigo, causándole un daño de TAMx5 +Mod. Daño ptos. de daño.

@Capacidad de volverse incorpóreo como un fantasma, perdiendo sólo el TAM (densidad corporal), pero no así todas las demás características. El transformado podrá tocar un objeto sólido de no más de su TAMx3, y volverlo también intangible. En este estado, sólo la magia puede dañar al transformado. Éste también tiene la capacidad de "caminar" sobre el aire. El transformado puede atravesar objetos sólidos, pero no puede olvidar que, aunque sea incorpóreo, necesita respirar. Cuando se encuentre dentro de un objeto sólido, el transformado deberá hacer las mismas tiradas que las que haría si estuviese bajo agua, si no quiere ahogarse. El transformado debe hacer una tirada de Concentración por turno, o su poder se desvanecerá. El poder se puede activar en el MR-DES del asalto de combate.

@Capacidad para absorber energía de la madre tierra, para convertirla en FUE, CON, PER y TAM. Cada asalto en que el poder esté conectado, y el transformado pueda Concentrarse, podrá absorber 1D3 ptos. para añadirlos a una de las anteriores características o 1 pto. para añadirlo a cada una de las características. Este poder, cuando se desconecta, devuelve lo que se ha tomado prestado de la tierra. Los PM aumentados u originales pueden utilizarse para generar rayos de energía de 1D6 ptos. de daño por PM gastado. El Alcance Efectivo de los mismos es 300 m. y el Máximo 600 m. Para alcanzar un blanco, es preciso tirar INTx3.

@Capacidad de polimorfismo de varias formas: a cualquier criatura conocida o de una extremidad. Cada PM que el transformado gasta le permite permanecer mutado en esa forma, adquiriendo todas las características físicas (excepto INT y PER) y mágicas de esa criatura, durante 1 día. El transformado puede regresar a su forma original y volver a su forma mutada en su MR-DES tantas veces como quiera, mientras dura el efecto de su poder. 1 PM (acumulado) permite, también, mutar durante 1 día una extremidad, o hacer surgir nuevas extremidades del cuerpo. La extremidad mutada adquirirá todas las propiedades de aquello en lo que muta, con la salvedad de que el transformado podrá manejarla como si fuera su brazo (en caso de que su extremidad cambie a un peñasco de 100 kg.). Si se trata de nuevas extremidades, éstas, dependiendo de su tamaño y función, poseerán los PG de las extremidades más débiles del mutado, o los de las más fuertes.

Rune Quest.

Buscador de Runas.

El Buscador de Runas es una de las profesiones más antiguas que los seres vivientes han conocido y ya olvidado. Un RuneQuest sólo vive de aquello que puede conseguir por trabajos esporádicos, pero su auténtica profesión es la de la búsqueda y captura de Leyendas benignas o malignas para el mundo.

Todo buen Buscador de Runas que se precie de serlo, debe poseer un absoluto control de sí mismo y sus emociones, deponiendo todo ante su trabajo, por muy importante o repercutor que sea para su vida futura. Un Buscador de Runas, por tanto, muere sin esposa ni descendencia.

Su nacimiento se remonta a los albores del nacimiento de las razas inteligentes. Entre ellas, nació un ser que, siendo educado por los mismos dioses, cuando aún antes vivían en armonía, decidió recopilar todo aquello que resultase excepcional, por no decir "Mítico" o "Divino", en

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

carácter de información, y aislado del desconocimiento, avaricia y fascinación por todo aquello que otorgase poder. Desde este momento y hasta la actualidad, la profesión de Buscador de Runas ha ido pasando de persona a persona, sin distinción de raza o sexo, y toda aquella información y objetos recopilados a lo largo de los siglos están poderosamente guardados en un lugar cuya posición sólo conoce aquel que los guarda. Por ello nunca se puede unir sentimentalmente a ninguna persona, ya que posiblemente la información del lugar con toda su vastedad de información y poderosos tesoros puede pasar a malas manos.

El RuneQuest tiene acceso a toda la magia que necesite, ya sea espiritual, divina o hechicería, sin ningún tipo de restricción, pero sólo es permisible magia benigna o neutral. También posee la mayor biblioteca de conocimientos que existe sobre la faz del mundo, recopilados a mano por cada generación de RuneQuest, con libros de todo tipo, en los que está contenida toda la sabiduría posible (Idiomas, Razas, Leyendas), y que hasta los más sabios de Lhankor Mhy anhelarían poseer.

Sin embargo, aunque el Buscador de las Runas es privilegiado en cuanto a poder acceder a todo el conocimiento sagrado de los dioses, no puede inmiscuirse en asuntos en los que los dioses queden enredados de forma directa, pues su misma posición le exige mantenerse al margen de ellos.

Un Buscador de Runas debe poseer como requisitos fundamentales una perfecta salud física y mental, en plenitud de facultades, para soportar las arduas tareas que requiere sufrir esta profesión.

Las recompensas únicas que un RuneQuest consigue tras una empresa lograda son la satisfacción del deber cumplido, y la seguridad de que nadie podrá hacer mal uso de los objetos custodiados.

La marca que más claramente señala a un Buscador de Runas es un tatuaje en forma de libro abierto con una llama iluminándolo encima, que está grabado sobre el corazón (la piel sobre el mismo), y que le permite transportarse místicamente desde cualquier lugar hacia el Santuario Secreto del Buscador de Runas.

La Orden de Caballería de los Dragorhum.

Los llamados Caballeros Dragorhum son una antigua orden de Caballería, caracterizada por ocuparse de resolver asuntos nada comunes dentro del nada común mundo Gloranthano. Sirven al Emperador Dragón Godunya, y al Sendero del Dominio Inmanente. Estos peligrosos caballeros son conocidos por su pericia en el combate y sus grandes logros en las dotes arcanas, de aspecto bélico y/o dañino. Tareas como reclutar para su beneficio a posibles futuros héroes que podrían ponerse en contra de Godunya y su religión; rastrear la pista a leyendas de renombre o valiosas por su contenido en poder, etc. son asignadas a este cuerpo de elite sin reparos, y éste las cumple sin vacilar, o muere en el intento. Y esto último se ha dado pocas veces.

La apariencia particularmente peculiar de los miembros de esta Orden es la de fornidos hombres de largas cabelleras, sueltas o lánguidamente recogidas en colas por finos alambres de plata u oro, que exhiben en sus rostros barbas y bigotes cuidados. Su armadura consta de un pectoral de coraza, una camisa de malla, unas grebas de coraza y un yelmo de la misma armadura, en forma de fauces de dragón. Toda la coraza suele ir acolchada. Su emblema heráldico es un dragón negro, rodeado de llamas verdeazuladas. Sobre su armadura portan capas y capuchas que ocultan sus emblemas para pasar desapercibidos.

Las armas típicas que usan no pasan de:

una espada ancha y una bastarda, un escudo de heraldo, varios cuchillos arrojadizos y dagas, un arco largo y flechas, y una espada de doble puño.

Normalmente suelen llevar espada ancha y bastarda en vez de bastarda y doble puño, además de eliminar los cuchillos arrojadizos. El equipo completo es el anteriormente mencionado. Sólo se pertrechan así en misiones especialmente peligrosas. Su magia está prácticamente restringida al uso exclusivo de Maldiciones. Pero éste uso lo tienen muy perfeccionado, debido a que es la magia más dañina a largo plazo. También suelen usar algo de hechicería. Los componentes de esta orden son exclusivamente humanos, cuyas características son 2D6+6 para

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

todo. En esta orden sólo se admite lo mejor. Las armas y armaduras que porten pueden poseer Encantamientos.

Por su carácter marcadamente hostil, no es aconsejable la creación de Pjs de este tipo.

Las Habilidades de los PNJs Dragorhum son bastante altas, contando entre ellas *Conocimiento Militar*, *Alquimia*, *Explorar* y *Disfrazarse*.

Maldiciones

Reglas y usos específicos

Las Maldiciones son un tema mal incluido en el mundo de RuneQuest, así que, para no desdeñarlas ni dejarlas a un lado, serán tratadas en RuneQuest como un conjuro específico de *Encantamiento*, además de tener en cuenta la explicación que se da en *RuneQuest Básico* (Pag. 101, columna derecha). Este encantamiento se puede utilizar en la Magia Espiritual, en la Hechicería y en la Magia Divina, pero sólo en los cultos pertenecientes al panteón Caótico o al Lunar, y algunos cultos especialmente bélicos, como el Toro Tempestuoso, Humakt, Wachaza o Zorak Zoran.

Las maldiciones pueden ser muy variadas. Aquí sólo se dan algunos ejemplos aunque, por supuesto, la maldición puede ser tan compleja o malvada como el lanzador desee:

Traba Física: El personaje maldito se verá privado de una capacidad física, temporal o permanentemente, y dependiendo de la PER empleada la traba será leve, seria o catastrófica. La traba física puede ser de cualquier índole: dolor, fatiga, enfermedad, coma, o incluso muerte, e imponiendo la acción de estas trabas bajo cualquier condición o condiciones para que actúen.

Ej: Una maldición impuesta al guerrero Kralorelano Hacha de Poder le priva de poder blandir hachas de ningún tipo en un combate, con la penalización de -1 PG general por asalto que blanda una hacha; las demás armas podrán usarse con una penalización de -1 PF "extra" y a -25% en Ataque.

Traba Psíquica: El personaje maldito tendrá problemas en cualquier actividad intelectual, dependiendo de la PER empleada en la maldición. Estos problemas pueden ser hechizos mal formulados, dificultad en la comunicación, pérdida de memoria, shock cerebral, e incluso coma, catalepsia o muerte cerebral.

Ej: Ricard Blandré, brujo maldito de la región sudeste del Imperio Lunar, cada vez que lanza un conjuro ofensivo, éste se le interioriza (el conjuro se manifiesta en el interior de su cuerpo, o en su propio cuerpo), y su potencia y efectos se duplican, provocando en el brujo un shock nervioso que lo deja momentáneamente paralizado, según la magnitud del conjuro lanzado.

Envío o Interacción de Sicarios o Seres Naturales o Extranaturales: El personaje maldito se ve atacado, acosado, conjurado, etc. por cualquier ser que entre en su radio de visión especificado en la maldición, o bien un ser lo persigue constantemente, etc. Debe tenerse en cuenta que las maldiciones son Encantamientos muy especiales por su gran variedad en acción. Todo depende de la imaginación de quien las lance.

Atracción involuntaria de las Fuerzas de la Naturaleza o de la Magia: El personaje maldito ve cómo todos los conjuros ofensivos dentro de su radio de visión se dirigen contra él, las trampas mágicas sólo le afectan a él, aun siendo ya desactivadas, los rayos en una tormenta lo fulminan, etc.

Arma, Objeto o Lugar malditos: Estas maldiciones ya entran en el ámbito de la creatividad del Máster y/o jugadores que hagan uso de una maldición. La PER empleada determinará hasta donde puede llegar el que realiza el encantamiento para imponer las condiciones de éste, su complejidad y magnitud, y su acción.

Ej: Provocar un desprendimiento fortuito sobre un Pj no es lo mismo que hacer volar en pedazos una tumba o castillo que se profane (el Pj activa la maldición), o hacer aparecer (en contra de su voluntad) a un archidiablo, un poderoso Cacodemonio o un príncipe abismal que robe el alma o la vida al Pj y luego desaparezca.

Especificaciones:

La Maldición no es un encantamiento común. No puede romperse simplemente con romper las runas del mismo (lo cual es imposible porque reaparecen unos instantes después de haber sido

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

rotas), las cuales son exclusivamente simbólicas, como una marca específica de la maldición. Las runas aparecen en la piel del afectado o en el lugar maldito, en cualquier parte, pero normalmente no visibles a primera vista.

El encantamiento puede realizarse por contacto o a distancia, siempre que se recuerde el lugar, objeto o persona que se quiera maldecir (normalmente las Maldiciones de lugares se hacen en los mismos, y las de objetos se hacen en presencia de éstos).

La realización de las maldiciones dura tantas horas como PER empleada en las mismas. Durante éste tiempo, el mago deberá ser alimentado y cuidado por otra persona, ya que éste no puede descuidarse en su magia. Si por cualquier motivo la maldición fallase (normalmente una tirada fallida, da igual que sea pifia o no), puede ocurrir cualquier cosa, siempre a criterio del Máster, pero el suceso será de alto riesgo, y sobre todo, espectacular para ser observado.

Al término del *Encantamiento*, el lanzador se encontrará que ha perdido (PER empleada x10) PF, y un pto. de Característica permanente (esto último siempre que el encantamiento sea mortal o muy peligroso). Es el precio a las alianzas temporales con fuerzas oscuras muy peligrosas.

Exorcizar Maldición

1 Punto

Conjuro Divino. Ritual (Ceremonia). Duración Especial (Puntos empleados x1 Hora). Apilable. Un Solo Uso.

Este conjuro lo poseen todas las religiones no Caóticas y contrarias a la Diosa Roja. Cada punto de este conjuro ha de contrarrestar un punto de Maldición. Ha de contrarrestarse la totalidad de los Puntos de Maldición para que ésta remita. Si no se eliminan todos los puntos de la maldición, ésta se mantendrá inactiva un número de días igual a los puntos de Apilación gastados en el exorcismo, tras los cuales la maldición volverá a actuar de forma normal y sin haber perdido potencia.

Analizar Maldición (Lhankor Mhy, Chalana Arroy)

1 Punto

Conjuro Divino. A Distancia. Apilable. Reutilizable.

Este conjuro permite averiguar información sobre una maldición impuesta sobre alguien o algo. Un punto del mismo permite al lanzador del conjuro averiguar que existe una maldición cerca. 3 puntos ya le informarán del lugar y de qué índole es la maldición. Y 8 puntos ya le informarán de la PER empleada para crearla, las condiciones, y su acción global. Se pueden sacrificar PM, además de los puntos de Apilación del conjuro, para superar posibles barreras mágicas que impidan la detección de la maldición.

La Maldición del Gharm

Esta maldición es un ejemplo para Másters de lo que es capaz de conseguir una maligna y poderosa magia. Se necesitan gastar un mínimo de 7 ptos. de PER y una tirada exitosa de Encantamiento. Cuantos más por encima de éstos protegerán la maldición de ser extirpada fácilmente.

*Imaginad un ser de pesadilla: carente de pelo en todo su cuerpo, de color pálido-cetrino, con forma humanoide. Dos grandes orejas puntiagudas coronan su descarnado cráneo. Sus rojos ojos brillantes, ausentes de pupila, pueden taladrar la oscuridad más absoluta en busca de presas. Su goteante hocico canino, con una negra lengua afilada y unos podridos pero afiladísimos dientes se esconde tras un fétido aliento a muerte, y busca saciar un incontenible apetito demoníaco de carne viva inteligente. Su cuerpo ágil, delgado y enjuto, con un torso desusadamente huesudo, esconde un odio incontenible contra todo lo hermoso de cuerpo y alma; su nariz, dos profundos agujeros sobre su podrida boca, rastrea sus presas hasta más allá de lo imaginable. Todo su ser destila tenebrosos olores de podredumbre y maldad, profanos incluso para los profanos. Difícil de herir, casi imposible de matar, vaga día y noche para alimentarse con gente como tú... o como yo. **Memorias de Viejo Argind, muerto, devorado dos días después de terminar su obra: ...A los sicarios del mal. Sus venganzas y maldiciones.***

La transformación que se sufre en la maldición del Gharm dura siete días. Es una maldición tan nefasta que, aunque se mate al maldito antes de tiempo éste terminará sufriendo la

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

transformación a Gharm incluso después de muerto. Un maldito a Gharm comienza por sufrir de paranoia hacia todos y hacia todo. Seguidamente, empieza a adelgazar espantosamente y a sentir una insaciable hambre de carne, que comienza por devorar pequeños animalillos vivos. La piel del maldito palidece, y éste pierde su pelo, y termina variando un poco su tamaño, adoptando una negruzca y afilada dentición, consiguiendo unas afiladas y rezumantes garras, hasta convertirse en un auténtico Gharm. La maldición del Gharm está marcada en la piel por una runa en forma de murciélago negro.

	<i>Características</i>		<i>Valor Medio</i>		
FUE	9D6		31-32	P. Golpe:	25
CON	5D6		17-18	P. Fatiga:	49
TAM	2D6+8		15	P. Mágicos:	17
INT	2D6+6		13		
PER	3D6+6		16-17		
DES	5D6		17-18		
ASP	1D6		3-4		
<i>Armas</i>	<i>MR</i>	<i>BS%</i>	<i>Daño</i>		
Garra D	7	40+22	1D8+2D6+Veneno		
Garra I	7	40+22	1D8+2D6+Veneno		
Mordisco	10	60+22	1D8+2D3		

Habilidades: *Esquivar* 60, *Trepar* 50, *Saltar* 55, *Buscar* 40, *Escuchar* 50, *Oler Presa* 60, *Escondarse* 50, *Deslizarse en Silencio* 60.

Armadura: 2 ptos. de piel correosa.

Notas: Un Gharm usa la tabla de localizaciones de golpe humanoides. Puede ver perfectamente en la oscuridad, y penetrar con su visión la oscuridad mágica como si poseyese un conjuro divino de 4 ptos.

Un Gharm en sus ataques primero intenta impactar con una de sus garras de virulento veneno mágico de POT igual a la CON del monstruo y 3 MR después, si la garra ha golpeado, morder a su víctima. El veneno actúa un asalto después de ser inyectado, y sigue actuando cada asalto, hasta matar a su víctima. Si ésta puede resistir la tirada de CON, sólo la mitad de la POT entrará en su organismo. El veneno es acumulativo. Comienza a expulsarse del organismo a la tasa de 1 POT por día, cuando pasan tantos días como POT hay penetrada en un organismo.

No le afectan ni las armas normales ni mágicas. Sólo el fuego normal o mágico puede afectarlo. No lo puede matar ni una enfermedad ni el ahogo (no respira). Cuando se le corta cualquier miembro, incluida la cabeza, éste se pudre y se convierte en polvo a una velocidad asombrosa, y en un tiempo no superior a 5 asaltos, un nuevo miembro ocupa el lugar del anterior. El daño hecho con cualquier arma se limita a ser ignorado, y tras incrustarse y sacarse un arma del cuerpo del monstruo, se puede ver cómo la herida se cierra nada más retirar la misma.

La magia puede detener temporalmente al Gharm. Los conjuros tipo *Contramagia*, *Escudo*, *Resistencia a Conjuros*, *Guardia*, *Protección*, *Disipar Magia*, *Disolver Magia* detienen físicamente al Gharm, como si lo paralizasen, durante tanto tiempo como dure el conjuro, si sus PM igualan a la mitad de los del ser. Estos conjuros lo que hacen es provocar un "shock" en su organismo fuertemente mágico (normalmente estos conjuros detienen y/o destruyen conjuros; el Gharm no es exactamente un conjuro, pero sí ha sido creado por magia de Maldición, por lo que es afectado sólo en un mínimo de posibilidades de los conjuros).

El conjuro *Exorcizar Maldición* puede destruir al Gharm si todos los puntos de Maldición lanzados sobre la persona maldita son superados o igualados por el exorcismo. La persona exorcizada queda, aun así, tocada por el Caos, conservando algún Rasgo Caótico del Gharm.

Un Gharm no pierde PF por un esfuerzo físico. Pierde 1D6 PF por cada hora después de 12 horas sin alimentarse de carne inteligente. Pierde también 1D3 PM por hora que se expone al sol, o 1 PM por cada pto. de daño por fuego. Cuando pierde la mitad de sus PM por este procedimiento u otro cualquiera, cualquier daño por fuego comenzará a dañar sus PG. Las armas de fuego que toquen sus extremidades provocarán daño no regenerable.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Rasgos Caóticos: Su inmunidad a las armas comunes y a la magia dañina no ígnea son uno de ellos. Además, un Gharm tiene unas posibilidades iguales a su PERx3 de tener 1D6 rasgos caóticos.

Puntos de Maldición: Un Gharm posee normalmente 7+1D10 ptos. de Maldición a superar.

Antítesis

Antítesis es un Ente en Glorantha totalmente desconocido. Es un ser extraterreno en ella, y muy poderoso. No se sabe si es un Dios o no lo es, lo que sí es cierto es que es un enigma. Es un ser totalmente independiente y errante en el mundo de Glorantha, capaz de hacerse igual externamente, pero totalmente contrario a cualquier realidad Gloranthana que desee, y capaz de sembrar la confusión, contrariedad y discordia por donde va. Al ser Antítesis, puede realizar cosas imposibles para un ser o realidad que esté atada a las leyes naturales del mundo de Glorantha. Por ejemplo, Antítesis es inmortal en edad y, sin embargo, no es un ser que posea constantes vitales, ni es orgánico, como lo son la mayoría de seres de Glorantha.

Antítesis no es nada comparable a ningún ser gloranthano. De hecho, es totalmente opuesto a las leyes naturales de este mundo, siendo así un ser carente e incapaz de realizar magia. Por contra, es un ser de energía pura, que no está (quirúrgica y biológicamente hablando) vivo (al menos no es el tipo de vida de sangre caliente, base de carbono, corazón, etc.), aunque piensa y es extremadamente inteligente. Puede morir (refiriéndose aquí a desaparecer de la existencia o ser destruido), pero sólo a manos de alguien tan poderoso como él (un Dios Gloranthano). Antítesis puede tomar la forma de cualquier cosa viva o inerte que observe, y la guardará en su memoria para usarla cuando lo desee. No posee PER, pero sí un ilimitado poder crudo. Todas sus demás características pueden variar tanto como él desee, sin límites aparentes.

Para atacar proyecta la energía de su cuerpo en haces de luz, ya sea luz sólida, otro tipo de energía, radiación de cualquier tipo, calor, o bien puede golpear con su cuerpo físico en forma de ataque normal. Puede moverse en las tres direcciones del espacio a cualquier velocidad, alcanzando o superando la lumínica. Su cuerpo puede adoptar cualquier densidad, y puede convertirse en cualquier tipo de materia o energía.

Los Eternos

La raza de los Eternos supone uno de los grandes misterios de Glorantha, tanto porque son desconocidos, como porque sus poderes son realmente singulares.

Las razas inmortales más conocidas en Glorantha son los Brithinos, los Enanos de la Senda de Mostal, algunos semi-dioses, como los Luathas, y ciertas razas extranaturales. Pero aquí no nos referimos a ellos. Los Eternos son seres totalmente normales en apariencia. Sin embargo, en su interior, y en ocasiones, surgen sueños y estados de semiinconsciencia o trance, en los que murmuran palabras que no parecen suyas, más aún, dictadas por la crueldad del destino al que están sometidos al nacer. Se desconcierta con facilidad a menudo, está desasosegado al atardecer, y se evade rápidamente de la realidad para delirar incoherencias sobre "*...el reto... la Gran Recompensa... la eterna lucha al filo de una espada...*", y otros devaneos semejantes. Normalmente se les toma por locos o posesos cuando entran en este estado. Normalmente, mientras un Eterno no tenga un contacto traumático con la violencia, seguirá envejeciendo y siendo normal, e incluso morirá de viejo (si alcanza la vejez y el punto en el que su cuerpo tenga que morir). No obstante, su condición mágica siempre es evidente en su aura, y si otro Eterno lo mata antes de su transformación, igualmente obtendrá los beneficios por ello.

Pero todo cambia cuando el Eterno se enfrenta por primera vez a una Verdadera Muerte. Si no muere por decapitación o porque su cuerpo es totalmente destruido, y sólo por herida mortal (corazón atravesado, cuello cortado, desangramiento), despertará intacto al cabo de un número de horas igual a su PER. Lo más relevante es que, en apariencia, nada ha cambiado. Al terminar su poco llamativa transformación mágica, su aspecto externo no ha cambiado, pero todo lo relativo a su vida y a la pérdida de la misma sí. Lo principal y más llamativo es que dejan de envejecer. Sus células no experimentan más variaciones evolutivas, aunque siguen efectuando su estado de descamación y todas sus funciones vitales, es decir, su organismo deja de seguir las pautas de vida y

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

muerte comunes, aunque siga ejerciendo sus funciones. El cuerpo del Eterno no acepta y rechaza la muerte por enfermedad (no enferma por ningún motivo: posesión, contagio, etc.), por ahogo (el cuerpo sigue precisando oxígeno o cualquier otro tipo de respiración, pero lo extrae de las fuentes más insospechadas), ni por envenenamiento (su organismo se obnubila, como con el alcohol, y acusa ciertos síntomas característicos, que desaparecen en poco tiempo), ni por desangramiento (las heridas dejan de sangrar casi al instante y se cierran al poco), ni tan siquiera por sumergirse en ambientes adversos (pueden sobrevivir sin problemas a una descarga eléctrica de cualquier fuente sin que ello afecte a su actividad en ese momento). Sólo una cosa puede matarlos: que su cabeza se separe de su cuerpo. Una nota más: los Eternos, muy a su pesar (o en su ventaja), son estériles.

Cuando un Eterno entra en su condición, está sujeto por inquebrantables lazos de magia a aceptar un desafío de duelo a muerte a manos de otro Eterno "*...la raza está atada a vivir y morir unida...*". Si no lo desea, el Eterno no tiene por qué matar a su contrincante, pero normalmente, los más ambiciosos lo hacen, ya que, una antigua leyenda entre ellos reza que "*...el último superviviente de la lucha entre Eternos, recibirá la Gran Recompensa...*", aunque nadie sabe qué es. Lo que sí es cierto es que "*...sólo puede quedar uno...*".

Aun así, un Eterno necesita comer, y su cabello sigue creciendo. Puede alimentarse de su energía mágica interior, pero a costa de ciertas limitaciones físicas.

Cuando dos Eternos se encuentran a menos de 200 metros uno del otro, se dispara una inconsciente alarma en su mente, que les indica sus posiciones aproximadas, como la zona por la que se mueven, o si se encuentran en un edificio. No puede hacer prever golpes. No es adivinación. Su cuerpo está marcado por una mágica señal en el pecho que sólo ellos ven. Es una espada coronada por dos ojos de fuego.

Los Eternos sólo manejan armas de filo (algunos hachas), pero la gran mayoría porta espadas. "*...son hombres y mujeres que viven y mueren por el filo de la espada...*". No suelen usar armadura. Si lo hacen, procuran cubrirse la cabeza y el cuello.

Normalmente, antes de llegar al estado de inmortalidad, el Eterno se adiestra en combate como haría cualquier persona de Glorantha para sobrevivir a un mundo hostil. Pero también puede ser, y a veces sucede, que otro Eterno tome al novicio en tutelaje y le explique todo lo que a esta raza concierne, además de enseñarle a defenderse.

Cuando llega el momento de su imposición como Eterno reconocido, un evento de proporciones mágicas muy poderosas suele desatarse sobre y contra él, el cual le concede la inmortalidad en vida, es decir, el Eterno deja de envejecer. Sin embargo, cualquier cicatriz anterior a su Primera Muerte se mantiene, pero a partir de entonces, ninguna herida dejará cicatriz.

Cuando un Eterno recibe una herida en cualquier parte de su cuerpo, excepto en el cuello o la cabeza, ésta sangra un asalto, como cualquier herida normal. Al término del mismo, si la herida es leve, el Eterno lanzará CONx4, que, si es exitosa, significará que la hemorragia se corta, y la herida se sella. Si la herida es grave, será CONx3. Si es letal, CONx2. Si es una herida que hubiese matado a un organismo normal, el Eterno queda en un estado de *muerte* aparente, en el que en 1 hora, las heridas de su cuerpo se cierran y los huesos se sueldan, y cada turno (dentro de esa hora), el Eterno recupera 1 PG general. Esta regeneración se hace en 1 PG por asalto en momentos de combate normales. Las tiradas pifiadas de CON dan al adversario oportunidad de infligir una nueva herida que subyugue al Eterno, y éste se rinda a su destino, por estar aturdido o incapacitado en ese momento. En la cabeza y cuello, hay regeneración pero a la mitad de potencia.

Cuando un Eterno mata a otro, se produce un estallido de energía de lo más espectacular, tanto más cuanto más poderoso fuese el muerto. La cuarta parte de su característica PER pasa a sumarse a la de su ejecutor. Si la INT del muerto supera 10, el ejecutor gana un punto de INT en ese caso. Si la FUE, DES o CON del muerto superan los 15 puntos, el ejecutor ganará un punto de FUE, CON y DES en ese caso. Además, todas las habilidades del muerto que el vivo no conociese pasa a poseerlas, haciendo una media entre el valor del muerto y el % básico + Modificadores del vivo, y elevando las habilidades del superviviente hasta ese valor, así como cualquier conjuro. Los percentiles en los que el muerto sobrepasase al ejecutor en habilidades compartidas, se añadirán a éste de la misma forma en que lo hacen las otras. Los Eternos también absorben recuerdos. Si un

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Eterno muere por circunstancias ajenas a un combate, y otro Eterno se encuentra a 200 metros o menos del lugar, su fuerza vital y conocimientos pasarán a éste, como se relata en el apartado anterior. Si hay más de un Eterno en el radio de acción, se beneficiará de ello el más cercano. Si no hay Eternos en el lugar, la energía y conocimientos del muerto se pierden para siempre.

Cuando un Eterno alcanza una PER no inferior a 50, y una INT de 25 o más, comienza a manifestar unos latentes poderes extranaturales, parecidos a magia, pero sin necesidad de utilizar conjuros. Dichos poderes dan al Eterno una cierta superioridad sobre los demás Eternos que no posean aún el nivel de fuerza adecuado.

Nuevos Conjuros de Magia Draconiana

Como ya se vio en *RQA*, los Dragonuts poseen una Magia muy especial, que les provoca ciertas disfunciones a la hora de seguir evolucionando en sus diferentes estadios. La magia que aquí se da es para Dragonuts Nobles [N] o Gobernantes [G]. Hay que decir que toda la Magia que los Dragonuts poseen, los Dragones la llevan en su cuerpo como habilidades naturales innatas, en vez de como simples conjuros. Estos, por supuesto, no son poderes de los que abusar ya que, a sabiendas de las trabas que supone para la evolución espiritual de los Dragonuts y de su necesidad de salvaguardar sus secretos, no suelen surgir muy a menudo a la luz, salvo circunstancias extremas.

[N] El Último Dragón: Este conjuro está prohibido por todos los clanes Dragonuts, y es por una buena razón. Este conjuro hace que la PER del Dragonut se convierta en una peligrosa bomba de relojería, que estalla cuando el Dragonut lo desea. La explosión destruye el cuerpo y el alma del Dragonut, y provoca un daño de PERx10 ptos. de Daño en un radio en metros igual a la PERx2 del ser. La explosión lleva una FUE igual a la mitad del daño que se produce, y dicha FUE arrastra todo lo que alcance el radio de la explosión. El daño se recibe directamente a los PG Generales, aunque la armadura puede proteger. La destrucción de la PER del Dragonut provoca que éste no vuelva a regenerar su cuerpo en su huevo Matricial, ya que éste se destruye junto con el alma del Dragonut.

[G] Forma Diferente: Cada PM que el Dragonut sacrifique en éste conjuro, hará que su TAM varíe en un máximo de 10 unidades, y que el cuerpo del Dragonut adopte la forma de otra raza diferente a la suya. Con éste proceso, un Dragonut puede transformar su biosistema en el de un humano, y así poder comunicarse con palabras, al poder utilizar un aparato de comunicación diferente al suyo. Normalmente, si el TAM de la nueva criatura supera al suyo, el Dragonut sacrifica otro PM junto al anterior, para que su FUE varíe en las mismas unidades que el TAM. El Dragonut mantendrá todos sus conocimientos, habilidades, magia y Características, excepto su FUE, TAM y PA, que serán los de la forma que adopte. Un Dragonut debe conocer al detalle la raza que va a copiar, si no, no podrá realizar la transformación por falta de información precisa con respecto al sistema biológico de esa criatura.

[G] Maduración Draconiana: Es el conjuro-ritual, de una semana de duración, es el que utiliza el Dragonut Gobernante antes de morir en su forma actual y surgir de su huevo matricial convertido en un auténtico Dragón. Para ello sacrifica todos sus PM antes de que muera su forma física. Si este conjuro no es utilizado por el Dragonut, su siguiente encarnación será la de un Dragonet.

[G]Control Ígneo: Cada PM utilizado por el Dragonut, hace que un fuego cercano natural de daño 1D6 obedezca sus ordenes y adopte la forma que el Dragonut desee. El Dragonut podrá así extraer una lanza de fuego de una fogata sin quemarse (el conjuro lo protege del daño del fuego), solidificarla y pelear con ella o arrojarla. Este conjuro también puede utilizarse en conjunción con el conjuro *Aliento de Dragón* para lanzar, en vez de un chorro de fuego, bolas de fuego, flechas de fuego, etc. Cada PM "extra" utilizado permite controlar fuegos mayores, o una perfección en el control del aliento ígneo.

[G] Control Pétreo: El proceso es el mismo que el de control ígneo. Cada PM permite controlar 1 m.c.c de roca sólida, y darle movimiento o la forma que desee el Dragonut.

[G] Control Metálico: Es una variante del Control Pétreo, solo que en vez de controlar piedra, controla metal.

[G] Control Líquido: Cada PM gastado permite controlar 1 m.c.c de sustancia líquida y darle movimiento, forma y consistencia según los deseos del Dragonut que la controla.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Conjuros de Control: *Gaseoso, Lumínico, Oscuro.* Todos estos conjuros poseen unos efectos similares a los anteriores, con ciertas salvedades. Por ejemplo, el **control Gaseoso** no puede hacer que el aire se solidifique, pero sí se puede aumentar su fuerza y canalizarlo en una dirección para contener otras fuerzas físicas. El **control Lumínico** permite que, por ejemplo, el espectro de luz no incida sobre un cuerpo, volviendo a éste virtualmente invisible. O bien se puede manipular el espectro luminoso y cambiar el color de un objeto, distorsionar o difuminar su contorno, etc. El **control Oscuro** permite controlar las zonas de sombra de un lugar, o la oscuridad de la noche para que tome forma y consistencia sólida, o para que envuelva a un enemigo, impidiéndole utilizar su sentido Visual.

[G] Control Bioquímico: Cada PM utilizado para este control, permite moldear el cuerpo de un ser vivo según los deseos del Dragonut que lo hace. El individuo puede intentar resistirse a este control, enfrentando sus PM a los del Dragonut. Asimismo, con este conjuro, un Dragonut puede cambiar su fisonomía o la de cualquier otro ser, y adaptarla a unas condiciones climáticas o medioambientales diferentes, e incluso adversas. Por ejemplo, si un Dragonut se sumerge bajo agua, con este control permitirá a su organismo extraer el oxígeno necesario para vivir, del agua. O bien, puede adaptar su organismo para que éste responda con un metabolismo rápido frente a una herida o un veneno, y los elimine antes de que éstos le maten.

[G] Control Mental: Con este conjuro, el Dragonut puede Dominar a cualquier criatura inteligente, venciendo sus PM. Para dominar criaturas de INT fija, necesita gastar tantos PM como INT fija tenga dicha criatura.

[G] Mente Maestra: Con este conjuro, el Dragonut puede introducirse en la mente de su blanco y explorarla hasta sus más recónditos secretos. También puede alterar la psique del blanco, dañarla o curarla según sus designios.

[N] Cólera Draconiana: En este conjuro es necesario gastar 7 PM. Es un estado Berserk para Dragonuts, con los mismos efectos que el conjuro divino, pero en este estado se reconocen los amigos de los enemigos, y las Características de FUE, CON y DES aumentan en 5 puntos durante este estado, así como la piel del Dragonut se hace más dura, tomando +5 PA.

[N] Voz de Poder: Este conjuro hace que la voz del Dragonut sea oída por encima de cualquier sonido por 100 personas por cada PM sacrificado. Dicha palabra será comprendida en cualquier idioma, y los oyentes tendrán que Concentrarse y vencer sus PM contra los del Dragonut para no caer en su influjo. Si ninguna de estas dos condiciones se da, todos los que han escuchado la voz y la orden del Dragonut la cumplirán a ciegas. Si se Concentraron, la cumplirán a regañadientes, y cada asalto tendrán una nueva oportunidad de lanzar PM vs PM contra el efecto del Dragonut.

[N] Vómito Mágico: En este conjuro se incluyen la mayoría de los vómitos Mágicos que un Dragón puede lanzar a una distancia en metros igual a su PER. El daño se duplica por cada PM gastado. No hay que decir que los diferentes alientos mágicos pueden combinar su acción con la de los conjuros de *Control de Substancia*.

Ácido: El Dragonut vomita un chorro de ácido de POT 1D10 a una localización de golpe al azar, que daña primero las protecciones de los blancos afectados, y posteriormente daña los propios PG de los blancos.

Hielo: El Dragonut lanza un cono de frío de 1D10 pts. de daño, del que sólo armaduras de piel o cuero protegen, o los conjuros de protección contra el daño.

Gas Somnífero: El Dragonut lanza una nube de gas somnífero de un alcance en metros igual a la mitad de su PER, de 1 metro de diámetro por PM, y con una POT de 1D10. Aplicándose las reglas de asfixia e inhalación de sustancias tóxicas de *RQb*, si la POT del gas vence la CON del blanco, este caerá dormido un número de turnos igual a la diferencia entre su CON y la POT del gas.

Gas Terrorífico: Es un gas de acción similar al anterior, pero que en vez de dormir, actúa como el conjuro Divino *Miedo*, tantos turnos como el gas anterior.

Gas Repelente: Este gas produce unas incontenibles náuseas y arcadas al blanco, que lo obligan a retirarse del lanzador del gas a toda pastilla. El blanco queda incapacitado tantos turnos como los gases anteriores.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Gas Venenoso: Actúa como cualquier otro gas venenoso, capaz de matar a su víctima. Su daño es de 1D10 a los PG Generales del blanco. No tiene tiempo de duración.

Relámpagos: El Dragonut descarga un rayo de luz de 1D10 ptos. de daño a los PG Generales, del que sólo las armaduras orgánicas protegen. Las armaduras metálicas añaden 1D6 al daño por conductividad por cada 10 CAR o fracción.

Fuego: Este Vómito Mágico ya fue descrito en *RQA*.

Ondas Sónicas Destructivas: El Dragonut lanza un poderoso grito sónico hacia adelante, con una FUE igual a su CON a efectos de desequilibrar, y con un daño interno por vibración y desequilibrio molecular de 1D10 ptos. de daño a los PG Generales, de los que sólo protege 1 metro o más de sustancia sólida entre el Dragonut y su blanco, o las armaduras de Plomo. El blanco, además, queda sordo y aturdido durante un número de turnos igual a la diferencia entre su CON y el daño de la Onda Sónica.

Chorro de Vapor de Agua hirviendo: El daño del chorro de vapor es de 1D10 a una localización al azar, del que sólo protegerán armaduras orgánicas. Las armaduras metálicas sólo eliminarán la mitad de sus PA en daño.

Chorro de Agua a Presión: El chorro de agua a presión golpea como un arma contundente, con una FUE igual a la CON del Dragonut a efecto de desequilibrar, y con un daño de 1D10 a una localización al azar.

Nuevos Poderes Vampíricos.

Sólo para viejos y poderosos Vampiros.

A menudo es condición el creer (para los sabios Hechiceros), que los no-muertos más renombrados de la tradición son obra suya en gran medida. Pero no alcanzan a comprender el pacto con la Oscuridad que su poder forja cuando alzan cadáveres hambrientos a la no-vida, para utilizarlos como posibles servidores o guardianes. El cadáver conserva una demoníaca inteligencia que puede volverse contra su señor, si éste no tiene cuidado. Amén de ello, el Hechicero muchas veces no consigue alcanzar la longevidad suficiente (por causas de "extremo perjuicio para su integridad física") como para ver la evolución de su criatura... lo que le daría una desagradable sorpresa, de saber lo que ha dejado suelto por el mundo. Ya que, con el paso de los años, el vampiro "crece"... y evoluciona.

Cuando un vampiro lleva un tiempcito (al menos 15 años) en su condición actual, tiene derecho a realizar una tirada de INTx2 (con un bono en percentiles igual a sus PM actuales), y si la consigue, tiene derecho a obtener una de las habilidades que no posea, excepto el poder del Auténtico Vampiro. A partir de ahí, y cada dos años, tiene derecho a repetir la tirada y elegir una nueva habilidad. El Poder Supremo sólo podrá lograrlo cuando haya conseguido una vida como vampiro de al menos 200 años. Sólo las habilidades marcadas se pueden elegir. Las demás se poseen a partir de la conversión en vampiro. La magia de protección puede frenar algunos de estos poderes, como el Control, la Telepatía, o Producir Daño, Miedo o Temor a distancia.

Hipnosis: (Descrito en *RQAvanzado*) PM vs PM de la víctima. Duración: 1 turno (25 asaltos).

Transformaciones: Un vampiro puede cambiar de forma a neblina en su MR-DES+3 y regenerar PG generales. Las siguientes transformaciones son opcionales, pero también las posee al convertirse en vampiro. Puede mutar a sombra en su MR-DES+3. Se divide su TAM:3 para pasarlo a m.c.c. También puede cambiar en su MR-CC a un animal carnívoro apropiado para una situación determinada, como un lobo, un murciélago, un felino, un cuervo o una serpiente.

Ver en la Oscuridad: El vampiro puede ver normalmente en la oscuridad natural. La oscuridad mágica sólo le afecta un mínimo posible (penalización de -5 percentiles mínimo y -25 máximo).

@Presencia: Gastando PM, puede aumentar su ASP en una unidad por cada PM utilizado, disimulando su tez pálida, sus afilados colmillos, etc. Límite máximo: ASPx2. Duración: 1 turno.

@Velocidad: Gastando PM puede aumentar su Tasa de Mov. en +1 m/MR por cada PM. Gastando tantos PM como TAM posea, puede reducir su MR-CC en una unidad, hasta un máximo de MR-CC=1; o bien puede realizar dos acciones en un mismo MR por asalto, sin penalización, gastando 3 PM. Duración: 1 turno.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

@Incorporeidad: Gastando 1 PM por cada 10 TAM o fracción del vampiro, éste hace su cuerpo incorpóreo, e inmune a las armas naturales y al fuego, pero no a las armas mágicas o a la magia. Con el cuerpo incorpóreo, no puede interaccionar físicamente con nadie, pero sí puede efectuar otros poderes que puedan ser usados en esta forma, y puede moverse en las tres direcciones del espacio (incluyendo atravesar cualquier superficie dura no mágica. Las superficies que posean algún tipo de magia poseen una resistencia a ser atravesadas de un 5% por cada PM injertado en ella [en forma de PM propiamente dichos o de conjuros Espirituales o Hechiceros], o un 10% por cada PER [en forma de conjuros Divinos o de PER propiamente dicha, como Piedra Auténtica, por ejemplo]) pero es visible. En forma incorpórea, por cada 2 asaltos de no efectuar ningún tipo de acción, el vampiro puede regenerar 1 PG general y por localización. El vampiro no puede hacerse incorpóreo de día. Duración: 2 turnos.

@Invisibilidad: Gastando 1 PM por cada 10 TAM o fracción del vampiro, éste se vuelve invisible, pero sigue siendo tangible, y se le puede detectar mágicamente, aunque no por medios visuales (sí por *Sentido Oscuro*, *Terrestre* o *Sonar*). Cualquiera que no posea una habilidad especial o un conjuro para detectar al vampiro (recordar que no hacen ruido al moverse) penalizará a -75 percentiles cualquier ataque dirigido contra él y cualquier Detención o Esquiva a los ataques de éste. En estado invisible, el vampiro no puede hipnotizar o realizar Presencia. No puede hacerse invisible de día. Duración: 1 turno.

@Silencio: El vampiro puede silenciar sus movimientos y los de sus ropajes con su poder. Por cada PM que emplee en este poder, todos aquellos que puedan escucharlo sufrirán una penalización acumulable de -5 percentiles a *Escuchar*, otra de -5 percentiles (permanente incluso después de que la habilidad termine, para los lugares por los que el vampiro caminase con esta habilidad activada) a Rastrear, y -1 percentil a cualquier conjuro no Divino de *Detección*. Duración: 3 turnos.

@Telekinesis: Cada PM gastado en la habilidad da al vampiro 5 FUE mágica acumulable para mover objetos a distancia, o su propio cuerpo para volar (**Nota:** Estos 5 FUE mágicos son independientes a las Características del Vampiro). Cada punto de FUE mágica que supere el TAM del vampiro o de un objeto lo hará moverse a un +1 metro/MR en cualquier dirección (Volando empieza con 1 m./MR). En el caso de utilizar objetos como proyectiles, la suma de su TAM más la FUE que los mueve será el daño que efectúen al impactar (Tabla de Mod. Daño de *RQb*). Para acertar al blanco, el vampiro debe Concentrarse (usando la Concentración como la habilidad *Arrojar*). La distancia efectiva del objeto será la FUEx3-TAM en metros, y la distancia máxima es FUEx4-TAM. Duración: 1 hora.

@Volar: Gastando 1 PM por cada 10 TAM o fracción del vampiro, podrá volar, sin penalizaciones al combate tridimensional, con una tasa de Movimiento mínima de 1m/MR, +1m/MR por cada PM que sobrepase los mínimos necesarios. La habilidad estará conectada, independientemente de si el vampiro se mueve por tierra o por aire hasta el fin de su duración. Duración: 1 hora.

@Teleportación: Invirtiendo 1 PM por cada 5 TAM o fracción que posea el vampiro, éste puede teleportarse, desvaneciéndose de la vista de los demás, a cualquier lugar a la vista, a una distancia no superior en metros a su Tasa de Movimiento x10. Este poder es compatible con Velocidad.

@Detectar Sangre: Concentrándose y gastando 1 PM, el vampiro puede detectar y localizar en un radio de metros igual a su INTx5 posibles víctimas que no estén a la vista, si está muy lejos de cualquier población de seres inteligentes. Duración: 1 turno.

@Sellar Herida (de víctima): Cuando el vampiro ha atacado a un blanco, y éste está inconsciente, el vampiro puede gastar 1 PM propio y cerrar la herida provocada por su mordisco. Además, si se Concentra y vence con sus PM la mitad de los PM de su víctima inconsciente, ésta solo recordará el ataque como un mal sueño, e incluso terminará olvidándolo, si tiene poca fuerza de voluntad.

@Paralizar: El vampiro puede enfrentar sus PM a los de un blanco a la vista, y gastando 1 PM por víctima a paralizar y venciendo en la tirada de Resistencia, ésta quedará paralizada. Sin embargo, cada asalto de parálisis, cada víctima puede enfrentar de nuevo sus PM a los actuales del vampiro, y si vence, salir de la parálisis. Duración: 1 turno.

@Poder Supremo del Vampiro: Este poder permite al vampiro ignorar la total influencia de la luz solar sobre su organismo. Gastando 5 PM diarios, los poderes del vampiro no relacionados con

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

influencia, vampirización o conversión podrán ser utilizados de forma normal, la pérdida de PF por falta de sangre al completarse un ciclo diario se reduce a un 10% de la misma (redondeando hacia arriba), y la de PM a un 50%. Además, su vulnerabilidad al daño físico se verá reducida a armas de metal mágico, de madera (cuyo daño será regenerable de noche; aún no de día) y a fuego (daño no regenerable), cruces o símbolos Sagrados dedicados a otros dioses (que sólo le producirán 1 punto de daño no regenerable). Las armas normales no le afectarán, así como tampoco el agua corriente, y sí la bendecida. Por último, este poder también elimina los efectos secundarios del vampirismo, sólo si el vampiro se concentra (INTx3) en ello, dedicando un mínimo de su atención restante a sus demás habilidades (penalización de -25 percentiles a todas ellas). Así un vampiro con este poder activado puede emitir una imagen ilusoria de su reflejo sobre un espejo, y además llamar a una región de oscuridad para que conforme una sombra amoldable a su físico.

Los poderes dados a continuación no afectan a Acólitos ni Sacerdotes benignos o caóticos.

Adoradores neutros sufren la mitad del efecto real.

@Proyectar Dolor: Enfrentando sus PM a la PER de un blanco a la vista, si el vampiro vence, la víctima sentirá un dolor tremendo en su cuerpo durante el siguiente asalto, de tal forma que perderá una acción automáticamente en ese asalto, y las demás penalizarán a -35 percentiles. Si el vampiro quiere producir este efecto durante un turno completo cada vez que mire a una víctima, debe gastar 1 PM para ello.

@Proyectar Miedo: Enfrentando sus PM a los de una víctima a la vista y venciendo, ésta quedará *Desmoralizada* el siguiente asalto. Para *Desmoralizar* durante 1 turno, el vampiro debe gastar 1 PM en esta habilidad para cada víctima que quiera *Desmoralizar* durante ese tiempo.

@Influencia Onírica: Es el residuo hipnótico que queda en sus víctimas cuando han sido atacadas por hipnosis o mordedura. A menos de 1 km. del vampiro en activo (despierto y sin ser afectado por el sol), los afectados habrán de tirar PM vs PM del vampiro (se supone que el vampiro ha debido hacer una tirada similar a ésta para hipnotizar), quedando de nuevo en estado hipnótico si fallan la tirada. La Influencia Onírica no se activa si el vampiro no lo quiere, y, desde que la víctima ha sido atacada, la influencia permanece en activo tantos días como la mitad de PM que tuviese el vampiro al atacarlo la 1ª vez. Duración: 1 turno.

@Sobrecogimiento/Respeto: Enfrentando sus PM a la INT de un colectivo, el vampiro puede "Confundirla", "Desmoralizarla", hacerla caer en "Estupefacción" o hacerse con un aura de poder, sobrecogimiento y/o respeto, que le permitirá obtener beneficios en cuanto a comunicación (+25 percentiles a cualquier habilidad de este tipo) cuando está en posesión de este Temor y Respeto sobrenatural. Duración: 1 turno.

@Dominio Animal: Enfrentando sus PM a la INT de animales carnívoros o carroñeros, el vampiro puede hacerse con su control. Duración: 1 turno.

@Dominio Espiritual: Enfrentando sus PM a los PM de un espíritu maligno, espectro o fantasma, el vampiro puede hacerse con el dominio de ese ente. Duración: 1 turno.

@Telepatía: Al enfrentar sus PM a los PM de un blanco, y gastar 1 PM, el vampiro puede leer y proyectar pensamientos, los cuales normalmente tienden a confundir o asustar a una víctima, si ésta falla una tirada de INTx3; si esto ocurriese, el vampiro tiene derecho a provocar los efectos de un conjuro de *Miedo*, *Desmoralización* o *Confusión* sin coste de PM. Alcance máximo: 1 km. Cada 10 segundos de conversación, el vampiro tiene derecho a enviar una frase o conjuro (que no precise ver a la víctima para afectarla), gastando 1D3 PF por ello; la llamada telepática dura un máximo de 5 asaltos. La víctima, por supuesto, ha de ser vista antes de efectuar una telepatía a distancia.

@Vampirización: Una víctima mordida es atacada (a deseo del vampiro) mediante PM vs PM. Si el vampiro vence, la víctima es convertida en su esclava para reserva personal de sangre. La víctima estará dominada, y actuará a las órdenes del vampiro como un zombi, obedeciendo en todo. La víctima sólo puede ser curada por un sacerdote benigno, con un conjuro de eliminar Maldición con un coste de 1 punto, o con una Bendición o una Intervención Divina. Ningún religioso es afectado por este poder. Los iniciados pueden ser afectados si se encuentran en el hogar del vampiro.

@Conversión: El vampiro, al morder a su víctima debe gastar tantos PM como PER posea ésta. En un combate PER vs PM, si el vampiro vence, convierte a su víctima a su vez en un nuevo vampiro.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Este poder no afecta ni tan siquiera a iniciados. Este poder puede ser opcional, si así lo desea el Master, por existir el Encantamiento *Crear Vampiro*. Para la conversión, la víctima ha de estar de acuerdo con el vampiro en ello, y debe lograr una tirada de Encantamiento, cuando la tirada de PM vs PER fuese un éxito. Su PER pasa entonces a ser PM (al doble de su valor). Si la víctima no desea ser convertida, es imposible realizar el proceso (a menos que esté mentalmente controlada).

Notas: *El hogar de un vampiro es su Sancta-sanctorum. En él su poder es supremo. Se adoptan, pues, los efectos máximos a una habilidad usada allí. Dependiendo de sus años como vampiro, así de poderoso será en su hogar. Aun así, puede ser destruido. La duración de las habilidades puede prolongarse a una nueva unidad de tiempo (indicada como Duración), gastando el mínimo de PM requeridos para la habilidad, y sólo en habilidades con Duración determinada. En contraposición a lo explicado en RQA, un vampiro, a la luz directa del sol, además de ser incapaz de utilizar ningún poder y quedar Desmoralizado, pierde por asalto 1D4 PG no regenerables, como castigo a su naturaleza demoníaca, por cada tirada de CONx1 que falle, reduciéndose la pérdida a 1 PG en días nublados (cielo totalmente cubierto) Si la luz no es directa, no pierde PG, pero los demás efectos se mantienen. Además, cuando un vampiro es sumergido en agua pero no por completo, para determinar los PG totales perdidos por el mismo se necesita hacer una tirada de 1D100, y cuanto más alta sea ésta, mayor será el porcentaje de vampiro (PG generales del mismo) destruido, sólo en caso de que esté en condiciones de resistirse. El daño por armas de madera o asta (estacas o lanzas) no se regenera en ninguna circunstancia en vampiros con menos de quince años de vida como tales. Con un periodo de vida superior, regenerarán el daño de noche. Un vampiro con una vida como tal de al menos su promedio de vida como vivo menos los años reales de vida como mortal, en años de vampiro, es capaz de resistir el daño en días nublados (1 pto. de daño en días normales) pero sigue afectado por una inactividad de poderes y una Desmoralización. Un vampiro con al menos 100 años ya posee una debilidad menor por el sol (tratar como el vampiro de RQA en ese aspecto). Un vampiro con un promedio de "vida" como tal de más de 200 años, posee el don del Poder del Auténtico Vampiro. Los vampiros no pueden ingerir la savia de los elfos (vegetarianos). Tienen también vetada la entrada a cualquier templo, altar, capilla o casa consagradas a un dios benigno o neutral, bajo pena de sufrir un daño no regenerable como por exposición directa al sol, sin posibilidad de tirada de CONx1. Este daño no puede eliminarse por el poder Supremo. Los vampiros no pierden PG por asalto al lisiárseles o amputárseles una extremidad. Los vampiros de edad inferior a 15 años temen al fuego, siéndoles imposible acercarse a menos de 20 metros de él. Si se les fuerza a acercarse, quedarán permanentemente Desmoralizados hasta que salgan de ese radio. Ni siquiera en forma animal (sólo incorpóreos o en neblina) los vampiros son inmunes a los efectos de ser sumergidos en agua corriente. Un vampiro recibe un 50% más de daño (regenerable, excepto el hierro) por metales rúnicos. La pérdida de PF por sangrado de una criatura sólo se recupera a la tasa de +1 PF por hora de reposo y alimentación. Un vampiro no puede chupar PF de seres como las ninfas, que forman su cuerpo a partir de la materia del mundo, o similares. Un vampiro puede drenar PM de forma normal a otro vampiro, tocándolo, pero sólo le drena 1 PM, debido a una inmunidad superior a la propia raza. Igualmente, un vampiro puede chupar PF (no así FUE) a otro vampiro, pero estos PF sí se pierden al combatir o realizar actividades forzosas de forma normal, o a la tasa de 1D3 PF por hora, después de 1D3 horas de haberlos chupado, si no se esta haciendo nada. Algunas de estas habilidades pueden ser usadas en combate, sustituyendo a una de las acciones en combate que el vampiro puede realizar, ya sea hipnosis, atacar o defender. El vampiro posee un arma natural cuerpo a cuerpo que también puede utilizar en su forma humanoide: sus puños (daño normal) y sus garras, que causan un daño de 1D4 ptos., y que pueden usarse en lugar del toque vampírico, aunque su efecto de drenaje de PM es el mismo, si así lo desea el vampiro.*

Poderes Especiales para Hombres-Bestia

Jefes de Clan o Longevos híbridos

Se dice que las razas Cambiantes sólo poseen la cualidad de cambiar su forma por la de un animal, y caminar bajo su piel durante algunos momentos del día (más o menos prolongados), pero

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

nunca se ha estudiado en profundidad la cultura de estas criaturas. No obstante, los seres más viejos y poderosos de entre ellos podrían gozar de la bendición de los poderes de la naturaleza, como criaturas que caminan entre dos mundos y comprenden ambas naturalezas, pudiendo sintonizar con mayores capacidades que su forma sobrenatural les otorga. Para ello, un estudio más exhaustivo de estas criaturas (Hsunchen Telmori, Rathori o Basmolitas) ha revelado algunos secretos.

Estos poderes se aplican a todas las razas especiales de seres que tienen el poder de mutar su forma a la de una bestia, como los hombres-lobo, los hombres-rata o los hombres-oso. Adquieren estos poderes después de muchos años de vivencia como semibestias. Cada 8 años de vida tras los 15, un hombre-bestia puede hacer una tirada de PERx3, y si la consigue, elegir una de estas habilidades (en caso de hablar de Pjs). Tras los 35 años, la tirada se hará de 3 en 3 años. Las habilidades que en principio sólo tienen una duración determinada, cuando se han incrementado a un 25% o más pueden prolongarse una nueva unidad de tiempo (1 minuto, 1 turno, 1 hora), invirtiendo para ello 1 PM por unidad de tiempo extra. El Mod. que se añade a estas habilidades, además de sus percentiles básicos es la INT del Cambiante :2 en forma humanoide. La mayoría de estas habilidades son compatibles unas con otras (se puede usar más de una a la vez). En forma humanoide, estos seres poseen las habilidades Sentir, Oler y Gustar algo más desarrolladas de lo normal, y en forma animal, los cambiantes a animal depredador poseen la habilidad *Rastrear a la Presa* (10% básico), y los Cambiantes a animal no depredador poseen *Ocultarse del Cazador* (10% básico). La esperanza de vida biológica de un Cambiante aumenta en 25 años.

Control de La Bestia (05%): El Hombre-Bestia tiene una posibilidad de tener control total sobre su forma animal, manteniendo su INT y sus recuerdos (Habilidades de Conocimiento, Conjuros, etc.), aunque penalizando éstos últimos con la mitad de su %. Esta habilidad requiere una tirada justo antes de transformarse en bestia. Si se falla, no se ganarán estas ventajas. La habilidad sólo sube gracias a la experiencia. Ni se entrena ni se estudia. La habilidad cuesta 2 PM, y dura un día completo. Cada día de más a mantener, se debe gastar 1 PM más.

Intimidación (05%): Esta habilidad permite al hombre bestia, en su forma humana, enfrentar sus PM a los de un blanco (por asalto), al principio del mismo, y si el hombre-bestia vence, el blanco queda tan sobrecogido y asustado por el ser que quedará *Desmoralizado* durante todo el asalto, perdiendo además una acción en el mismo automáticamente. Cada blanco de más que se añada para Intimidar restará 5 percentiles a la tirada de Resistencia General que tire el hombre-bestia contra todos los blancos. En su forma animal o semihumana, el hombre-bestia tiene +35 percentiles a la tirada de Resistencia (los cuales pueden reducirse contra diversos blancos). En su forma intermedia, el hombre-bestia posee +20 percentiles. Esta habilidad le cuesta al hombre-bestia 1 PM, y se extiende a un turno completo, en el que cada asalto se podrá intimidar. Las tiradas Especiales en la habilidad *Intimidar* dan +10 percentiles a la Tirada de Resistencia, y los Críticos hacen que el blanco pierda, además, una acción más por asalto. Esta habilidad sólo crece con la experiencia. Como forma enfática, el uso de esta habilidad se acompaña de gruñidos, aullidos, ruidos ronc y guturales, miradas penetrantes de ojos enrojecidos, etc.

MediaForma (05%): Para adquirir la MediaForma, un hombre-bestia debe tener un mínimo de 50% en *Control de la Bestia*. Esta habilidad permite al hombre-bestia adoptar una forma intermedia entre humana y animal, en la que se mantienen las mejores características de cada forma. Se obtienen los sentidos desarrollados del animal, su velocidad de movimientos, y se mantiene la inteligencia superior. Con esta habilidad, las Características que aumentan en forma animal, lo harán, y las que disminuyan no, incluyéndose la tasa de Movimiento. La habilidad cuesta 3 PM, y se mantiene un máximo de 1 hora. Como semi-forma, el hombre bestia puede usar garras y dientes animales, si el animal los posee. También, en ésta forma, el ASP baja a 1/2, las habilidades de Comunicación obtienen una penalización de -25 percentiles y sólo se tardan 5 MR en lograr adoptarla.

Tratar con La Manada (10%): Esta habilidad se usa para Controlar un número igual a la PER del mutante en minutos a 1D4/ 1D8/ 1D12 (según tamaño del animal, en orden descendente) miembros auténticos de la raza animal a la que cambia el ser. Esta habilidad solo aumenta con la experiencia. En forma de bestia o MediaForma, la habilidad aumenta sus percentiles en +35 y sus efectos se

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

doblan, si se ha conseguido mantener el *Control sobre La Bestia*. La habilidad cuesta 1 PM, pero si éste no se gasta, el ser-bestia deberá enfrentar sus PM a los de cada miembro que vaya a controlar.

Aumentar Sentidos (05%): Esta habilidad hace que los sentidos animales del ser pasen a su forma no bestial, ganando 1D20 percentiles en ciertas habilidades por tirada Normal, 2D20 por Especial, y 1D20+30 por Crítico. Esta habilidad cuesta además 1 PM y se mantiene durante 10 minutos. Además, el ser-bestia gana una Visión Nocturna Especial, eliminando el 50% de penalización por cualquier oscuridad, y un Instinto de Supervivencia, que le permite sumar 3 puntos a su PER en caso de tiradas de Suerte para no ser sorprendido por trampas o enemigos. En forma animal o MediaForma el Cambiante aumenta sus sentidos animales hasta el extremo, ganando 2D20 percentiles y +1 PER.

Espíritu de La Manada (05%): Esta habilidad puede usarse sólo una vez cada 2 días, y requiere además de la tirada el gasto de 5 PM. Si la tirada tuvo éxito, 1D20, 3D10 o incluso 1D100 individuos animales (número de aparición en dados inversamente proporcional al tamaño de la especie animal) para ayudar al hombre-bestia en caso de un gran apuro. Una vez cumplido su trabajo, la manada se dispersa como si nada hubiese ocurrido. La habilidad sólo aumenta por experiencia. Esta habilidad no puede aumentar su tiempo de duración gastando PM.

Consciencia Colectiva (05%): Esta habilidad consigue que, cuando el hombre-bestia se encuentra dentro de un grupo o una manada y la active, la INT de todas las criaturas y la suya se combinan, y se establece un Vínculo Mental que permite coordinar todas las acciones de grupo cuando sus individuos se encuentran a menos de 50 metros unos de otros. Así, los animales reciben a todas sus habilidades un bono de percentiles igual a la INT más alta del grupo. Además, el hombre-bestia podrá utilizar dicha INT, en caso de poseer Hechicería, para potenciar sus conjuros, o en caso de Magia Espiritual, para que algún miembro memorice por él un conjuro determinado que el hombre-bestia pueda utilizar cuando éste se encuentre afectado por la habilidad de Consciencia Colectiva. La habilidad cuesta 5 PM, y tiene una duración de 3 horas. Sólo puede utilizarse en forma animal o en forma semihumanoide. Esta habilidad puede ser utilizada por más de un cambiante a la vez en la misma manada, para gastar menos PM entre todos (mínimo 1 PM entre 5). La habilidad no puede ser potenciada en su tiempo de duración por gasto de PM y sólo aumenta por experiencia.

Empatía Animal (10%): Esta habilidad permite una reacción amistosa en un primer encuentro con cualquier animal común, y evita que éste ataque al hombre-bestia. Cuando se trata de un animal de la especie a la que cambia el hombre-bestia, la empatía no requiere gasto de PM. La empatía también permite conocer si un animal está triste, asustado, es agresivo por naturaleza, y otras formas de comportamiento de dicho animal, realizando una tirada correcta de habilidad mientras está activada. Es preciso el gasto de 1 PM, y su duración es de 15 minutos, cuando se trata de animales diferentes a la especie del cambiante. En caso contrario, la habilidad puede conectarse tantas veces como se quiera en un plazo de 6 horas al día. Esta habilidad no aumenta su duración gastando PM para ello.

Telepatía (00%): Esta habilidad cuesta 2 PM, y se necesitan vencer los PM de un animal, cuando no está calmado o predispuesto a la comunicación (en caso de un combate). La duración de la misma es de 15 minutos, y durante ese tiempo, el cambiante puede transmitir sus pensamientos a un animal afectado por la telepatía, de forma que este pueda comprenderlos. Por cada punto de INT del animal, el cambiante puede transmitirle una palabra para que el animal la asimile, y viceversa, aunque cada frase necesita de un asalto completo para ser traducida y comprendida. Es decir, tras haber expresado un pensamiento en un asalto, el animal o el cambiante precisan de otro asalto para comprender. Con esta habilidad no se puede controlar a un animal, pero sí se le puede convencer de algo que normalmente no estaría dispuesto a hacer por instinto. Sólo aumenta por experiencia.

Rapidez (05%): Con ésta habilidad, el hombre-bestia puede lograr tres efectos, con un gasto específico de varios PM para un mejor rendimiento en los mismos. Se pueden combinar efectos. Gracias a la Rapidez, y gastando 1 PM, dada PM otorga +1 DES a la bestia en su forma animal o intermedia, o bien añade +1 a la Tasa de Movimiento (cuando ésta es el triple de la original, comienzan a perderse 1 PF extra por cada punto de más sobre los ya actuales a dicha Tasa), o bien otorga +1 acción de Combate (perdiendo 1 PF extra por cada acción de más del doble de las

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

acciones originales. Cuando dichas acciones son demasiadas para que haya un espacio de 3 MR entre las mismas, el espacio baja a 2 MR entre acciones, hasta llegar a un máximo de 1 MR entre acciones, comenzando las mismas desde el MR-DES del cambiante). Esta habilidad se puede utilizar tanto en animal como en semihumano o en humanoide. La habilidad dura 1 turno. Puede extenderse +1 turno si se sacrifica +1 PM por turno extra.

Furia (10%): Esta habilidad se aprende antes de aprender el *Control de la Bestia*, y es una medida del poder bestial bruto que puede llegar a liberar el hombre-bestia. Sólo puede liberarse en forma animal o MediaForma. De la misma forma que el Berserk, la Furia incrementa en un 50% los percentiles de cualquier Ataque, pero además de ellos también los de Agilidad (aunque la *Esquiva* se reduce a la mitad y no aumenta a la vez que Agilidad). La Furia ignora cualquier Incapacitación que lleve a la inconsciencia por pérdida de sangre o fatiga, además de que cualquier tirada de CON se considera exitosa para ignorar penalizaciones por daño excesivo (si no se saca entre 96 y 00). La Furia tiene otra consecuencia. La FUE y la DES del individuo se incrementan en un 50% (lo que puede que añada alguna acción más por asalto debido al incremento de DES), y se añaden +2 acciones por asalto (si esto implica que hay demasiadas acciones desde el MR-DES hasta el final como para que éstas no tengan un espacio de 3 MR entre cada una, dicho espacio se reducirá hasta que quepan todas). La furia no cuesta ningún PM, dura tanto tiempo como enemigos existan a la vista (en estado de Furia, el Cambiante sólo reconoce a sus congéneres; todo lo demás es considerado enemigo u hostil), y al término de la misma el Cambiante cae inconsciente durante 30-CON asaltos con una pérdida de 1D8 PF por asalto de furia (ésto puede matarle). El Furioso puede regresar a la normalidad si logra una, y sólo una, tirada de INTx1. Para conseguir reconocer a aliados de enemigos, el Cambiante puede gastar 2 PM en su forma humanoide antes de cambiar y entrar en Furia. Gracias a ello, se puede dormir a la Furia con una tirada de INTx3, y se logran +20 percentiles a la habilidad de *Intimidar*. No puede incrementar su tiempo gastando PM. Cuando se esta Furioso, no se puede utilizar ninguna otra habilidad especial de Hombre-Bestia.

Pasar sin ser Visto (10%): Esta habilidad requiere que el hombre-bestia esté dentro de su hábitat natural (los lobos en los bosques, los tigres y panteras en las selvas, los osos en las montañas, etc.), si no, su ejecución estará penalizada a -30 percentiles. Si además se usa en forma humanoide, la habilidad gana otro malus acumulativo de -15 percentiles. Gastando 1 PM por cada 10 TAM o fracción del Cambiante y otro PM por cada 10 PER o fracción, éste puede atravesar una extensión de terreno sin dejar ningún rastro físico (ni siquiera se oye, o su cuerpo se ve), y sólo una percepción extrasensorial o mágica podrían detectar el paso del ser. La habilidad tiene una duración de 15 minutos. Puede utilizarse para realizar ataques sorpresa, haciendo que el enemigo luche como si estuviese *a ciegas*, con una penalización muy grave en combate para él y una bonificación al Cambiante bastante generosa.

Armas Naturales Incrementadas (05%): Esta habilidad puede utilizarse en cualquiera de las formas del Cambiante, y gracias a ella las Armas Naturales del animal hacen mas daño del normal, el cual puede dañar incluso a seres que sólo pueden ser dañados por armas mágicas (sólo el daño incrementado. De todas formas, entre Cambiantes que pelean entre sí reciben el daño normal). Gastando PM, cada PM añade un +1 al daño y +1 percentil al Ataque con Armas Naturales en forma animal y MediaForma. En forma humanoide, sólo se consigue +1 al daño por PM gastado, y no se puede dañar a seres que sólo reciben daño por armas mágicas. La habilidad dura 1 turno, y puede incrementarse en +1 turno por cada PM sacrificado para ello.

Rastreo Implacable (05%): El rastreo implacable es una forma de Detección extrasensorial muy especial en la que, si el metamorfo ha visto, tocado, olido o detectado de otra forma natural o mágica a un blanco, y éste ha escapado a la vista, si el cambiante gasta 2 PM, podrá seguir durante 10 minutos el rastro del residuo espiritual y las feromonas de ese blanco sin desviarse ni un ápice del rumbo correcto. Si el blanco está protegido por conjuros del tipo *Contramagia*, *Resistencia a la Magia* o *Disipar Magia* con potencia superior a 2 PM, el Cambiante necesitará una tirada de habilidad por cada minuto de persecución, penalizada a -5 percentiles por cada PM de estos conjuros que supere los 2 PM de dicha habilidad. El fallo de una tirada implica el aumento de -20 percentiles al malus de la siguiente tirada (que se eliminará, si ésta fue un éxito, para la tirada

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

posterior). Si se fallan tres tiradas de habilidad (la tercera tendría un malus total de -40 percentiles, además de los percentiles por magia que bloquea dicha habilidad), el rastro se desvanece y la habilidad se desconecta. La habilidad no puede usarse en forma humanoide. Cada PM que se sacrifique en la duración de la habilidad la aumenta a +10 minutos. Cuando el blanco está protegido por la magia indicada y el mutante está a menos de 10 metros de él, sólo podrá detectarlo por otros medios físicos o mágicos que no sean éste, aunque la tirada de habilidad podrá indicar que el blanco está allí. La habilidad sólo aumenta por experiencia.

Secreción Adrenal (05%): Con la habilidad mencionada, el Cambiante consigue mejorar su rendimiento físico sensiblemente, gracias a una secreción de hormonas humanas y animales en enormes cantidades. Pero el único inconveniente es que no puede usarse en forma humanoide. Cada PM que se usa en esta habilidad incrementa la FUE en un punto o la CON en un punto virtual, a efectos de resistir venenos, enfermedades o incapacitaciones, además de incrementar en +1 punto los PF generales. Cuando la FUE aumenta un 50% de su valor antes de usar esta habilidad, la pérdida de PF por acciones en combate aumenta en +1 PF extra en el asalto. La habilidad sólo aumenta por la experiencia, dura 1 turno, y el aumento de FUE y CON virtual está limitado al doble de los valores originales de las mismas (recordar que éste valor, en forma animal es el doble que en forma humana). Cada 3 CON virtuales incrementados, uno de ellos se transforma en 1 CON real, pudiendo variar los PG con ello. Esta habilidad sólo aumenta con la experiencia.

Instinto de Combate (05%): Esta habilidad sólo puede activarse antes de un combate, en cualquier forma. Sólo aumenta por la experiencia, y su costo es de 3 PM. Con ella, cualquier ataque por sorpresa o de proyectil, dirigido contra el licántropo reduce sus posibilidades de impactar en -25 percentiles, debido a los movimientos instintivos que realiza el mutante mientras lucha. También recibe un bono a cualquier acción de Combate o Agilidad de +20 percentiles, y una vez por asalto puede realizar dos ataques en el mismo MR con dos armas naturales diferentes (como garrazo y mordisco, o garrazo a la derecha y a la izquierda) o un ataque y una detención o esquiva, sin dividir los percentiles a la mitad por realizarlas a la vez. El instinto de combate cuesta +1 PF extra en cada asalto de combate y su duración es hasta que termina el combate +2 asaltos. No puede elevarse su tiempo de duración sacrificando PM.

Emboscada Furtiva (05%): Esta habilidad sólo puede usarse en conjunción con *Consciencia Colectiva*, cuando se quiere realizar una gran cacería, o bien cuando el Cambiante acompaña a una manada en una cacería o ataque, organizado por ésta. Esta habilidad puede ser utilizada por más de un cambiante en la misma manada, para combinar los efectos de todos los PM sacrificados y hacerlos sensiblemente mejores. El gasto de los PM entre uno o varios cambiantes se detalla en la tabla final. Cada gasto de PM necesarios (según el tamaño de los animales del grupo y su número) aumenta las posibilidades de Oler, Escondarse, Deslizarse en Silencio, Rastrear, Otear y Sentir en +5 percentiles, y si la combinación de PM se incrementa en un 50% más de los necesarios, las posibilidades de Crítico y Especial en estas habilidades aumentan su nivel un 100% (es decir, si se poseía en una de estas habilidades la posibilidad de Especial a 09 y de Crítico a 02, las posibilidades se incrementan a 18 y 04, respectivamente, aunque el aumento de percentiles no lo permita). Además, la apariencia de toda la manada se confunde entre el entorno, obteniéndose un efecto equivalente a *Rielar* para cada uno de los miembros del grupo (incluidos los cambiapielos) de 1 punto por cada número necesario de PM sacrificados. En el número de afectados de un grupo siempre se incluyen a los cambiantes.

La habilidad dura hasta que concluye una cacería (con o sin Combate incluido), y su tiempo de acción no puede incrementarse por sacrificio de PM. La habilidad sólo aumenta por experiencia. Las detecciones mágicas o extrasensoriales para cada miembro afectado por la habilidad se reducen en -5 percentiles por cada +5 percentiles que ganan éstos en las habilidades antes indicadas. En la forma humanoide, los humanos no obtienen el beneficio de *Rielar*.

Grupo animal en Número y Tamaño

2 individuos grandes (osos, grandes felinos y peces)
3 individuos medianos (lobos, felinos medios, primates)
5 individuos pequeños (roedores, reptiles, aves)

Gasto de PM para beneficios

1 PM
1 PM
1 PM

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Grupo animal en Número y Tamaño

5 individuos grandes
 8 individuos medianos
 10 individuos pequeños
 9 individuos grandes
 12 individuos medianos
 18 individuos pequeños
 15 individuos grandes
 18 individuos medianos
 25 individuos pequeños
 21 individuos grandes
 27 individuos medianos
 32 individuos pequeños
 +3 individuos grandes
 +4 individuos medianos
 +7 individuos pequeños

Gasto de PM para beneficios

2 PM
 2 PM
 2 PM
 3 PM
 3 PM
 3 PM
 4 PM
 4 PM
 4 PM
 5 PM
 5 PM
 5 PM
 +1 PM
 +1 PM
 +1 PM

Supervivencia (10%): El instinto de Supervivencia permite a un licántropo que, durante un día completo, sus habilidades de Agilidad, Percepción y Sigilo obtengan un bonificador de +25 percentiles, y la tasa de pérdida de PF por falta de comida o agua durante todo el día anterior se reduzca en 1D8 PF, o en 1D4 PF si la falta de alimento fue en los últimos tres días. Con esta habilidad activada, previo gasto de 2 PM por cada día sin alimento, si el licántropo consigue una tirada especial de Sentir, puede localizar agua potable y/o comida asimilable suficiente en un radio de 500 metros a su alrededor, aunque esté a más de un metro de tierra de profundidad o tras una sustancia de más de un metro de grosor (el grosor o profundidad máxima permitido para la detección es de 4 metros). Cuando pasa el efecto de la habilidad, y si el licántropo no se alimentó tras el mismo, perderá 1D10 PF por día de uso de la habilidad, solo recuperables si se alimenta. Cada 2 PM de más de los necesarios aumenta la resistencia un día más (con la reducción de la tasa de pérdida de PF por día en 1D3). **Ver RQb y RQA para determinar la pérdida de PF por hambre y sed.** Esta habilidad sólo aumenta su nivel con la experiencia y puede usarse en cualquier forma. A efectos de tiradas de CON por cansancio, la habilidad aumenta ésta en 3 puntos virtuales, sólo a efectos de estas tiradas.

Piel Engrosada (05%): Gracias a esta habilidad, el licántropo puede incrementar su resistencia a agresiones externas ya que su piel y pelaje se hacen más duros y coriáceos, impidiendo el paso de más daño. Cada PM que se utiliza para la habilidad incrementa durante una hora los PA por piel y pelaje en +1. Por contra, cada PA incrementado reduce la flexibilidad corporal, de forma que cada PA incrementado otorga un malus acumulativo de -2 percentiles a todas las habilidades de Agilidad y Combate, y cada aumento de 5 PA reduce en un punto la DES del individuo, mientras los PA estén activos. Asimismo, cada 10 PA reducen en una todas las acciones en combate. Bajo cualquier circunstancia, los PA se consideran armadura natural. Si se desea incrementar la duración de esta armadura dermal, cada PM sacrificado en ello mantiene los PA y las penalizaciones media hora más. Esta habilidad no puede utilizarse en forma humana.

Regeneración (10%): Esta habilidad es muy conocida entre algunos grupos de licántropos lobos, y puede activarse en cualquier forma, aunque sólo incrementa su nivel de percentiles por experiencia, y sólo cuando se vaya a activar antes de (o en) un combate. Cada PM sacrificado en regeneración hace que el licántropo que ha recibido heridas recupere 1 PG general y por localización cada asalto. Cuando el licántropo ha recibido heridas muy graves, o heridas que lo incapacitaron, lisiaron o le provocaron amputación, si no se Concentra (INTx3) no podrá activar la regeneración, y aun así lo hará a la mitad de percentiles. La habilidad dura tanto como dura un combate +1 turno, o si se activó en otra circunstancia, 1 hora (sólo aquí se puede incrementar su tiempo de duración, gastando PM para ello). En forma humanoide, el costo de la habilidad en PM se dobla. Gracias a esta habilidad, el licántropo sólo pierde la mitad de PF por asalto de combate (mínimo 1 PF por cada 2

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

asaltos). Esta regeneración, se puede emplear para regenerar miembros amputados, excepto si fueron dañados por plata o fuego. Entonces sólo podrán regenerar mágicamente.

Exudar Toxina (05%): Esta habilidad permite al licántropo expulsar cualquier veneno o toxina que haya penetrado en su cuerpo a través de los poros de su piel. Para ello, cada PM que el licántropo use en la habilidad le permitirá purgar automáticamente 1 POT de un veneno que penetre en su cuerpo mientras la habilidad está activa. Esta habilidad purgará 1 POT de cada veneno que entre en el cuerpo, es decir, si varios venenos son inoculados, cada uno de ellos perderá 1 POT por PM utilizado en la habilidad. Asimismo, las tiradas de CON vs POT del veneno para resistir el que entra se harán con un bono de +2 percentiles a favor de la CON por cada PM utilizado en la habilidad. Dicha habilidad tiene una duración de un turno y puede incrementarse gastando PM para ello. La habilidad puede usarse en cualquier forma y aumenta por experiencia y entrenamiento.

Zona de Reunión (05%): Esta habilidad se asemeja a la creación ritual de una zona sagrada en la que sólo se reúnen los miembros de una manada o grupo bien determinados, entre los que se incluyen, al menos, dos cambiapielos, uno de los cuales conoce el ritual, y sabe que sólo puede realizarse en forma humanoide. Eligiendo el lugar apropiado, y danzando y cantando un día y una noche completos, uno de los Cambiantes debe sacrificar varios puntos de PER (aquel que activa el ritual, y debe ser al menos 1 PER) y el resto 1 PM, y dentro de la zona deben estar todos los miembros animales y Cambiantes que vayan a reconocer como propia esta zona de reunión. Por cada PM sacrificado, el área estará protegida de la entrada de cualquier ser hostil por una FUE de 1D3 que lo repele hacia el exterior (el área tiene un mínimo de 1 metro de radio y un máximo de 100, y esto puede elegirse si la tirada de habilidad es igual o mejor a un Especial. Si no, se tirará 1D100 para ver el área total de influencia), además de 1D4 puntos de Barrera Espiritual contra espíritus hostiles. Si un ser físico hostil consigue atravesar la barrera (por una tirada de Resistencia) irá perdiendo 1 PG general cada asalto que falle una tirada de CONx1 mientras permanezca en el interior de la zona. En caso de espíritu, irá perdiendo 1 PM cada asalto que esté dentro de la zona y falle una tirada de PERx1. En ambos casos, todos los Cambiantes y vinculados a la zona sabrán inconscientemente lo que ocurre en su interior estén donde estén, y aquellos que no tengan nada urgente que hacer en esos momentos correrán hacia el lugar. Esta habilidad sólo aumenta por experiencia. Cualquier ser o espíritu hostil que haya entrado en la zona y quiera salir, tendrá las mismas barreras que para entrar.

Los vinculados a la zona no tienen ningún impedimento a entrar o salir. Sus aliados, amigos y familiares tampoco, pero no podrán contribuir a la fuerza de la barrera, y aunque ningún vinculado se alertará de esta entrada, todos sabrán que hay alguien dentro.

Si en alguna ocasión alguien quiere vincularse a la zona, sólo tiene que pedir consentimiento a quien la creó, y si éste lo da, ese alguien quedará automáticamente vinculado. Cuando un vinculado está en el interior de la zona, y alguien hostil quiere entrar, la FUE, la Barrera Espiritual y la pérdida de PG y PM se incrementan en 1 punto por cada vinculado en su interior. Además, todos los vinculados en el interior de la barrera obtienen 1 PA adicional a los ataques físicos y 1 PM adicional para resistir ataques mágicos. Si algún nuevo Cambiante vinculado quiere sacrificar 1 PM para elevar el poder de la barrera, aquel que la creó debe lograr dos tiradas por la habilidad, la primera para abrir la barrera a la recepción de más PM y la segunda para cerrarla y evitar el escape de PM anteriormente sacrificados. Si se falla la primera tirada, la barrera no se abrirá, y no se podrá intentar otra tirada hasta el día siguiente. Si se falla la segunda, la barrera perderá 1D3 PM de potencia antes de que se cierre el flujo de PM por sí sólo. El límite máximo de PM admisible es igual a la PER sacrificada x10.

Si se quiere destruir la zona, aquel que la creó puede hacerlo, logrando una tirada por ésta habilidad, y con ello recuperará la PER sacrificada (si ésta hace subir su PER por encima del máximo permitido por raza, el exceso de PER se pierde irremediablemente, o bien se acumula en algún lugar de la zona, creando una matriz de PM regenerable. Los PM sacrificados en la barrera se disipan, o bien se acumulan en algún lugar de la zona, en la forma de matriz temporal de PM que sólo puede usarse hasta que se gasten éstos y no puede rellenarse [cualquiera de estos cuatro

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

sucesos son a criterio del Master o por tiradas aleatorias de 1D100 para cada una de las dos, al 50% de posibilidades]).

Abrazo Lunar/Solar (05%): Esta habilidad sólo puede utilizarse una vez al día, ya que su uso más de una vez mataría al licántropo. Los cánidos, los plantígrados, felinos, peces y otros cambiantes de costumbres nocturnas se adhieren al abrazo Lunar. Los reptiles, los pájaros, los primates y otros cambiantes de costumbres diurnas se adhieren al abrazo Solar.

Gastando 5 PM, los efectos del abrazo Lunar duran hasta el amanecer. Los del abrazo Solar hasta el anochecer. La habilidad no puede usarse en forma humanoide ni animal, y si se hace así, al activarla se pasa automáticamente a forma intermedia.

Estos efectos son el aumento de un 50% en la FUE y el TAM del semihumano y de un 100% en CON y DES, y la duplicación de todas las acciones de combate (calculadas éstas a partir del aumento de DES), de forma que en cada MR en que se haría una acción de combate, se realizan dos a la vez sin penalización (dos golpes, dos detenciones, detención+ataque, ataque+esquiva, detención+esquiva, etc.). El Cambiante sintonizado con la Luna o el Sol posee una mirada perdida de ojos muy refulgentes, y aunque reconoce a amigos de enemigos, en combate se comporta como un auténtico Berserker, ajeno al dolor y al miedo (las tiradas de CON por incapacitación o cansancio se consideran éxito automático, excepto con un 96-00) y con un poder regenerativo de 2 PG por localización y asalto, que incluso cura localizaciones lisiadas y amputaciones. Los PA de su piel aumentan en +4 puntos, y su INT se reduce a la mitad.

Cualquier acción de Combate y Agilidad aumenta sus percentiles un 50% y cualquier acción de Percepción, Manipulación, Comunicación y Sigilo disminuye a la mitad sus percentiles. La Tasa de Movimiento se dobla.

Por fin, cuando el efecto termina, el cambiapielos adopta su forma humanoide y en ella habrá perdido 3D20+40 PF (mientras dura la acción de ésta habilidad no se pierden PF), quedando inconsciente 30-CON horas, tras las cuales despierta totalmente recuperado y sin recordar nada, y cualquier éxito que tuviese en una habilidad en su estado anterior no se contará para una experiencia posterior, a excepción de esta habilidad. La habilidad sólo aumenta por experiencia, y su tiempo de duración no puede extenderse sacrificando PM para ello. En este estado, la plata y el fuego hacen mínimo daño al licántropo lobo, aunque no así la magia.

Cualquiera que fallase una primera ejecución de esta habilidad y lo intentase de nuevo en ese mismo periodo solar o lunar, deberá pasar una tirada de CONx1 o perder 1D20 PG generales y caer inconsciente (si no muerto) hasta que no se recuperen la mitad. Un tercer intento en esta habilidad después de un segundo fallo causa la muerte irremediabilmente. Es imposible salir de este estado hasta que el mismo termine. En este estado, el cambiante sólo puede activar habilidades especiales de combate, y cuando lucha, pierde +1 PF extra en el asalto de combate.

Notas: Por supuesto que, cualquier Cambiante que se reproduzca con otro de su especie, podrá engendrar a nuevos Cambiantes, con una posibilidad muy pequeña de que se engendren niños normales (inferior al 10%). Desde luego que un Cambiante no transmite el poder de la mutación por un mordisco o un garrazo, pero si algún humanoide desea ser atraído hacia el lado salvaje de su naturaleza, hacia un animal determinado, y se encuentra con algún Cambiante dispuesto a hacer un sacrificio, ambos pueden realizar una *Ceremonia* (tirada por habilidad del Cambiante), que dura 24 horas completas, en la que el Cambiante golpea salvajemente el pecho y la frente de aquel que desea el Cambio, sin matarle, en su forma humana, y en su forma animal lame las heridas como un adulto lamería las primeras heridas de batalla de su cría. Al término del proceso, si quien desea el cambio logra una tirada de CONx3 (para sobrevivir a las heridas físicas) y otra de PERx3 (para aceptar en su alma el Cambio que se va a producir en ella), sufrirá su primera transformación (después de que el Cambiante sacrifique en su nuevo hermano de sangre 1 PER permanente), y deambulará como un animal salvaje durante una semana completa, hasta reasumir su forma original y comenzar así su nueva vida. El fallo de la tirada de CON significa que no se sobrevivió a la dureza de la brutalidad que supone sufrir un cambio físico tan radical, y el sujeto muere. Un fallo en la tirada de PER significa que el humanoide, en su fuero interior, realmente no desea aferrarse a una nueva vida, y acepta la suya tal como es. En ese caso, se despertará en un lugar cercano a su

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

vivienda o residencia actual, sin recordar nada de su vivencia Ritual, y con sólo algunas magulladuras, producto seguramente de algún desafortunado e inconsciente paseo por algún lugar cercano y extraño. A efectos de juego, los Cambiantes "no naturales" tratarán su metamorfosis como una Maldición, si se va a extirpar con magia Divina, en la cual se necesitan gastar tantos PM como la mitad de la PER+1 del Cambiante "no natural". Es imposible diferenciar a este Cambiante de los naturales, a no ser con algún conjuro divino de *Revelación*, por ejemplo. Sin embargo, cuando el Cambiante ha logrado tres o más habilidades especiales de Hombres-Bestia, queda consagrado como auténtico Cambiante, pudiendo engendrar a partir de ese momento hijos Cambiantes (antes de ello, sus hijos podían ser todos normales) y se ignorará la posibilidad de ser revertido el proceso de retorno a humano normal. Los Cambiantes pueden recibir daño en forma animal de la plata forjada o no, y también de otros metales rúnicos (dependiendo del tipo de Cambiante es un metal específico), pero cuando el hombre-bestia es ya muy veterano (posee al menos 5 habilidades especiales), gana cierta resistencia a esos metales rúnicos, por la cual, si logra una tirada de CONx2 al ser golpeado, el daño se ignorará como si no se hubiese sufrido. La plata es el único metal que no puede ser resistido. Las armas naturales de los Cambiantes incluyen Mordiscos y Garras/Zarpas (incluso en la MediaForma, aunque su daño es algo menor), además de sus puños y piernas en forma humanoide y MediaForma.

Los Aprendices de Dioses:

Su magia Prohibida

Muchos años ha desde que los auténticos Aprendices de Dioses fueron erradicados de la faz de Glorantha, pero sus conocimientos aún siguen dispersos por el mundo, y los incáutos y ávidos de poder que encuentran uno de estos artefactos diabólicos suele pagar cara su osadía, disparando poderosos y mortíferos conjuros que su imaginación no llega a comprender, y que lo consumen en su estallido de poder.

Este poderoso movimiento de magos pretendió una vez crear un mundo en el que ellos reinasen como auténticas deidades, para lo que no se privaron de crear un poderoso sistema de magia, fácil de ejecutar y de obtener. El sendero de su sed de conocimientos les llevó a su perdición, puesto que la misma Naturaleza se volvió contra ellos, barriéndolos cada vez que la desafiaban. Hicieron mucho daño; destruyeron o moldearon a su gusto la tierra, y pagaron su precio. Pero todavía quedan en el mundo infelices que creen poseer la llave del poder cuando encuentran la magia Prohibida a su alcance. Espero que no desoigan mis palabras.

SISTEMA DE MAGIA:

El sistema mágico de los Aprendices de Dioses es, básicamente, el siguiente:

El tiempo de duración para el aprendizaje de un conjuro es de 200 horas con un maestro, o 1000 horas sin él. Después de comprender el sistema mágico y aprender el primer conjuro, los demás sólo necesitan la mitad del tiempo inicial.

Una ventaja de este sistema es que no se necesitan puntos de INT-Libre para almacenar el conocimiento de un conjuro. Este sistema posee ésta peculiaridad, gracias a la cual el conjuro se "digiere", por decirlo de alguna forma, por la psique de su lanzador, y se hace uno con él. Una vez estudiado un conjuro, el mago necesita sacar exitosas tres tiradas: una de *Ceremonia*, otra de INTx3, y una última de PERx3. Si las tres tiradas son exitosas, el conjuro se "graba" en el mago, pero éste ha de gastar previamente los PM base que el conjuro necesite para ser lanzado, o todos los PMs que el conjuro necesite si son fijos. El conjuro empezará con el Mod. Mágico+1D10 en porcentaje. Los PM del aprendizaje de conjuro se gastarán, tanto si se saca la tirada como si no. Si la tirada es fallida, el conjuro no se aprenderá, y los PM se habrán perdido. Un conjuro se puede potenciar con más PM, si el mismo lo permite, en más de una ocasión sin tener que lanzarlo, pero cada potenciación implica una tirada para conjuro. En estas potenciaciones se pueden sacrificar tantos PM como el mago desee. Cada PM introducido en un conjuro disminuye en un percentil la probabilidad de abrir y potenciar un conjuro no lanzado, y con ello aumenta la posibilidad de pifia, que como poco hará que el conjuro se active en la cara del mago. La habilidad *Ceremonia* para aumentar percentiles temporalmente aquí es lícita. Los conjuros se lanzan indistintamente en el

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

MR-DES del mago, y éste no necesita más ceremonial para lanzar el conjuro que desearlo. No necesita lanzar ninguna tirada de percentiles. Pero no todo son bellezas en este sistema. Sólo puede lanzarse un tipo de conjuro (*Instantáneo*) cada dos asaltos, con una tirada correcta de INTx5 en el asalto intermedio (que simula la estrategia a seguir con el siguiente conjuro). Si se quiere lanzar un conjuro al asalto siguiente, debe sacarse una INTx3 y gastar 2 PF extra, además de los PF por acciones en ese asalto. Para conjuros *Temporales*, los que no necesitan *Concentración* pueden actuar entre el lanzamiento de conjuros *Instantáneos* como antes, pero no se podrá lanzar ningún otro conjuro *Temporal* si uno ya está activo. Más aún, los conjuros que necesiten *Concentración* no permiten lanzar ningún otro conjuro (*Instantáneo* o *Temporal*) mientras están activos. Los PM adicionales para potenciar el conjuro podrán penetrar 1 PM de Magia Espiritual o Hechicería por cada PM de Magia de Aprendices de Dioses, o 1 PM de Magia Divina por cada 2 PM de esta magia.

Y a todo esto, ¿qué ocurre cuando el mago duerme? ¿cómo actúa su subconsciente sobre esta magia? Cada turno que el mago esté dormido, deberá efectuar una tirada correcta de PERx3. Por cada tirada que falle, habrá un 1% acumulativo de que un conjuro se libere inconscientemente a su máxima potencia (aleatoriamente). Lo mismo ocurre cuando el mago está inconsciente. Para eliminar esta posibilidad (sólo cuando el mago está dormido) debe usarse el conjuro ***Contención de Poder***. Cuando se está inconsciente, el mago no podrá haber lanzado dicho conjuro, a menos que lo especifique antes de un combate.

CARACTERÍSTICAS DE LOS CONJUROS:

Blanco a la Vista: Conjuro que no necesita que el mago toque a su blanco para que le afecte. El alcance máximo se especifica en el conjuro. Si no, es hasta donde pueda ver el mago.

Blanco Designado [BD]: Solo afecta a blancos en particular. No a un área de terreno o a la zona que les rodea.

Área de Efecto [AE]: Afecta a un área de terreno o un volumen de espacio. Si el mago entra en dicho área de efecto mientras el conjuro está activo, en caso de ser temporal, no será afectado, salvo que en el conjuro se especifique lo contrario. Los conjuros instantáneos (*Bola de Fuego*) si pueden afectar al mago si entra en su área de efecto.

Toque: El mago necesita tocar a su blanco para que le afecte el conjuro.

Instantáneo: Una vez lanzado el conjuro, actúa al momento en el mismo asalto de ser lanzado.

Temporal: El conjuro tiene una duración de varios minutos. El tiempo base son 5.

X PM Base: PM necesarios que acumular en principio, para que el conjuro pueda ser activado con su efecto mínimo. Éstos no eliminan percentiles.

Sin Atención [SA]: El conjuro, una vez lanzado, no necesita que el mago lo controle.

Concentración [C]: El conjuro lanzado necesita que el mago lo controle, lo que conlleva las restricciones normales en sus demás habilidades, o las especificadas en el conjuro.

Sin Límite [SL]: No hay límite en la acumulación de PM.

Físico: Conjuro que puede ser detenido por conjuros de protección contra el daño o armaduras físicas. A veces también puede serlo por conjuros contra la magia.

Mágico: Conjuro que puede ser detenido por conjuros contra magia.

Mago: Sólo afecta al lanzador del conjuro, o posee unas características especiales.

Permanente: Este conjuro es permanente de por sí, y sus efectos no pueden ser disipados.

CONJUROS:

Contención de Poder: Mago. 2 PM Base. Temporal (Duración especial 12 horas). SA. Límite 6 PM: Con los PM Base se consigue que el mago, cuando duerme o se mantenga inconsciente no libere su poder subconscientemente. El conjuro interrumpe su actividad mística y cancela cualquier lanzamiento de conjuros en su tiempo de acción. Si se añade 1 PM más, el mago está condicionado a abortar el efecto del conjuro cuando esté consciente, sino tendrá que esperar que el conjuro termine su acción.

Vacío de Zharem: Blanco a la Vista [BD] Máx. 500 metros. 1 PM Base. Instantáneo. SA. SL. Mágico: Con los PM base, el mago crea una invisible esfera de vacío de 3 cms. de diámetro en el interior de cualquier sustancia, que posee FUE 5 de empuje. Si se usa contra un ser vivo, se han de vencer sus PM. Ello provoca 1D6 de daño a sus PG generales, en concepto de daños internos. El

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

vacío creado realiza su función de dañar materia inerte o viva, y después se desvanece. Cada PM añade +3 cms. de diámetro, + 5 FUE y +1D6 de daño.

Escudos de Shirrene: Blanco a la Vista [AE]. 1 PM Base. Temporal. SA. SL: El conjuro crea un escudo visible mágico de 4 metros cuadrados, capaces de envolver 3 TAM, ya que el escudo puede adoptar cualquier forma deseada por el mago. Cada PM da 1 PA de protección contra ataques físicos provocados (*Combate*), y 1 PM de protección contra conjuros de cualquier tipo. Las fuerzas de la naturaleza y los metales nobles pueden traspasar este escudo. Cada PM acumulado da +4 m. cuadrados (+3 TAM envueltos), +1 PA y +1 PM.

Vientos de Danothon: Blanco a la Vista [BD]. 2 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: El aumento de PM se realiza de 2 en 2. Los PM base hacen que un viento mágico de FUE 1 afecte a un blanco. El viento no afecta al área que rodea a éste. Cada 2 PM de aumento añaden un nuevo blanco al conjuro y aumentan la FUE en +1 para todos los blancos. Se puede elegir usar PM sólo para añadir blancos al conjuro con la misma FUE, o para sumar FUE a un sólo blanco. Este mágico viento retiene y arrastra (si es fuerte) a sus blancos, hasta que éstos se golpean con algo sólido que les haga daño, o los eleva por los aires, para luego empujarlos contra el suelo, a elección del mago, pero esto ya requiere tiradas de INTx3 por cada blanco que se quiera mover de su sitio para cualquier cosa.

Bola de Fuego: Blanco a la Vista [AE] Máx. 1500 metros. 3 PM Base. Instantáneo. SA. SL. Físico: Cada PM añade al conjuro un daño de +1D8, y 1 metro de radio al Área de Efecto. El conjuro lanza una bola de fuego hacia un blanco designado, explotando sobre él, y haciéndole el doble de daño efectuado en el área de efecto. Cualquier objeto que se encuentre en la trayectoria de la bola antes de que ésta explote recibe un daño de 1D4xPM, por ráfaga de calor a 1 localización al azar con tirada de proyectiles +2 localizaciones contiguas. El conjuro puede ser detenido por conjuros que actúan como armadura contra el daño físico.

Explosión: Blanco a la Vista [AE] Máx. 850 metros. 1 PM Base. Instantáneo. SA. SL. Físico: El conjuro lanza una esfera luminosa de energía que choca contra el blanco y libera una onda expansiva de fuerza. El radio de la onda expansiva aumenta +1 metro por PM, comenzando con 1 metro de radio. El daño comienza con 1D6 +1D6 por PM extra. Y la fuerza de la explosión es de 5 FUExPM, comenzando con 5 FUE. La explosión causa daño, lanza por los aires con un empujón de FUE 5xPM, hasta que el blanco logre caer al suelo o ser detenido (con su correspondiente daño), y queda sordo y aturdido PM-CON asaltos. El daño es a los PG Generales. La armadura puede proteger del daño. El conjuro puede ser detenido por conjuros que actúan como armadura contra el daño físico.

Megathón: Blanco a la Vista [AE]. 4 PM Base. Instantáneo. SA. Límite 50 PM. Físico: Es una explosión similar al conjuro anterior, solo que la FUE es 10xPM, el daño es 1D12xPM, el radio es 2 metros por PM, y el blanco queda aturdido, ciego y sordo durante 2xPM-CON asaltos, si no muere. A los seres nocturnos, la ceguera duplica su duración, y cada 5 PM de conjuro les causa daño especial en la cabeza de 1D2xPM, además del daño a los PG Generales. La armadura puede proteger del daño. El conjuro puede ser detenido por conjuros que actúen como armadura contra el daño físico.

Misil Místico: Blanco a la Vista [BD] Máx. PERx10 metros del mago. 1 PM Base. Instantáneo. SA. SL. Físico: Cada PM acumulado guarda 1D3 en daño en proyectiles mágicos que causan daño físico. El mago puede lanzar en PM muchos proyectiles de un sólo 1D3 en daño, o combinaciones de varios D3 en menos proyectiles más poderosos, o todos los PMx1D3 en un solo y enorme proyectil. El lanzamiento puede ser alternativo (varias tandas). El proyectil puede ser detenido por armaduras y/o conjuros de armadura contra daño físico. El daño es a una sola localización.

Dardo Oscuro: Blanco a la Vista [BD] Máx. 200 metros. 2 PM Base. Instantáneo. SA. SL. Mágico: El proceso acumulativo y de lanzamiento es el mismo que en *Misil Místico*. La diferencia radica en que barreras físicas no detienen el conjuro (sí lo hacen conjuros de protección contra magia), y que cada PM del mismo destruye 1D2 PF o PM (a elección del mago) del blanco (pudiendo dejarlo inconsciente o matarlo de cansancio a más del doble de sus PF en negativo).

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Cruz Esmeralda: Blanco a la Vista [BD] Máx. 150 metros. 4 PM Base. Instantáneo. Concentración. SL. Físico/Mágico: El mago traza con sus brazos un arco diagonal hacia adelante, cruzandolos frente al pecho, creando a su paso dos arcos de luz esmeralda, cruzados en su centro. Estos arcos causan un daño de 2D4xPM, cuyo daño se dobla al chocar contra superficies densas (rocas, armaduras) para, prácticamente cortarlas (este conjuro destruye las armaduras, si supera el doble de sus PA). El conjuro no actúa así contra barreras mágicas de protección contra el daño o contra conjuros. La luz abarca en daño dos localizaciones contiguas (pero si el ser alcanzado posee más de 3 veces el TAM del lanzador, la cruz sólo alcanzará una localización).

#El mago puede lanzar el conjuro en línea recta, hasta su máximo alcance, *Sin Atención*, para que "corte" todo lo que encuentre a su paso (útil para masas de gente, como ejércitos); sólo podrá esquivarse con una *Esquiva Crítica*.

#También puede lanzarlo, controlando la trayectoria de la cruz contra un sólo blanco (con las restricciones que conlleva la *Concentración* sobre un conjuro), y éste no podrá evitarlo. Todo lo que la cruz alcance en su trayectoria sufrirá el daño de la misma. La tirada de localización se realiza con Tabla de Proyectiles sin concentración, y a elección del mago con concentración.

Espada-Alma: Mago. 5 PM Base. Temporal. SL. Concentración. Mágico: El mago, mediante el conjuro, crea un reflejo de su alma en forma de espada, de daño PER-Mago x5 PM acumulados; Mod. Daño no aplicable. El daño es invariable. La espada adopta un color acorde con el alma del conjurador: blanca y radiante para un alma noble; negra y humeante para un alma corrupta y perversa; rojo fuego para un alma brava y temeraria; etc.

Una ventaja de la *Espada-Alma* es que nunca se cae de la mano. Posee MR-2+MR-CC del mago. Las habilidades de combate no son penalizadas por la concentración. Corta cualquier material si supera sus PA, excepto otra Espada-Alma o conjuros antimagia con la suficiente potencia como para igualar su daño. Si no supera los PA de un objeto, se limitará a atravesarlo sin dañarlo. Cada minuto (5 asaltos), el mago necesita INTx3 para controlar la energía. Si no, la espada se desvanece.

@Jaula de Jade: Blanco a la Vista [BD]. 6 PM Base. Temporal. SL. SA. Mágico: El conjurador lanza el hechizo, que envuelve tantos TAM como PM posea en su potencia, o PM se lancen. Si no actúa ningún conjuro protector lo suficientemente potente, el blanco es envuelto por una capa rectangular de jade verde intenso, que lo imposibilita a cualquier movimiento. Cada turno que el blanco permanezca envuelto por la jaula y pierda un PM vs PM contra el mago que la creó, el blanco perderá 1D3 PER que se añadan a la PER del mago de forma permanente. El blanco permanece vivo dentro de la jaula, donde no necesita respirar. La jaula posee en protección tantos PA como PM usados, y tantos PM de protección como idem frente a conjuros de disipar magia. Cada punto de daño que sobrepase los PA de la jaula, ésta perderá 1 PM/PA. Cuando sus PM se reduzcan a la mitad, el blanco estará libre de la cabeza a su cintura. El blanco liberado permanece inconsciente tantas horas como PER perdida. La PER puede superar el nivel máximo de PER para el mago sin problemas. Los blancos de PER 0 se desvanecen de la existencia, muriendo.

Sacrificio de Sangre: Blanco a la Vista [BD]. 7 PM Base. Instantáneo. SL. Concentración. Mágico: El mago que lanza el conjuro sobre un blanco debe vencerlo en un combate PER vs PER. Si lo hace, le provoca tantos puntos de daño como PM posea el conjuro o quiera gastar. Si dichos PM superan los PG Generales (los cuales daña el conjuro) del blanco, el pecho de éste estalla y su corazón aparece sobre la mano del mago, palpitando aún. Los PM deben superar al menos en 1 los PG del blanco para que el conjuro se complete satisfactoriamente. Los PM justos sólo provocan la muerte por explosión interna.

Cuando los PM superan los PG del blanco, el mago debe devorar el corazón aún palpitante. PMs superiores a los PG del blanco da al mago la opción de:

#Por cada PM superior, ganar una habilidad o conjuro del blanco, que el mago ya tuviese, al nivel del blanco (si es superior al del mago en ellos).

#Por cada 2 PM, ganar una habilidad o conjuro del blanco a su nivel, que el mago no tuviese (o tuviese al nivel de su Mod. de Habilidad).

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

#Por cada 7 PM, ganará 1 INT o 1 PER del blanco de forma permanente. La INT/PER pueden superar la INT/PER máxima para el mago, sin restricciones.

Invisibilidad: Blanco a la Vista [BD]. 1 PM Base. Temporal. SA. SL: Cada PM acumulado del conjuro hace invisible (a sentidos visuales normales) 1 TAM o 6 CAR, o una combinación de ambos. Aunque se es invisible, mirar al rostro de una Medusa o cruzarse en la línea de visión de un basilisco, no exime de sufrir los efectos de tales ataques. Aunque se es invisible, el ruido orienta al enemigo, y a quien no precisa de la visión la invisibilidad no es problema. El blanco sigue siendo tangible.

Drenaje: Toque. 2 PM Base. Instantáneo. SA. SL. Mágico: El mago puede liberar la magia del conjuro a voluntad en tandas diferentes, con intervalos de tiempo irregulares (aunque los PM se pierden tanto si sirven como si no), de golpe a un sólo blanco, o de forma continua y poco a poco sobre un mismo blanco. El mago necesita contactar con la piel del blanco (nada mejor que un puñetazo) para hacer efectivo el conjuro. Cada vez que el mago active su conjuro a voluntad contra un blanco, debe vencerlo en PM vs PM para poder actuar. Cada PM de conjuro absorbe 1 PG General, 1 PF o 1 PM para unirse a los del mago. Si éstos superan al máximo de los del mago, al término de 5 min. se perderán.

Onda Glaciar: Blanco a la Vista [AE] Máx. 750 metros. 2 PM Base. Instantáneo. SA. SL. Mágico: El conjuro lanza una esfera de color blanco brillante a una zona determinada o a un blanco determinado. La bola, al llegar a su destino, explota en una onda expansiva de frío intenso de 1D6xPM en daño y de radio 1 metro x PM, en área de efecto. El blanco sobre el que estalla la bola de frío recibe el doble de daño efectuado en el área de efecto.

Sanar: Toque. 1 PM Base. Instantáneo. SL. SA: El conjuro es útil para múltiples actividades:

#Cada PM del mismo otorga 1 PG General y a una localización.

#Cada PM otorga 1D3 PF.

#Cada 7 PM restauran 1 pto. de Característica perdido por cualquier motivo hasta su nivel actual.

#Cada PM purga 1 POT de cualquier veneno o tóxico de un organismo vivo.

#Cada 3 PM otorgan 1 PG de regeneración a una localización lisiada y amputada por asalto. Cuando éstos PG igualen a los PG perdidos de la localización, ésta se habrá regenerado por completo y será totalmente funcional.

Implosión. Blanco a la Vista [BD]. 5 PM Base. Instantáneo. SA. SL. Mágico: Cada PM acumulado afecta a un TAM. Cuando el mago lanza el conjuro sobre un blanco, si lo vence en PM vs PM, y los PM utilizados al menos igualan el TAM del mismo, éste implota sobre sí mismo, muriendo por supuesto, y arrastrando con él todo lo que se halle en un radio de TAM (del blanco) metros a su alrededor que no resista un FUE=3xPM del blanco en una Tirada de Resistencia. Los PM que superan el TAM del blanco no añaden ningún efecto extra al conjuro. Si se lanza contra 6 CAR o múltiplos de los mismos, sólo el objeto implotará.

Manto Anti-Conjuro: Blanco a la Vista [BD]. 1 PM Base. Temporal. SA. SL: El conjuro crea una protección contra conjuros, que debilita los conjuros que pasen sobre él en una intensidad igual a los PM que posea la barrera.

(Extremidad) de Poder: Toque. 2 PM Base. Temporal. SA. SL: Físico: Cada PM utilizado añade 1 FUE a una extremidad del cuerpo. Cada brazo posee 1/10 del la FUE total que genera el cuerpo, cada pierna 2/10 y el torso 4/10 (sin redondear la cifra de FUE). Además de la FUE les añade 1 PA Mágico. La FUE añadida puede ser empleada para cualquier actividad física, y pueden combinarse PM por todo el cuerpo para hacer el conjuro más efectivo.

Campo de Fuerza: Blanco a la Vista [AE]. 1 PM Base. Temporal. SL. Concentración. Mágico: También llamado **Fuerza Fantasma**. Cada PM del conjuro crea 1 FUE Mágico. El mago guía dicha FUE para realizar trabajos físicos sin necesidad de contacto. Dicha FUE posee Mod. Daño según las reglas de **RQb** para golpear cuerpos físicos o aplastarlos. También dicha FUE puede ajustarse para enfrentarse a un ataque físico. Enfrentando la FUE vs Ptos. de Daño de un ataque físico no provocado por magia (o provocado por otro campo de fuerza, en cuyo caso sería FUE vs FUE), si ésta vence el ataque es detenido. Si no, el ataque causa su efecto normal. La FUE Mágica puede enfrentarse contra la DES+TAM de un ser vivo para ser movido. Un cuerpo físico movido por dicha

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

FUE se desplaza a 1m./MR en cualquier dirección. El campo necesita ser plenamente controlado, en cada asalto que éste actúe, por el mago.

@Dominio: Blanco a la Vista [BD]. 2 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: Este conjuro permite al mago controlar cualquier tipo de inteligencia y mantenerla a sus órdenes durante el tiempo de duración del mismo. Cada PM utilizado del conjuro se enfrenta a los PM de la criatura en una tirada de resistencia. El conjuro puede potenciar su tiempo de duración a +5 min. más por PM usado para ello.

@Cadenas de Wisankt: Blanco a la Vista [AE] Máx. 500 metros. 4 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: El mago rodea un volumen determinado de espacio con unas mágicas cadenas plateadas, muy brillantes. Dicho espacio posee capacidad para retener seres místicos de otro plano, seres fuertemente mágicos (caóticos, semidioses, demonios, poderosos espíritus, elementales, etc.), cargando un campo de éxtasis a su alrededor. Cada PM envuelve 1 metro de diámetro de volumen (12 TAM). Además, dicho PM retiene en el volumen tanta PER o PM o combinación de ambos como PM posea el volumen de la esfera (añadidos aparte de los que dan volumen, por el mago), además de los PM que se añadan por volumen del mago para potenciar el poder de retención.

Las cadenas tienen una ventaja más: sus características mágicas especiales hacen que los poderes y habilidades sobrenaturales (rasgos caóticos, etc.) y el conocimiento de conjuros, así como el Dominio en activo de una criatura por parte de los capturados en el campo de éxtasis, pasen temporalmente de forma acumulativa y sin restricciones al mago. Cada PM de potenciación permite al mago escoger una habilidad especial o conjuro de cada encerrado (a su elección). Los conjuros absorbidos no poseen restricción acumulativa de tales en la memoria del mago, pero sí se absorberán al nivel del blanco (si el blanco tenía *Curación-5*, el mago no podrá usar más de 5 PMs para lanzar el conjuro). Cualquier habilidad o conjuro absorbidos están a unas posibilidades básicas para el mago, excepto los poderes de éxito automático (mirada del basilisco).

El Ojo del Huracán: Blanco a la Vista [AE Especial]. 5 PM Base. Temporal [Duración Básica 1 min]. SA. SL. Mágico: El mago libera un mágico viento envenenado y corrosivo de POT igual a los PM usados por el mago, y de una FUE también igual a los mismos.

El viento puede ser canalizado en un cono de fuerza de 1 metro de largo por 1 metro de amplitud máxima en el extremo por PM utilizado, tomando al blanco como punto desde donde el viento surge. El viento afecta a cualquier blanco vivo o inerte que esté dentro del campo de acción de éste. El mago ha de permanecer quieto para que el viento actúe. Si el mago se mueve, deberá *Concentrarse* para no romper el conjuro. El mago, mientras permanezca quieto en el punto focal del conjuro, puede lanzar otros conjuros, sin necesidad de *Concentrarse* para ello. Aparte de los PM de potencia, si el mago sacrifica PM para la duración del conjuro, cada PM le da de duración +5 asaltos (+1 min). La FUE del viento actúa durante todo el asalto, pero su daño se efectúa al final del mismo. Otra forma de actuación del conjuro es la liberación del viento en un arco de 180° de abertura, con un campo de acción de 2 metros hacia el frente del mago y 1 metro de amplitud hacia los flancos del mismo, por cada PM de conjuro.

Camino de Lava: Blanco a la Vista [BD]. 3 PM Base. Instantáneo. SA. SL. Mágico/Físico: Cada PM de conjuro hace que una columna de magma surja a los pies de un blanco designado, de 1D8 (xPM de Potenciación de Daño Individual para columna) ptos. de daño. Dichas columnas de magma, después de brotar y dañar, caen al suelo en charcos de lava que se petrifican a los pies de su blanco, con un TAM igual al daño causado. Dicho TAM sujeta las piernas del blanco durante un asalto, después de lo cual se desvanece, fundiéndose el magma petreo al suelo. Puede provocarse una sola y poderosa columna, capaz de inflamar o fundir muchos materiales (a lo cual están sujetas armas, armaduras y objetos del blanco) que entren en su radio de acción o muchas columnas localizadas y potenciadas adecuadamente.

Canalizar: Blanco a la Vista [AE]. 5 PM Base. Temporal. SL. Concentración. Mágico/Físico: El mago invoca una pequeña esfera iridiscente de energía, en un campo de batalla donde se estén lanzando conjuros u otro lugar similar. Cada PM de área da a la esfera un alcance de Efecto de 10 metros de radio. Cada PM de Potencia da a la esfera 1 PM de acción. Cualquier conjuro que se

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

lance en el área de efecto de la esfera mágica y que sea de una potencia menor a sus PM será inmediatamente absorbido y contenido en la misma.

El mago que controla el conjuro ha de elegir entre absorber conjuros ofensivos o defensivos *exclusivamente*. En el tiempo de duración del conjuro el mago puede liberar los conjuros cuando lo desee, y sobre el blanco o blancos (en caso de conjuros de área de efecto) que elija. Conjuros iguales con potencia diferente, absorbidos en la misma esfera, se hacen acumulativos. Cada conjuro absorbido precisa de una tirada de INTx3 del mago que mantiene el conjuro. En el momento en que el mago falle una tirada de *Concentración*, la esfera absorberá todos los conjuros lanzados en su área de efecto, sean del tipo que sean. Si se absorben más de la mitad de PM en conjuros de índole opuesta a los PM acumulados en la esfera (ofensivos-defensivos), se producirá una explosión mágica de iguales características a *Megathón*, con una potencia igual a los PM acumulados dentro de la esfera mágica. Si la explosión alcanza al mago, le afectará normalmente. Es un conjuro muy útil para crear superbarreras mágicas o multiconjuros devastadores, para lo cual se prepara una tropa de conjuradores que lanzan muchos conjuros doble la esfera para lograr sus espectaculares efectos. La duración de la esfera se puede incrementar en +5 min. por PM utilizado para ello.

@Armadura Mística: Blanco a la Vista [BD]. (TAM del Blanco) PM Base. Temporal. SL. SA: Este conjuro crea una translúcida y brillante armadura plateada que recubre a su blanco y todo lo que lleve encima. Esta armadura, por cada PM acumulado en ella, ignora los ataques de una habilidad caótica de cada enemigo caótico que ataque al blanco. Así, 5 PM ignorarán 5 ataques caóticos *ofensivos* de cualquier caótico que ataque al afectado por la armadura. También se ignoran ataques de habilidades de seres sobrenaturales (como el *Toque* de los Espectros) por PM acumulado, de seres fuertemente mágicos (dragones, fénix), y también, cada PM acumulado se añadirá como defensa contra posesiones o contra el lanzamiento de Maldiciones y/o *Intervenciones Divinas* contra el blanco (en éstos casos, se necesitan 10 PM mínimo para resistir Intervenciones Divinas, y 4 PM contra Maldiciones). La armadura, por último, ofrece 1 PA mágico por cada 5 PM de potencia de la misma.

Fuerza del Alma: Mago. (PER del Mago) PM Base. Instantáneo. SL. SA. Mágico: El mago libera a su alrededor, en un radio de 360° una oleada de energía mágica de daño igual a la PER del mismo, multiplicada en una unidad por cada 7 PMs de potenciación del conjuro. El alcance de la energía es de un radio de PMx10 metros máximo. El daño va directamente a los PG generales. Dicha energía se manifiesta en forma de calor, radiación, ondas de choque, ondas sónicas, luz, congelación, proyectiles de magia, discos de energía o haces de energía de máxima penetración. El liberar la energía puede hacerse también en un ángulo de 180°, si el mago lo desea así.

Visión Real: Blanco a la Vista [BD]. 2 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: Con este conjuro, el blanco afectado puede ver la auténtica naturaleza de un ser disfrazado, espíritus o shamanes ofensivos incorpóreos en la Región Frontera o en el Plano Mundano, seres mágicamente invisibles o camuflados, seres cubiertos por barreras mágicas, ilusiones, o conjuros de cambio de aspecto, posesiones espirituales o demoníacas, seres malditos o caóticos y/o manifestaciones de Otro Mundo. PM extra acumulados ayudan a traspasar barreras mágicas.

Traslocación: Blanco a la Vista [BD]. 10 PM Base. Instantáneo. SA. SL: Este conjuro intercambia, mediante una doble teleportación, TAM o CAR designados. Cada 2 PM intercambian un TAM por otro en lugares a la vista del mago. También se intercambiarán 6 CAR por otros 6, o por 1 TAM con otros 2 PM El cambio entre TAM-CAR debe ser exacto (o sea, 1 TAM y 6 CAR, 3 TAM y 18 CAR, etc.). Para cambiar dos TAM diferentes, uno por otro, se necesitan 2 PM más tantos PM como sea la diferencia entre los dos TAM. Lo mismo ocurre con los CAR. Cuando una/s persona/s no desea/n ser afectada/s, el mago ha de vencer (por separado en caso de más de una) sus PM. Basta con que una sola lucha de PM falle para que el conjuro no resulte. En caso de grandes masas de gente, se realizará una tirada general de PM. Aquellas personas que sean vencidas serán traslocadas. Con ello el conjuro puede desperdiciar todo su potencial, pero nadie ha dicho que la magia sea perfecta.

Sustraer Magia: Mago. 2 PM Base. Instantáneo. SA. SL: Este conjuro se lanza nada más comenzar un asalto. Todos los conjuros lanzados contra el mago que no lleguen a la potencia de

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

éste conjuro o la igualen, harán que se active el mismo. Si el mago vence en PM vs PM al lanzador del conjuro, le sustraerá el conocimiento del conjuro como si el atacante nunca lo hubiese aprendido. El mago lo almacenará en su memoria a un nivel de % básico, según el tipo de conjuro. Si necesita de INT-Libre y el mago no dispone de INT suficiente, el conjuro simplemente se perderá. Los conjuros de potencia superior a éste no lo activarán y actuarán normalmente.

@Licuar: Toque. 1 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: Cada PM invertido en el conjuro convierte 1 TAM o 6 CAR de sustancia sólida en 1 dm.c.c. (1 litro). Cada 10 TAM o 60 CAR hacen 1 m.c.c. de líquido. Los seres vivos son convertidos en ondinas, y las Características impropias de una ondina, como la DES, TAM o CON (excepto INT, FUE y PER) son suprimidas mientras dura el conjuro. Como ondina, el blanco puede realizar lo que ella hace y moverse como ésta se mueve. Si el mago no vence en PM vs PM a su blanco, éste no será afectado, a menos que quiera serlo.

Metamorfo: Blanco a la Vista [BD]. 2 PM Base. Temporal. SA. SL: En caso de resistencia del blanco a ser afectado, el mago ha de vencerlo en un combate de PM vs PM.

Este conjuro, empleando tantos PM como TAM posea el blanco, puede transformar a éste en, sencillamente, otra cosa, animal, ser o persona. Lo único que permanece constante es la INT, PER y TAM del blanco. Las Características (calculadas aleatoriamente como para la creación de un bicho) del ser metamorfoseado serán las nuevas del blanco, temporalmente. Habilidades y conjuros permanecen, modificados por las nuevas características físicas del ser.

Metamorfo también puede cambiar la textura de la piel de un blanco, añadiéndole PA por localización por cada PM empleado. Aún más, *Metamorfo* puede crear apéndices totalmente funcionales en un organismo, con tantos PG como PM se dediquen a ellos. Dichos apéndices no restan PG generales a su blanco cuando sean dañados, pero sí causan dolor, y aturdimiento o shock. Cuando se destruyen todos los PG de dichos apéndices, éstos desaparecen. Apéndice puede ser una nueva extremidad, o un nuevo ojo, o una nueva cabeza. Estos apéndices poseen BS% básicos en ataque y defensa, así como en habilidades de manipulación, si son brazos o tentáculos. El blanco necesita de tiradas de INTx3 (una por apéndice) en el MR-1 de cada asalto de combate para dominar esta nueva extremidad, si no se convertirá en una auténtica molestia, penalizando todas las acciones físicas en -PGx3% percentiles.

@Muro Anti-Magia: Blanco a la Vista [AE] Máx. 200 metros. 4 PM Base. Temporal. SA. SL: Cada PM de conjuro crea 1 m.c.c. de volumen, en un lugar determinado, de área anti-magia. Este campo simplemente niega el paso de la magia a través de él. Conjuros débiles son destruidos al entrar en el campo. Conjuros poderosos son repelidos hacia el blanco más cercano, o simplemente se desvían y se pierden (ésto ocurre cuando entre el blanco y el mago está el muro, que es invisible a todos los efectos, e indetectable por medios naturales). Las criaturas fuertemente mágicas caen automáticamente en shock comatoso al entrar en la zona. Los espíritus y seres incorpóreos son devueltos a sus planos de origen. Los caóticos pierden sus rasgos malignos y quedan paralizados, y los magos pueden sufrir algún daño distinto aleatoriamente: repulsión, shock, inconsciencia, pérdida de conjuros en memoria, etc.

Efecto Fantasma: Blanco a la Vista [BD]. (TAM del blanco) PM Base. Temporal. SA. SL: Este conjuro capacita al mago de adquirir una densidad corporal inferior a la del aire. Gracias a ello, el mago puede caminar e incluso correr sobre el aire como lo hace sobre tierra. Con esta densidad, el mago puede atravesar objetos sólidos, y por ello ser inmune al daño físico provocado por objetos sólidos. Aunque el blanco sigue siendo susceptible a ser dañado por magia o asfixia, ya que sigue necesitando respirar. Ésto último ocurrirá si el blanco se "sumerge" en una sustancia sólida (roca) donde no es posible que entre el aire. Para ello se aplicarán las reglas de contener la respiración y asfixia. En superficies muy densas (roca, de nuevo) el mago puede "*Nadar*" en vez de caminar, si le resulta más cómodo. Si el conjuro termina, y el mago está en contacto o inmerso en una sustancia sólida, el mago morirá, provocando una explosión *Megathón* de intensidad igual a su PERx5. La duración de éste conjuro se puede potenciar. Por cada PM utilizado para ello, el conjuro se mantiene +5 min. más. Si el blanco se resiste a ser afectado, deberán vencerse sus PM.

Cosmos: Blanco a la Vista [BD] Máx. 750 metros. (PER del Lanzador) PM Base. Instantáneo. SA. SL. Mágico: Básicamente es similar a *Fuerza del Alma* en cuanto al daño, efectos visuales y a

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

acumulación de PM. La diferencia es que se libera un haz de energía lineal, contra un solo blanco, y todo lo que esté entre el blanco y el mago será alcanzado y dañado por dicha energía, que golpea a los PG Generales.

Mar de Llama Azul/ El Señor de la Llama Heladora: Blanco a la Vista [BD]. 10 PM Base. Instantáneo. SA. SL. Mágico: El mago alterna, bajo los pies de los blancos designados, columnas de fuego con golpes de frío o viceversa. Cada PM añade un blanco al conjuro. Cada vez que un blanco sea golpeado por tan opuestas temperaturas, deberá enfrentar su CON a la PER del mago. Si pierde, el blanco resultará muerto, en una sucesión de calcinación y posterior estallido en esquirlas de hielo, o en una masiva congelación y posterior fusión en un charco de agua y savia vital. Si no, el blanco recibe 1D10 ptos. de daño a sus PG Generales. Si este conjuro se usa contra objetos inertes, en concepto de ser destruidos, cada PM afecta a 10 TAM o 60 CAR de sustancia. Debe afectarse la totalidad de TAM/CAR en PM empleados contra un objeto para que éste sea completamente destruido (tirada de 100% en 1D10). Cada TAM o 6 CAR no afectados reducen en un percentil la tirada de destrucción. Aún así, las tiradas exitosas reflejarán el % de sustancia total destruida. Es decir, si sólo se afecta con el conjuro a 10 TAM de 15 totales y la tirada de % es exitosa, sólomente 10 TAM habrán sido destruidos en el porcentaje que se obtenga en la tirada (contando la misma al revés. O sea, 01 significa 100% de la zona afectada destruida, 05 significa 96%, y así sucesivamente).

@Elementalizar: Blanco a la Vista [BD]. 10 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: Este conjuro capacita al mago de convertirse a sí mismo o a otro blanco en un elemental de tierra, agua, aire, fuego, luz u oscuridad, a elección. El resistirse a este conjuro exige tirada de PM vs PM.

Con sólo 10 PM, el blanco se convierte en un elemental primario o básico, típico de 1 m.c.c.; sus características de FUE y PG se calculan como si se tratase de un auténtico elemental, solo que éste conserva intactas e inalterables su INT y PER. Las demás son suprimidas mientras dura el conjuro. Lo único que el blanco conserva útil son sus conjuros y conocimientos. Cada 10 PM más hacen al blanco adquirir +1 m.c.c., lo que implica aumento de FUE y PG como es estipulado. Con más de 10 m.c.c., el blanco es capaz de controlar su forma elemental y densidad, así como el elemento con el que esté ligado (a distancia igual a sus m.c.c x10 en metros o en contacto) como si fuese su propio cuerpo. El cambio de (ser) a elemental tarda tantos asaltos como m.c.c vaya a poseer el mismo.

Melodía de Muerte: Blanco a la Vista [BD], Máx. (PER del mago x5) metros. 7 PM Base. Temporal. SL. Concentración. Mágico: El mago designa al blanco del conjuro y lo lanza sobre él. Puede designar a más de un blanco, usando +1 PM por blanco extra. A cada blanco se le pueden asignar 1+tantos PMs como se desee. El conjuro crea una mágica melodía que paraliza y bloquea todos los sentidos del blanco. Cada asalto, el mago debe enfrentar sus PM contra los de todos los blancos incluidos en el conjuro. A aquellos que venza de esta forma les provocará a sus PG Generales tantos ptos. de daño como PM invertidos en el blanco. Ésto se manifiesta en un daño interno en las extremidades, subiendo hacia el pecho, provocando derrames, disfunciones biológicas, y terminando en el cráneo, con explosión del oído interno, y finalmente del cerebro.

Si el mago que lanza el conjuro es detenido, el efecto cesa. Si el daño sufrido está cerca de los 0 PG Generales (una o dos unidades por encima), el blanco permanecerá en estado de coma hasta que recupere todos sus PG o pase 30-CON días en reposo, lo más tardío de las dos cosas.

Los blancos que resistan la lucha PM vs PM durante 5 asaltos seguidos pueden hacer una tirada de *Concentración* que, si pasan, liberará su mente del conjuro. Si la fallan, a partir de ahí podrán hacer tiradas de *Concentración* cada vez que venzan PM vs PM.

Si el mago es interrumpido mientras dura el conjuro, deberá Concentrarse para no desconectarlo. Si falla la tirada, por cada percentil de más sobre la tirada de INTx3 el mago perderá un blanco, aquél sobre el que haya invertido más PM, y así sucesivamente. Si hay varios iguales, aquel que tenga más INT. Si aún así se igualan, se hará aleatoriamente. Una pifia hará perder al mago todos sus blancos.

Danza Apocalíptica: Blanco a la Vista [BD]. 2 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: El mago fuerza a su/s blanco/s a comenzar una frenética danza. Cada PM utilizado de más sobre los base da

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

al mago la posibilidad de incluir un blanco más. El mago deberá vencer a sus blancos en una tirada general de PM vs PM para que el conjuro les afecte.

Todos los blancos afectados pierden todas sus posibilidades de ataque, defensa u otras habilidades de combate, incluso conjuros, y comienzan a perder 2D3 PF por asalto (5 min. son 25 asaltos x2D3 PF). Cuando los PF lleguen al máximo negativo que puede aceptar el blanco, éste deberá comenzar a tirar CONx10-PF perdidos a partir del máximo negativo en %; el multiplicador disminuye una unidad por asalto. Cada vez que la tirada se falle, el blanco pierde 1D3 PG Generales. Ésto refleja el enorme cansancio que sufre el blanco, el cual puede llegar a morir reventado.

Magnificar Presencia: Mago. (ASP del Mago) PM Base. Temporal. SA. SL: Éste es un conjuro ilusorio que utilizan una gran cantidad de magos arrogantes sobre sí mismos. Con él se mejora la presencia general ante la gente: el aspecto físico, la voz, la ropa, los rasgos, la soltura y energía a los movimientos, etc.

Cada PM añade al mago +1 ASP (ilimitado), +5% en *Oratoria, Habla Fluida, Política, Cantar* y Otras Habilidades de Relación. Se pueden utilizar PM para añadir más tiempo al conjuro. Cada PM añade +5 min. al conjuro.

@Entropia: Blanco a la Vista [BD]. 10 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: Cada 10 PM acumulados dan/quitan Rn Casgo caótico aleatorio temporalmente. El término del conjuro no trae consecuencias secundarias al haber portado un rasgo caótico.

@Alterar la Realidad: Blanco a la Vista [AE]. 11 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: El conjuro afecta a 1 m.c.c. de espacio (con todo lo que éste contenga) por PM gastado para ello. Cada 10 PM que se apliquen al volumen seleccionado, éste perderá una característica física natural (a elección del mago) y ganará un fenómeno antinatural (también a elección del mago) como un campo antimagia, la inversión de la gravedad, el vacío total, negativizar la coloración, etc.

Garra Espectral: Mago. 5 PM Base. Temporal. SA. SL. Físico/Mágico: Este conjuro convierte una mano del mago en una brillante garra de aspecto monstruoso. Ésta hace un daño de 5D3+Mod. Daño. Cada 3 PG que la garra haga a un blanco, el mago y éste deben enfrentar sus PM. Si el mago vence, sustraerá a su blanco 1 PF, el cual usará la garra para aumentar su daño mágico en +1 pto. Cada PM utilizado para potenciar tiempo de duración da a la garra +5 min. de duración. El BS% de la garra son los A% y D% del mago en puño. Si se apilan 10 PM Base, las dos manos del mago se convertirán en garra, y éste debe soltar cualquier objeto que tenga en las mismas. Las garras poseen 5 PA, además de armaduras externas o mágicas.

Luz Negra: Blanco a la Vista [AE]. 3 PM Base. Temporal. SL. Concentración. Mágico: Cada PM utilizado crea una esfera de oscuridad total de 1 metro de radio. Dicha esfera extiende sobre la superficie terrestre un hemisferio de la misma, y bajo ésta, el otro hemisferio (si la esfera es lanzada en/a la tierra). Todo aquel ser que entre en el área de acción de la esfera quedará automáticamente privado de su sentido visual y/u otros sentidos de percepción, como el *Sentido Oscuro* Troll o el *Sentido Terrestre* Enano, así como de su sentido auditivo. Cualquier fuente de luz dentro de éste lugar, sea mágica o natural, podrá verse desde el exterior de la esfera, pero no iluminará nada dentro de la misma aunque, por supuesto si es un fuego, quemará de todas formas a quien lo toque. El mago, por contra, podrá ver selectivamente dentro de éste espacio mágico, ya sea guiado por movimiento o por auras vitales, si se *Concentra* en ello. El hechizo no afecta a seres espirituales, etéreos o a elementales oscuros.

@Toque Mágico: Toque. 10 PM Base. Temporal. SL. SA: Cada 10 PM lanzados de este conjuro hacen que *cualquier cosa* obtenga automáticamente 1 PER o 1 INT. Cosas como una piedra, una espada, un vaso, etc. pueden comenzar a ser "inteligentes" y/o generar PM, y así acceder a todo lo que conlleva poseer estas características. El mago crea una "entidad" artificial ligada a él, para poder usarla en su beneficio, almacenando habilidades de Conocimiento que sólo impliquen teoría, como *Historia, Memorización*, o Conocimiento de alguna especie o mineral; también es posible almacenar recuerdos y conjuros, etc.

Cuando el mago toca su entidad particular, se beneficia de todo lo que ésta "sabe" y puede usarlo como un conocimiento propio. Si el mago, por ejemplo, decide almacenar *Con. Mineral* en

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

su entidad, sólo necesita estudio con ésta en permanente contacto con él; así los percentiles serán almacenados en ella, y el mago no necesitará ocupar su mente en ellos. Lo mismo sucede en aprendizaje de conjuros que requieren de INT-Libre. Sólo hay un inconveniente: la magia Divina y la de Aprendiz de Dios no pueden almacenarse aquí. La Divina debe ser por encantamientos. La otra, simplemente no puede. El cansancio del usuario de la "entidad" no afecta a ésta en pérdida de percentiles, pero tampoco ésta puede beneficiarse de tiradas de Experiencia. La PER que ésta gane, el mago podrá usarla como una matriz regenerable de PMs cualquiera, tocandola, por supuesto.

@Traer la Paz: Blanco a la Vista [AE]. 4 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: Este conjuro afecta a 1 m.c.c. de espacio, incluyendo espacio sobre y bajo la superficie hacia la que se lance el mismo. El mago debe situarse en el centro exacto del cubo mágico e invisible que se creará. Cada PM extra incrementa el volumen en +1 m.c.c. Este cubo rechaza a todo ser maligno, caótico o de inclinaciones hostiles, impidiéndole entrar, enfrentando sus PM de Potencia contra la FUE de éste último. Los PM de Potencia son los que utiliza el mago, además de los de volumen, para que el conjuro tenga verdadero efecto. Estos PM afectan al área designada. Cada PM de Potencia posee 1 FUE para repeler seres físicos contra los que está preparado el conjuro, o una barrera espiritual de 1 PM por PM contra espíritus malignos, etc.

En caso de que un ser de este tipo entre o ya esté dentro del espacio mágico, éste enfrentará sus PM vs PM del ser una vez por asalto mientras el blanco siga dentro; en caso de vencer, el ser perderá 1D3xPM PG Generales o PM en caso de espíritus. Si no, no ocurre esto, pero en todo momento, el ser deberá hacer un FUE vs FUE o PM vs PM de la barrera para evitar ser expulsado. En todo momento implica una vez por asalto más cada vez que vaya a efectuar cualquier acción física o mágica.

El espacio mágico tiene un segundo efecto. Cada PM de Volumen afecta un radio de PMx100 metros alrededor del centro del cubo mágico. Este espacio provoca que todas las criaturas de cualquier índole y de alineación benigna se dirijan de forma suave e irresistible hacia el area cúbica del conjuro y sus alrededores.

@Traer el Caos: Blanco a la Vista [AE]. 4 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: Básicamente es igual que el anterior conjuro, sólo que esta vez actúa contra seres de alineación opuesta.

Traer No-Muertos: Mago [AE]. 2 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: Cada PM abarca un radio de 100 metros alrededor del mago. El conjuro lanza una llamada a seres de categoría no-muertos, para que acudan a presencia del mago. Pueden usarse PM para potenciar el tiempo en +5 min. por PM. El mago debe lanzar su PER vs PM de los no-muertos, +5% por PM de alcance para que éstos (todos a los que venza) acudan.

Traer Animales: Mago [AE]. 2 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: Es igual al anterior, sólo que es para animales o seres de INT-Fija.

Traer Inteligencia: Mago [AE]. 2 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: Es igual a *Traer No-Muertos*, sólo que atrae INT-Libre no fijada, sea de cualquier ser.

Toque Dorado: Toque. 5 PM Base. Instantáneo y luego Permanente. SA. SL. Mágico: Cada PM de conjuro afecta 1 TAM o 6 CAR, o a una participación mixta de ambos, cuando es el caso de un ser con una carga a cuestas. PM extra aplicados se utilizarán para penetrar barreras mágicas. Una vez tocado el blanco, el mago debe enfrentar su PER a la de éste en una sola tirada. Si el mago falla, los PM utilizados del conjuro se pierden. Si el mago acierta, todo lo que abarquen los PM del conjuro utilizados en TAM primero y en CAR después (o viceversa, según la voluntad del mago), será convertido en un metal noble a elección del mago. Los seres vivos mueren en esta transformación. Cada PM hace que el blanco afectado tenga 6 CAR en metal noble (oro, plata, platino).

Toque Pétreo: Toque. 5 PM Base. SA. SL. Mágico: El conjuro actúa de dos formas:

Instantáneo y después Permanente: Cada PM afecta 1 TAM o 6 CAR. Actúa de igual manera que el anterior conjuro, matando a los seres vivos, sustituyéndolos por estatuas de roca.

Instantáneo y después Temporal: Por cada PM, todo lo que el mago toca (incluido él) se rodea de una capa superficial de consistencia rocosa y color gris. Esta capa no provoca desventajas físicas (es

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

una segunda piel). Cada PM proporciona 4 PA. También se pueden añadir PMs para aumentar el tiempo de duración del conjuro. Cada PM añade +5 min.

Toque Ígneo: Toque. 5 PM Base. Instantáneo primero, después Temporal. SA. SL: El conjuro sólo afecta materia inerte o combustible. Cada PM provoca un pequeño fuego de 1D6 de daño, que puede extenderse por sí solo hasta ser apagado (aquí la **Duración** es hasta que el fuego se apague). Para materia sólida o rocosa, mineral o metálica, cada PM provoca que la mano del mago adquiera calor por valor de 1D6 daño. Dependiendo de la sustancia (ver *RQb*, capítulo *El Mundo*), ésta fundirá al momento con esa intensidad de calor o no. Las sustancias, a diferencia del tratamiento con horno, funden nada más ser tocadas, si la intensidad del calor mágico es la adecuada. La sustancia permanece en estado de fusión mientras dure el conjuro. Cada PM extra de calor hará que la sustancia permanezca fundida +1 min. Cuando el conjuro expira, la sustancia se va solidificando poco a poco (si la temperatura ambiental es la adecuada) hasta solidificar en la forma que haya tomado mientras estaba líquida.

Toque Gélido: Toque. 5 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: Cada PM afecta a 1 TAM o 6 CAR de sustancia. Cuando se trata de seres vivos y el mago los vence PER vs PER, éstos quedan congelados (si hay PM suficientes) y quebradizos. Un simple golpe los convierte en cubitos. Por supuesto, cuando el conjuro expira, el cuerpo va adquiriendo progresivamente una temperatura ambiental, aunque muerto (si ello es posible) por congelación. Para sustancias inertes, éstas se vuelven frágiles, y un simple golpe (de daño igual a su TAM) las desmenuza. Cada PM extra que abarque más TAM o CAR de los necesarios la sustancia o el ser vivo permanecerán congelados +1 min. Las sustancias inertes, al expirar el conjuro y adquirir temperatura ambiente, no sufren ningún daño.

Sello de Gammolok: Mago. 10 PM Base. Permanente [Especial]. SA. Límite 10 PM: Este es un conjuro muy especial y delicado. Su ejecución hace eterno cualquier conjuro de exilio mágico o similar, o lo dota del tiempo necesario para que se cumpla con total eficacia. Puede romperse con el conjuro *Llave de Nugnusha*. También prolonga indefinidamente otros conjuros compatibles (los conjuros sobre los que actúa están marcados con @).

Llave de Nugnusha: Mago. 10 PM Base. Instantáneo. Concentración. Límite 10 PM: El mago necesita una tirada Especial de INTx3 para efectuar este conjuro correctamente; si no pierde los PM. Este conjuro elimina los efectos del Sello de Gammolok sobre un conjuro.

@Saco Vacío: Mago. 5 PM Base. Temporal. SA. Límite 5 PM: El mago crea con éste conjuro un saquillo mágico de 0.2 CAR, capaz de meter en él *cualquier cosa*. Se trata de un Saco sin Fondo, y en él cabe todo lo que su portador meta. El saco no variará su tamaño o peso y siempre parecerá que esté vacío. Su portador puede sacar *selectivamente* cualquier cosa que haya sido metida en el saquillo concentrándose. Al meter algo en el saco, lo que se mete parece desaparecer. Cuando el conjuro expira, el saquillo desaparece, y todo lo que había metido en él sale, cayendo alrededor del mago.

Tempestad del Polvo Rojo: Blanco a la Vista [BD y AE]. 4 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: El mago invoca un mágico viento que sopla en una dirección deseada por éste. Este viento lleva un finísimo polvillo rojo, de efectos muy especiales. Cada asalto que el polvillo actúe sobre un blanco, éste deberá hacer una tirada de contener la respiración, comenzando por CONx10, CONx9, etc. Cuando una tirada se falla, el blanco respira el polvillo, y éste comenzará su efecto. El polvillo obstruye las vías respiratorias, impidiendo al mago conseguir oxígeno (si éste respira), y se introduce en sus aparatos respiratorios, dañándolos con 1D10 ptos. de daño por asalto +1D8 por asfixia. El blanco puede morir de forma agónica en pocos asaltos. Este conjuro no puede ser bloqueado por conjuros del tipo *Piel Vital*, porque el polvillo, además de obstruir las vías respiratorias, está dentro de ellas, dañándolas. *Piel Vital* (o similares) sólo eximiría al blanco del daño por asfixia. El conjuro ha de ser disipado mágicamente, y cubrir con una barrera mágica al blanco. Ambas cosas son la misma acción. El polvo rojo es selectivo. Cada PM de conjuro añade un blanco afectado al conjuro. Además, cada punto de conjuro añade +1 FUE al viento. El viento no es selectivo y afecta todo lo que el mago tenga ante él, y a sus lados, en un arco a ambos de 5 metros por lado y por PM.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

@Bandas Escarlata: Blanco a la Vista [AE]. 3 PM Base. Temporal (Duración especial 1 Día). SA. SL: Este conjuro crea una mágica cinta roja que envuelve un espacio de 1 m.c.c. por PM. Este espacio se convierte en un campo de éxtasis, en el que no transcurre el tiempo, y en el cual, en lo que sería tiempo normal, una persona o ser vivo se recupera del daño físico 4 veces más rápido de lo normal. Cada m.c.c. envuelve 10 TAM. Los PM también se recuperan 4 veces más rápido.

Si un poseído entra en las *Bandas Escarlata*, éstas ahuyentan o retienen al espíritu fuera de las mismas, como una *Barrera Espiritual* de 10 puntos por PM de las Bandas. Los cuerpos introducidos en el campo de éxtasis entran en un mágico sueño. Cuando un cuerpo está totalmente sano, el ser despierta y es extraído con suavidad del campo, impidiéndosele volver a entrar. El campo no sana Características. Solo PG por cualquier daño.

@Exilio Blanco: Blanco a la Vista [BD]. 4 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: El conjuro crea una zona extradimensional, ausente de tiempo y de espacio ilimitado. Cada PM utilizado puede aplicarse para atrapar un cuerpo. Para poder atraparlo, el mago debe combatir PM vs PM, ganando un solo asalto. El limbo creado queda representado por una pequeña nebulosa blanquecina, luminosa e intangible que acompaña al mago.

En el *Exilio Blanco* no se puede hacer nada. Se está paralizado totalmente de cuerpo, aunque éste se mantiene vivo. La mente se encuentra en un estado de ensoñación hasta que el mago decida liberar al/a los prisionero/s (éste/éstos despertará/n de su ensoñación), o hasta que el conjuro expire. Es un conjuro-cárcel menor. Los cuerpos desaparecen del plano físico.

@Limbo de Horror: Blanco a la Vista [BD]. 5 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: La forma en que se manifiesta este conjuro es como una pequeña nebulosa verde venenoso, que acompaña al mago. Su forma de atrapar blancos y extraerlos del plano físico, y su capacidad son las mismas que en el conjuro anterior. Sin embargo, dentro del limbo de Horror las peores pesadillas del blanco reviven una y otra vez en su mente, y el blanco sufre un daño psíquico considerable mientras permanece allí, a la par que un pequeño daño físico. Cada turno que el blanco pase en el limbo de horror, el mago deberá lanzar su INT vs INT de todos los blancos atrapados. El resultado exitoso de la tirada se comparará con las tablas de *Miedo* y *Locura* de los conjuros divinos del mismo nombre, y con la Tabla de *Terror* del ataque de un elemental Sombra, y se aplicarán todos los resultados a la vez sobre el blanco, además de -1 PG General al mismo. Este daño físico y psíquico puede pararse y/o activarse por el mago a voluntad. Al pararse, el blanco queda en el estado de ensoñación del conjuro anterior. Este conjuro es un conjuro-cárcel mayor.

@Zona Muerta: Blanco a la Vista [BD]. 4 PM Base. Temporal. SA. SL. Mágico: Este conjuro atrapacuerpos actúa como un campo de atracción sobre el blanco, enfrentando los PM utilizados del conjuro contra la FUE del blanco, si éste se resiste, o el TAM si no lo hace. El mago, además de éstos PM, debe usar un PM más, cuando se trate de atrapar un sólo blanco, 2 cuando sean 2, etc. Si el mago vence a su blanco, éste queda atrapado en un limbo grisáceo, y cae en un estado de semiinconsciencia. El efecto de atracción es una puerta gris plateada que se abre ante el blanco, y extiende sus extremos hacia él. La zona muerta se representa como una pequeña nebulosa grisácea que acompaña al mago. En ésta zona el tiempo no transcurre. Por cada PM acumulado, el mago puede atrapar un blanco. Este limbo, además de retener tiene otra propiedad: si el mago añade +1 PM por blanco a capturar al lanzar el conjuro (total 2 PM por blanco), podrá usar en su beneficio una habilidad, conjuro o conocimiento de dicho blanco como si fuera suyo, al nivel del blanco y sin restricciones, en el caso de la magia. El mago también puede usar los PM de los blancos capturados, como una matriz regenerable.

@Crear Saco de Cuerpos: Mago. 14 PM Base. Temporal. Límite 14 PM. Concentración: El mago necesita de un objeto "blanco" simbólico para este conjuro. Con éste hechizo, el mago crea un espacio extradimensional especial para guardar cuerpos y mantenerlos intactos, y un objeto-portal (espejo, esfera de vidrio, arcón de madera, etc.) que mantiene al mago en comunicación mágica con dicho espacio. Este conjuro se usa en conjunción con el conjuro Agujero Negro, donde se *explican* los efectos de ambos conjuros. Ambos son inútiles sin el *Sello de Gammolok*.

@Agujero Negro: Blanco a la Vista [BD]. 4 PM Base. Temporal. SL. SA. Mágico: El mago, por cada PM gastado/acumulado puede añadir un blanco al conjuro. Cuando el mago lanza el conjuro,

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

debe enfrentar su PER a la del blanco, y obtener un resultado Especial o Crítico. Si no, no ocurre nada. Si se consigue la tirada, el blanco se ve rodeado por una nube negra que separa su cuerpo de su alma. El blanco, por ello, muere. El cuerpo del blanco es almacenado en un espacio extra dimensional ya preparado, y queda listo para uso del mago. El segundo efecto de este conjuro, junto con el objeto del *Saco de Cuerpos* que liga la dimensión del mago a la dimensión *Saco de Cuerpos* es éste:

El mago, observando el objeto y Concentrándose, puede cambiar su cuerpo por un cuerpo guardado. El efecto dura 5 min. +1 hora por cada tirada exitosa de INTx3 y PERx3 que logre el mago tras la tirada de concentración. En este cuerpo el mago conserva su INT, PER, Habilidades y Conjuros, pero posee las demás Características (FUE, CON, etc.) del cuerpo, así como habilidades físicas o caóticas del mismo (toque venenoso, camuflaje natural, dureza corporal, etc.). Por cada 10 TAM que el cuerpo guardado supere al del mago de forma positiva, éste necesita sacrificar 1 PM propio, no incluido en el conjuro. Puede existir un problema con la comunicación. Si el cuerpo escogido sólo puede expresarse de una manera, y el mago no sabe utilizar el aparato vocálico de ese ser, sólo podrá expresarse mentalmente o por escrito (si el ser posee apéndices que le capaciten para escribir) o gestos.

@Portales: Blanco a la Vista [AE Especial]. 4 PM Base. Temporal. SA. SL: Cada 4 PM acumulados y lanzados se crea un portal en el lugar donde lo coloque el mago. Los portales son invisibles hasta que se abren, pero pueden detectarse mágicamente. Abriendo dos portales selectivamente, el mago puede pasar de uno al otro al momento, sea cual sea la distancia que los separe. Abrir un portal sin tener otro creado al que llegar puede crear una puerta a otra dimensión de características aleatorias. Cruzar un portal hacia otro es cerrar primero el de entrada y después el de salida, si se usa el conjuro llave adecuado.

Llave de Pórtico: Mago. 3 PM Base. Instantáneo. SA. SL: Es el conjuro necesario para abrir dos portales selectivamente. Ésto cuesta 3 PM por viaje. Gastar 2 PM es abrir un portal de entrada pero no uno de salida, lo que genera un portal dimensional. El portal permanece abierto hasta que el mago desee cerrarlo.

@Conectar con (Otra) Realidad: Blanco a la Vista [AE Especial]. 5 PM Base. Temporal. SL. Concentración: Este conjuro ha de efectuarse frente a un *Portal* abierto, sólo de entrada, o ante un conjuro como *Exilio Blanco*, *Zona Muerta*, etc. Con ello el mago conecta con otro plano de existencia designado por el mismo, realizando una tirada correcta de INTx3. Cada conexión con portal cuesta 5 PM. El conjuro crea un puente entre dimensiones, de acceso a ambos lados. Una tirada fallida de INTx3 no activa el portal-puente; una pifia puede armar la marimorena, creando un puente a...

Ejecutar el conjuro sin portal sólo cuesta 3 PM, pero el mago sólo puede abrir una vía psíquica a ese mundo, para entablar contacto verbal u observar, en cuyo caso el contacto será móvil para que el mago pueda ver el lugar mientras dura el conjuro.

Nuevas Bebidas y su POT por pinta.

Muy a menudo, los viajeros se encuentran en la tesitura de las posibilidades sobre qué es lo que pueden beber y qué no, aunque no sepan ni una palabra sobre la bebida que han pedido. Para ello se encuentra aquí ésta recopilación de bebidas y sus efectos sobre el organismo.

Descripciones:

Cerveza: La cerveza es la bebida más característica en una parada en el camino. Se sirve de común en todas las regiones, salvando las distinciones de cada tipo de raza, cultura, etc. Es, con diferencia, la bebida más consumida, gracias a su gran excedente y bajo coste.

Los maestros cerveceros han conseguido crear dos tipos de cerveza:

La cerveza blanca o "rubia" es un brebaje de color amarillo intenso, y espumoso; característica imprescindible en la cerveza, dado que contiene tal cantidad de ella que se aglomera incluso más de tres dedos por encima del nivel del líquido.

De sabor exquisitamente amargo, es una bebida que aun sin ser excesivamente potente, puede hacer tumbar al más pintado después de unas jarras de más.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

La cerveza negra es una variante de la "rubia", cuyo color es prácticamente negro. Conserva todas las cualidades de la cerveza, añadiendo, gracias a su mayor grado de concentración, una dosis más alta de amargor y alcohol.

Vino: Al igual que la cerveza, es otra de las bebidas preferidas por todo el mundo. Algo más costoso y fino que la cerveza, lo hace un poco menos consumido por gente de mundo que, o bien prefiere la "rudeza" cervecera, o prefieren gastar su dinero en más cantidad que en calidad.

El vino blanco, al igual que todos los vinos, se elabora a partir del mosto de uva fermentado. De color dorado muy claro, es el más fino de sabor y textura. Muy apreciado por los buenos paladares. Este vino suele acompañar bien las celebraciones y es un inmejorable estimulante para el apetito, ya que no se suele ingerir en grandes cantidades.

El vino rosado es una variante del vino, poco frecuente en tabernas y lugares de hospedaje común. Es un vino elegante y exquisito, algo dulce, y muy refinado. Su nombre deriva al color que toma éste. Poco apreciado por trotamundos y viajeros, suele encontrarse en las reservas especiales de nobles y gente adinerada.

El vino dulce es vino, al que se le ha extraído la mayor parte del alcohol. Su sabor es dulce, hasta casi ser empalagoso (dependiendo de la elaboración). Su color varía dependiendo de a que clase de vino se le haya practicado el refinamiento, pero suele tener una densidad algo mayor. Es la muestra de vino más apropiada para los niños.

El vino tinto es el vino más característico y el más consumido por el mayor número de gente. De color rojo sangre, es ideal para acompañar una buena comilona, y de hecho, es el vino más apreciado por los hombres de mundo.

El vino fuerte es un vino al que se le ha potenciado su nivel de alcohol, por lo tanto, su color y textura son variables. Más requerido por matones y tipos rudos, que intentan demostrar su hombría ingiriendo grandes cantidades del más fuerte de los vinos. Aún así, sigue sin ser una bebida auténticamente fuerte.

El Oporto es una variación del vino tinto, un poco más caro y elaborado. El vino de Oporto es ideal para acompañar una velada gastronómica que, sin llegar a ser ostentosa, puede quedar muy bien culminada.

Mosto de Uva: Realmente, el mosto de uva es un vino al que no se le ha dejado fermentar. Posee una gama de colores que van desde el oro claro al rojo intenso, dependiendo de la uva usada en su elaboración. Es un zumo dulce, de textura fina, y muy fácil de encontrar. Su práctica ausencia de alcohol lo hace más indicado para elfos y razas señoriales que para los grandes bebedores.

Brandy: Es un licor medio, que se destila a partir de algunos vinos. Su textura es fina y su color característico es un cobrizo oscuro. Su sabor es medianamente rancio, lo que lo hace exquisito. Se puede encontrar brandy prácticamente en casi cualquier taberna, ya que los aventureros no dudan en consumir este cálido licor, no tan frecuente como otros, dado el especial refinamiento en su trato.

Whisky: Es, junto con la cerveza, la bebida preferida de los asiduos a las tabernas. De apariencia, textura y color algo más claro, similar al brandy, el sabor del whisky es mucho más rancio y fuerte. Puede empezar a considerarse una bebida fuerte, si no se combina con otro líquido no alcohólico, lo que la convierte en la bebida ideal cuando los frios invernales acucian o en aquellos lugares donde las nieves son perpetuas.

Ron: Es la bebida característica de los hombres de mar, aunque también se puede encontrar en la mayoría de tabernas grandes o ciudades importantes. Es un fuerte licor incoloro que suele tener mayor aceptación en los lugares costeros que en el interior. Aunque con connotaciones en el sabor, el efecto que suele producir en las gargantas de bebedores no asiduos es similar al del whisky, por lo que fuera de su ambiente local, los consumidores de ron se limitan a viajeros de mundo o a marineros nostálgicos.

Anis: La bebida llamada anis es un licor destilado que engaña por sus cualidades. Es incoloro, denso y dulce, pero en contraste es fácilmente asimilable y afecta rápidamente a los bebedores. Suele servirse diluido en bebidas no alcohólicas para mermar su efecto, y los expertos degustadores se limitan a una copita de este líquido mientras entablan amistosa conversación o entretenimiento. Es

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

de común servirlo en tranquilas tabernas o frente al fuego del hogar en los días fríos, debido a su alto grado de calidez.

Tequila: Este licor incoloro de fuerte olor, es la bebida ideal de los hombres duros. Su alto contenido en alcohol, su sabor fuerte y rasposo y sus rápidas cualidades embriagadoras lo hacen imprescindible en una taberna que pretenda tener una clientela asegurada. Es un licor caro y, a veces, difícil de conseguir, pero los taberneros harán lo imposible por obtener cantidades suficientes, muy utilizadas para demostrar la resistencia y hombría de los guerreros.

Vodka: Junto con el tequila, el vodka se suma al "ranking" de las bebidas favoritas por los estómagos resistentes. Aunque algunos grados por debajo del tequila, su impenetrable sabor y su efecto más que cálido, compensan a sus degustadores la escasa diferencia de alcohol en la que le supera el tequila. Aunque algo más difícil de encontrar, es una bebida casi generalizada en la mayoría de las tabernas.

Ginebra: Lo más característico de la ginebra es su sabor especialmente rancio, lo que hace de éste licor una bebida tan aceptada como rechazada. Es, junto con el brandy, el aristócrata de los licores. Es fácil encontrar una botella de ginebra en la casa de un noble, quien te la ofrecerá como quien muestra una extraña adquisición o propone degustar una exótica comida. Se puede encontrar ginebra en algunas tabernas de alto prestigio, ya que muchos taberneros no quieren invertir en un licor caro y de mediana aceptación.

Licor: Cuando hablamos de licor nos referimos al proceso de destilación que sufren algunas frutas, frutos secos, e incluso especias, con las cuales se consigue una bebida alcohólica con variedad de grados, sabores y colores. Por lo tanto, se puede encontrar licor de casi cualquier cosa que crezca en el suelo, por lo que sólo hace falta usar la imaginación y pedir, y es posible que nuestro licor exista.

Champan: Esta bebida espumosa, no tanto como la cerveza, es prácticamente desconocida en los ámbitos rurales. El champan es el resultado de una alteración en el proceso de vinificación de la uva. El vino es tratado de una forma especial y secreta, de la cual se consigue una bebida dorado-verdosa, burbujeante y espumosa. El sabor del champan es un tanto extraño; un agrisado meloso que consigue fácilmente inhibir al bebedor. Es una bebida restringida casi exclusivamente a celebraciones importantes dentro de los círculos de la alta nobleza. Cara y difícil de conseguir, pero muy apreciada por la gente rica y elegante, sería tachada por cualquier aventurero de "*extraño brebaje burbujeante para maricas*".

Mosto Viejo: Los enanos han conseguido realizar un celosamente guardado secreto proceso de envejecimiento del mosto de uva, sin llegar a convertirlo en vino, conservando así su característico sabor, de añadido mucho más rancio y rasposo, y con un mayor grado de alcohol. Es una bebida común en celebraciones de guerra y de cosecha, para alegrar el día. Las regiones cercanas a ciudades enanas convienen con ellas un buen precio por este recio mosto, y lo exportan a casi todas partes.

Cerveza Roja: Este apreciado licor enano posee, como su nombre indica, un afamado color rojo, y un sabor amargodulzón, acompañado de un gusto picante. Conserva, aun así, todas las propiedades de la cerveza, pero con un mayor grado de alcohol, ya que, por lo que se sabe, los enanos gustan de bebidas fuertes. Su sabor picante es particularmente curioso, y proviene de la extraña especiación que añaden a esta bebida. En este caso, el "toque mágico" es una extraña mezcla de guindillas con otras especias de exclusivo origen enano. No es difícil encontrarla en tabernas de renombre, sobre todo en aquellas cercanas a lugares de convivencia con enanos. En regiones no enanas u hostiles a éstos, es casi desconocida.

Licor de Raíces: Los enanos son famosos por utilizar sólo productos de debajo de la tierra, y éste es un claro ejemplo de ello. Con las raíces de algunas desconocidas plantas, los enanos destilan un fuerte y sabroso licor, de color marrón tostado y textura espesa, pero muy asequible al paladar (humano), aunque no tanto al bolsillo. Su gusto es una mezcla de fruto silvestre y alcohol del más puro estilo, mezclados en una excelente combinación, y muy apropiados para una succulenta lucha amistosa de "tumba a beber". Los enanos, aunque son celosos en sus secretos, han sabido aprovecharse de sus excelentes caldos y exportan, aunque por un más que generoso precio, este especial brebaje.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Cerveza de Hierro: La cerveza de hierro enana es una bebida típica para el camino, que los Guerreros Enanos de Hierro no olvidan transportar en grandes odres en sus batallas y exploraciones con objeto de animar su tarea. Tiene una característica tonalidad gris metálico, o ceniza, como se prefiera. Es una cerveza con menor capa de espuma que las comunes, la cual posee unos destellos plateados que la hacen inconfundible; además, el gélido tacto al roce de los labios del bebedor, y un sabor semidulce, la convierten en un placer exclusivo para las gargantas enanas. No queda aquí la labor de la genuina espuma "de hierro", como sus mismos creadores la llaman. El antes mencionado dulzor, al inevitable contacto con la cerveza propiamente dicha, de un inexplicable "metálico" sabor, proporciona al afortunado degustante uno de los elixires mejor conseguidos por los maestros bodegueros de esta raza. Es una bebida exclusiva de los Enanos de Hierro, por lo que, aunque famosa de nombre, pocos son los afortunados de degustar este inusual y alabado caldo enano.

Precios aprox. y multiplicadores por cantidad de Bebidas

	<i>Onza</i> (0.125 L)	<i>Cuarta</i> (0.25 L)	<i>Pinta</i> (0.5 L)	<i>Jarra Enana</i> (1 L)	<i>Botella</i> (1.5 L)
Cerveza Blanca:	:2	:1.5	2 p.	x2	x2.5
Cerveza Negra:	:2	:1.5	3 p.	x2.5	x3
Vino Blanco:	:1.5	2 p.	x2	x3	x3.5
Vino Rosado:	:1.5	5 p.	x2	x3.5	x4
Vino Dulce:	:2	3 p.	x2	x2.5	x3
Vino Tinto:	:1.5	4 p.	x2	x3	x3.5
Vino Fuerte:	:2	3 p.	x1.5	x2.5	x3
Vino Oporto:	:1.5	5 p.	x2.5	x3.5	x4.5
Mosto de Uva:	:3	:2	1 p.	x2	x2.5
Brandy:	3 p.	x2	x2.5	x3	x4
Whisky:	2 p.	x2	x3	x4	x4.5
Ron:	2 p.	x2	x3	x4	x4.5
Anis:	3 p.	x2	x2.5	x3	x3.5
Tequila:	6 p.	x2.5	x3	x4	x5
Vodka:	5 p.	x2.5	x3	x4	x4.5
Ginebra:	4 p.	x2	x2.5	x3.5	x4
Licor:	:1.5	6-8 p.	x2	x3	x4
Champan:	10 p.	x2	x3.5	x4.5	x5.5
Mosto Viejo:	:2	:1.5	8 p.	x2	x2.5
Cerveza Roja:	:2	:1.5	10 p.	x2	x3
Licor de Raices:	:1.5	9 p.	x2	x3	x4
Cerveza de Hierro:	:2	:1.5	20 p.	x2	x3
Licor de Piedra:	:2	:1.5	30 p.	x3.5	x4
Forja:	:2	:1.5	25 p.	x2.5	x3.5
Sangre de Mostal:	:1.5	45 p.	x3	x6	x9
Sangre de Voria:	:2.5	9 p.	x1.5	x2	x2.5
Oración a Aldrya:	:2	11 p.	x1.5	x2	x3
Licor de Reyes:	:1.5	12 p.	x2	x3	x3.5
Victoria:	:2	:1.5	25 p.	x2	x3
Cristal de Valind:	:2	12 p.	x2	x2.5	x3
Licor de Pixie:	:2	10 p.	x2	x3	x3.5
Licor de Bayas:	:2	13 p.	x2	x2.5	x3
Pétalo:	:1.5	15 p.	x2	x3	x4
Beso de Uleria:	25 p.	x2	x4	x6	x8

Notas: Las bebidas aguadas pierden de 2 a 5 puntos de POT. Las jarras enanas doblan la POT asimilada de alcohol (lógico; si medio litro de bebida se asimila con una POT determinada, 1 litro la doblará). **Cerveza:** Blanca: 2; Negra: 3 **Tequila:** 10 **Ginebra:** 5 **Champan:** 6

Vino: Blanco: 2; Rosado: 1; Dulce: 1; Tinto: 2; Fuerte: 4; Oporto: 3 **Mosto de uva:** 1

Licor: Depende: 2-9 **Brandy:** 4 **Whisky:** 6 **Vodka:** 9 **Ron:** 7 **Anis:** 7

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Licores Enanos: Multiplican x2 la POT de todas las bebidas alcohólicas.

Bebidas Innatas Enanas: Licor de Piedra: 25. Cerveza Roja: 10. Licor de Raices: 15. Mosto Viejo: 6. Sangre de Mostal: 30. Cerveza de Hierro: 20. Forja: 15.

Descripciones:

Licor de Piedra: El licor de Piedra puede sentirse privilegiado de ser uno de los escasos licores de elaboración enana (¡por supuesto!) que puede llegar a tumbar a un enano, aunque, todo sea dicho, debe ser de un exceso (5 o 6 jarras Enanas).

En su empeño de buscar brebajes "dignos" de un guerrero, los artesanos del licor enanos hubieran sido capaces de exprimir una piedra. Obviamente no es el caso, pero no está mal el decir que nos hemos acercado mucho. El licor de Piedra posee una elaboración totalmente desconocida para todo ser ajeno al celoso gremio licorero Mostali. Lo único que el autor puede decir de uno de los licores más fuertes que se pueden encontrar en tierras no enanas es que, hace falta mucho estómago para aguantar una sola cuarta.

Forja: "Ruthgar Eckborne, capitán de un escuadrón de asalto compuesto por 5 hombres más, se vió virtualmente atrapado por una avanzadilla de reconocimiento Dragonut; corría el año 457 T.S., cuando las bestias aladas de Arkram El Cruel pugnaban por arrancarle los dominios al bravo rey enano Krüggor de Othamia. Tras haberse perdido en el bosque, el pelotón comandado por Eckborne decidió acabar con sus reservas de Forja en una acción desesperada. Cuando la treintena de bestias híbridas llegaron al lugar, encontraron a la comitiva en formación de ataque, como si el cansancio y la dureza del terreno no hubieran mellado sus cuerpos. Los ojos de los "pequeños" guerreros despedían un odio irracional, innombrable y desconocido para aquellos que jamás contemplaron un enano. Lo que parecía una vil cacería de enanos se convirtió en la matanza más salvaje que un Dragonut puede recordar. No sólo ningún Dragonut sobrevivió, sino que, aunando todos los restos, aún se dudaba si podrían conformar un único cuerpo. Tan sólo Abbaar Galarin, Macero del escuadrón, quedó en pie tras la pugna; él y 12 odres vacíos. Aún después de los 253 años que siguió viviendo, no logró recordar con exactitud que pasó aquella tarde." **Crónicas y Leyendas Enanas de la Edad del Alba. Enerín de Ruah. 1435 T.S. Biblioteca de Lhankor Mhy.**

Atendiendo a tan increíble relato, los efectos de la bebida llamada *Forja* no son difíciles de adivinar. Guardado celosamente en las más profundas bodegas, sólo es motivo de aparición entre los enanos en tiempos de necesidad, o cuando alguien ofrece una irresistible oferta de compra sobre ellos. Tan extraña pócima tiene un color fogoso, anaranjado, y una textura muy espesa. Aunque no es una bebida poderosa en exceso, sus efectos tienden a ser sorprendentes. Al primer trago, uno es capaz de notar un sabor cálido y amargo, y no parece que suceda nada. No es ni remotamente verdad ésta afirmación. Cuando una persona bebe *Forja*, se expone a sufrir su potente efecto vigorizante, que se manifiesta en una ebriedad superficial, y una sensación de tremenda resistencia física. El efecto del licor, si el bebedor consigue mantenerse en pie después de algunas jarras, dura 24 horas. A partir de ese momento, el licor es purgado a la tasa de 1D3 POT por hora de descanso.

Su acción es la siguiente. Cuando se bebe una dosis de *Forja* y se consigue superar la tirada de CON correspondiente, cada punto de POT asimilado correctamente por el organismo dota al bebedor de 1 pto. de CON temporal a efectos de soportar un duro trabajo físico. El efecto es acumulativo, y por ello es cada vez más difícil asimilar el licor, pero si se consiguen beber 3 jarras enanas sin caer rendido, el bebedor se convertirá en una verdadera máquina de trabajo, o de combate. Además, bajo los efectos del licor, todas las tiradas de CON que se hagan por efecto de entrar en Shock al recibir duros golpes del enemigo se consideran exitosas si no se saca un resultado entre 96-00. El estado de "ebriedad" que *Forja* somete a su bebedor no es un estado Berserk. El guerrero puede distinguir sin problemas a amigos de enemigos.

Sangre de Mostal: "El viajero cayó rendido a los pies de la Cueva de Ergón Rhauser, el viejo enano Guerrero. Parecía a punto de morir de frío por el crudo invierno, pero Ergón logró revivir al moribundo humano. En los días de estancia en la casa del excombatiente, aquel hombre pudo saborear el más delicioso y sobrenatural nectar que labios terrenales o divinos pudieron paladear en días de gloria. Aún hoy día, aquel sabor perdura en la memoria del viajero. El sabor... y la mortífera resaca." **Reg Auglarium. Autobiografía de un Viajero de la Vida.**

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Muy bien pudo describir éste afortunado guerrero el más fabuloso brebaje jamás fabricado por un enano: la *Sangre de Mostal*: bebida roja y espesa como la propia sangre, y deliciosa en grado sumo. Pero tan delicioso y fuerte nectar no puede ser descrito por meras palabras. Simplemente... hay que probarlo... y resistirlo. Los enanos guardan una celosa y ferrea vigilancia sobre su fabricación, y nadie ha conseguido ni tan siquiera acercarse a imitar tan exquisito licor.

Descripciones:

Licores Élficos: Multiplican x1.5 la POT de todas las bebidas alcohólicas. Además, poseen bebidas afrodisíacas. Su POT actúa de la misma forma que el alcohol.

Bebidas Innatas Élficas: *Sangre de Voria*: 4. *Oración a Aldrya*: 8. *Licor de Reyes*: 10. *Victoria*: 18. *Cristal de Valind*: 12. *Licor de Pixie*: 10. *Licor de Bayas*: 7. *Pétalo*: 10. *Beso de Uleria*: 20.

Sangre de Voria: Sabroso y suave licor élfico; su aspecto es el de un delicado vino claro de color violeta, y su paladeo es de agradable sensación, acompañado de un sutil aroma a pétalos de Eodonia. Es una bebida muy recomendada para acompañar una cena especial, por su suavidad y su grata combinación con la comida. Es apreciada por paladares delicados, y normalmente no suele ser consumida por gente de mundo. Elaborada con cariño por expertas manos elfas, en su fabricación se emplean exclusivamente exóticas flores, entre las cuales se encuentra la Eodonia, una aromática flor de color violáceo, e ingrediente principal de éste licor.

Oración a Aldrya: Los antiguos elfos ofrecían sacrificios simbólicos a su madre Aldrya, y ella en recompensa les regalaba con su presencia. En momentos como aquellos se consumía un cálido vino sin nombre, al que bautizaron en honor a su diosa y en recuerdo de festejos *Oración a Aldrya*. Es de uso común en cualquier fiesta élfica de ámbito público, e incluso en las pequeñas ceremonias familiares. Posee una ligera textura y un color plateado, y su sabor es algo amargo, aunque provoca un vivificante efecto en cualquier organismo. Las bayas utilizadas para la elaboración de este vino son variadas, algunas de ellas cultivadas especialmente para ello bajo tierra, entre una capa de nutrientes naturales que refuerzan su actividad vital.

Licor de Reyes: Ni que decir tiene que bien ganado tiene su nombre esta bebida originaria de los elfos. Utilizada sólo en ocasiones de pompa y circunstancia, es una bebida fuerte para un elfo, pero en absoluto perjudicial para la salud. Aunque su liviano sabor engaña al más pintado a la soberana resaca que puede acometerle después, los elfos esperan con ansiedad en los momentos previos a una fiesta de importancia social para degustar tan providencial bebida. Con extractos fermentados de raíces y frutos silvestres cuidadosamente seleccionados se elabora tan conocido bebestorio, y su aspecto es el de un espeso licor de color verde oscuro, como la savia de los árboles. Posee un agradable gusto a planta joven y a frutos salvajes, y basta decir que, aunque la mayoría de tipos rudos no lo aceptarían en público, más de uno ha perdido la cabeza por robar una botella de una bodega real.

Victoria: "...Sólo una cosa más añadiré: éste día celebraremos la llegada de una nueva época de paz tras las matanzas sufridas en los últimos meses. Erradicado el enemigo por el momento y salvada la tierra que es nuestra... ¡bebamos de mi bodega el más poderoso licor hasta caer embriagados por completo, llena nuestra sangre de alcohol y alegría...!" **Crónicas de La Casa Errinorru. Volumen III. Desde los Albores de Su Nacimiento...**

Es una patente más de las múltiples ocasiones de celebración a que tienen el privilegio de asistir elfos de los más variados bosques. El licor acompaña siempre dichos festejos, pero en este caso se trata de un licor muy especial. Con un sabroso color dorado apagado, y una textura recia y de agradable paladeo, éste licor se convierte en uno de los más preciados en el mundo del comercio licorero, además de por sus especiales propiedades.

Victoria no es sólo un nombre simbólico al que los elfos recurrieron para denominar a su bebida. Su nombre proviene de sus cualidades nada a despreciar. Cada dosis de *Victoria* que se asimile correctamente por el organismo, en una tirada de POT vs CON, éste responde con un vigorizante estímulo. El factor curativo de una persona aumenta en cuatro veces su acción normal sobre el cuerpo, permitiendo al consumidor de tan preciado líquido disfrutar de una asombrosa recuperación después de un ejercicio físico (interpretada como el aumento en 4 veces la

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

recuperación de PF), de un veloz corte de hemorragias, etc. El efecto de dicho licor se elimina a las 24 horas de su consumición, a partir de las que empieza a purgar la POT del licor de forma normal.

Cristal de Valind: Poco es lo recopilado por este peculiarmente frío bebestible de origen élfico. Su creación se remonta a las lejanas montañas nevadas, de donde se extraen los frutos invernales necesarios para su elaboración. De un peculiar color blanquecino brillante y un espesor algo más suave que la de la leche o el mosto, su sabor tenue y algo amargo da a pensar que parece un licor de carácter refinado. Pero a su peculiar aspecto añade una característica más: cualquier elfo que ingiera una POT igual a su CON caerá en un profundo sopor al fallar su primera tirada de CON, del que no despertará en 1D3 días. Cada 3 POT de más acumulados en el organismo elfo que superen la CON del mismo, añadirán un día más de sueño. Parece ser que posee un efecto "invernal" en los elfos que lo toman, y éstos caen en una especie de hibernación al tomarlo. De ahí que ellos le hayan puesto ese famoso nombre.

Licor de Pixie: "...amigo. Celebra conmigo éste feliz día. Bebamos de algún dulce licor élfico, que cuentan los eruditos taberneros son los más sabrosos del condado.- Si. Por Humakt que pedí un licor llamado **Licor de Pixie**. Lo siguiente que recuerdo, después de dos días de jubiloso delirio, es encontrarme tras las rejas de una prisión condal, con siete cargos por escándalo público, los cuales no se me pasaría por la cabeza realizar ni siquiera en el más jovial de mis días. Ese maldito licor..." Viajeros de Taberna...

Son fantásticas y deliciosas las creaciones que la cultura élfica es capaz de fabricar. Y ésta es una de las más especiales. Se trata de una jugosa pócima, fabricada con un toque "especial": a su color blanco-lechoso y su textura suave y clara, se añaden condimentos totalmente desconocidos, de unos devastadores (aun así no mortales) efectos en el organismo: la ingestión en cantidad de esta bebida provoca en su consumidor un desusado efecto de provocar situaciones de aberrante hilaridad, tales como gastar bromas de pésimo gusto, exhibiciones de humor desbordado y falta de respeto por doquier. Se dispara el sentido del humor exagerado en la persona, provocando situaciones de lo más comprometidas, llegando incluso a ser peligrosas para la integridad del individuo (por parte de los blancos de dichas bromas). Cada dosis de POT se enfrenta a la CON del individuo. Cada POT asimilado antes de fallar la tirada provoca una hora de efecto "pixie". Dicho efecto es un desarrollo inusitado en el humor pesado y bromista del individuo. El consumidor activa unas incontenibles ganas de gastar bromas a diestro y siniestro; por pesadas y molestas que sean, a él le forzarán unas soberanas carcajadas, que lo dejarán incapacitado 1D3 asaltos. También, y si la situación se lo permite, hará gala de unas exhibiciones de mal gusto y peor humor (a criterio del Máster y/o el PJ), así como de una exacerbada verborrea.

Licor de Bayas: Ciertamente, los elfos gozan de unas pausadas ganas de vivir y del amor por la naturaleza. Ese amor también es expresado en el amor a una mujer, y las ofrendas en este campo suelen ser muy bien consideradas entre la raza. Por ello, entre su preciada casta vinícola, los elfos han ideado unos productos de inexcusable deleite al paladar, que despiertan la pasión y el deseo por el/la compañero/a. Uno de ellos es el licor de bayas. Su nombre no da pie a pensar en sus "mágicos" efectos. Posee, entre sus apreciadas cualidades, un fuerte sabor a frutos silvestres, acompañado de un peculiar gusto a aroma de bosque en primavera. De un fuerte color pardo y textura densa pero de gran suavidad, sus efectos afrodisíacos no se dejan hacer esperar. La sensación de necesidad de afecto sexual necesita ser reprimida. A los 45 minutos de ingerir este líquido, es necesario lanzar INTx10 para resistir sus efectos (si se quieren resistir). Cada 5 minutos tras la primera tirada, el multiplicador desciende en una unidad. Cuando la tirada se falla, el blanco está demasiado extasiado por la embriaguez sexual como para reprimirse por más tiempo, y se lanza al desfogo. Cada punto de POT asimilado por el organismo permite al organismo permanecer "en guardia" durante 2 horas. Una vez terminado el tiempo de acción, cada hora de efecto deberá tirarse por CON, y las tiradas acertadas restarán 1D3 PF al nivel general, y las fallidas 1D8. El consumidor puede caer en coma por agotamiento físico, si los PF negativos rebasan el límite permisible de aguante físico (unas x1'5 veces sobre los PF negativos. Es decir, si el consumidor tiene un límite negativo de 28 PF, aguantará sin desmayarse o caer comatoso hasta 28x1'5 = -42 PF). La POT de esta bebida (al igual

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

que otras de la misma índole) no provoca borrachera, sino efecto sexual. Se elimina del organismo a la tasa de 1 POT por hora tras haber descansado lo suficiente.

Pétalo: Un delicioso nombre para una excepcionalmente deliciosa bebida. Es, junto al *Licor de Bayas*, una de las bebidas élficas *especiales*, aunque con un poder de "persuasión" aún mayor. Tratada con productos aún más exóticos que su antecesora, y con un proceso de elaboración aún más refinado, se mantiene escondida para estricto consumo personal entre parejas de enamorados jóvenes, para motivar su amor y la prolifidad de su relación. Cuenta con un tenue color rosado, y una textura muy clara y suave. Su acción se activa a los 30 minutos de ser consumido, y se asimila y elimina de la misma manera que su anterior compañero de bodega.

Beso de Uleria: He aquí el más prestigioso filtro amoroso de los elfos. Es tan potente, que ha de servirse en dosis muy pequeñas, diluido a veces, incluso, en otra bebida, para mitigar su poderoso ardor. Su nombre designa a la diosa del amor entre los hombres, y a ella se consagra este licor, pocas veces consumido, en las fiestas de la primavera y la fertilidad, cuando las parejas se desposan para el resto de sus vidas. Tiene como características un fuerte color rojo oscuro, como los pétalos de una rosa madura, y un intenso y dulzón aroma a especias, desconocidas para todo profano al arte del licor élfico. Ni siquiera a los de su propia raza es revelado el secreto de fabricación de este licor. Sólo a aquellos que vayan a continuar celosamente con la elaboración licorera. Los efectos de tan devastador licor de pasión comienzan a los 15 minutos de su primer consumo, y siguen las pautas de sus predecesores.

El Secreto del Metal

Los metales a menudo juegan un papel importante en Glorantha, y el más abundante de ellos es el Bronce (poseyendo las mismas propiedades que el hierro normal de la Tierra). Sin embargo, existen otros metales que pueden utilizarse para fabricar útiles, aunque no sean tan comunes. Lo más relevante de todo este apartado en los Secretos de Glorantha es que todos los metales conocidos pueden encantarse, y adquirir propiedades especiales, así como propiedades evidentes, como las del bronce que todos conocen. Estos son sus secretos, y el precio en bruto por ellos por 1 CAR.

Bronce (Hu-Metal): 1 CAR, 7 Peniques. Este es el metal más abundante y común de todos. Se trata de una aleación de Ga-Ze Metal. Proviene de los huesos de los dioses, y aunque no son frecuentes los ritos de Encantar Bronce, a veces se encuentran trozos de bronce con forma de hueso.

Aluminio (Lo-Metal): 1 CAR, 40 Peniques. *Ver Mercurio.*

Cobre (Ga-Metal): 1 CAR, 5 Peniques. Este metal de color apagado pesa lo mismo que el Bronce. Mezclado con un poco de Estaño, crea el Bronce. Sin encantar, las armaduras de Cobre poseen los mismos PA que el Bronce, pero pierden 1 PA cada vez que son penetradas, y las armas de Cobre no pueden dañar a las armas y armaduras construidas en Bronce. Armas y armaduras de Cobre encantado son robustas (sólo pierden PA cuando el daño que reciben es el doble de dichos PA). Las armaduras son fuertes y ligeras, reduciendo sus PA en 2 unidades con respecto al Bronce normal, pero reduciendo a su vez su CAR a la mitad.

Estaño (Ze-Metal): 1 CAR, 15 Peniques. El Estaño es un metal de color plateado apagado que no se suele encantar. Se usa habitualmente para mezclar con Cobre y obtener Bronce.

Hierro (Ur-Metal): 1 CAR, 700 Peniques. El hierro tiene propiedades sobrenaturales (incluso sin encantar), y es al bronce Gloranthano lo que el hierro terrestre es al bronce terrestre. Encantado se transforma en acero (50% más de PA, redondeando hacia abajo). Las cualidades físicas son como el Bronce, pero el Hierro afecta a la magia. Cada CAR penaliza en 5% la posibilidad de lanzar o ser afectado por conjuros. Algunas razas son vulnerables al hierro (elfos, trolls, y seres relacionados con ellos [semielfos, trollkin]) y reciben doble daño de estas armas, una vez penetrada armadura. El Hierro no templado también funciona contra criaturas que son inmunes a armas normales pero no a magia (licántropos).

Mercurio (Sa-Metal): 1 CAR, 40 Peniques. Es el mismo metal que el Aluminio, sólo que en una forma distinta (una tirada exitosa de *Fab. Aluminio* transforma uno en otro). Al encantarse, permite flotar en el agua (su CAR no penaliza a la habilidad *Nadar*). Pesa igual que el Bronce, pero su afinidad por el agua es sobrenatural.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Oro (El-Metal): 1 CAR, 600 Peniques. El oro es un metal precioso y caro, pero pesa el doble que el Bronce. Al encantarse, brilla levemente en la oscuridad y dobla el radio de acción de los conjuros luminosos sobre él. Las propiedades luminosas también se consiguen con un "baño de oro" sobre otro metal.

Plata (La-Metal): 1 CAR, 50 Peniques. Encantada o no puede dañar a seres que sólo dañan la magia (licántropos, espectros), pero no encantada es blanda y sólo sirve para mazas y piedras de honda. Aún así, la Plata es otro de los metales preciosos más apreciados, y el que principalmente se utiliza para acuñar monedas en Peniques o en Lunares.

Plomo (Na-Metal): 1 CAR, 1 Penique. Habida cuenta de que es un metal poco frecuente, tampoco es un metal con demasiada utilidad. Pesa un 50% más que el Bronce. Incluso sin encantar, es un metal apagado y silencioso (no penaliza a habilidades de Sigilo). Las armas contundentes encantadas de plomo hacen 2 pts. de daño más que las convencionales.

Acero (Om-Metal) [Opcional]: 1 CAR, 1200 Peniques. El Acero propiamente dicho es una aleación de Hierro y carbono en diferentes proporciones, pero siempre ha sido mucho más duro y resistente que el Hierro forjado, aunque no conserva todas las propiedades iniciales de este último. Si el Acero no es encantado, no posee ninguna propiedad especial, aunque de hecho es más débil con respecto a la afección de la magia que el Hierro (sólo un 5% de penalización por cada 2 CAR). Sin embargo, al encantarlo, el Acero posee el doble de PA que el Bronce en cualquier arma o armadura, sin variar su CAR, aunque sigue manteniendo la afección a la magia igual que si no estuviese encantado, y nunca herrumbra (salvo por ácido). Las armas de Acero causan un 50% más de daño (tras atravesar armadura) a las criaturas a las que el Hierro causa doble de daño.

NOTA: En cuanto a las criaturas a las que el Hierro causa daño por afección mística, hay que tener en cuenta que los híbridos y aberraciones de tales criaturas poseen una afección menguada (los semi-elfos, semi-trolls, trollkin) que hace que el daño sea como el que provoca el Acero, y el Acero sólo cause 1/4 parte del daño. Asimismo, los Orcos y Trolls de las Cavernas (versiones retorcidas por la maldad y el Caos) sufren el mismo daño por Hierro y Acero que las criaturas cruzadas. Queda a decisión del Máster qué otras criaturas incluir como sensibles al Hierro y Acero.

El Poder del Metal.

Aunque el conocimiento sobre los *Encantamientos* del Metal para otorgarle sus especiales propiedades místicas (en algunos casos, por supuesto), también es necesario conocer los secretos más profundos del arte de la creación del metal para saber qué es lo que uno desea, y cómo conseguirlo.

Existen, para ello, cuatro habilidades del campo de Conocimientos, que deben desarrollarse adecuadamente (además de conocer los *Encantamientos* adecuados para despertar el poder de los metales Gloranthanos):

Conocimiento de los Metales (00). Esta es una habilidad básica para conocer las propiedades especiales de cada uno de los metales existentes. Es una habilidad paralela a *Conocimiento Mineral* pero, aunque esta última indica qué tipo de metal es el que se está observando, el *Conocimiento de los Metales* otorga un saber más profundo de dicho metal, así como las posibilidades de trabajo elaborado y artesanal que puede llegar a tener.

Forjar (Metal) (15). Esta es la habilidad que permite calentar a una temperatura adecuada el metal conocido (debería adquirirse [sugerencia] como habilidad separada para cada metal), preparándolo para ser trabajado con la habilidad de *Fabricación en Metal*. Es una habilidad de apoyo, básicamente, pero muy útil y necesaria para los armeros que deseen que su obra no sufra percances al trabajar en su forma final. Un metal sin la maleabilidad adecuada, o no lo suficientemente caliente, podría enfriarse antes de tiempo y estropear todo el trabajo. Y cuantas más veces se trabaje sobre la misma cantidad de metal, más escoria (desperdicios metálicos inservibles) se acumulará, perdiendo valiosa CAR de metal.

Templar (Metal) (05). Esta segunda habilidad de apoyo es algo más específica que la forja de metales, puesto que implica realizar varias forjas (calentamiento, tensión y enfriamiento) sobre el mismo trozo de metal, una vez se ha trabajado en su forma final, para que adquiera una especial resistencia a los golpes y a la tensión (que los objetos sufren en combate, por ejemplo). Esta es la

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

habilidad que permite que las armaduras sean un poco más resistentes y/o un poco más ligeras, y que las armas sean un poco más resistentes, más ligeras y causen más daño (mayor tensión). Esta habilidad suele utilizarse después de la *Fabricación en Metal*, para luego volver a trabajar el metal y rematar la obra mejorada. Al igual que la anterior, y como sujeción, podría comprarse aparte para cada metal que se desee trabajar.

Fabricación en Metal (10). Esta habilidad podría servir para la fabricación de armas y armaduras, aunque realmente es una habilidad más artesanal que de trabajo pesado (tal y como se describe el *RuneQuest Básico*). Este tipo de habilidad, no obstante, puede utilizarse para la armería, pero antes de ella deberían utilizarse las dos anteriores para asegurarse de que el metal está totalmente preparado para darle la forma y utilidad deseadas. Existe una habilidad más específica en el campo de la *Fabricación*, y es la **Fabricación (Armero)**, la cual se encarga exclusivamente del campo de las armas y armaduras (ya sean metálicas o no metálicas), y podría utilizarse como sustitución de la habilidad que aquí se describe, o bien una profundización en el diseño de las armas que permitiese una dificultad más sencilla a la hora de crear (y modificar) armas y armaduras de cualquier tipo (sin embargo, esto queda a criterio del Máster).

Un Trabajo bien Hecho.

Cuando la obra está acabada, no obstante, el herrero siempre puede mejorar su calidad, o bien haber obtenido un trabajo tan magistral (en sus tiradas iniciales) que la obra tenga unas cualidades excepcionales (la excelencia del *Ki* en *Tierra de Ninjas*, suplemento para *RuneQuest*, es un dato a tener en cuenta para los maestros legendarios, en caso de otorgar propiedades especiales únicas y ligeramente místicas).

Ya sea porque el fabricante ha obtenido un Especial o Crítico en la culminación de su obra o en cada uno de sus pasos (encareciendo, probablemente, la obra, o resultando en un coste adicional para las mejoras), o porque alguien desee retocar y mejorar sus pertenencias (bélicas, se entiende), las posibilidades de peso (CAR y redistribución de la masa de la armadura sin mermar su calidad y efectividad), resistencia (PA y la mejora de los mismos) y efectividad (cualidades para el daño y la facilidad en el manejo de un arma), o elementos decorativos "letales" (bordes, salientes, filos, etc. en armas y armaduras que provoquen un aumento del daño o de la crueldad del mismo), un herrero siempre debe estar dispuesto a trabajar en ello, pues es el pan para su boca. Aunque, por supuesto y a excepción de la magia o el poder directo de los dioses, toda mejora tiene sus límites antes de estropear la obra o desmejorarla, en lugar de potenciarla.

Normalmente, un herrero podrá reducir la CAR de un arma o una armadura metálica hasta a 1/2 de su CAR original (redondeando hacia arriba), con un coste del trabajo para un objeto recién creado de un 55% adicional, o un 100% de su coste si se trata de una reformación (debe eliminarse metal y reestructurarse el objeto).

A su vez, puede reforzar la eficacia del objeto (los PA) hasta en un 40% de su valor original, encareciendo el objeto con ello un 10% por cada PA añadido (o un 20% si se trata de una remodelación).

Las armaduras pueden ser reformadas para ser un arma en sí mismas (otorgando hasta +3 al daño cuando se golpea con una parte de ellas en carga, con patada, cabezazo, codazo, rodillazo o puño [ver más adelante *Maniobras Básicas de Combate con Armas Naturales*]), y las reformas cuestan un 20% por cada punto de daño adicional que cause la maniobra. Estas piezas cortantes, afiladas o protuberantes pueden romperse si el resultado del ataque es una pifia, y el Máster lo considera oportuno. No obstante, también pueden resultar perjudiciales si el ataque hace que la pieza se clave hacia dentro (pifia), dañando al portador.

Las armas y su daño son un caso aparte, y es tratado a continuación.

Las armas siguen un estándar de longitud, maniobrabilidad y peso, que les confiere la posibilidad de causar mucho daño cuanto mayor es el arma, pero a su vez implica una maniobrabilidad menor (una mayor FUE y DES básicas para que el arma no resulte penalizada a la hora de manejarla). Todo ello puede ser alterado (convenientemente) por el herrero experto (no menos de un 70% de habilidad adecuada), modificando un arma ya fabricada o fabricando una nueva. He aquí los cambios que pueden efectuarse:

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Reducir la FUE y DES mínimas para el manejo de un arma: 20% adicional de precio por cada unidad de reducción en DES y 10% por cada unidad en FUE, sobre armas nuevas. 30% en FUE y 15% en DES, sobre armas ya fabricadas. Se puede reducir hasta un máximo de un 25% del valor original (redondeando hacia arriba).

Reducir la posibilidad de extracción de un arma empalada: Fabricando puas, dientes y salientes en la hoja de un arma (lanza o espada), es más fácil desgarrar la carne cuando se intenta extraer el arma. Las posibilidades, con esta reforma, se reducen a la mitad del valor normal, y en caso de no tirar para extraer el arma (si se hace, el arma causa +1 al daño adicional al removerse en la herida sin ser extraída), se necesitan diez asaltos para extraerla, dedicándose por completo a ello. El precio de un arma nueva se incrementa en un 15%, y el de una modificada un 20%.

Aumentar el daño máximo del arma (sin modificar sensiblemente el peso): Esto depende del tamaño del arma en sí, puesto que cuanto mayor es un arma, más masa se posee para modificar, y mayor cantidad de daño puede ser modificada, de la siguiente manera:

Para armas de MR-3: *Aumento Máximo de 1 Pto. de daño.*

Para armas de MR-2: *Aumento Máximo de 2 Ptos. de daño.*

Para armas de MR-1: *Aumento Máximo de 3 Ptos. de daño.*

Para armas de MR-0: *Aumento Máximo de 4 Ptos. de daño.*

El precio añadido para un arma recién creada es de un 15% por pto. de daño adicional. Para armas modificadas sobre una base fabricada, el precio es de un 30% por pto. de daño adicional.

NOTA: Cuando se habla del precio de un arma modificada, el porcentaje que se indica es el precio a pagar, calculado del total del precio normal del arma, y no el precio total del arma más el porcentaje adicional. También hay que tener en cuenta que el coste de un arma en un medio determinado varía con la disponibilidad de los materiales para fabricar dicha arma, y de si la sociedad donde se compra está lo suficientemente avanzada como para permitirse ese lujo (ver ***El Señor de las Runas*** para establecer la base del precio sobre la que modificarlo, según el *Medio* donde se compra).

Especificación de Encantamiento de Armadura

Si bien es cierto que otra de las formas de mejorar sensiblemente los PA de un objeto (armadura, arma o cuerpo) de forma ilimitada es el *Encantamiento de Armadura*, y que estos PA no se pierden normalmente, aunque sean traspasados por un crítico, hay que apuntar que esta magia se basa en el arte de las *Runas*, y que una runa puede ser rota o destruida, y con ello el encantamiento que le daba poder (no en todos los casos, puesto que existen conjuros de *Encantamiento* especiales que no las requieren, o que aunque se destruyan las Runas después de activar la magia, ésta no se elimina).

Para el caso de las armaduras, armas o el propio cuerpo, habría que especificar si un golpe adecuado podría destruir las Runas, y esta es una regla adicional que puede aplicarse (si el Máster está de acuerdo en ello).

Ha de concretarse para este encantamiento que es posible que en un combate las runas del mismo sean golpeadas y rotas (aunque son lo suficientemente pequeñas como para que sea difícil). Si se han superado los PA de la armadura, y se ha golpeado en la localización con las runas grabadas, se efectuará una tirada de 1D100.

Si el golpe fue normal, hay un 10% de probabilidades de que se acertara en las runas.

Si fue un especial, hay un 25% de que esto también ocurra.

Los críticos se obvian puesto que, al ignorar armadura, se supone que ha sido un golpe tan bien colocado que a pasado a través de las junturas de la misma, sin tocar ésta. Sin embargo, también es cierto que un crítico podría ser un golpe tan magistralmente ejecutado que la armadura es atravesada como una hoja de papel, en cuyo caso las runas también pueden ser golpeadas (con un 15% de probabilidades).

Si las runas son golpeadas, han de multiplicarse los PA mágicos que éstas otorgan x5, y este es el porcentaje que se ha de lanzar para que, fallándolo, las runas sean destruidas. Por supuesto, las

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

runas pueden ser reconstruidas y el encantamiento reactivado, pero mientras está roto, los PA mágicos se pierden.

PA Normales y PA Mágicos.

La magia es siempre un método eficaz para proteger a un ser vivo contra las agresiones del entorno, y prueba de ello son los conjuros que conceden PA temporales y los encantamientos que refuerzan mágica y permanentemente los PA de un objeto o ser vivo.

Ahora bien.

Es cierto que los golpes especialmente eficaces (Críticos) ignoran los PA de las armaduras normales, puesto que son tan efectivos que encuentran un resquicio en ellas que les permite penetrar como a través del agua, causando estragos.

Sin embargo, los conjuros que crean una barrera física especial para ignorar el daño externo, ¿se consideran también barreras con lugares más débiles o delgados como para que el arma penetre a través de ellos, ignorando la barrera (Crítico), o bien son una película uniforme que cubre todo el cuerpo, sin resquicios débiles que penetrar con los Críticos?

Podríamos encontrarnos en que la posición de los Másters se haya entre ambas opiniones, pero considerando el poder de la magia en el mundo de *RuneQuest*, podría claudicarse a favor de un poder que sea lo suficientemente eficaz como para tenerlo en cuenta, permitiendo que los PA temporales otorgados por conjuros formen una barrera uniforme que detenga el daño, aún el de los críticos, con lo que los PA del conjuro contarían para eliminar puntos de daño causados por el ataque (sólo si el ataque fuese físico) uno a uno, sin contar con los PA de armaduras normales.

No obstante, el *Encantamiento de Armadura* afecta a objetos y personas, endureciéndolos mágicamente para soportar mejor el daño. En este caso, y sin lugar a dudas, la magia afecta a la superficie Encantada (incluso a la piel), y siempre quedarán zonas más débiles, con lo cual los PA del Encantamiento son inútiles contra un ataque Crítico (incluso en la piel, porque implicaría los mismos efectos que los PA que las criaturas vivas pueden poseer por una piel o pelaje especialmente densos, en los que, sin embargo, quedan resquicios de pellejo más débiles).

Maniobras de Armas Naturales

Quizá el combate sin armas está bien representado con las maniobras normales del suplemento RuneQuest Básico, pero es posible que se queden algunas jugarretas sucias en el tintero, y esta pequeña ampliación sólo tiene como intención completar aquella información con algunos retazos, para Másters más detallistas en cuanto al combate.

Estas maniobras son válidas para cualquier criatura de tipo humanoide, sin otras armas naturales que sus manos, sus pies... y su cabeza.

Arma	Daño	BSA%	BSD%	MR	PA
Puño	1D3	25%	25%	3	3
Patada	1D6	15%		3	
Lucha	(Especial [1D6])	25%		3	
Carga	1D4	20%		3	
Garra	1D6	25%		3	
Cornada	1D4	10%		3	
Codo	1D3+1	20%	20%	3	3
Rodilla	1D4+1	20%		3	
Cabezazo	1D3	25%		3	
Manos					
Enlazadas	2D3	15%		3	

Las *Garras* y *Cornada* sólo están reservadas para humanoides con tales apéndices, y la *Cornada* y la *Carga* requieren, además del MR de la acción, la necesidad de cierto impulso, como son MR de carrera en el combate.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Secretos de Glorantha.

Además del *Puño* (o mano), el *Codo* (o antebrazo) también puede detener ataques, y por ello tiene designada una serie de PA y un % para maniobras de detención.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Otros Rasgos Caóticos.

Nuevos Rasgos Caóticos

<i>1D100</i>	Rasgo Caótico
01-08	+20 percentiles básicos en todas las habilidades de <i>Sigilo</i> .
09-14	+30 percentiles básicos en todas las habilidades de <i>Agilidad</i> .
15-18	MR-1 en cualquier arma Natural.
19-20	+1D4 al Mod. Daño.
21	+1D6 al Mod. Daño.
22-24	+2D6 al Mod. Daño.
25-26	<i>Piel Correosa</i> ; reduce en 10 percentiles las posibilidades de Ataques cuerpo a cuerpo contra la criatura que posea este rasgo.
27	<i>Piel Grasienta</i> ; reduce en 15 percentiles las posibilidades de empalamiento o ataque normal cuerpo a cuerpo contra el poseedor. La piel puede arder.
28-29	80% de posibilidades de Ataque con cualquier arma Natural, aumentable por experiencia, independientemente de su % actual.
30-32	+35 percentiles base en Ataques con armas no naturales.
33-36	<i>Piel Endurecida</i> ; +8 PA naturales por localización, aparte de los que ya posea la criatura.
37-38	+2D4 PM Regenerables a la tasa que la PER poseída original indique.
39-42	+2D6 PM Regenerables.
43-44	Posibilidad de aprender +1D6 conjuros Espirituales, además de los que ya pudiera poseer, con la salvedad de que éstos actúan con 1 PM como si fuesen lanzados con 2; con 2 PM como si fuesen lanzados con 4, etc.
45-47	Posibilidad de aprender +1D4 conjuros Divinos, además de los que ya pudiera poseer, con la salvedad impuesta en el anterior Rasgo Caótico.
48-49	Posibilidad de aprender +1D6 Hechizos, con las salvedades impuestas en los anteriores dos Rasgos Caóticos (sólo para la Intensidad del Hechizo).
50	<i>Cuerpo cubierto de Espinas</i> ; éstas pueden ser arrojadas desde la piel con un alcance efectivo/máximo de 40 metros. Pueden arrojar 1D6 espinas por asalto, en el MR-2 del mismo. El número de espinas corporales está limitado a 1D10+12 para TAM 10 o inferior. Para aumentos de TAM de 10 en 10 las espinas corporales aumentan en 1D8. Cada espina hace un daño (No Aplicable el Mod. Daño de la criatura) de 1D6+1, y tiene unas posibilidades básicas de acierto del 40%. Cada espina tiene una tirada aparte para acertar al blanco. Cada espina se dirige a una localización al azar. Las espinas empalan, y se disuelven 2 asaltos después de golpear. Las espinas vuelven a crecer, reponiéndose por completo, pasados 4 turnos.
51-55	<i>Lengua Extensible</i> ; rodea y comprime al Pj en el MR-5 de combate, haciendo un daño del doble del Mod. Daño (por asalto) de la criatura, con unas posibilidades básicas de impacto y acierto de 35%. El monstruo ha de enfrentar su FUE a la del blanco. Si el Pj vence, rompe la lengua del monstruo, reduciéndola a dimensiones normales, e inutilizándola. La lengua tiene un alcance máximo y efectivo del TAM del monstruo :10 en metros, redondeando la cifra. Para ver los efectos de un ataque por constricción con más detalle, consultar el compendio de Monstruos del <i>RQb</i> o <i>RQA</i> , serpientes de gran tamaño. El monstruo tendrá los demás apéndices corporales listos para efectuar otros ataques, pero al final de cada asalto, deberá Concentrarse, o aflojará su presa contra su blanco, dejándolo en libertad.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Otros Rasgos Caóticos.

1D100

Rasgo Caótico

56-60

Posibilidad de regenerar cualquier apéndice seccionado a la tasa de un PG por cada 2 turnos que el miembro esté en reposo (junto con el monstruo). Esta habilidad desaparece momentaneamente, con el monstruo inconsciente, o permanentemente, con el monstruo muerto. Este rasgo añade un problema: si el apéndice ha sido seccionado, a partir del mismo puede formarse un nuevo ser, totalmente íntegro, de la misma especie al anterior, cuando regenere tantos PG como PG Generales poseyese el ser al que se le amputó el miembro, creando así un clon exacto en todas sus características al anterior, solo que poseerá todas sus Habilidades de Conocimiento y Magia a nivel básico, y no poseerá memorizado ningún conjuro. A todos los efectos, es exactamente igual al ser al que se le amputó el miembro. El fuego, aplicado a la localización amputada que se regenera para formar un ser nuevo, o al muñón del ser original, detiene automáticamente la regeneración.

61-62

Lanza un haz de energía de sus manos (patas, pinzas, boca) con una potencia de 3D6 ptos. de daño a una localización al azar de su blanco, con un BS% de 40. Su tasa de Fuego es de 1/AC. Su distancia efectiva y máxima es de 20 metros. Esta habilidad causa -5 PF a quien la use, acierte o no. Las armaduras protegen con este daño, aunque el mismo no puede ser detenido por escudos, a menos que éstos se afiancen frente a una localización, y que el haz acierte en golpear la misma.

63-65

Aliento Fétido; el monstruo lanza una nube de gas repelente de su boca, y enfrenta su PER a la CON del Pj atacado. Si vence, el Pj cae inconsciente 1D4 asaltos. Si además la tirada es Crítico, el Pj recibe 1D8 ptos. de daño a sus PG Generales. El Pj puede intentar una tirada de *Saltar* o *Esquivar* antes de que el monstruo lance su aliento. El aliento es automático y actúa en el MR-5 del asalto. El Pj que se aleje del aliento del monstruo perderá una acción de Combate típica, como Ataque o Defensa, que es sustituida por esta acción (*Saltar/Esquivar*).

66-68

Cuerpo Translúcido; disminuye en 20 percentiles las habilidades de *Buscar* y *Otear* de un rastreador que busque al monstruo, y en 15 las de Ataque y Defensa de todos sus adversarios en un Combate.

69-71

Al morir físicamente, la criatura se convierte en un Golem de piedra, con las siguientes características:

FUE: FUE actual+36, CON: CON actual+28, TAM: TAM actual+4, INT: INT actual, PER: PER actual+5, DES: DES actual, ASP: ASP actual.

Su cuerpo adquiere una piel rocosa de +20 PA en todas las localizaciones. Cualquier habilidad referente a sustancias tóxicas producidas por su cuerpo o algunas variantes, desaparece. Todo lo demás permanece, y todos los modificadores sufren cambios según las nuevas Características principales. También por ello cambian los PM, PF, PG, etc. Después de finalizar este proceso, se efectuará una tirada de 1D100 para averiguar si el espíritu que entra a poseer a la criatura es malvado (posiblemente el mismo espíritu que murió físicamente), neutral, y una vez en el cuerpo marchará sin rumbo fijo, o benigno, y se unirá a los Pjs en su causa. También se ha de determinar qué tipo de ser mató físicamente al espíritu benigno, ya que, cuando vea a alguien de esa especie, puede intentar tomar represalias o simplemente enfadarse. Si la muerte fue natural o accidental, el nuevo poseedor del cuerpo puede poseer fobias.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Otros Rasgos Caóticos.

1D100

Rasgo Caótico

1D100

Posesión.

1-50

Espíritu Malvado.

51-80

Espíritu Neutral.

81-00

Espíritu Benigno.

En el estado petreo, el daño de las armas naturales se triplica. Si el golem petreo muere, no volverá a resucitar con otro espíritu nuevo. Quedará definitivamente muerto. El gólem no necesita respirar, ni comer, pero sí descansar, por lo que no puede ser asfixiado ni envenenado.

72-75

El cuerpo de la criatura es capaz de absorber 1 PM de cualquier enemigo con el cual vaya a entablar combate por cada asalto que esté a menos de 3 metros del mismo. Puede absorber un máximo de la mitad +1 PM iguales a su característica de INT. Esta habilidad se duplica al entrar en contacto con el cuerpo del enemigo, es decir, se podrán absorber 2 PM por asalto, hasta un máximo de la INT+2 del monstruo. Esta habilidad se anula, momentáneamente con el monstruo inconsciente, y totalmente con el monstruo muerto.

76-78

Clarividencia; se suman +2D6x3 percentiles a una habilidad que deba enfrentarse a la usada por un enemigo para intentar "dañar la integridad física" del monstruo. Ej: el monstruo se esconde, y predice que su/s enemigo/s lo rastrearán/n, por tanto sumará a su habilidad *Escondarse* +2D6x3 percentiles, que se enfrentarán a los percentiles de *Rastrear* de su/s enemigo/s en la Tabla de Resistencia, mejorando así su situación, o bien los percentiles de *Escondarse* servirán como bonus negativo a las tiradas de *Rastrear* del enemigo, si el caótico logró su tirada para esconderse. Ésto también puede aplicarse a los percentiles de Detención de un arma cualquiera del monstruo contra Ataques (en este caso no se usarán tiradas de Resistencia; los percentiles sumados serán solamente bonus a la Detención... o a la *Esquiva*). Esta habilidad sólo se conecta en situación de tensión o peligro, o de combate inminente. Causa +1 PF extra a la criatura.

79-81

Cambio de Apariencia Externa; cambia el aspecto de una criatura por el de otra más inofensiva o más peligrosa, acorde con una situación apropiada. El TAM y las demás cualidades no varían. También se enmascaran los pensamientos de la criatura ante cualquier hechizo que intente penetrar en ellos. Éstos se encontrarán ante una barrera mágica de 8 PM a superar. Si la criatura lleva a cabo una acción impropia o imposible para el ser al que imita (p. ej: un centauro no puede nunca envenenar a nadie de un mordisco), su apariencia se disipa, y su barrera mental desaparece. Los conjuros *Disipar/Disolver/Neutralizar Magia* incapacitan a la criatura de su cualidad durante el tiempo que duren los mismos. Si las tiradas de éxito son críticas (excepto en la Magia Divina), dicha capacidad quedará destruida. Los conjuros *Visión del Alma*, *Vista Mágica* y *Visión Mística* pueden detectar esta habilidad, y con éxitos críticos, calibrar la auténtica naturaleza de la criatura. El conjuro *Localizar Enemigos* debe enfrentar sus PM a los PM de ésta habilidad para poder tener efecto.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Otros Rasgos Caóticos.

1D100

Rasgo Caótico

82-85

El cuerpo del monstruo se inflama a voluntad con un fuego mágico de daño 3D6. Cualquiera que entre en contacto con el ser inflamado sufrirá los efectos del calor de la llama (ver *RQb*, capítulo de *El Mundo*), reduciéndose el daño en 1D6 por cada medio metro que se separe el atacante de la criatura. Los conjuros descritos en el Rasgo *Cambiar de Forma* que destruyen o detectan magia, sirven de igual forma para esta habilidad, que cuenta con una barrera protectora de 6 PM. Cada PM extra que la criatura añada a su habilidad, incrementará en +1D6 el daño del fuego y la barrera mágica en un pto. Los conjuros *Cuchilla Ignea* y *Flecha Ignea* no aplicarán su daño mágico al atacar a estas criaturas. Se comportarán como armas normales frente a una criatura normal. El conjuro *Extinguir* no tiene efecto sobre esta habilidad. Las armas, en contacto continuo con este ser, sufrirán los efectos del calor (mágico), descritos en el capítulo de *El Mundo* de *RQb*. El ser con ésta habilidad puede lanzar bolas de fuego a la tasa de 1/MR, con un daño de 1D6+Mod. Daño para proyectiles. El alcance efectivo es de 10 metros y el máximo de 25. Cada bola lanzada privará a la llama mágica de 1D6 en daño, a menos que se gaste 1 PM en dicha bola. Las bolas pueden aumentar su daño en +1D6 por PM o por D6 sacrificado de la llama que rodea al ser. El BS% en lanzamiento es del 35%. Al daño infligido por las armas naturales se suma el daño de la llama. El fuego natural daña a las criaturas con esta habilidad, cuando están "apagadas", no así el fuego mágico. La habilidad cuesta, además de los PM para bolas de fuego, 1 PF extra por asalto que la esté utilizando. Cada PM aplicado a la habilidad incrementará la pérdida de PF extra en +1.

86-88

Posibilidad de potenciar x4 la FUE corporal, con el consiguiente aumento de la masa muscular (+2 TAM con criaturas de TAM 1-15; +4 TAM con criaturas de TAM 16-30; etc.) y los cambios pertinentes a modificadores, habilidades y PF. Este cambio sólo dura un turno, tras el cual el Rasgo Caótico no podrá ser usado hasta el día siguiente. La penalización por usarlo una segunda vez es pérdida de 10 PM, y la de una tercera, la muerte. El ser, al volver a recuperar su fuerza normal, conservará su pérdida de PF.

89-92

La criatura puede desdoblarse en dos, de idénticas Características. Sólo una de ellas conservará el Equipo. La otra surge de la sombra de la original, tomando color, un poco más oscuro que el de la original. Ambas criaturas son totalmente iguales. El problema reside en que si una de las dos muere, el clón desaparecerá para volver a formar parte de la sombra de la original, y ésta habrá perdido la mitad de su CON y su PER. En todo momento, ambas criaturas estarán en permanente vínculo mental. Este lazo se interrumpe cuando una de las dos está dormida o inconsciente, cuando entre ambas hay una distancia superior a 5 Km o cuando una muere.

RuneQuest: Encrucijada de Héroes. Otros Rasgos Caóticos.

1D100

93-95

Rasgo Caótico

Posibilidad de hacerse incorpóreo y entablar combate espiritual, pero incapacidad de posesión. El estado incorporeo tiene todos los beneficios y desventajas de los seres íntegramente incorporeos (espíritus). No hay necesidad de respirar, y el daño físico se elimina, así como el cansancio. El cuerpo se vuelve translúcido. Esta habilidad cuesta 10 PF y tarda 10 asaltos (2 minutos) en completarse. Los PF no se recuperarán hasta volver a una forma corporea. Los ataques físicos ya no son válidos en la forma incorporea. Para volver al estado corporeo es necesario gastar 5 PM, y la operación se realiza en 5 asaltos (1 minuto). Durante los cambios corporales no se podrá realizar ninguna otra actividad (ataques o tiradas de habilidad o conjuro). Si alguien daña al monstruo en su transformación, éste deberá Concentrarse, y si no lo logra, la transformación quedará abortada, manteniéndose la pérdida de PM o PF. que se hayan sacrificado durante la transformación.

96-98

Tirar dos veces en esta tabla.

99-00

Tirar tres veces en esta tabla, o repartir tres tiradas entre ésta y la de *RQb*, o bien inventar cualquier otro Rasgo Caótico que a ti, como Máster, te guste.