

Lo que vais a encontrar bajo estas líneas es una ayuda de juego para *ERT: La Era de los Poderes*, escrita por Tamar Rodríguez Hernández y Raúl Núñez Ríos. Está diseñada para utilizarla junto con la información ofrecida en el *libro básico*, aunque el *libreto de la pantalla del director de juego* también puede servir de ayuda.

En este módulo que os presentamos encontraréis la descripción de un nuevo kit de profesión y, por tanto, las múltiples posibilidades de utilizarlos en aventuras o campañas. Esta ayuda está dirigida tanto a directores de juego como a los propios jugadores. Por supuesto, no es más que una serie de sugerencias que os ofrecemos, de tal forma que, si existe algo que no os gusta, no tenéis más que cambiarlo o quitarlo de en medio sin mayor problema.

Así mismo, si tienes algún comentario o pregunta acerca de ERT o de este kit no tienes más que escribirnos al apartado de correos 13.298 28080 de Madrid o bien enviar un e-mail a la dirección ert@editorialhastur.net. Bien, esperamos que os guste.

LA HERMANDAD DE LOS TRES BRAZOS.

Nadie conoce el origen de la Hermandad, ni quién tira de los hilos de los Yunon, sus temidos dirigentes, pero lo que sí que sabe todo Nacido de Noorgaar es la misión de esta implacable hermandad: matar magos.

Los magos en ERT son los reyes de la escena, las estrellas de la alta sociedad, los magníficos arquitectos de la prosperidad imperial. La magia está por todas partes y es uno de los elementos más definitorios de la sociedad; así, permea la artesanía, la guerra y las artes, permitiendo a la sociedad de Noorgaar llegar a límites en su civilización que antes solamente se podían soñar. Desde luego, los magos forman una de las partes más importantes y significativas de la sociedad y la cultura y cuando un grupo social llega a esta importante posición siempre surgen Nacidos que desean quitarlos de en medio.

Sin embargo, no todos los asesinos pueden enfrentarse a los magos con mínimas posibilidades de supervivencia ya que éstos suelen tener a su disposición toda una plétora de dispositivos y poderes que muchos Nacidos no pueden llegar ni a imaginar. Aún así, los magos cuentan con un enemigo que sí les puede derrotar: la Hermandad de los Tres Brazos.

HISTORIA.



El origen de esta extraña hermandad es totalmente desconocido. Algunos sabios, magos de las academias kenion, dicen que fue fundada por un noble, un seguidor de los caminos del Dhum-Nai y que debía formar una especie de servicio de inteligencia de algunas de las casas nobles más poderosas para eliminar a los magos que se interponían en el camino de la aristocracia; así, al parecer, este grupo fue creado hace más de mil años para poder espiar a los florecientes magos y evaluar la posibilidad de que en un futuro pudiesen sustituir a los propios nobles. Con el paso de los siglos la hermandad ha dejado de tener como único oficio espiar a magos, y ahora también los asesina.

Otra de las ideas acerca de la creación de la Hermandad, esta vez contada por los sabios de las academias mirranas, postula sobre un posible origen vloen. Según los descubrimientos de varios magos de la capital Mirr, los agentes de la hermandad, llamados por todo el Imperio “*Sombras sigilosas*”, conocen

conjuros ideados por los vloen de las ciudadelas cercanas, lo que parece indicar un plan de estos últimos para infiltrarse en la sociedad mirr, samnia y kenion. Según uno de los profesores de historia de la magia más influyentes de todos los tiempos, el fundador de la Hermandad de los Tres Brazos fue un vloen que se infiltró en el Reino Kenion, formando a kenion y alsanos para constituir la cofradía de asesinos que más tarde se trasformaría en la Hermandad.

La tercera de las opciones que se plantea en las grandes reuniones de magos es la de que la Hermandad naciese como consecuencia de algún tipo de asociación propugnada por los gremios. En cierta manera los gremios forman uno de los mayores poderes políticos y económicos que actualmente sobresalen con fuerza en el Imperio y es muy posible que, de alguna manera, deseen mantener controlados a los magos. Además, el crear una hermandad que cobre por asesinar a los magos, cuadra perfectamente con el ideal de los Grandes maestros gremiales.

Nadie conoce la verdad, así que ha de ser el director de juego quien decida cual es la verdadera solución al enigma. Puede utilizar una de ellas o las tres (después

de todo se llama la Hermandad de los Tres Brazos ¿no?) o puede inventarse un nuevo e hipotético origen para esta hermandad.

MODO DE OPERAR.

La Hermandad siempre actúa por medio de encargos; es decir, jamás ha actuado por iniciativa propia. El contratante debe contactar con ellos y, tras dicho contacto, una persona, normalmente mayor y ex agente, se pone en relación con el que desea matar al mago. Estas personas se llaman Yunon y son los encargados de recoger la información del objetivo y preparar todo lo necesario para poder ejecutar la misión.

Debajo de los Yunon están los Thamiss, los encargados de reclutar a los agentes de campo, supervisar todas las operaciones y asegurarse de que el plan se realiza de manera satisfactoria. Los Thamiss son Nacidos hábiles y poderosos, normalmente ex agentes de campo que ya han participado en varias acciones y que tienen la suficiente experiencia como para poder dirigir grupos de asesinos.

Por último, están los agentes de campo o Sombras sigilosas. Son asesinos reclutados de todas las clases sociales del Imperio y de fuera de éste (no es extraño encontrar vloen y sylaen entre los hermanos) entrenados y preparados por los Thamiss para poder realizar los encargos.

Una vez conocido el objetivo y cobrado la mitad del dinero, el Thamiss prepara todo lo necesario para poder eliminar al mago. Se sabe de ocasiones en las que los Sombras sigilosas se han infiltrado en academias imperiales durante meses, coordinándose en complejas tapaderas para poder acercarse lo suficiente al mago (Yhuilom, el Magnífico, fue asesinado por su amante, una Sombra sigilosa que había estado a su lado durante dos años). En otras ocasiones se preparan y organizan verdaderas emboscadas y ataques de media docena de Sombras sigilosas para matar a determinados magos (en el incidente Magthear ocho Sombras sigilosas entraron en la Torre de las Lágrimas Gráciles asesinando a diecisiete magos, a todos los residentes de la torre y a tres visitantes).

La Hermandad se vanagloria de sus eficacia y tesón (sólo se conocen tres casos en los que se haya abortado un asesinato de la Hermandad) y de usar todos los medios necesarios para poder llegar a su cometido, para disgusto y temor de muchos magos y académicos.



Pero, pese a todo su poder y gloria, existe algo que se escapa a la Hermandad: los caballeros. De esta forma, es sabido que últimamente se han estado involucrando directamente en el seguimiento y captura de agentes de la hermandad.

Los Sombras sigilosas son excelentes cazadores de magos, debido a que son capaces de anular por completo la magia del mago que pretenden asesinar, pero si a un caballero le quitas su magia, todavía le queda la espada que empuña (y lo normal es que la empuñen con una habilidad desagradablemente letal), por lo cual los caballeros forman uno de los pocos cuerpos militares capaces de enfrentarse a los Sombras sigilosas.

EL KIT.

Como ya sabrás por el *libro básico* los personajes de *ERT: La Era de los Poderes*, son héroes y heroínas, Nacidos que se aventuran más allá de las posibilidades de las vidas corrientes del resto de mortales e inmortales.

Las posibilidades primarias de utilización de este kit son para el director de juego, que puede desarrollar una buena cantidad de antagonistas que se enfrenten a sus jugadores.

Ten en cuenta que los Thamiss son Nacidos con experiencia y habilidad que han sobrevivido a varios enfrentamientos con magos y que muy probablemente conozcan trucos y poderes más allá de las habilidades de unos personajes principiantes. Si a esto le unes que van acompañados por unos pocos asesinos de elite, preparados para casi cualquier cosa, y que detrás de todos ellos se esconden en las sombras los potentados Yunon, ya tienes una serie de antagonistas perfectos para una campaña.

Aún así, una de las facilidades de este kit es la posibilidad de crear héroes surgidos de la Hermandad de los Tres Brazos. En este caso sería un renegado de la hermandad que se une al grupo de aventureros buscando el anonimato y la protección. Puede ser que el Sombra silenciosa diga a sus compañeros su anterior profesión o que se la oculte, pensando que, de saberlo, no lo aceptarán (sobre todo si hay magos o caballeros en el grupo), llegando incluso a entregarle.

ASESINO DE LA HERMANDAD DE LOS TRES BRAZOS

HABILIDADES ENTRENADAS (3D):

Armas cuerpo a cuerpo, esquivar, sigilo.

HABILIDADES ENTRENADAS (2D):

Alerta, armas de distancia, etiqueta, historia, iniciativa, investigar, malabares, observar, usar dones, usar objetos mágicos.

HABILIDADES NO ENTRENADAS (1D):

Artesanía, astrología, atletismo, bestiario, comercio, con. en religión, con. en veneno, curación, forja, forrajeo, habilidades artísticas, lenguas, montar, nadar, oratoria, pelea, política, regateo, robar, trampas, usar poderes.

EQUILIBRIO DEL SER:

LEY: +0

MAGIA: +2

CAOS: +0

ASPECTOS: sombras y magia pura

VIDA: +4D_

Los objetos del asesino hazid:

LAS TRES CUCHILLAS.

“*Las tres cuchillas*” es el arma con la que un asesino Hazid de la Hermandad firma su trabajo. Son inconfundibles. Siempre de dos en dos, una para cada mano, consiste en un cuerpo central de unos veinte centímetros con agujeros en el centro y en los lados para colocar los dedos. De este cuerpo central salen, en distintas direcciones, tres mortíferas aspas muy afiladas de unos cuarenta centímetros cada una. Estas cuchillas se ondulan desde la base y hasta la punta de manera parecida a los exóticos cuchillos que los isleños utilizan para cazar depredadores marinos y están realizadas en marfil negro. Este material, de incalculable precio, es uno de los pocos de los que se conocen que estén capacitados para anular la magia que surja a su alrededor lo que significa que, como bien se indica en la lista de materiales del libro *ERT: La Era de los Poderes*, nadie ni nada puede utilizar puntos de poder en presencia del arma. El marfil negro es un material declarado ilegal por las academias imperiales, ya que es el único que puede dañar a usuarios de los dones de los aspectos sin que éstos puedan defenderse mágicamente.

Los asesinos de la Hermandad de las Tres Cuchillas las utilizan siempre como armas arrojadizas con el fin de impactarlas en la cabeza del mago objetivo. Esto es debido a que, al igual que los caballeros mueren al ser heridos en el corazón, los magos han de morir si se les hiere en la mente, que es, al fin y al cabo, lo que les da la capacidad. Físicamente la mente se representa con la cabeza, y es así como el asesino derrota a sus objetivos. Por otro lado, si el asesino tuviera que defenderse de un posible atacante cuerpo a cuerpo, las armas están perfectamente equilibradas para ser blandidas por alguien con la destreza suficiente.

Daño: 3D+FUEx3 **Penetración:** 4D+FUEx2

Habilidades: rápida, arrojadiza.

Coste: desconocido.

Tamaño: M (25 Kg)

Poderes: anuladora de magia

EL DAIM'HAZID: VESTIDOS PARA MATAR.

El Daim'Hazid es la vestimenta que lleva un asesino Hazid al realizar su trabajo. Está realizada artesanalmente en Seda de noche, extraño material que únicamente puede ser conseguido por la Hermandad. Se rumorea que es un tejido que sólo se encuentra más allá de las Islas de la magia, pero nadie lo ha confirmado y no es habitual que un miembro de la Hermandad revele los secretos de la misma. Consta de una fina capucha que, aunque cubre totalmente la cara del asesino, le permite ver perfectamente a través de ella, así como respirar y hablar en susurros. También lleva una camisa que cubre brazos y cuello, abrochada en la espalda y que llega a la mitad del muslo. La vestimenta se completa con pantalones y unos curiosos escarpines o medias por encima de los tobillos que tienen la suela de cuero blando. El traje permite moverse silenciosamente y posee la importante propiedad de evitar que se vean mágicamente los hilos de magia del asesino, hilos que todo Nacido posee. No se sabe si esta propiedad la da el tejido de Seda de noche o la runa bordada en hilo de terciopelo negro que llevan a la altura del corazón y que tiene la forma de las Tres Cuchillas. No tiene bolsillos, lo que evita que el asesino pueda llevar objetos personales que puedan dar alguna pista sobre su identidad en una hipotética captura o muerte durante la misión.

Sus conjuros:

ASPECTO DE LAS SOMBRAS:

SOMBRA (Nivel 1)

Sombras. PP: 1

Aprender: 12

Lanzar: 10

Efecto: es un conjuro que permite al lanzador crear un pequeño glóbulo de oscuridad, como una sombra, que ennegrece al instante un radio de un metro. Puede moverse a voluntad o dejar que permanezca en un objetivo o superficie. No causa ningún daño y el lanzador puede hacerla desaparecer en cualquier momento.

DESCUBRIR SOMBRA (Nivel 2)

Sombras. PP: 6

Aprender: 18

Lanzar: 20

Efecto: el lanzador utilizará este conjuro únicamente si hay luz, por pequeña que sea. Permite descubrir la sombra de cualquier ser vivo u objeto que esté escondido. Dicha sombra se perfilará nítidamente en la posición en la que se halle, revelando de inmediato su escondite. Tiene efecto siempre y cuando el objetivo oculto esté al alcance de la vista del Nacido.

OCULTAR SOMBRA (Nivel 2)

Sombras. PP: 4 por cada diez minutos que esté activo el conjuro.

Aprender: 14

Lanzar: 15

Efecto: este conjuro permite al lanzador ocultar su sombra, es decir, desaparece como si no hubiera nadie proyectándola. El alcance es el propio Nacido u otro cualquiera que esté a la vista del lanzador. Impide que un observador, por aguda que sea su vista, pueda descubrir al Nacido o Nacidos ocultos. Si se quiere aplicar a más de una persona, se han de gastar otros cuatro puntos por cada una de ellas.

ASPECTO DE MAGIA PURA:

DISIPAR PUNTOS DE PODER (Nivel 3)

Magia pura. PP: 2 por cada punto a disipar

Aprender: 22

Lanzar: 26

Efecto: si el lanzador gana la iniciativa, este conjuro le permite disipar automáticamente los puntos de poder del conjuro que estuviera lanzando en ese momento un oponente. Los puntos de poder disipados van en relación a cada dos puntos de poder gastados por el lanzador. Esto permite que, o bien el conjuro del oponente no tenga efecto, si se disipan suficientes puntos de poder, o que el efecto sea menor. Si se consiguen disipar suficientes puntos de poder como para que los restantes sean un número más bajo que los necesarios para lanzar ese conjuro oponente, dicho conjuro quedará sin efecto. El oponente debe estar a la vista del lanzador.

MODIFICAR OBJETIVO DE CONJURO (Nivel 2)

Magia Pura. PP: 4

Aprender: 16

Lanzar: 18

Efecto: si el lanzador gana la iniciativa, este conjuro le permite cambiar el objetivo del conjuro oponente a voluntad. De esta manera, si iba dirigido a él y era dañino al desviarlo hacia, por ejemplo, una silla cercana, el conjuro afectará a la silla y no a él. El oponente debe estar a la vista del lanzador.

ANULAR CONJURO (Nivel 5)

Magia Pura. PP: 35 por conjuro a anular.

Aprender: 34

Lanzar: 35

Efecto: sencillamente, el lanzador, si gana la iniciativa, es capaz de anular cualquier conjuro de cualquier aspecto de magia, aunque nunca Thalnan (dones de Ley) o Naxaz (dones de Caos). El oponente debe estar a la vista del lanzador.

TRAMAS.

Evidentemente, las posibles tramas que surgen de este nuevo kit son variadas, pero básicamente se podría decir que son unas pocas (ten en cuenta que todas estas

tramas pueden ser jugadas en cualquiera de los escenarios que ya hemos publicado o en los que iremos poniendo en nuestra página de Internet, Reino Hastur.editorialhastur.net, cada pocos meses):

.- Es posible que los personajes se encuentren con que uno de los magos de la ciudad en la que están está amenazado de muerte por la Hermandad; en cuyo caso tendrían que descubrir el plan del Thamiss y salvar la vida del mago, bien porque se les encomiende la tarea por parte de alguna caballería, bien porque uno del grupo conozca al mago amenazado. La trama se podría complicar si los personajes desean encontrar al Yunon y al contratante.

.- Otra posible trama es que el objetivo de los asesinos sea uno de los magos o magas del grupo de aventureros; en este caso el enfrentamiento es casi seguro y el grupo se debería coordinar de manera total y definitiva, pues el mago no podría defenderse de los asesinos. Si se combina hábilmente con una serie de personajes no jugadores interesantes, alguno de ellos traidor, se puede hacer una partida de intriga bastante curiosa.

.- Si la mayoría de los personajes son caballeros es posible que el grupo de aventureros haya sido enviado a la ciudad por que se sospecha que un Yunon vive en ésta. Los personajes tendrían la misión de encontrar al poderoso asesino, que podría ser un noble, un miembro de los gremios, un artesano aruj o un político, cualquier cosa (ten en cuenta que los Yunon se pueden camuflar de cualquier manera y estar infiltrados en cualquier estrato de la sociedad imperial). Ésta sería una partida de detectives, con los personajes profundizando en los bajos fondos de la ciudad, interrogando sospechosos y siguiendo pistas y nombres hasta un último enfrentamiento contra el Yunon y sus Thamiss.

.- Si en el grupo hay un ex Sombra silenciosa es posible que a los Yunon no les haga ninguna gracia que haya un Nacido que camine a sus anchas por los caminos imperiales. En este caso la partida sería de persecuciones, y el grupo estaría acuciado por Sombras silenciosas, siendo presa de intrigas y emboscadas por parte de los Yunon y Thamiss. Los Yunon suelen estar en posiciones de poder bastante elevadas, por lo que pueden tender trampas a los personajes más allá de las puramente físicas (hacer parecer a los personajes como asesinos, traficantes ilegales o enfrentar a los gremios o las caballerías con los personajes).

.- Por último estaría la audaz partida en la que los personajes son contratados por algún mago o grupo de magos (incluso es posible que les contraten las academias) para descubrir cual es la verdad oculta detrás de la Hermandad. Es posible que los personajes tengan que buscar a los maestros Yunon, los llamados Yunoel. ¿Quiénes serán estos poderosos Nacidos?, ¿serán nobles?, ¿sylaen?, ¿maestros gremiales?, ¿dónde se reúnen?, ¿cuál es su base de poder? Muchos misterios y preguntas pueden ser formuladas por los personajes y las respuestas pueden hacer tambalearse a los nobles, a los gremios o a los dos al mismo tiempo.