

Versión revisada



Universo Expandido

The Elder Scrolls v10.4.0

El Juego de Rol

Índice

Introducción	4
Escenario	7
Cronología	78
Era del Amanecer	78
Era Merética	84
Era Merética temprana	84
Era Merética media	85
Era Merética tardía	86
Primera era.....	89
Segunda era.....	96
Tercera era	99
Cuarta era.....	107
Aedras	112
Daedras y sus planos	114
Facciones.....	128
Sistema	142
Proezas	158
Efectos de los atributos.....	161
Creación de personaje.....	162
Nivel de habilidades iniciales por raza	224
Constelaciones	231
Méritos y defectos	232
Bendiciones	239
Ventajas de Habilidad	240
Técnicas iniciales.....	285
Enfermedades y maldiciones	294
Objetos, utensilios, equipo	338
Servicios / propiedades.....	346
Equipo de Akavir	385
Equipo de Daedra.....	389

Cruzado de los divinos.....	397
Artefactos legendarios	400
Grimorios - Alteración.....	433
Grimorios - Conjuración.....	442
Grimorios - Destrucción.....	453
Grimorios - Ilusión.....	464
Grimorios - Restauración.....	470
Grimorios - Misticismo.....	477
Thu'um.....	486
Kiai.....	494
Bestiario y Pnjs.....	498



Introducción

¿Qué es un juego de Rol Narrativo?

Un juego de rol es un juego interpretativo/narrativo en el que jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. El desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por esta razón, la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramática.

Otro aspecto que diferencia a los juegos de rol de otros juegos es que cada jugador interpreta a un personaje único y diferente, con personalidad y características distintas, dependiendo del deseo del jugador a la hora de crear su personaje, o de los requisitos del director de juego en el momento de repartirlos. El concepto básico es que los jugadores persiguen un fin común, y deben cooperar entre ellos (aunque a veces esta regla no se cumple), y los personajes pueden ser complementarios; unos destacan en habilidades y capacidades físicas, otros en intelectuales o sociales, y, si la temática del juego lo permite, otros pueden tener habilidades místicas (magia, milagros, etc.). Todas esas características se indican en una hoja de personaje, que varía según el sistema de juego.

¿Qué se necesita para un juego de rol?

Un director de juego

El curso de las partidas está supervisado por uno de los participantes del juego, al que no se designa como «jugador» sino que se le distingue de los jugadores mediante el término «director de juego» (aunque también se le llama game master, master, «guía», «árbitro» o «narrador», entre otros). El director de juego es quien cumple las funciones de narrador de la historia y mediador entre los jugadores, e interpreta a aquellos personajes no caracterizados por estos, los personajes no jugadores. Por lo general se entiende que el director de juego interpreta todo aquello que no es competencia de los PJ (personajes jugadores), ya sean PNJ (personajes no jugadores) o todos los demás elementos de la ambientación: animales, plantas, meteorología, criaturas fantásticas, dioses, sucesos físicos, sucesos mágicos y un largo etcétera. Otras tareas no menos importantes de su competencia son la de árbitro de las reglas y la de imaginar y describir el escenario y las circunstancias que suceden en la partida.

Para jugar a rol se deben reunir por lo menos dos personas, en una o más sesiones de juego. Como ya se ha dicho una de ellas es siempre el director de juego, encargado de dirigir el hilo argumental de la partida. La otra persona o las demás personas son jugadores que interpretarán su propio personaje durante la partida. Se suelen seguir unas pautas de juego preestablecidas y conocidas como sistema de juego, aunque se pueden jugar partidas sin más aporte que el de la imaginación.

Las partidas o sesiones suelen estar ambientadas en un tiempo/mundo o escenario de campaña, lo que da una continuidad y realismo al juego.

Elementos de juego:

Mesa, sobre la que se pone el material necesario para jugar y alrededor de la cual se sientan los jugadores.

Hojas de papel, lápices y otros elementos para tomar apuntes, dibujar mapas o realizar otra clase de dibujos descriptivos.

Dados, que aportan la parte de azar objetivo que hay en la resolución de toda acción de personaje o de todo evento que suceda en el mundo de juego. En general el director de juego pide a los jugadores tiradas de dados para acciones que o bien tienen cierta dificultad o bien pueden generar un conflicto de intereses. Las tiradas pueden ser «activas» o «pasivas». Por ejemplo, un jugador quiere robar una daga que cuelga del cinto de un personaje no jugador. El director de juego le dice entonces que haga dos tiradas «activas», una de «sigilo» y otra de «trucos de manos». Dependiendo de los valores del personaje en esas habilidades más el resultado de las tiradas de dados, el personaje logrará su acción con éxito o no. Adicionalmente, el director de juego podría decidir el uso de una tirada «pasiva» para determinar si el personaje no jugador percibe que alguien está tratando de robarle, aunque sólo se suele utilizar si hay dudas sobre el éxito de la maniobra.

Libros para consultar normas, aventuras prefabricadas o datos interesantes. De forma generalizada un juego de rol es esencialmente un libro que se encuentra a la venta en tiendas especializadas y que expone las reglas necesarias para poder jugar, incluyendo un modelo de hoja de personaje listo para ser fotocopiado.

Hojas de personaje, una por jugador. Cada una describe las estadísticas (características, habilidades y otros datos referentes al personaje) de un único personaje interpretado por un único jugador. La hoja de personaje incluye información sobre todo aquello que pueda ser del interés del personaje (historial, descripción, ropa que lleva, armas, capacidad para usarlas, idiomas que domina y otras habilidades u objetos en su poder). En la inmensa mayor parte de los casos la hoja de personaje es la única página que el manual de un juego de rol autoriza a ser fotocopiada, de este modo los jugadores pueden obtener las hojas de personaje necesarias para poder jugar. A medida que un personaje evoluciona a lo largo de las partidas los datos que lo describen pueden ir cambiando, por lo que cada hoja de personaje debe ser rellenada con lápiz, para poder borrar y actualizar los cambios necesarios. Sólo en casos excepcionales, un jugador puede interpretar a varios personajes, con sus respectivas hojas (al igual que ocurre con el director de juego, que puede interpretar a decenas de personajes no jugadores, e incluso a Pjs si el jugador que lo dirige está ausente).

Tablero. El uso de tablero no es necesario, de hecho, el rol se define por la propiedad de tener reglas simulacionistas para situaciones puramente imaginarias no representadas sobre un tablero. El tablero es de todos modos una opción que jugadores y director de juego pueden elegir si lo desean, todo depende de la forma en que desean resolver sus acciones. En caso de usarse, se utilizarán piezas o figuras que simbolizan la posición de cada personaje jugador, no jugador y otras criaturas y objetos. Según la dirección en la que

esté dirigida cada figura también se puede determinar ciertos aspectos del juego, como el campo visual, el área de ataque o disparo, los ataques por sorpresa, por la espalda, etc.

Elementos accesorios y de decoración, desde maquetas a disfraces para ambientar mejor el juego.

Los jugadores tienen siempre como objetivo interpretar las acciones conscientes de sus personajes en el hilo argumental que se va relatando. Normalmente el objetivo es cumplir entre todos la misión que ha propuesto el director del juego, aunque el juego se puede matizar con diferentes enfoques, acumular riquezas, resolver enigmas o simplemente mantener vivos a sus personajes, o bien conseguir el mayor grado de realismo.

Durante el juego cada jugador decidirá qué acciones lleva a cabo su personaje. El director de juego decidirá si tales acciones pueden llevarse a cabo, y si es así decidirá su dificultad, que será resuelta por el sentido común o por una o varias tiradas de dado, siempre con base en las reglas del juego. El director de juego también decidirá las acciones de los personajes no jugadores (PNJ) y del resto de elementos del entorno.

Rol Elder Scrolls

Este libro de reglas está hecho por un gran fan de la saga Elder Scrolls y conocedor del lore a profundidad, habrá pequeños cambios en referencia al videojuego, pero cambios necesarios para poder convertirlo en un juego de rol narrativo.



Escenario

Nirn

Nirn es el planeta ficticio de la saga de The Elder Scrolls, en el lenguaje élfico significa "Arena", también es conocido como "Mundus"(Tierra Mortal), y está localizado en Aurbis, entre los planos Aetherius, y Oblivion. Nirn es llamado Tierra Mortal porque las criaturas que viven ahí mueren (a diferencia de Oblivion, donde reviven). El planeta es orbitado por dos lunas Masser y Secunda. El sistema solar tiene ocho planetas (de los dioses) y el sol, llamado Magnus. Nirn tiene seis continentes: Akavir, Aldmeris, Atmora, Pyandonea, Tamriel, y Yokuda.



Continentes

Tamriel

Tamriel es el continente donde ocurren los acontecimientos de The Elder Scrolls. Tamriel es conocido como “Starry Heart”, y también como “Dawn's Beauty”. Consiste en nueve provincias: Ciénaga Negra, Cyrodiil, Elsweyr, Páramo del Martillo, Roca Alta, Morrowind, Skyrim, Isla de Estivalia y Bosque Valen. La ciudad-estado de Orsinium está buscando actualmente el estado provincial.



Akavir

Akavir (“tierra del dragón” en la lengua nativa de Akaviri) está a unas 4.200 millas al este de Tamriel y es la patria de los Akaviri, que se dividen en cuatro razas: los Kamal, Tsaesci, Ka-Po-Tun y Tang-Mo. Poco se sabe sobre el continente o la gente de Akavir, pues poco Tamrielians se han atrevido a cruzar el océano extenso que lo separa de Tamriel. Se cree que los seres humanos vivieron en Akavir en el pasado, pero fueron exterminados por los Tsaesci, que han lanzado también varios ataques fracasados a Tamriel hace muchas eras. Se indica en un diálogo del juego de Oblivion que Nerevarine (el héroe de The Elder Scrolls III: Morrowind) ha salido para Akavir a través de Morrowind y Oblivion. Una historia que ocurre en Akavir se puede encontrar en el informe del libro del Oblivion: Desastre en Ionith.

Aldmeris

Poco se sabe sobre Aldmeris (llamado Ehlnofoy en la lengua de los Elfos), a excepción de un rumor que lo sitúa lejos al sur de Tamriel y es supuestamente el hogar ancestral de los Altmer (Alto Elfo). Es posible que algún Altmer todavía habita el continente, pero fuera o no verdad sus restos son un misterio, porque todas las expediciones para encontrar Altmeris hasta el momento han fracasado. Algunos incluso han sugerido que el continente no existe realmente.

Atmora

Atmora es una tierra congelada, inhabitable. Atmora significa “Bosques Antiguos”. Atmora antes era más cálido, sin embargo, ahora es un lugar gelido, poblado por los Nedes, que fueron organizados en clanes y lucharon en guerras civiles durante centenares de años. Hace más de 4.000 años, un hombre nombrado Ysgramor viajó desde este continente distante a Tamriel. Él fundó la ciudad Saarthal, que fue arrasada por los Elfos de las Nieves, los antepasados de todos los Elfos. Ysgramor se retiró de Atmora con sus dos hijos, y levantó un ejército de 500 guerreros conocidos como los quinientos compañeros, para vengarse de los Elfos de las Nieves, que fueron exterminados casi totalmente en esa parte de Tamriel. Ysgramor fundó Skyrim, el primer reino humano de Tamriel.

Pyandonea

Pyandonea es un reino que se compone de una serie de islas al sudoeste de Tamriel. Visto a veces como continente, las islas están cubiertas por bosques húmedos y es un hábitat de los espíritus de agua. También es la patria de los elfos tropicales (o “Maormer”). El rey de Pyandonea fue Orgnum Inmortal Thras, mago que reclamaba ser Dios-Serpiente de Satakal. Hace tres siglos, la isla rompió su alianza con las islas de Summerset, y Orgnum emprendió una guerra contra Tamriel. Potema, reina del reino de la soledad, tendió una trampa a Orgnum, convenciéndolo de que ella asistirá a derrocar el emperador actual, su hermanastro, Antiochus. Orgnum hizo planes y su flota comienza el asalto a Tamriel. Cuando la flota de Orgnum pasó cerca de Artaeum, el puerto principal de la orden de Psijic, una tormenta mágica destruyó la flota entera incluyendo Orgnum. La tormenta fue creada por la orden de Psijic sobornado por Potema.

Yokuda

Yokuda está al oeste de Tamriel y era la patria de los Guardias Rojos. Fue un continente próspero y el lugar de nacimiento de la civilización de Yokudan. Hace 3500 años, Yokuda fue devastada por una ola gigantesca, de la cual las causas siguen siendo desconocidas hasta hoy. Algunos creen que fueron causadas por los Sloads, pero se acepta más comunmente que el continente estaba en una guerra civil y los Yokudans utilizaron un arma terrible que envenenó el agua y salió el suelo de sus tierras, haciéndolas inútiles. Solamente un archipiélago pequeño permanece hoy. La clase del guerrero Yokudan, también conocida como Ra Gada, navegaron hasta lo que hoy se conoce como Páramo del Martillo, donde se empezaron a llamar Guardias Rojos. Los nobles de Yokuda o Na-Totambus eligieron permanecer en Yokuda y fueron tragados por la marea. Poco se sabe sobre el continente o la gente antes de que navegaran a Tamriel.

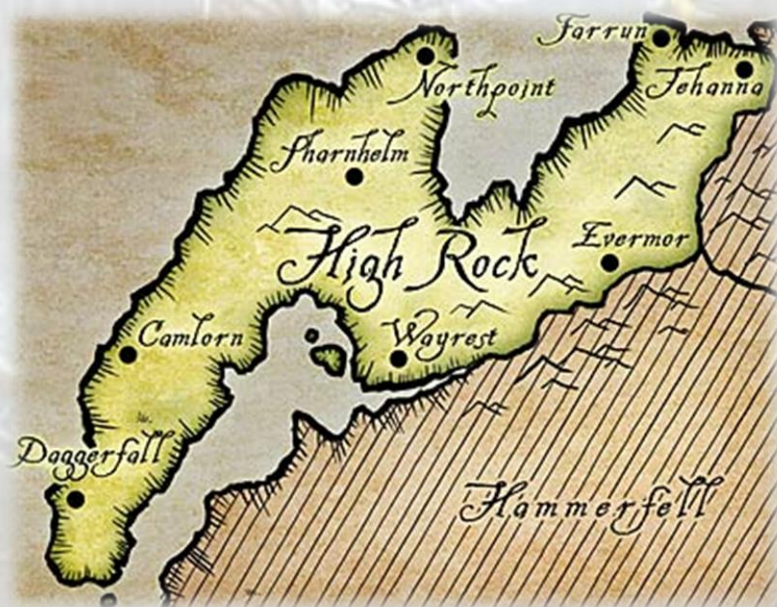
Gobierno del Imperio hasta la Gran Guerra

El Imperio de Tamriel fue un imperio que hasta principios de la Cuarta Era estuvo gobernado por emperadores de la dinastía Septim. Técnicamente hablando, se refiere a él alternativamente como el Tercer Imperio del hombre, la Tercera Dinastía, o el asiento de los reyes de Sundered. El Imperio fue fundado por Tiber Séptim (o también llamado Talos) en la Segunda Era al conquistar toda Tamriel. El centro del imperio es Cyrodiil, que es el hogar del emperador y del Consejo de ancianos, que sirve en funciones administrativas y como gobierno interino durante épocas de la inestabilidad. Tras la muerte del emperador, el nuevo es normalmente el primogénito legítimo (preferiblemente hijo) del emperador muerto. Sin embargo, a veces le suceden su consorte, un hijo no primogénito, su hermano, o, como ha ocurrido por lo menos en una ocasión, un niño ilegítimo. Bajo el emperador se encuentra el Consejo de Ancianos. Este cuerpo gobierna el Imperio en los períodos sin emperador en que no hay un heredero seguro. Los detalles del gobierno imperial bajo el Consejo de Ancianos son poco claros. La importancia de las órdenes de caballería y la nobleza que se le otorga a los legionarios distinguidos indica que es probable que el Imperio funcione gracias a líderes militares, fundamentalmente. Además, cada provincia tiene su propio gobierno que concierne a los asuntos de esa provincia. El gobierno provincial funciona de manera paralela al gobierno local del Imperio, que trabaja por sus intereses, casi siempre con complicidad entre ambos. Después de la muerte del último de los emperadores Septim y de la desaparición de su heredero, el gobierno del Imperio recayó en el Consejo de Ancianos, el canciller imperial y al mago supremo imperial.

Geografía de Tamriel

Tamriel está compuesta por nueve provincias, cada una de ellas posee su propia cultura y raza, a excepción de Roca Alta, que es el hogar de dos especies distintas:

Roca Alta: Tierra natal de los bretones, híbridos entre hombres y elfos; también orcos u orsimer, quienes son elfos que a menudo son confundidos con los goblins y/o los trolls. Los orsimer viven en la ciudad de Orsinium.



Historia de Roca Alta

Se puede decir con razón que la historia de Tamriel comienza en Roca Alta. La Torre Adamantina es considerada la estructura más antigua de toda Tamriel. La torre ya estaba allí cuando los Aldmer se asentaron en la región e inspiraron a casi todos los otros Mer para crear una imitación de ella. Como ocurre con las otras provincias, se cree que Roca Alta fue originalmente habitada por bestias, y que los Aldmer fueron los primeros en desarrollar una civilización. Los Nédicos se establecieron más tarde en la región, pero fueron absorbidos y se mezclaron racialmente con los aldmer, de tal modo que los descendientes de esta sociedad birracial, los bretones modernos, son mitad elfos y mitad humanos.

La historia documentada de Roca Alta comienza con su colonizador más conocido: el clan aldmer de los Direnni. Sin embargo, con la llegada de los nórdicos, la caída del Clan Direnni estaba asegurada. Así, los seres humanos llegarían a ser la potencia predominante en Roca Alta. Pero el clan, antes de ellos, como fue descrito por la Guía de bolsillo del imperio, era *"una potencia económica y militar, eran tan sumamente formidables que representaban una clara amenaza para los nórdicos curtidos en la batalla y el naciente Imperio Alessiano de Cyrodiil"*. Así, aprovechando la contienda interna en Skyrim, la hegemonía comenzó a tomar forma al norte y al sur de Roca Alta, amenazando las posiciones de Skyrim y lo que es hoy en día Páramo del Martillo. Los Direnni en la cima de su poder llegaron a controlar casi un cuarto de Tamriel; pero se había desbordado su capacidad de gobierno, y poco a poco, año tras año, fueron perdiendo todo lo que habían ganado se cree que Batalla de los páramos de Glenumbria tuvo un papel significativo, posteriormente los direnni retrocedieron a su fortaleza en Balfiera, la Torre Adamantina, entonces llamada la Torre de los Direnni. La caída de los Direnni fracturó Roca Alta en una multitud de ciudades-estado, siendo por tanto una región no integrada en un solo reino; sin embargo, a pesar de su falta de coherencia, se convirtió en la tierra de los bretones.

Se cree que los bretones llegaron al poder en Roca Alta no por la violencia, sino por el comercio y superando poco a poco a la población nórdica. La provincia de Roca Alta fue controlada por los bretones a finales de la primera era. Poco después de la caída de los Direnni, los Guardias rojos de Yokuda comenzaron la conquista de Páramo del Martillo en el 808 de la IE, desplazando a otros pueblos de hombres bestia y los bretones asentados allí, creando un conflicto en todos los asentamientos a lo largo de la Bahía de Iliac. Sin embargo, tendrían que unirse contra los orcos de Orsinium en la batalla conocida como el asedio de Orsinium, y que terminó con la destrucción de ésta. Debido a la división política en muchos estados independientes, los bretones no fueron fuertemente afectados por la caída del Imperio Reman, pero al final Roca Alta fue reclamada en el Tercer Imperio por Tiber Séptim durante las Guerras Tiber. Años más tarde, en la tercera era, volvieron a dividirse, sin embargo, para intentar detener al Usurpador Camorano, que no fue detenido hasta que el Barón de Dwydden y sus aliados lo derrotaron en la batalla de las olas de fuego. Los bretones no permanecerían unidos y volvieron a la lucha de unos contra otros y contra los de fuera de Roca Alta, hasta que tuvieron que unirse cuando los nórdicos reclamaron sus tierras en la guerra de Bend'r-Mahk, cuando lucharon contra los Guardias rojos, en la guerra de bretony y cuando los orcos refundaron Orsinium. También se unirían en el Milagro de la Paz, también conocido como la deformación del oeste, que es mejor descrita en el libro del mismo nombre. "El Milagro de la Paz" se celebra como el producto de las intervenciones milagrosas de Stendarr, Mara y Akatosh para transformar esta región problemática en condados imperiales pacíficos y bien gobernados. La catastrófica destrucción del paisaje y de la propiedad y la gran pérdida de vida que produjo este milagro fue trágico y más allá de la comprensión mortal. Este evento transformó de nuevo Roca Alta en numerosas ciudades-estado y en cinco reinos.

Política

Las relaciones no han sido totalmente pacíficas entre los cinco reinos bretones, pero nunca han ido a la guerra. Algunos reinos se unieron, por matrimonios, el de Camaron de Centinela con la señora Kelmena de Camlorn, también con el matrimonio de la reina Aubk-ide Centinela con Gothryd, rey de Salto de la daga alrededor del 400 de la tercera era. Las cosas han estado tranquilas en las áreas de Punta del Norte y Evermore, probablemente porque están en su mayoría aislados de los demás estados. En Quietud, la reina Elysana es considerada una de las figuras más poderosas de la provincia y tiene el control de su política. También formó una alianza con Gortwog de los orcos, una vez su antiguo enemigo.

Religión

La religión predominante en Roca Alta es la del panteón bretón, que esta compuesta de doce deidades:

Akatosh: Rey de las deidades del Panteón Bretón, y Dios Dragón del Tiempo.

Arkay: Dios bretón de la vida y la muerte.

Dibella: Diosa bretona de la belleza y el amor.

Julianos: Dios bretón de la sabiduría y la lógica.

Kynareth: Diosa bretona de los cielos, el aire, y el viento.

Sheor: Dios bretón de la lucha.

Magnus: Dios bretón de la magia.

Mara: Diosa bretona del amor, considerada como la Diosa Madre.

Phynaster: El Héroe-Dios de la Isla Estivalia, también es adorado por los bretones.

Stendarr: Dios bretón de la misericordia y la justicia.

Y'free: Dios bretón del bosque.

Zenithar: Dios bretón de la riqueza, el trabajo y el comercio.

Lugares importantes

Torre adamantina: Esta situada en la Isla de Balfiera, esta torre es la estructura más antigua de Tamriel. La estimación de la fecha de su construcción marca el comienzo de la historia.

Camlorn: Es la principal ciudad del estado de Camlorn, situado en la cola sur de Roca Alta.

Salto de la daga: Es la principal ciudad-estado, está situada en la parte sur de Roca Alta, al sur de Camlorn.

Evermore: Es la principal ciudad estado de Evermore, situada en la frontera oriental de Páramo del Martillo.

Farrun: Se encuentra en la costa norte de Roca Alta.

Jehanna: Se encuentra en la zona norte de Roca Alta, cerca de la frontera con Skyrim.

Punta del norte: Es la principal ciudad estado de Punta del Norte, sobresale en el mar en la zona noroeste de Roca Alta.

Orsinium: Es una provincia autónoma de los orcos, liderados por Gortwog.

Timón despojado: Se encuentra en la zona noreste de Roca Alta.

Quietud: Es la principal ciudad del reino de Quietud, está localizado en la zona centro-sureste de Roca Alta.

Sobre los Bretones

Los Bretones (también conocidos como *Manmer*), residentes de Roca Alta, descienden del fruto de los cruce entre los pueblos aldmeri y nédico durante la Era Merética. Aunque comparten cultura y lenguaje están divididos políticamente, y su tierra esta repartida entre distintas facciones y reinos feudales que compiten entre sí. Muchos tienen una afinidad natural con la magia y una resistencia innata a ésta. Son conocidos por su pensamiento abstracto y sus costumbres únicas. Suelen ser mas pálidos que otras razas humanas, y por lo común son mas delgados y no tan musculosos como los Nórdicos o los Guardias rojos. Su ascendencia élfica solo puede adivinarse tras una inspección minuciosa de cejas, orejas y altos pómulos, aunque muchos se asemejan mas a los Nórdicos y los Imperiales. Su gran diversidad es fruto de su sociedad políticamente fracturada, aunque sus ropas, acento, costumbres y nombres tienden a la uniformidad.

Los bretones sienten un enlace innato, instintivo con las fuerzas de la magia mercurial y supernatural. Muchos grandes hechiceros han venido de la provincia de Roca Alta. Son híbridos entre los elfos y los humanos. Por ese motivo los bretones pueden llegar a ser grandes magos.

Hay evidencias de asentamientos humanos en Roca Alta al menos cien años antes de que comenzara la historia escrita. Antes o puede que poco después de que la primera era comenzara, los Aldmer llegaron de Estivalia y se mezclaron con los Nedes (los antepasados de los humanos) dando lugar a los bretones. Aunque hubo algunos conflictos, la coexistencia interracial fue pacífica. Mientras los Tamriel, los bretones vivieron como ciudadanos de clase baja apoyando a sus hermanos élficos. Este servilismo y armonía les salvo la vida durante la *Noche de lágrimas*.

Las conquistas por parte de Skyrim en IE 246 les permitieron dominar la región hasta la guerra de sucesión, en IE 369. Sobre esa época la Orden de Alessia comenzó una serie de campañas contra los Direnni (un aristocrático clan de Altmer que gobernó Roca Alta) permitiendo a los rebeldes locales hacerse con el control. La mayoría de la región fue liberada del control élfico hacia IE 500, con la Batalla de los páramos de Glenumbria como punto de inflexión, aunque los elfos continuarían viviendo allí durante casi toda la primera era. Existe cierta animosidad entre orsimer y bretones. Ejemplos mas notables fue el Asedio de Orsinium, que perduro por 30 años y grandes figuras como Gaiden Shinji fallecieron, y donde la influencia Orco disminuyó dando paso al Reino de Quietud, uno de los mas influyentes en Roca Alta a la par con el Reino de Salto de la Daga. Los bretones fueron otras de las razas en ser anexionadas al Imperio Alessiano durante la primera era esto gracias a que lucharon juntos en la denominada Destrucción de la Hostia Gris. El pueblo Bretón también a sufrido grandes invasiones por parte desde Skyrim durante la Segunda Era cuando el emperador Durcorach El Pato Negro ataco Roca Alta en la denominada Invasión Renegada a Roca Alta.

Tiber Septim conquistó fácilmente los divididos reinos, durante las Guerras Tiber, pero le fue imposible acabar con las rivalidades entre ellos. Dado que la mayoría de Emperadores fueron bretones o fueron educados en Roca Alta, los bretones ven con buenos ojos al Imperio, aunque existe cierto descontento por su ineficacia para protegerlos en algunos conflictos. Como la Guerra del Usurpador y la Guerra de Ben`r-mahk. Los problemas entre reinos terminaron cuando llego el *Milagro de la Paz*, donde las docenas de feudos divididos de Roca Alta se unió en tres reinos: Salto de la Daga, Quietud y Orsinium.

Sobre los Orcos

Los orcos, también conocidos como orsimer (que significa "el pueblo paria" en élfico), son un pueblo de costumbres bárbaras que habita fundamentalmente en las montañas de wrothgaria y las montañas Cola de Dragón. Han intentado crear su reino varias veces, con capital en Orsinium, pero siempre ha acabado arrasada por conflictos con sus vecinos.

Son conocidos por su coraje inquebrantable y su gran resistencia ante las dificultades. En el pasado, los orcos eran habitualmente odiados y temidos por las demás razas de Tamriel, y a menudo se les ha considerado como parientes de los goblins o duendes. Sin embargo, poco a poco se han ganado la aceptación en el Imperio, especialmente por sus distinguidos servicios en la Legión Imperial.

Los armeros orcos son apreciados por su maestría, y sus guerreros son expertos llevando armadura pesada, los cuales se cuentan entre las mejores tropas de primera línea del Imperio, temibles cuando se dejan llevar por su furia bersérker. La mayoría de los ciudadanos ven a los orcos como toscos y crueles. Los de la Bahía de Illiac han desarrollado su propio idioma (conocido simplemente como idioma orco) y su propio reino llamado Orsinium, con la ciudad del mismo nombre como su capital.

Además, hay tribus orcas dispersas por todo el territorio de Tamriel, que se rigen por el conocido como Código de Malacath, una especie de código primitivo que sirve de ley para los orcos en cualquier parte del mundo.

Religión

La religión orca se centra en la adoración a Malacath, príncipe daédrico de los proscritos, también conocido como Mauloch o Malak. Las historias cuentan que Boethiah devoró a Trinimac y sus deposiciones se convirtieron en Malacath, aunque el propio Malacath se burla de esa historia tachándola de demasiado "literal". Los orcos se consideran a sí mismos rechazados por la sociedad, y esto se refleja en su cultura. Por ejemplo, al contrario que otras razas, la tradición es que se celebren las bodas a medianoche.

Gortwog gro-Nagorm promovió la idea de que los orcos volviesen a adorar a Trinimac en vez de a Malacath, propuesta que fue bien aceptada en Orsinium en su día, pero la mayoría de orcos lo vieron como una blasfemia.

Sociedad

La sociedad orca tradicional se concentra en asentamientos fortificados, cada uno completamente independiente en todos los sentidos. Su sociedad se basa en la poligamia, dominada por el jefe de la tribu, normalmente el más fuerte físicamente; estableciendo una relación de macho alfa: a ningún otro macho se le permite emparejarse o tener hijos. El jefe es reemplazado cuando uno de sus hijos es lo suficientemente fuerte para desafiarlo y matarlo. La fuerza de la tribu (y el beneplácito de Malacath) depende de la fuerza del jefe.

Su ley se basa en el código de Malacath, una ley no escrita. Este código prohíbe cosas como la violencia innecesaria, pero hace gran hincapié en el honor y la fuerza personal a la hora de resolver conflictos. Los orcos no suelen usar el encarcelamiento como castigo: aquellos que violen el código deben pagar una compensación o un "precio de sangre" que implica permitir al ofendido derramar la sangre del ofensor hasta que el precio haya sido pagado.

De las mujeres se espera que contribuyan igual que los hombres, ya sea como guerreras, cazadoras o herboristas. Tradicionalmente, el arte de la herrería orca estaba a cargo de las mujeres, y a la segunda mujer del jefe se la suele llamar mujer-forja por esta razón. Sin embargo, la sociedad orca es patriarcal. Todas las mujeres de un fuerte son las mujeres o hijas del jefe, con la excepción de la sabia, que es la madre del jefe.

Muchos son los orcos que suelen abandonar la vida tradicional en los fuertes. Las mujeres orcas escapan para evitar ser "sólo una esposa más" del jefe. Una de las salidas que suelen encontrar es unirse a la Legión Imperial, irse a conocer mundo o buscar fortuna; algunos vuelven a los fuertes, aunque no es habitual. A los orcos que no viven en estos asentamientos se les suele conocer como "orcos de ciudad", y se les trata como a extranjeros. Dada su historia como expatriados, sus servicios militares y la demanda de su artesanía, no es de extrañar que los orcos suelen viajar por todo Tamriel, y es habitual verlos en la mayoría de las ciudades. Aun así, muchos orcos tienen que convivir con los prejuicios diariamente. Su apariencia hace que el mestizaje con las otras razas sea tan poco común que a menudo se considera como imposible.



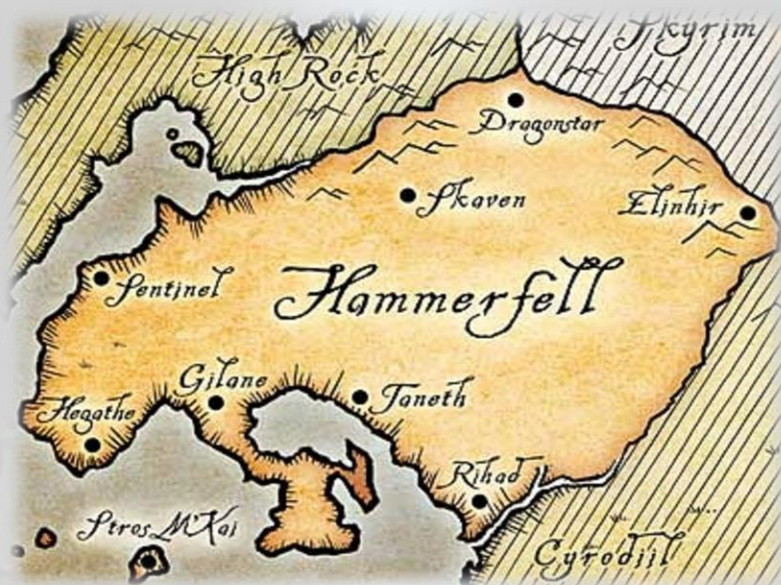
Historia

Se cree que los orcos fueron creados cuando el príncipe daédrico Boethiah derrotó al dios aldmeri Trinimac, transformándolo en Malcath, y a sus seguidores en orcos. No se sabe con seguridad cuándo ocurrió la transformación, pero los orcos llevan habitando la región de la Bahía de Iliac desde el principio de la Primera Era. Algunos documentos aseguran que los orcos ya actuaban en Morrowind como mercenarios y saqueadores en el 700 PE. Se sabe que los admler ya habían colonizado Roca Alta antes de que los orcos se establecieran allí. Se les consideraba una amenaza contra las demás razas, especialmente después de que los ra'gada (los guardias rojos) expulsaran a los orcos de Páramo del Martillo, que se dirigieron hacia las montañas de Wrothgaria, donde fundaron Orsinium. Varios reinos de Roca Alta se unieron para destruir el primer reino orco en el 980 PE. Tras esto, los prejuicios contra ellos aumentaron aún más.

Durante el Interregno, el rey Kurog consiguió unir a los orcos de nuevo bajo su gobierno, construyendo una segunda Orsinium. Sin embargo, tras ser descubierto un gran complot por su parte contra el resto de jefes de las tribus por parte de un aventurero conocido como el Vestigio, Kurog murió y fue sucedido por el Jefe Bazrag del clan Fharun. No se sabe qué ocurrió con esta segunda Orsinium, pero para la Tercera Era ya no existía.

Gortwog gro-Nagorm fundó de nuevo el reino de Orsinium, en ocasiones llamado Nueva Orsinium, en el 399 TE. Reunió tanto poder que el emperador Uriel Septim VII se vio forzado a reconocer Orsinium como un reino igual al de los demás que poblaban la Bahía de Iliac. Durante la Deformación del Oeste, Orsinium fue uno de los cuatro reinos que ganaron el control del Numidium conquistando los reinos y baronías circundantes y jurando lealtad al emperador. Durante los primeros años de la Cuarta Era, Orsinium fue saqueada (y posiblemente destruida) por los bretones y los guardias rojos, y muchos refugiados orcos fueron escoltados hasta Skyrim por la Legión Imperial.

Páramo del Martillo: Tierra natal de los guardias rojos, también llamados yokudanos, los expansionistas emprendedores del oeste, confundidos comúnmente con los hombres, pero de hecho no emparentados con ellos. Tuvo una vez una población significativa de elfos oscuros. Era un territorio orco hasta la llegada de los yokudanos.



Historia de Páramo del Martillo

Primera era

La historia de Páramo del Martillo empezó mucho antes de la llegada de los guardias rojos a sus costas. La tierra entre la Bahía de Illiac y la Costa de oro de Cyrodiil se conocía como Hegathe, que venía a significar "Tierras de Muerte", en la lengua de los altmer. Los elfos ayleid construyeron asentamientos costeros en las áreas del sur de lo que actualmente se conoce como Páramo del Martillo, aunque ninguno sobrevivió en la tercera era. Los elfos del norte, y sus descendientes bretones, también se instalaron en asentamientos costeros, en lo que se dio a conocer, tras la conquista de los Ra Gada, como las ciudades de Centinela y Lainlyn.

Los dwemer fueron los primeros en colonizar Páramo del Martillo en su totalidad en el año 420 de la PE. El Clan Rourken de los dwemer dejó su tierra natal, Morrowind, tras la formación de la alianza del Primer concilio entre los dwemer y los chimer. La leyenda cuenta que el líder Rourken lanzó su martillo, Volendrug, y construyó Volenfell, la capital de los dwemer occidentales, en el lugar donde cayó. Otras famosas ciudades dwemer incluyen la ciudadela de la isla de Stros M'kai y la Cubil del colmillo en las Montañas cola de Dragón. Tras la Batalla de la montaña roja y la desaparición de los dwemer en el año 700 de la PE, sus fantásticas ciudades se perdieron a manos de los falmer y los elementos de la naturaleza. Bestias salvajes que se mantenían a raya por la presencia dwemer volvieron a Páramo del Martillo de nuevo.

La llegada de los Ra Gada en el año 808 de la PE, marcó el comienzo de la era moderna para Páramo del Martillo.

Abandonando su tierra natal de Yokuda poco después de su aniquilación, los Ra Gada desembarcaron en las islas de Heme, y posteriormente se fueron asentando en las islas

más orientales y en el continente a través de la península de Hew's Bane. Los guardias rojos, nombre que adoptaron los Ra Gada, eran gente fiera y amante de la guerra y conquistaron fácilmente a las gentes bretonas e imperiales, así como a los hombres bestia de la provincia. Excepto con el clan altmer de los Corenlanya donde se enfrentaron por el Desierto de Alik'r en la Guerra de Ra Gada-Corelanya.

Los guardias rojos, debido a su destreza guerrera, consiguieron subyugar todo Páramo del Martillo. Rápidamente levantaron ciudades, tanto sobre las ruinas de las urbes recién conquistadas, como de aquellas abandonadas tiempo atrás, y en unos pocos años la provincia era suya. Los imperiales, nórdicos y bretones no olvidaron que los guardias rojos conquistaron su hogar, y tuvieron lugar escaramuzas en las fronteras durante el resto del siglo.

Solo cuando los orsimer, o simplemente orcos, de la nación de Orsinium aparecieron para desafiar el dominio de los guardias rojos, unieron fuerzas con los bretones. Una alianza de los Espadas cantantes de la Orden de Diagna, liderada por Gaiden Shinji; el Reino de salto de la daga, encabezada por el rey Joile y los ejércitos de Centinela iniciaron un asedio a Orsinium en el año 950. Tras treinta años de guerra total, el reino orco demostró ser demasiado para la alianza. Esta batalla compartida dio lugar a una mejora de las relaciones diplomáticas entre los guardias rojos y sus vecinos. Los guardias rojos abrieron sus fronteras al comercio y para ayudar a otras naciones con sus guerras, como lo fue en la alianza con Bendu Olo del reino Cyrodílico de Anvil contra los Sload.

Portando una gran experiencia de su nativa Yokuda, los guardias rojos fueron capaces de doblar la dura tierra y prosperar donde otros habían perecido. Su cultura, religión e incluso su gobierno se trasplantaron por completo en esta nueva tierra y florecieron. Aun así el nuevo entorno dio lugar a cambios. El lenguaje Yoku fue reemplazado por la lengua común de Tamriel para mejorar el comercio con sus vecinos y alguno de los dioses Ra Gada, principalmente deidades menores, empezaron a mostrar aspectos más tamriélicos. Muchas de las clases bajas Yoku y los Ra Gada deseaban adaptarse y asimilar las nuevas ideas de su nueva tierra, mientras que las clases altas y los Na-Totambu, o clase gobernante, querían mantener sus antiguas tradiciones.

Ciudades a lo largo de la frontera, como Centinela en el norte y Rihad en el sur, se adaptaron particularmente rápido a la nueva cultura tamriélica. El comercio y otras interacciones culturales animaron la asimilación, y las gentes de esas áreas se fueron haciendo cada vez más imperiales. Con el tiempo, sus puntos de vista y costumbres eran suficientemente diferentes de aquellos de los guardias rojos tradicionales para separarse en una nueva facción socio-política: los Antepasados. Las tensiones entre ambas facciones continuaron cimentándose durante los siguientes doscientos años.

Segunda era

En el año 862 de la Segunda era, el Rey Supremo Thassad II murió por causas naturales y la provincia entró en una sangrienta guerra civil entre los Coronas y los Antepasados. El príncipe A'tor, heredero al trono de Páramo del Martillo, lideró las fuerzas de los Coronas contra los Antepasados. Justo cuando la victoria parecía asegurada para los Coronas, los Antepasados hicieron un pacto con Tiber Séptim, quien accedió a enviar sus fuerzas a Páramo del Martillo para derrotar a A'Tor a cambio de la unión de Páramo del Martillo al Imperio Septim.

Tiber destrozó las debilitadas fuerzas de los Coronas y tomó el Páramo del Martillo continental. A'Tor y las fuerzas de Coronas leales fueron obligadas a huir a Stros M'kai, una isla fortaleza al sur de Páramo del Martillo. En la Batalla de la Bahía Hunding, A'Tor se

enfrentó a las fuerzas de Tiber Séptim en una magnífica batalla naval. Justo cuando las fuerzas de los Coronas estaban a punto de derrotar a la armada imperial, un famoso asesino dunmer, llamado Dram, disparó al príncipe A'Tor con una flecha envenenada. El dragón Nafaalilargus, esclavo del Imperio, quemó las fuerzas restantes de los guardias rojos y con ellas la esperanza de soberanía de Páramo del Martillo. Tiber Séptim estableció fuerzas imperiales en cada ciudad de Páramo del Martillo y nombró gobernadores imperiales para gobernar la provincia. Los orgullosos Ra Gada fueron finalmente subyugados.

Poco después en año 864 de la SE, la rebelión empezó en Stros M'Kai. Cyrus, un mercenario guardia rojo, derrotó en primer lugar a Nafaalilargus y posteriormente al gobernador Amiel Richton, forzando a Tiber Séptim a solicitar la paz con Páramo del Martillo. El Imperio accedió en dejar a Páramo del Martillo mantener muchas de sus tradiciones y gobierno, y quitó las guarniciones de las ciudades y los gobernadores de la provincia.

Cyrus, Sura en la lengua Yoku, fue el centro de muchas leyendas. Muchos guardias rojos lo consideran la encarnación de Hoon Ding-el dios yokudano del espíritu de 'perseverancia sobre infieles'- debido a su derrota del Imperio en Stros M'Kai. Además, existen leyendas acerca de él, combatiendo al dios dunmer Vivec junto a los restos de Yokuda.

Tercera era

La llegada del Imperio solo ensanchó la brecha entre los Coronas y los Antepasados. Cuando el Usurpador Camorano marchó sobre Páramo del Martillo, los Coronas rechazaron la ayuda de los Antepasados en Rihad y Taneth, llevando a su derrota y la caída del sur del Páramo en la Batalla del diente del dragón en 253 de la TE. El Usurpador Camoran diezmó el Páramo occidental hasta que fue finalmente derrotado por la armada en Roca Alta.

En un intento por cimentar la paz entre las ciudades estado rivales de Centinela y Salto de la Daga, el rey Gothyd de Salto de la Daga se casó con la Princesa Aubk'i de Centinela.

En el año 417 de la TE el conflicto convulsionó de nuevo la región de la Bahía de Iliac así como los reinos de Centinela, Salto de la daga, Quietud y Orsinium, también afectó a los chuchillas, al Infrarey y la Orden del gusano negro, los cuales compitieron por el control del Numidium, un poderoso golem dwemer usado por Tiber Séptim para conquistar el continente. El Mantella, un aparato necesario para dar energía al Numidium, estaba en las manos del agente.

Al final, no se conoce quien consiguió el control del Numidium. Se dijo que las facciones en disputa se destruyeron las unas a las otras, dando lugar al misterioso suceso conocido como la Paradoja dragontina, o, en este caso, el Milagro del a paz

La Deformación del Oeste redefinió la política de Bahía de Iliac. Roca Alta, un reino de cientos de ciudades-estado en continua disputa, quedó reducido a tres después del Milagro de la Paz: Salto de la Daga, Quietud y Nova Orsinium. Mannimarco, el Rey de los Gusanos y líder de la Orden del Gusano Negro, ascendió al reino divino y el Infrarrey fue capaz de fallecer mortal después de que el Mantella, que estaba hecho de su propia energía vital, le fuera devuelto. Finalmente, hubo paz entre Roca Alta, Páramo del Martillo, y Orsinium. Siguiendo al Milagro de la Paz, el reino de los Antepasados de Centinela creció hasta abarcar toda la costa norte de Páramo del Martillo, desde Abibon-Gora en el oeste, a Satakalaam en el este, en la boca del Río Bjoulsae. Como la mayoría de las tierras independientes del norte eran simpatizantes de los Coronas, el Rey Lhotun se encontró continuamente enfrascado en misiones militares, diplomáticas e incluso religiosas para

mantenerlos bajo su dominio. Lhotun se vio forzado a crear los que algunos han considerado una tercera fuerza, una que reverencia su pasado yokudano, pero respeta los ideales imperiales, el cual se llamó apropiadamente Lhotunic.

No es de extrañar que, los moderados Lhotunics no hayan recibido mas que desprecio por parte de los Coronas y los Antepasados por igual. Clavilla, la reina de Taneth, intentó sin éxito que se revocaran todas las cartas de los gremios independientes en tierras de Centinela, aludiendo que el culto aceptado a los Satakal es base suficiente de herejía contra el Imperio. Ayaan-si, alto profeta de Elinhir, es conocido entre los Coronas Verdaderos del norte por revelarse contra Lhotun, y haber financiado una serie de ataques contra las fronteras en Bergama y Dak'fron. Su éxito, hasta ahora, ha sido significativo. La tierra de Totambu, conocida así en los días antiguos por los Na-Totambu de Yokuda, los progenitores de los Coronas, ha vuelto a sus antiguas costumbres y declarado su independencia de Centinela. Ya que el reino de Lhotun rodea Totambu por todos los lados, es cuestionable cuanto tiempo puede resistir, pero al mismo tiempo que se relatan estos hechos, su gente sigue manteniendo su resistencia.

El Páramo oriental, menos preocupado con Centinela, ha continuado sus esfuerzos por recuperar las tierras conquistadas por Skyrim en la Guerra de Bend'r-Mahk. No se cuestiona que los guardias rojos, aunque actualmente carezcan de ejércitos efectivos como un pueblo cohesionado, son excelentes guerreros y no tienen rival en guerra de guerrilla. Sin embargo, poco terreno se ha reconquistado, ya que los nórdicos también son guerreros de gran renombre.

Cuarta era

El Imperio es actualmente una sombra de su gloria pasada. Bosque Valen y Elsweyr han sido cedidas a los Thalmor, la Ciénaga Negra perdió todo el dominio Imperial desde la Crisis de Oblivion, Morrowind todavía tiene que recuperarse de la erupción de la Montaña Roja, y Páramo del Martillo ha estado plagado con luchas intestinas entre los Coronas y los Antepasados. Solo Roca Alta, Cyrodiil, y Skyrim permanecen prosperas y pacíficas.

171 de la CE - La Gran Guerra comienza con los ejércitos del Domino de Aldmer invadiendo las provincias Imperiales de Páramo del Martillo y Cyrodiil.

Después de que Tito Mede II rechace el ultimátum para hacer grandes concesiones a los Thalmor, los ejércitos aldmer invaden. Un ejército comandado por el general Thalmor Lord Naarifin surge de campamentos ocultos al norte de Elsweyr y asalta el sur de Cyrodiil, flanqueando las defensas imperiales a lo largo de la frontera de Bosque Valen. Leyawiincae ante los invasores, y Bravil es rodeada y asediada. Simultáneamente, un ejercito al mando de Lady Arannelya cruza el oeste de Cyrodiil, esquivando Anvil y Kvatch y penetrando en Páramo del Martillo y se libra la Batalla de Skaven. A este ejercito se unen pequeñas fuerzas que desembarcan en la costa del Páramo. Las tropas imperiales se ven forzadas a retirarse a través del Desierto de Alik'r.

174 de la CE - La Ciudad Imperial es saqueada por fuerzas aldmer.

Tito II huye por el norte de la ciudad, atravesando las fuerzas aldmer con su ejercito y uniéndose a los refuerzos de camino al sur de Skyrim comandados por el General Jonna. La Ciudad Imperial cae ante los invasores. El Palacio Imperial es quemado, la Torre de Oro Blanco es saqueada, y los aldmer cometen varias atrocidades contra la indefensa población.

175 de la CE - La Batalla del anillo rojo da como resultado la completa destrucción del ejercito aldmer en Cyrodiil, una victoria Imperial que precipita el fin de la Gran Guerra.

La Ciudad Imperial es retomada y la decisión de Tito II de huir es justificada. A pesar de la sonora victoria, el Imperio está exhausto y es incapaz de continuar la guerra. Dándose cuenta de ello, Tito II busca negociar con el Dominio de Aldmer para finalizar la guerra.

175 de la CE - La Gran Guerra acaba con el concordato blanco y dorado.

El Concordato es un tratado de paz entre el Imperio y el Dominio de Aldmer. Los términos del tratado dieron a los Thalmor libertad para prohibir el culto a Talos en el Imperio, y cedió una gran sección del sur de Páramo del Martillo. Las voces críticas hacen notar que los términos son casi idénticos al ultimátum que Tito Mede II rechazó al principio de la guerra.

175 de la CE - Páramo del Martillo abandona el Imperio tras rechazar el Concordato Blanco.

Tito II renuncia al Páramo como provincia del Imperio para preservar el tratado después de que los guardias rojos se niegan a ceder sus tierras. Los guardias rojos ven esto como una traición, y el odio entre el Páramo y el Imperio es visto con alegría por los Thalmor. Páramo del Martillo continua en guerra con el Dominio de Aldmer durante los siguientes cinco años.

180 de la CE - El Segundo tratado de Stros M'kaies firmado.

Habiendo combatido hasta un empate a los guardias rojos, el Dominio Aldmer se retira por completo de Páramo del Martillo.

Religión

La religión principal de Páramo del Martillo es una mezcla entre el culto a los ancestros y el tipo de culto a los nueve divinos.

Satakal: El dios Yokudan del todo. Una fusión de los conceptos de Anu y Padomay. Básicamente, Sakatal es como el nórdico Alduin, que destruye un mundo y empieza el nuevo. En la mitología yokudana. Sakatal lo ha hecho, y continúa haciéndolo muchas veces, un ciclo dará lugar al nacimiento de espíritus que puedan sobrevivir esta transición. Estos espíritus finalmente se convertirán en el panteón yokudano. Un dios muy popular entre los nómadas Alik'r.

Ruptga: Deidad líder del Panteón Yokudano. Ruptga, más conocido como 'Papa Alto', fue el primer dios que consiguió sobrevivir al Hambre de Satakal. Siguiendo su liderato, los otros dioses aprendieron el 'Paseo', o el proceso de como persistir más allá de una vida. Papa Alto puso las estrellas en el cielo para mostrar a los espíritus inferiores como hacerlo también. Cuando hubo demasiados espíritus para mantener la pista, Ruptga creó un ayudante de la superficie muerta de mundos pasados. Este ayudante es Sep, quien más tarde creará el mundo de los mortales.

Tu'whacca: Dios Yokudan de las almas. Tu'whacca, antes de la creación del mundo, fue el dios de Nadie Realmente Importa. Cuando Papa Alto descubrió el Paseo, Tu'whacca encontró un propósito; se convirtió en el cuidador de las Costas Lejanas, y continua ayudando a los guardias rojos a encontrar su camino en el más allá. Su culto se asocia en ocasiones con Arkay en las regiones más cosmopolitas de Páramo del Martillo.

Zeth: Dios Yokudan de la agricultura. Renunció a su padre tras la creación del mundo, por lo que Papa Alto hace muy difícil hacer crecer comida.

Morwha: Diosa Yokudan de la fertilidad. Deidad fundamental del panteón Yokudan, y la esposa favorita de Papa Alto. Todavía se adora en varias áreas del Páramo, incluyendo Stros M'Kai. Morwha siempre se representa con cuatro brazos, de esa manera puede poseer más maridos.

Tava: Espíritu Yokudan del Aire. Tava es famoso por guiar a los Yokudans a la isla de Herne tras la destrucción de su tierra natal. Desde entonces ha sido asimilada en la mitología de Kynareth. Es todavía muy popular entre los marineros de Páramo del Martillo, y sus santuarios se pueden encontrar en la mayoría de las ciudades portuarias.

Malooc: Un dios rival de los Ra Gada. Llevó a los goblins contra los guardias rojos durante la primera era. Huyó al este cuando los ejércitos de HoonDing aplastaron sus hordas goblins.

Diagna: Diagna fue un avatar del HoonDing que consiguió permanencia. Fue fundamental para derrotar a los Elfos de la Mano Izquierda, ya que llevó armas de oricalco a los Yokudan para ganar la batalla. En Tamriel, lideró un pequeño grupo de seguidores contra los Orcos de Orsinium en la cúspide de su poder, pero luego se sumergió en las tinieblas. Hoy en día es poco más que un espíritu local de las montañas Coladragón.

Sep: Versión Yokudan de Lorkhan. Sep nace cuando Papa Alto crea a alguien para ayudarlo a regular el viaje de los espíritus. Sep, entonces, se vuelve loco por el hambre de Satakal, y convence a algunos dioses en crear una alternativa más fácil al Paseo. Esto, por supuesto, es el mundo tal y como lo conocemos, y los espíritus que siguieron a Sep quedaron atrapados aquí, para vivir sus vidas como mortales. Sep fue castigado por Papa Alto por sus transgresiones, pero su hambre vive como un vacío en las estrellas, un 'no-espacio' que intenta dificultar la entrada de los mortales a las Costas Lejanas.

HoonDing: Espíritu Yokudan de la 'perseverancia sobre los infieles'. El HoonDing se ha manifestado históricamente allí donde los guardias rojos necesitaban 'hacer camino' para su gente. En la historia Tamrielica esto solo ha pasado tres veces - dos en la primera era durante la invasión Ra Gada, y una durante la Guerra de Tíber. En esta última encarnación, el HoonDing se supone que fue una espada o una corona, o ambas.

Leki: Diosa hija de Papa Alto, Leki es la diosa del aberrante navío del espadachín. Los Na-Totambu de Yokudan guerrearon hasta un empate durante la era mítica para decidir quien lideraría la carga contra los Elfos de la Mano Izquierda. Sus maestros de la espada, sin embargo, eran tan habilidosos en los Cortes Mejor Conocidos para tener rival entre ellos. Leki introdujo la Finta Efímera; tras las guerras, el victorioso surgió y comenzó la guerra contra los Aldmer.

Onsi: Notable dios guerrero de los Ra Gada, Onsi enseñó a la humanidad a cómo transformar sus cuchillos en espadas.



Lugares importantes

Desierto de Alik'r

El Desierto de Alik'r ocupa la región occidental de Páramo del Martillo, y se ha ganado la fama de ser la región más inhóspita de todo Tamriel. Hasta la llegada de los Ra Gada en el siglo octavo de la Primera era, que estuvo manchada de sangre elfica en la Guerra Ra Gada-Corelanya los desiertos estaban habitados solo por bestias. A pesar de que la fauna local siguió siendo peligrosamente mortal hasta la Tercera Era, los guardias rojos han reducido significativamente su amenazante presencia. El Desierto de Alik'r es también el hogar de incontable numero de ruinas de civilizaciones ya olvidadas bajo las arenas. Su abrasador calor, feroces tormentas de arena y la casi total ausencia de agua, han hecho casi imposible sobrevivir en esta región. Actualmente solo viven en el los nómadas guardias rojos Moradores de las Dunas. El Desierto de Alik'r está situado al oeste del Páramo, en las orillas de la Bahía de Iliac. La región limita con Bangkorai hacia el este. La ciudad principal es Centinela; otras ciudades importantes son Lainlyn, Berganam Kozanset y Satakalaam. Entre otros lugares de interés se encuentran las ruinas de la antigua ciudad dwemer de Volenfell, la ciudad perdida de los Na-Totambu, y la necrópolis Montalion. Como su nombre indica, la región es sobre todo un vasto desierto, con algunas zonas fértiles en la costa cerca de Centinela.

Fallen Wastes

La parte sureña de Bangkorai, también conocida como Fallen Wastes, está situada al norte de la provincia. La región limita con Alik'r al oeste y al este con Craglorn. También limita con la zona norte de Bangkorai, que es una parte de Roca Alta, a través del famoso paso de Bangkorai. La ciudad principal es Hallin's Stand (anteriormente llamada Ojwambu). El Salón de los Héroes también se encuentra aquí. Durante la mitad de la Segunda Era, en el momento de la Alianza de salto de la daga, Bangkorai en su conjunto, fue gobernada desde la ciudad de Roca Alta de Evermore. Fallen Wastes, al igual que Alik'r, al oeste, es una región del desierto mucho más áspera y rocosa.

Craglorn

La parte sur de la región, llamada Bajo Craglorn, se compone principalmente de tierras barridas por el viento y llanuras secas, mientras que el Alto Craglorn es montañoso y muy similar a La Cuenca, que está justo al otro lado de las montañas al norte.

Stros M'Kai

Stros M'Kai es una isla tropical situada en el mar de Abecea, frente a la costa meridional de Páramo del Martillo. La principal ciudad es también conocida como Stros M'Kai, a pesar de que se conocía anteriormente como Puerto Hunding. La isla sirve a menudo como un refugio para los piratas y otros criminales. También es famoso por sus ruinas dwemer, que marcan el extremo occidental del reino Rourken.

Sobre los Guardias Rojos

Nacidos con un talento natural como guerreros, los guardias rojos, de piel oscura y pelo enmarañado parecen nacidos para la batalla, aunque su orgullo y espíritu independiente les hace mas adecuados para ser exploradores, hostigadores, héroes errantes o aventureros que para ser soldados de a pie. Además de ser una cultura con gran variedad de estilos diferentes de armas y armaduras, los guardias rojos también han sido bendecidos con constituciones resistentes, resistencia al veneno y ligereza de pies. No comparten la misma sangre que otras razas humanas, y no tienen ninguna conexión con la patria ancestral nórdica de Atmora.

Historia

Los guardias rojos (antiguamente conocidos como *yokudanos*) proceden del continente occidental de Yokuda, que se hundió en el mar en tiempos ancestrales. La causa del hundimiento de Yokuda suele ser atribuida a catástrofes naturales (terremotos, tsunamis o erupciones volcánicas) o a la venganza de un grupo de Ansei (una facción de yokudanos que dominaban la magia de la roca) llamados Hiradirge, que hundieron la isla tras ser derrotados. Tras el hundimiento de su patria alrededor del 792 PE, los yokudanos navegaron al este llegando a lo que mas tarde se conocería como Páramo del Martillo. La mayoría de refugiados permanecieron en la isla de Herne mientras que los Ra gada (la "ola guerrera") continuaban hasta llegar a Páramo del Martillo en el 808 PE. Atacaron tanto los asentamientos humanos como los élficos, entrando en conflicto con ellos en la denominada Guerra Ra Gada-Corelanya en el Desierto de Alik'r que perduro por décadas. Tras unos pocos y brutales meses, los Ra Gada establecieron una fuerte presencia por toda la costa oeste de Páramo del Martillo, expulsando y reemplazando a los asaltantes nórdicos e imperiales que llevaban siglos rondando por la zona. Ya asentados, continuaron lanzando asalto tras asalto consiguiendo con el tiempo expulsar a los orsimer, asegurando el camino para la llegada del rey supremo y la realeza yokudana (conocida como los Na-Totambu). Los guardias rojos se ganaron su fama como excelentes guerreros venciendo a los tenaces y resistentes orcos. Pese al tiempo que ha pasado desde su llegada a Tamriel, las demás razas los ven como recién llegados. Su llegada a Tamriel estuvo amenazada, en la Primera Era durante la denominada Invasión Trasgo al Páramo del Martillo. Que estuvo a punto de exterminarlos de todo el Páramo del Martillo.

Inicialmente, los guardias rojos despreciaban a sus vecinos (principalmente a los bretones) y ni siquiera comenzaron a comerciar con ellos hasta que demostraron su valía durante el exitoso Asedio de Orsinium en IE 980. Su idioma nativo, el Yoku, se vio mayormente reemplazado para ayudar a estabilizar el comercio con extranjeros, aunque aun se sigue utilizando. Páramo del Martillo fue fácilmente absorbido por el Imperio Septim en el 864 SE dado que la región se hallaba debilitada por una sangrienta guerra civil, aunque el Imperio tuvo que hacer importantes concesiones tras una revuelta en Stros M'kai. Durante el Imperio Septim, los guardias rojos se volvieron mas sociables y muchos se establecieron por todo Tamriel. Se sabe que sirvieron como mercenarios bajo el mando del Usurpador Camorano (un tirano que arrasó la costa oeste de Tamriel con un ejercito de mercenarios, no-muertos y daedras) en el 267 TE.

Durante la Guerra de Betony, una corta pero brutal disputa por el control de la isla de Betony en 403 TE, el rey Camaron de la ciudad de Centinela murió, en la Batalla del Campo de Cryngaine lo que produjo mucha rivalidad entre los bretones y los guardias rojos de la Bahía de Illiac. Tras el milagro de la paz, la ciudad de Centinela bajo el gobierno del rey Lhotun se expandiría y el rey acabaría por controlar toda la costa norte de Páramo del martillo. Es bien sabido que al final de la tercera era, los guardias rojos del este de Páramo

del martillo guardaban un gran resentimiento contra Skyrim, anhelaban retomar las tierras que perdieron durante la Guerra de Bend'r-mahk en 3E 396.

En el 171 CE, la Gran Guerra estalló cuando el Domino Aldmeri exigió al emperador Tito Mede II que cediera grandes territorios del sur de Páramo del martillo. Tras la guerra, el imperio tuvo que aceptar dicha concesión como parte del Concordato Blanco y Dorado en el 175 CE. Los guardias rojos se negaron a aceptar esto y se independizaron del Imperio, y tras largas campañas que devastaron todo el sur de Páramo del Martillo, consiguieron expulsar a los invasores del Dominio. La mayoría de guardias rojos aún siguen resentidos con el Imperio por abandonarles y sus valientes esfuerzos han convencido a muchos habitantes de Tamriel de que el Concordato fue un error y que el Imperio debería haber seguido luchando.



Skyrim: Tierra natal de los nórdicos, hombres robustos provenientes del norte y los únicos descendientes directos y sin gran influjo que quedan de los antiguos nédicos. Es de las zonas mas frías que hay en toda Tamriel y tiene la montaña más alta del continente, la Garganta del mundo.



Historia de Skyrim

Era merética

Skyrim, también conocida como el Reino Antiguo o la Tierra Madre, es el hogar de los Nórdicos. Fue la primera región de Tamriel en ser habitada por humanos, que migraron allí desde las tierras de Atmora en el lejano norte, a través del Mar de los Fantasmas. La fecha de esta migración se desconoce, aunque se sabe que fue antes del florecimiento de la civilización élfica. Según la leyenda, Ysgramor llegó primero a Punta de Hsaarik, en el extremo norte del cabo roto de Skyrim. Se dice que él y sus Compañeros huían de la guerra civil que estaba teniendo lugar en Atmora, que tenía una considerable población entonces. Nombraron la zona como Mereth, en alusión a los muchos elfos que vagaban los bosques vírgenes de Tamriel.

Durante un largo período, las relaciones entre los elfos de las nieves y los hombres fueron relativamente pacíficas. Sin embargo, los elfos se dieron cuenta de que los nórdicos, con su corta esperanza de vida, la rapidez en su maduración física y el expediente (según los estándares élficos) de su ciclo reproductivo, iban a acabar adelantándoles si no lo controlasen. En aquél entonces, los elfos de las nieves veían a los hombres como seres primitivos similares a los animales, y no se veía con gran remisión moral la idea de detener el avance de una especie potencialmente desastrosa que desestabilizaría el ecosistema de Tamriel. Por lo tanto, los elfos arrasaron la ciudad de Saarthal en lo que se conoce como la Noche de lágrimas. Tan sólo Ysgramor y sus dos hijos escaparon a Atmoray, viendo la tenue paz que se produjo entre varias de las facciones, reconocieron la oportunidad de convertir su situación en una fuerza unida por la raza humana. Pocos años después, Ysgramor regresó a Skyrim con un ejército conocido como los quinientos compañeros, integrados por los héroes de la Guerra Civil de Atmora que, sin mucho esfuerzo, consiguieron expulsar a los elfos de las nieves y establecieron las bases del Primer Imperio.

Los elfos de las nieves persistieron en las fronteras de Skyrim hasta el reinado del rey Harald el décimo-quinto descendiente de la dinastía Ysgramor al principio de la Primera Era. El rey Harald fue el primero en cortar todos los lazos con Atmora (hasta este momento, los nórdicos de Atmora y Skyrim se consideraban como un solo grupo), proclamando que los habitantes de Skyrim eran independientes. Casi todos los humanos de Tamriel descienden de estos nórdicos (excepto los guardias rojos, cuyo origen fue el continente perdido de Yokuda).

Cuando los humanos llegaron a Tamriel, este era un continente regido por los dragones, que lo gobernaban mediante el culto del dragón, una religión que los adoraba como seres divinos y en la que algunos humanos con grandes poderes conocidos como sacerdotes dragón ejercían de intermediarios. En un momento dado los humanos se rebelaron y dio lugar a la guerra de los dragones, que acabaron venciendo, exterminando a todos los ejemplares que encontraron de estas criaturas.

Primera era

Vrage el Dotado empezó la expansión que llevaría al Primer imperio de hombres. Tras cincuenta años de reinado, los nórdicos dominaban todo Skyrim, así como partes de Roca Alta, Cryodiil y Morrowind. La adquisición de las tierras de Morrowind fue particularmente violenta, todavía recordada en Morrowind actualmente.

El sistema que elegía a los sucesores del Imperio lo llevó a la ruina. Durante mucho tiempo, para elegir sucesor se celebraban las Asambleas, asambleas integradas por los nobles de diversas tierras. Este sistema funcionó bien hasta la muerte del rey Borgas en una caza salvaje, cuando la Asamblea no consiguió nominar a su sucesor. Esto llevó a la desastrosa guerra de sucesión de Skyrim, durante la cual las provincias de Roca Alta, Cyrodiil y Morrowind se separaron fácilmente de los nórdicos. La guerra no finalizó hasta que se firmó el Pacto de los jefes, en el que se estableció que solo se celebraría una Asamblea cuando no hubiese un claro sucesor.

En el 416 PE, los nórdicos participaron en la primera batalla de la montaña roja, en la que fueron derrotados por un ejército combinado dwemer-chimer. En ella participó Jurgen llamador del viento, que se retiró a meditar sobre la derrota y el uso de la voz, y con ello fundó los barbas grises. Más tarde hubo una segunda Batalla de la Montaña Roja, en el 700 PE, en la que participaron solo como apoyo a uno de los bandos dirigidos por Wulfhart, el de la casa Dagoth y los dwemer, resultando en una nueva derrota.

Segunda era

El rey Logrolf fue asesinado en el 431 SE, y esto causó una lucha entre sus sucesores. Su hija Freydis fue elegida como reina suprema, pero el jarl Svartr de Soledad se proclamó a sí mismo Rey del Oeste, lo que dividió Skyrim en dos reinos.

Durante el Interregno, Skyrim sufrió una invasión akaviri a cargo de Ada'Soom Dir-Kamal en el año 572 que destruyó Ventalia. De allí, los akaviris se dirigieron a Morrowind, pero un ejército combinado de nórdicos, dunmer y argonianos les arrinconó, matándolos o empujando al mar interior a los supervivientes. Ese fue el comienzo del pacto del corazón de ébano.

En el 582 dio comienzo la guerra de la alianza, por la que tres alianzas se disputaron el trono del emperador de Tamriel. Una de estas alianzas era el recién formado Pacto de Corazón de Ébano, quizá la más inestable de todas ellas por la eterna desconfianza y

rencillas que habían mantenido las tres razas que lo conformaban en siglos anteriores. El Pacto estaba liderado por Jorunn el rey escaldo, rey de Skyrim oriental.

La primera participación de los Nórdicos en las guerras Tiber fue durante la Batalla de viejo Hroldan cuando soldados colovianos y nórdicos se unieron para repeler a los hombres de la cuenca que abarrotaban las fronteras de Falkreath. Mas tarde tuvieron un papel significativo en la Batalla de Sancre Tor.

Tercera era

Potema Septim, sucesora de Tiber Séptim que había nacido en el 82 TE, fue destinada a casarse con el rey Mantiarco de Soledad. Tuvo un hijo, Uriel, a quien por medio de estratagemas y engaños trató de hacer emperador, lo cual consiguió y causó la Diamante rojo. Se desencadenó entonces una destructiva guerra por todo el norte de Tamriel de Potema contra sus hermanos Céforo y Magnus, en la cual ella recurrió a las artes de la nigromancia y se ganó el temor de todos los habitantes del continente. En el desarrollo de la guerra su hijo fue asesinado, y ella continuó varios años más pero finalmente fue derrotada después de un asedio de tres años a su castillo en Soledad.

En el 433 TE tuvo lugar la crisis de oblivion, en la que Mehrunes Dagon trató de invadir Nirn mediante sus hordas daedra, transportadas por medio de portales. Esto afectó a Skyrim, aunque no se tienen registros del nivel de afectación.

Cuarta era

En el 5 CE, la montaña roja erupcionó, destruyendo prácticamente todo Páramo de Vvardeny causando un éxodo masivo de dunmer, que llegaron a Skyrim en grandes cantidades. Las ciudades fronterizas de Ventalia y Riften acogieron a una gran cantidad de ellos, mientras que otros se dirigieron hacia Solstheim. Ante la situación generada, el Rey Supremo de Skyrim cedió Solstheim a los dunmer en el 16 CE.

En el 174 CE se dio un levantamiento de los nativos de la cuenca en la cuenca, que adquirieron el nombre de renegados. Los ejércitos nórdicos se encontraban en ese momento luchando contra el Dominio de Aldmer en Cyrodiil, y esto causó que los Renegados se hicieran fácilmente con el gobierno de La Cuenca y fundaran un reino independiente.

El antiguo jarl de La Cuenca, Hrolfdir, en el 176 pidió a una milicia de nórdicos liderada por Ulfric capa de la tormenta que retomara Markath. La milicia de Ulfric lo consiguió, matando a casi todos los Renegados que encontraron en la ciudad; a cambio de ello, había pedido a Hrolfdir que se permitiera de nuevo el culto a Talos, prohibido por el concordato blanco y dorado, y éste tuvo que aceptar. Sin embargo, cuando los Thalmor descubrieron que en Skyrim no se estaban cumpliendo los términos de dicho acuerdo, mandaron a sus justicias mayores a que se esforzaran en hacerlo cumplir, arrestando a Ulfric y sus hombres. Esto dio origen a la rebelión de los capas de la tormenta y la guerra civil de Skyrim.

Poco después comenzaron los enfrentamientos entre los capas de la tormenta y la legión imperial, diviendo de nuevo la provincia de Skyrim en dos: la mitad oriental aliada con el jarl de Ventalia, Ulfric, el líder de la rebelión; y la mitad occidental alineada con el imperio Mede, cuya sede efectiva de poder se encontraba en Soledad. Podría haber terminado mucho antes, con la victoria del Imperio, pero habiendo capturado a Ulfric y estando apunto de ejecutarlo, apareció inesperadamente un dragón que destruyó el bastión de Helgen, donde se encontraban.

Ese dragón era Alduin, el Devorador de Mundos, y casualmente junto a Ulfric se encontraba otro prisionero del que no sabe el nombre, pero que luego fue conocido como el último sangre de dragón, que estaba destinado a acabar con la vida del Devorador de Mundos.

Religión

Las viejas tradiciones: Ysgramor y los atmoranos trajeron consigo la adoración a varios animales, como el halcón, lobo, serpiente, polilla, búho, ballena, oso, zorro y el mayor de todos ellos, el dragón. Con el tiempo, apareció el panteón nórdico tradicional de los divinos. La tribu de Solstheim, los skaal, siguieron adorando a los animales y creen que la naturaleza es obra del Creador, una deidad suprema.

El panteón nórdico: La religión nórdica se centra en los aedra y su viejo aliado, Lorkhan. Sin embargo, la diosa del cielo Kyne es más agresiva que la tradicional Kynareth. Aunque Mara es adorada como la diosa madre, se la suele considerar como la sierva de Kyne, viuda de Shor. Los nórdicos creen que Kyne envió a Morihau (y quizás a Pelinal) en ayuda de los cyrodílicos en el 242 PE. Poco después, el panteón nórdico se fusionó con el panteón aldmerí en los ocho divinos. Interesantemente, algunos daedra, en especial Hermaeus Mora, se pueden encontrar en el panteón nórdico. El dios más importante para los nórdicos es Shor, rey de los dioses y campeón de la lucha contra los elfos. Ellos creen que fue derrotado por demonios élficos, pero continúa ayudando a los hombres enviando campeones inmortales conocidos por Sherazinos, como Ysmir.

Sovngarde: es creencia nórdica que cuando uno de ellos muere y ha hecho suficientes obras de honor y dignas de ser recordadas en vida, Shor le abrirá las puertas de un lugar especial reservado para ellos llamado Sovngarde, el cual se podría considerar como el paraíso de los nórdicos.

El Thu'um y el Sangre de Dragón

La relación espiritual entre los nórdicos y el aliento es crucial para entender las creencias de los nórdicos. Creen que Kyne les dio la vida con su aliento sobre la garganta del mundo, la montaña más alta de Skyrim. Los nórdicos creen que su aliento y su voz son parte de su esencia vital, y pueden canalizar esta esencia en sus gritos. Creen que la habilidad del Thu'um fue un regalo de Kyne, y a aquellos que pueden manejarlo se les conoce como lenguas. La mayoría (si no todos) de los nórdicos tienen la habilidad de aprender el Thu'um, pero se tardan muchos, muchos años y hace falta tener mucho talento para dominarlo.

El uso del Thu'um como arma fue abandonado por los nórdicos tras la llegada del Camino de la voz, un movimiento filosófico que cree que los gritos solo deberían ser usados en casos de extrema necesidad. Desde entonces, los que dominan el Thu'um se suelen convertir en barbas grises, un grupo de monjes que viven en Alto Hrothgar, un emplazamiento cerca de la cima de la Garganta del Mundo, donde meditan y entrenan por si alguna vez llegara en momento de usar sus poderes. En la sociedad nórdica, el Sangre de Dragón es visto como la encarnación de lo que un nórdico debería ser, y es tratado con gran respeto. Estos héroes tienen la capacidad de absorber el alma de dragones así como su conocimiento del Thu'um, logrando un gran conocimiento rápidamente que a otros les llevaría toda una vida de estudio.

Geografía y Lugares importantes

Skyrim dispone de diversos tipos de terreno, incluyendo llanos de tundra, bosques, tierras altas y regiones montañosas. Es la región más escarpada del continente; no solo contiene cuatro de los picos más altos de Tamriel, sino que además es muy nevada y fría. Sólo en las zonas del oeste hay algunas partes de tierras bajas, donde reside la mayor parte de la población.

El resto de Skyrim es vertical; montañas, acantilados y profundos valles. Una buena variedad de cultivos crece en Skyrim, desde trigo hasta sinforicarpos. El particular clima de Skyrim hace que sea la única región de Tamriel adecuada para la fabricación de la famosa bebida alcohólica, el aguamiel nórdica, también conocido simplemente como *rotgut*. Esto se debe a que, además de la disponibilidad de ciertos ingredientes, en varias ocasiones durante el proceso de destilación la sustancia debe estar en temperaturas extremadamente frías, para que pueda congelarse. La bebida destaca por su distintivo sabor frío, similar a la menta fuerte, que hace que persista la sensación de hielo en el estómago, además del deleite de su contenido. La bebida, sin embargo, es ilegal en el resto del Imperio.

Ciudades

Alrededor de Skyrim hay cinco ciudades grandes, además de pequeñas villas y asentamientos. La presencia de un mayor número de ciudades más pequeñas otorga a la región un ambiente más rural y natural que la urbanizada Cyrodiil.

Lucero del alba.

Falkreath.

Markath.

Morthal.

Riften. (Sede del Gremio de ladrones)

Soledad. (Sede de la Legión imperial en Skyrim)

Carrera blanca. (Sede de Los compañeros)

Hibernalia. (Sede del Colegio)

Ventalia. (Sede de los Capas de la tormenta en Skyrim)

Economía

Skyrim es una provincia rica y poderosa; la comarca de Soledad, Haafingar, siempre ha sido una de las regiones más influyentes. Recientemente, Soledad se ha hecho incluso más poderosa, controlando gran parte de la línea costera del norte tras la alianza del rey Thian al casarse con Macalla, la reina de Lucero del alba. Ha intentado aumentar su influencia aún más con el anexo de varios feudos que solían pertenecer al Imperio, tales como la isla de Roscrea (gobernada directamente por el Emperador desde la conquista de Uriel Ven el año 271). Además, tiene influencias de Morrowind, ya que los refugiados de Morrowind escapan allí y llevan nuevas ideas, culturas y esto estimula la economía. En algunas ciudades, un ciudadano empieza a formar parte de la economía al trabajar en el registro o en la herrería.

Sobre los Nórdicos

Los nórdicos se consideran a sí mismos los hijos del cielo y son una raza de hombres de pelo claro que viven en la región de Skyrim. Son conocidos por su resistencia al frío, tanto natural como mágico. Son guerreros entusiastas y muchos se han convertido en reconocidos soldados y mercenarios en todo Tamriel. También son excelentes marineros y han aprovechado esto desde las primeras migraciones desde Atmora. Los marineros nórdicos pueden encontrarse entre las tripulaciones de barcos por todo Tamriel.

Los nórdicos son rubios y altos, guerreros natos y supersticiosos, recelan de la magia. No obstante, han desarrollado su propia magia arcana basada en su voz, y llamada Thu'um. Viven en la helada y dura región de Skyrim, que ha marcado, sin duda, su carácter.

Sociedad

Las dos cosas que los nórdicos aprecian más son la música y la bebida. Suelen ser tolerantes con los extranjeros, aunque aún persisten algunos resentimientos hacia los elfos. Ese resentimiento es tan fuerte en algunos nórdicos que incluso llegaron al racismo. Ese es el caso de Ulfric capa de la tormenta, jarl de Ventalia, que recluyó a los dunmer en un barrio marginal conocido como el barrio gris. Las ciudades del este se han visto muy influenciadas por la cultura dunmer debido a las migraciones de la Cuarta Era. Las ciudades del norte y oeste es donde las tradiciones son más respetadas. Los nórdicos suelen ser bastante supersticiosos.

Los nórdicos son parcos en palabras, por lo que tienen algunos métodos para conseguir lo que quieren sin hacer gran uso de ellas. Uno de esos campos es el amor. Si un nórdico o nórdica está disponible para el matrimonio y buscando pretendiente, solo tendrá que llevar puesto un amuleto de Mara para hacer notar su situación, y si alguien puede estar interesado en corresponderle, se lo hará saber.

Están gobernados por un Rey Supremo, que es elegido en la Asamblea de todos los jarls de las comarcas. Aunque no siempre se ponen de acuerdo y esto puede causar algún conflicto,

Arquitectura

Los nórdicos son conocidos por su maestría en la construcción con madera, y sus edificios pueden soportar durante cientos de años los elementos. Los clanes más importantes suelen tener una casa comunal, y los bares y edificios mayores disponen de un gran fuego en el centro del salón para calentar toda la estancia.

Las ciudades disponen de un gran salón donde el jarl de la comarca recibe a los ciudadanos que quieren hacer alguna consulta, que suele encontrarse en la zona más alta de la ciudad, si la hubiera.



Morrowind: Tierra natal de los dunmer o elfos oscuros. Dunmer significa “gente maldita” en aldmeris. Esta región tuvo una vez también una gran población de dwemer. Toda esa región ahora está en la ruina. En esta provincia está el volcán mas grande de Tamriel, la Montaña roja.



La provincia se divide en dos partes principales: la parte continental del mismo nombre, y la isla de Páramo de Vvarder, separados por el Mar Interior. Solstheim también se considera parte de la provincia, al menos desde 4E 16, ya que hasta entonces había formado parte de Skyrim. Morrowind era la patria de los dunmer, también conocidos como los elfos oscuros. A pesar de que el Tribunal fue una gran influencia en la política, Morrowind es gobernado por el rey Helseth Hlaalu de la ciudad de luz oscura.

Historia de Morrowind

Dwemereth había sido habitada por los dwemer desde tiempos inmemoriales, pero la historia de Morrowind bajo su dominio es un misterio. Cuando los refugiados chimer dirigidos por el profeta Veloth dejaron la Isla Estivalia y llegó a lo que consideraban su tierra prometida, vieron que los dwemer ya estaban bien establecidos en sus colonias subterráneas. Las dos razas no vivirían en paz, ya que se presentaban disputas por la tierra y la religión, que condujeron regularmente a los conflictos. Ellos, sin embargo, se unieron en contra de un enemigo común tras casi doscientos años de opresión por los nórdicos de Skyrim, que invadieron la zona cerca del 1E 240. Debido a la amistad personal entre el chimer Indoril Nerevar y el rey dwemer Dumac, se formó una alianza entre ellos, y los nórdicos fueron expulsados cerca de 1E 416. Esta alianza formó el Primer Consejo.

Resdayn

Nerevar y Dumac gobernaron conjuntamente sobre "Resdayn". La paz entre los dwemer y chimer trajo prosperidad, pero la Guerra del Primer Concilio estalló cuando las relaciones se fueron agrietando. Cuando terminó la batalla de la montaña roja, que vio la muerte de los dos líderes, Almalexia, Sotha Sil, Vivec y Dagoth Ur utilizaron el Corazón de Lorkhan para alcanzar poderes divinos (aunque Dagoth Ur desaparecería hasta 2E 882). Como resultado, los chimer cambiaron a los dunmer que conocemos hoy en día. La montaña roja estalló (durante la batalla, al parecer), arrasando la mitad de Morrowind y más allá. 1E 668 que se conoce como "La muerte del Sol" y el "Año de invierno en verano". Se cree que esta erupción creó el Mar Interior y destruyó ciudades enteras, y la llevó a un desplazamiento de la población hacia el sur. Fue en algún momento después de la erupción que la tierra se conocía como Morrowind. Algunas fuentes parecen indicar este nombre no se popularizó hasta finales de la Segunda Era.

Tribunal de Morrowind

El Tribunal de Morrowind marca el comienzo de la historia dunmer. El Tribunal que había consolidado su poder y logró incorporar a sí mismos en el sistema de creencias chimero de ancestro y culto daedra. Existen infinidad de santuarios que rinden culto a los príncipes daédricos, aunque a finales de la Tercera Era, se volvieron ruinas abandonadas típicamente habitadas por monstruos y criminales. El Tribunal fue reemplazado por el Consejo Primero con el Gran Consejo de Morrowind, y realizó muchos actos sorprendentes como protectores y líderes inmortales de los dunmer. Cyrodiil buscaba incorporar a Morrowind en el imperio de la dinastía Reman, por lo que se llevó a cabo la batalla de los cuatro puntos, que duró más de 8 años, donde finalmente terminó en un tratado.

En la 3E 414, el territorio de Páramo de Vvarden, anteriormente un coto del templo del tribunal bajo protección imperial, se reorganizó como distrito provincial imperial. Páramo de Vvarden había sido mantenido como coto administrado por el templo desde el tratado del armisticio, y salvo por unos cuantos asentamientos de las grandes casas sancionados por el templo, Páramo de Vvarden no había estado ni habitado ni urbanizado previamente. Pero cuando el rey de Morrowind revocó la prohibición del templo impuesta desde hacía siglos al comercio y la edificación en Páramo de Vvarden, una cascada de colonos Imperiales y dunmer de las grandes casas vinieron a Páramo de Vvarden, expandiendo viejos asentamientos y construyendo otros nuevos.

Sociedad y Religión

Los nativos de Morrowind suelen despreciar a los extranjeros, tanto a otras razas como a dunmer nacidos fuera de la provincia. Su sociedad se estructura de una manera muy similar a la que tenían cuando eran chimero: Grandes Casas o clanes gobernadas por concilios que compiten entre sí por el poder y el territorio, mientras que las tribus nómadas conservan prácticas ancestrales y desprecian a los grandes clanes tanto como ellos a ellas.

Nuevas casas tienden a aparecer o caer en desgracia y muchas han desaparecido con el paso del tiempo. Al final de la Tercera Era, había cinco casas importantes: Telvanni, Redoran, Indoril, Dres y Hlaalu, aunque poco se sabe que ha pasado con ellas tras la caída del Tribunal. Sí se sabe que la Casa Hlaalu fue despojada de su estatus de Gran Casa por sus lazos imperiales y fue sustituida por la casa sádras.

Históricamente, la Casa Indoril ha estado tan involucrada con el templo del tribunal (la organización religiosa que se encarga de las tradiciones antiguas) que apenas hay diferencias entre ambos. Por ello, todos los ordenantes, la guardia religiosa del Tribunal, salen de la Casa Indoril.

Las tribus nómadas viven rigiéndose por antiguas leyes, tradiciones y códigos, dirigidos por una mujer sabia (llamada vidente) y ejecutados por el líder del clan, el Ashkhann.

Entre las Casas las maquinaciones políticas son constantes. El asesinato es muy común, e incluso existe un gremio de asesinos establecido legalmente (la Morag Tong) para estos servicios. El mercado negro es común en las zonas costeras.

La esclavitud era muy común hasta su abolición por parte del rey Helseth, especialmente hacia los khajiitas y argonianos, aunque se han dado casos de esclavos elfos y humanos.

La nigromancia también es común, pero nunca con cuerpos dunmer. Suelen incinerar a sus cadáveres y poner sus cenizas en tumbas sin losa, y es común que los familiares vengan a dejar ofrendas ante las cenizas de sus antepasados.

Anunciado por el Profeta Veloth, Boethiah es el dios-antepasado original de los elfos oscuros. A través de sus iluminaciones, los chimer cambiaron su folclore, renunciaron a todos los vínculos con los aldmer y fundaron una nueva cultura que adoraría a los daedra. Toda clase de avances culturales de los elfos oscuros se atribuyen a Boethiah, desde la filosofía a la magia, pasando por la arquitectura 'responsable'.

Las creencias espirituales y metafísicas ideales de Vivec vienen de las enseñanzas de Veloth, cuyo movimiento fue considerado como un elemento de barbarie necesario para romper con la cultura aldmeri. Antes de la llegada del Nerevarines, las Grandes Casas seguían la doctrina del templo, que predica sobre la obediencia al Tribunal (hasta su desaparición), respeto por los "buenos daedra" (Boethiah, Azura y Mephala) y la veneración de los ancestros. Tras la caída del Tribunal, se cambió la doctrina y se llamó a Almalexia, Vivec y Sotha Sil las "Anticipaciones" de los daedra buenos. Históricamente, los dunmer se han resistido a adorar a los daedra.

Lugares importantes

El Duelo

El duelo, era la capital y la ciudad habitada más antigua de Morrowind. Tras el Año Rojo la ciudad es saqueada por los argonianos y el gobierno del país se trasladó a Luz Oscura. Dentro de la ciudad, se encuentra la ciudad-estado de Almalexia.

Luz Oscura

La ciudad de Luz Oscura es desde el saqueo de El Duelo la capital de Morrowind y está bajo control de la Casa Redoran, la casa dirigente del Concilio que controla Morrowind. Se encuentra al noroeste de Morrowind, cerca de la frontera con Skyrim.

Vivec

Vivec es la ciudad principal de la región de Páramo de Vvarden. Es considerada una ciudad santa, y es la ciudad más grande del continente. Su nombre proviene de la divinidad Vivec, un miembro del Tribunal que junto con el resto del Tribunal (Almalexia y Sotha Sil) y ayudados por el Nerevarino, derrotan al maligno Dagoth Ur. El dios vive en su palacio al sur de la ciudad. La ciudad se compone de varios barrios que están contruidos en el interior del mar, están conectados entre si mediante grandes pasarelas y una red de góndolas que alcanza todos los distritos. Se asemeja a Venecia, dado que consta de unos barrios-islas, denominados cantones, separados por una red de canales y cascadas que les aportan agua y que incluso llegan a atravesar el interior de los edificios. En la ciudad, los guardias obedecen al templo del Tribunal y usan una armadura característica que los diferencian de los guardias Imperiales, estos guardias del templo se llaman Ordenantes, y el modelo de su armadura corresponde a la Casa Indoril.

Barrios

El barrio extranjero: antes de la invasión de la isla por el imperio los extranjeros no podían ir más lejos en la ciudad, estaban forzados a permanecer en el barrio.

La arena: Punto de encuentro de gladiadores de toda la región.

Los cantones de St. Olms y St. Delyn: barrios residenciales.

El barrio Hlaalu: es el barrio de la gran Casa Hlaalu, además de un importante distrito financiero.

El barrio Redoran: es el barrio de la gran Casa Redoran.

El barrio Telvanni: es el barrio de la gran Casa Telvanni. En este barrio se puede encontrar magos y brujos.

El templo: en el se da culto a los dioses del Tribunal, a los ancestros y a los santos del templo.

El Ministerio de la Verdad: según la mitología, es una luna del mundo de Morrowind que fue detenida por Vivec, en él se encarcela y se juzga a los bandidos más activos de la isla.

El Palacio: es el monumento más al sur de la ciudad. En el se encuentra la divinidad Vivec y en los canales que lo recorren se esconden secretos, tesoros y santuarios, protegidos por criaturas y enemigos poderosos.



Sobre los Dunmer

Dirigidos por el profeta Veloth, los antepasados de los dunmer se exiliaron de las culturas altmer de la actual Isla Estivalia, y fueron a establecerse a la región de Morrowind. Tiempo después en una fecha desconocida de la Primera era entraron en conflicto significativo con la raza los Nedes en la llamada guerra Nede-Chimer. En los primeros tiempos los dunmer fueron hostigados o dominados por los nórdicos. Cuando las tribus dunmer dispersas se unieron y consolidaron un sistema de gobierno predecesor de las actuales Grandes casas, expulsaron a los opresores nórdicos con la ayuda de los Dwemer en la primera batalla de la montaña roja y resistieron con éxito las posteriores incursiones nórdicas.

Se dice que los dunmer nacieron de las cenizas de la ballata de la montaña roja. Esta infame confrontación tuvo lugar en el 700 de la PE y conllevó la muerte del longevo y respetado general Indoril Nerevar, la destrucción de un clan chimer, la desaparición de toda una raza (los dwemer) y la ascensión a la divinidad de tres de los amigos y consejeros de Nerevar. Todo ello culminó con la maldición de un príncipe daédrico que transformó a los dunmer para que tuvieran su aspecto actual.

Antes de la maldición, eran un pueblo conocido como chimer, una raza de elfos con la piel pálida y dorada (Clan de Altmer) que siguieron al profeta Veloth hasta Resdayn (hoy en día Morrowind) en busca de la libertad religiosa. Pero tras esa batalla, Azura, diosa del amanecer y el atardecer y patrona de Nerevar, se enfureció por la muerte de éste. Los consejeros de Nerevar: su esposa Almalexia, su general Vivec y el hechicero Sotha Sil, rompieron su juramento con Azura y Nerevar y robaron los poderes del Corazón de Lorkhan para ellos mismos. Cuando no mostraron remordimiento ante Azura esta les maldijo a ellos y a todos los chimer *"atando sus destinos hasta el fin de los tiempos"* para que sus ojos fueran rojos y su piel gris.

Los dunmer empezaron a adorar a Almalexia, Vivec y a Sotha Sil con el nombre de "El Tribunal", a pesar de algunos detractores. Durante siglos usaron su poder para proteger a su pueblo de las invasiones extranjeras (especialmente contra nórdicos y akaviri) y más tarde contra Dagoth Ur (el cual se creía que había muerto poco antes que Nerevar), que también había obtenido los poderes del Corazón. Los dunmer siguieron gobernando en Morrowind bajo el mandato del Tribunal, pero a finales de la primera era los ejércitos del emperador Reman II invadieron Morrowind en la guerra octogenaria que resultó en un fracaso total.

Después de la resurrección de Dagoth Ur en el 882 de la SE el Tribunal se centró totalmente en él, accediendo a un tratado de armisticio con el imperio de Tiber Séptim, en el que Morrowind pasaba a ser una provincia autónoma del Imperio.

Cerca del final de la Tercera era, el poder del Tribunal se desmoronó con la llegada del Nerevarine, la reencarnación de Nerevar profetizada por Azura, venido para resolver los errores del pasado. El Nerevarine fue un extranjero (no está establecido aún) que con la ayuda de un agente de los Cuchillas cortó el poder del Tribunal desde la fuente: el Corazón de Lorkhan. El Corazón había sido descubierto durante la Primera Era por los dwemer y su plan para aprovechar su poder fue lo que motivó la batalla de la montaña roja. Eras más tarde, el Nerevarine destruyó definitivamente el Corazón (aunque algunas fuentes afirman que no fue destruido por completo), y así hizo que Dagoth Ur, Sotha Sil y Almalexia murieran poco después, y Vivec desapareciera. Tras esto, el Nerevarine navegó hacia Akavir (algunos dicen que junto con Vivec).

Ciénaga Negra: Lugar de origen de los argonianos, conocidos como los hombres-lagarto. Por lo general son vistos como hombres bestias, por lo que solían ser una raza de esclavos.



Historia de la Ciénaga Negra

Todas las provincias de Tamriel tienen sus historias secretas, pero ninguna tierra en el Imperio está tan indocumentada e inexplorada como Ciénaga Negra. Se ha sugerido que en un momento en el pasado, unas criaturas, llamadas wamasus, habitaron en Ciénaga Negra. Sabemos que Topal, el piloto, y otros exploradores aldmer, pasaron a través de los "pantanos fétidos, el mal y sus lagartos humanoides", lo que sugiere una especie primitiva que podría estar relacionada con los modernos argonianos. Por la redacción de las palabras del poeta, también queda claro que Ciénaga Negra había comenzado su larga tradición de ser un lugar en el que nadie quería vivir, fuera hombre o mer, que se mantiene hasta nuestros días.

Sin embargo, había gente viviendo allí. En comparación con gran parte de Tamriel, ha habido una gran variedad de culturas que han vivido en Ciénaga Negra en diferentes puntos en el pasado. Lo más sorprendente, desde una perspectiva moderna, es que se habla de pocas guerras o conflictos entre estas culturas hasta bien entrada la segunda era.

Además de los argonianos, que hoy son los habitantes más visibles de Ciénaga Negra, hubo una vez que las tribus de los hombres, kothringi, orma, yespest, horwalli, y las tribus de mer, aylids barsaébicos y velothi cantemíricos, e incluso una tribu que ha sido relacionada con los khajiitas de Elsweyr, los Lilmothiit.

Algunos fueron enviados a Ciénaga Negra como refugiados o presos, mientras que otros se asentaron a lo largo de sus vías fluviales costeras, adaptándose a su entorno extraño y por lo general insalubre.

Las ciudades de Stormhold y Gideon fueron originalmente fundadas por los ayleids, pero estaban muy lejos de su cultura y nunca fueron atacadas por el ejército alessiano cuando se levantó en rebelión. Las regiones costeras del sur eran los reinos de los Lilmothiit, y aunque fueron un grupo nómada, dejaron algunos signos perdurables de su existencia que no han sido descubiertos por las civilizaciones posteriores. En Ciénaga Negra los elfos se asentaron en las regiones orientales, cerca de lo que hoy es Archonen, Arnesia y Thorn.

El origen de las especies asociadas con el nombre de argoniano es en esencia un mito, no historia. El historiador Brendan el persistente escribe: "El pueblo argoniano, a lo largo de la historia de Tamriel, ha sido quizás el más incomprendido, vilipendiado, injuriado de todas las razas existentes. Sin embargo, aquellos que se han tomado tiempo para experimentar la cultura argoniana han ganado un mayor aprecio por este pueblo noble y hermoso". Cabe señalar que el historiador desapareció durante su última expedición en los pantanos más profundos de Ciénaga Negra.

Los rumores y las especulaciones también abundan con respecto a los hist, una especie de gigantescos árboles de esporas que crecen en los pantanos más profundos de Argonia. Algunos sostienen que los indígenas le rinden culto a los árboles, otros afirman que los árboles son, de hecho, una raza sensible, más antigua que todas las razas de los hombres y mer. No hay testimonios fiables de expediciones al centro de Argonia para dar credibilidad a estas afirmaciones, y los argonianos modernos son reticentes a hablar de estos misteriosos árboles.

Primera era

Los argonianos, como acabaron siendo llamados, sólo de vez en cuando abandonaban su patria en esta época, aunque nos podíamos encontrar con ellos en otras partes de Tamriel en los primeros años de la Primera Era. Los expatriados de Ciénaga Negra no ofrecían una gran comprensión de las costumbres tribales de su pueblo, porque preferían integrarse en la cultura general de Tamriel. Ciertamente, fuera de la experiencia con los nativos de Ciénaga Negra en sus costumbres propias, el trato fue escaso hasta fines de la Primera Era, cuando fue conquistada por el imperio de Tamriel.

Un negocio de gran éxito durante mucho tiempo entre los bandidos y ladrones, fue la explotación de los pantanos del sureste de Tamriel, una buena ubicación desde donde saquear las riquezas del Imperio, ya que podían desaparecer en ellos sin dejar rastro alguno. La línea de costa al este de la bahía de Topal se había vuelto famosa por los actos de piratería, y en 1E 1033, la emperatriz Hestra exigió la cabeza del jefe de la brigada más infame, Bramman el rojo.

Después de una batalla infructuosa en la bahía, la Armada Imperial descubrió que el rey de los piratas se escapaba por un río estrecho y sinuoso que desembocaba en la bahía cerca de Remanso, un lugar cubierto por densos matorrales de manglares. La flota imperial siguió el curso hacia lo más profundo, en el corazón de Ciénaga Negra, en donde muy pocos se habían adentrado. Con el tiempo Bramman fue atrapado en su reino de bandidos, no muy lejos de lo que ahora se llama Rosa Negra, y la emperatriz lo mandó degollar.

Los argonianos en los pantanos del interior de Ciénaga Negra eran asustadizos y el único contacto que tenían con los hombres del exterior era gracias a Bramman y otros bandidos. Los hombres fueron, para ellos, la violación, el saqueo y la esclavitud. Los imperiales se trasladaban por los ríos pantanosos de la región, buscando restos de actividad pirata, pero sin embargo cada expedición se hacía más peligrosa por el terreno y el miedo que generaba el ambiente; extrañas criaturas nativas vigilaban a los imperiales mientras se movían por sus ríos. Con cada incursión se encontraron con una resistencia más fuerte y más violenta,

hasta que consiguieron acabar con la amenaza pirata. Por lo tanto, el Primer Imperio fue en general el responsable de dejar Ciénaga Negra a sus habitantes nativos.

No fue sino hasta el tiempo del Segundo Imperio que la Ciénaga Negra fue conquistada, por lo menos de manera nominal. En 1E 2811, en la batalla de argonia, el último ejército organizado de reptiles en la historia de Ciénaga Negra fue derrotado, y se retiraron a Helstrom, en el centro de la impenetrable provincia donde los hombres y mer no los seguirían. Al año siguiente, Ciénaga Negra fue incorporada oficialmente al Imperio Reman.

Las zonas costeras y en algunas partes del interior, donde era seguro viajar, se establecieron los líderes imperiales para gobernar en nombre del emperador. La tierra que había sido el hogar de la libertad para los delincuentes de Tamriel se convirtió en la mayor prisión del estado. Cualquier persona considerada demasiado peligrosa para mantenerla en las mazmorras civilizadas o en otras provincias fue enviada a Ciénaga Negra. Sus convictos más famosos incluyen el notorio asesino Nai, el hereje Devir-Mir y Tavia, la esposa del último emperador de la Primera Era, que fue enviada a Gideon en 1E 2899, acusada de traición. Las peores mazmorras se construyeron en la época siguiente al potent Versidue - Shaie sobre las ruinas de la ciudad Iilmothiit llamada Rosa Negra. Esa prisión sigue siendo la más segura y notoria de la cuarta era, donde los asociados de Jagar Tharn que no fueron ejecutados esperan su final definitivo.

Aunque Ciénaga Negra ya se encontraba "dominada" por la actividad de los imperiales, lo que incluía la utilización de mano de obra nativa, y no había ejércitos de argonianos para reclamar sus territorios, el centro de la provincia se encontraba totalmente aislado, algo visible va que las ciudades de hombres y elfos se encontraban solo en las regiones fronterizas o costeras, hasta el punto que los imperiales no contaban con registros sobre lo que se encontraba en el centro de Ciénaga Negra; que era un sitio tan pantanoso, húmedo, pesado, enfermizo y de difícil acceso que solo los argonianos podían habitar.

Segunda era

En el caos de la segunda era, la delincuencia volvió a hacerse fuerte en la Ciénaga Negra. Los traficantes de esclavos de Morrowind eran más libres que nunca para aprovecharse de su vecino del sur y tribus enteras de argonianos fueron llevadas encadenadas a la tierra de los dunmer. Exfuncionarios imperiales fundaron dinastías de señores de la guerra que se ganaron una reputación de tiranos, incluso en esta época oscura.

La terrible gripe knahaten sigue siendo un tema de debate. Algunos creen que fue debida a causas naturales, mientras que otros piensan que fue creada por un chamán argoniano, como venganza por la opresión de su pueblo. Sin embargo, su resultado fue claro. La plaga comenzó en Stormhold en 560 2E, y se extendió rápidamente a todos los rincones de Ciénaga Negra, matando a todos aquellos que no eran reptiles. Durante más de cuarenta años se diezmaron civilizaciones enteras, sobre todo la kothringi y otras culturas extranjeras.

Incluso cuando la tierra fue habitable una vez más, el miedo por la enfermedad mantuvo a gran parte de la población extranjera a distancia. La casa Dres de Morrowind continuó enviando esclavos al norte, pero muy pocos vieron razón para preocuparse por esta tierra. Incluso Tiber Séptim, se dice, lo pensó dos veces antes de conquistar Ciénaga Negra para su imperio recién fundado. Las fronteras de la provincia, desprotegidas y pobres en cuanto a recursos, se rindieron fácilmente a sus fuerzas, pero sabiamente decidió evitar los pantanos interiores, poco importantes estratégicamente, y por lo tanto contaron con poca resistencia, evitando los lugares donde podía encontrarse la enfermedad y donde la actividad argoniana era más intensa y fuerte.

Tercera era

La situación de Ciénaga Negra en la Tercera Era ha sido muy parecida a la que ha sido a lo largo de las demás eras de la historia. El Imperio encuentra un beneficio estratégico en la ocupación de las costas, y mantiene a sus criminales más peligrosos en las mazmorras de Rosa Negra y otras más hacia el interior. El corazón de Ciénaga Negra sigue siendo la única provincia de los reptiles argonianos, y una anexión de esta zona por las fuerzas imperiales parece poco probable.

Cuarta era

Tras la disgregación del Imperio, debilitado por la guerra contra el Dominio, la guerra civil y la crisis de sucesión, los imperiales se vieron obligados a abandonar Ciénaga Negra. Los argonianos entonces vieron su oportunidad de expandir sus dominios, y salieron de los lugares más recónditos, dispuestos a tomar control de su nación. Según el Diario de Lymdrenn Tenvanni, en 4E 6, aprovechando el desastre causado por el año rojo, Morrowind fue invadida por los argonianos. Aunque no se cuenta con mayor información de lo que ha ocurrido en Ciénaga Negra en el inicio de la 4E, es evidente que los argonianos organizaron una fuerza formidable y conquistaron las ciudades costeras del sur, para cargar luego hacia el norte, cruzando sus fronteras e invadiendo la provincia de Morrowind en pleno caos tras la erupción de la montaña roja. El hogar de los dunmer fue arrasado con gran violencia, devolviendo los siglos de tiranía y esclavitud que los dunmer habían hecho pasar a los argonianos. Tras el saqueo de la capital de Morrowind, El Duelo, un grupo de dunmer se trasladó hacia el norte de la provincia, muy cerca de la frontera con Skyrim, para instalar la nueva capital en la ciudad de Luz Oscura, donde mantienen un débil gobierno. Aunque los dunmer siguen manteniendo un gobierno virtualmente independiente, todo su territorio está ahora bajo control de los argonianos, que han conseguido formar un gran reino sobre el que gobernar, pasando a ser uno de los 3 dominios más poderosos en toda Tamriel, junto con un Imperio debilitado y un Dominio estancado en sus propósitos.

Geografía

Ciénaga Negra se encuentra en la parte sureste de Tamriel. Limita con Morrowind al norte y Cyrodiil hacia el oeste. En este lugar es donde viven en la serie la mayoría de los argonianos, que residen en las vías navegables y los pantanos del interior de la provincia. Hay pocos caminos y el principal método de transporte es por barco, de acuerdo con el libro *"Provincias de Tamriel"*.

Waughin Jarth describe la región en el relato argoniano, una historia sobre las pruebas que tiene que superar y problemas que tiene Decumo Scotti, un burócrata imperial enviado a Ciénaga Negra por motivos comerciales. El desarrollador Ted Peterson, en una entrevista, asegura que Decumo Scotti es, en el contexto de la serie, una persona real, aunque "Decumo Scotti" es sólo un seudónimo conveniente.

La novela original del mismo Jarth, de *Morrowind*, Danza del fuego, describe la historia en que Scotti se encontraba atrapado en el conflicto recurrente entre los khajiitas de Elsweyr y los bosmer de Bosque Valen, a lo que respondió con la manera de pensar típica de un burócrata con alguna autoridad dentro de su organización. Jarth, el autor ficticio de los libros, nunca ha estado en Ciénaga Negra, aunque afirma haber entrevistado a los viajeros imperiales de la provincia y garantiza que las descripciones son correctas.

Transporte y Economía

En la novela de Jarth, las carreteras se encuentran en tan mal estado que impide que los alimentos lleguen frescos a cualquier destino. El personaje principal, Decumus Scotti describe los productos que son "cereales, carne, y vegetación", de su caravana como "en varias etapas de descomposición". El Señor Vanech, administrador principal en el edificio Imperial de la Comisión, dice en la novela que "a pesar de las inversiones de escalonamiento de tiempo y dinero, el comercio a lo largo de las rutas sólo se vuelve más lento y más lento".

Los impedimentos para desplazamientos por carretera abundan; hay rápido crecimiento de hierbas que cubren importantes rutas comerciales tan pronto como son cortadas, los insectos, conocidos cariñosamente como Fleshflies, hacen estragos en la suave piel de los no nativos, y ríos que en temporada de inundaciones se elevan varios pies; y las bandas errantes de bestias Naga, asaltantes de caravanas.

La novela de Jarth es un deseo que encuentra únicamente con los Imperiales para que el comercio sea con base en la tierra, y la construcción de grandes complejos de plantación de escala, y es un deseo que no ha hecho mucho bien para sí mismo Ciénaga Negra. La novela termina con Scotti resolviendo muchas cuestiones relativas a los intereses imperiales de Ciénaga Negra, regresando del viaje a su forma histórica, en barco y dejando los esfuerzos imperiales para cambiar la economía de Ciénaga Negra de una orientada a la agricultura de subsistencia a una orientada en los cultivos de exportación. Como Jarth escribe, la situación es que "Ciénaga Negra simplemente fue, es y será siempre incapaz de mantener a gran escala, de cultivos economía de plantación".

Principales ciudades de Ciénaga Negra

Archon: Una ciudad situada en el sureste de la provincia. En el 187 CE, la Oyente Alisanne Dupre mencionó a Rasha, un Portavoz, sobre la posible reapertura de las instalaciones de los escamas sombrías en Archon. La propuesta fue rechazada por falta de recursos.

Gideon: Es una ciudad importante en Argonia. Fue fundada por los ayleids, y está en la sección occidental de Argonia, cerca de la frontera de Cyrodiil.

Lilmoth: Se describe como "el hogar de los Dark Tide", "sombrio y amenazante", impregnado de un "miedo natural", manteniendo "mucho por debajo de sus calles".

Remanso: Es una gran ciudad situada en el sur de Argonia donde muchos van para su entierro.

Rosa Negra: Se encuentra "cerca del bosque legendario de Murkwood".

Stormhold: Aparentemente esta entregado a la tensión, como es comprensible, debido a su "proximidad a las tierras Dunmer".

Thorn: Es una ciudad argoniana situada cerca de la frontera de Morrowind. Es la ciudad más nororiental de la Ciénaga Negra.

Vida Nativa

Ciénaga Negra en general tiene el clima de un pantano del sur, y la flora y fauna que estarían asociados con ese entorno. Cuenta Jarth sugiere un clima similar al de la vecina Blackwood, la región pantanosa al este de Leyawiin, aunque con una vegetación más densa y la vida silvestre menos hospitalaria. Los vecinos más prominentes de Ciénaga Negra son los Argonianos y el Hist.

Fauna

Wamasus o Wamasii, criaturas dragón, hombres león, Nagas, hombres cocodrilo, lagartos que habitan en los árboles, y serpientes aladas son algunas formas curiosas de vida indígena.

Jarth registro a Scotti ver lo que se llama Hackwings, que describió como "pájaros gigantes con largos picos de sierra, casi del tamaño del resto de sus cuerpos." Un compañero de viaje está escrito hablando de ellos. "Como todo en este lugar de perdición, que voy a comer si no mantenerse en movimiento. Beggars saltan hacia abajo y te dan un golpe desagradable, y luego volar y regresar cuando estás casi muerto por perder sangre." La narración dice que Scotti también se encuentra en Ciénaga Negra otras variedades de la vida exótica. Fleshflies, "de color de sangre, del tamaño de los insectos", que se alimentan con la carne humana, habitan Ciénaga Negra y Cyrodiil del sureste, donde deforman los rostros de los que tienen la mala suerte de ser atrapados por sus enjambres.

Ciénaga Negra es también el hogar de gusanos de raíces, estos gusanos de raíces son útiles para los viajeros, tragándolos enteros y llevando a los pasajeros a la corriente. Sus sistemas digestivos son aparentemente bastante lentos, y un viajero "podría vivir en el vientre de un gusano de la raíz durante meses".

Flora

Los ingredientes alquímicos de las plantas lenguas de dragón y el Helecho Somnalius son nativas de los Ciénaga Negra. La lengua del dragón es una hierba-helecho mortal al tacto. Gana su nombre de las hojas de color rojo fuego que rodean su florecimiento de oro. El Helecho Somnalius es verde claro y delicado, y se derrumba con cualquier toque. Tiene el efecto de fatigar a la criatura que lo inhala.

Hist

Se conoce relativamente poco sobre los Hist. Son árboles sensibles e inteligentes nativos de la Ciénaga Negra, que parecen estar conectados entre ellos a través de un sistema similar al de las colmenas de abejas. Se mencionan por primera vez y erróneamente en 2E 864, en la Guía de bolsillo del imperio, Primera Edición, Regiones Salvajes, donde está escrito lo siguiente: *"Los argonianos rara vez serán vistos fuera de su tierra natal, excepto una raza relativamente inteligente conocida como Hist"*.

Esta guía añade también que son *"repulsivos, pero suficientemente pacíficos para ser tolerados por los reinos y humanos, y pueden encontrarse como mucho en "Páramo del marillo"*. También se sugiere que los Hist son los "Árboles de Argonia" (hoy conocida como Ciénaga Negra). Esta última es la teoría más aceptada.

Biología

Se piensa que los Hist tienen una mente compartida o un comportamiento de colmena. Pese a ello algunos Hist han logrado librarse de este comportamiento y pensar por ellos mismos. En estos casos los Hist purgan al árbol rebelde. Es lo que le ocurrió al Hist de Lilmoth hace unos 300 años. El árbol que se encuentra en Lilmoth actualmente creció a partir de sus raíces.

Su savia tiene efectos alucinógenos en cualquier no-argoniano que la ingiera, provocando una alteración de la realidad y haciendo creer a quien la haya ingerido que todo el mundo es su enemigo y quiere atacarle. Solo los argonianos pueden ingerir la savia del Hist y experimentar todos sus efectos sin reacciones adversas.

Los Hist también parecen tener la habilidad de comunicarse telepáticamente con cualquiera que tome su savia. Se cree que todo argoniano es co-dependiente de los Hist.

Historia

Se cree que han existido desde el momento de la creación de Nirn, y esto ya ha sido confirmado por fuentes tales como la tercera edición de la guía de bolsillo del imperio, donde se afirma que, en lugar de los Aldmer o los nédicos, era probable que ellos fueran las formas originales de la vida en Tamriel. Como aparentes primeros habitantes de Nirn, que se cree que crearon la raza argoniana. Los Xanmeer fueron conocidos por plantar los árboles Hist, lo que pudo haber llevado a su gran número hoy.

En Cyrodiil, un grupo de mercenarios conocido como la compañía blackwood utiliza la savia de un árbol Hist para entregarse a la sed de sangre y la fuerza en la batalla. Este les produjo alucinaciones, y obligaron al Héroe de Kvatch a destruir el árbol.

Se cree que los Hist fueron capaces de profetizar la llegada de la crisis de oblivion y fueron capaces de llamar a la "gente" de nuevo a Ciénaga Negra. También se cree que eran capaces de coordinar la defensa de Ciénaga Negra y derrotar a las fuerzas de Mehrunes Dagon. Al parecer, también "condujeron al imperio hacia el mar, y arrasaron sus antiguos enemigos en Morrowind".

Religión y los Hist

Los Hist se supone que reverencian a Shitis, ya que él es el creador de todo lo que existe.

Los Argonianos de Ciénaga Negra adoran a este árbol singular e inteligente como un poder omnipotente que guía y crea sus almas. Aunque poco se sabe sobre la adoración de este árbol por los argonianos, se confirma que este representa el núcleo de la religión y la cultura argoniana. De hecho, las crías argonianas beben la savia de los Hist al nacer y durante su infancia.

Según la leyenda, cuando se consume la savia del árbol Hist da a la cría su alma, y cuando ese argoniano muere, su alma viaja de nuevo a su árbol Hist y se almacena hasta que otra cría del Hist y este le da su alma, es la creación de un ciclo del renacimiento.

Misterio

Se menciona además que, "los rumores y especulaciones abundan también en relación con el Hist, una especie de árbol de esporas gigante que crece en los pantanos más inaccesibles de Argonia. Algunos han sostenido que los nativos adoran a los árboles, mientras que otros afirman que los árboles son, de hecho, una raza sensitiva, más antigua que todas las razas del hombre y el mer".

No constan fuentes fiables que hablen de expediciones al centro de Argonia para dar credibilidad a estas afirmaciones, y los Argonianos modernos son reticentes a hablar de los árboles misteriosos.

Sobre los argonianos

Años de defender sus fronteras han hecho de los argonianos expertos en la guerra de guerrillas, y sus habilidades naturales hacen que se sientan en su elemento tanto en la tierra como en el agua. Han desarrollado inmunidad natural a venenos y enfermedades que han acabado con muchos exploradores y conquistadores de su región. Sus caras aparentemente poco expresivas ocultan una inteligencia reflexiva y muchos están versados en las artes arcanas. Otros confían en su sigilo gracias a su gran agilidad. En general son gente reservada y tardan tiempo en confiar en alguien, pero una vez lo hacen, son ferozmente leales y lucharán a muerte por aquellos a los que llaman amigos.

Aunque los argonianos parecen reptiles a primera vista, también exhiben cualidades anfibias: son capaces de respirar bajo el agua a través de unas pequeñas agallas tras sus oídos y se propulsan en el agua usando su cola.

A menudo se asume que los argonianos no poseen ni personalidad ni sentimientos; esto no es verdad, sino que sus caras no expresan los sentimientos como los hombres o los mer.

Su apariencia varía desde los más reptilianos hasta una apariencia casi humana. Esto parece ser decidido por la cantidad de savia de hist que ingieren en la ceremonia del día del nombre.

Historia

Los primeros registros históricos indican que las tribus argonianas ya estaban presentes cuando los aldmer comenzaron a explorar Tamriel. Una teoría no confirmada como verdadera afirma que según la leyenda, Akatosh quiso crear una raza con forma humanoide, como hicieron Arkay (con los hombres) y Dibella (con los mer), una raza humilde y fuerte, emparentada directamente con los dov (dragones). Así pues, cogió la sangre de su primogénito, Alduin, y creó a los argonianos. Estableció un juramento con ellos: Akatosh les defendería personalmente y nadie dominaría a ese pueblo, jamás, mientras siguieran el camino de los divinos y estuviesen unidos como nación. Pero posteriormente los argonianos adoraron más a los hist que a los divinos, y por tanto huyeron y perdieron su unión tras la batalla de Argonia.

Durante la primera era, los piratas comenzaron a usar Ciénaga Negra como base para atacar los mercaderes del este de Cyrodiil, llevando al imperio Alessiano a comenzar una campaña contra los piratas en el 1033 de la PE que los llevó a lo más profundo de la región, donde encontraron gran resistencia por parte de los argonianos, que a causa de los piratas desconfiaban de los extranjeros. Tras acabar con los piratas, las tropas imperiales se dieron prisa por marcharse.

Los argonianos no se plegarían ante el imperio hasta la batalla de Argonia en el 2811 de la Primera Era. Que comenzó con la Conquista de Argonia. El imperio Reman en realidad solo pudo gobernar la periferia de la provincia debido a lo peligroso del interior, usándola como prisión para los criminales demasiado peligrosos como para ponerlos en una celda. Durante el Interregno de la segunda era, una misteriosa y letal plaga conocida como gripe knahaten mató a casi cada raza no reptiliana en la zona.

Decir que Tiber Séptim conquistó Ciénaga Negra sería una exageración; logró hacerse con el control de las fronteras y las ciudades costeras, pero permaneció alejado del interior. Desafortunadamente para los argonianos, sus habilidades acuáticas los convirtieron en los esclavos perfectos para ciertas labores en Morrowind. Durante el Interregno, bandidos

comenzaron a vagar por la zona en gran número y tribus enteras fueron esclavizadas. En el 396 de la tercera era, durante el simulacro imperial, una revuelta de esclavos instigó la guerra Arnesianna entre Ciénaga Negra y Morrowind, resultando en la conquista de territorios por parte de los dunmer (e indudablemente más esclavos). Aunque la esclavitud estaba prohibida en el Imperio, los dunmer siguieron practicándola incluso tras unirse al imperio, debido al tratado firmado que les permitía mantener su autogobierno y costumbres ancestrales en su territorio. Finalmente fue abolida por el Rey Helseth.

La abolición de la esclavitud mejoró su relación con los dunmer, pero los argonianos nunca los perdonaron. Las consecuencias de la aparición del Nerevarino, junto con la desaparición de los dioses vivientes del Tribunal debilitaron a los dunmer, y los argonianos salieron reunificados, fortalecidos y más ambiciosos que nunca tras la resistencia An-Xileel, durante la crisis de olivion. Tras la erupción de la montaña roja, los argonianos aprovecharon para invadir el sur de Morrowind con gran éxito, hasta que fueron rechazados por el ejército de la casa Redoran, cerca ya de los límites noroccidentales con Skyrim; es decir, los argonianos devastaron casi la totalidad de Morrowind. Si bien los miembros de esta Casa lograron retener el fulminante ataque argoniano, actualmente no contarían con los recursos y el poder para sacar a los argonianos de Morrowind.

Según la teoría no confirmada los creados por Akatosh recibieron una nueva promesa de este, que, tras siglos de abusos y esclavitud, les prometió que no serían derrotados cuando se volvieran a unir como nación. De modo que los argonianos se han convertido en un estado potente y competitivo, siendo uno de los tres poderes actuales (a 200 de la cuarta era) en Tamriel, junto al imperio y el dominio de aldmer.

Religión

El panteón argoniano es desconocido para las demás razas, pero parece incluir a Shitis, y todos los argonianos nacidos bajo el signo de la sombra son entrenados como escamas sombrías. Adoran (o al menos respetan profundamente) a los hist.

Al contrario que los habitantes de Skyrim, que prefieren casarse con el amuleto de Mara, algunos argonianos se mantienen firmes a sus tradiciones de matrimonio. En Ciénaga Negra, es costumbre presentar al amante una banda de boda argoniana, que es fabricada por un miembro del consejo. Cada alianza es única y tiene un valor personal para el creador y para el que lo recibe; pero todos tienen características comunes, como que cada anillo tiene tres amatistas perfectas, que son usadas para representar a la pareja y a los hist, que es parte de todos los argonianos. Las dos amatistas de afuera representan a la pareja de argonianos y la del centro representa a los hist.

Las tribus están regidas por un rey que a menudo suele emplear los servicios de los Escamas sombrías para eliminar las amenazas a su gente.



Tribus

Los argonianos suelen vivir en tribus, cada una con sus costumbres y diferente apariencia.

Agacepo: La mayoría tienen morros alargados y su color varía entre el verde brillante y el naranja. Se les encuentra en el interior, cerca de los hist.

Arcano: Durante la época en la que otras razas trataron de crear campos de cultivo en Argonia, los arcanos se hicieron ricos y poderosos mediante la venta de esclavos de otras tribus, pero se fueron a pique cuando las demás razas se retiraron de la región.

Paatru: Descritos como con apariencia de sapo, viven en el interior.

Sarpa: Se les describe como "alados", pero no se sabe con seguridad si esto es literal o no.

Naga: Se dice que poseen enormes bocas repletas de afilados colmillos. Miden más de dos metros de altura y parecen más "serpentinicos" que otros argonianos.

Idioma

El jel es un idioma muy complicado de pronunciar, pero muy simple en su contenido. Este lenguaje no tiene sentido del tiempo, ni modo de expresar el pasado lejano o el futuro. Lo más parecido son frases que se refieren al pasado más cercano o el futuro más inmediato, pero el lenguaje se centra en el presente. El jel está compuesto por silbidos y otros ruidos difíciles (si no imposibles) de reproducir por otras razas, hasta el punto de que muy pocos no argonianos son capaces de hablarlo. Los argonianos lo describen como *"un idioma lo más cercano posible a la pureza"*.



Elsweyr: Tierra natal de los khajiitas, los hombres gato de Tamriel. También eran vistos como bestias salvajes, y por ello, al igual que los argonianos, también eran comúnmente esclavos.



Historia de Elsweyr

Elsweyr es el hogar de una antigua civilización que, comúnmente se cree, es anterior a la llegada de los mer y los humanos. Aunque esto sería difícil de verificar, se sabe que había cientos de ciudades en la provincia. Algunas de ellas han sido enterradas por las arenas del desierto noroeste; algunas han sido cubiertas por las junglas del sur; otras han sido destruidas por los humanos, elfos, y khajiitas. También se ha dicho que los khajiitas eran nómadas por todo Tamriel antes que otras criaturas. Se cree que los khajiitas fueron responsables de la extinción de los llamados hombres pájaro.

Primera era

Al parecer, los khajiitas ya habían desarrollado una civilización sofisticada, mientras que otras razas apenas comenzaban a descubrir la agricultura. Elsweyr se dividió en hasta dieciséis reinos, de los que el más notable fue el reino de Anequina, que se amplió en las denominadas conquistas de Anequina hasta que la llegada de la plaga Thrasiana en el 2260 PE devastó todo Tamriel.

Segunda era

Solo se sabe que los reinos de Anequina y Pellitine sobrevivieron intactos a esta catástrofe, y decidieron forjar una Alianza de Paz en ese momento, creando así una confederación unificada en el 309 SE. Durante la formación de esta nueva nación, es posible que se recordara un antiguo proverbio khajiita, que se basaba en la frase "la sociedad perfecta está siempre en otra parte", lo que da como resultado el nombre de la unión. Otra posibilidad es una referencia a Llesw'er, un paraíso prometido a los khajiita por Riddle Thar. Independientemente del origen específico del nombre, parece inspirar una sensación de optimismo que probablemente no esté respaldada por la realidad. En el 580 SE, Elsweyr se

unió a las Islas Estivalia y Bosque Valen para formar el meros dominio de Aldmer, una alianza cuyo objetivo era luchar para conseguir el control sobre Cyrodiil y el Trono de Rubí, anunciando así una nueva era de dominio elfo a través de Tamriel. Este objetivo nunca se logró, y el Dominio se disolvió más tarde. Al final de la Segunda Era, Elsweyr se incorporó al imperio de Tiber Séptim durante las guerras Tiber, en las que se introduce un nuevo período de relativa paz y estabilidad. Cuando el Simulacro imperial causó un debilitamiento de la influencia del Imperio, en Elsweyr los khajiitas se vieron envueltos en la guerra de los cinco años con Bosque Valen. Elsweyr triunfó en el conflicto y pudo reclamar ambas orillas del Río Xylo. Esta ganancia territorial fue negada más tarde debido a una reconciliación de la frontera de Elsweyr con el condado de Leyawiin, en Cyrodiil.

Tercera era

Después de la crisis de Oblivion, con que concluyó la tercera era y marcó el comienzo de la cuarta era, la provincia quedó desprotegida ya tras el fin del Imperio Septim, y Elsweyr aprovechó la oportunidad para independizarse en el 415 CE con el apoyo del Dominio de Aldmer, convirtiéndose en realidad en un estado títere de estos últimos. Entonces, los reinos de Anequina y Pellitine se restablecieron y se convirtieron en estados cliente de los Thalmor.

Geografía

En general, toda la región consiste en una zona bastante árida, a excepción de la parte sur, gracias a la influencia del océano. En esta zona puede crecer la vegetación permitiendo la instalación de plantaciones ilegales de azúcar lunar. Esta región tiene desiertos considerables, como el desierto de Anequina. En la parte más al norte de la región se encuentra la ciudad de Fluvia, la cual se encuentra situada en una colina cerca de una cascada. Es una ciudad con una gran capacidad defensiva debido a su aventajada posición. Al oeste está la ciudad de Duna, ubicada en el desierto de Anequina, que es castigado por numerosas tormentas de arena y sequías. En esta ciudad se encuentra el palacio que funciona como centro político de la región. Cerca de allí hay una zona de sabana donde habitan diferentes tribus de khajiitas. Más al sur, se encuentran las ciudades de Remanso de los Orcos y Corintio. En Remanso de los Orcos se puede encontrar una gran población orca. En la ciudad más austral, Senchal, se encuentra el puerto marítimo más grande de Tamriel, motivo por el cual es la ciudad económicamente más viva de la región. Dentro de los desiertos se encuentran antiguas ciudades dwemer que actualmente son usadas para los ritos funerarios de los khajiitas.



Sobre los khajiitas

Los reinos Khajiita existen desde mucho antes de la historia escrita. Durante el inicio de la Primera era existían 16 reinos compuestos por unas 20 especies de Khajiitas distintos que eran un ejemplo de cooperación y armonía comparados con las demás razas en la misma época. El poderoso Reino de Anequina en su mas alto esplendor durante las Conquistas de Anequina fue considerado el periodo mas prospero de los khajiitas. Plaga Thrasiana alteraría este equilibrio en 1E 2260, dejando solo dos reinos primarios, de Pellitine y el Anequina (Pa'alatin y Ne Quin-al en idioma Khajiita).

La provincia adoptaría el aspecto que conserva hoy en día en 2E 309 cuando Keirgo de Anequina y Eshita de Pellitine combinaron sus dominios dándole el nombre de Elsweyr. Esto desato una lucha entre clases ya que los habitantes de Anequina veían a Pellitine como un lugar de depravación y decadencia, mientras que los Khajiita de Pelletine pensaban que los norteños de Anequina eran unos bárbaros.

La paz se restauo gracias a Rid-T'har-ri'Datta un Melena (un líder espiritual) quien "otorgo a las clases igualdad a la sombra de las lunas, dividiendo su poder en concordancia con el baile de las dos lunas". Con esto estableció que ambos bandos de la sociedad Khajiita (los civilizados habitantes del sur gobernados por sus nobles y las tribus nómadas del norte bajo el mandato de sus jefes) se intercambiarían el control de los territorios según las fases de las lunas Masser y Secunda, muy reverenciadas entre los Khajiita.

Los términos de estas medidas, conocidas como el Riddle'thar, serían supervisadas por los Melenas en una especie de velada dictadura. La eficacia de este liderazgo varia de un Melena a otro y esto llevo a los Khajiita algunas batallas durante la Tercera era. En la crucial guerra de los cinco años.

Consiguieron un periodo de paz y prosperidad bajo el gobierno imperial, pese a algunas rebeliones. Durante la tercera era y la cuarta era, bajo el dominio del imperio Septim

En 4E 98 las lunas Masser y Secunda desaparecieron, haciendo cundir el pánico y la disensión entre la población. Cuando las lunas reaparecieron dos años más tarde y los Thalmor anunciaron que habían hecho uso de una magia muy antigua para traerlas de nuevo, los Khajiit los alabaron como sus salvadores. En 4E 115 el apoyo popular hacia los Thalmor llevo a una rebelión contra el gobierno imperial en Elsweyr y el restablecimiento de los antiguos reinos de Anequina y Pelletine como estados subordinados a los Thalmor.

Fisiología

Fisiologicamente los Khajiita difieren de las razas humanas y élficas no sólo en su estructura ósea (tienen cola y en algunas formas son digitígrados, es decir, caminan sobre la punta de sus dedos) y su piel (poseen una capa de pelaje) sino en su metabolismo y digestión también. Los Khajiita, junto con los Argonianos y los Imga son conocidos como las "razas bestiales" del imperio, debido a su naturaleza parte humanoide parte bestial.

No esta claro si la unión entre los Khajiita y otras razas daría algún fruto, pues no hay casos documentados acerca del tema. Las diferencias en el aspecto y comportamiento de los Khajiita a menudo llevan a algunos intolerantes de otras razas a despreciarlos.

Sociedad

El Melena, el líder no oficial de los Khajiitas, no solo es otra "especie" de Khajiita, sino que es único. La tradición cuenta que solo puede haber un Melena vivo al mismo tiempo, ya que es un único individuo que se va reencarnando en otro cuerpo cuando muere. No se ha confirmado la veracidad sobre la reencarnación, pero nunca se ha registrado que varios Melenas compitieran por el poder. Los Khajiitas se separan en dos tipos de estilo de vida:

Las ciudades de las junglas y cuencas de los ríos del sur de Elsweyr, que tienen antiguas tradiciones comerciales, una estable aristocracia basada en la exportación de arroz de sal (un vegetal comestible que crece en las orillas fluviales) y azúcar lunar, así como una prolífica cultura artística.

Las diversas tribus nómadas de orgullosos Khajiitass que residen en los secos paramos y sabanas del norte, donde agresivos y territoriales saqueadores se unen de vez en cuando a un único jefe de guerra.

De entre todos los Khajiitas las más poderosas son las Madres de los clanes. Son ellas las que controlan la recogida y el refinamiento del azúcar lunar, lo que las convierte en una fuerza muy influyente en la sociedad.

Arquitectura Khajiita

Los Khajiitas se refieren al azúcar lunar como "luz de luna cristalizada atrapada en las cristalinas aguas del mar de Topal y lavada en las plantaciones de caña de azúcar en el bosque Tenmar bajo la supervisión de Hermorah y creen que consumiéndola están consumiendo una pequeña parte de las almas eternas de los dioses de las lunas, Jone y Jode.

Consumirla los conduce a un estado de éxtasis y dejadez, poblando las calles de temblorosos adictos. Pese a lo adictivo del azúcar lunar, es una parte importante de la vida de los Khajiit y la principal exportación de Elsweyr donde se pasa de contrabando a otras regiones refinada o sin refinar. Esto ha conllevado la aparición de prospero mercado negro y se dice que uno le puede comprar cualquier cosa a un Khajiit.

Este aprecio por el azúcar lunar le ha hecho desarrollar gran gusto por los dulces; caramelos, tartas, puddings, y carnes endulzadas son las bases de la dieta Khajiit, todo ello aderezado con azúcar lunar. Esta relación entre la religión y la practica es mas compleja de lo que parece. Según las leyendas, los Khajiit y sus deidades están unidos a la Red lunar que separa Mundus de Oblivion y mantiene a los Daedra fuera de Nirn.

El típico Khajiita (al menos los bípedos) suele llevar un amplio chal de colores chillones conocido como Budi para protegerse la cabeza del duro sol de Elsweyr, así como una camisa que se abrocha por la parte derecha mediante cuerdas, procurando no mostrar el torso, ya que se considera ofensivo y de mal gusto. En la batalla, suelen usar armaduras medias de cuero superpuestas con placas metálicas lacadas y muy bruñidas. Suelen preferir cascos de cuero, pero aquellos que pueden permitírselo suelen llevarlos de plata tallada.

Además, se suelen adornar con joyería, amuletos y en ocasiones hasta plantas como la Belladama. Sus tatuajes suelen tener un profundo significado religioso y cultural, ya que suelen representar a su raza, su tribu y los dioses que veneran. A lo largo de su historia los Khajiitas han tenido que tomarse su defensa muy en serio, en especial para defenderse de la esclavitud por parte de los Dunmer. La mayoría prefieren usar sus afiladas garras retráctiles como armas mediante varias formas de artes marciales Khajiitas como el

Colmillo Goteante, el Colmillo Susurrante o el Rawlith Khaj, pero muchos han dominado el arte del sable, la cimitarra, la daga y el arco largo. Los nombres de los hombres a menudo suelen incluir un prefijo que indican su estatus en la vida (por ejemplo, Do' delante del nombre indica que es un guerrero). Ponerse dos prefijos suele ser considerado como muestra de ignorancia o excesivo orgullo.

Aunque se ha especulado con ello, se desconoce si los Khajiit están relacionados de alguna forma a los Po'tun (ahora conocidos como Ka Po'tun) los hombres felinos de Akavir o con los Lilmothiit, una raza vulpina (con aspecto de zorro) que una vez habitó la Ciénaga Negra.

Religión

Alkosh es el primer gato según la religión Khajiita.

La sociedad Khajiita esta liderada por las misteriosas figuras conocidas como "Madres del clan" que se encargan de la divulgación de los mitos y leyendas entre los suyos. En el principio los Khajiitas creen que la vida creó a dos hermanos de camada Ahnurr y Fadomai, y que estos crearon al primer felino, Alkosh. A Alkosh se le otorgo la tutela del tiempo, y su nacimiento motivo a Ahnurr y Fadomai para crear más vida con la que poblar el mundo, así que crearon a Khernathi, guardián de los vientos; a Magrus, guardián del sol; Mara, guardiana del amor y a Stendarr, guardián de la piedad. Con el tiempo, Fadomai dio a luz a Hermorah de las mareas, Hircine del hambre, Merrunz de la destrucción, Mafala de las madres del clan, Sanguine de la sangre y la vida, Sheogorath de la locura y muchos otros. Pese al parecido y la pronunciación similar, los Khajiitas mantienen que sus dioses no tienen nada que ver con los de los panteones extranjeros, y que su versión del génesis es la verdadera.

Ahnurr decidió dejar de tener hijos, sin embargo Fadomai fue persuadido por Kernathi (que había crecido solo en el reino de los vientos) para alumbrar a más hijos, y así fueron creados Nirni con sus majestuosas arenas y exuberantes forestas, y Azura, el amanecer y el atardecer, así como las lunas y sus fases. Ahnurr se enfureció por esto y la golpeó. Fadomai, temiendo por su vida y la de sus hijos, se ocultó en la gran oscuridad y allí dio a luz a su ultimo hijo, Lorkhaj. Al haber nacido en la gran oscuridad, los Khajiitas creen que el corazón de Lorkhaj estaba repleto de oscuridad, y esto hizo que la oscuridad cobrara conciencia y se convirtiera en Namiira.

En la oscuridad, rodeada por sus hijos, Fadomai se dio cuenta que su muerte estaba cerca y puso a las lunas Jode y Jone en el cielo para guiar a sus hijos y protegerlos de la ira de Ahnurr. Dio a Nirn su mayor regalo, proclamando que daría a luz a tantos hijos como tuvo Fadomai. Nirni se alegró ya que Azurah, con la que discutía constantemente no recibió nada. Protegidos por la Red lunar, todos los hijos de Fadomai se fueron excepto Azura.

En el silencio y el vacío producido por la partida de los dioses, Azurah se acercó a su madre y esta le dio su regalo en forma de tres secretos: le pidió a Azurah que cogiera a algunos hijos de Nirni y los convirtiera en las mas rápidas, inteligentes y bellas de las criaturas y las nombrara Khajiitas; segundo, debían ser creados para ser los mejores escaladores, para poder escalar los vientos de Khernathi y enderezar las lunas para que estas nunca se desviaran; por último, debían ser los mejores embusteros, capaces de esconder su verdadera naturaleza a los demás. Tras esto, Fadomai murió.

Nirni se acercó a Lorkhaj, al que le pidió que creara un hogar para sus hijos; tras crearlo, la oscuridad en su corazón hizo que engañara a sus hermanos para atraparlos en su creación junto con Nirni. Algunos consiguieron escapar convirtiéndose en las estrellas, y aquellos que se vieron atrapados castigaron a Lorkhaj, arrancando su corazón y ocultándolo en las profundidades de Nirni. Así, en el mundo creado por Lorkhaj, Nirni dio a luz a sus hijos que fueron muchos, pero sus más amargas lágrimas fueron para sus favoritos (la gente de los bosques) quienes no sabían mantener su forma adecuada. Entonces llegó Azurah y la consoló, cogiendo a algunos entre la gente de los bosques poniéndolos en desiertos y bosques donde les cambió con muchas formas, una para cada propósito que pudieran tener, les enseñó los secretos que le fueron confiados y los vinculó a la Red lunar. El primer secreto fue oído por Y'ffer, que le contó a Nirn lo que Azurah estaba haciendo. Como represalia por sus hijos perdidos, Nirn hizo a los desiertos calurosos y sus arenas mordaces, y llenó sus bosques de agua y veneno. Para separar a sus hijos de los de Azurah, permitió a Y'ffer cambiar a algunos de sus hijos para que siempre fueran elfos y los llamó Bosmer. Desde ese momento entre ambos (como ocurre con sus creadores) se creó gran animosidad entre ellos.

Algunos eruditos imperiales creen que los Khajiitas pueden descender de una raza de grandes felinos de las regiones desérticas de Nirn basándose en las cartas de Topal el Timonel, el primer aventurero Aldmeri conocido (que dio nombre al mar de Topal), en las que se refería a una raza de felinos tanto cuadrúpedos como bípedos:

*"Los gatos-demonio de cuatro y dos piernas corrieron a lo largo del río,
con la vista de sus ojos verdes fijada en el barco,
bufando, siseando y rugiendo con furia"*

Sin embargo, esto es discutible, ya que Pelinal Descarga Blanca acabó con cientos de Khajiitas ya que creyó que eran otro tipo de Ayleid, dado que tenían gran similitud con los elfos. Esto ha hecho surgir la teoría (sin confirmar) de que podrían descender de los elfos.

Las almas khajiitas si eran devotas al camino de las lunas eran llevadas a un plano conocido como Llesw'er el paraíso para los khajiitas prometido por Riddle'Thar.

Morfología

Las lunas de Nirn, Masser y Secunda.

Los Khajiitas están vinculados a la Red lunar, una misteriosa fuerza nombrada ja'Kha'jay en su idioma. La Red lunar determina el aspecto que el Khajiita desarrollara en su vida dependiendo de las fases de Masser y Secunda en el momento de su nacimiento. Aunque al nacer todos son similares, en cuestión de semanas ya empieza a revelarse su futuro aspecto. Aunque en el momento de su nacimiento son más pequeños que un bebé humano o élfico, los Khajiitas crecen más rápido. Se rumorea que hay más de veinte formas distintas de Khajiitas, pero hasta la fecha solo hay datos de las siguientes, ordenadas según las fases de las lunas:



Masser: Luna nueva

Suthay

Estado de Secunda: Luna nueva

Los Suthay son ligeramente más pequeños que un hombre, y son digitigrados (caminan sobre los dedos, como los perros).

Suthay-rath

Estado de Secunda: Menguante

Estos Khajiitas son los más comunes fuera de Elsweyr, y los que podemos ver en los juegos como Oblivion y Skyrim.

Ohmes

Estado de Secunda: Llena

Carecen de cola, apenas tienen pelaje y sus rasgos son más humanoides, hasta el punto de que se les puede confundir con un Bosmer. Algunos tienden a tatuarse la cara para parecer más felinos. Se les suele enviar como diplomáticos por su parecido con otras razas.

Ohmes-rath

Estado de Secunda: Llena

Se parecen a los Ohmes, pero son más grandes y tienen cola, así como algo de pelaje corporal.

Masser: Menguante

Tojay

Estado de Secunda: Nueva

No se sabe mucho de ellos excepto que viven en el bosque Tenmar.

Tojay-rath

Estado de Secunda: Menguante

Lo único que se sabe es que son más grandes que los Tojay.

Cathay

Estado de Secunda: Llena

Parecidos a los Suthay-rath, aunque algo más altos.

Cathay-rath

Estado de Secunda: Creciente

Se les conoce como los hombres-jaguar, son de gran tamaño y más fuertes que los Suthay. Se dice que son guerreros brutales y por ello la guardia del Melená y las guardias palaciegas suelen componerse de los más grandes entre los Cathay-rath.

Masser: Llena

Phamar

Estado de Secunda: Nueva

Son cuadrúpedos y tienen el tamaño y aspecto de un tigre.

Phamar-rath

Estado de Secunda: Menguante

Como los Phamar, pero más grandes y fieros.

Senche

Estado de Secunda: Llena

Son felinos cuadrúpedos del tamaño de un caballo (se le describe con la altura de un Altmer y veinte veces su peso). Se les suele emplear como montura.

Senche-rath

Estado de Secunda: Creciente

Más grandes y lentos que los Senche, con un cuerpo más corto y piernas más rectas. Se dice que tienen dos veces el tamaño de un Altmer y pesa más que cincuenta juntos. También se les emplea como montura de guerra y los Imperiales los conocen como "gatos de guerra".

Masser: creciente

Dagi

Estado de Secunda: Nueva

Viven en los árboles del bosque de Tenmar. Son pequeños y ágiles y se pueden encaramar a las ramas más altas donde ni los Bosmer pueden llegar. Tienen una afinidad natural con la magia y son capaces de lanzar hechizos.

Dagi-rath

Estado de Secunda: Menguante

Excepto que son más grandes que los Dagi, poco se sabe de ellos.

Alfiq

Estado de Secunda: Llena

Son cuadrúpedos, ágiles y muy similares a un gato domestico. Aunque pequeños, son muy inteligentes y pueden entender lo que se les dice, pero no pueden hablar. Tienen la habilidad de lanzar hechizos.

Alfiq-rath

Estado de Secunda: Creciente

Lo único que se sabe es que son más grandes que los Alfiq.

Melena

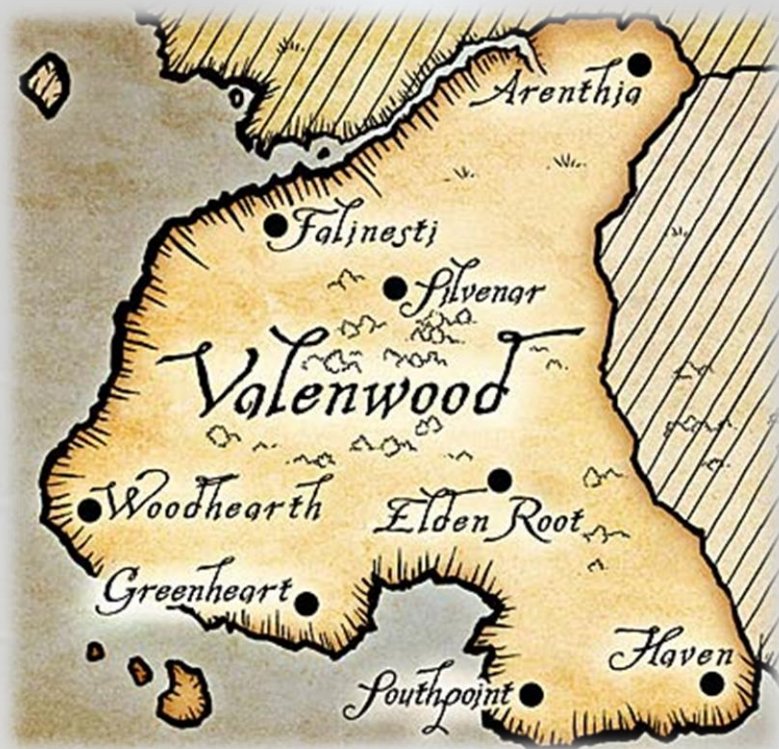
Un Melena solo puede nacer durante el raro alineamiento de las lunas cuando, de acuerdo con las leyendas, una tercera luna aparece en el cielo. Antiguamente, los Khajiitas se afeitaban sus propias melenas y trenzaban sus cabellos para que el Melena las incorporara a la suya propia a modo de ofrenda y respeto. A medida que crecía la población este ritual se hizo impracticable, pero aun así todos los Khajiitas se afeitan la melena como símbolo de respeto hacia el Melena. Hoy en día, el Melena sigue llevando las trenzas de su tribu, así como las de su guardia de honor - lo cual incluye a cientos de Khajiitas. De hecho, su melena pesa tanto que no se puede mover sin ayuda y viaja en un palanquín transportado por Cathay-rath.

Lenguaje Khajiita o Ta'agra

Estas son algunas palabras conocidas:

- **Jo:** Mago
- **Dar:** Ladrón
- **Do:** Guerrero
- **M o Ma:** Niño, aprendiz. También significa virgen.
- **J, Ji o Ja:** Soltero, joven adulto. También significa inexperto.
- **S:** Adulto.
- **Ra o Ri:** Implican un alto estatus, siendo Ri un título honorífico usado por líderes y gobernantes.
- **Dro:** Abuelo, también se usa como símbolo de respeto.
- **Khaj:** Desierto
- **-iit:** Se usa para señalar donde vive o a que se dedica uno.
- **Va:** Ser (verbo).
- **Rabi:** se usa para definir propiedad, y también es un tipo de camisa que llevan los Suthay-rath.
- **Thjizzrini:** Significa "conceptos estúpidos" y es la definición mas cercana que el Ta'agra tiene para la palabra "reglas"
- **Ri'sallidad:** Significa "mártires" pero solo en los casos en los que estos sean honorables.
- **Vaba:** Es.
- **ja-Kha'jay:** Red lunar.
- **Renrij:** Dependiendo del contexto, puede significar escoria, mercenario o desterrado.
- **Krin:** Sonrisa, risa o carcajada.

Bosque Valen: Tierra natal de los elfos del bosque, bosmer en élfico, significa “gente de los árboles”.



Bosque Valen es conocida por sus grandes extensiones de densos bosques subtropicales, ya que esta zona recibe fuertes lluvias tropicales que hacen posibles este tipo de flora. La mayor parte de estos bosques están deshabitados, ya que toda la población vive en las ciudades. Las grandes poblaciones se encuentran cerca de la costa, y están conectadas a las ciudades interiores por estrechos senderos. Además, el país está habitado por grandes árboles gigantes transhumantes que sirven de casa para muchos de sus habitantes. Esta zona es considerada como *el Jardín de Tamriel* por su abundante flora. Algunas plantas alcanzan los tres metros de altura y poseen unas flores muy apreciadas en alquimia por los lugareños.

Historia de Bosque Valen

En la *guía de bolsillo del imperio* se afirma que Bosque Valen antes de los mer fue habitada por un sinnúmero de criaturas, como centauros, minotauros, gigantes, basiliscos e inteligentes simios; antes que los aldmeri llegaran a este bosque. Como todo ser vivo, los aldmeri que llegaron a Bosque Valen tuvieron que adaptarse a su nueva vida en ese entorno hasta convertirse en los bosmer actuales. Con la ayuda de Yffre a adaptarse, los bosmer lograron su evolución y por ello, los elfos prometieron no dañar la naturaleza.

Primera era

El primer rey bosmer que inició la Dinastía Camoran fue el rey Eplear, que fue un gran gobernante vinculando a los bosmer con la naturaleza y dando cobijo a razas extranjeras como los ayleid.

Creían en Y'ffre, el dios del bosque, y por él decidieron abstenerse de matar, injuriar o comer cualquier tipo de vegetación. Esta promesa fue conocida como el pacto verde.

En el 340 PE dieron también la bienvenida al imperio haciendo un tratado comercial. Con la intensificación de las guerras, el reino de Bosque Valen asesinó a Borgas, el rey de Skyrim, el cual quería declararle la guerra a Bosque Valen, poniendo a los nórdicos en estado de agitación durante casi 50 años. Cuando la emperatriz Herta accedió al trono se intensificó el conflicto existente entre Bosque Valen y Cyrodiil.

En el 2714 PE, Bosque Valen, ya debilitado por la guerra y una plaga sload desde Thrass, fue tomada por Cyrodiil, cayendo la dinastía Camoran e imponiéndose el imperio Reman; el Imperio dio independencia a cada ciudad de Bosque Valen y elevó la categoría de las ciudades de Falinesti, Silvenar, Refugio, Archen, Raíz de Elden y Hogar del Bosque de puestos de comercio locales a poderes con su propio derecho para que no se pudieran unir contra Cyrodiil. Los bosmer eran leales al Imperio hasta que el último potentado akaviri murió en 430 SE.

Segunda era

Tras la caída del segundo imperio de Reman en 2E 430, la dinastía Camoran trató de restablecerse en el poder debido a las diferencias culturales de cada ciudad. Entonces los bosmer trataron de iniciar una guerra contra otro pueblo, como los khajiitas del este o los colovianos de Cyrodiil. Sin embargo, distraídos por sus constantes peleas fueron atacados y derrotados por los maormer de Pyandonea.

En esta era, Bosque Valen se unió dos veces con sus vecinos altmer para formar tanto el Primero como el segundo dominio de aldmer. Con el Primero concurrieron en la guerra de los tres estandartes junto a altmers y khajiitas cuando el príncipe daedra Molag Bal atacó Tamriel y quiso apoderarse de la Ciudad Imperial; mientras que el segundo se formó durante la guerra civil camorana para apoyar al rey Anaxemes contra los otros pretendientes al trono.

Tercera era

Bosque Valen entró en la Tercera Era en un periodo de paz y prosperidad tras haber unido sus fuerzas a las de la Isla Estivalia formando el dominio de aldmer, y adoptaron un nuevo gobierno llamado thalmor que reinó hasta los últimos años de la segunda era. Poco después llegaría Tiber Séptim para absorber Bosque Valen en su imperio durante las llamadas guerras Tiber, aunque permitió a los bosmer conservar sus gobiernos estatales y a un rey camorano. Se implicaron en la guerra del diamante rojo, junto con las provincias de Páramo del Martillo, Isla Estivalia, Elsweyr, Ciénaga Negra y Skyrim, aunque no se menciona explícitamente en qué bando lucharon; es probable que fuera en ayuda del emperador Céforo I. Sin embargo, la guerra dejó Bosque Valen intacto.

En el 249 TE apareció un usurpador del trono Camoran conocido como Haymon Camoran, realizando ataques mortales a Bosque Valen durante ese año. En el 251 TE, el Usurpador Camorano conquistó todo Bosque Valen y luego continuó guerreando hacia el norte, donde fue derrotado por el barón Othrok de Dwynnen en el 267 TE. En 395 TE estalló la guerra de los cinco anillos, en la que Bosque de Valen y Elsweyr se batieron en combate, y en la que finalmente, en 399 TE, Elsweyr salió victorioso. Durante la guerra del dominio azul, muchas islas costeras de Bosque Valen fueron conquistadas por parte de los altmer.

Religión

El dios mayor en la cultura bosmer es Y'ffre. El resto del panteón bosmer está compuesto por las deidades de: Auri-El, Arkay, Z'en, Xarxes, Baan Dar, Mara, Stendarr, Lorkhan, Hermaeus Mora, Jone y Jode.

Y'ffre

Es conocido como la deidad del bosque y de la canción, es el dios más importante dentro de la cultura bosmer. Se dice que en el inicio del mundo todo era un caos, animales se convertían en plantas, hombres en animales y viceversa; entonces Y'ffre estableció las leyes de la naturaleza y los mortales lograron vivir en su nuevo mundo.

Auri-El

Auri-El o literalmente "Rey de los aldmer", Auri-El es el alma de Auri-El, y es comúnmente visto como el jefe de la mayoría de panteones Aldmeri. Muchos altmer y bosmer afirman que son originarios de Auri-El. Tomó parte en la creación del plano mortal e hizo que los mer no se unieran al plano espiritual para siempre, haciendo que sus armadas batieran contra Lorkhan.

Z'en

Es conocido como la deidad del trabajo o del comercio, esta deidad suele ser relacionada con los argonianos y los akaviri. Fue posiblemente traído a Bosque Valen por marineros kothringi. Esta deidad está relacionada con el aedra Zenithar.

Razas del Bosque Valen

La raza humanoide principal autóctona de Bosque Valen son los bosmer, aunque existen muchas otras razas de hombres bestia y otras criaturas.

Bosmer.

Imga: son una raza de simios inteligentes que viven en lo profundo de los bosques de Bosque Valen.

Lugares importantes

Falinesti: Es la ciudad andante donde habita el rey bosmer. Es una ciudad formada por árboles trashumantes que llevan las casas encima, con los que se usó magia antigua para darles vida. El trono Camoran se encuentra en las ramas superiores, donde hay numerosas residencias naturales, a las que los bosmer tienen que escalar para poder llegar. No es muy común la presencia de humanos ya que no pueden resistir el ambiente.

Arenthia: Es una ciudad al noroeste de Bosque Valen, en la frontera con Cyrodiil y Elsweyr. Es conocida por ser el lugar donde el Usurpador Camorano inició su conquista.

Raiz de elden: Es una ciudad ubicada al sureste-centro de Bosque Valen, al norte de punta del sur. Es el hogar del árbol elden, un árbol enorme y antiguo que se cree que es el árbol de origen de todo Bosque Valen. Fue la capital del primer dominio de aldmer.

Refugio: Es una ciudad importante al sur de Bosque Valen, cerca de la frontera de Elsweyr. Inicialmente esta ciudad era un puesto comercial, pero luego de que Bosque Valen fuera absorbido por Cyrodiil, le dieron mayor independencia a Haven, haciendo que creciera enormemente.

Hogar del bosque: es una ciudad al suroeste de Bosque Valen y la capital de la región sombra verde. La ciudad fue construida por el imperio para usarla como puesto de avanzada y así facilitar el comercio con los bosmer. Luego de varios ataques violentos a la ciudad, se llegó finalmente a una paz con el pacto verde. Se creó un asentamiento bosmer junto a ella, aunque con el tiempo la arquitectura natural bosmer reemplazaría a los edificios imperiales. A medida que los bosmer asentaban su lugar en el Imperio, el control de la ciudad fue cedido gradualmente de nuevo a la cultura bosmer autónoma.

Arboleda de elden: es la arboleda donde se encontraba una de las piezas del bastón del caos antes de que el campeón eterno las recuperara.

Sobre los Bosmer

Los Bosmer proceden de Bosque Valen, una provincia del suroeste de Tamriel. Se les suele conocer como elfos del bosque, pero ellos se llaman a si mismos bosmer o boiche. Los bosmer rechazan las rígidas tradiciones de los Altmer, prefiriendo una existencia mas en armonía con su entorno y sus criaturas salvajes. Suelen ser mas ágiles y rápidos que los demás elfos, haciéndolos aptos para ser exploradores o ladrones.

Son los mejores arqueros de Tamriel e incluso se rumorea que podrían haber inventado el arco. Tienen varias aptitudes innatas, como el poder influir en algunas bestias salvajes o una habilidad casi camaleónica para ocultarse en zonas boscosas. Como parte del pacto verde, suelen ser carnívoros ya que no pueden dañar la vegetación del Bosque Valen (aunque no tienen inconveniente en comer vegetales importados ni en usar madera de fuera de su región).

Historia

Hubo un grupo de ehlnofeys quienes no controlaban su forma corporea, a lo que pidieron ayuda a el primer et'ada quien dio forma a Nirn, Yffre, este les dio su bendición a cambio de que cumplieran con una norma, el pacto verde, mientras que otro grupo se convertiría en Khajiitas por otro modo... Con el tiempo, se unieron bajo el liderazgo del rey Eplear que unificó Bosque Valen y fundó la dinastía Camoran, comenzando así la primera era. Hicieron un pacto formal de comercio con el Imperio Alessiano en el IE 340 que solo duro unas décadas antes que fuese invalidado por las continuas escaramuzas con Colovia. Después de que la población bosmeri fuera diezmada por la plaga Thrassiana en IE 2417, fueron absorbidos por el Segundo Imperio.

El Imperio dividió el poder en Bosque Valen en varios distritos para evitar que se unieran en su contra. Con la caída del Imperio en 2E 430 los distintos distritos empezaron a guerrear entre si y los piratas Maormer consiguieron establecerse en algunos puntos de la costa que utilizaban en sus incursiones contra Estivalia. Para asegurar sus fronteras, los Altmer usaron un pacto ancestral y las invasiones colovianas como excusa para invadir Bosque Valen y establecer el Domino Aldmeri en 2E 830.

En ese momento aparecieron los Thalmor que pacificaron Bosque Valen hasta que el dominio fue absorbido por el Tercer Imperio liderado por Tiber Septim. Los Camoran, volvieron a hacerse con el poder y consiguieron la paz durante 250 años. En 3E 249, un pretendiente al trono de los Camoran (el usurpador camorano) lideró un ejercito de no-muertos y mercenarios que trajeron la destrucción sobre Bosque Valen y la mayoría de la

costa oeste de Tamriel desatando la Guerra del Usurpador hasta que fueron detenidos en 3E 267. En la Tercera Era se enfrentaron con los Khajiitas en la denominada Guerra de los Cinco Años. Desde entonces, los Bosmer se han vuelto aislacionistas, se han apegado mas a sus costumbres tradicionales y recelan de cualquier autoridad central, dando lugar a que estén divididos entre si impidiendo una defensa eficaz de sus territorios.

Sociedad

El Pacto Verde con el dios del bosque Y'ffre (el espíritu del ahora), es un acuerdo donde los Bosmer prometieron no dañar o comer la vegetación de Bosque Valen a cambio de la protección de Y'ffre. A causa de esto, los elfos del bosque han averiguado cómo destilar y fermentar leche y carne para realizar distintas bebidas alcohólicas.

Los Bosmer también suelen adorar a otros dioses como Baan Dar, a los dioses de las lunas Jone y Jode y a los divinos, así como al daedra Herma-mora (Hermaeus Mora).

Su sociedad se suele dividir en tribus independientes entre si. Los elfos de bosque siempre han estado dispuestos a defenderse de las agresiones extranjeras. Sin embargo, son una de las razas mas pacificas de Tamriel, y nunca han instigado la guerra contra otras naciones, aunque han sido acusados en ocasiones de reaccionar exageradamente ante cualquier conflicto en su territorio. Nunca han forjado una verdadera alianza con otras naciones, ya que los rituales caníbales y su dificultad para adaptarse a otras culturas han generado cierta desconfianza. Sin embargo, mantienen el intercambio y comercio con las demás naciones, pues necesitan importar madera y otros productos vegetales debido al Pacto Verde.

Los Bosmer valoran y aprecian la diversidad y las demás razas son bienvenidas en Bosque Valen. Algunas leyendas aseguran que los bosmer solían casarse con humanos. Coexisten con los Imga, una raza de primates que tienen en gran estima a los Altmer. Suelen aceptar de buen grado a los inmigrantes: aceptaron a los esclavos huyendo de los Ayleid y luego a los Ayleid huyendo de los esclavos. Muchos extranjeros visitan Falinesti, la maravillosa ciudad situada sobre un árbol errante (aunque los últimos informes indican que se ha enraizado misteriosamente). Últimamente se rumorea que ha aparecido un profeta llamado el precursor que promete las bendiciones de Y'ffre a aquellos fieles devotos.

Canibalismo

Aunque los bosmer son reacios a hablar de sus rituales caníbales se dice que solo se suelen realizar estos rituales con enemigos que han mostrado valor y habilidad en combate, y el ritual debe realizarse antes de que pasen tres días desde el fallecimiento. En el ritual aquel que abatió al enemigo y su familia consumirían parte del cadáver.

La excepción a este tipo de canibalismo se da durante la cacería salvaje.

La cacería Salvaje

La cacería salvaje es una habilidad mágica inherente a todos los bosmer. Se produce mediante un ritual llevado a cabo por un gran numero de bosmer, transformándolos en una horda de salvajes bestias sobrenaturales para cumplir un objetivo. Estos monstruos comienzan una estampida cambiando de forma constantemente matando y devorando a todos aquellos en su camino hasta alcanzar su objetivo. Cuando al fin han cumplido su propósito estas bestias se vuelven contra si mismas en una "orgía canibalística".

Isla Estivalia: Tierra natal de los altos elfos, o altmer, que en élfico significa “gente superior”. Su capital es la ciudad de Alinor, donde se encuentra la Torre de cristal.



Es una tierra de clima cálido en permanente florecimiento, llena de colores y abundante de flora y fauna. Consta de tres islas, Estivalia, Auridon y Artaeum; aunque esta última, hogar de los Psijic, fue sacada por medio de una magia desconocida para la mayoría de los mortales de Nirn y llevada a algún otro plano del que poco se sabe. Por ello son muy pocos los que han conocido o pisado Artaeum.

En la isla principal, Estivalia, se encuentra una de las estructuras más antiguas de Tamriel, la torre de cristal, que estaba ya allí cuando llegaron los primeros aldmer y por tanto no se sabe quién pudo construirla. Se sabe que esta torre funciona como una especie de pilar de todos los planos de Nirn, ya que existe paralelamente en todos ellos.

Historia de Isla Estivalia

Origen y primeros asentamientos

La Isla Estivalia es el hogar tradicional de los altmer o altos elfos y el posible lugar de la primera raza mer descendiente de los aldmer. Estas tierras no fueron muy exploradas por los embajadores del Imperio. La ciudad de Remanso de las Nubes es una de las más antiguas de Tamriel, sin que se sepa con exactitud cuándo fue fundada.

Era Merética

En la Era Merética, el profeta Veloth dirigió a una parte del pueblo altmer de la Isla Estivalia a la búsqueda de la tierra prometida en Morrowind, desde ese momento conocido como Veloth y sus seguidores fueron conocidos como los chimer, aunque todo fue una manipulación del príncipe daedra Boethiah, al que se opuso el campeón élfico Trinimac; sin embargo, este fue derrotado y comido por Boethiah, que tras digerirlo dio lugar a Malacath, transformando también a sus seguidores en los primeros orsimer.

Segunda era

Durante la guerra de la alianza, alrededor del 582 SE, se formó el dominio de aldmer conjuntamente a los bosmer y khajiitas, con el objetivo de disputar a las otras dos alianzas los restos del imperio y el trono de rubí. Gran parte de las movilizaciones llevadas a cabo por el Dominio de cara a esta guerra tuvieron lugar en Auridon, que a cambio utilizaron los maormer de Pyandonea para realizar ataques y tratar de invadir las islas.

Poco después, la reina Ayreen hizo público un decreto por el cual abría los puertos de la isla principal Estivalia, permitiendo a extranjeros llegar a la isla. Por fortuna este decreto coincidió con un intento de acabar con la isla por medio de La triade de Príncipes daédricos Mephala, Nocturnal y Clavicus Vile con la ayuda de los sload marinos. La triade robó el corazón de la ley transparente, escondido previamente por el líder de la Orden Psijic, Iachesis, tras matarlo. Nocturnal traicionó a los otros dos daedra e intentó utilizar el Corazón junto a la Torre de Cristal para volverse infinita, pero un aventurero recién llegado a la isla conocido como el vestigio consiguió abortar estos planes tras enfrentarse a ella en lo alto de la Torre.

A finales de la segunda era, Tiber Séptim uso el Numidium contra Alinor, forzándola a rendirse en minutos y anexionándola así al Imperio.

Tercera era

Hasta los últimos años de la Tercera Era, hubo paz en la Isla Estivalia, aunque en algunas ocasiones se produjeron conflictos con el imperio por culpa de las tarifas comerciales. Según parece, la situación volvió a la normalidad. Aunque de hecho, la sociedad altmer era una sociedad dividida por la influencia que tuvo de Tiber Séptim. Cuando se produjo la crisis de oblivion, los Thalmor aprovecharon el vacío de poder, ya que el Imperio se encontraba tratando de contener a las hordas de daedra en Cyrodiil, para hacerse con el control del gobierno.

Cuarta era

El fin de la Crisis de Oblivion dio un tiempo de inestabilidad que aprovecharon los Thalmor de la isla para hacerse con el poder y expulsar a los administradores imperiales. Esto provocó que el Imperio enviara sus tropas de legionarios a la isla para volver hacerse con el control de ella, pero fueron derrotados. Con esa victoria de los Thalmor se refundó el dominio de aldmer.

Gran guerra

Entre los años 100 y 175 de la CE, el Dominio de Aldmer le declaró la guerra al Imperio. La guerra acabó en la firma del concordato blanco y dorado, por el que se prohibía el culto a Talos y permitiendo la libre circulación de los Thalmor por el imperio. Durante ese tiempo la región se renombró como Alinor en honor a su capital.

Sociedad

Los altmer, se sienten descendientes de los aedra y los aldmer, la primera civilización de Tamriel. Estos son altivos y orgullosos y dan mucha importancia a sus familias y sus antepasados, siendo una constante en la sociedad altmer. A los que no tienen una familia que les cobije se les repudia y acaban exiliados de la sociedad altmer, malviviendo en catacumbas y otros lugares abandonados.

Política

En el 201 CE, esta provincia, al igual que todo el Dominio de Aldmer, está gobernada por los Thalmor. No se sabe mucho sobre el gobierno, pero sí que es una especie de oligarquía de aristócratas y magos, cuya élite gobernante está formada por poderosos hechiceros. Los altmer tienen un monarca que se hace llamar emperador. Se sabe que el segundo gobernador de la Isla Estivalia, el Arcano Archimago, es de los magos más poderosos de Tamriel y líder de la torre de cristal.

La guerra de los tres estandartes estuvo liderada por la Reina Ayrenn, que dirigió la alianza de altmer, bosmer y khajiitas en la guerra. Más tarde, durante el segundo dominio de aldmer, estuvo confederada de nuevo a Bosque Valen, Pyandonea y Elsweyr. El Tercer Dominio de Aldmer envió embajadores a todas las provincias del imperio de Tamriel para controlarlas a la sombra, para finalmente rebelarse y atacarlo en la gran guerra.

Religión

En la Isla Estivalia se rinde culto principalmente a la deidad primordial de los elfos, Auri-El. Además, hay una gran cantidad de cultos secundarios a las demás deidades y héroes élficos.

Lugares importantes

Alinor: es la capital de la provincia y actualmente del Dominio de Aldmer. Según los comerciantes humanos, está hecha de cristal o alas de insectos. Otras fuentes dicen que la ciudad es un remolino de murallas y torres altísimas, diseñadas para captar la luz del Sol y romper con los colores que lo componen, que se encuentran envueltos a través de sus piedras hasta que se va el sol. La provincia imperial de la Isla Estivalia fue renombrada por los Thalmor como Alinor.

Torre de cristal: es un monumento espiritual de los elfos.

Primada: la segunda ciudad en importancia de las islas.

Remanso de las nubes: una de las ciudades más antiguas de Tamriel, ya que fue fundada cuando parte de la isla estaba sumergida. Famosa por su facultad de quirurgos.

Sobre los Altmer

En la lengua imperial, los altos habitantes de piel dorada de la Isla Estivalia son llamados altos elfos. Los ayleid los llamaban *salache*, pero ellos se refieren a sí mismos como altmer, que significa "pueblo culto" o "gente culta". En el imperio, "alto" se entiende como orgulloso o elitista, y dado que los altmer suelen personificar estas características, las "razas menores" les guardan cierto resentimiento.

Se consideran a sí mismos la cultura más civilizada de Tamriel; de hecho, la lengua común de Tamriel está basada en la lengua oral y escrita de los altmer, y la mayoría de artes del Imperio, su artesanía, sus leyes y ciencias, están basadas en las tradiciones altmer.

Los altmer son la raza más dotada para las artes arcanas y muy resistentes a las enfermedades. Se cuentan entre las razas más longevas e inteligentes de Tamriel, y a menudo se vuelven poderosos en las artes mágicas ya que disponen de siglos para practicar. Algunos altmer disponen de una mente tan fuerte que se vuelven inmunes a todo tipo de parálisis (especialmente parálisis mágica).

Como raza se esfuerzan por mantener la apariencia de sus antepasados, los aldmer, principalmente a través de las tradiciones altamente selectivas que rodean el matrimonio y la reproducción.

Los altmer están entre las razas humanoides con mayor estatura, por lo que es más alto que la mayoría de los seres humanos e incluso de las otras razas mer. Su piel mantiene un tono dorado muy pálido, no es como el blanco de las razas humanas como se aprecia en los nórdicos o imperiales, pero sí mucho más ligero que la de los bosmer. Son delgados, con orejas puntiagudas y ojos prominentes.

En promedio, el altmer es de menor musculatura que los seres humanos, y por lo tanto no suelen ser tan fuertes físicamente. Su alta estatura también hace que sean menos ágiles que sus primos los bosmer. Sin embargo, son de las razas más inteligentes y más dadas a la magia en todo Nirn, superando incluso a los bretones en aptitudes mágicas.

Historia

Se cree que los altmer son los descendientes más directos e inalterados de los aldmer originarios. Cuando los aldmer dejaron la isla de Aldmeris, la mayoría se asentaron en la Isla Estivalia. La mayor parte de su historia se ha perdido o permanece oculta, pero se sabe que varias ruinas y estructuras (en especial la torre Ceperah) ya existían varios cientos de años antes de la llegada de los aldmer. Es posible que lucharan contra los sload u otra especie monstruosa por el control de Estivalia. En algún momento se unieron y construyeron la Torre de Cristal como un monumento al espíritu de su raza, y fue la cúspide del aprendizaje mágico hasta la construcción de la universidad arcana.

Los enfrentamientos sociales entre los aldmer conllevaron una serie emigraciones desde Estivalia hacia el resto de Tamriel, sobre todo siguiendo al profeta Veloth, lo que llevaría a la diversificación de las razas élficas, dando lugar a los chimer, bosmer, orsimer, ayleid, falmer y dwemer. Muchas leyendas (a menudo corroboradas) afirman que las diferencias entre las razas élficas se deben a las diferencias en la forma de adorar a sus deidades.

Mientras que el continente de Tamriel sufría de problemas y epopeyas durante la Primera y Segunda Era, el mar aisló a los altmer; aunque ellos han tenido también sus propios conflictos internos, así como repetidas invasiones a gran escala por parte de los sload y los

maormer. la Primera Guerra Altmer-Sload y la Guerra de Uvichil son las mas significativas contra la raza de los Sload.

Durante la Guerra de los Tres Estandartes formaron el Dominio de Aldmer junto a Bosque Valen y Elsweyr, para poder resistir el ataque de las fuerzas de Molag Bal y poder competir por el Trono de Rubí.

Poco después formaron el Segundo Dominio de Aldmer junto con Bosque Valen. Sin embargo, dicha alianza no pudo competir contra las fuerzas de Tiber Septim y el Numidium, doblegando así Estivalia bajo dominio imperial en el 896 de la Segunda Era. Más tarde, en el 110 de la Tercera Era, en la Guerra de la Isla los maormer estuvieron a punto de hacerse con el control de Estivalia y los altmer tuvieron que aceptar la ayuda del Imperio para poder sobrevivir. Que resulto en la Batalla de Alinor. Los altmer recuerdan estos incidentes con horror y vergüenza, lo cual ha contribuido a crear disturbios sociales, especialmente entre los más jóvenes.

Durante la Crisis de Oblivion, la Torre de Cristel fue destruida por los daedra. Tras ello, en la Cuarta Era, en la denominada Saqueo de la Torre de Cristal, los Thalmor asumieron el gobierno independizándose del Imperio, cambiando el nombre de Estivalia por Alinor y estableciendo el Tercer Dominio de Aldmer. Luego de que los Thalmor derrocaran al gobierno del Imperio, se produjo la primera masacre en la isla de Estivalia. Aniquilaron a todos los que no tuvieran "*sangre aldmer*", lo cual fue una fácil excusa para exterminar a todos los disidentes y opositores altmer que se oponían al dominio Thalmor.



Cyrodiiil: La provincia imperial, tierra natal de los imperiales, una raza humana común que forma la población fundamental del Imperio.



Historia de Cyrodiiil

Segunda era

La Segunda Era empezó con el final del imperio Reman, tras morir Reman III a manos de un asesino de la Morag Tong. En el Imperio gobernaron los potentados akaviri hasta el 430 SE, dando inicio al interregno. En el siglo XI de la Segunda Era, debido a la inestabilidad política, dio comienzo la llamada guerras de le alianza. En ella se enfrentaron todas las naciones de Tamriel unidas por alianzas: el pacto del corazón de ébano, la alianza del salto de la daga y el dominio de aldmer. Estuvieron luchando entre ellas con Cyrodiiil como escenario principal, donde las conquistas, pérdidas y reconquistas de las fortalezas del territorio eran constantes. Muchos afamados guerreros se coronaron como emperadores, pero no conseguían mantener el estatus mucho tiempo, por lo que el Imperio siguió desmembrado y descabezado, hasta que a finales de la Segunda Era apareció un hombre llamado Tiber Séptim, quien consiguió unificarlo de nuevo.

Tercera era

Tiber Séptim comenzó gobernando el Imperio con mano dura, y sus descendientes se fueron sucediendo. Una de ellos, su descendiente Potema Séptim, tras ser elegida para casarse con el rey de Soledad, generó una guerra contra sus hermanos para situar a su hijo Uriel III como emperador. Éste murió en la guerra del diamante rojo, pero su madre continuó luchando hasta su muerte. Alrededor del siglo 399 de la TE, el consejero personal del emperador Uriel Septim VII, el mago de batalla imperial Jagar Tharn usurpó el trono disfrazándose de él. Por fortuna, un guerrero conocido como el campeón eterno consiguió reunir todas las piezas del bastón del caos, necesarias para destruir a Tharn y restaurar al

legítimo emperador en el trono. Sin embargo, unos años más tarde Uriel VII fue asesinado por un miembro del amanecer mítico, junto a sus hijos, los asesinos eran seguidores de Mehrunes Dagon, el príncipe daédrico de la destrucción, la revolución y el cambio, convirtiéndose así en el último de la dinastía Septim. El canciller Ocato tomó posesión del Imperio mientras se encontraba sin emperador; al fin, cuando encontraron al último descendiente de la línea imperial, Martin, debió transformarse en el avatar de Akatosh para enfrentarse a Mehrunes Dagon y así salvar Nirn.

Cuarta era

En la Cuarta Era Cyrodiil sufrió el ataque de unos altmer fanáticos llamados los Thalmor que habían tomado el control de Estivalia y habían proclamado el tercer dominio de aldmer. Estos atacaron Cyrodiil para alcanzar la Ciudad Imperial en la gran guerra. Tomaron Bravil y Skingrad, y desde ahí avanzaron hacia el norte hasta la Ciudad Imperial, la cual tomaron y saquearon. El emperador entonces, Tito Mede II, consiguió huir hasta el norte, aprovechando el tiempo para reorganizar y rearmar su ejército, tras lo cual marcharon hacia el sur, derrotando a los Thalmor en la Batalla del Anillo Rojo, con lo que consiguieron retomar la Ciudad Imperial. A pesar de esta victoria, el Imperio debió claudicar y firmar un armisticio muy gravoso para él, por el que perdía parte de su territorio y debía prohibir el culto a Talos.

Gobierno

Cada ciudad es gobernada por un conde/condesa, los cuales son leales al imperio de Tamriel, y forman parte de un Consejo. La Ciudad Imperial es la única que no posee a un conde, ya que es gobernada directamente por el Emperador y el Consejo. Además, esta ciudad no tiene ningún condado a sus alrededores. El Consejo de Ancianos sirve de consejeros del Emperador, por lo tanto, son de suma importancia para el Imperio. Se reúnen en cámaras ubicadas en el palacio imperial. La cámara de consejo está formada por una gran mesa redonda, que se encuentra rodeada de sillas.

Cuerpo militar

Cada ciudad importante de la provincia posee un grupo de soldados que se encuentran a lo largo de la ciudad. Su deber es mantener en paz y orden toda la ciudad. Además, son la última unidad de defensa en caso de una invasión. La principal fuerza militar que se encuentra en Cyrodiil es la legión imperial. Ningún otro ejército profesional en el mundo les puede igualar en combate. Se compone principalmente de Imperiales, los cuales se encuentran en casi todos los altos cargos. Además, otras razas como guardias rojos, nórdicos, bretones, orcos y elfos oscuros. Su sede es en la Ciudad Imperial. La Legión trabaja para el gobierno imperial. En tiempos de paz, los legionarios sirven como guardias. En la guerra, la Legión es una fuerza de combate temida e imparable. Su enorme cantidad de soldados y estrictas disciplinas hacen que cualquier ejército enemigo tema sus tácticas. Los guardias van equipados con un escudo y una espada. Su armadura tiene distintas versiones pesadas y ligeras. Los soldados de la legión visten con una armadura, formada por la combinación de una cota de malla y cuero. Mientras otros miembros de la legión visten con la armadura imperial, de clara inspiración romana.

Ciudades

Cyrodil tiene varias ciudades. Aunque en la mayoría de las ciudades la gente tiene hogar, en todas las ciudades siempre habrá indigentes. Las ciudades se enlistan de oeste a este y de norte a sur.

Yunque: La ciudad portuaria más importante de Cyrodil, se localiza en la "Costa de Oro" y es la capital del condado de yunque. La ciudad se divide en el interior y el puerto. Una ciudad bastante importante para el gremio de ladrones. Lo que hace bonita a Yunque es su serie de casas a primera vista abandonadas y su construcción.

Kvatch: Está entre Yunque y Chorrol. Ésta fue destruida durante la crisis de oblivion, y no se conoce su estado en la cuarta era.

Chorrol: La ciudad está ubicada en El Gran Bosque. La mayor parte de Chorrol tiene una economía alta, a excepción por pocos residentes, cuya economía es baja.

Skingrad: Está en el Bosque del Oeste. Los habitantes de Skingrad son por lo general de clase alta. Esta ciudad es casi fronteriza con Elsweyr.

Bruma: La ciudad más al norte de Cyrodil, en las montañas Jerall. Es una ciudad muy fría, que para la gente no acostumbrada resulta ser horrible. Bruma es una ciudad bastante agradable, su economía se divide entre alta, media y baja. Los lugares de interés comercial, normalmente están en el centro. La arquitectura de los edificios tiene claras influencias nórdicas. Fue destruida en la segunda era por un ataque daedra, ya que hubo un ancla oscura de Molag Bal justo en el centro de ella. Más tarde, en la tercera era también sufrió el ataque de las hordas daedra de Mehrunes Dagon, pero una fuerza combinada de todo Cyrodil repelió el ataque.

Cheyndinhal: La ciudad al este de Cyrodil, mayormente esta habitada por dunmer. La mayor parte de su población es de clase media y baja. Durante un tiempo tuvo la sede de la hermandad oscura de Cyrodil. Los caballos más rápidos de Cyrodil se encuentran aquí.

Bravil: Ciudad al sur de Cyrodil, sucia y fea. La mayor parte de Bravil tiene una economía baja. Por estar junto a Ciénaga Negra, Bravil tiene un clima normalmente lluvioso, muy húmedo. Como muchos de sus habitantes dicen: "La única parte bella de Bravil son los jardines del castillo y el castillo".

Leyawiin: La ciudad más al sur de Cyrodil. Su población es mayoritariamente de Khajiitas y argonianos. Tiene un clima aún más húmedo y lluvioso que el de Bravil. La mayor población de Leyawiin es de clase media, y algunos otros de alta, también hay unos pocos de baja.



Ciudad Imperial: Capital del imperio, y por tanto de Tamriel, es la sede del Consejo y lugar de residencia del Emperador. Es una isla en el lago Rumare. Es la ciudad más grande de Cyrodiil, y tal vez de Tamriel. La torre blanca y dorada es el palacio imperial. La ciudad se divide en nueve distritos, cada uno dividido por una muralla; la calle del palacio tiene acceso a todos los distritos. La ciudad tiene una serie de alcantarillas infectadas de monstruos que también pueden ser usadas como vía de escape de los emperadores. Los diferentes barrios son:

- Arena: Coliseo de gladiadores.
- Jardín Botánico
- Universidad Arcana: Sede principal del gremio de magos.
- Prisión
- Jardines élficos: Zona residencial de lujo.
- Palacio imperial: Residencia del emperador, el consejo y los altos cargos.
- Mercado: Zona comercial de la Ciudad Imperial, con todo tipo de tiendas y posadas.
- Waterfront: Viviendas a las afueras de la Ciudad Imperial, normalmente llena de delincuentes, comercio negro y fechorías.



Sobre los Imperiales

Conocidos como Cyrodiils, Cyrodilicos o Cyro-nórdicos antes de la aparición de Talos, los educados y bien hablados Imperiales son nativos de la civilizada y cosmopolita provincia de Cyrodiil. Son conocidos por la disciplina y el entrenamiento de sus ejércitos, así como por su respeto por la ley. Aunque menos imponentes físicamente que otras razas, los imperiales han probado ser hábiles comerciantes y diplomáticos y esto les ha permitido (junto con su entrenamiento y soltura como infantería ligera) subyugar a las demás naciones y razas creando el Imperio Cyrodiílico.

Su hegemonía ha crecido y menguado a con el paso de los siglos, y los eruditos suelen referirse a tres Imperios distintos, cada uno de los cuales marcó una nueva era en la historia tamrielica.

Historia

Los Imperiales surgieron de la mezcla entre las tribus nédicas de la cuenca del Nibenay y de los Cyro-nórdicos durante la Era Merética. Fueron esclavizados por una raza elfica, los Ayleid, pero la rebelión liderada por Santa Alessia en IE 242 en la conocida Rebelión de los esclavos de Alessia que llevo a la extinción de los Ayleids (aunque se rumorea que algunos habrían podrido sobrevivir ocultándose). El imperio Alessiano unió a los imperiales en una serie de campañas en otras provincias, pero cuando Colovia se independizó, la guerra civil resultante acabó con el primer Imperio.

Los estados colovianos y la region del valle de Nibenay desarrollaron culturas distintas, pero se unieron bajo el mando del coloviano Reman I para repeler la invasión Akaviri en IE 270, creando así el Segundo Imperio. Los Akaviri habían devastado varios territorios humanos y Reman temía una invasión de proveniente de Estivalia, así que tras su derrota permitió a los Akavir restantes vivir a cambio de luchar contra los elfos. Pronto el Segundo Imperio dominaría cada provincia de Tamriel excepto Morrowind. Los sucesos desencadenados durante el intento de conquista de Morrowind acabo con la dinastía de emperadores Reman y en IE 292 el potentado Akavir Versidue-Shaie, que se había ganado la reputación de consejero de confianza, tomo el control tras la muerte del emperador y suspendió los ataques contra Morrowind.

Los potentados akaviri gobernarían hasta 2E 430, pero con el tiempo el pobre liderazgo y el asesinato de los potentados hicieron que el Imperio se desmoronase, dando lugar al Interregno: durante cuatrocientos años, varios estados por todo Tamriel se disputaron el territorio, en especial Cyrodiil. La provincia imperial se dividió en una serie de lideres militares que lucharon entre si provocando un estancamiento cultural. Irónicamente, fue un Bretón el que volvería a unir al Imperio: Tiber Septim fue nombrado general de las fuerzas de Cuhlecain, el rey de un pequeño estado coloviano. Tiber acabo con todos sus enemigos, reunificando Cyrodiil. Cuando Cuhlecain fue asesinado en 2E 854, Tiber Septim asumió el trono. En unas pocas décadas las provincias se volverían a unir bajo su mandato en el Tercer Imperio. Tiber Septim, se convirtió en el símbolo del Imperio.

Tras el cataclismo de la Crisis de Oblivion el Imperio, de nuevo sin líder, comenzó a venirse abajo, pero esta vez fue un imperial el que tomaría la iniciativa: Tito mede I, un rey Coloviano tomaría la Ciudad Imperial con un contingente de menos de mil hombres y se coronó a si mismo como nuevo Emperador, aunque poco se sabe de su dinastía.

Sociedad

Pese a algunos individuos, los imperiales suelen ser tolerantes y conciliadores. El territorio está dividido en varias regiones, pero las dos mas poderosas (los estados colovianos y el valle de Nibenay) dominan a las demás.

Los imperiales del valle de Nibenay, en el este de Cyrodiil, creían firmemente en las doctrinas Alessianas, lo que los llevo a desdeñar ciertas practicas, en especial la agricultura. Se dedicaron al comercio y se convirtieron en una sociedad de poderosos mercaderes que vestían de manera vistosa, celebraban elaboradas ceremonias y apreciaban los tatuajes y la filosofía. Utilizaron de sus rutas fluviales para la exportación de diversos bienes. Aunque solían ser monoteístas, existían diversos cultos que adoraban a los espíritus animales, a los dioses-héroes o a sus ancestros.

Los colovianos llevaban un estilo de vida mas austero a la par que aventurero debido a su ascendencia nórdica y a menudo se convertían en piratas y mercenarios.

La unificación llevada a cabo por Reman I no logró erradicar estas diferencias, pero estableció el culto a los Ocho Divinos al final de la primera era.

El respeto y admiración que sentían por Tiber Septim llevaron a que los imperiales comenzaran a adorarlo con el nombre de Talos, que significa "Corona de la Tormenta". El fin de su dinastía fue muy lamentada pero también motivo de orgullo, pues su ultimo descendiente, Martin Septim, se sacrifico para salvar Tamriel.



Akavir

Akavir significa "Tierra de los Dragones" en el nativo Akaviri, este continente se encuentra a unos 4.200 kilómetros al este de Tamriel. Es la patria de cuatro razas aparentemente sin relación que se refieren colectivamente como los "Akaviri".



"El Palacio Serpiente": Es el hogar de los vampiros-serpiente u hombres serpiente del continente quienes son conocidos por el mismo nombre o Tsaesci, se dividen en numerosas razas, desde serpientes gigantes a serpientes humanoides y hombres de mitad inferior de serpiente y mitad superior humana, sus habitantes son ambiciosos y despiadados, se dedican a asimilar y esclavizar otras culturas y razas para "fortalecer" las suyas con constante conquista, acto que es metafóricamente comparado con "comer", estos han conquistado y esclavizado a los Akaviri y Duendes. Actualmente están debilitados y su destino como siervos de Tosh Raka está casi sellado, tienen un idioma propio, se dice que poseen escamas doradas y que son inmortales, pero esto probablemente se refiera a que tienen la capacidad de vivir eternamente o de no morir por heridas o por enfermedades, sea esto posible o no, el hecho es que los Potentados Akaviri del Imperio Reman llegaron a vivir siglos (estos eran Tsaesci).



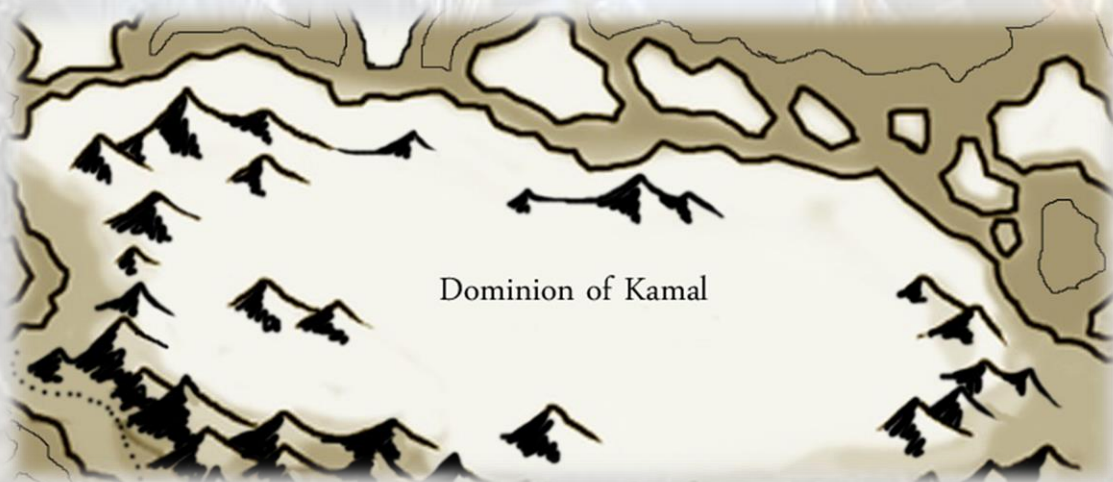
"Las Mil Islas del Mono": Es un archipiélago, hogar de diversas razas de hombres mono pacíficos y valientes, a veces descritos como "Locos" se los conoce como los Tang Mo, y aunque no son belicosos no dudarán en dar guerra a quien se atreva a intentar hacerles daño o conquistarlos, odian a los Kamal pues cada verano estos vienen a intentar fallidamente esclavizarlos, actualmente se encuentran aliados con los Ka'Po Tun, se cree que tienen un idioma propio.



"El imperio de los tigres dragón": Es una región de características desconocidas y hogar de la raza de tigres humanoides denominadas por el mismo nombre o Ka'Po Tun, son plenamente belicosos y ambiciosos, adoraban y deseaban igualar a los dragones por su poder, inmortalidad y dominio. Pretendieron y siguen pretendiendo transformarse ellos mismos en dragones y tomar control sobre Akavir y más tarde Tamriel. El primero y hasta ahora único miembro de la raza en lograr transformarse en dragón fue Tosh Raka, tras esto comenzaron a ser denominados como Ka'Po Tun, son la hegemonía y futuros gobernantes de Akavir. Al igual que las demás razas conocidas presumiblemente poseen un idioma propio, se desconoce si poseen múltiples razas como sus compañeros.



"Infierno De Nieve": Se trata de una tierra presumiblemente helada donde habitan los "Demonios de la nieve" también llamados Kamal, quienes manejan una cultura belicosa y cruenta, viven todo el tiempo ocultos, hasta la llegada del verano, cuando intentan de forma no muy exitosa conquistar Las mil islas del mono. Actualmente parecen condenados a servir a Tosh Raka en un futuro. Poseen un idioma propio del cual poco se sabe, se desconoce si al igual que sus compañeros tienen múltiples razas.



El primer encuentro con Tamriel: Se produjo hacia el final de la Primera era. Tamriel fue invadida por los Tsaesci, pero la invasión fue detenida por Reman y su ejército. Las fuerzas Akaviri fueron destruidas, y los que quedaron vivos se les ofreció amnistía para luchar por el Imperio. Los Akaviri que tomaron amnistía después jugaron papeles importantes en la sociedad de Tamriel.

En algún momento durante el Imperio de la Tercera Era, Uriel V subió al trono. Dirigió una serie de invasiones que llevaron a un asalto a Akavir. La invasión fracasó en Akavir y Uriel V murió en la Batalla de Ionith. El palacio serpiente era el objetivo principal de la invasión, y al principio parecía ir bien, con dos ciudades que caen sin resistencia a las legiones imperiales de la fuerza expedicionaria. Sin embargo, varios factores naturales y Mágicos posiblemente por parte del imperio Tsaesci condujo al debilitamiento severo de la fuerza imperial, lo que permitió a los Tsaesci asediar la fuerza expedicionaria. Posibles ataques mágicos fueron el control del clima y la interferencia con la comunicación de los magos de batalla. Aunque muchos hombres fueron salvados por la marina de guerra, por lo menos una legión entera se perdió (4 fueron tomadas) y muchos de los barcos que van al mar que transportaban la invasión fueron dañadas y / o destruidas. El libro, titulado "Informe de la Comisión Imperia sobre el desastre de Ionith", contiene el informe de un completo post-derrota investigación sobre el fracaso.

Parece que la fallida invasión debilitó el imperio de la época, aunque parece que han recuperado con bastante rapidez.



Los Humanos de Akavir o “Akaviri”: Eran los hombres puros de Akavir, fueron oprimidos por los dragones y conquistados por los Tsaesci. Tenían una cultura basada en el honor, la disciplina, las artes de la guerra, auto superación, el odio y desdén por la opresión y la debilidad además del desarrollo de artes marciales. Se sabe que usaban y quizá crearon el Kiai, viven con la belicosidad como parte esencial de su cultura debido a los peligros del continente. Han desarrollado armas hechas para cortes rápidos y precisos como las Katanas, armaduras pesadas diseñadas para una protección óptima, ligeras para un movimiento veloz y medianas para una combinación de ambas, tienen arquitectura basada en roca y diseñada para servir como fortalezas y cuarteles, su admiración por los sangre de dragón se debe a su odio y continua guerra con los dragones. Poseían un idioma propio, pero presumiblemente ahora utilizaron el de los Tsaesci.

No se sabe exactamente de dónde vinieron los hombres de Akavir, pero hay quien dice que es posible que compartan un ancestro común con los pobladores de Tamriel. Aun así, no es posible saber con exactitud de donde vinieron realmente.

Los Cuchillas: Guardan una especial semejanza con la cultura Akaviri, ya que originalmente fueron cruzados Akaviri que invadieron Tamriel a finales de la Primera Era. Parece ser que buscaban a un "Sangre de Dragón", que finalmente encontraron en el emperador Reman Cyrodiil.



Duendes: Se cree que podrían ser los últimos remanentes de Antiguos Elhnofey degenerados en una forma inferior a la de un Mer común, solo se sabe que se encuentran "devorados" por los Tsaesci, siendo sus esclavos, productores de alimentos y constructores, se desconoce si poseen un idioma propio, pero probablemente ahora utilizan el de los Tsaesci.



Dragones: Solían gobernar el continente, hasta la rebelión de los Tsaesci. Por su papel en Atmora y el hecho de que "nacieron para dominar" se cree que su objetivo sea proteger el plano mortal y regular las actividades de las razas mortales no afiliadas a su padre, aparte de servir a Akatosh y Alduin, manejan el Dovhazul, lengua de los dragones que les permite alterar "la música" que es metafóricamente la realidad con su voluntad y pensamiento. Son eternos e inmortales en cierto sentido.



Tosh Raka: Se desconoce mucho sobre el señor de los Ka'Po Tun, se sabe que se transformó en un Dragon sumamente poderoso y bastante más grande de lo usual, de color rojo y negro, si se debe a los supuestos colores de los dragones que alguna vez habitaron Akavir o a su antigua forma como Po' Tun se desconoce. Su existencia o cuan literal haya sido su supuesta transformación es debatible.



Kiai: El kiai es un arte creado para imitar el poder de los dragones a un nivel básico, manipulando y creando llamas en su forma más simple. Esta última forma fue conservada por los caballeros dragón hasta su desaparición durante el interregno junto con todo conocimiento de dicho arte en Tamriel, sin embargo se sabe que la guardia del dragón durante la primera invasión Akaviri lo dominaban al punto de que su poder y efectos eran comparables con el Thu'um y se cree que sigue en uso en Akavir, al ser el arte de imitar a los Dragones es posible que con ella Tosh Raka alla logrado su "Dracochrysalis" y efectivamente manipular las entonaciones de la realidad para transformarse en Dragón como un "Transformista Tonal", se desconoce si otros ya han logrado este dominio de la disciplina. Se podría decir que es una versión simplificada del Thu'um, pero que ha llegado a superar la misma puesto que Tosh Raka la ha llevado más allá del límite.



Cronología

La cronología completa de la historia del continente Tamriel, con sucesos importantes y claves para la saga *The Elder Scrolls*.

La siguiente cronología se divide en 6 eras:

Era del Amanecer - El nacimiento del tiempo, con la creación de Oblivion y Nirn, los eventos de Lorkhan y los dioses en Aeterio.

Era Merética - Incluye la creación del tiempo en Nirn, los Aedra, Daedra y las razas de Tamriel.

Primera Era - Incluye el nacimiento del Primer y Segundo Imperio. Primer Imperio: la Dinastía Ysgramor de Skyrim y el Imperio Alessiano, el Segundo Imperio: la Dinastía Reman.

Segunda Era - Incluye el reinado de los Akaviri, y el periodo de 400 años conocido como el Interregno. Los eventos de *The Elder Scrolls Online* se desarrollan en esta época.

Tercera Era - Es el Imperio de Tamriel gobernado por la Dinastía Septim, y dura 433 años. Arena, Daggerfall, Morrowind, y Oblivion se llevan a cabo durante esta era.

Cuarta Era - Es la época en la que se produce después del final de la Dinastía Septim, e incluye los eventos en Skyrim.

Era del Amanecer

La Creación

Los Et'Ada, o Espíritus Originales, se materializan en el Lugar del Comienzo, brotando de las dos fuerzas primordiales. La leyenda habla de doce mundos nacidos de la existencia, donde la vida floreció. La interacción de la luz y la oscuridad se convierte en la creación - el Aurbis, también conocido como el Gris Quizás o Arena Supermundus. Cuando surgió el "Primer Dios", Akatosh, el tiempo comenzó y les resultó más fácil entonces a los otros espíritus lograr una estructura y tomar conciencia de sí mismos como seres con un pasado y un futuro. Su flujo constante y la interacción crearon más espíritus. Los más fuertes de los espíritus reconocibles se materializan: Mephala, Arkay, Y'ffre, Magnus, Ruptga, etc. Otros permanecen como conceptos, ideas o emociones, sus personalidades se congelaron lentamente.

La Anuada, un mito de la creación simplificado, habla de una tercera fuerza primordial, un principio femenino conocido como Nir, que primero dio a luz al cosmos antes de expirar. El mito de la creación de los Khajiit hace un símil asociando el principio de la creación con el parto, resultando en la muerte de una madre.

Ruina - El fin de los Mundos

Reinos misteriosos de existencia comienzan y terminan.

Los Nórdicos creen que Alduin el "Devorador de Mundos", viene de los mitos en los que se le representa como la tormenta de fuego horrible que destruyó el mundo anterior para empezar este.

Según las creencias de los Guardias rojos, Satakal, el Dios del todo, consume periódicamente toda la creación con el fin de comenzar de nuevo, una y otra vez. Los espíritus más fuertes aprenden a evadir a Satakal "moviéndose en ángulos extraños" con el fin de pasar "entre las pieles del mundo" sobre la estela que crea Satakal, una práctica que se conoce como el "Transito" hacia las "Costas Lejanas". Los espíritus menores que no pueden hacer el Transito son finalmente consumidos. Ruptga colocó estrellas para guiar a estos espíritus menores hasta las Costas Lejanas, pero después de numerosos ciclos, hay demasiados espíritus a los que ayudar.

Umaril el Impetuoso se dice que ha afirmado que su padre provenía de un "Mundo-Rio" diferente en un "kalpa anterior".

Plan de Lorkhan

La lucha constante entre Padomay y Anu había creado una serie de planos para ser habitados por los et'Ada, pero no todos ellos estaban contentos. Uno, llamado Lorkhan, que fue creado por Sithis, se acercó a los otros con un plan para crear su propio plano. Propuso la creación del plano mortal, Mundus, el centro de Aurbis, y poblado con los seres de la creación de los et'Ada. Según algunas versiones, Kynareth es el primero en acceder al plan de Lorkhan y proporciona espacio para su creación, en el vacío.

Lorkhan logró convencer a varios de sus compañeros para ayudarlo en su plan, incluyendo a Auri-El. Estos divinos se denominan colectivamente como la Aedra, mientras que el resto de los et'Ada son los Daedra. (Estos términos no tienen sentido durante la Era del Amanecer, ya que están explícitamente relacionados con los Mer y sus creencias ancestrales.) Estos Aedra comenzaron a formar el plano mortal, pero pronto se dieron cuenta de que habían sido engañados. Aunque Anu y Padomay eran ilimitados, los et'Ada no lo eran. Se dieron cuenta de que estaban dando hasta partes de sí mismos para formar este nuevo mundo, algo de lo que Lorkhan (según la tradición Mer) era plenamente consciente.

Durante este proceso, se retiró el Corazón de Lorkhan, y se convirtió en una piedra mágica.

Para los Khajiitas, "Khenarthi" es en cambio el único que pide el nacimiento de "Lorkhan", y es este el que "hace un lugar para que los niños" puedan nacer.

En la tradición de Yokuda, Ruptga crea a Sep, la segunda serpiente, de trozos sobrantes de pieles de Satakal, con el fin de ayudarlo a salvar los espíritus menores. Enloquecida por el hambre y harta de ayudar, Sep engaña a muchos espíritus para que prosigan un camino más corto hacia las Costas Lejanas.

La Gran Construcción

Muchos et'Ada, los Aedra, se unieron para lograr la visión de Lorkhan aportando su propio poder. Magnus sirvió como el arquitecto del nuevo mundo. Cuando dijo que él será el rey de este reino, incluso Auri-El se unió al proyecto. Un conjunto de prominentes espíritus Padomaicos rechazaron la idea y decidieron crear mundos dentro de sí mismos, usando sólo sus propias divinidades, sobre los que podrían tener el control total. Ahora son conocidos como Príncipes Daédricos.



Colisión de Mundos - Nirn es concebido

A medida que las antiguas fuerzas continuaron su lucha, los doce mundos son finalmente destruidos y luego combinados en uno solo - Nirn. Los únicos sobrevivientes son los Ehlnofey (los antepasados de los Mer y los Hombres) y los Hist. Algunas historias atribuyen la creación de los Aedra y Daedra durante este tiempo.

Las Piedras Rúnicas de Cyrodiil aparecen

Algunos estudiosos trazaron la creación de las Piedras Rúnicas de Cyrodiil a esta época, considerando que eran regalos de Lorkhan a los mortales.

Las Piedras Sello son creadas

Eruditos más tarde concluyen que una Piedra Sello es una "especimen de morfolito premítico casi cristalino, que se ha transformado en un artefacto extradimensional a través de la inscripción arcana de un sello daédrico".

Las lamentaciones de los Aedra

La mayor parte de los creadores de Mundus mueren o están invalidados por sus sacrificios. El plano mortal era altamente mágico y peligroso. Mientras caminaban los Aedra, la constitución física del plano mortal e incluso la continuidad atemporal de la existencia misma se volvió inestable. Existen como sombras de lo que fueron. La nueva tierra es un lugar caótico donde el tiempo no sigue un camino claro y la decadencia es constante. El odio y el resentimiento de Lorkhan se hace más grande.

Auri-El suplica a Anu llevarlos de vuelta, pero Anu había llenado sus lugares de otra cosa. Anuiel otorga a Auri-El su arco y escudo para salvar a los Aldmer de las hordas de hombres de Lorkhan. Auri-El establece los primeros reinos de los Altmer; Altmora y Antiguo Ehlnofoy.

En la tradición Khajiita "Lorkhaj" embaucó a sus hermanos para que entraran en el lugar para los niños que había hecho al parecer por los hijos de "Nirni" y los atrapó allí.

En la tradición de los Guardias rojos, Sep tiene espíritus que se reúnen y viven en una bola formada de las últimas pieles muertas de Satakai, pero los espíritus comienzan a morir, ya que la bola está demasiado lejos del mundo real de Satakai y las Costas Lejanas están demasiada distancia para llegar a ellas.

Escapada - Magnus deja Mundus

Magnus y sus seguidores, los Magna Ge (la mayoría de los et'Ada), abandonaron Mundus. Huyen, rasgando agujeros en el tejido del universo en su salida hacia el Aeterio. El nuevo sol y las estrellas permitieron una afluencia de magia. Según algunas versiones, Magnus decidió dar por terminado el proyecto.

El cataclismo de Aldmeris

La sociedad Aldmeri comenzó a fracturarse. Algunos, como los Chimer, escucharon a los et'Ada corrompidos, y otros, como los Bosmer mancharon la línea del Tiempo tomando esposas humanas. Entonces, las hordas de hombres bajo el rebelde Lorkhan (o Shor) se apoderan de Altmora, persiguen las fuerzas de Auri-El hacia el sur y el este hasta el Antiguo Ehlnofoy y rompieron aquellas tierras en muchos trozos.

Guerra de los Ehlnofoy

Nirn, que es una gran masa de tierra con unos pocos mares dispersos, se ve dividida por la guerra entre Aldmeris, o Antiguo Ehlnofoy, y "los Errantes". El Antiguo Ehlnofoy (hoy en día Tamriel) está en ruinas, y el resto de los Errantes ocupan las otras masas de tierra - lo que actualmente es Atmora, Yokuda y Akavir. La mayor parte de las tierras de los Hist son destruidas, y sólo queda un pequeño reducto, Ciénaga Negra.

La Forja del Cielo

En la actual Carrera Blanca, en Skyrim, se creó la Forja del cielo, al parecer como parte de una intención divina por crear un paraíso en Mundus.

El desmembramiento de Lorkhan

Lorkhan es separado de su centro divino. Las historias difieren sobre si esto es voluntario. Trinimac, el mejor caballero de Auri-El, al parecer derrotó a Lorkhan frente a su ejército, se metió en él "Solamente con sus manos", y tomó su corazón, deshaciendo el Dios de los Mortales.

Nace la locura

Según algunas leyendas, se le quita la chispa divina a Lorkhan, la lluvia cae por primera vez, y Sheogorath "nace".

Los Príncipes daédricos aumentan su aprensión por Jyggalag, el extraordinariamente poderoso Príncipe daédrico del Orden. Ellos lo maldicen y lo transforman en Sheogorath, la encarnación del polo opuesto de su reino.

Partida de los Dioses - El Convenio - El final del Amanecer

Muchos de los dioses partieron del plano mortal antes de que este estuviera completado. El principal de ellos fue Magnus, el arquitecto del plan de Lorkhan, que huyó de Mundus para volver a Aeterio. Su salida abrió un agujero en la barrera entre planos, permitiendo que la magia fluyera en Mundus. Sin embargo, no todos los dioses decidieron irse. Algunos, los Ocho Divinos, se comprometieron al nuevo plano, pero regresaron a sus propios planos al final. Estos se convirtieron en los dioses de muchos de los nuevos habitantes del mundo, y fueron vistos desde Nirn como planetas en el cielo nocturno.

Cuando Magnus se marcha, y mientras el mundo se cuaja en la realidad, los et'Ada construyen una gran torre donde poder discutir la mejor manera de proceder con Mundus. Esta es la Torre-Ur, la primera espiga de la realidad incuestionable en la era del Amanecer y uno de los ejes de la creación misma (ahora se conoce como la Torre Direnni o Torre Adamantina, sobre la isla de Balfiera, en la Bahía de Iliac). En este Convenio, se establecen los elementos mágicos, físicos, temporales y espirituales de Nirn.

Lorkhan es condenado al exilio en los reinos mortales. Su corazón, insensible a la destrucción, es arrojado desde la Torre, formando un volcán donde aterriza, y permaneció en estado latente durante miles de años. Lorkhan es condenado a vagar por la creación de los et'Ada. Como los Guardias Rojos dicen, él "solo podía escabullirse dentro una piel muerta".

La torre permanece detrás aun cuando algunos de los dioses desaparecen de nuevo en Aeterio. Otros sacrifican su existencia para que los Ehlnofey puedan quedarse y salvar Mundus. La sustancia del mundo desde sus transfiguraciones y espíritus padres dan paso a las razas mortales sucesoras. Algunos, como Auri-El, ascendió a los cielos mientras sus seguidores lo observaban atentamente, de manera que pudieran aprender los pasos necesarios para escapar de Mundus. La Magia decae junto con este éxodo divino, el Aurbis se estabiliza y comienza la historia élfica, y en consecuencia, la Era Merética.

El desarrollo de los mortales ahora seguía por lentos caminos comprensibles. La progenie de los Ehlnofey lentamente se diversificó y encontró su camino de regreso a Tamriel, aunque para muchos, los primeros años de la creación se cree que sólo fueron habitados

por los Hist. Los habitantes de Tamriel se convierten en los mer (elfos): los Dwemer (Profundos), los Chimer (Transformados), los Dunmer (Oscuros), los Bosmer (verdes o forestales), y los Altmer (Ancianos o Altos Elfos). La división de los Aldmer lo largo de líneas culturales y raciales es la Separación de los Aldmeris. El continente ya no existe en cualquier forma reconocible, suponiendo que alguna vez lo fue. Los otros Ehlnofoy se convierten en los animales y en los humanos de Nirn, los cuales se dividen en grupos raciales, incluyendo los Nedes, Nórdicos y Tamriélicos aborígenes, así como los Guardias Rojos de Yokuda.

El primer secreto

Según la leyenda Khajiita, "Azurah" les contó el primer secreto a Masser y Secunda, y estas le abrieron paso, lo que le permitió transformar a las conflictivas gentes del bosque en Khajiitas. "Yffer" escuchó el primer secreto y lo utilizó para dar forma a su propio grupo de gente del bosque en los Bosmer.

Amanecer como Malacath. El pueblo de Veloth se convierte en los Chimer, los seguidores de Trinimac se convierten en los Orcos, y ambos abandonan Estivalia.

Los Dwemer y lo divino

Los Dwemer comenzaron sus estudios sobre los Ehlnofoy. En concreto, el proceso de lo sagrado convirtiéndose en lo profano y los medios por los cuales lograr lo opuesto.



Era Merética

La era Merética, coloquialmente conocida como la Era Mítica en la lengua Cyrodilica, fue el período de tiempo inmediatamente posterior a la Era del Amanecer, un período durante el cual el tiempo siguió una trayectoria no lineal y se consideró generalmente como la era de tiempo durante el cual los Aedra crearon los reinos de Mundus y Aeterio y los Daedra crearon los diversos planos de Oblivion. El término "Merethic" procede de la lengua nórdica y literalmente significa "La Era de los Elfos". La Era Merética fue ideada por los primeros estudiosos nórdicos como una serie de años numerados en orden cronológico inverso (Comenzando con ME2500 y contando hacia atrás con cada año que pasa) del "principio de los tiempos" - la fundación de la dinastía Camoran en la patria de los Bosmer, o Elfos del bosque, Bosque Valen, se registró como año cero de la Primera Era.

Los acontecimientos prehistóricos de la Era Merética fueron recopilados por dos estudiosos Aldmer y Nedicos, pero se registraron generalmente usando sus fechas tradicionales nórdicas Meréticas. La fecha más temprana Merética citada por los eruditos nórdicos del Rey Harald de Skyrim en la Primera Era fue ME 2500 - el cálculo nórdico del primer año de tiempo lineal en contraposición con la gran parte del tiempo no lineal de la anterior Era del Amanecer. Como tal, la Era Merética se extendió desde el remoto 2500 ME al mas cercano ME 1 - el año anterior de la fundación de la dinastía Camoran y la construcción de la Torre Blanca y Dorada como una ciudad-estado independiente en Cyrodiil por los Ayleid.

Era Merética temprana

ME 2500 — La Torre Direnni es construida

El estudio arqueológico más reciente de la Torre Direnni en la Isla de Balfiera, Roca Alta, ha datado su construcción alrededor del ME 2500, la fecha más temprana conocida en la historia aldmer y nórdica, convirtiéndose en la estructura más antigua conocida en Tamriel.

Los et'Ada celebran su Convenio en esta torre, donde se establecen las leyes de Mundus y ponen fin a la Era del Amanecer.

Los días de los Hombres bestia

Las bestias aborígenes (los antepasados de los Khajiitas, Argonianos, y otras bestias) vivían en comunidades ágrafas por todo Tamriel. Cada una tiene sus propios relatos de este período de tiempo. Los eruditos más tarde supusieron que, en esta época, la cultura Khajiita era la predominante en el sur de Tamriel.

Era Merética media

El Retorno de los Elfos

Los Aldmer abandonan su maldito y ahora perdido continente de Aldmeris (también conocido como 'Antiguo Ehlnofoy') y se establecen en Tamriel. Las primeras colonias se distribuyen ampliamente a lo largo de toda la costa del nuevo continente. Más tarde, los asentamientos del interior se basan principalmente en las tierras bajas fértiles en el suroeste y centro de Tamriel. Son significativamente más sofisticados que otras culturas, mostrando el poder más allá de lo que podría esperarse de la época. Las culturas Aldmer alfabetizadas y tecnológicamente avanzadas empujan a los relativamente primitivos hombres bestia hacia las selvas, pantanos, montañas y páramos. La Torre Adamantina es descubierta y capturada por los Direnni, un prominente y poderoso clan Aldmeri.

La Torre de Cristal es construida en la Isla Estivalia.

La búsqueda de Aldmeris

Exploradores Aldmer, en especial Topal el Timonel, exploraron y cartografiaron las costas de Tamriel. Desde Estivalia, Torval navegó rumbo norte rodeando Tamriel, y luego remontó el río Niben hasta el interior de Cyrodiil, donde allí recibe las Ocho Islas (el emplazamiento actual de la Torre Blanca y Dorada) de garras de los "hombres ave" nativos como regalo por enseñarles el secreto de la alfabetización.

Navegantes Aldmeri mapean las costas de Páramo de Vvarden, y construyeron las torres mágicas de los altos elfos de la Primera Era de Ald Redaynia, Bal Fell, Tel Aruhn, y Tel Mora en Morrowind.

Auge de los Ayleid

Los hombres ave del centro de Cyrodiil desaparecen de la historia, sólo para ser reemplazados por los Ayleids que son muy aficionados a adornarse con plumas. Estos elfos salvajes, también conocidos como los altos elfos de las tierras centrales, preservaron la magia y el lenguaje de los Ehlnofoy de la Era del Amanecer. Supuestamente se trataba de una tierra tributo a al rey supremo de Alinor, Cyrodiil está muy aislada del liderazgo Altmeri.

La Torre Blanca y Dorada

La Torre Blanca y Dorada es construida en Cyrodiil.

Expansión Dwemer

Los Dwemer, librepensadores, son un solitario clan de elfos dedicados a los secretos de la ciencia, la ingeniería y la alquimia, fundan ciudades y comunidades subterráneas en la cordillera que separa el Skyrim moderno de Morrowind (más tarde conocido como las Montañas Velothi).

La transformación de Trinimac

Según la tradición Altmeri, se produce una gran batalla entre Trinimac y Boethiah como resultado del movimiento disidente Velothi. Trinimac es devorado, y vuelve más tarde como Malacath. Sus seguidores se convierten en los Orcos. Los seguidores de Veloth y Boethiah se convierten en los Chimer, que emigran a la tierra prometida de Resdayn. Algunas tradiciones sitúan estos eventos en la Era del Amanecer.

Alta cultura Velothi

La alta cultura Velothi prospera en Resdayn. Los Chimer se convierten en ambiciosos clanes dinámicos, longevos elfos dedicados al culto fundamentalista antiguo. Despreciando la cultura secular y prácticas profanas de los Dwemer, los Chimer también codician sus tierras y recursos, y durante siglos les provocan con incursiones menores y disputas territoriales.

Era Merética tardía

Declive de la cultura Velothi

La alta cultura Velothi desaparece en Páramo de Vvarden. Se construyen las primeras colonias conocidas Dwemer. Los Velothi degeneran en culturas tribales, las cuales, con el tiempo, evolucionan en las modernas Grandes Casas de Morrowind, o persisten como las tribus de los Cenicios. Los únicos restos que sobreviven de esta cultura tribal son las dispersas torres velothi y los nómadas cenicios de la isla de Páramo de Vvarden.

Abandono Altmeri

Durante esta época, las torres mágicas situadas por toda la costa de Tamriel y creadas por los altos elfos de la Primera Era, también fueron abandonadas.

ME 1000 - Los hombres aparecen en Tamriel

Recientemente los arqueólogos descubren los asentamientos humanos más antiguos conocidos en Roca Alta, Páramo del Martillo y Cyrodiil y son datados alrededor de este tiempo. Durante siglos, los invasores cruzan el Mar de los Fantasma para invadir y establecerse en Tamriel. Los hombres pronto fueron los predominantes a lo largo de las costas del norte.

El regreso

Durante sus últimas migraciones desde Atmora, los proto-nórdicos se establecieron en el norte de Tamriel. El héroe nórdico Ysgramor, líder de una gran flota colonizadora con rumbo hacia Tamriel, desarrolla una transcripción rúnica de la lengua nórdica según principios élficos, considerándose el primer historiador humano. La flota de Ysgramor desembarcó en Punta de Hsaarik, en el extremo norte del Cabo Roto de Skyrim y construyen Saarthal en las inmediaciones. Los elfos expulsaron a los hombres durante la Noche de Lágrimas, pero Ysgramor pronto regresó con sus Quinientos Compañeros y estableció la dominación humana en la moderna Skyrim.

El héroe errante

Un legendario héroe, guerrero, hechicero, y rey inmortal diversamente conocido como Pelinal Descarga Blanca, Harrald Calzón Peludo, Ysmir, Hans el Zorro, etc., deambula por Tamriel, reuniendo ejércitos, conquistando tierras, gobernando, y finalmente, abandonando sus reinos para vagar de nuevo

Los Menhires de Skyrim

Los eruditos, más tarde, se ponen de acuerdo para datar la colocación de los menhires de Skyrim por toda la provincia durante este tiempo.

Sueños de Sovngarde

Los primeros escritos e historias orales conocidas entre los antiguos nórdicos hablan de un lugar escondido, donde no existe el tiempo y la vida es eterna conocido como Sovngarde. Dentro, un magnífico Salón del Valor fue construido por Shor para honrar a los difuntos que demostraron su valía en la batalla.



La Guerra de los Dragones

En esta época, los dragones bajo el mando de Alduin habían reclamado el dominio sobre todo Mundus, y dirigían sobre el hombre en Atmora y luego en Tamriel. Los nórdicos los adoraban como dioses y construyeron muchos templos dedicados a ellos. Los Sacerdotes Dragón, siervos de sus señores dragón, se volvieron cada vez más tiránicos, causando finalmente que los hombres se rebelasen. Miles de hombres murieron hasta que unos pocos dragones se unieron en su lucha, cuando la batalla estaba a su favor. Alduin es desterrado y los sacerdotes dragón son derrocados. Los dragones restantes se dispersaron, y su población fue diezmada.



ME 1

Los eventos en Bosque Valen culminan con la fundación de la dinastía Camoran, el año cero de la Primera Era.

Las torres

Otras torres de Tamriel también son construidas en esta era, incluyendo Oriccalco, Savia-Verde, la Torre de Bronce, y la Garganta de Nieve (también llamada la Torre de Nieve).

Magia desde el cielo

Los viajeros recogen minerales celestes que se utilizan para construir muchas cosas, incluyendo el gran Visualizador planetario en Primada.

Guerras de Yokuda

La Na-Totambu, la realeza de los Yokudanos (Guardias rojos antiguos), luchó hasta conseguir un alto el fuego para decidir quién dirigirá el ataque contra los elfos de la Mano Izquierda. Leki interviene y emerge un vencedor. Diagna, un avatar de HoonDing, trae armas de oricalco a los Yokudanos, demostrando un papel decisivo en la derrota de los elfos.

Primera era

Siglo primero

0-La dinastía Camoran de Bosque Valen es fundada por el rey Eplear.

Los elfos salvajes (Ayleids) de la Torre Blanca y Dorada en el corazón de Cyrodiil utilizan este reino recién formado como el regulador de la influencia del reino de Alinor (Isla Estivalia). Después de este evento, la Torre Blanca y Dorada se convierte en una ciudad-estado independiente.

20 - Los primeros registros de la Orden Psijic son recogidos, contando la historia del famoso y sabio escritor Breton Voernet, el cual viaja a la Isla de Artaeum para reunirse con Iachesis, el maestro de los Psijics, los consejeros de los reyes y defensores del "Camino Antiguo", que fueron enseñados por la raza original que habitó Tamriel.

68 - El último barco Nédico de Atmora llega a Tamriel.

Siglo segundo

105 - Lamae Beolfag se convierte en la primera vampiresa en la historia de Tamriel.

113 - Nace Harald, el primer gobernante Nórdico de la historia.

139 - Uno de los ejércitos del rey Harald de Hueste de Forel ataca al último reducto del Culto del Dragón. Los miembros del culto se suicidan envenenando el agua, y matan a una gran parte del ejército de Harald.

143 - El rey Harald, 13º descendiente del legendario Ysgramor, renuncia a sus posesiones ancestrales en Atmora, y consolida Skyrim como un reino independiente con Ventalia como su capital.

Siglo tercero

200 - Se escriben los Tratados de Tamriel.

221-Muere el rey Harald y su hijo, Hjalmer, se convierte en rey.

222 - Muere el Rey Hjalmer y el segundo hijo del rey Harald, Vrage el dotado, toma el trono.

240 - Skyrim conquista Morrowind y Roca Alta.

242 - Alessia y sus rebeldes empiezan la revuelta contra los Ayleids. Alessia, también conocida como la Reina de los esclavos, se rebeló con sus seguidores en contra del imperio de la Torre Blanca y Dorada. La rebelión coincidió con un período de guerra civil entre los Ayleids que llevó a algunos señores rebeldes Ayleid a unir fuerzas con Alessia. Con la ayuda de estos señores Ayleid, así como con las fuerzas de Skyrim, finalmente el "Ejército Alessiano" conquista el corazón de Cyrodiil.

243 - La Torre Blanca y Dorada finalmente cae y Alessia funda el primer imperio. Los Ayleids restantes que se opusieron a Alessia buscaron refugio en Bosque Valen (dinastía Camoran), mientras que los señores rebeldes Ayleid que se alinearon con Alessia siguieron gobernando algunas partes de Cyrodiil como vasallos del nuevo imperio de Alessia. Desde IE 243 a 498, el nuevo reino de los seres humanos bajo el imperio de Alessia prospera. Poco a poco se convierten en la cultura más poblada de Tamriel. Más tarde, la emperatriz Alessia crea la nueva religión de los Ocho Divinos, la fusión de los panteones de los Nórdicos y tribus Cyrodiílicas que siguieron a las deidades Altmer. También en este período se forma el primer Consejo de Ancianos, junto con el primer Colegio Imperial de magos de batalla.

246 - Se funda la ciudad de Salto de la Daga. La mitad norte de la Bahía de Iliac, incluyendo la actual provincia de Roca Alta, fue conquistada por invasores Nórdicos, que trajeron una especie en bruto de la civilización con ellos. Uno de los primeros actos civilizados de los Nórdicos realizados fue de un censo - el libro de la vida. Listado en la página 933 del libro es esta entrada: "al norte de los más altos acantilados, al sur de los páramos, al oeste de las colinas, y al este del mar se llama Salto de la Daga. 110 hombres, 93 mujeres, 13 niños menores de 8 años de edad., 58 vacas, 7 toros, 63 gallinas, 11 gallos, 38 cerdos viven aquí ". El último censo, en el año 3E 401, muestra que la población es más de 110.000.

266 - La Emperatriz Alessia se convierte en la primera santa. Shezarr, el dios de los hermanos desaparecidos de los Ocho Divinos, llega a la Torre Blanca y Dorada en la Ciudad Imperial y transforma a Alessia en el primer santo de Cyrodiil. Se crea el Amuleto de los Reyes, una señal de amistad entre los dioses y reyes. Este es el comienzo de la alianza entre los imperiales y Akatosh, que ayuda a proteger Nirn de Oblivion. El Consejo elige a Belharza como el segundo emperador de Cyrodiil.

Siglo cuarto

355 - El aumento del Clan Direnni, el único conocido de la familia gobernante de Altmer que queda en tierras de los humanos, afirma el poder en Roca Alta a través de maniobras políticas y maquinaciones cuestionables.

358 - Cyrodiil y Skyrim atacan el Clan Direnni.

361 - Las Doctrinas de Alessia se cumplen. Las Doctrinas de Alessia se aplican en el Corazón Cyrodiílico y el norte de Tamriel. Las doctrinas imponen las enseñanzas religiosas muy estrictas del profeta, Marukh. Marukh presuntamente recibe visiones dolorosas del fantasma de la reina de los esclavos, Alessia, llamando a la caída mundial de los Elfos. Hacen cumplir los estrictos códigos de conducta.

369 - Se invocó una caza salvaje para matar al rey Borgas, que era partidario de la Orden Alessiana y por ende contrario a Bosque Valen. Como resultado de su muerte a través de la caza, Skyrim se sume en una guerra civil que duró más de 50 años. Borgas, rey de Hibernalia, es asesinado durante la Caza Salvaje en Bosque Valen, a partir de la Guerra de Sucesión de Skyrim en todo el Imperio nórdico. El conflicto conduce a la inestabilidad en todo el Imperio, lo que lleva a su decadencia después de la pérdida de la mayor parte de sus tenencias externas, sobre todo de la provincia de Morrowind y el alcance de Roca Alta. La guerra termina en IE 420 con el Pacto de los Jefes.

376 - Los emperadores tradicionales se derrumban. Los principios tradicionales de la regla imperial son derrumbados en Yokuda, y aunque cada emperador sucesivo sigue siendo una figura decorativa para el imperio, sus poderes se reducen mucho. Los Guardias rojos luchan durante 300 años en una guerra civil casi continua entre los señores provinciales, los monjes guerreros y bandoleros, todos luchando entre sí por la tierra y el poder antes de la aparición del héroe de Hunding.

Siglo quinto

401 - Los Chimers y los Dwemers se unen. Indoril Nerevar y Dumac unen a los Chimers y a los Dwemers para expulsar a los Nórdicos.

416 - Los Nórdicos son expulsados de Morrowind por la unión de los Chimers y Dwemers. Resdayn se fundó como resultado. Nerevar y Dumac son elegidos como líderes del Primer Concilio de Resdayn, y florece bajo su liderazgo. La paz entre los Chimer, los elfos y los enanos, trae una prosperidad sin precedentes y la floración de ambas culturas.

El clan de dwemer Rourken, se rebela contra esta alianza con los Chimer y ellos mismos se auto exilian. Según la leyenda, "el cacique Rourken lanzó su poderoso martillo, Volendrung, a través de Tamriel, prometiendo llevar a su clan mer a 'dondequiera que deba caer". La tierra donde cayó se llamaría Volenfell.

Jurgen Llamador del Viento continúa su " siete años de Meditación", que culminó en la formación de los Barbas Grises.

420 - La Guerra de Sucesión de Skyrim termina con el Pacto de los Jefes. La guerra resultó en Skyrim con perder el control de Roca Alta, Morrowind, y las regiones de Cyrodiil. Olaf Ojo Único es coronado Rey Supremo de Skyrim.

452 - Muere Olaf Ojo Único.

461 - Coronación de Gorieo.

470 - Fecha aproximada del descubrimiento de la jarra de Lillandril. Un grupo de elfos que viven en la ciudad portuaria de Lillandril descubren un frasco mágico, con la capacidad de absorber todo el elenco de magia en él.

477 - Conquista de Direnni, Roca Alta El Clan Direnni conquista Roca Alta y gran parte de Skyrim y Páramo del Martillo.

479 - La reforma de Alessia es ilegal.

480 - Ysmir Wulfharth es coronado Rey Supremo de Skyrim.

482 - Fecha de la batalla entre la Orden Alessia y los Elfos Direnni de Roca Alta, bajo el mando de Aiden Direnni. La orden fue derrotada por los Elfos en la costa de gran parte del poder en Roca Alta. Los elfos fueron finalmente derrotados por el Imperio en Cyrodiil.

498 - El poder de los Elfos en Roca Alta es derrotado. Los Elfos de Roca Alta, después de haber perdido mucho poder en la batalla de moros Glenumbria contra la Orden de Alessia, finalmente fueron expulsados de Roca Alta casi 20 años después,

498 - La provincia de Skyrim, bajo el reinado de Wulfharth, se somete a un restablecimiento de fuego del tradicional panteón nórdico. Los templos de Alessia son destruidos.

Siglo sexto

533 - Muere Ysmir Wulfharth.

Siglo séptimo

609 - Rey Thagore Glenpoint derrotas. El Rey de Daggerfall, Thagore, derrota al ejército de Glenpoint y convierte en la fuerza preeminente económica, cultural y militar en el sur de Roca Alta.

Mansel Sesnit se convierte en el Yokeda Elden. Mansel Sesnit saltó a la palestra y se convirtió en el Yokeda Elden, o un dictador militar de los Guardias Rojos, y durante ocho años logró hacerse con el control de casi todo el imperio.

617 - Mansel Sesnit es asesinado. Sesnit, dictador militar de los Guardias Rojos, fue asesinado y un plebeyo, Randic Torn, se hizo cargo del gobierno de Guarda Rojo.

660 - Batalla de Dragon Wall Mauloch, dios orco de las montañas de Velothi, fue derrotado en la batalla de Dragon Wall y huyeron hacia el este.

668 - La guerra del Primer Concilio; Páramo de Vvarden entra en erupción. La primera erupción del volcán gigante de Morrowind, que se conoce como la Montaña Roja.

Siglo octavo

700 - Ocurre la batalla de la Montaña Roja entre la Chimer y Dwemer, dirigido por Nerevar por parte de los chimer y Dumac por los Dwemer. Tanto Nerevar y Dumac perecen. Estos acontecimientos facilitaron el camino para la formación de un Morrowind "moderno".

Los Dwemers desaparecen. La nación entera de los enanos de Tamriel desaparece misteriosamente. Aunque hay muchas teorías, no existe evidencia sólida de dónde o por qué se fueron.

720 - Frandar Hunding ha nacido. Hunding, famoso héroe Guarda Rojo nace.

734 - El padre de Hunding muere. El padre de Hunding murió cuando tenía Hunding tenía 14 años en una de las múltiples insurrecciones, y Hunding dejó de apoyar a su madre y cuatro hermanos.

737 - Randic muere. Desgarrado, el emperador de los Guardas Rojos, murió después de 120 años de gobierno.

760 - Hunding Divad nace. Divad era el único hijo de Hunding, y nació a finales de la vida de Hunding.

776 - Divad Hunding se convierte en un Acrobata. Divad Hunding, frustrado por su ausencia los padres, renunció a su formación en el Salón de las virtudes de la guerra y se convirtió en un acróbata de circo (más tarde para convertirse en un notable bardo).

780 - Hunding escribe los libros de los Círculos Frandar Hunding, creyéndose invencible, se convirtió en un ermitaño al retirarse a una cueva en las montañas del desierto para escribir su filosofía de la Vía de la Espada en el Libro de los Círculos.

Siglo noveno

800 - Posible fundación de Wayrest.

808 - Los Guardias rojos llegan a Páramo del Martillo.

Siglo décimo

946 - Creación del Credo de Gaiden Shinji. Es citado diciendo que su famosa frase: "Las mejores técnicas las transmiten los supervivientes".

948 - Referencia escrita más antigua de Wayrest En los Anales de Daggerfall, la carta del rey Joile a Shinji Gaiden de la Orden de Diagna contiene una referencia.

950 - El asalto a Orsinium comienza. La aniquilación de la capital orca de Orsinium fue iniciado por el esfuerzo conjunto de Daggerfall, el nuevo reino de centinela, y la Orden del ahora extinto Diagna. Tomó un esfuerzo constante a lo largo de 30 años para conducir finalmente a los orcos.

973 - Se encuentra la piedra de la memoria de Makela Leki. La piedra memoria de Makela Leki se encontró en el paso Bankorai. Sus contenidos se han escrito en el libro De La Piedra de la memoria de Makela Leki. Makela y sus cinco compañeros murieron defendiendo contra una invasión encabezada por el Rey de Daggerfall, Joile, patrocinado por la Torre de Cristal de Roca Alta.

980 - La capital de los orcos, Orsinium, es derrotada, por un esfuerzo conjunto de Daggerfall, el nuevo reino de centinela, y la Orden de la ahora extinta Diagna. La dispersión de los orcos desde el sureste de Roca Alta hizo la ruta del río hasta la bahía más accesible.

Undécimo siglo

1029 - Herta se expande por Cyrodiil. La emperatriz Herta de Cyrodiil fortalece el oeste Coloviano y amplía las fronteras del Imperio Cyrodiílico de Roca Alta. Las Relaciones con Skyrim mejoran un poco.

Duodécimo siglo

1100 - Se crea el reino de Wayrest. Después de la derrota de los orcos en Orsinium el comercio en Wayrest creció rápidamente y la región se le concedió el derecho a ser llamado un reino.

Trigésimo siglo

1200 a 2208 - La ruptura del dragón.

Quincuagésimo siglo

1427 - La batalla entre Anticlere y la aldea vecina de Sensford. La batalla no logró nada.

Vigésimo tercer siglo

2200 - La Plaga Thrassian fue una plaga brutal que han devastado más de la mitad de la población de Tamriel, especialmente cerca de la costa occidental más cercano a Thras. La plaga fue puesta en libertad por los Sload del reino de coral de Thras que fueron destruidas posteriormente por la Armada de todas las banderas.

Vigésimo cuarto siglo

2321 - La Guerra de la Justicia se libra en Cyrodiil.

Vigésimo octavo siglo

2702 - Se mueven los bienes de la ciudad Wayrest Toda la población de la ciudad se vio obligada a mudarse a la finca amurallada de los Gardner como la protección contra los piratas, asaltantes Akaviri, y la peste Thrassian.

2703 - Akavir invade Cyrodiil, estimulando a Reman a reunir a los Colovianos y Nibeneanos. Cyrodiil está unido por primera vez en siglos. El ejército unificado derrota al Akaviri en el pálido, en la frontera Cyrodiil - Skyrim.

2762 - El emperador Reman muere. El trono al parecer, pasa a Brazollo Dor.

2790 - Nace Tjurhane Fyrre.

2794 - Reman II nace. Él toma el trono algunos años después.

Vigésimo noveno siglo

2804 - La rebelión de Hibernalia da comienzo. Una rebelión estalla en Hibernalia. La guardia del Dragón Comenzó la guerra de conquista contra Morrowind.

2812 - Comienza la construcción del Muro de Alduin. La guardia del Dragon inicia la construcción de una escultura elaborada llamada "Alduin Wall" en Sky Haven.

2813 - El Cyrodiilico pasa a ser el idioma oficial. Se convierte en el lenguaje de todos los documentos legales, en sustitución del Altmer. El Cyrodiilico es el antepasado de la lengua Tamrielica moderna.

2818 - Se completa la construcción del Muro de Alduin. Reman se nombra a sí mismo Emperador y llega a Sky Haven para dedicar oficialmente la pared.

2837 - La provincia de Pantano negro se crea. El Segundo Imperio logra apoderarse de una gran parte de las tierras pantanosas de Argonia para crear la provincia de Blackmarsh. Su estatus de provincia fue revocada después de la disolución del Segundo Imperio.

2840 - Reman II declara la guerra a Morrowind. Morrowind era la única parte de Tamriel que era parte del imperio. La guerra duraría por 80 años.

2851 - Reman II muere. De acuerdo a la inscripción en su tumba en Sancre Tor, murió en la batalla contra los Elfos Oscuros.

2877 - Reman III sucede en el trono. Es de suponer que otro emperador reinó después de la muerte de Reman II, pero no existe información con respecto a esta persona.

Fin de la Primera Era



Segunda era

Fecha sin determinar

La Hermandad Oscura se forma a partir de una orden religiosa, el Morag Tong. Durante este tiempo fueron adalides de Mephala.

Siglo primero

2E 12 - Uno de los trabajos más importantes acerca de los Ayleids fue publicado por la universidad de Gwyllim, por Tjurhane Fyrre, con el libro titulado Naturaleza de la Poesía Aylédica.

2E 24 - Un escriba de Salto de la Daga, Arkan, escribió un libro sobre sus experiencias y encuentros con Baan Dar, (Dios Bosmer).

Siglo segundo

2E 120- Viana la Pura, baronesa virgen de Lainlyn, comenzó su reinado de 28 años.

2E 184 - Muere el dragón Grahkrindrog.

Siglo tercero

2E 212 - Mirmulnir es visto por última vez en La Grieta (Skyrim).

2E 227 - Muere Tjurhane Fyrre, uno de los mayores sabios ayleid.

2E 230 - Vano Galerion forma el Gremio de Magos.

2E 283 - El poderoso Versidue Shaie, emperador de Tamriel, se encuentra con un imperio fragmentado. Revoluciones independentistas. Lucero del Alba es destruido tras varios alzamientos revolucionarios anti imperiales. Se declara la ley marcial en el imperio tras el Consejo de Bardmont.

2E 283 - 2E 320 - El poderoso Versidue Shaie inicia una sangrienta represalia contra los opositores del imperio, gastando la mayoría del oro y de sus legiones en el proceso.

2E 288 - Despierta Dagoth Ur, un poderoso vampiro chimer.

Siglo cuarto

2E 309 - Elsweyr, el reino khajiita se crea tras unir Anequina y Pellitine. Revueltas entre clases.

2E 358 - Registro escrito más antiguo conocido sobre la Hermandad Oscura. Una nota fue encontrada debajo de las tablas del suelo de una casa abandonada en la aldea nórdica de Jallenheim. Representa una guerra entre dos oscuras organizaciones, los expertos especulan que esta es una rara pieza de evidencia de la guerra entre la Morag Tong y su retoño odiado, la Hermandad Oscura. La Hermandad seguramente existía antes de esta

fecha, pero su secreto envuelve sus verdaderos orígenes, a pesar de que muy probablemente fue formada por varios ex miembros de la Morag Tong.

2E 360 - Primera fecha conocida de una persona que contrata los servicios de la Hermandad Oscura. Esta referencia se encuentra en los diarios de la reina Arlimahera de Hegathe.

Siglo quinto

412 - 2E, primera mención del nombre de la Hermandad Oscura. Esta referencia se encuentra en los diarios de la reina Arlimahera de Hegathe. "... con la ayuda de la Madre Noche y su Hermandad Oscura, el arsenal secreto que mi familia ha utilizado desde los tiempos de mi abuelo." Cabe suponer que la Hermandad Oscura ya estaba bien organizada en 360 2E.

2E 430 - El Poderoso Savirien-Chorak muere. Savirien-Chorak y todos sus herederos fueron asesinados por la Morag Tong, poniendo fin a los años del Potentado Akaviri y el Segundo Imperio de Cyrodiil.

Siglo sexto

2E 560 - Una enfermedad llamada "Gripe Knahaten" llega a las provincias del sur de Tamriel, extrañamente los argonianos son inmunes a esta enfermedad, y algunos creen que fueron los culpables.

2E 572 - Los invasores Akaviri de Morrowind fueron derrotados. Los invasores Akaviri murieron cuando la tierra se inundó misteriosamente. A pesar de las amplias inundaciones, casi ningún Dunmer fue herido o muerto. Cuenta la leyenda que el dios Vivec enseñó a los Dunmer a respirar bajo el agua e inundó la isla.

Siglo séptimo

2E 603 - Último caso documentado de la gripe Knahaten. Incluso después de la Gripe, los argonianos temían ir a la región.

Siglo noveno

2E 828 - Posible nacimiento de Tiber Séptim.

2E 830 - Se forma el Dominio de Aldmer. Tienen lugar los acontecimientos de The Elder Scrolls Online. El Dominio fue formado por los reinos de Isla Estivalia y Bosque Valen cuando los herederos de la dinastía Camoran comenzaron a luchar por el trono de la región de los Bosmer.

2E 839 - Nace Ciro, el famoso guarda rojo que se enfrentó al imperio y cuyas aventuras están plasmadas en The Elder Scrolls Adventures: Redguard.

2E 852 - La batalla de Sacre Tor. La fortaleza de Sacre Tor es capturada por nórdicos y bretones invasores. En pleno invierno, el general Talos lleva un atrevido asalto y retoma la fortaleza ante las circunstancias. Se recupera el Amuleto de Reyes de la Tumba de Reman III.

2E 854 - El emperador Cuhlecain es asesinado. El emperador fue asesinado por un "Cuchilla oscura" de Roca Alta, que también se infiltró en el Palacio Imperial y trató de matar al general Talos (Tiber Séptim).

2E 862 - Thassad II es asesinado. El Alto Rey de Páramo del Martillo, Thassad II, es asesinado por su traición judicial de los antepasados, los nobles de Páramo del Martillo. El príncipe heredero A'tor, hijo de Thassad II y heredero de Páramo del Martillo, condujo a sus fuerzas en la victoria continua a través de los antepasados. Pero los antepasados con la ayuda de la marina de Tíber Septim, liderada por el Almirante Amiel Richton finalmente destruye al príncipe A'tor en el puerto de Stros M'Kai.

2E 864 - Se publica la primera edición de la Guía de bolsillo del Imperio. A petición de Tíber Septim, esta guía se publica bajo la autoridad de la Sociedad Geográfica Imperial.

2E 864 - La rebelión de los Guardas Rojos en Stros M'Kai. La fecha de la rebelión de los Guardas Rojos en las islas de Stros M'kai de la costa de Páramo del Martillo. La rebelión, dirigida por Ciro y su hermana Iszara, destruyó la flota imperial en el puerto de Stros M'Kai y derrotaron a la Legión Imperial en la isla, matando al Almirante Amiel Richton en el proceso. Con la estratégica isla en manos de los rebeldes, el emperador Tiber Séptim se vio obligado a la paz en condiciones más favorables para Páramo del Martillo.

2E 864 - Muere el almirante Amiel Richton a manos de los rebeldes Guardas Rojos bajo el mando de Ciro.

2E 865 - Nace Symmaco, el futuro marido de Barenziah.

2E 882 - Dagoth Ur y sus vampiros despiertan por debajo de la Montaña Roja, en donde unen el Corazón de Lorkhan.

2E 893 - Nace Barenziah, futura reina de Quietud y esposa de Eadwyre.

2E 896 - Tiber Séptim conquista Tamriel. Tiber Séptim termina conquistando todas las tierras de Tamriel con la ayuda del Numidium y el Mago de guerra Zurin Arcto. La época del reinado del Tíber era justa y gloriosa, entre las mejores de la historia de Tamriel.

2E 896 - La transformación de Cyrodiil tras la caída de Alinor, Tiber Séptim cambia el clima tropical de Cyrodiil a un clima templado.

2E 897 - Empieza la Tercera Era. La Tercera Era es pronunciada por Tíber Septim después de la unión de todas las provincias de Tamriel.

Tercera era

Primer siglo

3E 0 - Comienza la Tercera era: proclamada por Tiber Séptim en 2E 897, tras la unificación de todas las provincias de Tamriel.

3E 12 - Se publica el libro "Enciclopedia Tamriélica" durante los primeros años del reinado de Tiber Séptim.

3E 20 - Nace Destri Melarg en la ciudad-estado de Rihad: Destri Melarg se convertiría en un conocido historiador y traductor.

3E 38 - El Emperador Tiber Séptim, conquistador y gobernador de todo Tamriel durante 38 años, muere y es sucedido por su nieto, Pelagio.

3E 39 - Destri Melarg llega a la Ciudad Imperial: Destri Melarg, historiador y traductor famoso, llega a la Ciudad Imperial para estudiar a la edad de 19 años.

3E 41 - Muere el Emperador Pelagio, Kintyra es coronada emperatriz: Pelagio es asesinado por la Hermandad Oscura. Al no tener hijos, la corona pasó a su segundo primo.

3E 48 - Muere la Emperatriz Kintyra: Uriel, un imperial, es coronado emperador.

3E 64 - Uriel muere y Uriel II es coronado emperador: Trágicamente, Uriel II fue maldecido con plagas, pestes, y las insurrecciones.

3E 67 - Nace Potema Septim: futura reina de Soledad, la única hija de Pelagio II y su reina, Qizara. Potema es mejor conocida como la Reina Loba.

3E 82 - El emperador Uriel II muere: Pelagio II es coronado emperador de Tamriel, el hijo de Uriel II muere tras 18 años de gobierno.

3E 99 - El Emperador Pelagio II muere: es coronado emperador Antíoco, el hijo de Uriel II, muere después de 17 años de gobierno. Su hijo, Antíoco, ahora reina sobre el reino. Antíoco fue sin duda uno de los más extravagantes de la familia Septim, generalmente austero. Tuvo muchas amantes y esposas casi de la misma cantidad, y era conocido por su grandeza de vestir y el buen humor. Lamentablemente, su reinado estuvo plagado de guerras civiles, superando incluso a la de su abuelo, Uriel II.

Segundo siglo

3E 110 - La guerra de Summerset Isle está a punto de perder bajo el liderazgo de Antíoco: La Alianza Unida de los reyes de Summerset y Antíoco sólo logró derrotar al rey Orgnum de la isla de Pyandonea debido a una tormenta inesperada. La leyenda atribuye la Orden Psijic de la Isla de Artaeum con la magia detrás de la tormenta.

3E 111 - Se funda la orden de los Caballeros de los Nueve: Creado por Sir Amiel Lannus, un héroe de la Guerra de la Isla, con el objetivo de recuperar las reliquias perdidas de Pelinal Whitestrake.

3E 112 - El emperador Antíoco muere, Kintyra II es coronada emperatriz: Antíoco muere después de una regla de 13 años y su hija, Kintyra II sube al trono. La historia de Kintyra II, es sin duda una de los más tristes cuentos de la historia moderna. Su primo Uriel III, hijo de la reina Potema de Soledad, es acusado por Kintyra de ser un bastardo, en alusión a la decadencia de la Ciudad Imperial durante el reinado de su padre. Esta acusación no pudo detener su coronación, Uriel compró el apoyo de varios reyes descontentos de Roca Alta, Skyrim y Morrowind, y, con la asistencia de la Reina Potema, coordinando tres ataques contra el Imperio. El primer ataque ocurrió en la bahía que separa Roca Alta y Páramo del Martillo.

3E 114 - Kintyra es capturada por Uriel III.

3E 119 - Nace Pelagio III: Futuro emperador de Tamriel.

3E 121 - Empieza la guerra del Diamante Rojo: esta guerra fue entre los tres hijos sobrevivientes de Pelagio II: Potema, Céforo, y Magnus Septim, y su descendencia. Potema, con el apoyo de su hijo Uriel III, contó con el apoyo de todo el norte de Skyrim y Morrowind. Con los esfuerzos de Céforo y Magnus, volvieron a Roca Alta, Hammerfell, Summerset Isle, Bosque Valen, Elsweyr, y Blackmarsh fueron divididos, pero la mayoría de los reyes apoyaron a Céforo y Magnus.

3E 123 - La Emperatriz Kintyra II fallece el día 23 del mes Helada.

3E 127 - El emperador Uriel III muere, Céforo es Coronado: Uriel III fue capturado en la batalla de Ichidag en Hammerfell. En ruta a su juicio, en la Ciudad Imperial, una multitud superó a su coche y lo quemaron vivo dentro de ella. Su captor siguió a la Ciudad Imperial, y por aclamación común, fue proclamado Céforo I, Emperador de Tamriel. El reinado de Céforo está marcada por más que la guerra. Por todas las cuentas, él era un hombre bueno e inteligente, pero lo que Tamriel necesitaba era un gran guerrero. Le tomó otros diez años de guerra constante para derrotar a su hermana Potema.

3E 133 - Destri Melarg muere: Historiador y traducto famoso, muere a la edad de 113, dejando numerosas historias sin terminar y sin traducir.

3E 137 - Potema, la reina de Soledad fallece: Llevó diez años de guerra constante contra el Emperador Céforo para derrotar a su hermana después de que Potema fuera coronada. La Reina Loba de Soledad murió en el asedio de su ciudad.

3E 140 - Fallece el emperador Céforo: El emperador Magnus Septim es Coronado: Céforo nunca tuvo el tiempo durante los años de la guerra para casarse, por lo que era su hermano, el cuarto hijo de Pelagio II, quien asumió el trono. El emperador Magnus era un anciano, y el negocio de castigar a los reyes traidores de la Guerra del Diamante Rojo han drenando gran parte de su salud.

3E 145 - Muere el emperador Magnus: Pelagio III acusa al hijo de Magnus de asesinato, pero parece poco probable. Por ninguna otra razón, Pelagio fue rey de Soledad tras la muerte de Potema, y rara vez visitó la Ciudad Imperial. Casi desde el comienzo, Pelagio III, a veces llamado Pelagio el Loco, se destacó por su comportamiento excéntrico. El avergonzado dignatario, ofendió a sus reyes vasallos, y, en una ocasión, marcó el final de un gran baile, tratando de ahorcarse.

3E 153 - Pelagio III muere: Debido a su locura, Pelagio III fue enviado a varios curanderos y asilos hasta su muerte a la edad de 34 años. Él murió en una noche cálida después de una fiebre, en su celda en el Templo de Kynareth, ubicado en la Isla de Betony.

3E 153 - La Emperatriz Katariah toma el trono: Duquesa de Páramo de Vvarden y sufrida esposa del emperador Pelagio III se adjudicó finalmente la regencia de Tamriel como emperatriz Katariah I. Algunos consideran que el ascenso de esta mujer Dunmer como final de la línea de sangre Septim, otros ver la muerte de Kintyra II como la verdadera marca. Sus defensores afirman que a pesar de que Katariah no descendía de Tíber, la cadena no continúa. A pesar de las negligencias racistas, Katariah reino durante 46 años, fue uno de los reinados más gloriosos en la historia de Tamriel. Incómodo en la Ciudad Imperial, Katariah viajó extensamente por todo el Imperio. Ella viajó reparando gran parte del daño que las alianzas rotas y la diplomacia fallida había creado. Los habitantes de Tamriel llegaron a amar a su emperatriz mucho más que la nobleza.

Tercer siglo

3E 200 - Muere la Emperatriz Katariah: Cassynder fue coronada emperadora después de la muerte de Katariah en una escaramuza menor en Blackmarsh. Cuando Cassynder asumió el trono después de la muerte de su madre, ya era de mediana edad.

3E 202 - La emperadora Cassynder muere: Uriel IV es coronado, para sorpresa de nadie, el reinado de la emperadora Cassynder no duró mucho tiempo. En dos años murió. Uriel Lariat, medio hermano de Cassynder, e hijo de Katariah I, abandonó el reino de Quietud para reinar como Uriel IV. Legalmente, Uriel IV era un Septim: Cassynder lo había adoptado en la familia cuando él se había convertido en rey de Quietud. Sin embargo, para el Consejo y el pueblo de Tamriel, era un hijo bastardo de Katariah. Uriel no poseía el dinamismo de su madre, y su largo reinado de 43 años era un semillero de sedición. El reinado de Uriel IV fue un año difícil y a largo plazo. A pesar de ser un miembro adoptado legalmente a la familia Septim, algunos de los más viejos consejeros podrían ser persuadido a aceptarlo plenamente con una relación de sangre de Tíber. El Consejo ha asumido la responsabilidad tanto durante el largo reinado de Katariah I y el reinado corto de Cassynder, y un monarca de fuerte voluntad ajena, como Uriel IV resultó imposible de mantener su lealtad inquebrantable. Una y otra vez, el Consejo de Ancianos y el emperador estaban en desacuerdo, y otra vez, el Consejo ha ganado las batallas. Desde los días de Pelagio II el viejo consejo estaba compuesto por los hombres y las mujeres más ricos en el Imperio, y el poder que ejercían era definitivo.

3E 247 - El emperador Uriel IV fallece en la última victoria del Consejo sobre Uriel IV: Andorak, el hijo de Uriel IV, fue desheredado por el voto del Consejo.

3E 247 - Céforo II es Emperador: Elegido por el voto del Consejo, ya que era un primo más estrechamente relacionados con la sangre Septim de lo que era el hijo del emperador Uriel IV, Andorak. Céforo había sido un rey nórdico. Para los primeros nueve años del reinado de Céforo II, los leales a Andorak lucharon contra las fuerzas imperiales. El Consejo concedió a Andorak el reino de Roca Alta para poner fin a la guerra.

3E 249 - El usurpador Camoran invade: Céforo II tenía enemigos que exigían más de su atención que Andorak. A partir de una pesadilla, un hombre que se hacía llamar Camoran (se rumorea que era un liche) apareció. El usurpador lideró un ejército de guerreros no

mueren Daedras y un alboroto a través de Bosque Valen. Ninguno pudo resistir sus embates, y el mes se volvió el mes más sangriento. Céforo II envió más y más mercenarios desde Hammerfell para detener al usurpador que marchaba hacia el norte. El resultado fue una gran victoria regional y un aumento en la hostilidad hacia el Imperio, aparentemente ineficaz.

3E 253 - El usurpador controla la Región de Dwynnen: La región de Dwynnen fue invadida por el usurpador Camoran en poder de un ejército de zombis, fantasmas, vampiros y esqueletos.

3E 266 - El Señor de Reich Gradkeep (Anticlere) muere: El señor de lo que ahora se llama la región Anticlere cayó gravemente enfermo y murió a finales de año. Esta fue una de las razones por las cuales la resistencia al usurpador fue lentamente.

3E 267 - El usurpador Camoran cae derrotado: El barón Othrok y sus aliados, los gobernantes de Ykalon, Phrygias y Kambria, cambió esta percepción desfavorable. Llegaron noticias del trato brutal del usurpador de los cautivos y el abuso de las tierras conquistadas, en su mayoría verdaderas, se difundió rápidamente a través de sus territorios. A los pocos meses, la mayor marina de guerra hasta la fecha, reunió guerreros a lo largo del borde de High Rock de la Bahía de Iliac. Los cuentos de cómo las fuerzas combinadas de High Rock derrotaron al ejército interminable de el usurpador Camoran es ciertamente digno de un libro muy extenso en sí mismo y tal vez es mejor dejar a la imaginación del público.

3E 268 - Uriel V fue Coronado: Cambió la percepción de un imperio débil lejos de las luchas internas y se embarcó en una serie de invasiones, empezando desde el momento en que subió al trono.

3E 271 - Uriel V conquista Rosacrea: En una campaña contra las pequeñas islas situadas entre Tamriel y Akavir.

3E 276 - Uriel V conquista Cathnoquey: En una campaña contra las pequeñas islas situadas entre Tamriel y Akavir.

3E 279 - Uriel V conquista Yneslea: En una campaña contra las pequeñas islas situadas entre Tamriel y Akavir.

3E 284 - Uriel V conquista Esoniet: En una campaña contra las pequeñas islas situadas entre Tamriel y Akavir.

3E 288 - Uriel V invade Akavir: Uriel V se embarcó en su empresa más ambiciosa, la invasión del continente de Akavir. Este esfuerzo fue un fracaso, dos años más tarde Uriel V murió en Akavir en la batalla de Lonith y cuatro legiones se perdieron junto con la mayoría de la flota de invasión. Sin embargo, Uriel V tiene una reputación de ser el segundo mejor emperador guerrero.

3E 290 - El emperador Uriel V muere: Uriel VI, quien tenía 5 años, es coronado, su padre muere en Akavir en el campo de batalla de Lonith. Uriel VI nació poco antes de que su padre se fuera a Akavir.

Cuarto siglo

3E 307 - El emperador Uriel VI toma la corona a los 22 años de edad.

3E 314 - Nace Pelagio IV: Pelagio IV, sobrino del emperador Uriel VI e hijo de Eloissa.

3E 319 - Nace Arslan II: padre del futuro rey Lysando de Salto de la Daga.

3E 320 - El emperador Uriel VI muere: Morihatha se coronó emperatriz, Uriel VI cayó de su caballo y no pudo ser salvado por los mejores curanderos imperiales, su amada hermana Morihatha tomó el trono, a los 25 años de edad.

3E 331 - La segunda edición de "Una Guía de Bolsillo para el Imperio" se publica. Reconociendo los cambios que habían tenido en el imperio desde los 375 años desde la primera, la Emperatriz Morihatha encargó de una segunda edición para actualizar la versión original y eliminar el tono propagandístico.

3E 336 - Nace Nulfaga, la madre del futuro rey Lysando de Salto de la Daga.

3E 339 - La Emperatriz Morihatha es asesinada.

3E 339 - Pelagio IV es el nuevo emperador.

3E 340 - Nace Eadwyre, futuro rey de Quietud y esposo de Carolyna.

3E 346 - Nacimiento de Uriel Septim VII.

3E 353 - Nacimiento de Mynisera, futura esposa de Lysando, rey de Salto de la Daga.

3E 354 - Nacimiento de Lysando, futuro rey de Salto de la Daga.

3E 368 - El emperador Pelagio IV muere: Uriel Septim VII es coronado cuando el emperador Pelagio IV murió, después de un reinado impresionante.

3E 368 - Nace Camaron, en Roca Alta, futuro rey de Sentinel.

3E 368 - Nacimiento de Carolyna, futura reina de Quietud y la esposa de Eadwyre.

3E 369 - Nace Akorithi, futura reina de Centinela y la esposa de Camaron.

3E 370 - Nació el héroe que detuvo a Jagar Tharn.



3E 375 - Nacimiento de "El Agente": el héroe sin nombre, que pone a descansar el alma del rey Lysando.

3E 376 - Nace el rey Helseth, hijo de la reina Barenziah y Symmaco.

3E 377 - Muere Arslan II, padre del rey Lysando de Salto de la Daga.

3E 381 - Nace Gothryd, hijo de Lysando y Mynisera, los gobernantes de Salto de la Daga.

3E 384 - Nace Morgiah, hija de la reina Barenziah y Symmaco.

3E 386 - Nace Aubk, hijo de Camaron y Akorithi, los gobernantes de Centinela.

3E 389 - El emperador Uriel Septim VII es traicionado por Jagar Tharn y encarcelado en una dimensión de Oblivion creada por Tharn.

3E 389 - Nace Elysana, hija de Carolyn y Eadwyre, los gobernantes de Quietud.

3E 391 - Muere Symmaco, el marido de Barenziah.

3E 392 - Nace Greklith, hijo de Camaron y Akorithi, los gobernantes de Sentinel. Fallece Carolyn, Reina de Quietud y esposa de Eadwyre.

3E 393 - Nace Lhotun hijo de Camaron y Akorithi, los gobernantes de Centinela

3E 396 - Comienza la guerra Arnesian: Después de una revuelta de esclavos, las fuerzas de Morrowind destruyen a los ejércitos de Blackmarsh. Con Symmaco fallecido, la Reina Barenziah, temiendo por su vida, huyó a través del Imperio en el reino de High Rock, Quietud. La reina abdicó su trono, dejando en manos a su tío Llethan Athyn, un noble de la casa de Hlaalu.

3E 397 - Umbra fue destruida por un héroe desconocido, empuñando el poder de los dientes de estrella de siete.

3E 399 - Jagar Tharn es derrotado: Orsinium creó una misteriosa celda para Tharn, Uriel Septim VII y su guardaespaldas Talin Warhaft fueron liberados de esa dimensión. Gortwog gro-Nagorm fundó la nación de Orsinium y comenzó a luchar por su independencia.

Quinto siglo

3E 403 - Lysando, rey de Salto de la Daga, es brutalmente asesinado en una trampa fijada por la astucia de Woodborne, el señor de Quietud. Camaron, Rey de Centinela y el marido de la reina Akorithi, muere. La Guerra de Betony empieza, la guerra entre Salto de la Daga de Roca Alta y Centinela de Páramo del Martillo se lleva a cabo.

3E 405 - Un misterioso personaje es enviado por Uriel Septim VII para investigar la muerte del rey Lysando y para encontrar la letra que falta que envió a la Reina de Salto de la Daga, Mynisera.

3E 414 - El Territorio de Páramo de Vvarden se abre para la liquidación, previamente, una reserva administrada por el templo desde el Tratado del Armisticio, Páramo de Vvarden estaba deshabitada en gran medida y sin desarrollar. Páramo de Vvarden fue reorganizado

como un distrito de la provincia Imperial y Llethan, Rey de Morrowind, revocó la prohibición del Templo de siglos de antigüedad en el comercio y la liquidación. Una avalancha de colonos Imperiales y Dunmer llegó a Páramo de Vvarden. Esto también abrió la explotación de los recursos valiosos como el vidrio y el ébano.

3E 417 - Se produce el 'Milagro de la Paz ', también conocida como "la urdimbre en el Occidente": Un acontecimiento misterioso que tiene lugar entre el 9 y el 11 de Frostfall en el que los reinos independientes de cuarenta y cuatro condados, que rodea la Bahía de Iliac fueron condensados en cuatro: Salto de la Daga, Centinela, Quietud y Orsinium.

3E 423 - Corvus Umbranox, el conde de Anvil y el marido de la condesa Millona Umbranox, desaparece.

3E 427 - Comienza la maldición de Tizón.

3E 427 - El gobierno de Morrowind, ya debilitado, en el poder sobre las cuestiones de autoridad, fue amenazada aún más por el despertar de "Dagoth Ur". Esta es también la fecha de la reencarnación del héroe de la guerra Chimer, Nerevar, el legendario Nerevarine llegó a Páramo de Vvarden por orden del emperador, siendo destinado a matar a Dagoth-Ur y traer la paz a Morrowind.

3E 427 - El Nerevarine mata a Almalexia en la ciudad mecánica.

3E 427 - El Tiempo de la Profecía Bloodmoon. Una vez, cada época, el príncipe daédrico Hircine realiza una cacería-ritual en la isla helada de Solstheim. Esto es anunciado por la Profecía Bloodmoon. El Nerevarine es elegido para desempeñar un papel en ella, y en última instancia derrota a Hircine su propio juego.

3E 432 - Es publicada la tercera edición de "Una Guía de Bolsillo para el Imperio". Reflejan los grandes cambios que han tenido lugar, especialmente después de la deformación en el Oeste. Ordenado por Uriel Septim VII y promulgada bajo la autoridad de la Sociedad Geográfica Imperial.

3E 433 - Los eventos de The Elder Scrolls IV: Oblivion tienen lugar.

Muerte de Mannimarco: "El rey de los gusanos", cae en un duelo contra el último archimago el Gremio de Magos en las montañas de Jerall, con la ayuda del archimago anterior, Hannibal Traven.



Comienza la Crisis de Oblivion: Es asesinado Uriel Septim VII y sus herederos por el secreto culto daédrico el Amanecer Mítico.

Oblivion abre sus portales en todo Tamriel que conduce a una invasión daédrica por las fuerzas de Mehrunes Dagon. Kvatch es destruido por los Daedra.

En Blackmarsh, los Hist llaman a los Argonianos de todo el imperio de regreso a Blackmarsh. Liderados por la facción política de An-Xileel, los ejércitos Argonianos derrotan al invasor Daedra.

Martin Septim es conorado emperador.

Corvus Umbranox reaparece Después de 10 años: Corvus Umbranox reaparece como el conde de Anvil. La maldición de la cogulla gris de Nocturnal se retira, lo que permite a sus portadores recuperar sus identidades. El Zorro Gris lidera el Gremio de Ladrones. La historia fue reescrita.

La Hermandad Oscura entra en un conflicto interno por culpa de un traidor, se ordena la "purificación" o eliminacion total del santuario de Cheydinhal. La Madre Noche nombra un nuevo Oyente después de que el traidor fuese asesinado.

Martin Septim se sacrifica en la Ciudad Imperial para desterrar a Mehrunes Dagon de Nirn y salvar a los habitantes del Imperio.

Reforma de los Caballeros de los Nueve: A raíz de los ataques daédricos al clero, un peregrino desconocido recibe una visión de Pelinal Whitestrake, reúne las reliquias de los cruzados, y reconstituye los Caballeros de los Nueve.

La maldición de Sheogorath se ha roto: lo que le permite permanecer como Jyggalag. El Campeón de Sheogorath toma en el título del Dios de la Locura, y se convierte en el primer mortal en suplantar a un príncipe daédrico.

3E 433 - Fin de la Tercera Era y comienzo de la Cuarta.



Cuarta era

Primer siglo

4E 0 - Fin de la Crisis de Oblivion. Mehrunes Dagon es desterrado de Tamriel por el Campeón de Cyrodiil. Martin Septim y el avatar de Akatosh terminan con esta crisis. La línea de sangre Septim termina y el Amuleto de los Reyes es destruido. La Tercera Era termina, y marca el comienzo de la Cuarta, que se inicia sin emperador en el trono del Imperio de Tamriel. El canciller Ocato, el Consejo de Ancianos, y Los Cuchillas tratan de mantener el orden, pero las provincias empiezan a aprovecharse del estado de debilidad del Imperio.

4E 1 - El Imperio comienza a derrumbarse. Ciénaga Negra se separa del Imperio un año después de la proclamación de la nueva era, y después Elsweyr.

4E 05-06 - La Montaña Roja entra en erupción; Páramo de Vvarden es destruido. En ausencia de Vivec, el Ministerio de la Verdad se vuelve inestable. Vuhon crea un ingenium que utiliza almas para estabilizarse, pero en la lucha por la liberación de uno de los esclavos cuyas almas eran usadas para alimentarlo, la esposa de Ilzheven Sul, el ingenium es destruido y la roca en la que se encontraba se estrella en la ciudad de Vivec con toda la energía que poseía en ese momento. El impacto causa la erupción de la Montaña Roja y destroza de Páramo de Vvarden, así como buena parte del resto de la provincia. Los argonianos invaden el sur de Morrowind después de la erupción de la Montaña Roja y paralizan así la Casa Telvanni.

4E 10 - El canciller Ocato es asesinado por agentes thalmor, iniciando el interregno de la Corona de Tormenta. Por los próximos siete años, el Consejo de Ancianos está fracturado por las luchas internas por el trono del Imperio, debilitando aún más el poder imperial en las provincias.

4E 17 - Tito Mede I, un señor de la guerra coloviano, captura la Ciudad Imperial y es coronado como el nuevo emperador del Imperio de Tamriel.

4E 18 - Nace el príncipe Attrebus Mede.

4E 22 - Los Thalmor toman el control de las Isla Estivalia y le cambian el nombre a Alinor.

4E 23 - Nace Annaïg Hoïnart. (Protagonista de TES: La Ciudad Infernal).

4E 29 - El Dominio Aldmer se vuelve a fundar después de que Alinor y Bosque Valen se proclamen en una alianza, y todo tipo de contacto se corta con el Imperio. La unión se produjo después de que el gobierno Thalmor respaldara el golpe de estado que derrocó al gobierno de Bosque Valen. El Imperio y sus aliados bosmer fueron pillados con la guardia baja y son derrotados por las tropas thalmor y sus aliados bosmer.

4E 42 - La Noche del Fuego Verde se produce en Centinela. Altmer disidentes que han huido de la Isla Estivalia son atacados por agentes thalmor. Sus esfuerzos para luchar contra los Thalmor son en vano, y el distrito de refugiados de toda la ciudad resulta destruido. El evento llegó a ser conocido como La Noche del Fuego Verde, debido a los ataques mágicos destructivos empleados por ambos bandos durante la batalla.

4E 49 - Umbriel, una ciudad flotante, aparece en la costa de Ciénaga Negra, en dirección a Morrowind.

4E 98 - Las dos lunas de Nirn -Masser y Secunda- desaparecen durante dos años en lo que se conoce como las Noches Vacías.

Segundo siglo

4E 100 - Final de las Noches Vacías, con los Thalmor llevándose el crédito por la devolución de las lunas de Nirn. Los Khajiitas reconocen a los Thalmor como sus salvadores y la influencia imperial en Elsweyr comienza a disminuir de forma espectacular.

4E 115 - La Confederación Elsweyr se convierte en los dos antiguos reinos de Anequina y Pelletine, que el Dominio Aldmer acepta como estados títere.

4E 122 - La mayoría de Hibernalia se derrumba en el mar durante un evento conocido como El Gran Hundimiento. Los ciudadanos culpan al Colegio de Hibernalia debido a que permanece intacto cuando todo alrededor suya cayó en el Mar de los Fantasmas. El Colegio lo niega, con la teoría de que está ligado a la destrucción de Vivec y erupción de la Montaña Roja.

4E 129 - Riften es arrasada durante un levantamiento en contra de su Jarl. Hosgunn crea polémica al ascender al trono de Riften en 4E 98 y establecer fuertes impuestos para su beneficio personal. Los ciudadanos finalmente se rebelaron y quemaron castillo de Hosgunn hasta los cimientos con él dentro, pero el fuego se extendió al resto de la ciudad. Riften se reconstruye en los próximos cinco años, pero sigue siendo poco más que una fortaleza con poco más que un vago recuerdo de su antigua gloria, teniendo todas sus las estructuras de madera y piedra en bruto, en comparación con la gran ciudad de la antigüedad.

4E 168 - El emperador Tito Mede II asciende al trono. El Imperio es ahora una sombra de su antigua gloria. Bosque Valen y Elsweyr han sido cedidas a los Thalmor, la Ciénaga Negra se ha separado del imperio desde la Crisis de Oblivion, Morrowind aún tenía que recuperarse por completo de la erupción del volcán de la Montaña Roja, y Páramo del Martillo está plagado de luchas internas entre la Corona y las facciones antiguas. Sólo Roca Alta, Cyrodiil, y Skyrim se han mantenido unidas y pacíficas en estos tiempos duros.

4E 171 - La Gran Guerra comienza con los ejércitos del Dominio de Aldmer invadiendo las provincias imperiales de Páramo del Martillo y Cyrodiil. Después de que Tito Mede II rechazara un ultimátum exigiendo condiciones humillantes por parte de los Thalmor, los ejércitos aldmer invaden el Imperio. Un ejército dirigido por el general thalmor Naarifin emerge de los campamentos secretos del norte de Elsweyr y ataca el sur de Cyrodiil, flanqueando las defensas imperiales que había a lo largo de la frontera con Bosque Valen. Leyawiin responde a los invasores, y Bravil está rodeada y asediada. Al mismo tiempo, un ejército bajo Arannelya conquista Anvil y Kvatch y se internan en Páramo del Martillo. A este ejército se le unen fuerzas menores que desembarcan en la costa de Páramo del Martillo. Las tropas imperiales se ven obligadas a retirarse a través del desierto de Alik'r.

4E 174 - La Ciudad Imperial es saqueada por las fuerzas aldmer. Tito II huye hacia el norte desde la ciudad, rompiendo con las fuerzas aldmer que la rodean con su ejército principal y la unión con refuerzos de Skyrim que vienen al sur al mando del general Jonna. La Ciudad Imperial se rinde a los invasores. El Palacio Imperial es incendiado, la Torre de Oro Blanco es saqueada, y los altmer cometen muchas atrocidades contra la población indefensa.

4E 174 - Con el Imperio ocupado luchando contra los altmer, Markarth se queda desprotegida. Los Renegados aprovechan la oportunidad para derrocar a los residentes nórdicos, tomando el control de la comarca fácilmente. A pesar de ello, el cambio es relativamente tranquilo, con sólo unos pocos de los más duros terratenientes nórdicos condenados a muerte.

4E 175 - La Batalla del Anillo Rojo resulta en la completa destrucción del ejército aldmer de Cyrodiil, una victoria para el Imperio que precipita el final de la Gran Guerra. La Ciudad Imperial es retomada, y la decisión de Tito II de retirarse de la misma en el año anterior cobra sentido. A pesar de esta contundente victoria, el Imperio está completamente agotado e incapaz de continuar la guerra. Consciente de esto, Tito II trata de negociar con el Dominio de Aldmer para poner fin a la guerra.

4E 175 - La Gran Guerra termina con el Concordato Blanco y Dorado. El Concordato es un tratado de paz entre el Imperio y el Dominio de Aldmer, pero cuyos términos son especialmente gravosos para el Imperio. Los Thalmor aprovechan la situación de debilidad de éste para exigir la prohibición del culto a Talos por todo el Imperio, y una gran parte del sur de Páramo del Martillo. Los críticos señalan que estos términos son casi idénticos al ultimátum que Tito II rechazó al comienzo de la guerra.

4E 175 - Páramo del Martillo abandona el Imperio después de rechazar el Concordato Blanco y Dorado. Tito II renuncia a Páramo del Martillo como provincia del Imperio para mantener el tratado, después de que los Guardias rojos se hayan opuesto a ceder sus tierras. Los guardias rojos ven esto como una traición y se crea un resquemor duradero entre Páramo del Martillo y el Imperio, que supone un deleite para los Thalmor. Páramo del Martillo continúa entonces la guerra contra el Dominio de Aldmer durante los cinco años siguientes.

4E 176 - Ulfric Capa de la Tormenta provoca el Incidente de Markarth. El Imperio prometió al hijo del depuesto Jarl el culto libre a Talos, a cambio de volver a tomar La Cuenca. Ulfric forma una milicia nórdica y aplasta a los Renegados en Markarth con la ayuda del thu'um. Los supervivientes huyen a la espesura, formando un grupo llamado los Apóstatas. Ulfric es detenido cuando los Thalmor descubren la libertad del culto a Talos. Ulfric y sus hombres son finalmente liberados, pero lo ocurrido desata la Rebelión de los Capas de la Tormenta.

4E 180 - El Segundo Tratado de Stros M'Kai es firmado. Después de que la guerra haya sido librada hasta un punto muerto por los guardias rojos, el Dominio de Aldmer se retira de Páramo del Martillo.

4E 188 - Quietud cae a los corsarios. Los corsarios toman Quietud y atacan el santuario de la Hermandad Oscura, destruyéndola. 4E 188 - Bravil estalla en violencia. Una guerra se libra por el control entre dos de los mayores traficantes de skooma de Cyrodiil, que lleva a violentos disturbios en la ciudad. La estatua de la Vieja Dama Afortunada se destruye en

los combates. La cripta de la Madre Noche es profanada y Alisanne Dupre, Oyente de la Hermandad Oscura, es asesinada al defenderla. Los restos de la Madre Noche son más tarde confiados al cuidado de Cicerón.

Tercer siglo

4E 201 - Torygg, el Rey Supremo de Skyrim, es asesinado por Ulfric Capa de la Tormenta en Soledad, según el Imperio; aunque en realidad fue un combate tradicional que Ulfric decidió con el antiguo poder del thu' um

4E 201 - Los nórdicos de Skyrim se enfrentan en una guerra civil. Se forman 2 facciones, los Capas de la Tormenta, dirigidos por Ulfric, y la Legión Imperial, dirigida por el general Tulio.

4E 201 - Crisis del dragón: Alduin vuelve a Tamriel. Destruye Helgen y comienza a resucitar a los dragones muertos hace siglos durante la Guerra de los Dragones

4E 201 - El Sangre de Dragón o Dovahkiin, se revela al derrotar al dragón Mirmulnir en Carrera Blanca.

4E 201 - Alduin es asesinado por el Sangre de Dragón. El Dovahkiin, con la ayuda de los héroes de la antigüedad, derrota a Alduin en Sovngarde. Los dragones permanecen en Skyrim, pero sin un líder son dispersos y escasos. Se dio a entender que Alduin no fue destruido por completo y que su alma puede existir y puede volver para devorar al mundo. Paarthurnax puede estar vivo y está recorriendo el mundo. Sus planes incluyen la enseñanza a todos los dragones restantes de El Camino de la Voz para superar su propia naturaleza.



4E 201 - El emperador Tito Mede II es asesinado por la Hermandad Oscura, en su visita a Skyrim. La Madre Noche nombra al Dovahkiin como su nuevo Oyente. Tamriel queda sin un emperador.

4E 201 - El Colegio de Hibernalia e Hibernalia se salvan de los Thalmor. Un agente de los Thalmor, Ancano, intenta extraer energía de un antiguo artefacto llamado el Ojo de Magnus, que fue descubierto durante una expedición a las ruinas de Saarthal. Después de matar al líder del Colegio y casi destruir la ciudad de Hibernalia, Ancano es asesinado por el Dovahkiin. Tres eso, el Sangre de Dragón es nombrado Archimago y portador del Bastón de Magnus. La Orden Psijic también se ha involucrado, ayudando al Dovahkiin, y llevándose al final el Ojo.

4E 201 - El Gremio de Ladrones en Skyrim es restaurado a su antigua gloria.

4E 201 - Los Compañeros reconstruyen Wuuthrad, el arma utilizada por su patrón Ysgramor. La muerte de Kodlak Melena Blanca a manos del grupo de cazadores de hombres lobo, la Mano de Plata, obligó a los Compañeros a vengarse de ellos, destruyendo el grupo. Como Kodlak Melena Blanca era un hombre lobo en el momento de su muerte, no pudo ir a Sovngarde, pero si fue al Coto de caza de Hircine. El círculo se fue a la tumba de Ysgramor para curar la licantropía de Kodlak melena blanca, incluso después de la muerte.

4E 201 - Los vampiros del clan Volkihar intentan acabar con el sol, mediante el uso de los Pergaminos Antiguos, y a la vez, se enfrentan al grupo de cazadores de vampiros, la Guardia del Alba.

4E 201 - Un grupo de cazadores de Vampiros antiguo que se conoce como Guardia del Alba se reforma para luchar contra la creciente amenaza de vampiros en Skyrim. El Señor Harkon, líder vampiro del clan Volkihar busca un Elder Scrolls con el fin de descubrir la ubicación del Arco Auriel, que tiene los medios para tapan el sol. El arco Auriel se encuentra, y el Señor Harkon es asesinado.

4E 201 - Miraak es derrotado por el Dovahkiin en Apocrypha y su influencia en Solstheim toca a su fin.



Aedras

Los Aedras son criaturas inmortales, considerados dioses por la mayoría de seres de Nirn. La traducción literal de Aedra es "ancestro" y dependiendo de la zona a un Aedra se le puede conocer con uno u otro nombre. Los Aedras representan la creación y el estancamiento. Estos seres crearon el mundo mortal. Aedra es un término que se usa poco, el término más usado es divino o dios.

Orígenes

Los orígenes de los Aedra son objeto de muchos mitos. La mayoría de los estudiosos, sin embargo, aceptan una variación del mito de la creación Altmer como probablemente el más cercano a la verdad, después de reparar el perjuicio inherente contra Lorkhan. De acuerdo con la opinión popular, la creación de los Aedra, y por lo tanto Nirn, progresa como sigue: Antes de que existiera el universo estaba Anu, la estasis inmutable. En esta estasis llegó Padomay, el agente de cambio, y por lo tanto el universo fue creado. Desde el caos de la creación llegaron los et'Ada, seres espirituales sin forma, para poblar el universo.

Todos los mitos de la creación de todo Tamriel incluyen al jefe Aedra, Akatosh, en alguna forma (variando en nombre e imagen), como el primero de los et'Ada que formó una identidad, trayendo consigo el concepto de tiempo. La existencia del tiempo ayudó a otros et'Ada en la formación de su propia identidad, y pronto había cientos de seres individuales.

El otro elemento común en todos los mitos de la creación es la presencia del "embaucador", generalmente llamado Lorkhan. Después de una cierta cantidad de tiempo indeterminado, Lorkhan se acercó a sus compañeros con un plan para crear un nuevo plano de existencia, y para crear y rellenar con los seres inferiores de su propio diseño, que describió como el "alma del universo". Él fue capaz de convencer a un grupo de sus compañeros espíritus para que lo ayudaran con su plan, mientras que otros sospechaban un truco o simplemente estaban desinteresados y se mantuvieron fuera.

El plan de Lorkhan fue ejecutado, lo que resulta en la creación del planeta Nirn. Durante este proceso, se hizo evidente que la propia energía divina de los Aedra estaba siendo drenada para ayudar a infundir vida al mundo. Algunos de los Aedra lograron escapar del mundo de los mortales, sobre todo Magnus, que era inicialmente el principal arquitecto del plan de Lorkhan, pero rápidamente se disgustó con su creación y huyó. Como Magnus no está obligado por las reglas de Nirn, tampoco lo está la magia que emana de él, lo que le permite violar las leyes naturales y viajar a través de los planos de la existencia.

Otros Aedra se apartaron de la creación en el tiempo necesario para mantener un cierto grado de su divinidad, dejándolos atados a Nirn, pero todavía poderoso en relación con los mortales. Algunos Aedra continuaron sacrificando su divinidad para finalizar la creación del planeta, lo que los dejó debilitados e incapaces de interactuar directamente con el mundo. El último de ellos fue el propio Lorkhan, que por lo general se dice que ha muerto, con su cuerpo convirtiéndose en la masa física de Nirn. Esto también explica por qué el

Corazón de Lorkhan fue capaz de sobrevivir en Tamriel durante tanto tiempo, ya que era, literalmente, parte del mismo Nirn.

Un último grupo de Aedras siguió debilitándose, incluso después de haber determinado lo que estaba sucediendo. Estos seres se dieron cuenta de que, a fin de mantener su existencia, sería necesario procrear y dar a luz a las generaciones futuras. Cada generación fue perdiendo más de la divinidad de sus antepasados, hasta que finalmente se han debilitado hasta el punto de ser seres mortales. Estos seres fueron llamados Ehlnofey, los "huesos de la tierra", y fueron los primeros habitantes de Nirn.

Finalmente, los Ehlnofey divergirían en las distintas razas de hombres y mer, que evolucionarían con muy diferentes interpretaciones del mito de la creación. Los hombres creen que fueron creados de la nada por el et'Ada responsable de Nirn, y por lo tanto consideran su existencia un don y a Lorkhan un héroe. Los mer creen ser los descendientes literales de esos seres, despojados de su inmortalidad por Lorkhan, a quien desprecian.

De los nueve divinos, ocho de ellos son Aedra, ya que el noveno divino (Talos) es de origen humano.

Akatosh: Dios dragón del tiempo.

Mara: Diosa del amor y la compasión.

Dibella: Diosa de la belleza y dama del amor.

Arkay: Dios de la vida y la muerte.

Julianos: Dios de la sabiduría y la lógica.

Kynareth: Diosa del viento y los elementos.

Stendarr: Dios del juicio justo y la misericordia.

Zenithar: Dios del trabajo y el comercio.

Talos: Héroe dios de la humanidad.



Daedras y sus planos

Los príncipes paédricos (también conocidos como Señores Daedra) son los seres más poderosos de entre los daedra, y por ello adorados como deidades.

A lo largo de la saga, los Príncipes Daédricos, junto con los otros dioses adorados, juegan un papel importante en los acontecimientos de la misma. En total, hay dieciséis príncipes conocidos (el "XVII" príncipe, es llamado Jyggalag,).

Los Príncipes Daédricos (así como la mayoría de los daedra) operan en un plano diferente al de los mortales y como tal, poseen un concepto incomprensible de la "moralidad". Es por esta razón que ninguno de los Príncipes Daédricos puede considerarse objetivamente "malvado" o "bondadoso". Sin embargo, varios de ellos son conocidos por causar un daño constante a los habitantes de Tamriel, lo que lleva a la mayoría a considerarlos malvados, de acuerdo a los estándares de las normas mortales. Cada Príncipe Daédrico tiene su propio plano en Oblivion.

Azura: Es la princesa Daédrica del atardecer y el amanecer, y la magia entre los reinos del crepúsculo.

Sombra lunar: Es el plano de Azura. Se describe como un lugar increíblemente hermoso, lleno de colores inimaginables y completamente sellado para los mortales. Antiguamente se podía visitar, aunque aquellos que lo hacían quedaban enloquecidos por la belleza natural que les envolvía.



Boethiah: Es la Princesa Daédrica de las Conspiraciones, que gobierna sobre el engaño, la conspiración, complots, secretos de asesinato, traición a la patria, y el derrocamiento ilegítimo de la autoridad.

Porción de la atribución: Es el plano de Boethiah. Es radicalmente distinto a los otros planos. Está formado por vastos laberintos y jardines, todo ello con una decoración siniestra.



Clavicus Vile: Es el Príncipe Daédrico cuyo ámbito es el otorgamiento de poder y deseos a través de invocaciones rituales y pactos. Clavicus tiene un compañero llamado Barabas.

Campos del arrepentimiento: Es el nombre que recibe el plano de Clavicus Vile. Aunque hace gala de ser el más tranquilo, básicamente se supone que es un campo rústico.



Hermaeus Mora: Es el Príncipe Daédrico del conocimiento y la memoria. Su ámbito es el escudriñamiento de las mareas del destino, del pasado y el futuro. Tal como se puede leer en las estrellas, el cielo y en su dominio se encuentra los tesoros del conocimiento y la memoria. Su reino es conocido como Apocrypha, una biblioteca sin fin donde todo el conocimiento prohibido puede ser encontrado.



Apocrypha: El plano de Hermaeus Mora se trata de una biblioteca gigantesca llena de libros de aspecto parejo, tapa negra y sin títulos que los identifiquen, llenos de sabiduría prohibida a los humanos. Aquellos que se adentran acaban muertos y, una vez son fantasmas, deambulan en busca de conocimiento.



Hircine: Es el príncipe Daédrico de la caza, el deporte de los daedra. Es conocido como el Cazador y el Padre de los Hombres Bestia.

Coto de caza: Es un gran coto de caza bajo control de Hircine, compuesto por una serie de islas donde viven daedras, y una serie de bosques y llanuras donde viven atronachs acompañados por hombres lobo y otras monstruosas criaturas. Algunas almas que llegan allí por accidente suelen ser las presas.



Malacath: Es el Príncipe Daedra de los Repudiados y Guardián de los Malditos. Malacath nació cuando Boethiah se comió a Trinimac, un aedra venerado por algunos grupos de altmer como su campeón. Tras esto, los restos de Trinimac se convirtieron en el Príncipe Daédrico Malacath, y sus seguidores y devotos se convirtieron en los orsimer, también llamados orcos, o el "pueblo paria" en élfico.

Foso de cenizas: Tierra estéril abierta para los humanos, pero casi imposible de alcanzar, el plano de Malacath está prácticamente vacío. Hay una verdadera columna vertebral en él, que es parte del paisaje.



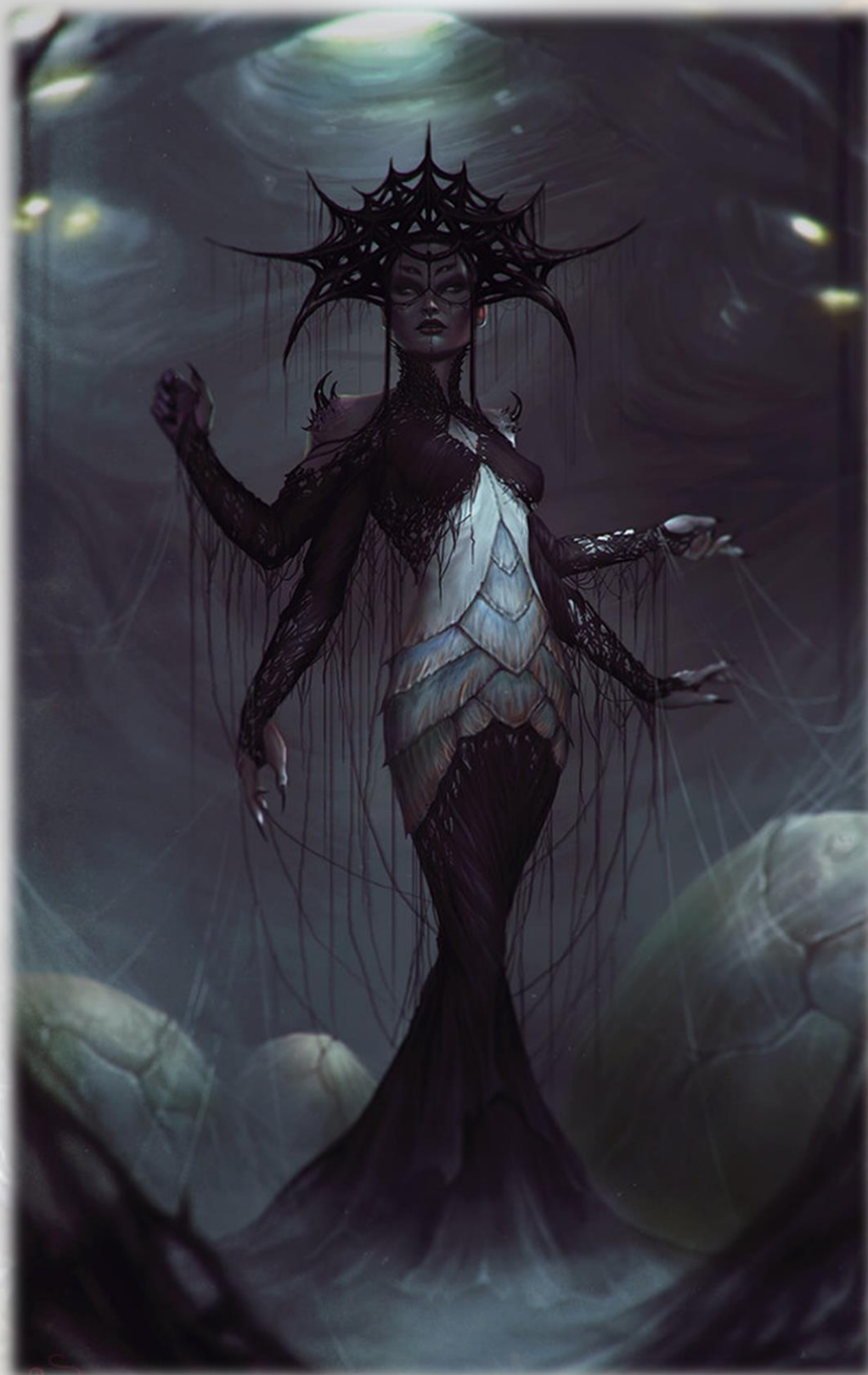
Mehrunes Dagon: Es el Príncipe Daedra de la destrucción, el cambio, la revolución, la energía y la ambición. Es el enemigo de todas las razas mortales, ya que ha tratado de conquistar el mundo físico muchas veces. El razonamiento común detrás de sus ataques, es su creencia de que Tamriel es en realidad un plano de Oblivion, que es por derecho suyo.



Tierras muertas: De apariencia similar al mismísimo infierno, es el más conocido debido a los numerosos intentos que ha llevado a cabo Mehrunes Dagon de invadir Nirn, durante los cuales algunos humanos han conseguido llegar a él para tratar de impedirlo.



Mephala: Es la Princesa Daédrica conocida por los nombres Tejerred, Hilandera o La Araña. Su plano está oculto a los mortales, siendo su único tema recurrente la injerencia en los asuntos de los mortales para su diversión.



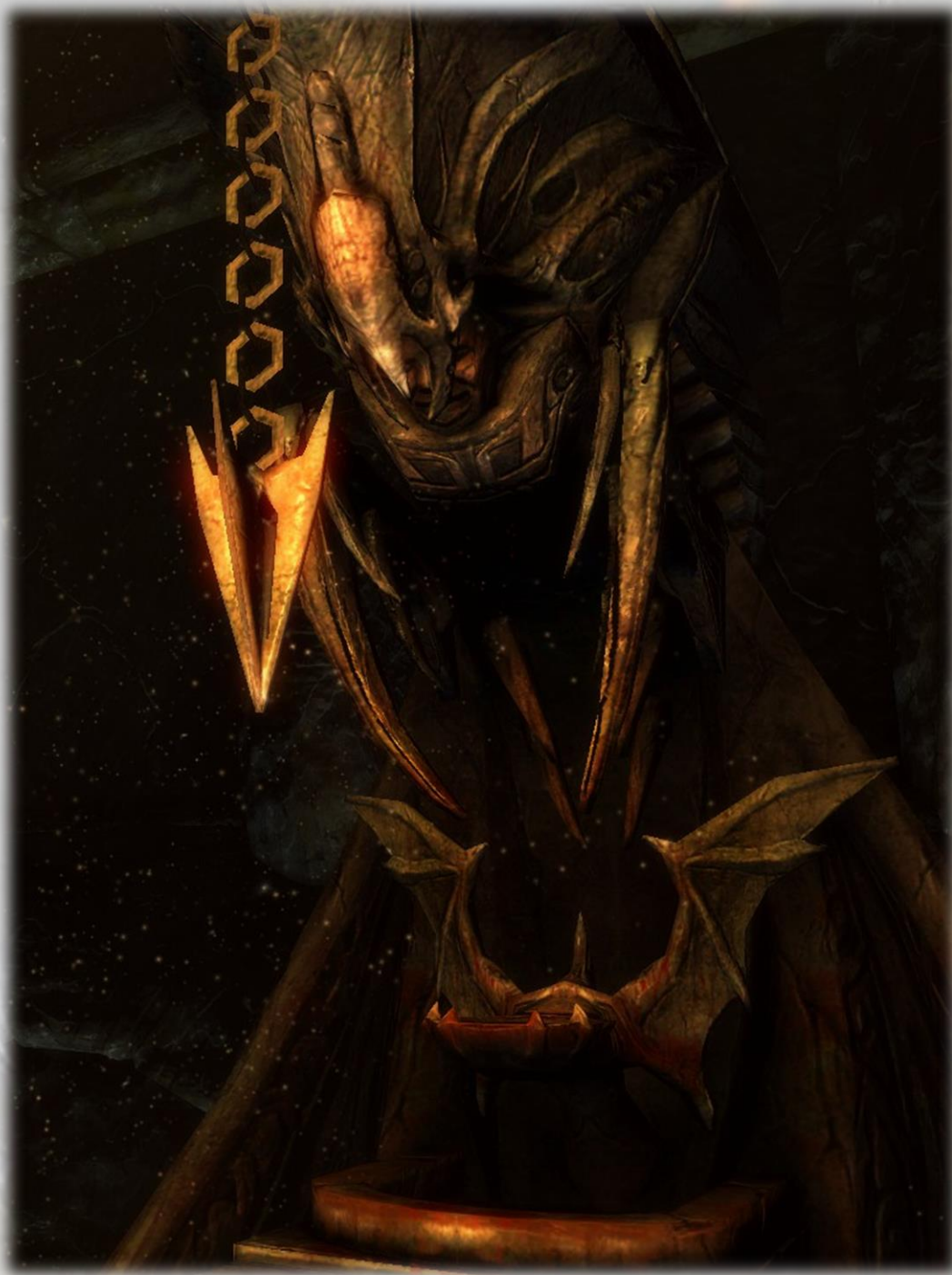
Meridia: Es la Princesa Daédrica de la Vida y Dama de las Energías Infinitas. Suele aparecer bajo la forma de una mujer de atractiva figura. Desprecia a los no muertos en cualquiera de sus formas, y es, al igual que Azura, uno de los pocos Príncipes Daedra a los que no se les considera intrínsecamente malvados.

Habitaciones de colores: Es el plano de Meridia, del cual se sabe muy poco. Está lleno de rocas flotantes y nubes que cubren el cielo.



Namira: Es el Príncipe Daédrico de la putrefacción, la repulsión y la enfermedad, y es normalmente asociado a los bichos y arañas. Se le representa con una forma amorfa.

Vacío escabullidizo: Prácticamente no se casi nada sobre el plano de Namira, porque los que han viajado allí no han vuelto jamás. Aunque se puede predecir que allí se encuentran caníbales adoradores de Namira en un gran y espeluznante festín, lleno de restos mutilados de abominaciones y humanos.



Molag Bal: Es el Príncipe Daédrico de la dominación y de la esclavitud hacia los mortales. Es el patrón de los vampiros. Se dice que creó a los vampiros para burlarse de Arkay, el dios de los muertos, y que existieran así unas criaturas inmortales, capaces de escapar a las reglas que impuso Arkay.



Puerto Gélido: Es una especie de plano gemelo de Nirn, pero apocalíptico, como si una guerra lo hubiese arrasado. Todo humano que entra no regresará nunca, será convertido en esclavo con forma de alma torturada.



Nocturnal: Es la Princesa Daédrica del sigilo y las sombras, y es la protectora de los ladrones. Se la muestra con un cuerpo de mujer y acompañada de cuervos. Es hermana de la Princesa Daedra del atardecer y el amanecer, Azura.



Posee varios reinos en Oblivion:

- El Reino de las sombras peligrosas, que era accesible a través de la Aguja de batalla, pero ha sido aislado desde la destrucción de ésta.

El Sepulcro del crepúsculo, que es un templo de Nocturnal que alberga el pozo de ébano, un conducto hacia el ocaso eterno, que es custodiado por los agentes de Nocturnal llamados los ruseñores.

Peryite: Es el príncipe Daédrico de la pestilencia y entre los daedra, lleva el encargo de ordenar los planos inferiores de Oblivion. A pesar de su apariencia de dragón, es considerado uno de los Príncipes Daédricos más débiles.

Fosos de Peryte: Aparte de su interacción con el mundo mortal, se cree que Peryite tiene una tarea específica entre los planos de Oblivion. Parece cargar con la tarea de mantener el orden correspondiente entre las especies menores de daedras y los planos inferiores de Oblivion en su propio reino. Peryite trabaja para mantener el orden normal establecido entre las razas daédricas en su plano. Prácticamente, es un plano que abarca a las razas daédricas menos poderosas y los otros planos inferiores de Oblivion.



Sanguine: Es el Príncipe Daédrico del libertinaje, los pecados y las bromas.



Reinos de Sanguine: Se cree que posee miles de planos donde se encuentran todas las formas de decadencia y placer. Hay distintas descripciones para estos planos, algunos con macabras representaciones del placer en festines y otros vicios o actos decadentes. Se conoce hasta ahora la Arboleda neblinosa.

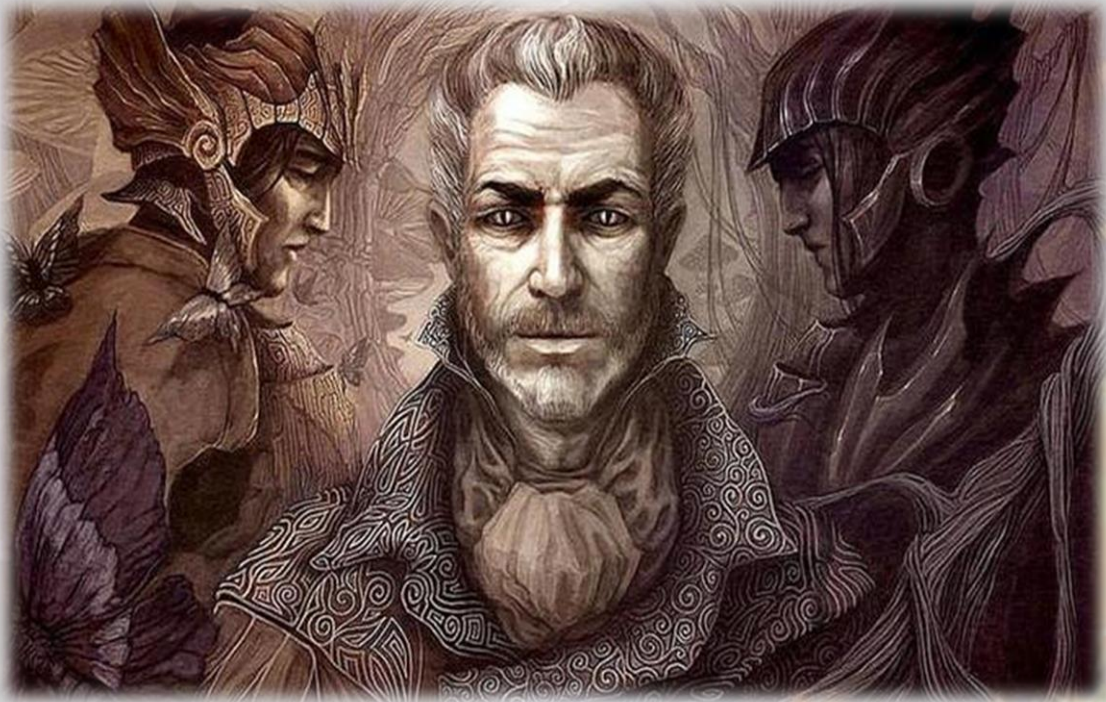


Vaermina: Es la princesa Daédrica de las pesadillas, el terror, tormento psicológico y los sueños, trayendo malos presagios y robando recuerdos.

Tremadal: El plano de Vaermina, que es básicamente un reino del terror, donde se experimentan siempre pesadillas cada vez más horripilantes. También representa el cambio constante.



Sheogorath: Es el Príncipe Daédrico de la locura, los artistas y los ausentes.



Islas temblorosas

Las tierras de Sheogorath, el príncipe daédrico de la locura, que son dos:

- **Manía:** Brillante, vibrante y llena de color. Hogar de los más inspiradores artistas, músicos, poetas y otros, pero también de criaturas temibles y peligrosas.
- **Demencia:** Una tierra oscura y retorcida, como sus habitantes. Hogar de asesinos, cleptómanos, depresivos, drogadictos y mentirosos, toda clase de locura maligna y sádica, pero también triste y oscura. Refugia a muchas criaturas sombrías y temibles, pero no mucho más que Manía.

No se debe considerar como una división del bien y el mal, sino como una división de los diferentes tipos de locura, la cual no es necesariamente buena o mala.



Jyggalag: Es el Príncipe Daédrico del Orden. Representa la lógica y la deducción. Antiguamente, registraba en su biblioteca las acciones de todo ser vivo, desde su nacimiento hasta su muerte, fuera de la especie que fuera. Jyggalag fue el primer Príncipe Daédrico y el más poderoso de todos, ya que superaba en poder y extensión de tierras incluso a Mehrunes Dagon.



Recordatorio de las almas

Es el plano donde acaban las almas de los mortales que pueden ser usadas luego para encantar objetos y recargar los ya encantados. Poco más se sabe del origen de este plano y sus regidores, los Amos ideales. Está habitado por criaturas no-muertas y almas atrapadas.



Facciones

Cuchillas

Los Cuchillas son una facción fundada en la Primera Era por Reman Cyrodiil. Fueron designados no solo como guardaespaldas del Emperador, sino como agentes a lo largo del Imperio, cumpliendo las órdenes del Emperador de Tamriel. Los primeros miembros vinieron desde el continente de Akavir. Buscando al Sangre de Dragón, los guerreros Akaviri se apostaron como guardias de Reman Cyrodiil, aunque generalmente fueron conocidos como mata-dragones. Restos de la herencia de la orden Akaviri aparecen en sus estatuas, armas, armaduras, y la arquitectura.

Caballeros del círculo

Los Caballeros del Círculo son los caballeros sagrados de Arkay y el brazo militar de la Orden de Arkay. Es su solemne deber proteger la Orden y combatir por ella. Su devoción hacia Arkay es muy profunda, y sólo aquellos con una excepcional destreza en la lucha y una lealtad inquebrantable hacia la Orden y hacia Arkay podrán formar parte de los Caballeros del Círculo.

Caballeros del dragón

Los Caballeros del Dragón, son aquellos caballeros que tienen el deber oficial de proteger a la ciudad y a la familia real de Salto de la Daga. Son liderados por el honorable Señor Bridwell, el mayor héroe de la guerra de Betony. Para ser considerado para la admisión en la orden, uno debe demostrar habilidades de combate excepcionales así como una reputación de honor y lealtad a Salto de la Daga. Son muy respetados.

Los caballeros de la rosa

Los Caballeros de la Rosa tienen el honor de ser los protectores y el brazo ejecutor del rey Eadwyre de Quietud. Los mejores caballeros de su corte son miembros de la orden y han demostrado su valía en luchas internas e interprovinciales a lo largo de la Bahía de Iliac y Tamriel.

Orden del cuervo

La Orden del Cuervo es una orden de combate legendaria. Tienen el honor de haber liderado la batalla contra el usurpador camorano y liberaron la mitad de Tamriel de su tiranía. Sirven a la Baronía de Dwydden y protegen toda la región de Roca Alta. Dada su reputación, solo admiten a los mejores guerreros.

Caballeros del búho

Los Caballeros del Búho son responsables de proteger y luchar por la familia real de Glenpoint en Roca Alta. Sólo los que demuestran las más refinadas habilidades de lucha y se dedican al bienestar de Glenpoint son considerados para su inclusión en esta orden caballeresca. Los caballeros son los guardaespaldas del barón y son tratados con respeto en todo Glenpoint.

Orden Psijic

La Orden Psijic es la orden monástica más antigua de Tamriel, dedicada al estudio y la práctica de la magia, la llaman el "Viejo Camino", son los magos más poderosos de Tamriel, su hogar esta en la Isla de Artaeum en la Isla Estivalia.

Barbas grises

Se trata de una antigua y honorable orden que mora en el santuario de las montañas de Alto Hrothgar, en el pico más alto de Skyrim, la Garganta del Mundo. Como maestros absolutos del Thu'um, o "la voz", viven en absoluto silencio para mejorarse a sí mismos y estar sintonizados con la voz del cielo.

Benevolencias de Mara

Los templos dedicados a la diosa madre de Tamriel, Mara, se llaman Benevolencias, porque sus seguidores se dedican a unir a todas las criaturas como hermanos e hijos de Mara. Son intolerantes únicamente con aquellos que muestran intolerancia. Mara es su diosa madre y así bendice con el don del amor. En particular, ella favorece a quienes ayudan a sus seguidores. Por una donación razonable a una benevolencia, el donante será bendecido supuestamente para siempre y será amado. Aquellos que se dedican a la diosa madre son aún más bendecidos. De la benevolencia los sacerdotes y sacerdotisas estudian la grandeza de Mara en Tamriel y se dice que se aprende mucho, así que hay mucho conocimiento secreto que se comparte con iniciados que se consideran fieles a la vocación de Mara.

Orden de Arkay

La Orden de Arkay es una orden religiosa dedicada a la adoración de Arkay, el Dios de la Vida y la Muerte. Los caballeros del Círculo sirven como su fuerza militar.

Gremio de magos

Historia

El Gremio de Magos se creó en la Segunda Era como forma de acercar la magia a las clases más humildes de Tamriel, en contraposición de la Orden Psijic de la Isla de Arteum, que tenían una percepción más elitista de lo arcano.

La fundación del Gremio se remonta a Vano Galerion, un estudiante de la Orden Psijic que practicaba hechizos y encantamientos a las afueras de una ciudad en Isla Estivalia, algo que entonces se consideraba inaceptable. Como añadido enseñaba hechizos, creaba pociones y encantaba objetos para todo aquel que estuviera dispuesto a pagar una suma de oro por ello. Esto llegó a los oídos del entonces Rey Rilis XII, el cual terminó por aprobar la formación oficial del Gremio de Magos.

Desde entonces el gremio se ha expandido por toda Tamriel y ha sido clave en los acontecimientos venideros a su creación debido al gran poder que ha conseguido acumular con el paso de las eras.

Sin embargo el gremio ha experimentado un declive, principalmente por la salida del mismo de su propio fundador, Vanus Galerion, el cual afirma que el gremio se ha convertido en otro instrumento más de la política y que ha perdido su fin inicial: acercar la magia a todas las clases.

En la actualidad el gremio de Cyrodiil se encuentra agitado por la prohibición de la Nigromancia, medida tomada por el Archimago Traven, que ha provocado la salida y expulsión de muchos miembros que practicaban esta escuela.

Gremio de luchadores

El gremio de luchadores es una organización profesional contratado por el Emperador con el fin de regular la contratación y entrenamiento de mercenarios y guerreros expertos en Tamriel. El clan fue fundado en el año 321 2E por la primera Akaviri Potentado del imperio Reman, Versidue-Shaie, y poco después de su creación se convirtió en el gremio de mercenarios oficial de que los ciudadanos de todos los ámbitos de la vida en Tamriel dependía de protección y asistencia de combate. El gremio de los combatientes aceptará casi cualquier contrato. Los contratos relativos a la matanza de las infestaciones de ratas, lo que elimina molestos bandidos, entrega de paquetes, y la escolta de altos nobles son todos los puestos de trabajo adecuados para un miembro del gremio de los combatientes. Originalmente, eran conocidos como los "Syffim" (palabra Akaviri de "soldados"), pero por el momento de la Ley de Gremios de 321 2E, se les conocía por su nombre actual.

Historia

Después de que el Potentado Versidue-Shaie conquistaron a los príncipes rebeldes, que se quedó con una tierra caótica. Había pasado el último de sus ejércitos y oro la lucha contra los príncipes, y la delincuencia local se disparó había. Una solución fue creada cuando Dinieras de Ves "El Hierro", sugirió la creación de una orden de guerreros mercantil a sueldo. Originalmente llamado La Syffim, después de la Tsaesci palabra para los soldados ", que eventualmente fue cambiado al gremio de los combatientes. Iba a ser comprometido de sólo Akaviri soldados, pero muchos hombres se necesitaban, y el Tsaesci no entendía la geografía local y la política del lugar en que fueron asignados, por lo que los indígenas fueron reclutados a menudo.

Legión Imperial

La legión imperial es el poder militar supremo del imperio de Tamriel. Ninguna organización armada en el mundo pueden hacerle frente en combate. Está compuesta básicamente por soldados imperiales, guardias rojas y nórdicos; con algunos orcos y elfos oscuros también incluidos.

La moderna Legión Imperial surgió en los tiempos de Tiber Séptim, ya que este la usó para conquistar toda Tamriel. Este ejército llegó a ser el más poderoso de todo Nirn durante mas de 400 años después de la muerte de Tiber Séptim. Es la principal fuerza militar del Imperio, pero en muchas ciudades disponen de guardias locales. En Ciudad Imperial este ejército es el encargado de proteger la ciudad y se llama Guardia Imperial. La Legión luchó en numerosas batallas en la Tercera Era como por ejemplo la Guerra del Diamante Rojo.

Su cuartel general se localiza en el Distrito de la Prisión de la Ciudad Imperial. Hay cinco fuertes en el distrito de Páramo de Vvarden. 3 de ellos son: fuerte Moonmoth (Balmora), fuerte Buckmoth (Ald'ruhn) y fuerte Pelagiad (Pelagiad).

La legión trabaja para el gobierno imperial, con el apoyo del emperador, actualmente en el poder. En tiempo de paz, los legionarios servían como guardias; mientras que en guerra, fueron usados como fuerza invasora.

Durante la guerra, la legión imperial es una fuerza temida e imparable. Su enorme y estricta disciplina causa que en la mayoría de las batallas sea difícil cuestionar sus tácticas. Con sus cientos de disciplinados soldados, la legión no es una fuerza con la que deba jugarse.

Pese a su enorme cantidad de gente, los imperiales no son una raza guerrera natural; sino un balance de prolíficas razas y de aguerridos guerreros que son entrenados para resistir bajo cualquier enemigo.

Suelen optar por atacar con grandes cantidades de tropas bien equipadas y bien entrenados, para no dar ocasión a que falten y bajen la moral frente a sus enemigos. Utilizando todos los aspectos de la batalla; los arqueros, caballeros, oficiales, y su importantes pelotones de infantería, así como los grupos de magos; convierten a la legión en una máquina de guerra imparable, aplastando a cualquier ejército enemigo en sus tierras.

El correo del señor, la crisámera y la cuchilla del paladín son artefactos de especial importancia en la legión.

Su número y fuerza se han visto reducidos desde la crisis de Oblivion; que han llevado a varios asaltos en Tamriel en general y, más concretamente, Cyrodiil.

Penitus Oculatus

Tras la caída de los Cuchillas y su persecución por parte de los Thalmor tras la firma del Concordato Blanco y Dorado, los Penitus Oculatus fueron creados como los nuevos guardaespaldas y protectores del Emperador de Tamriel.

Hermandad oscura

Nació a raíz de una escisión del Morag Tong durante la Segunda Era. El Morag Tong eran una secta de asesinos, mientras que la hermandad convirtió el asesinato en su oficio. El pacto era favorable para las 2 partes, por un lado aquellos que solicitan el asesinato veían eliminado a su enemigo; y la hermandad además de recibir la recompensa obtenían el respaldo de quienes los contrataron, que solían ser gobernantes o ricos empresarios. Pero no fue hasta la llegada de la Madre Noche cuando la Hermandad Oscura comenzó a labrarse un nombre. El primer acto de aparición de la Hermandad Oscura llega con los diarios de la reina Arlimahera de Hegathe en el 412 de la Segunda Era. En ellos menciona que desde los tiempos de su abuelo, la hermandad ha sido un instrumento eficaz para barrer a sus enemigos. Esto hace pensar que la Hermandad Oscura siempre ha contado con el respaldo de los poderosos desde sus inicios.



Mano negra

La Mano Negra es el órgano de gobierno de la Hermandad Oscura. Se compone de cinco miembros: Cuatro portavoces, que corresponden a los dedos índice, medio, anular y meñique de la mano. También está el Oyente, el pulgar de la mano. Esta facción también posee silenciadores, que se representan como las uñas de los dedos.

Escamas sombrías

Los escamas sombrías forman parte de la Hermandad Oscura. Entre los argonianos, aquellos nacidos bajo el signo de la sombra son tomados al nacer y llevados ante el Rey de la Ciénaga Negra. El pequeño escama sombría es entrenado en las artes del sigilo y el asesinato por la Hermandad Oscura y pasa a servir al reino de Argonia.

Cualquier escama sombría que llega a ser adulto es aceptado en la Hermandad Oscura como miembro de pleno derecho. También sirven como guardaespaldas y asesinos personales del Rey de la Ciénaga Negra.

Se cree que los escamas sombrías se rigen por los mismos cinco principios seguidos tradicionalmente por los miembros de la Hermandad Oscura. Sin embargo, las únicas que se sabe con toda seguridad que se siguen a rajatabla son las de nunca desobedecer o negarse a llevar a cabo una orden de un superior y la de nunca matar a un compañero escama sombría. La única diferencia entre ellos es que, si un miembro de la Hermandad Oscura mata a un miembro de la familia, debe enfrentarse a la ira de Sithis para obtener el perdón. Cuando un escama sombría se niega a cumplir un contrato o mata a un hermano, es visto como una traición y el traidor es ejecutado.



Morag Tong

La **Morag Tong** fue un antiguo gremio de asesinos tradicional de Morrowind. Rendían culto al príncipe daedra Mephala. La sede principal de la Morag Tong se encontraba en el coliseo de Vivec y tenían otras sedes en Ald´run, Balmora y Sadriith Mora. Actualmente se presume que están bajo reconstrucción.

Historia

Los orígenes de la Morag Tong aún se desconocen. El Tribunal afirmaba que el príncipe daédrico Mephala la creó para enseñar a los chimer a defenderse y acabar con sus adversarios. Otros afirman que aunque adoran a Mephala, en realidad su mayor veneración es hacia Shitis.

Este gremio comenzó a hacerse importante con los primeros conflictos entre las casas nobles de Morrowind, durante los cuales se ganaron la fama de ser excelentes asesinos y establecieron el sistema de "escritos". Al final de la primera era recibieron su mayor encargo: asesinar al emperador Reman III. Esto permitió al potentado Versidue-Shaie gobernar durante al principio de la Segunda Era mientras la influencia de la Morag Tong se extendía por todo Tamriel. Irónicamente, en el 324 de la Segunda Era, el potentado (quien había ordenado la muerte de Reman III) fue asesinado por la Morag Tong. El orgullo de la organización creció tanto que incluso escribieron las palabras "*Morag Tong*" en las paredes del palacio con la sangre del potentado.

Esto hizo que los nobles de Tamriel se estremecieran ante la idea de que cualquiera pudiera ser el objetivo de estos asesinos, lo cual hizo que todos hicieran de la eliminación de la Morag Tong una prioridad. En las siguientes décadas fueron erradicados de todas las provincias excepto Morrowind. Tras esto, la organización desapareció durante un siglo. Se cree que fue durante este periodo cuando la Hermandad Oscura surgió como una división de este grupo, estableciéndose fuera de Morrowind.

En Morrowind, sin embargo, siguió existiendo como gremio y con gran influencia, ya que tenía una función legal: con sus asesinatos participaban en las guerras entre Grandes Casas y mataban a todo aquel que hubiera cometido una infracción o una afrenta.

En la Cuarta Era, tras la invasión del sur de Morrowind por parte de los argonianos tras la erupción de la Montaña Roja, se disolvieron tras jurar que volverían a alzarse algún día. Se cree que algunos miembros aún aceptan contratos en Sostheim.

Organización

La Morag Tong está liderada por el Gran Maestro, que desempeña su papel de por vida hasta que muere en cumplimiento de su deber. Cada sede estaba liderada por un Maestro que cuenta con gran independencia para elegir los contratos que han de cumplirse. Los miembros corrientes no pueden aceptar contratos sin la aprobación del Gran Maestro.

La Morag Tong cumple un papel vital en la política dunmer, previniendo guerras entre casas que provocarían cientos de muertos. Para evitar esto, son imparciales y aceptan contratos de cualquiera.

Debido a su estatus de gremio de asesinos "legal", en Morrowind se les ha concedido autoridad para expedir documentos oficiales conocidos como honorables escritos de ejecución, que les eximen de cualquier responsabilidad legal durante el cumplimiento de su contrato. De los miembros se espera que se entreguen inmediatamente tras una ejecución incluso si no ha habido testigos para no ser víctimas de las posibles ramificaciones legales en el cumplimiento de su deber.

La Morag Tong realiza tres tipos de ejecución: privada, pública y la guerra entre grandes casas. Sus acciones se ven limitadas por un código de conducta rígido y unas tradiciones antiquísimas y solo contratan gente de probada habilidad y honor. La Morag Tong solo acepta contratos legalmente aprobados, aunque corre el rumor de que aceptan algunas ejecuciones ilegales.

Los asesinos que no pueden continuar con su deber son enviados a la isla de Vonoura, donde se quedan el resto de su vida.



Sociedad geográfica imperial

La Sociedad Geográfica Imperial es el organismo imperial encargado de la impresión de todas las ediciones de la Guía de bolsillo del Imperio. Parece ser que es una referencia a la National Geographic Society.

Información general

La Sociedad ha recibido tres veces el encargo de redactar la Guía de bolsillo del Imperio, en las que se describe una visión general de la historia del Imperio Tamrielico. Estas guías, por definición de la Sociedad, son para "pintar un retrato del mundo como lo conocemos en este momento de la historia e instruir a nuestros lectores [...] con un amplio alcance".

La Sociedad trabaja en nombre del Imperio y en el 864 de la Segunda Era, bajo el nuevo Tamriel unido y por autoridad de Tiber Séptim, la primera edición de la Guía de bolsillo del Imperio fue publicada. La guía fue muy usada como herramienta educativa e informativa para tranquilizar a los habitantes del nuevo Imperio. Partes de la guía se consideraron propagandista para enfatizar y garantizar la solidez de este. La Sociedad publicó la segunda versión en el 331 de la Tercera Era y se eliminó el tono de propaganda. La tercera edición apareció en el 432 de la TE.

La Sociedad también publicó Reuniendo Fuerzas: Armas y Armaduras de Tamriel y la Guía Mejorada del Emperador de Tamriel en el 578 de la SE, antes de la primera guía de bolsillo. Una rama aparente de la Sociedad, el Estudio Geográfico Imperial, publicó Censo Imperial de los Lores Daedra aproximadamente por la misma época que la tercera edición de la guía de bolsillo fue realizada.

Orden de la polilla ancestral

La Orden de la Polilla Ancestral es uno de los numerosos cultos religiosos presentes en la saga The Elder Scrolls.

Trasfondo

Tienen su cuartel general en el Templo de la Polilla Ancestral y en las enormes bibliotecas de la Torre Blanca y Dorada. El cometido de este culto es buscar, proteger y desentrañar los secretos de los Pergaminos Antiguos.

Los sacerdotes de la orden han encontrado la manera para poder leer los Pergaminos Antiguos sin quedar completamente ciegos al instante, a través de un ritual especial que implica a las polillas ancestrales, a las que también les extraen la seda. Los sacerdotes polilla son capaces de atraer a las polillas ancestrales por medio de la aplicación de polvo finamente molido de la corteza obtenida del árbol favorito de las polillas, y a través de la repetición de ciertos mantras.

Sin embargo, las lecturas frecuentes de los Pergaminos Antiguos todavía provocan ceguera. Aún así, su ceguera todavía permite la capacidad de distinguir formas o figuras de objetos y personas. Los miembros más jóvenes de este culto, que no han perdido totalmente la vista, ayudan a los miembros de más edad.

La arena

La Arena es una localización de Cyrodiil donde tienen lugar los combates más fieros de toda la región a manos de los guerreros más curtidos. Se encuentra al noreste de la Ciudad Imperial. Su fundador y primer Gran Campeón fue Gaiden Shinji.

Compañía del imperio oriental

Fundada por el Emperador de Tamriel en una fecha desconocida de la Tercera Era, esta empresa tiene el monopolio de varios productos; como son el ébano, el stalhrim o el cristal. Posee múltiples rutas comerciales en la mayoría de los territorios ubicados al este del Imperio, como son Morrowind o Solstheim.

Casa Dagoth

La Casa Dagoth fue la antigua (ya desaparecida) sexta Gran Casa de los Chimer, liderada por el semidiós Dagoth Ur. La casa reapareció brevemente en Páramo de Vvarden alrededor de 3E 400 pero desapareció poco después de la llegada Nerevarine.

Dagoth Ur trató de crear un nuevo dios, Akulakhan, para conquistar Tamriel. Su base se encontraba en la Montaña Roja, en las antiguas ciudadelas Dwemer.

Por lo que se sabe, la Casa Dagoth era similar a las demás casas de grandes casas de los Chimer. No hay mucha información sobre las grandes casas al principio de la primera era, y no se sabe que estatus poseía la casa antes de que Nerevar y Dumac establecieran el Primer Concilio regente de Resdayn (la moderna Morrowind).

La casa fue una de las grandes casas de los Chimer, después de la Batalla de la Montaña Roja la sexta casa desapareció pero tiempo después en la 3E 400 volvió a aparecer pero desapareció con la muerte de Dagoth-Ur y la llegada del Nerevarine.

Gremio de ladrones (Skyrim)

El Gremio de Ladrones es una de las distintas facciones presentes en Skyrim. Su base de operaciones se encuentra en La Ratonera, bajo la ciudad de Riften. En la ciudad, los miembros son temidos por robar a los habitantes. Los miembros se especializan en el robo de objetos de valor o coleccionar dinero para el gremio. Son vistos desfavorablemente por la mayoría de personas. Mjoll, la Leona desea el orden en Riften y declara que abiertamente que no simpatiza con el Gremio. Maven Espino Negro está oficialmente encargada de encontrar y destruir al gremio, sin embargo ha hecho un trato con ellos, utilizándolos para sus propios intereses a cambio de protección. El Gremio tiene una mala suerte, causada por el alejamiento de la princesa daedrica Nocturnal.

Ruiseñores

Los Ruiseñores son un círculo secreto interno del Gremio de Ladrones cuya misión es proteger los santuarios de Nocturnal en toda Skyrim. Su base se ubica en el Salón de los Ruiseñores.

Gremio de ladrones (Cyrodiil)

Se trata de una organización de la cual no se tiene una fecha exacta de su creación, pero se sabe que se creó con el objetivo de poner en contacto a ladrones, atracadores y a otras personas relacionadas con el robo. El gremio ha actuado desde siempre en las sombras, de hecho la Legión Imperial niega por completo su existencia, especialmente después de arrestar a su líder hace alrededor de 300 años. En la actualidad el gremio sigue trabajando en las sombras y sus ramas llegan a todas las ciudades de Cyrodiil.

Los mano de plata

Son un grupo que se dedica a la caza de hombres lobo.

Los compañeros

Los Compañeros son similares al gremio de luchadores de Cyrodiil, aunque con otro nombre. Eorlund Melena Gris, un herrero de Carrera Blanca, asegura que han estado sin líder desde los tiempos de Ysgramor. Eorlund nos cuenta que un anciano llamado Kodlak Melena Blanca actúa como Herald de Los Compañeros, un cargo honorífico. Una cosa por resaltar es que los Compañeros usan acero exclusivo de la forja del Cielo y cuentan con la Armadura de lobo, que es exclusiva suya, los veteranos de los compañeros son Licántropos

Colegio de Hibernalia

Los magos de hibernalia se parecen bastante a los magos del gremio de magos, aunque estos se centran más en el conocimiento de la propia magia y no se mezclan en política.

Capas de la tormenta

Los Capas de la Tormenta son una facción encontrada en The Elder Scrolls V: Skyrim. Liderados por Ulfric Capa de la Tormenta, se oponen a la Legión Imperial y a su intento de forzar a Skyrim a una alianza con los Thalmor y el Imperio. El Sangre de Dragón tiene la opción de unirse a los Capas de la Tormenta luego de que Alduin ataque Helgen, independientemente de que haya seguido a Ralof o Hadvar.

Filosofía

Los Capas de la Tormenta creen que Skyrim no debe ser controlada por el Imperio, esta forma de pensar aparece por las acciones del Imperio en El Incidente de Markarth. Los capas de la tormenta desconfían de los ciudadanos extranjeros, esto está dado por la dominación de Cyrodiil por parte de los Thalmor luego de la Gran Guerra y por un gran sentimiento nacionalista.

Guardia del alba

La historia de la Guardia del Alba está rodeada de rumores y habladurías. Lo que se sabe, sin embargo, es que el grupo se formó en la Segunda Era por el Jarl de Riften. El hijo del antiguo Jarl, a través de sus actividades demasiado confiadas y aventureras, se contagió de vampirismo. El Jarl viendo en qué se había convertido su hijo, se negó a matarlo, así que encargó la construcción de una fortaleza y contrató a una fuerza mercenaria llamada la Guardia del Alba, con el fin de mantener a su hijo en cuarentena dentro de ella bajo la custodia de dicha guardia. Tiempo después, con la desaparición del hijo del Jarl por causas que aún se desconocen, la Guardia del Alba continuó su trabajo como cazadores de vampiros, hasta que poco a poco se disolvió.

Clan Volkihar

Los más poderosos vampiros componen este terrible clan, son señores vampiros y desprecian a los vampiros simples, aparte de a todas las demás razas, con una gran fijación por los hombres lobos. Su líder es Lord Harkon y su sede se encuentra en el castillo de Volkihar (noroeste de Skyrim).



Sistemas y dudas

Importante

Los sistemas descritos en este capítulo dan una panorámica de la estructura con la que resolveremos cualquier situación con las que nos topemos en The Elder Scrolls. Aunque estas reglas son bastante sencillas, no debes sentirte presionado por ellas. Son flexibles, por lo que podrás realizar ajustes y cambiar todo aquello que necesites para que las partidas sean más divertidas, en este sentido, el mejor consejo es que cuando realices los cambios, te asegures de que están bien fundados, pues estas reglas son como las leyes que rigen la física.

Tiempo

El tiempo es un elemento fundamental. Hay cuatro maneras de describir las divisiones de tiempo en este juego:

- 1-**Instantáneo**: Suceso que ocurre en un momento, durante tu turno.
- 2-**Escena**: El tiempo que dura un acontecimiento, una batalla, una huida, puede contener tantos turnos como sea necesario.
- 3-**Hasta desactivación**: El tiempo que dura hasta que el creador de la técnica decide desactivarla, ya no puede mantenerla o es anulada por otro motivo.
- 4-**Duración limitada**: Este tipo de duración depende de la técnica en cuestión, puede durar desde un turno a los que diga la técnica.

Duración de un turno en combate: Cada turno en un combate son de 5 hasta 60 segundos, dependiendo de la cantidad de acciones y contraataques que tenga dentro del mismo.

Duración de una acción simple: 3 segundos.

Duración de un turno fuera del combate: 60 segundos.

Tipos de técnicas, hechizos o habilidades

Se dividen en:

Reflejas: Pueden usarse en cualquier momento, antes de un combate, en medio del turno del enemigo, cuando están apunto de atacarte, cuando vas a atacar...etc

Simples: Solamente puedes usarlas en tu turno.

Uso de dados

- *Utilizaremos dos dados d10. (simbolizando un D100)*
- *Un dado debe marcar las decenas y otro las unidades.*
- *El resultado de la tirada se sumará a la habilidad que tenga el personaje, ejemplo:* Imaginemos que estamos realizando un ataque con arco: Arquería (45) + tirada (resultado de la tirada: 25); resultado total del ataque: 70.
- *Proezas:* Las proezas solamente utilizan un dado D10 (el uso de las proezas y los tipos de proezas se encuentran justo después de sistemas y dudas).
- *El resultado total de una tirada de ataque, defensa, persuasión o cualquier otra habilidad, solamente indica el éxito de la acción, ejemplo:* Si una tirada exitosa de ataque tiene una puntuación de 140 y el defensor ha realizado una tirada de esquivas de 90, lo único que indica es el éxito del ataque, el daño, absorción y otros detalles se calculan según las estadísticas del arma, hechizo, absorción de la armadura... etc.
- *Las tiradas críticas:* Son cuando la tirada **igual o supera 90**. (*sin contar la habilidad*), *excepción:* Algunas habilidades pueden bajar el requisito de 90 a 85, 80 o menos.
- **Las Pifias:** No se puede sacar una pifia en una tirada con una habilidad principal en la que tengas 30, exceptuando algunas situaciones a discreción del Gm, pifia se considera sacar de uno a cinco en la tirada.



Sistema

Turno: El turno de un personaje en combate.

Comienzo de ronda: Comienzo de todos los turnos por orden de iniciativa.

Fin de ronda: Fin de todos los turnos de todos los personajes en combate.

Iniciativa: Se realiza con una **proeza de velocidad o agilidad** (agilidad o velocidad + el resultado de la tirada) **para decidir el personaje que comienza primero.**

-El uso de las proezas y los tipos de proezas se encuentran justo después de Sistemas y dudas.

- 1- Se realizará una tirada de iniciativa por cada personaje (aliados, enemigos, invocaciones) **al comienzo de cada ronda**, esta decidirá el orden de los turnos.
- 2- Cuando entren nuevos personajes (incluido invocaciones o similar) en combate harán una tirada de iniciativa que se organizará con las demás a partir del siguiente comienzo de ronda.

Acciones por turno: 2.

3- **Acciones “simples”:** Consume una acción y solamente pueden ser utilizadas en tu turno.

4- **Acciones “reflejas”:** Pueden ser utilizadas en cualquier momento y no consumen acción. ***Una misma acción refleja no se puede repetir más de 3 veces seguidas por acción*.**

Tipos de acciones (Ofensivas)

Tipo de Ataque	Descripción
Ataque básico físico o mágico	Se considera una acción simple. (Se realizará una tirada y el resultado se sumará a la habilidad física o mágica con la que se quiera atacar).
Ataque con escudo	Se considera una acción simple. Bloquear + tirada.
Contraatacar	Se considera una acción refleja. Algunas habilidades te permitirán contraatacar después de esquivar o bloquear, algunas otras te permitirán contraatacar un contraataque.
Ataque en sigilo	En combate se considera una acción simple. Se realizará una tirada de sigilo contra la percepción del enemigo. Si el sigilo supera la percepción, se realizará una tirada de ataque en la que el enemigo reduce un 25 % el resultado de su tirada para esquivar, bloquear o similar.
Atacar a un personaje dormido	Se considera una acción simple. Cuando un personaje esté dormido y actúe en sigilo, la víctima tendrá un penalizador del 50% en percepción para poder detectar al invasor. El ataque en sigilo reducirá el requisito de 90 para crítico a 40.

Tipos de acciones (Evasivas/Defensivas)

Tipo de evasión	Descripción
Esquivar/Bloquear	Se considera una acción refleja. Dentro del mismo turno, la primera esquiva o bloqueo no tiene penalización, a partir de la segunda, se aplica un penalizador al resultado total de: - 5, en la tercera -10, cuarta - 15 y seguirá de -5 en -5, los penalizadores desaparecerán en el momento de la nueva tirada de iniciativa.
Esquivar/Bloquear con habilidad mágica	Se considera una acción refleja. Si se diera el caso que algún hechizo de teletransporte o similar te permitiera esquivar o bloquear, se aplicaría el mismo penalizador de las esquivas y bloqueos normales.
Bloquear con escudo	Se considera una acción refleja. Si fracasa el bloqueo, la absorción del escudo se sumará a la parte de la armadura golpeada (escudo + yelmo, escudo + torso... etc).
Bloquear con armas	Se considera una acción refleja. Si fracasa el bloqueo, la absorción será solamente la de tu armadura.
Bloquear con desarmado	Se considera una acción refleja. Puedes realizar un bloqueo desarmado con una tirada de desarmado, se aplicaría el mismo penalizador de las esquivas y bloqueos normales (solamente puedes bloquear otro ataque desarmado).

Tipos de Daño y efectos secundarios

Tipo de daño	Descripción
Daño desarmado	Es contundente y se basa en tu fuerza o destreza x 5 .
Daño del escudo	Se aplicará la absorción del escudo como daño, ejemplo: si el escudo tiene 80 de absorción, el daño sería 80.
Daño letal	El daño letal causa hemorragia .
Hemorragia	Cuando un daño letal supera el 10% de la salud del afectado habrá un 50% de probabilidades para sufrir una hemorragia. El daño de la hemorragia será la mitad del daño sufrido. Ese daño se aplicará todos los turnos del afectado hasta muerte o curación de la hemorragia.
Amputación	Cuando un ataque letal dañe una extremidad y supere el 80% de la salud total del afectado, perderá esa misma extremidad, con la hemorragia que ello ocasionaría (a discreción del Gm). Si el daño causado fuera en el cuello o cráneo de la víctima, la decapitación lo mataría de forma instantánea.
Daño contundente	El daño contundente causa aturdimiento/desequilibrio .
Aturdimiento/desequilibrio	Cuando un daño contundente supera el 10% de la salud del afectado habrá un 50% de probabilidades para sufrir aturdimiento o desequilibrio. El afectado perderá una acción cuando sea aturdido. Si el daño fuera crítico, perderá el turno completo.

Rotura de huesos	Cuando un ataque contundente dañe una extremidad y supere el 80% de la salud total del afectado, se romperá esa misma extremidad, con el aturdimiento que ello ocasionaría , (a discreción del Gm). Si el daño causado fuera en el cuello o cráneo de la víctima, el golpe lo mataría de forma instantánea.
Daño en sigilo	El daño en sigilo es un 50% mayor.
Crítico	Se da al sacar una puntuación de 90 o más con los dados, provocará un daño x 2. en otra habilidad que no haga daño, provocaría un efecto el doble de efectivo, en caso de conjuración se doblarían las estadísticas de la invocación, la restauración curaría el doble, la herrería, encantamiento y otras tendrían el doble de estadísticas, esto se cumple todas las otras habilidades. Aviso: Si hubiera algún problema, el Gm podrá cambiar o modificar las reglas.
Crítico en sigilo	Exactamente igual que el crítico normal, con la diferencia de que el daño causado será x 3.
Daño secundario magia de fuego	La magia de fuego provoca un daño extra por fuego igual a la mitad del daño causado.
Daño secundario magia de hielo	La magia de hielo daña el aguante del objetivo con la mitad del daño que harecibido su salud.
Daño secundario magia de descarga	La magia de descarga daña la magia del objetivo con la mitad del daño que ha recibido su salud.
Daño extra por veneno	El daño extra por veneno se calcula aparte del daño normal, sin tener en cuenta el crítico, se aplicará después del cálculo normal de daño. -Se aplicará todos los turnos hasta la cura del veneno o muerte de la víctima , fuera del combate, la frecuencia será a discreción del Gm.
Daño por caída	Cuando un personaje cae de una altura igual a 2 metros , el daño será 50 x 1 y por cada metro extra a partir de 2 se subirá el múltiplo en 1. Ejemplo: Si un personaje cae de una altura de 10 metros el daño sería: 50 x 9= 450 puntos de daño contundente. Extra: Superando una proeza de agilidad a discreción del Gm el daño se reducirá a la mitad (el personaje caerá rodando). Extra 2: El daño contundente se absorbe con todas las piezas de la armadura. Extra 3: El Gm podrá decidir aumentar el daño hasta un máximo del 40% si el personaje es muy pesado.
Cualquier tipo de daño extra	Se aplicará después del cálculo normal de daño.



Apuntar parte del cuerpo (humanoide): Se puede apuntar a la parte del cuerpo que se quiera dañar, pero cada una de ellas tendrá una dificultad diferente, haciendo que tengas un cierto porcentaje que disminuya el resultado de tu tirada al atacar.
Ejemplo: Atacar a un brazo tiene un porcentaje de dificultad del 5% con lo que si sacas un 100 será un 95.

Aviso: Según el contexto la dificultad para apuntar puede cambiar a discreción del Gm.

Aviso 2: La dificultad para apuntar a las partes de un cuerpo no humanoide las decidirá el Gm.

Zona	Dificultad	Efectos a discreción del Gm
Cabeza	10%	Hemorragia. Aturdimiento. Daño x 2. 20% menos de percepción si el daño recibido iguala o supera el 20% de la salud total.
Ojos	40%	Hemorragia. Aturdimiento. Daño x 5. Ignorar armadura. 40% menos de percepción si el daño recibido iguala o supera el 20% de la salud total.
Cuello	30%	Hemorragia. Aturdimiento. Daño x 3. Ignorar armadura.
Torso	0%	Hemorragia o aturdimiento.
Brazos	5%	Hemorragia o aturdimiento. (defectos a la destreza o fuerza a discreción del Gm).
Piernas	5%	Hemorragia o aturdimiento. (defectos a la velocidad o agilidad a discreción del Gm).
Zona no especificada (hablar con el Gm)	(hablar con el Gm)	(hablar con el Gm).



Absorción y resistencia al daño

Absorción	Descripción
Absorción física y mágica	La absorción es automática , todo depende de la armadura, si te dañan en una parte concreta lo absorberá esa parte . Ejemplo: si te atacan en la cabeza absorberás con el yelmo o protección que lleves. De no llevar protección se recibe todo el daño .
Resistencia al daño	En ocasiones se recibe menos daño por habilidades o raciales como “ Resistencia física o mágica ”, pero eso no se considera absorción, ese tipo de “ ventaja ” se aplica cuando se conozca el cálculo completo del daño , aplicándose después del cálculo de absorción de armadura o similar.

Ventajas de pasar el turno en combate

Ventajas	Descripción
Regeneración de magia	Pasando una acción simple del turno (no de ataque extra) regenerarás una cantidad de magia igual a voluntad o inteligencia x 5 .
Regeneración de aguante	Pasando una acción simple del turno (no de ataque extra) regenerarás una cantidad de aguante igual a resistencia x 5 .
En guardia	Al pasar un turno te quedas “en guardia” y tus acciones normales (2 acciones, no cuentan las acciones o ataques extra) no utilizadas se pueden realizar para atacar en un momento determinado saltándote el turno de alguien o realizar alguna proeza para salvar a un compañero. (siempre a discreción del Gm) .



Penalizadores por pérdida de salud, magia y aguante

(el Gm puede decidir no usar este apartado)

Penalizador	Descripción
Lastimado	Cuando un personaje se encuentre por debajo o igual a un 80% de su salud total, tendrá un penalizador de un 5% a todos sus ataques físicos o mágicos y esquivas/bloqueos físicos o mágicos.
Herido	Cuando un personaje se encuentre por debajo o igual a un 60% de su salud total, tendrá un penalizador de un 10% a todos sus ataques físicos o mágicos y esquivas/bloqueos físicos o mágicos.
Machacado	Cuando un personaje se encuentre por debajo o igual a un 40% de su salud total, tendrá un penalizador de un 20% a todos sus ataques físicos o mágicos y esquivas/bloqueos físicos o mágicos.
Destrozado	Cuando un personaje se encuentre por debajo o igual a un 20% de su salud total, tendrá un penalizador de un 40% a todos sus ataques físicos o mágicos y esquivas/bloqueos físicos o mágicos.
Cansado	Cuando un personaje se encuentre por debajo o igual a un 60% de su aguante total, tendrá un penalizador de un 5% a todos sus ataques físicos y esquivas/bloqueos físicos.
Agotado	Cuando un personaje se encuentre por debajo o igual a un 40% de su aguante total, tendrá un penalizador de un 10% a todos sus ataques físicos y esquivas/bloqueos físicos.
Exhausto	Cuando un personaje se encuentre por debajo o igual a un 20% de su aguante total, tendrá un penalizador de un 20% a todos sus ataques físicos y esquivas/bloqueos físicos.
Cansancio mental	Cuando un personaje se encuentre por debajo o igual a un 60% de su magia total, tendrá un penalizador de un 5% a todos sus ataques mágicos y esquivas/bloqueos mágicos.
Agotamiento mental	Cuando un personaje se encuentre por debajo o igual a un 40% de su magia total, tendrá un penalizador de un 10% a todos sus ataques mágicos y esquivas/bloqueos mágicos.
Aniquilación mental	Cuando un personaje se encuentre por debajo o igual a un 20% de su magia total, tendrá un penalizador de un 20% a todos sus ataques mágicos y esquivas/bloqueos mágicos.



Penalizadores por cansancio, hambre y sed

(el Gm puede decidir no usar este apartado)

Penalizador	Descripción
Cansancio por grandes esfuerzos	Si un personaje ha estado haciendo un esfuerzo físico o mágico durante un largo periodo de tiempo (depende del nivel de resistencia para el agotamiento físico o la voluntad para el agotamiento mágico, todo a discreción del Gm), se puede llegar a recibir un penalizador del 5% al 15% en todas sus tiradas, si el esfuerzo continúa es posible aumentar el penalizador (a discreción del Gm).
Falta de descanso	Por cada día que un personaje no descanse recibirá un penalizador del 10% a todas sus tiradas.
Hambre	Por cada día que un personaje no se alimente recibirá un 5% de penalizador a todas sus tiradas relacionadas con el combate o esfuerzos físicos y mágicos, las sociales no se verán afectadas hasta el quinto día. La salud, magia y aguante se reducirán un 2% por cada día sin alimentarse, si la salud llega a cero, el personaje morirá de hambre.
Sed	Por cada día que un personaje no beba recibirá un 5% de penalizador a todas sus tiradas. La salud y aguante se reducirá un 25% por cada día sin beber, si la salud llega a cero, el personaje morirá de sed.

Excepción: A un vampiro no se le aplica ninguno de estos efectos, pero si pasa demasiado tiempo sin alimentarse de sangre (6 meses aprox) se le comienza a aplicar los perjuicios del hambre, si llega a quedarse sin salud no morirá, simplemente se quedará momificado y entrará en un largo letargo del que solo podrán despertar si es alimentado.



Otros penalizadores y bonificadores

Penalizador	Descripción
Presión de grupo	Cuando en un combate hay una superioridad numérica, el defensor tendrá una penalización, ya sea a la esquiva o bloqueo, de un -5 de la tirada total por cada individuo extra a partir del primero. El Gm puede decidir no aplicar este apartado.
Ataque combinado	Cuando dos o más personajes aliados tienen iniciativas seguidas sin ningún enemigo de por medio, se podrá realizar un ataque combinado. A efecto de juego: Cada jugador realizará su ataque de forma normal y el enemigo se defenderá de igual forma, se obtendrá un +5 en la tirada de ataque igual al número de atacantes aliados . El Gm puede decidir no aplicar este apartado.
Armadura pesada en sigilo	Se penaliza un 50 % a la tirada de sigilo al llevar 3 o más partes de armadura pesada.
Complejidad armas y escudos	Las armas y escudos tendrán complejidad, eso significa que necesitarás una destreza, fuerza u otros requisitos mínimos para poder utilizarlas. Ejemplo: si un arco tiene complejidad 3, necesitarás 3 de destreza para poder usarlo , si usas un arma sin cumplir la complejidad, recibirás una penalización del 50% menos al daño y si es un escudo absorberás un 50 % menos.
Parálisis	Mientras un personaje se encuentre paralizado, ya sea por una habilidad, técnica o hechizo, no podrá realizar acciones simples ni físicas, únicamente podrá utilizar acciones mágicas y reflejas.

Invisibilidad

Bonificador	Descripción
Invisibilidad	Cuando eres invisible eres un 50% más difícil de detectar. La tirada total de sigilo aumenta un 50%.



Dudas y otros datos necesarios

Evitar ilusiones: Para poder evitar una ilusión, no se realiza una tirada de esquivo o bloqueo, en este caso se realizará una tirada **de ilusión contra la frialdad del oponente**.

¿Cómo detectar una ilusión que no me afecte directamente?:

Realizando una tirada de tasación mágica contra la tirada de ilusión del creador de la misma.

Tomar una poción en combate: Puede ser una acción refleja o simple a discreción del Gm.

Movimiento en combate: Velocidad o agilidad, resultado en metros, cada movimiento se considera una acción simple.

Datos importantes de sigilo: Para detectar a alguien en sigilo se debe realizar una tirada de percepción (vista, oído, olfato) u otra tirada que permita percibir a discreción del Gm. **Es importante tener en cuenta que no se puede entrar en sigilo siempre que se quiera**, es necesario no estar en el campo de visión del enemigo, contar con oscuridad o posicionamiento que beneficie al sigilo, en ciertos contextos el Gm puede decidir penalizar al sigilo por el contexto.

Aviso: Si se dieran situaciones donde se usasen herramientas y/o técnicas que oscurecen o perjudican la visión, se podría penalizar a la percepción (con vista) siempre y cuando no se tenga alguna visión mágica o especial activa, en otros casos también se podría penalizar el olfato con ciertos olores a discreción del Gm. **Es recomendable que el Gm aplique el sigilo según su criterio y comentando las reglas a cambiar o mantener desde un comienzo.**

Dato importante sobre ataques furtivos: Cuando un personaje es atacado desde el sigilo y no ha podido detectar a su atacante no podrá activar ninguna habilidad refleja al no haberse percatado del suceso. Si la víctima sobrevive al ataque podrá realizar cualquier tipo de habilidad refleja con normalidad al saber que está en peligro.

Una habilidad, técnica o hechizo no me especifica el alcance: Cuando no se especifica son de 4 a 20 metros dependiendo del Gm.

Duda sobre el atributo Inteligencia: ¿Este atributo mide realmente la capacidad intelectual de mi personaje?: La inteligencia en este caso no refleja la capacidad intelectual, lo que refleja es un tipo de inteligencia “mágica”, por lo tanto, no tiene nada que ver con las capacidades intelectuales del personaje. Si deseas tener un personaje con gran capacidad intelectual, podrías “inventar” el mérito “intelectual” o algo similar.

Durabilidad del equipamiento: Cada armadura o arma u otro marcará su durabilidad.

¿Cómo se resisten las tiradas de elocuencia?: Tirada de frialdad.

Aviso sobre elocuencia: La elocuencia no es una ilusión, tienes que convencer o intimidar “roleando” al pñj y jugador, si al Gm le parece creíble la interpretación, entonces tendrá en cuenta tirada, porcentajes y demás datos. **¡NUNCA!** Se puede usar para obligar que alguien haga algo que nunca haría o en lo que se niega en rotundo. Otros conflictos quedarán a discreción del Gm.

Máximo de invocaciones o muertos levantados a la vez: 3.

Duda sobre el consumo de magia para los hechizos:

Cuando un hechizo diga que su coste es “de 10 a 100” por ejemplo, eso significará que puedes gastar de 10 a 100, a tu elección y el daño o efecto del hechizo irá de 10 a 100 equivalente a lo gastado en su lanzamiento.

Aviso sobre dificultad en habilidades:

Cuando una habilidad como herrería o encantamiento, entre otras, te pidan una dificultad: tendrás que hacer una tirada de dicha habilidad y superar la dificultad para conseguir mejorar el arma o armadura en caso de herrería, encantar en caso de encantamiento y así con todas las demás habilidades que requieran superar una dificultad.

¿Puedo usar magia tendiendo armas equipadas?: Solamente hechizos reflejos (los hechizos simples requieren al menos una mano libre por hechizo).

Regeneración de magia y aguante fuera del combate: Recuperas toda la magia después de 5 min sin usarla.

Armas a dos manos: Si llevas un arma a dos manos, no puedes llevar otra arma equipada a menos que una habilidad que te lo permita.

Aviso sobre el orden de la curación en el cálculo de daño:

La curación se aplicará antes o después del daño, nunca durante.

Aviso importante sobre el cálculo de daño:

- 1- Los porcentajes se suman todos juntos y al final de los cálculos normales, los multiplicadores de crítico se aplicarían una vez calculado todo el daño y porcentajes.
- 2- El daño extra por veneno, magia o similar se aplica después de los cálculos de daño/porcentajes y crítico si lo hubiera, es un daño extra separado de los anteriores cálculos.

Aviso sobre niveles de habilidad:

- 1- Para poder subir una habilidad a un nivel superior a 100, necesitas tener otras 11 habilidades al 100, para subir una habilidad más de 200 necesitas tener otras 11 al 200 y así en adelante.
- 2- Esta regla puede no cumplirse con algunos Pñj: personajes no jugadores.

Consejo importante: Es importante saber la cantidad base de salud, magia y aguante, los porcentajes u otros que aumenten cualquiera de ellas deberían estar apuntados aparte, así a la hora de aumentar la salud base y tener que recalcular otros porcentajes, será mucho más sencillo y rápido.

Ejemplo: Aguante: 200.

El porcentaje de aumento por racial de guardia rojo: 40%: 80.

Si el aguante aumentase a 250 el porcentaje del 40% sería 100.

Separa siempre los datos básicos de los aumentos.

$200 + 100 +$ (cualquier otra cantidad que afecte).

Aviso sobre porcentajes: Los porcentajes siempre se aplicarán sobre las cantidades bases y se sumarán entre ellos.

Aviso importante: Si algún efecto de cualquier tipo otorgase a un jugador un nivel superior al 100% de resistencia a un daño o similar, el porcentaje por encima de 100 no tendrá ningún efecto, Ejemplo: Si un personaje tiene un 170% de resistencia al daño de fuego, eso no implica que el 70% por encima de 100 le restaure vida u otro efecto.

Aviso sobre unión de efectos: Si un objeto, artefacto, habilidad o cualquier otra cuestión tienen la misma capacidad o “poder”, se acumularían efectos.

Aviso de comprensión: Un hechizo puede estar explicado de formas distintas y venir a significar lo mismo, ejemplo: “Los efectos de los hechizos de la destrucción son un 20% mayores”, vendría a ser lo mismo que “Los hechizos de destrucción provocan un 20% más daño” y así con otras habilidades, pues cuando aplica a una misma habilidad o capacidad, se acumulan efectos.

Aviso importante sobre acciones reflejas: Una misma acción refleja no se puede repetir más de 3 veces seguidas por acción, ya sea tomar una poción o realizar un hechizo, por ejemplo: En un ataque recibido no podrías usar más de 3 veces el hechizo “proteger”.

¿Cuántas técnicas o hechizos puedo crear?: Una por partida, es recomendable que el Gm limite mucho esta opción.

Aviso sobre chamán: Las habilidades de chamán no se acumulan cuando hay más de un chamán, solamente se aplican las del chamán con mayor nivel en dicha habilidad.

Aviso sobre bardo: Las habilidades de bardo no se acumulan cuando hay más de dos bardos, solamente se aplican las de los dos bardos con mayor nivel en dicha habilidad.

Reducción de daño voluntario: Cualquier daño físico puede ser reducido a placer por los jugadores, para no provocar siempre el daño máximo, aunque el ataque sea exitoso. No se podrá cambiar el tipo de daño “Letal” – “Contundente”.

Tipos de clima

(el Gm puede decidir no usar este apartado)

Clima	Efecto en la salud y entorno	Localización geográfica	Razas que lo soportan
Árido	Deshidratación. Tormentas de arena. No hay lluvias.	Suroeste de Páramo del Martillo, Centro de Elsweyr.	A discreción del Gm.
Caústico	Probabilidad de verse afectado por venenos. Lluvias ácidas. Inundaciones en Ciénaga Negra y en suroeste de Akavir.	Ciénaga Negra, Bosque valen, suroeste de Akavir y norte de Morrowind (páramo de Vvarden)	A discreción del Gm.
Continental	Terremotos. Tormentas eléctricas.	Cyrodil, sur de Skyrim, este del Páramo del Mártillo y oeste de Morrowind.	Todas.
Costero	Niebla. Tsunamis. Tormentas eléctricas.	Roca Alta, oeste de Páramo del Martillo, este de Morrowind, sur de Bosque Valen y Elsweyr.	Todas.
Frío	Hipotermia Ventiscas.	Centro-norte de Skyrim, noreste de Roca Alta y noroeste de Morrowind.	A discreción del Gm.
Gélido	Hipotermia, Congelación. Ventiscas.	Atmora, Norte de Akavir y Puerto Gélido (plano de Molag Bal)	A discreción del Gm.
Tropical	Huracanes. Tsunamis en las costas.	Estivalia y las islas al sur de Estivalia.	Todas.
Infernal	Deshidratación extrema, posibilidad de verse afectado por venenos, lluvia de fuego (Volcanes).	Llanuras ardientes (plano de Mehrunes Dagon)	A discreción del Gm.

Efectos del clima en la salud

(el Gm puede decidir no usar este apartado)

Razas resistentes: Si la raza lo soporta, los perjuicios (incluido tiempo de afección) son un 50 % menores.

Deshidratación (árido): Costes de aguante aumentan un 25%, si no tomas ningún líquido en 24 horas pierdes el conocimiento, en 48 horas mueres.

Venenos (caústico): A discreción del Gm.

Hipotermia (clima frío): Reducción a la iniciativa del 50%, probabilidad del 20% de perder un turno por congelamiento, si no encuentras abrigo en 24 horas pierdes el conocimiento, en 48 horas mueres.

Hipotermia (clima gélido): Reducción a la iniciativa del 70%, probabilidad del 30% de perder un turno por congelamiento, si no encuentras abrigo en 12 horas pierdes el conocimiento, en 24 horas mueres.

Aviso: Si te metes en agua helada y no logras salir en 5 turnos, mueres. (La proeza para salir del agua depende del contexto y la decide el Gm). Si estás en Skyrim, noroeste de Roca Alta y noroeste de Morrowind tienes 6 horas para encontrar abrigo, si no lo encuentras morirás, en Atmora, norte de Akavir y Puerto Gélido tienes 3 horas.

Deshidratación (infernial): Costes de aguante aumentan un 75%, si no tomas ningún líquido en 6 horas pierdes el conocimiento, en 12 horas mueres. (El agua se evapora).

Venenos (infernial): A discreción del Gm.



Efectos en el entorno

(el Gm puede decidir no usar este apartado)

Una vez al cada día dentro del juego el Gm realizará una tirada que decidirá si ocurre algún efecto secundario o no.

La duración de los efectos según el Gm.

Las probabilidades de los efectos se realizarán con porcentajes basados en dados de 100, exceptuando los Tsunamis que se realizan con dados de 1000 (tres dados de 10).

Ejm: Un 20% sería una tirada de 1 a 20 en un d 100.

Precipitaciones: En todos los climas exceptuando el Árido e Infernal.

Probabilidad: Según el Gm.

Tormentas de arena: Reducción a la iniciativa de 50%, probabilidad de perder el turno por falta de movilidad 25%, -50% en percepción.

Probabilidad: 20%.

Lluvias ácidas: La armadura pierde durabilidad (a discreción del Gm).
1% por ciento de salud total perdida por turno.

Probabilidad: 10%.

Inundaciones: Te puede arrastrar la corriente si no superas una proeza a discreción del Gm o puedes ahogarte si estás en un lugar cerrado del que no puedes salir.

Probabilidad: 2% en Akavir y 10% en Ciénaga Negra.

Terremotos: (a discreción del Gm).

Probabilidad: 3%.

Tormentas eléctricas: (a discreción del Gm).

Probabilidad: 20%.

Tsunamis: (a discreción del Gm).

Probabilidad: 1/1000.

Niebla: - 20% percepción. (vista).

Probabilidad: 25%.

Ventiscas (clima frío): Reducción a la iniciativa de 50%, probabilidad de perder el turno por falta de movilidad 25%, -20% en percepción, probabilidad del 15% de causar hipotermia.

Probabilidad: 10%.

Ventiscas (clima gélido): Reducción a la iniciativa de 75%, probabilidad de perder el turno por falta de movilidad 35%, -50% en percepción, probabilidad del 30% de causar hipotermia.

Probabilidad: 25%.

Huracanes: (a discreción del Gm).

Probabilidad: 10%.

Lluvia de fuego (solo en Llanuras ardientes): Daño a la salud por turno de un 30% de la salud total mientras estés expuesto, tu equipo perderá un 20% de durabilidad por turno a discreción del gm.

Probabilidad: 50%.





Cualquier duda o cuestión que cause discordia en relación a mecánicas y sistemas, tendrá que ser solucionado o modificado por el Gm.

Proezas

Proezas: En algunos momentos de la partida aparecerán retos que deberás superar, como correr sobre la cubierta de un barco bajo una salvaje tormenta, puede resultar un auténtico desafío (para realizar una proeza del tipo que sea debes tirar un solo dado d10 y sumarlo al atributo necesario).

Tipos de proezas: Fuerza, inteligencia, voluntad, destreza, agilidad, velocidad, personalidad y suerte.

Dificultad: fácil 12, medio 20, difícil 30, muy difícil 45, épico 60 (este tipo de dificultad se aplica cuando no implique ir contra otro jugador o pnj, ejemplo: Tiradas de iniciativa, pues en ese tipo de tiradas la dificultad a superar es la puntuación sacada por rivales en iniciativa).

Proeza especial: Una sola vez por partida todos los personajes tienen derecho a realizar una tirada de suerte para “evitar” de alguna manera un ataque o suceso que fuera a matarlos de un solo golpe, el Gm pondrá una dificultad acorde con la situación.

Aviso: Ahora se mostrarán capacidades orientativas de algunos atributos, los que no sean mostrados quedarán a cargo del Gm.

Capacidades orientativas para proezas de fuerza

Nivel	Categoría	Descripción
De 1 a 2	Débil	El personaje podrá desplazar o levantar pesos de hasta 10 kg o realizar esfuerzos equivalentes.
De 4 a 6	Mediocre	El personaje podrá desplazar o levantar pesos de hasta 30 kg o realizar esfuerzos equivalentes.
De 7 a 11	Por encima de la media	El personaje podrá desplazar o levantar pesos de hasta 50 kg o realizar esfuerzos equivalentes.
De 12 a 16	Fuerte	El personaje podrá desplazar o levantar pesos de hasta 120 kg o realizar esfuerzos equivalentes.
De 17 a 20	Muy fuerte	El personaje podrá desplazar o levantar pesos de hasta 250 kg o realizar esfuerzos equivalentes.
De 21 a 25	Extraordinariamente fuerte	El personaje podrá desplazar o levantar pesos de hasta 500 kg o realizar esfuerzos equivalentes.
De 26 a 30	Inhumano	El personaje podrá desplazar o levantar pesos de hasta 1200 kg o realizar esfuerzos equivalentes.
De 31 a 35	Leyenda	El personaje podrá desplazar o levantar pesos de hasta 2000 kg o realizar esfuerzos equivalentes.
+36	Anomalía	El límite lo pondrá el Gm.

Capacidades orientativas para proezas de resistencia

Nivel	Categoría	Descripción
De 1 a 2	Débil	El personaje podrá correr o hacer ejercicio seguido durante 10 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 4 a 6	Mediocre	El personaje podrá correr o hacer ejercicio seguido durante 25 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 7 a 11	Por encima de la media	El personaje podrá correr o hacer ejercicio seguido durante 40 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 12 a 16	Resistente	El personaje podrá correr o hacer ejercicio seguido durante 80 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 17 a 20	Muy resistente	El personaje podrá correr o hacer ejercicio seguido durante 160 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 21 a 25	Extraordinariamente resistente	El personaje podrá correr o hacer ejercicio seguido durante 230 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 26 a 30	Inhumano	El personaje podrá correr o hacer ejercicio seguido durante 460 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 31 a 35	Leyenda	El personaje podrá correr o hacer ejercicio seguido durante 920 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
+36	Anomalía	El límite lo pondrá el Gm.



Capacidades orientativas para proezas de voluntad

Nivel	Categoría	Descripción
De 1 a 2	Mente débil	El personaje podrá usar magia seguido durante 10 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 4 a 6	Mediocre	El personaje podrá usar magia de seguido durante 25 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 7 a 11	Por encima de la media	El personaje podrá usar magia de seguido durante 40 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 12 a 16	Mente resistente	El personaje podrá usar magia de seguido durante 80 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 17 a 20	Mente muy resistente	El personaje podrá usar magia de seguido durante 160 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 21 a 25	Mente extraordinariamente resistente	El personaje podrá usar magia de seguido durante 230 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 26 a 30	Inhumano	El personaje podrá usar magia de seguido durante 460 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
De 31 a 35	Leyenda	El personaje podrá usar magia de seguido durante 920 minutos sin recibir penalizadores de cansancio por grandes esfuerzos.
+36	Anomalía	El límite lo pondrá el Gm.

Capacidades orientativas para proezas de agilidad, destreza, velocidad, inteligencia y suerte

Nivel	Categoría	Descripción
De 1 a 35	Variable	Las cualidades las otorgará el Gm, comprendiendo y equilibrando las ventajas con el rango de niveles anteriormente mostrados en los atributos con efectos más cuantificables.
+36	Anomalía	El límite lo pondrá el Gm.

Efectos de los atributos

(El Gm puede decidir no usar este apartado)

Fuerza: Por cada nivel en el atributo fuerza, aumentarás 5 puntos en tu salud total, también provocarás un 1% más daño con armas basadas en la fuerza y en combate desarmado basado en fuerza (en la sección de armas indica los atributos usados en cada tipo de arma, por otra parte esta ventaja solamente se aplicará en desarmado si utilizas fuerza x 5 para combatir en vez de destreza x 5).

Inteligencia: Por cada nivel en el atributo inteligencia, aumentarás 10 puntos en tu magia total, también provocarás que los efectos de los hechizos de destrucción, ilusión y misticismo sean un 1% mayores (solamente se aplica en los efectos y cuando los efectos sean cuantificables, nunca en la tirada, no funciona con bastones).

Voluntad: Por cada nivel en el atributo voluntad, aumentarás 5 puntos en tu magia total, también provocarás que los efectos de los hechizos de alteración, conjuración y restauración sean un 1% mayores (solamente se aplica en los efectos y cuando los efectos sean cuantificables, nunca en la tirada, no funciona con bastones). Cuando reserves acción para regenerar magia, esta se regenerará un 1% más por nivel de voluntad.

Destreza: Por cada nivel en el atributo destreza, aumentarás 5 puntos en tu aguante total, también provocarás un 1% más daño con armas basadas en la destreza y en combate desarmado basado en destreza (en la sección de armas indica los atributos usados en cada tipo de arma, por otra parte esta ventaja solamente se aplicará en desarmado si utilizas destreza x 5 para combatir en vez de fuerza x 5).

Resistencia: Por cada nivel en el atributo resistencia, aumentarás 10 puntos en tu salud total, por otro lado, cuando reserves turno para regenerar aguante, este se regenerará un 1% más por nivel de resistencia.

Agilidad: Por cada nivel en el atributo agilidad, aumentarás 5 puntos en tu aguante total.

Velocidad: Por cada nivel en el atributo velocidad, aumentarás 5 puntos en tu aguante total.

Personalidad: Por cada nivel en el atributo personalidad las tiradas totales de elocuencia para intimidar, persuadir o comerciar serán un 1% mayores.

Suerte: Por cada nivel en el atributo suerte las tiradas totales para herrería, encantamiento, alquimia, medicina y abrir cerraduras serán un 1% mayores.

Creación de personaje

- **Selecciona raza y constelación.**

- **Repartir puntos:** *Se reparten 10 puntos en Atributos (se comienza con 1 en todos los atributos).*

1-50 en Habilidades (se comienza con una puntuación inicial dependiendo de la raza, después de la sección razas encontrarás las puntuaciones).

2-100 puntos entre salud, magia y aguante (se comienza con 100 en cada una).

- Seleccionar los méritos y los defectos.

* **Dinero:** Al comenzar la partida cada personaje tendrá 3000 monedas.

Subir Nivel

- **¿Cómo subir de nivel?:** A discreción del Gm.

- **Repartir puntos al subir nivel:** Se repartirán **50 puntos** entre Salud, Magia y Aguante, **2 en Atributos** y **20 en Habilidades**.

- **Podrás seleccionar una ventaja de habilidad**, siempre que cumplas los requisitos.

Tu salud, aguante y magia se regenerarán por completo.

- **Nivel máximo de Atributos:** **20 es la cantidad general**, pero dependiendo de la raza en algunos casos puede ser más.

- **Nivel máximo de Habilidades:** Sin límite. **Para poder subir una habilidad a un nivel superior a 100, necesitas tener otras 11 habilidades al 100**, para subir una habilidad más de 200 necesitas tener otras 11 al 200 y así en adelante, aunque esta regla puede no cumplirse con algunos Pnj: personajes no jugadores.

- **Nivel máximo Jugador:** Sin límite.

Altmer o Altos Elfos



En la lengua Imperial, los altos habitantes de piel dorada de la Isla de Estivalia son llamados Altos Elfos. Los Ayleid los llamaban Salache, pero ellos se refieren a si mismos como Altmer, que significa "pueblo culto" o "gente culta", son una raza Mer. Los Altmer son la raza actual más dotada para las artes arcanas, además se cuentan entre las razas más longevas e inteligentes de Tamriel.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Capacidad Altmer	Nada	Siempre	Altmer	Pasiva	80 % de resistencia a las enfermedades. Tu magia total aumenta un 40% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia base aumenta)
Paz mental	Nada	Escena (una vez al día)	Altmer	Refleja	Tu magia total aumenta temporalmente un 60%, pero los hechizos de destrucción te provocan un 20% más daño
Don arcano	Nada	Siempre	Altmer	Pasiva	Los hechizos de destrucción, ilusión y misticismo cuestan un 25% menos
Maestro destructor	Nada	Siempre	Altmer	Pasiva	Los hechizos de destrucción ocasionan un 25% más daño

Atributos: Los Altmer pueden alcanzar 30 en inteligencia y 25 en voluntad.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación, furia.

Los Altmer miden de 1,70 a 2,10 metros.

Argonianos - Saxhleel



Son una raza de hombres-bestia habitantes de la Ciénaga Negra (anteriormente conocido como Argonia). Años de defender sus fronteras han hecho de los Argonianos expertos en la guerra de guerrillas, y sus habilidades naturales hacen que se sientan en su elemento tanto en la tierra como en el agua.

Han desarrollado inmunidad natural a venenos y enfermedades que han acabado con muchos exploradores y conquistadores de su región.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Capacidad argoniana	Nada	Siempre	Argoniano	Pasiva	100 % de resistencia a las enfermedades. 30% posibilidades de que no te afecte un veneno y respiración acuática
Asesino	Nada	Siempre	Argoniano	Pasiva	Tus tiradas totales de sigilo son un 20% mayores
Energético	Nada	Siempre	Argoniano	Pasiva	Tu aguante total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante base aumenta)
Maestro de las dagas	Nada	Siempre	Argoniano	Pasiva	Ocasionas un 30% más daño con armas a una mano (dagas)

Atributos: Los Argonianos pueden alcanzar **30 en destreza** y **25 en resistencia**.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación.

Los Argonianos miden de 1,60 a 1,90 metros.

Los argonianos suelen vivir en tribus, cada una con sus costumbres y diferente apariencia y con ello, cambios en las raciales:

Cada forma de Argoniano tendrá variaciones en una o varias de las raciales a la hora de seleccionar esta raza, la forma estándar por defecto son los Argonianos - Saxhleel, pero aquí se mostrará una lista para aplicar los cambios según la forma elegida:



Agacepo: La mayoría tienen morros alargados y su color varía entre el verde brillante y el naranja. Se les encuentra en el interior, cerca de los hist. **Estos cambian la racial de los Argonianos - Saxhleel “maestro de las dagas” por “percepción del vigía”:** Tus tiradas totales de percepción son un 20% mayores. **Atributos:** Los Argonianos - Agacepo pueden alcanzar **30 en destreza y 25 en agilidad**. **Hechizos iniciales:** Bola de fuego, curación. Los Argonianos - Agacepo miden de 1,60 a 1,90 metros.

Arcano: Durante la época en la que otras razas trataron de crear campos de cultivo en Argonia, los arcanos se hicieron ricos y poderosos mediante la venta de esclavos de otras tribus. **Estos cambian la racial de los Argonianos - Saxhleel “maestro de las dagas” por “Elocuencia argoniana”:** Tus tiradas totales de elocuencia son un 20% mayores. **Atributos:** Los Argonianos - Arcano pueden alcanzar **30 en personalidad y 25 en agilidad**. **Hechizos iniciales:** Bola de fuego, curación. Los Argonianos - Arcano miden de 1,60 a 1,90 metros.





Paatru: Descritos con apariencia de sapo y se sabe que viven en las zonas más profundas de la ciénaga negra. **Estos cambian la racial de los** Argonianos - Saxhleel **“maestro de las dagas”** por **“Guardián arcano”**: Los hechizos de alteración, restauración y conjuración cuestan un 25% menos. Y **“energético”** por **“maestro alterador”**: Los efectos de los hechizos de alteración son un 25% mayores (en hechizos cuantificables). **Atributos:** Los Argonianos – Paatru pueden alcanzar **30 en Voluntad y 25 en agilidad**. **Hechizos iniciales:** Bola de fuego, curación, proteger. Los Argonianos - Paatru miden de 1,60 a 1,80 metros.



Sarpa: Se les describe como "alados", pero no se sabe con seguridad si esto es literal o no. **Estos cambian la racial de los** Argonianos - Saxhleel **“maestro de las dagas”** por **“alas”**: Puedes volar hasta 20 metros de altura. (por las alas). **Atributos:** Los Argonianos – Sarpa pueden alcanzar **30 en destreza y 25 en agilidad**. **Hechizos iniciales:** Bola de fuego, curación. Los Argonianos - Sarpa miden de 1,60 a 2,10 metros.



Naga: Se dice que poseen enormes bocas repletas de afilados colmillos y gigantescas garras. Miden más de dos metros de altura y parecen más "serpentin" que otros argonianos. **Estos cambian la racial de los** Argonianos - Saxhleel **"maestro de las dagas"** por **"Garras"**: Tus ataques desarmados son letales y ocasionan un 25% más daño. Y **"asesino"** por **"resistencia física"**: 25% menos daño físico recibido. **Atributos:** Los Argonianos – Naga pueden alcanzar **30 en fuerza y 25 en resistencia**. **Hechizos iniciales:** Curación. Los Argonianos - Naga miden de 2 a 2,30 metros.



Naga Behemot: Forman parte de la tribu de Los Naga, pero estos son mucho más grandes y brutales. **Estos cambian la racial de los** Argonianos - Saxhleel **"maestro de las dagas"** por **"Garras brutales"**: Tus ataques desarmados son letales y ocasionan un 30% más daño. **"asesino"** por **"resistencia de behemot"**: 40% menos daño físico recibido. Y **"energético"** por **"cólera"**: Ocasionalas un 30% más daño físico, es reflejo, una escena y se puede hacer una vez al día. **Atributos:** Los Argonianos – Naga-behemot pueden alcanzar **30 en fuerza y 25 en resistencia**. **Hechizos iniciales:** Curación. Los Argonianos – Naga-behemot miden de 2,20 a 2,60 metros.

Aviso: El Gm puede decidir penalizar al elegir cualquiera de las formas de Argonianos que se alejen de formas humanoides.

Aviso 2: Ninguna de las raciales de las formas alternativas de Argonianos pueden ser usadas por el mérito **“Cambio de racial”**.

Aviso 3: El Gm puede decidir cambiar los méritos raciales con los que comienzan los Argonianos - Saxhleel cuando se elige otra forma y con ello adaptar mejor esos atributos, ejemplo: Agilidad natural podría ser cambiada por Forzudo en el caso de un Argoniano – Naga-behemot o por Intelectual en el caso de un Paatru. El Gm deberá tener en cuenta este apartado.

Aviso 4: El Gm puede cambiar los niveles iniciales de la raza para adaptarlo mejor a las otras formas.

Aviso extra: El Gm puede modificar a placer aquellos datos que puedan provocar controversia y también puede negarse a permitir la selección de otras formas de Argoniano.



Bretones o Manmer



Residentes de Roca Alta, descienden del fruto de los cruces entre los pueblos Aldmeri y Nedico durante la Era Merética.

Aunque comparten cultura y lenguaje están divididos políticamente, y su tierra está repartida entre distintas facciones y reinos feudales que compiten entre sí.

Muchos tienen una afinidad natural con la magia y una resistencia innata a ésta. Son conocidos por su pensamiento abstracto y sus costumbres únicas.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Conocimiento arcano	Nada	Siempre	Bretón	Pasiva	Tu magia total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia base aumenta)
Resistencia mágica	Nada	Siempre	Bretón	Pasiva	25% menos daño mágico recibido
Guardián arcano	Nada	Siempre	Bretón	Pasiva	Los hechizos de alteración, restauración y conjuración cuestan un 25% menos
Maestro alterador	Nada	Siempre	Bretón	Pasiva	Los efectos de los hechizos de alteración son un 25% mayores (en hechizos cuantificables)

Atributos: Los Bretones pueden alcanzar 30 en voluntad y 25 en inteligencia.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación, proteger.

Los Bretones miden de 1,60 a 1,90 metros.

Bosmer o Elfos del bosque



Proceden de Bosque Valen, una provincia del suroeste de Tamriel. Se les suele conocer como elfos del bosque, pero ellos se llaman a sí mismos bosmer o boicheson. Suelen ser más ágiles y rápidos que los demás elfos, haciéndolos aptos para ser exploradores o ladrones. Como parte del pacto verde, suelen ser carnívoros ya que no pueden dañar la vegetación del Bosque Valen.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Capacidad bosmer	Nada	Siempre	Bosmer	Pasiva	Tus tiradas totales de sigilo en entornos naturales (bosques, montañas, ríos, entre otros) son un 40% mayores. 30% posibilidades de que no te afecte un veneno
Percepción del vigía	Nada	Siempre	Bosmer	Pasiva	Tus tiradas totales de percepción son un 20% mayores
Maestro a distancia	Nada	Siempre	Bosmer	Pasiva	Ocasionas un 30% más daño con arquería (arcos o ballestas) y armas arrojadizas
Energético	Nada	Siempre	Bosmer	Pasiva	Tu aguante total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante base aumenta)

Atributos: Los Bosmer pueden alcanzar 30 en destreza y 25 en agilidad.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación.
Los Bosmer miden de 1,50 a 1,80 metros.

Dunmer o Elfos oscuros



Anteriormente conocidos como Chimer, son los habitantes del este de Tamriel y se caracterizan por su piel grisácea y sus ojos rojos, son una raza Mer. El nombre de Elfo oscuro se suele usar con connotaciones tanto para "piel oscura" como para "taciturno" o "desfavorecido por el destino" entre otros. Su combinación de gran inteligencia y un cuerpo ágil hace de ellos guerreros y hechiceros excelentes.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Simbiosis ígnea	Nada	Siempre	Dunmer	Pasiva	Los hechizos de destrucción (fuego) cuestan un 30% menos y provocan un 30% más daño. 50% menos daño mágico por fuego recibido
Maestro destructor	Nada	Siempre	Dunmer	Pasiva	Los hechizos de destrucción ocasionan un 25% más daño
Duelista	Nada	Siempre	Dunmer	Pasiva	Ocasional un 25% más daño con armas a una mano
Potencial equilibrado	Nada	Siempre	Dunmer	Pasiva	Tu magia y aguante total aumentan un 20% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante o la magia base aumentan)

Atributos: Los Dunmer pueden alcanzar 30 en inteligencia y 25 en destreza.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, toque candente, curación.

Los Dunmer miden de 1,60 a 1,90 metros.

Guardias Rojos



Nacidos con un talento natural como guerreros, los Guardias Rojos, de piel oscura y pelo enmarañado parecen nacidos para la batalla, aunque su orgullo y espíritu independiente les hace más adecuados para ser exploradores, hostigadores, héroes errantes o aventureros que para ser soldados de a pie. Además de ser una cultura con gran variedad de estilos diferentes de armas y armaduras, los Guardias Rojos, también han sido bendecidos con constituciones resistentes, resistencia al veneno y ligereza de pies.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Inmunidad	Nada	Siempre	Guardia rojo	Pasiva	60% posibilidades de que no te afecte un veneno
Subidón de Alik'r	Nada	Escena (una vez al día)	Guardia rojo	Refleja	Tu aguante total aumenta temporalmente un 40%
Duelista	Nada	Siempre	Guardia rojo	Pasiva	Ocasionas un 25% más daño con armas a una mano
Resistencia Alik'r	Nada	Siempre	Guardia rojo	Pasiva	Tu aguante total aumenta un 40% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante base aumenta)

Atributos: Los Guardias rojos pueden alcanzar **30 en destreza** y **25 en resistencia**.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación.
Los Guardias rojos miden de 1,60 a 1,90 metros.

Imperiales



Conocidos como Cyrodiils, Cyrodílicos o Cyro-nórdicos antes de la aparición de Talos, los educados y bien hablados Imperiales son nativos de la civilizada y cosmopolita provincia de Cyrodiil.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Voz del emperador	Nada	Siempre	Imperial	Pasiva	Tus tiradas totales de elocuencia son un 20% mayores
Duelista	Nada	Siempre	Imperial	Pasiva	Ocasionas un 25% más daño con armas a una mano
Percepción del vigía	Nada	Siempre	Imperial	Pasiva	Tus tiradas totales de percepción son un 20% mayores
Potencial equilibrado	Nada	Siempre	Imperial	Pasiva	Tu aguante y salud total aumentan un 20% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante o la salud base aumentan)

Atributos: Los Imperiales pueden alcanzar 30 en personalidad y 25 en fuerza.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación.

Los Imperiales miden de 1,60 a 1,90 metros.

Khajiitas-Suthay-rath



Los Khajiita son una raza de hombres-bestia que pueblan la provincia de Elsweyr, conocidos por su agilidad y su aguda inteligencia. Estas habilidades hacen de ellos excelentes ladrones y acróbatas, poseen garras y además son temibles guerreros, pero solo unos pocos tienen la habilidad y paciencia necesarias para dominar las artes mágicas. También son los principales fabricantes de azúcar lunar, que es utilizada en la producción de skooma. Debido a eso, son socialmente mal vistos.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Felino	Nada	Siempre	Khajiita	Pasiva	Tus ataques desarmados son letales y ocasionan un 25% más daño (garras). Tus ojos nocturnos te permiten ver en la oscuridad
Pícaro	Nada	Siempre	Khajiita	Pasiva	Tus tiradas totales de sigilo son un 20% mayores
Subidón de adrenalina	Nada	Escena (una vez al día)	Khajiita	Refleja	Tu aguante total aumenta temporalmente un 30%
Energético	Nada	Siempre	Khajiita	Pasiva	Tu aguante total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante base aumenta)

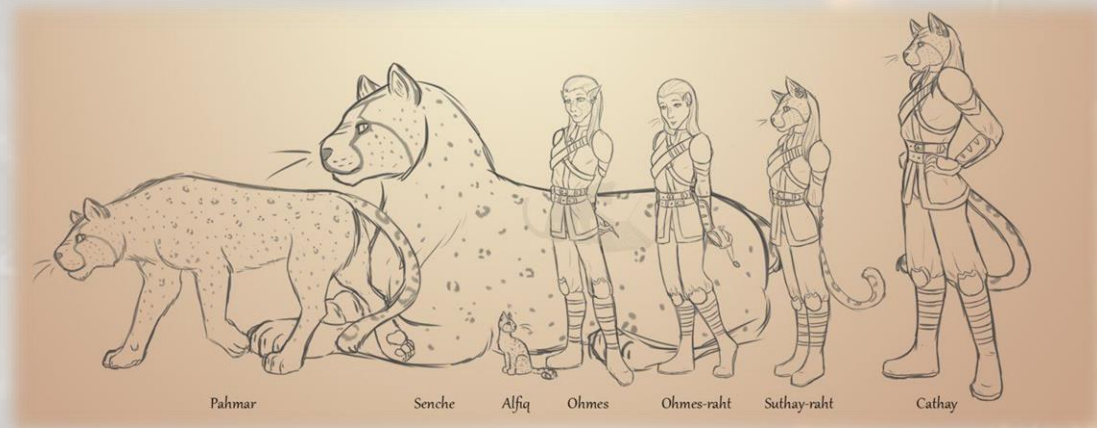
Atributos: Los Khajiita - Suthay Rath pueden alcanzar 30 en destreza y 25 en agilidad.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación.

Los Khajiita - Suthay Rath miden de 1,60 a 1,90 metros.

Tipos de Khajiitas

Los Khajiitas están vinculados a la Red lunar, una misteriosa fuerza nombrada ja'Kha'jay en su idioma. La Red lunar determina el aspecto que el Khajiita desarrollara en su vida dependiendo de las fases de Masser y Secunda en el momento de su nacimiento. Aunque al nacer todos son similares, en cuestión de semanas ya empieza a revelarse su futuro aspecto. Aunque en el momento de su nacimiento son más pequeños que un bebé humano o élfico, los Khajiitas crecen más rápido.



Cada forma de Khajiita tendrá variaciones en una o varias de las raciales a la hora de seleccionar esta raza, la forma estándar por defecto son los Suthay-Rath, pero aquí se mostrará una lista para aplicar los cambios según la forma elegida:



Suthay: Son ligeramente más pequeños que un hombre, y son digitígrados (caminan sobre los dedos, como los perros), **estos cambian la racial de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” por “percepción del vigía”:** Tus tiradas totales de percepción son un 20% mayores. **Atributos:** Los Khajiita - Suthay pueden alcanzar **30 en destreza y 25 en velocidad.** **Hechizos iniciales:** Bola de fuego, curación. Los Khajiita - Suthay miden de 1,60 a 1,80 metros.

Ohmes: Carecen de cola, apenas tienen pelaje y sus rasgos son más humanoides, hasta el punto de que se les puede confundir con un Bosmer. Algunos tienden a tatuarse la cara para parecer más felinos. Se les suele enviar como diplomáticos por su parecido con otras razas. **Estos cambian la racial de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” por “elocuencia khajiita”:** Tus tiradas totales de elocuencia son un 20% mayores. **Atributos:** Los Khajiita - Ohmes pueden alcanzar **30 en personalidad y 25 en destreza**. **Hechizos iniciales:** Bola de fuego, curación. Los Khajiita - Ohmes miden de 1,50 a 1,70 metros.

Ohmes-rath: Se parecen a los Ohmes, pero son más grandes y tienen cola, así como algo de pelaje corporal. **Estos cambian la racial de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” por “maestro a distancia”:** Ocasionalas un 30% más daño con arquería (arcos o ballestas) y armas a distancia. **Atributos:** Los Khajiita - Ohmes-rath pueden alcanzar **30 en destreza y 25 en personalidad**. **Hechizos iniciales:** Bola de fuego, curación. Los Khajiita - Ohmes-rath miden de 1,50 a 1,80 metros.



Tojay: No se sabe mucho de ellos excepto que son khajiitas salvajes y bastante pequeños que suelen vivir en los árboles del bosque Tenmar. **Estos cambian la racial de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” por “cólera”:** Ocasionalas un 30% más daño físico, es reflejo, una escena y se puede hacer una vez al día. **Atributos:** Los Khajiita - Tojay pueden alcanzar **30 en agilidad y 25 en destreza**. **Hechizos iniciales:** Curación. Los Khajiita - Tojay miden de 1,10 a 1,40 metros.

Tojay-rath: Practicamente iguales a los Tojay, pero mucho más salvajes y más grandes, también que suelen vivir en los árboles del bosque Tenmar. **Estos cambian la racial de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” por “cólera”:** Ocasionalas un 30% más daño físico, es reflejo, una escena y se puede hacer una vez al día. **Atributos:** Los Khajiita - Tojay-rath pueden alcanzar **30 en destreza y 25 en agilidad**. **Hechizos iniciales:** Curación. Los Khajiita - Tojay-rath miden de 1,30 a 1,60 metros.



Dagi: Viven en los árboles del bosque de Tenmar. Son pequeños y ágiles y se pueden encaramar a las ramas más altas donde ni los Bosmer pueden llegar. Tienen una afinidad natural con la magia y son capaces de lanzar hechizos. **Estos cambian las raciales de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” y “energético” por “guardián arcano”:** Los hechizos de alteración, restauración y conjuración cuestan un 25% menos. Y por **“maestro alterador”:** Los efectos de los hechizos de alteración son un 25% mayores (en hechizos cuantificables). **Atributos:** Los Khajiita – Dagi pueden alcanzar **30 en voluntad y 25 en agilidad**. **Hechizos iniciales:** Curación, proteger e invocar familiar. Los Khajiita – Dagi miden de 1,10 a 1,40 metros.

Dagi-rath: Son prácticamente iguales que los Dagi incluyendo el comportamiento, pero más grandes y con ligeras diferencias en el uso de la magia. **Estos cambian las raciales de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” y “energético” por “don arcano”:** Los hechizos de destrucción, ilusión y misticismo cuestan un 25% menos. Y por **“maestro destructor”:** Los hechizos de destrucción ocasionan un 25% más daño. **Atributos:** Los Khajiita – Dagi-rath pueden alcanzar **30 en Inteligencia y 25 en agilidad**. **Hechizos iniciales:** Curación, bola de fuego y furia. Los Khajiita – Dagi-rath miden de 1,20 a 1,50 metros.



Alfiq: Son cuadrúpedos, ágiles y muy similares a un gato domestico. Aunque pequeños, son muy inteligentes y pueden entender lo que se les dice, pero no pueden hablar. Tienen la habilidad de lanzar hechizos. **Estos cambian las raciales de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” y “energético” por “guardian arcano”:** Los hechizos de alteración, restauración y conjuración cuestan un 25% menos. Y por **“don arcano”:** Los hechizos de destrucción, ilusión y misticismo cuestan un 25% menos. (en hechizos cuantificables). **Atributos:** Los Khajiita – Alfiq pueden alcanzar **30 en voluntad o inteligencia (se debe elegir una de las dos) y 25 en agilidad.** **Hechizos iniciales:** Curación, proteger y bola de fuego.

Los Khajiita – Alfiq miden de 30 cm a 60 cm.

Adicionalmente comienzan con el defecto “Mudo” pero el echo de parecer “gatos domésticos” les permite camuflarse con gran facilidad a los ojos de aquellos que no conocen a los Alfiq (teniendo el mérito historiador o similar).

Alfiq-rath: Son prácticamente idénticos a los Alfiq, pero más grandes y salvajes, aunque tampoco pueden hablar y también tienen la habilidad de lanzar hechizos. **Estos cambian las raciales de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” y “energético” por “maestro destructor”:** Los hechizos de destrucción ocasionan un 25% más daño. Y por **“maestro alterador”:** Los efectos de los hechizos de alteración son un 25% mayores (en hechizos cuantificables). **Atributos:** Los Khajiita – Alfiq-rath pueden alcanzar **30 en voluntad o inteligencia (se debe elegir una de las dos) y 25 en agilidad.** **Hechizos iniciales:** Curación, proteger y bola de fuego.

Los Khajiita – Alfiq-rath miden de 40 cm a 80 cm.

Adicionalmente comienzan con el defecto “Mudo” pero el echo de parecer “gatos domésticos” les permite camuflarse con gran facilidad a los ojos de aquellos que no conocen a los Alfiq (teniendo el mérito historiador o similar).



Cathay: Parecidos a los Suthay-rath, aunque algo más altos, feroces y más fuertes. **Estos cambian la racial de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” por “resistencia física”:** 25% menos daño físico recibido. **Atributos:** Los Khajiita - Cathay pueden alcanzar **30 en fuerza y 25 en velocidad**. **Hechizos iniciales:** Bola de fuego y curación. Los Khajiita - Cathay miden de 1,60 a 2 metros.

Cathay- rath: Se les conoce como los hombres-jaguar, son de gran tamaño y más fuertes que los Suthay. Se dice que son guerreros brutales y por ello la guardia del Melena y las guardias palaciegas suelen componerse de los más grandes entre los Cathay-rath. **Estos cambian la racial de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” por “resistencia física”:** 25% menos daño físico recibido. Y **“pícaro” por “vitalidad Cathay-rath”:** Tu salud total aumenta un 40%.

(cada vez que la salud aumenta, el porcentaje se verá afectado). **Atributos:** Los Khajiita – Cathay-rath pueden alcanzar **30 en fuerza y 25 en resistencia**.

Hechizos iniciales: Curación. Los Khajiita - Cathay rath miden de 1,90 a 2,40 metros.



Pahmar: Son cuadrúpedos y tienen el tamaño y aspecto de un tigre. Estos cambian la racial de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” por “resistencia pahmar”: 30% menos daño físico recibido, “pícaro” por “vitalidad Pahmar”: Tu salud total aumenta un 40%. (cada vez que la salud aumenta, el porcentaje se verá afectado). Y “energético” por “cólera”: Ocasionalas un 30% más daño físico, es reflejo, una escena y se puede hacer una vez al día.

Atributos: Los Khajiita – Pahmar pueden alcanzar 30 en fuerza y 25 en resistencia.

Hechizos iniciales: Curación. Los Khajiita - Pahmar miden de 2 a 2,10 metros.

Pahmar rath: Como los Pahmar, pero más grandes y salvajes. Estos cambian la racial de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” por “resistencia pahmar-rath”: 40% menos daño físico recibido, “pícaro” por “vitalidad Pahmar”: Tu salud total aumenta un 40%. (cada vez que la salud aumenta, el porcentaje se verá afectado). Y “energético” por “cólera”: Ocasionalas un 30% más daño físico, es reflejo, una escena y se puede hacer una vez al día.

Atributos: Los Khajiita – Pahmar-rath pueden alcanzar 30 en fuerza y 25 en resistencia.

Hechizos iniciales: Curación. Los Khajiita – Pahmar-rath miden de 2,20 a 2,30 metros.





Senche: Son cuadrúpedos y de gran tamaño, se les suelen usar como monturas. **Estos cambian la racial de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” por “resistencia senche”:** 40% menos daño físico recibido, y **“pícaro” por “vitalidad Senche”:** Tu salud total aumenta un 40% (cada vez que la salud aumenta, el porcentaje se verá afectado).

Atributos: Los Khajiita – Senche pueden alcanzar **30 en resistencia y fuerza**. **Hechizos iniciales:** Curación. Los Khajiita – Senche miden de 2,10 a 2,40 metros.

Senche-rath: Igual que los Senche, pero más grandes y salvajes, suelen ser usados como monturas de guerra. **Estos cambian la racial de los Suthay-rath “subidón de adrenalina” por “resistencia senche”:** 40% menos daño físico recibido, y **“pícaro” por “vitalidad Senche-rath”:** Tu salud total aumenta un 50% (cada vez que la salud aumenta, el porcentaje se verá afectado).

Atributos: Los Khajiita – Senche-rath pueden alcanzar **30 en resistencia y 30 en fuerza**. **Hechizos iniciales:** Curación. Los Khajiita – Senche-rath miden de 2,50 a 2,90 metros.

Aviso: El Gm puede decidir penalizar al elegir cualquiera de las formas de Khajiitas que se alejen de formas humanoides, ejemplo: Equipamientos que no les quedarán bien o que directamente no se puedan equipar, armas que no puedan usar, lugares donde no les dejen pasar...

Aviso 2: Ninguna de las raciales de las formas alternativas de Khajiitas pueden ser usadas por el mérito **“Cambio de racial”**

Aviso 3: El Gm puede decidir cambiar los méritos raciales con los que comienzan los khajiita – suthay-rath cuando se elige otra forma y con ello adaptar mejor esos atributos, ejemplo: Agilidad natural podría ser cambiada por Forzudo en el caso de un Senche o por Intelectual en el caso de un Alfiq. El Gm deberá tener en cuenta este apartado.

Aviso 4: El Gm puede cambiar los niveles iniciales de la raza para adaptarlo mejor a las otras formas.

Aviso extra: El Gm puede modificar a placer aquellos datos que puedan provocar controversia y también puede negarse a permitir la selección de otras formas de Khajiita.



El Melena: Un Melena solo puede nacer durante el raro alineamiento de las lunas cuando, de acuerdo con las leyendas, una tercera luna aparece en el cielo. Antiguamente, los Khajiitas se afeitaban sus propias melenas y trenzaban sus cabellos para que el Melena las incorporara a la suya propia a modo de ofrenda y respeto. A medida que crecía la población este ritual se hizo impracticable, pero aun así todos los Khajiitas se afeitan la melena como símbolo de respeto hacia el Melena. Hoy en día, el Melena sigue llevando las trenzas de su tribu, así como las de su guardia de honor - lo cual incluye a cientos de Khajiitas. De hecho, su melena pesa tanto que no se puede mover sin ayuda y viaja en un palanquín transportado por Cathay-rath.

El Melena puede elegir cualquier combinación de raciales entre todos los tipos de khajiitas hasta un máximo de 4.

Atributos: El Melena pueden alcanzar 30 en cualquier atributo de los mostrados en todas las formas de khajiitas y 25 en cualquier atributo de los mostrados en todas las formas de khajiitas.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, proteger, curación. El Melena puede medir de 1,90 a 2,40 metros.

Elegir esta forma de khajiita significará adquirir el mérito “Melena” de 10 puntos que deberán ser equilibrados con defectos y contará como un mérito seleccionado y no de raza

Nórdicos



Los nórdicos se consideran a sí mismos los hijos del cielo y son una raza de hombres de pelo claro que viven en la región de Skyrim, son conocidos por su resistencia al frío, tanto natural como mágico. Son guerreros poderosos y muchos se han convertido en reconocidos soldados y mercenarios en toda Tamriel.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia nórdica	Nada	Siempre	Nórdico	Pasiva	50% menos daño mágico por hielo recibido y afecciones por frío. 25% menos daño físico recibido
Don de Shor	Nada	Siempre	Nórdico	Pasiva	Si el daño recibido no es crítico, el aturdimiento y la hemorragia no tendrán efecto
Bárbaro	Nada	Siempre	Nórdico	Pasiva	Ocasional un 25% más daño con armas a dos manos
Vitalidad	Nada	Siempre	Nórdico	Pasiva	Tu salud total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la salud base aumenta)

Atributos: Los Nórdicos pueden alcanzar **30 en fuerza y 25 en resistencia.**

Hechizos iniciales: Escarcha, curación.

Los Nórdicos miden de 1,60 a 2 metros.

Orcos u Orsimer



Son un pueblo de gente bestial que habitan las montañas Wrothgarian, las montañas Dragontail y Orsinium, son una raza Mer. Conocidos por su coraje inquebrantable y su gran resistencia ante las dificultades. En el pasado, los Orcos han sido habitualmente odiados y temidos por las demás razas de Tamriel, y a menudo se les ha considerado como parientes de los goblins. Los armeros orcos son apreciados por su artesanía. Son temibles cuando liberan su furia Berserker.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Berserker	Nada	Escena (una vez al día)	Orco	Simple	25% menos daño físico y mágico recibido. Ocasional un 25% más daño físico
Resistencia física	Nada	Siempre	Orco	Pasiva	25% menos daño físico recibido
Potencial equilibrado	Nada	Siempre	Orco	Pasiva	Tu aguante y salud total aumentan un 20% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante o la salud base aumentan)
Bárbaro	Nada	Siempre	Orco	Pasiva	Ocasional un 25% más daño con armas a dos manos

Atributos: Los Orcos pueden alcanzar 30 en fuerza y 25 en resistencia.

Hechizos iniciales: Curación.
Los Orcos miden de 1,60 a 2 metros.

Tang-Mo



Los Tang-Mo son una raza de hombres-bestia. Habitan las Mil Islas del mono, en Akavir. Son constantemente acosados y oprimidos por las otras tres naciones del continente. Recientemente se aliaron con los Ka-Po-Tun, poco se sabe de este pueblo, sólo que el término Tang Mo se traduce como "Mil Islas mono" en Akaviri, en referencia a la zona donde estas personas viven. Además de ser el nombre que utilizan para referirse a sí mismos. Hay varias razas de Tang Mo. Son muy valientes y muchos creen que son locos.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Energético	Nada	Siempre	Tang-Mo	Pasiva	Tu aguante total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante base aumenta)
Resistencia física	Nada	Siempre	Tang-Mo	Pasiva	25% menos daño físico recibido
Artista marcial	Nada	Siempre	Tang-Mo	Pasiva	Tus ataques desarmados ocasionan un 30% más daño
Cólera	Nada	Escena (una vez al día)	Tang-Mo	Simple	Ocasionas un 30% más daño físico

Atributos: Los Tang-Mo pueden alcanzar **30 en destreza y 25 en agilidad**.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación.

Los Tang-Mo miden de 1,50 a 1,80 metros.

Ka Po' Tun



Ka Po' Tun es una raza de hombres-bestia presente en el continente de Akavir. Son muy parecidos a los Khajitas, solo que en vez de ser hombres-gato son hombres-tigre, son robustos, muy fuertes en su continente. Adoran a todos los dragones y a Tosh Raka el cual ha sido el unico Ka Po' Tun conocido que ha logrado convertirse en dragon. Ellos son guiados por el poderoso Tosh Raka. Bajo su liderazgo los Po'Tun (antiguo nombre de esta raza) cambiaron el nombre de su especie a la Ka'Po'Tun.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Felino	Nada	Siempre	Ka'Po'Tun	Pasiva	Tus ataques desarmados son letales y ocasionan un 25% más daño (garras). Tus ojos nocturnos te permiten ver en la oscuridad
Cólera	Nada	Escena (una vez al día)	Ka'Po'Tun	Simple	Ocasional un 30% más daño físico
Resistencia Ka'Po'Tun	Nada	Siempre	Ka'Po'Tun	Pasiva	40% menos daño físico recibido
Vitalidad Ka'Po'Tun	Nada	Siempre	Ka'Po'Tun	Pasiva	Tu salud total aumenta un 40% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la salud base aumenta)

Atributos: Los Ka Po' Tun pueden alcanzar 30 en fuerza y resistencia.

Hechizos iniciales: Curación.

Los Ka Po' Tun miden de 2,10 a 2,60 metros.

Tsaesci



Son una raza de hombres- bestia presente del continente Akavir, aliados de los Kamal y enemigos de los Ka Po' Tun y los Tang Mo.

Tsaesci es el "palacio de la serpiente", antaño el más grande de los reinos de Akavir. Fue la primera región en Akavir en intentar una invasión de Tamriel, con un éxito moderado.

Los hombres que solían existir en Akavir fueron comidos todos por esta raza.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Asesino	Nada	Siempre	Tsaesci	Pasiva	Tus tiradas totales de sigilo son un 20% mayores
Capacidad Tsaesci	Nada	Siempre	Tsaesci	Pasiva	100 % de resistencia a las enfermedades. 30% posibilidades de que no te afecte un veneno y respiración acuática
Duelista	Nada	Siempre	Tsaesci	Pasiva	Ocasionas un 25% más daño con armas a una mano
Golpes asesinos	Nada	Siempre	Tsaesci	Pasiva	El daño crítico es un 50% mayor

Atributos: Los Tsaesci pueden alcanzar 30 en destreza y 25 en velocidad.

Hechizos iniciales: Cambio de apariencia, curación.

Los Tsaesci miden de 1,90 a 2,50 metros.

Kamal



Son una raza denominada como los demonios de la nieve habitantes de Akavir y aliados de los Tsaesci. Pasan el invierno congelados, pero cuando llega el verano se descongelan y atacan a los Tang Mo, normalmente sin éxito al no ser demasiados. En una ocasión invadieron Tamriel bajo su rey, Ada'Soom Dir-Kamal.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Inmunidad kamal	Nada	Siempre	Kamal	Pasiva	100% menos daño recibido de la magia de hielo y afecciones por frío
Ira helada	Nada	Siempre	Kamal	Pasiva	Los hechizos de destrucción (hielo) provocan un 50% más daño
Don helado	Nada	Siempre	Kamal	Pasiva	Los hechizos de destrucción (hielo) cuestan un 30% menos y provocan un 30% más daño
Conocimiento arcano	Nada	Siempre	Kamal	Pasiva	Tu magia total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia base aumenta)

Atributos: Los Kamal pueden alcanzar 30 en inteligencia y 25 en voluntad.

Hechizos iniciales: Escarcha, toque gélido, curación.

Los Kamal miden de 1,60 a 2,40 metros.

Duendes o Goblins



Son criaturas humanoides que viven a lo largo de Akavir. Parecen estar relacionados con los mer, se dedican a saquear, asesinar y acumular riquezas.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Pícaro	Nada	Siempre	Duende	Pasiva	Tus tiradas totales de sigilo son un 20% mayores
Inmunidad	Nada	Siempre	Duende	Pasiva	60% posibilidades de que no te afecte un veneno
Energético	Nada	Siempre	Duende	Pasiva	Tu aguante total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante base aumenta)
Maestro de las dagas	Nada	Siempre	Duende	Pasiva	Ocasionas un 30% más daño con armas a una mano (dagas)

Atributos: Los Duendes pueden alcanzar 30 en agilidad y 25 en destreza.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación.

Los Duendes miden de 1,00 a 1,60 metros.

Akaviri



Se conoce poco de los Akaviri y poco o nada se ha conservado de su cultura. Los Akaviri eran seres humanos que vivieron en el continente Akavir y tenían su propia lengua, el Akaviri. Su aspecto era parecido al asiático, sus armas y armaduras son similares a los de samuráis.

(al ser una raza extinta o desaparecida debes dar una buena explicación al Gm para poder jugar con ella)

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Potencial equilibrado	Nada	Siempre	Akaviri	Pasiva	Tu aguante y salud total aumentan un 20% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante o la salud base aumentan)
Subidón de adrenalina	Nada	Escena (una vez al día)	Akaviri	Refleja	Tu aguante total aumenta temporalmente un 30%
Disciplina marcial	Nada	Escena (una vez al día)	Akaviri	Simple	Ocasionas un 30% más daño físico con desarmado y armas a una mano
Luchador Akaviri	Nada	Siempre	Akaviri	Pasiva	Tus ataques desarmados y con armas a una mano ocasionan un 25% más daño

Atributos: Los Akavir pueden alcanzar 30 en destreza y 25 en velocidad.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación.

Los Akaviri miden de 1,50 a 1,80 metros.

Ogro



Los ogros son una raza de grandes humanoides aparentemente ingenuos que se encuentran en ciertas provincias de Tamriel. Conocidos por su gran fuerza y brutalidad, los ogros tienen piel azul acerada, dientes pronunciados y orejas élficas. Se considera a menudo que los ogros son una variante de los duendes y adoradores de Malacath igual que sus parientes Orcos. Los ogros son esclavizados por otras razas, una práctica que es común en Cyrodiil. La sociedad ogro se basa en el nomadismo que viven en comunidades pequeñas y primitivas, a menudo habitando bosques y cuevas naturales

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia física	Nada	Siempre	Ogro	Pasiva	25% menos daño físico recibido
Piel de Malacath	Nada	Escena (una vez al día)	Ogro	Refleja	25% menos daño físico recibido
Berserker	Nada	Escena (una vez al día)	Ogro	Simple	25% menos daño físico y mágico recibido. Ocasionalas un 25% más daño físico
Vitalidad	Nada	Siempre	Ogro	Pasiva	Tu salud total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la salud base aumenta)

Atributos: Los Ogros pueden alcanzar 30 en resistencia y fuerza.

Hechizos iniciales: Curación.

Los Ogros miden de 1,90 a 2,40 metros.

Minotauro



Los minotauros son una raza de humanoides con forma de toro. Son muy robustos y fuertes físicamente, y algunos de ellos son capaces de utilizar la magia. Suelen rondar las Tierras de Cyrodiil y Roca Alta.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia física	Nada	Siempre	Minotauro	Pasiva	25% menos daño físico recibido
Berserker	Nada	Escena (una vez al día)	Minotauro	Simple	25% menos daño físico y mágico recibido. Ocasional un 25% más daño físico
Agresividad de Hircine	Nada	Siempre	Minotauro	Pasiva	Ocasional un 20% más daño físico
Vitalidad de Hircine	Nada	Siempre	Minotauro	Pasiva	Tu salud total aumenta un 40% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la salud base aumenta)

Atributos: Los Minotauros pueden alcanzar 30 en fuerza y 25 en resistencia.

Hechizos iniciales: Curación.

Los Minotauros miden de 1,80 a 2,60 metros.

Centauro



Son seres nómadas e inteligentes que poseen parte superior de un mer y la parte inferior de un caballo. Su inteligencia les permite utilizar armas y herramientas e incluso vestir prendas o armaduras. Se adaptan bien a cualquier clima ya que existen registros de avistamientos en zonas tan dispares como los páramos helados de Roca Alta y las cálidas junglas de Bosque Valen.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Percepción del vigía	Nada	Siempre	Centauro	Pasiva	Tus tiradas totales de percepción son un 20% mayores
Subidón de Hircine	Nada	Escena (una vez al día)	Centauro	Refleja	Tu aguante total aumenta temporalmente un 40%
Agresividad de Hircine	Nada	Siempre	Centauro	Pasiva	Ocasionas un 20% más daño físico
Resistencia de Hircine	Nada	Siempre	Centauro	Pasiva	Tu aguante total aumenta un 40% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante base aumenta)

Atributos: Los Centauros pueden alcanzar 30 en destreza y 25 en resistencia.

Hechizos iniciales: Curación.

Los Centauros miden de 2,10 a 2,50 metros.

Rieklings



Los rieklingos son pequeños y primitivos seres humanoides que habitan en Solstheim. No parecen ser muy inteligentes, tienen primitivas costumbres y desarrollan tiendas de campaña y mecanismos. Allí donde se encuentran, también podremos ver pinturas rupestres muy parecidas a las de los gigantes.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Pícaro	Nada	Siempre	Rieklings	Pasiva	Tus tiradas totales de sigilo son un 20% mayores
Resistencia Rieklings	Nada	Siempre	Rieklings	Pasiva	80% menos daño mágico por hielo recibido y afecciones por frío
Energético	Nada	Siempre	Rieklings	Pasiva	Tu aguante total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante base aumenta)
Maestro a distancia	Nada	Siempre	Rieklings	Pasiva	Ocasionas un 30% más daño con arquería (arcos o ballestas) y armas arrojadas

Atributos: Los Rieklings pueden alcanzar 30 en agilidad y 25 en destreza.

Hechizos iniciales: Curación.

Los Rieklings miden de 1,00 a 1,20 metros.

Maormer



Los Elfos de los Mares Tropicales (Maormer), son una raza de Mer que residen en la isla de Pyandonea, al sur del continente de Tamriel. Tienen ojos en blanco y sin color además de una piel camaleónica que les permite mezclarse con el medio ambiente.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Maestro alterador	Nada	Siempre	Maormer	Pasiva	Los efectos de los hechizos de alteración son un 25% mayores (en hechizos cuantificables)
Guardián arcano	Nada	Siempre	Maormer	Pasiva	Los hechizos de alteración, restauración y conjuración cuestan un 25% menos
Conocimiento arcano	Nada	Siempre	Maormer	Pasiva	Tu magia total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia base aumenta)
Piel camaleónica	Nada	Siempre	Maormer	Pasiva	Tus tiradas totales de sigilo en entornos naturales (bosques, montañas, ríos, entre otros) son un 50% mayores

Atributos: Los Maormer pueden alcanzar **30 en voluntad** y **25 en inteligencia**.

Hechizos iniciales: Descarga, invocar familiar, curación.

Los Maormer miden de 1,70 a 2,10 metros.

Imga



Los Imga, o los grandes simios, son hombres-bestia muy poderosos físicamente y nativos de el Bosque Valen. Ellos ven a los Altmer como sus amos y señores, y como un retrato de una sociedad ideal y civilizada, por lo que intentan imitarlos al extremo.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia Imga	Nada	Siempre	Imga	Pasiva	40% menos daño físico recibido
Agresividad Imga	Nada	Siempre	Imga	Pasiva	Ocasional un 20% más daño físico
Berserker	Nada	Escena (una vez al día)	Imga	Simple	25% menos daño físico y mágico recibido. Ocasional un 25% más daño físico
Vitalidad	Nada	Siempre	Imga	Pasiva	Tu salud total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la salud base aumenta)

Atributos: Los Imga pueden alcanzar 30 en resistencia y 25 en fuerza.

Hechizos iniciales: Curación.

Los Imga miden de 1,50 a 2,20 metros.

Lamia



Esta raza de Hombres-bestia está compuesta exclusivamente de hembras, son criaturas que poseen el miembro superior parecido a una mujer argoniana y el miembro inferior de una sierpe. Al ser criaturas anfibias, por lo general no suelen alejarse demasiado de su hábitat natural: el agua. Aunque suelen ser denigradas y tildadas de monstruos por el resto de razas de Tamriel, las lamias son criaturas inteligentes con capacidad de habla y de conjurar hechizos, además de ataviarse con joyas. Apparentemente también poseen religión propia con sus creencias místicas y deidades concernientes.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Capacidad Lamia	Nada	Siempre	Lamia	Pasiva	100 % de resistencia a las enfermedades. 30% posibilidades de que no te afecte un veneno y respiración acuática
Guardián arcano	Nada	Siempre	Lamia	Pasiva	Los hechizos de alteración, restauración y conjuración cuestan un 25% menos
Conocimiento arcano	Nada	Siempre	Lamia	Pasiva	Tu magia total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia base aumenta)
Resistencia mágica	Nada	Siempre	Lamia	Pasiva	25% menos daño mágico recibido

Atributos: Las Lamias pueden alcanzar **30 en voluntad** y **25 en Inteligencia**.

Hechizos iniciales: Escarcha, Invocar familiar, curación.

Las Lamias miden de 1,90 a 2,50 metros.

Nereida



Las nereidas son espíritus marinos nativos de la provincia de Valenwood, se piensa que estos espíritus únicamente adoptan una forma femenina parecida a la de un mer.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Maestro alterador	Nada	Siempre	Nereida	Pasiva	Los efectos de los hechizos de alteración son un 25% mayores (en hechizos cuantificables)
Capacidad de Nereida	Nada	Siempre	Nereida	Pasiva	Los hechizos de alteración cuestan un 25% menos y 40% posibilidades de que no te afecte un veneno
Adaptación	Nada	Siempre	Nereida	Pasiva	100 % de resistencia a las enfermedades. y respiración acuática
Simbiosis acuática	Nada	Siempre	Nereida	Pasiva	Los hechizos de alteración relacionados con la manipulación de agua provocan un 30% más daño. 100% menos daño recibido de la alteración que manipule el agua, 50% menos daño recibido por magia de hielo y afecciones por frío

Atributos: Las Nereidas pueden alcanzar **30 en voluntad** y **25 en inteligencia**.

Hechizos iniciales: Manipular agua, proteger, curación.

Las Nereidas miden de 1,50 a 1,70 metros.

Sload



Los Sload son una raza de hombres-bestia parecidos a una babosa que viven en los Reinos de Coral Thras, al suroeste de Tamriel. Son adeptos a la magia. No tienen reparos contra cualquier atroz acto que les pueda ayudar a alcanzar sus metas.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Inmunidad total	Nada	Siempre	Sload	Pasiva	100% de resistencia a las enfermedades y 100% posibilidades de que no te afecte un veneno
Capacidad Sload	Nada	Siempre	Sload	Pasiva	Respiración acuática y contacto corrosivo: El contacto directo con tu piel tiene un 70% de posibilidades de envenenar al enemigo (veneno dificultad imposible que provoca un daño a la salud igual al 10% del total de la salud total del afectado por turno hasta que la víctima sea curada o muera)
Guardián arcano	Nada	Siempre	Sload	Pasiva	Los hechizos de alteración, restauración y conjuración cuestan un 25% menos
Conocimiento arcano	Nada	Siempre	Sload	Pasiva	Tu magia total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia base aumenta)

Atributos: Los Sload pueden alcanzar 30 en voluntad y 25 en inteligencia.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, invocar familiar, curación.

Los Sload miden de 1,30 a 2,40 metros.

Lilmothiit



Los Lilmothiit fueron una raza de hombres-bestia tipo vulpinos (como zorros), que habitaba Ciénaga Negra, podrían haber estado relacionados con los Khajiit de Elsweyr. Eran un grupo tribal nómada, y dejó pocos signos perdurables de su existencia.

(al ser una raza extinta o desaparecida debes dar una buena explicación al Gm para poder jugar con ella)

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Garras	Nada	Siempre	Lilmothiit	Pasiva	Tus ataques desarmados son letales y ocasionan un 25% más daño
Energético	Nada	Siempre	Lilmothiit	Pasiva	Tu aguante total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante base aumenta)
Percepción del vigía	Nada	Siempre	Lilmothiit	Pasiva	Tus tiradas totales de percepción son un 20% mayores
Picaro	Nada	Siempre	Lilmothiit	Pasiva	Tus tiradas totales de sigilo son un 20% mayores

Atributos: Los Lilmothiit pueden alcanzar 30 en agilidad y 25 en destreza.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación.

Los Lilmothiit miden de 1,60 a 1,90 metros.

Elfos de la mano izquierda



Estos elfos nativos de Yokuda estaban muy acostumbrados a la vida del desierto y con sus hechizos podían crear ciudades de arena en cuestión de minutos. Eran los elfos nativos del continente de Yokuda. Su extinción se debe a las guerras con los guardias rojos y al hundimiento de Yokuda.

(al ser una raza extinta o desaparecida debes dar una buena explicación al Gm para poder jugar con ella)

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Maestro alterador	Nada	Siempre	Elfo de la mano izquierda	Pasiva	Los efectos de los hechizos de alteración son un 25% mayores (en hechizos cuantificables)
Potencial élfico del desierto	Nada	Siempre	Elfo de la mano izquierda	Pasiva	Los hechizos de alteración cuestan un 25% menos y 40% posibilidades de que no te afecte un veneno
Potencial equilibrado	Nada	Siempre	Elfo de la mano izquierda	Pasiva	Tu aguante y magia total aumentan un 20% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante o la magia base aumentan)
Duelista	Nada	Siempre	Elfo de la mano izquierda	Pasiva	Ocasionas un 25% más daño con armas a una mano

Atributos: Los Elfos de la mano izquierda pueden alcanzar **30 en voluntad y 25 en destreza.**

Hechizos iniciales: Manipular tierra, proteger, curación.
Los Elfos de la mano izquierda miden de 1,70 a 2,10 metros.

Falmer o Elfos de las nieves



Los elfos de las nieves (o falmer antiguos) eran una raza mer que vivió en Skyrim mucho antes que los nórdicos. Físicamente, se parecen mucho a los altmer, pero tienen la piel completamente blanca y un gran potencial mágico. Todo señala que fueron corrompidos e intoxicados por los Dwemer.

(al ser una raza extinta o desaparecida debes dar una buena explicación al Gm para poder jugar con ella)

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Conocimiento arcano	Nada	Siempre	Falmer	Pasiva	Tu magia total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia base aumenta)
Maestro alterador	Nada	Siempre	Falmer	Pasiva	Los efectos de los hechizos de alteración son un 25% mayores (en hechizos cuantificables)
Simbiosis helada	Nada	Siempre	Falmer	Pasiva	Los hechizos de destrucción (hielo) cuestan un 30% menos y provocan un 30% más daño. 50% menos daño mágico por hielo recibido
Resistencia mágica	Nada	Siempre	Falmer	Pasiva	25% menos daño mágico recibido

Atributos: Los Falmer pueden alcanzar **30 en inteligencia** y **25 en voluntad**.

Hechizos iniciales: Escarcha, toque gélido, curación.

Los Falmer miden de 1,70 a 2 metros.

Hombre pájaro



Los hombres pájaros fueron una raza de los conocidos como hombres-bestia que habitaron las llamadas ocho islas (ahora conocidas como ciudad imperial) a mediados de la Era merética.

Los exploradores aldmer que los descubrieron dijeron de ellos: "son brillantes criaturas voladoras de gloriosos colores" que habitaban las ocho islas del lago.

Se cree que fueron extintas a manos de los conocidos como "gatos demoníacos", que se presupone son los khajiita.

(al ser una raza extinta o desaparecida debes dar una buena explicación al Gm para poder jugar con ella)

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Energético	Nada	Siempre	Hombre pájaro	Pasiva	Tu aguante total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante base aumenta)
Percepción del vigía	Nada	Siempre	Hombre pájaro	Pasiva	Tus tiradas totales de percepción son un 20% mayores
Zarpas	Nada	Siempre	Hombre pájaro	Pasiva	Tus ataques desarmados son letales y ocasionan un 25% más daño
Alas	Nada	Siempre	Hombre pájaro	Pasiva	Puedes volar hasta 20 metros de altura (por las alas)

Atributos: Los hombres pájaros pueden alcanzar 30 en destreza y 25 en velocidad.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación.
Los hombres pájaros miden de 1,60 a 2,10 metros.

Semigigante



Poco se sabe de los semigigantes, se dice que son el resultado de la mezcla de humanos con pequeños gigantes o descendientes de ellos, no es nada común encontrarse con alguno.

(al ser una raza rara debes dar una buena explicación al Gm para poder jugar con ella)

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia de gigante	Nada	Siempre	Semigigante	Pasiva	40% menos daño físico recibido
Vitalidad de gigante	Nada	Siempre	Semigigante	Pasiva	Tu salud total aumenta un 40% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la salud base aumenta)
Don de Shor	Nada	Siempre	Semigigante	Pasiva	Si el daño recibido no es crítico, el aturdimiento y la hemorragia no tendrán efecto
Mente agresiva	Nada	Escena (una vez al día)	Semigigante	Refleja	Ocasionalas un 50% más daño físico, pero las tiradas de frialdad serán un 20% menores

Atributos: Los Semigigantes pueden alcanzar **30 en fuerza y 25 en resistencia.**

Hechizos iniciales: Curación.

Los Semigigantes miden de 2,10 a 3,50 metros.

Nédicos



Los nede, también conocidos como nédicos, fue una raza de hombres que existía en las provincias de Cyrodiil, Páramo del Martillo, Skyrim y Morrowind hasta su desaparición en la primera Era. Se dice que son los antemasados de nórdicos e imperiales.

(al ser una raza extinta o desaparecida debes dar una buena explicación al Gm para poder jugar con ella)

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Voz del emperador	Nada	Siempre	Nédico	Pasiva	Tus tiradas totales de elocuencia son un 20% mayores
Duelista	Nada	Siempre	Nédico	Pasiva	Ocasionas un 25% más daño con armas a una mano
Resistencia nórdica	Nada	Siempre	Nédico	Pasiva	50% menos daño mágico por hielo recibido y afecciones por frío. 25% menos daño físico recibido
Potencial equilibrado	Nada	Siempre	Nédico	Pasiva	Tu aguante y salud total aumentan un 20% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante o la salud base aumentan)

Atributos: Los Nédicos pueden alcanzar **30 en personalidad y 25 en fuerza.**

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación.

Los Nédicos miden de 1,60 a 1,90 metros.

Ayleid



Los Ayleids, también conocidos como los Antiguos o elfos salvajes, fueron la primera raza de establecer un imperio en Tamriel. Los Ayleids fueron los fundadores originales de la Ciudad Imperial. Eran expertos en magia y por lo general eran devotos adoradores de Daedra. En cuanto a su apariencia, como todos los elfos, pero más finos y delgados, con orejas puntiagudas y angulosas características faciales.

(al ser una raza extinta o desaparecida debes dar una buena explicación al Gm para poder jugar con ella)

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia mágica	Nada	Siempre	Ayleid	Pasiva	25% menos daño mágico recibido
Don arcano	Nada	Siempre	Ayleid	Pasiva	Los hechizos de destrucción, ilusión y misticismo cuestan un 25% menos
Guardián arcano	Nada	Siempre	Ayleid	Pasiva	Los hechizos de alteración, restauración y conjuración cuestan un 25% menos
Alta cuna	Nada	Siempre	Ayleid	Pasiva	Tu magia total aumenta un 40% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia base aumenta)

Atributos: Los Ayleid pueden alcanzar 30 en voluntad y 25 en inteligencia.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación, proteger.

Los Ayleid miden de 1,70 a 2,10 metros.

Dwemer o Elfos de las profundidades



Los elfos de las profundidades eran un solitario clan de Elfos de Morrowind. También vivieron en Skyrim y Páramo del Martillo. En general, eran poderosos, y prefirieron el uso de la tecnología sobre la magia. Vivían en grandes edificios subterráneos y crearon todo tipo de criaturas mecánicas. Desaparecieron hace siglos por encontrar y utilizar el Corazón de Lorkhan, dios de la creación.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Arquitecto mental	Nada	Siempre	Dwemer	Pasiva	Puedes crear cualquier tipo de arma, armadura o artefacto con herrería y los materiales necesarios (comentarás con el Gm o director de juego lo que te gustaría crear, describiendo efectos y todo lo necesario, el Gm deberá decidir las limitaciones y requisitos)

Herrería Dwemer	Nada	Siempre	Dwemer	Pasiva	Las mejoras con herrería son un 100% mayores
Resistencia mágica	Nada	Siempre	Dwemer	Pasiva	25% menos daño mágico recibido
Saltarse las leyes	Nada	Siempre	Dwemer	Pasiva	Puedes elegir entre las raciales: Alta cuna, energético, vitalidad o potencial equilibrado,

Atributos: Los Dwemer pueden alcanzar 30 en “Atributo a elegir” y 25 “Atributo a elegir”.

Hechizos iniciales: Curación, proteger.
Los Dwemer miden de 1,70 a 2,10 metros.

¡El Gm podría negarse a la creación de un invento que “rompa” el juego!

(al ser una raza extinta o desaparecida debes dar una buena explicación al Gm para poder jugar con ella)

Elegir esta raza significará adquirir el mérito “Dwemer” de 8 puntos que deberán ser equilibrados con defectos y contará como un mérito seleccionado y no de raza



Aldmer



Los Aldmer, traducido como el *Pueblo Primero* o *Anciano*, se cree que fue la primera raza en aparecer en el mundo, Nirn. El libro "Antes de las Edades del Hombre" es la fuente más completa de su historia. Se remonta a sus primeros orígenes, en el continente mítico de Aldmeris, dando cuenta de la representación alternativa del viejo Elhofney. Algunos mapas son lo suficientemente prudentes como para excluir el continente mítico de sus representaciones de Nirn, mientras que otros lo colocan por el sur de Tamriel. Como es común, existen muchas versiones contradictorias sobre Aldmeris, y algunos sugieren que son seres totalmente mitológicos. Más allá de Aldmeris, sus primeros asentamientos conocidos fueron al suroeste de Tamriel, que con el tiempo pasaron a establecerse en todo el continente. Al principio de la historia, se habían ramificado en una serie de poblaciones distintas, entre ellas la Altmer actual. El término "Aldmer" a veces se utiliza para describir toda la raza élfica, como en el "Dominio de los Aldmeri", o en común el uso de Elven. A pesar de que los Aldmer ya no existen como una raza distinta, su cultura vive en todo el imperio, formando la base de la lengua y la religión de Tamriel. Los últimos aldmer vivos fueron el viejo Chimere y su hijo, ambos del desaparecido clan Direnni.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia Aédrica	Nada	Siempre	Aldmer	Pasiva	25% menos daño mágico y físico recibido
Divinidad arcana	Nada	Siempre	Aldmer	Pasiva	Todos los hechizos de todas las escuelas cuestan un 25% menos
Conocimiento ilimitado	Nada	Siempre	Aldmer	Pasiva	Todos los hechizos de todas las escuelas que tengan algún efecto cuantificable serán un 25% mayor
Ascensión	Nada	Siempre	Aldmer	Pasiva	Puedes elegir Cualquier racial de cualquier raza, incluso aquellas que cambian el físico, ejemplo: Alas, garras, capacidad altmer, capacidad sload o cualquier otra

Atributos: Los Aldmer pueden alcanzar 30 en “Atributo a elegir” y 25 “Atributo a elegir”.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, escarcha, curación, curar hemorragia, invocar familiar, proteger.

Los Aldmer miden de 1,70 a 2,10 metros.

“¡El Gm podría negarse a la elección de esta raza!”

(al ser una raza extinta o desaparecida debes dar una buena explicación al Gm para poder jugar con ella)

Elegir esta raza significará adquirir el mérito “Aldmer” de 12 puntos que deberán ser equilibrados con defectos y contará como un mérito seleccionado y no de raza

Imp



Son daedras menores que normalmente se encuentran en los planos de Oblivion. Seres pequeños con gran afinidad a las llamas, pueden lanzar bolas de fuego, y son realmente rápidos.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Inmunidad al fuego	Nada	Siempre	Imp	Pasiva	100% menos daño recibido de la magia de fuego y afecciones por calor
Don ardiente	Nada	Siempre	Imp	Pasiva	Los hechizos de destrucción (fuego) cuestan un 30% menos y provocan un 30% más daño
Alas	Nada	Siempre	Imp	Pasiva	Puedes volar hasta 20 metros de altura. (por las alas)
Conocimiento arcano	Nada	Siempre	Imp	Pasiva	Tu magia total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia base aumenta)

Atributos: Los Imp pueden alcanzar 30 en velocidad y 25 en inteligencia.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, toque candente, curación.

Los Imp miden de 1,00 a 1,30 metros.

Crepúsculo Alado



Su aspecto es el de una criatura humanoide alada, parecida a un murciélago o arpía, con una piel de color azulado. Siempre son hembras, y parece ser que son mensajeras al servicio de Azura.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Inmunidad a la descarga	Nada	Siempre	Crepúsculo Alado	Pasiva	100% menos daño recibido de la magia de descarga y afecciones por electricidad
Don eléctrico	Nada	Siempre	Crepúsculo Alado	Pasiva	Los hechizos de destrucción (descarga) cuestan un 30% menos y provocan un 30% más daño
Alas	Nada	Siempre	Crepúsculo Alado	Pasiva	Puedes volar hasta 20 metros de altura. (por las alas)
Conocimiento arcano	Nada	Siempre	Crepúsculo Alado	Pasiva	Tu magia total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia base aumenta)

Atributos: Los Crespúsculos Alados pueden alcanzar **30 en Inteligencia** y **25 en Velocidad**.

Hechizos iniciales: Descarga simple, toque de descarga, curación.

Los Crespúsculos Alados miden de 1,30 a 1,70 metros.

Dremora



Los dremora son una rara especie daedra. Todos ellos tienen acceso al arte de la destrucción y poseen una resistencia innata a la magia. También son de los daedra más habituales en ser invocados por conjuradores. Estos son conocidos por servir principalmente a Mehrunes Dagon, aunque se les ha encontrado también al servicio de otros príncipes daédricos.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia daédrica	Nada	Siempre	Dremora	Pasiva	25% menos daño mágico y físico recibido
Maestro en armas	Nada	Siempre	Dremora	Pasiva	Ocasional un 20% más daño con cualquier tipo de armas
Potencia elemental	Nada	Siempre	Dremora	Pasiva	Los hechizos de destrucción cuestan un 25% menos y provocan un 25% más daño
Potencial equilibrado	Nada	Siempre	Dremora	Pasiva	Tu magia y salud total aumentan un 20% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia o la salud base aumentan)

Atributos: Los Dremora pueden alcanzar **30 en inteligencia** y **25 en fuerza**.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, descarga, curación.

Los Dremora miden de 1,70 a 2,40 metros.

Xivilai



Los xivilai son combatientes o lanzadores de hechizos, tienen una increíble capacidad natural de resistencia a la magia. Se sabe que sirven a Mehrunes Dagon y Molag Bal, pero se desconoce si sirven a otros príncipes daedra.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia Xivilai	Nada	Siempre	Xivilai	Pasiva	40% menos daño mágico recibido
Invocador	Nada	Siempre	Xivilai	Pasiva	Los hechizos de conjuración cuestan un 30% menos
Bárbaro	Nada	Siempre	Xivilai	Pasiva	Ocasionalmente un 25% más de daño con armas a dos manos
Potencial equilibrado	Nada	Siempre	Xivilai	Pasiva	Tu magia y aguante total aumentan un 20% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia o el aguante base aumentan)

Atributos: Los Xivilai pueden alcanzar 30 en fuerza y 25 en voluntad.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, invocar un diablillo, curación.

Los Xivilai miden de 1,70 a 2,50 metros.

Ogrim



Los ogrim son criaturas daédricas enormes, siervientes de Malacath, de gran fuerza y resistencia, pero con escasa inteligencia.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia daédrica	Nada	Siempre	Ogrim	Pasiva	25% menos daño mágico y físico recibido
Piel de Malacath	Nada	Escena (una vez al día)	Ogrim	Refleja	25% menos daño físico recibido
Aliento de Malacath	Nada	Siempre	Ogrim	Pasiva	25% menos daño mágico recibido
Vitalidad Ogrim	Nada	Siempre	Ogrim	Pasiva	Tu salud total aumenta un 40% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la salud base aumenta)

Atributos: Los Ogrim pueden alcanzar 30 en resistencia y 25 en fuerza.

Hechizos iniciales: Curación.

Los Ogrim miden de 1,80 a 2,30 metros.

Aurorano



Los auroranos son unos daedras al servicio de la princesa daédrica Meridia. Han estado comandados por Umaril el impetuoso. Suelen vestir una armadura completamente dorada sin dejar ver su verdadero aspecto.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia daédrica	Nada	Siempre	Aurorano	Pasiva	25% menos daño mágico y físico recibido
Don de Meridia	Nada	Siempre	Aurorano	Pasiva	Los hechizos de restauración pueden ser usados para curar o provocar daño a cualquier criatura, se aplicarían los efectos secundarios del fuego y provocarán un 25% más daño (al usar restauración para atacar los hechizos se considerarán simples. Si este apartado genera confusión el Gm podrá modificarlo a su discreción)

Guardián arcano	Nada	Siempre	Aurorano	Pasiva	Los hechizos de alteración, restauración y conjuración cuestan un 25% menos
Conocimiento arcano	Nada	Siempre	Aurorano	Pasiva	Tu magia total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia base aumenta)

Atributos: Los Auroranos pueden alcanzar **30 en voluntad y 25 en inteligencia.**

Hechizos iniciales: Curación, vincular hacha una mano, proteger.

Los Auroranos miden de 1,80 a 2,30 metros.



Daedra seductora



Las daedras seductoras son un tipo de daedra que siempre son mujeres y muy complicadas de encontrar. Pueden servir a distintos príncipes daédricos. Normalmente se alimentan de los deseos carnales que provocan en los mortales a través de los sueños, incluso llegando a matar a sus víctimas.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Pícaro	Nada	Siempre	Daedra seductora	Pasiva	Tus tiradas totales de sigilo son un 20% mayores
Seducción daédrica	Nada	Siempre	Daedra seductora	Pasiva	Tus tiradas totales de elocuencia para persuadir al sexo opuesto son un 20% mayores
Cambio de forma	Nada	Siempre <i>Activación refleja para cambiar de forma</i>	Daedra seductora	Pasiva	La daedra ha aprendido a camuflarse entre los mortales, pudiendo transformarse en una bella mujer humana ocultando su verdadera apariencia. <i>En forma humana no se tendrán beneficios extra.</i> <i>En la forma original, los cuernos y las alas serán visibles, junto con una larga cola, pero sin perder un ápice de belleza, en este estado la daedra podrá volar hasta 20 metros gracias a las alas</i>

Ojos de Oblivion	Nada	Una vez al día por víctima, sea exitosa la ilusión o no	Daedra seductora	Pasiva/Refleja	Todo aquel que mantenga contacto visual con la daedra seductora tendrá que realizar una tirada de frialdad contra ilusión para no caer en la influencia de la misma. Si la víctima no supera la ilusión, tendrá un penalizador de un 20% en todas las tiradas de frialdad contra la daedra durante un mes, la víctima no se habrá percatado de nada. Si supera la ilusión la víctima no podrá ser afectada hasta pasar 24 horas y notará que algo extraño pasa, pero sin llegar a saber exactamente el qué (el Gm puede proponer una tirada de tasación mágica o percepción para que se pueda deducir lo que ocurre)
------------------	------	---	------------------	----------------	--

Atributos: Las Daedras seductoras pueden alcanzar 30 en personalidad y 25 en inteligencia.

Hechizos iniciales: Curación, furia, calma, orden.
Las Daedra seductoras miden de 1,60 a 1,80 metros.



Aureal



Los santos dorados o aureal, al igual que los seductores oscuros o mazquen, otros de los daedra habitantes de las Islas Temblorosas y protectores de Manía, viven en una sociedad matriarcal donde los altos cargos militares tienen más renombre y Sheogorath es la máxima autoridad. La gran mayoría de santos dorados son mujeres, superando ampliamente en número a los miembros masculinos.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia daédrica	Nada	Siempre	Aureal	Pasiva	25% menos daño mágico y físico recibido
Resistencia Aureal	Nada	Escena (una vez al día)	Aureal	Refleja	20% menos daño mágico y físico recibido
Duelista	Nada	Siempre	Aureal	Pasiva	Ocasionas un 25% más daño con armas a una mano
Vitalidad	Nada	Siempre	Aureal	Pasiva	Tu salud total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la salud base aumenta)

Atributos: Los Aureal pueden alcanzar **30 en fuerza** y **25 en resistencia**.

Hechizos iniciales: Bola de fuego, curación.

Los Aureal miden de 1,70 a 2,10 metros.

Mazquen



Los seductores oscuros o mazquen, al igual que los santos dorados o aureal, otros de los daedra habitantes de las Islas Temblorosas y protectores de Demencia, viven en una sociedad matriarcal donde los altos cargos militares tienen más renombre y Sheogorath es la máxima autoridad. La gran mayoría de seductores oscuros son mujeres, superando ampliamente en número a los miembros masculinos.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia daédrica	Nada	Siempre	Mazquen	Pasiva	25% menos daño mágico y físico recibido
Pícaro	Nada	Siempre	Mazquen	Pasiva	Tus tiradas totales de sigilo son un 20% mayores
Duelista	Nada	Siempre	Mazquen	Pasiva	Ocasional un 25% más daño con armas a una mano
Energético	Nada	Siempre	Mazquen	Pasiva	Tu aguante total aumenta un 30% (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante base aumenta)

Atributos: Los Mazquen pueden alcanzar **30 en destreza y 25 en agilidad.**

Hechizos iniciales: Escarcha, curación.

Los Mazquen miden de 1,70 a 2,10 metros.

Dro-M'Athra



Los Dro-m'Athra son un reflejo muy peligroso de los khajiitas. Son khajiitas que se corrompen durante su vida, lo que hace que el príncipe daédrico Namira reclame sus almas. Tras la muerte, estas almas se pierden en última instancia ante el príncipe daédrico y renacen en su antiguo cuerpo khajiita, corrompido, con una apariencia oscura y con matices de energía azul, este cuerpo no es más que una cáscara y pueden cambiar a otro cuerpo vivo, (de cualquier raza) matando a la víctima para adentrarse como si de un parásito se tratara. Su existencia se explica con la dualidad de la luz y la oscuridad. Así como los Khajiit son hijos de Jone y Jode, los Dro-m'Athra son hijos de la Luna Oscura.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
Resistencia daédrica	Nada	Siempre	Dro-M'Athra	Pasiva	25% menos daño mágico y físico recibido
Cambio de cuerpo	300 de aguante o 300 de magia	Una vez al día por víctima, sea exitoso el cambio de cuerpo o no	Dro-M'Athra	Simple	Entrando en contacto físico con tu víctima, (piel con piel) Podrás realizar una proeza de velocidad, agilidad o destreza contra una proeza igual de la víctima.

					(aunque para realizar la proeza, primero hay que conseguir tocar a la víctima , ya sea por desarmado o algún contexto) Si la proeza es exitosa, te introducirás en su cuerpo y dejarás el tuyo vacío y quebradizo en el suelo. Si el cambio de cuerpo es exitoso la víctima morirá irremediablemente y pasarás a dominar su cuerpo . Si el cambio falla, el Dro-M'Athra tendrá un 20% de posibilidades de quedar paralizado durante 1 turno sin poder realizar acciones físicas debido al agotamiento mental
Racial cambiante	¿?	¿?	Dro-M'Athra	¿?	Esta habilidad dependerá del cuerpo usado por el Dro-M'Athra y será sustituida cada vez que se cambie de cuerpo, se deberá elegir la racial de la raza víctima, por defecto se comienza en un cuerpo de Khajiita y aquí deberá elegirse una de sus raciales
Racial cambiante	¿?	¿?	Dro-M'Athra	¿?	(explicado arriba)
Racial cambiante	¿?	¿?	Dro-M'Athra	¿?	(explicado arriba)

Atributos: Los Dro-M'Athra pueden alcanzar **30** en “Atributo de la raza actual” y **25** en “Atributo de la raza actual” (por defecto al comenzar, Khajiita)

Hechizos iniciales: Los de la raza por defecto al comenzar: Khajiita
Los Dro-M'Athra miden “Depende del cuerpo poseído”

“¡El Gm podría negarse a la elección de esta raza!”

(al ser una raza muy complicada de rolear debes dar una buena explicación al Gm para poder jugar con ella)

Elegir esta raza significará adquirir el mérito “Dro-M'Athra” de 10 puntos que deberán ser equilibrados con defectos y contará como un mérito seleccionado y no de raza

Crea tu raza híbrida



Aunque está muy mal visto que ciertas razas se mezclen, se podría dar el caso.

Reglas: Se tendrá en cuenta la filogenia racial: el aspecto físico siempre será el de la raza de la madre, aunque se pueden conservar rasgos menores del padre, Ejemplo: de una madre khajiita y padre argoniano la cría tendría aspecto de khajiita, pero podría tener ojos de argoniano u otros rasgos menores que no modifiquen de forma importante la morfología.

Limitantes: Los híbridos tendrán dos ventajas raciales del padre y dos de la madre, pero las raciales como “Capacidad Argoniana” o similar únicamente se heredarán en el caso de ser la madre la argoniana y así con todas las razas que tengan una morfología tan peculiar.

- Las raciales mezcladas las decidirá el Gm en consideración a las peticiones del jugador, pero el Gm tiene la decisión final y podría negarse a una opción que “rompa” el juego.
- Las razas extintas o desaparecidas no se podrán usar en este apartado.
- El nivel de habilidades iniciales, hechizos iniciales y todo lo demás lo decidirá el Gm.
- El máximo alcanzable en atributos lo decidirá el Gm.

Ventajas raciales

Nombre	Coste	Duración	Requisitos	Tipo	Descripción
¿?	¿?	¿?	¿?	¿?	¿?
¿?	¿?	¿?	¿?	¿?	¿?
¿?	¿?	¿?	¿?	¿?	¿?
¿?	¿?	¿?	¿?	¿?	¿?

Atributos: Los ¿? pueden alcanzar 30 en ¿? y 25 en ¿?

Hechizos iniciales: ¿?

Los ¿? miden de ¿? a ¿? metros.

Nivel de habilidades iniciales por raza

Altmer: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 15, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadas: 15, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 20, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 15, Medicina: 15, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 20, Ilusión: 20, Conjuración: 20, Destrucción: 25, Restauración: 20, Alteración: 20, Encantamiento: 20, Tasación mágica: 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Argoniano: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 20, Desarmado 20, Arquería: 20, Frialdad: 15, Armas arrojadas: 20, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 25, Abrir cerraduras: 20, Robo: 20, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 20, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica: 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15, Chamán: 15.

Bretón: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 15, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 15, Armas arrojadas: 15, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 20, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 20, Alquimia: 15, Percepción: 15, Medicina: 15, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 20, Ilusión: 20, Conjuración: 20, Destrucción: 20, Restauración: 20, Alteración: 25, Encantamiento: 20, Tasación mágica: 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Bosmer: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 20, Desarmado 15, Arquería: 25, Frialdad: 15, Armas arrojadas: 20, Animales: 20, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 20, Robo: 20, Elocuencia: 15, Alquimia: 20, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica: 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15, Chamán: 15.

Dunmer: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 20, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadas: 20, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 15, Robo: 20, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 15, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 20, Ilusión: 20, Conjuración: 20, Destrucción: 25, Restauración: 15, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica: 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 15.

Guardia Rojo: Herrería: 20, Armadura pesada: 20, Bloquear: 20, A dos manos: 20, A una mano: 25, Desarmado 20, Arquería: 20, Frialdad: 15, Armas arrojadas: 20, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15, Chamán: 15.

Imperial: Herrería: 20, Armadura pesada: 20, Bloquear: 20, A dos manos: 15, A una mano: 20, Desarmado 15, Arquería: 20, Frialdad: 20, Armas arrojadas: 15, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 20, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 25, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 20, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 20, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15, Chamán: 15.

Khajiita - Suthay - rath: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 20, Desarmado 20, Arquería: 20, Frialdad: 15, Armas arrojadas: 15, Animales: 20, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 25, Abrir cerraduras: 20, Robo: 20, Elocuencia: 15, Alquimia: 20, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15, Chamán: 15.

Nórdico: Herrería: 20, Armadura pesada: 20, Bloquear: 20, A dos manos: 25,
A una mano: 20, Desarmado 20, Arquería: 20, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 20, Animales: 15,
Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15,
Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 15, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20,
Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15,
Encantamiento: 15, Tasación mágica 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15,
Chamán: 15.

Orco: Herrería: 20, Armadura pesada: 20, Bloquear: 20, A dos manos: 20,
A una mano: 25, Desarmado 20, Arquería: 20, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 20, Animales: 20,
Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15,
Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 15, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20,
Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15,
Encantamiento: 15, Tasación mágica 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15,
Chamán: 20.

Tang-Mo: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 20,
A una mano: 20, Desarmado 25, Arquería: 20, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 20, Animales: 20,
Thu'um: 20, Kiai: 20, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 20, Robo: 20,
Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 15, Medicina: 15, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15,
Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15,
Encantamiento: 15, Tasación Mágica: 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15,
Chamán: 15.

Ka Po' Tun: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 20,
A una mano: 20, Desarmado 25, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 15, Animales: 20,
Thu'um: 20, Kiai: 20, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 20, Robo: 20,
Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15,
Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15,
Encantamiento: 15, Tasación Mágica: 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15,
Chamán: 15.

Tsaesci: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15,
A una mano: 20, Desarmado 20, Arquería: 20, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 20, Animales: 20,
Thu'um: 20, Kiai: 20, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 25, Abrir cerraduras: 20, Robo: 15,
Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 20, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15,
Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15,
Encantamiento: 15, Tasación Mágica: 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15,
Chamán: 15.

Kamal: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15,
A una mano: 15, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 15, Animales: 15,
Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 20, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15,
Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 15, Medicina: 20, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15,
Armadura ligera: 20, Ilusión: 20, Conjuración: 20, Destrucción: 25, Restauración: 20, Alteración: 20,
Encantamiento: 20, Tasación Mágica: 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15,
Chamán: 15.

Duende: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15,
A una mano: 20, Desarmado 15, Arquería: 20, Frialdad: 15, Armas arrojadizas: 20, Animales: 20,
Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 25, Abrir cerraduras: 20, Robo: 20,
Elocuencia: 15, Alquimia: 20, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20,
Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15,
Encantamiento: 15, Tasación Mágica: 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15,
Chamán: 15.

Akaviri: Herrería: 20, Armadura pesada: 15, Bloquear: 20, A dos manos: 15,
A una mano: 25, Desarmado 20, Arquería: 20, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 20, Animales: 20,
Thu'um: 20, Kiai: 20, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15,
Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 15, Medicina: 20, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15,
Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15,
Encantamiento: 15, Tasación Mágica: 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15,
Chamán: 15.

Ogro: Herrería: 20, Armadura pesada: 20, Bloquear: 20, A dos manos: 20,
A una mano: 20, Desarmado 25, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 20, Animales: 20,
Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15,
Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20,
Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15,
Encantamiento: 15, Tasación mágica 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15,
Chamán: 20.

Minotauro: Herrería: 15, Armadura pesada: 20, Bloquear: 20, A dos manos: 25,
A una mano: 20, Desarmado 20, Arquería: 20, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 15, Animales: 20,
Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 15, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15,
Elocuencia: 15, Alquimia: 20, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20,
Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15,
Encantamiento: 15, Tasación mágica 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15,
Chamán: 15.

Centauro: Herrería: 20, Armadura pesada: 20, Bloquear: 15, A dos manos: 20,
A una mano: 25, Desarmado 20, Arquería: 20, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 20, Animales: 20,
Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15,
Elocuencia: 15, Alquimia: 20, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15,
Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15,
Encantamiento: 15, Tasación mágica 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15,
Chamán: 15.

Riekling: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15,
A una mano: 20, Desarmado 15, Arquería: 20, Frialdad: 15, Armas arrojadizas: 25, Animales: 20,
Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 20, Robo: 20,
Elocuencia: 15, Alquimia: 20, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20,
Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15,
Encantamiento: 15, Tasación Mágica: 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15,
Chamán: 15.

Maormer: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15,
A una mano: 15, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 15, Armas arrojadizas: 15, Animales: 20,
Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 15,
Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 15, Cocina: 15,
Fortuna: 15, Armadura ligera: 20, Ilusión: 15, Conjuración: 20, Destrucción: 20, Restauración: 20,
Alteración: 25, Encantamiento: 15, Tasación Mágica: 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20,
Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Imga: Herrería: 15, Armadura pesada: 20, Bloquear: 20, A dos manos: 20,
A una mano: 20, Desarmado 25, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 20,
Animales: 20, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15,
Robo: 15, Elocuencia: 20, Alquimia: 20, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15,
Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15,
Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica: 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15,
Bardo arcano: 15, Chamán: 15.

Lamia: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15,
A una mano: 15, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 15, Animales: 15,
Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15,
Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 20, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15,
Armadura ligera: 20, Ilusión: 20, Conjuración: 20, Destrucción: 20, Restauración: 20, Alteración: 25,
Encantamiento: 15, Tasación mágica 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15,
Chamán: 20.

Nereida: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15,
A una mano: 15, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 15, Animales: 15,
Thu'um: 15, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 20, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15,
Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15,
Armadura ligera: 20, Ilusión: 20, Conjuración: 20, Destrucción: 15, Restauración: 20, Alteración: 25,
Encantamiento: 20, Tasación mágica 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 20,
Chamán: 20.

Sload: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 15, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 15, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 15, Medicina: 20, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 20, Ilusión: 20, Conjuración: 25, Destrucción: 20, Restauración: 20, Alteración: 20, Encantamiento: 20, Tasación mágica 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Elfo de la mano iz.: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 20, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 15, Armas arrojadizas: 15, Animales: 20, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 20, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 20, Alteración: 25, Encantamiento: 15, Tasación Mágica: 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Lilmothiit: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 15, Desarmado 25, Arquería: 20, Frialdad: 15, Armas arrojadizas: 20, Animales: 20, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 20, Robo: 20, Elocuencia: 15, Alquimia: 20, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15, Chamán: 15.

Falmer: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 15, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 15, Armas arrojadizas: 15, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 20, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 20, Ilusión: 20, Conjuración: 20, Destrucción: 25, Restauración: 20, Alteración: 20, Encantamiento: 15, Tasación Mágica: 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Hombre pájaro: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 15, Desarmado 25, Arquería: 20, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 20, Animales: 20, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 15, Robo: 20, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Semigigante: Herrería: 20, Armadura pesada: 20, Bloquear: 20, A dos manos: 25, A una mano: 20, Desarmado 20, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 15, Animales: 20, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica 20, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Nédico: Herrería: 20, Armadura pesada: 20, Bloquear: 20, A dos manos: 15, A una mano: 20, Desarmado 15, Arquería: 20, Frialdad: 20, Armas arrojadizas 15, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 25, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 20, Trampería: 15, Cocina: 20, Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 20, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica 15, Misticismo: 20, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15, Chamán: 15.

Ayleid: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 15, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 15, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 20, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 15, Medicina: 15, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 20, Ilusión: 20, Conjuración: 20, Destrucción: 20, Restauración: 20, Alteración: 25, Encantamiento: 20, Tasación Mágica: 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Dwemer: Herrería: 25, Armadura pesada: 20, Bloquear: 20, A dos manos: 15, A una mano: 15, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadas: 15, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 20, Percepción: 20, Medicina: 20, Trampería: 20, Cocina: 20, Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjunción: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15, Encantamiento: 20, Tasación mágica 20, Misticismo: 15, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 15.

Aldmer Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 15, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 15, Armas arrojadas: 15, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 20, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 20, Alquimia: 20, Percepción: 20, Medicina: 20, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 20, Ilusión: 20, Conjunción: 20, Destrucción: 25, Restauración: 20, Alteración: 20, Encantamiento: 20, Tasación Mágica: 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Imp: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 15, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 15, Armas arrojadas: 20, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20, Armadura ligera: 20, Ilusión: 15, Conjunción: 20, Destrucción: 25, Restauración: 20, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación Mágica: 20, Misticismo: 15, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Crepúsculo Alado: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 15, Desarmado 20, Arquería: 15, Frialdad: 15, Armas arrojadas: 20, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 20, Ilusión: 15, Conjunción: 20, Destrucción: 25, Restauración: 20, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación Mágica: 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Dremora: Herrería: 15, Armadura pesada: 20, Bloquear: 20, A dos manos: 20, A una mano: 20, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadas: 20, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 15, Medicina: 20, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjunción: 20, Destrucción: 25, Restauración: 15, Alteración: 20, Encantamiento: 15, Tasación mágica: 20, Misticismo: 15, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Xivilai: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 25, A una mano: 20, Desarmado 20, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadas: 15, Animales: 20, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 15, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjunción: 20, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Ogrim: Herrería: 20, Armadura pesada: 20, Bloquear: 20, A dos manos: 25, A una mano: 20, Desarmado 20, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadas: 15, Animales: 20, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 15, Cocina: 20, Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjunción: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica 20, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Aurorano: Herrería: 15, Armadura pesada: 20, Bloquear: 20, A dos manos: 20, A una mano: 25, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadas: 20, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 20, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjunción: 15, Destrucción: 15, Restauración: 20, Alteración: 15, Encantamiento: 20, Tasación mágica 20, Misticismo: 15, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Daedra seductora: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 15, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 15, Armas arrojadizas: 15, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 25, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 20, Ilusión: 20, Conjuración: 20, Destrucción: 15, Restauración: 20, Alteración: 15, Encantamiento: 20, Tasación mágica 20, Misticismo: 20, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 20, Chamán: 20.

Aureal: Herrería: 15, Armadura pesada: 20, Bloquear: 25, A dos manos: 15, A una mano: 20, Desarmado 15, Arquería: 15, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 15, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 15, Esquivar: 15, Sigilo: 15, Abrir cerraduras: 15, Robo: 15, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 20, Trampería: 15, Cocina: 15, Fortuna: 15, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 20, Destrucción: 15, Restauración: 20, Alteración: 20, Encantamiento: 20, Tasación mágica 20, Misticismo: 15, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 20.

Mazquen: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 25, Desarmado 15, Arquería: 20, Frialdad: 20, Armas arrojadizas: 20, Animales: 15, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 20, Abrir cerraduras: 15, Robo: 20, Elocuencia: 15, Alquimia: 15, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica 20, Misticismo: 15, Bastón mágico: 20, Bardo arcano: 15, Chamán: 15.

Dro-M'Athra: Herrería: 15, Armadura pesada: 15, Bloquear: 15, A dos manos: 15, A una mano: 20, Desarmado 20, Arquería: 20, Frialdad: 15, Armas arrojadizas: 15, Animales: 20, Thu'um: 20, Kiai: 15, Armadura media: 20, Esquivar: 20, Sigilo: 25, Abrir cerraduras: 20, Robo: 20, Elocuencia: 15, Alquimia: 20, Percepción: 20, Medicina: 15, Trampería: 20, Cocina: 15, Fortuna: 20, Armadura ligera: 15, Ilusión: 15, Conjuración: 15, Destrucción: 15, Restauración: 15, Alteración: 15, Encantamiento: 15, Tasación mágica 15, Misticismo: 15, Bastón mágico: 15, Bardo arcano: 15, Chamán: 15.



Constelaciones

Solo una constelación asignada

- **El guerrero:** Ocasionalas un 20% más daño con cualquier tipo de arma a destreza o fuerza y con los ataques desarmado.
- **El mago:** El efecto de cualquier hechizo será un 20% mayor (en hechizos cuantificables).
- **El ladrón:** Tus tiradas totales de sigilo son un 20% mayores.
- **El amante:** Recibes un 25% de tu aguante como puntos extra en aguante, un 25% de tu magia como puntos extra en magia y un 25% de tu salud como puntos extra en salud (cada vez que aguante, magia y salud aumentan, el porcentaje se verá afectado).
- **La serpiente:** Tu saliva contiene un potente veneno que podrás usar una vez al día. (veneno dificultad imposible que provoca un daño a la salud igual al 10% del total de la salud total del afectado por turno hasta que la víctima sea curada o muera). Recibes un 50% menos daño de los venenos (si se supera el 100%, el veneno no cura, simplemente no tiene efecto).
- **La dama:** Al reservar turno, el aguante y la magia se regeneran un 200% más. (mirar sistemas).
- **El corcel:** Recibes un 40% de tu aguante como puntos extra en aguante (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que el aguante aumenta).
- **El señor:** Recibes un 40% de tu salud como puntos extra en salud (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la salud aumenta).
- **El aprendiz:** Recibes un 40% de tu magia como puntos extra en magia (el porcentaje tendrá que ser recalculado cada vez que la magia aumenta).
- **El atronach:** 20% menos daño mágico recibido.
- **El ritual:** Tus tiradas totales de tasación mágica son un 20% mayores. Puedes ver espíritus y comunicarte con ellos, tendrás más afinidad con los demás planos, para poder encontrarlos o sentirlos.
- **La sombra:** El daño provocado en sigilo es un 100% mayor.
- **La torre:** Tus tiradas totales de percepción son un 20% mayores.



Méritos y defectos

Selecciona méritos hasta un máximo de 4 sin contar los méritos y defectos que vienen con la raza. (A la derecha de méritos y defectos se indica las razas que comienzan con los mismos).

La puntuación en méritos debe ser equilibrada con defectos, estos últimos se pueden repetir varias veces a discreción del Gm, como vicios, fobias, enemigos y otros, pero defectos como Mudo o Sordo no.

Aviso: Los jugadores a discreción del Gm pueden crear méritos y defectos.

<i>Méritos</i>	<i>Razas</i>	<i>Defectos</i>	<i>Razas</i>
Aliado – 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	-	Enemigo – 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	-
Estatus – 1,2,3,4,5	-	Locura – 1,2,3	Tsaesci (locura 3/psicopatía) Nereida (locura 1/sadismo) Dwemer (locura 3/psicopatía) Imp (locura 2/sadismo) Crepúsculo Alado (locura 2/sadismo) Dremora (locura 3/sadismo) Xivilai (locura 3/sadismo) Aureal (locura 3/sadismo) Mazquen (locura 3/sadismo) Daedra Seductora (locura 3/sadismo) Dro-M'Athra (locura 3/sadismo)
Cambio de atributos – 8	-	Fobia – 1,2,3	-
Estómago de Hierro – 3	Tsaesci Argoniano Imp Crepúsculo Alado Dremora Xivilai Sload Ogro Semigigante Ogrim Lamia Dro-M'Athra	Adicción – 2	

Sentido común – 2	Tsaesci Akaviri Dwemer Aldmer	Insufrible – 3	Kamal Dwemer Xivilai Lamia Aldmer Auroranos Dro-M'Athra
Compás interno – 1	Maormer Nereida Lilmothiit Elfos de la mano izquierda Hombres pájaro	Sin orientación – 1	Ogros
Memoria fotográfica – 2	Sload Dwemer Aldmer	Amnesia – 1,2,3	-
Fondos – 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	-	Pobre – 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	-
Cambio de racial – de 5 a 10 (a discreción del Gm)	-	Pacifista – 2	Akaviri
Conocimiento ocultista – 4	Dremora Xivilai Auroranos Aureal Mazquen Aldmer Daedra seductora Dro- M'Athra	Debilidad física – 6	-
Apuesto/a – 1,2,3,	Nereida (apuesta 3) Aureal (apuesto/a 3) Mazquen (apuesto/a 3) Aldmer (apuesto/a 3) Daedra seductora (apuesta 3)	Feo/a – 1,2,3	Duendes (feo/a 1) Imp (feo/a 1) Ogros (feo/a 2) Sload (feo/a 3) Ogrim (feo/a 3)
Sangre de Dragón – 10	-	Odiado- 1,2,3,4,5	-
Historiador – 4	Aldmer	Retraso intelectual – 6	Ogrim

Intelectual – 5	Altmer Bretón Dunmer Kamal Maormer Sload Nereida Falmer Ayleid Imp Crepúsculo Alado Elfos de la mano izquierda Dremora Lamia Aldmer Auroranos	Analfabeto/a – 3	Ogros Ogrim Riekling Minotauro Centauro
Atleta – 5	Guardia rojo Argoniano Lilmothiit Hombres pájaros Centauro	Mudo/a – 3	Dro-M’Athra
Forzudo/a – 5	Nórdico Orco Ka Po’ Tun Imga Xivilai Aureal Ogro Minotauro Semigigante Ogrim	Ciego/a – 5	-
Agilidad natural – 5	Khajiita Bosmer Tang-Mo Duendes Akaviri Mazquen Tsaesci Riekling Dro-M’Athra	Sordo/a – 5	-
Elocuencia natural – 5	Imperial Nédicos Daedra seductora	Sin elocuencia – 6	Ogrim Minotauro Semigigante
Voluntad extrema – 8	Dwemer Aldmer	Sin resistencia mental – 6	-
Mente del ilusionista – 8	-	Atrofiado en un atributo – 7	-

Méritos

-Aliado: Si el aliado forma parte del grupo, por cada nivel de aliado el mismo tendrá un nivel por encima del jugador.

Si el aliado es externo (político, maestro ...etc) El gm decidirá el alcance de cada nivel.

-Estatus: **Nivel 1:** El jugador posee un trabajo común (dependiente en herrería, posada, tienda o similar). **Nivel 2:** El jugador posee un trabajo de cierta importancia (gerente de un comercio, posada, guardia de una ciudad o similar). **Nivel 3:** El jugador posee un trabajo importante. (dueño de gran negocio, jefe de la guardia, guardaespaldas de un noble o similar). **Nivel 4:** El jugador posee un trabajo muy importante (noble de una corte, jefe de un gremio o similar). **Nivel 5:** El jugador posee un trabajo excepcional (señor feudal, gobernante de una gran ciudad, hijo/a de un emperador o similar).

-Cambio de atributos: Casi todas las razas comienzan con dos atributos en los que pueden alcanzar 30 y 25, vienen fijados cuáles son esos atributos en la sección de razas. Gracias a este mérito podrás cambiar esos atributos, sustituyendo el atributo de 30 y 25 por otros distintos, aunque también puedes decidir cambiar solo el de 30 o el de 25 (en caso de cambiar solamente uno y dependiendo de si es el de 30 o 25, el Gm podría reducir el coste del mérito a un máximo de 5). **Las razas que cuenten con dos atributos a 30, si se desean cambiar los 2, uno de ellos deberá ser sustituido por otro al 25.**

Estómago de Hierro: Los alimentos podridos, envenenados o en mal estado no te afectarán. (el veneno solamente no afectará si es comido).

Sentido común: Pregunta una vez por partida al Gm en alguna situación complicada, podrá darte alguna pista o guiarte. **(nunca solucionará directamente el problema).**

-Compás interno: Sabes orientarte en cualquier lugar, situación o contexto.

Memoria fotográfica: Recuerdas todo lo que ves/lees.

Apuesto: **Nivel 1:** Eres una persona realmente guapa (las tiradas totales para persuadir o seducir a personajes del sexo opuesto son un 5% mayores). **Nivel 2:** Eres una persona tan guapa que nadie puede evitar quedarse sorprendido/a (las tiradas totales para persuadir o seducir a personajes del sexo opuesto son un 10% mayores).

Nivel 3: Tu belleza enmudece a la mayoría de los mortales (las tiradas totales para persuadir o seducir a personajes del sexo opuesto son un 20% mayores).

Fondos: Por cada nivel obtienes 3000 monedas al comenzar la partida.

-Cambio de racial: Puedes cambiar una de tus raciales por otra racial de cualquier otra raza. (no puedes seleccionar las raciales, "Arquitecto mental", "Herrería Dwemer", "Saltarse las leyes", "Alas", "Felino", "Garras", "Zarpas", "Capacidad Argoniana", "Capacidad Tsaesci", "Resistencia daédrica", "Resistencia Xivilai", "Piel camaleónica", "Resistencia Imgá", "Agresividad Imgá", "Vitalidad Ogrim", "Vitalidad Ka Po Tun", "Resistencia Ka Po Tun", "Alta cuna", "Capacidad Altmer", "Paz mental", "Capacidad Bosmer", "Resistencia Nórdica", "Inmunidad Kamal", "Inmunidad al fuego", "Simbiosis ígnea", "Simbiosis helada", "Subidón de Alik'r", "Resistencia Alik'r", "Resistencia Riekling", "Agresividad de Hircine", "Vitalidad de Hircine", "Resistencia de Hircine", "Subidón de Hircine", "Luchador Akaviri", "Potencial élfico del desierto", "Capacidad Sload", "Capacidad Lamia", "Capacidad de Nereida", "Resistencia de gigante", "Vitalidad de gigante", "Adaptación", "Simbiosis acuática", "Resistencia Aédrica", "Resistencia Aural", "Divinidad arcana", "Conocimiento ilimitado", "Ascensión", "Don de Meridia", "Cambio de cuerpo", "Racial cambiante", "Seducción daédrica", "Cambio de forma", "Ojos de Oblivion" e "Inmunidad total"). Este mérito solamente puede llegar a ser seleccionado hasta dos veces por jugador. No se pueden elegir raciales que ocasionen un efecto similar a otra, aunque funcionen con distintas proporciones, ejemplo: Si tienes una racial que aumenta un 20% tus tiradas de sigilo, no puedes elegir otra que afecte a las tiradas de sigilo, como mucho puedes sustituir una por otra y así con todas las demás opciones. **Está totalmente prohibido** el uso de este mérito para sobrepotenciar cualquier habilidad, estadística ... etc, el Gm puede negarse en rotundo a conceder este mérito si cree que algún jugador tiene ese tipo de intenciones.

-Sangre de Dragón: Eres la reencarnación de un poderoso dragón, aprenderás los gritos instantáneamente y tendrán un 100% de potenciador al daño o el efecto que haga el grito (solo un Pj o Pnj por partida, el Gm se puede negar a que obtengas este mérito).

-Historiador: Has dedicado gran parte de tu vida a conocer la historia de Tamriel y todo Nirn, de forma pasiva obtienes conocimientos como para conocer todo lo que te rodea, ciudades, sucesos ...etc, además, si una tirada estuviera relacionada con la historia o conocimientos de ellas, la dificultad disminuye un 50%.

-Conocimiento ocultista: Has dedicado gran parte de tu vida a conocer la historia de los planos daedra, criaturas daédricas, no-muertos, fantasmas, criaturas sobrenaturales ...etc, si la tirada estuviera relacionada con el ocultismo, conocimientos daédricos o similar, la dificultad disminuye un 50%.

-Intelectual: Cuentas con un intelecto superior a los demás, eso te permite alcanzar conocimientos con más facilidad y manejarte mejor en cualquier situación intelectual. **Las dificultades para proezas de inteligencia o voluntad se reducen a la mitad. Tu intelecto superior te otorga un 20% más daño o efectividad con los hechizos cuantificables.**

-Atleta: Cuentas con un físico atlético superior a los demás, eso te permite alcanzar proezas físicas con más facilidad y manejarte mejor en cualquier situación donde se requiera una mejor condición física: **Las dificultades para proezas de resistencia o velocidad se reducen a la mitad. Tu físico superior te otorga una capacidad para que la regeneración de aguante al reservar turno sea un 50% mayor.**

-Forzudo/a: Cuentas con un físico más fuerte y resistente que los demás, eso te permite alcanzar proezas físicas con más facilidad y manejarte mejor donde se requiera una mayor potencia física: **Las dificultades para proezas de fuerza o resistencia se reducen a la mitad. Tu físico superior te otorga un 20% más daño con armas que se usen por fuerza.**

-Agilidad natural: Cuentas con un físico más liviano y ágil que los demás, eso te permite alcanzar proezas físicas con más facilidad y manejarte mejor donde se requiera una mayor agilidad o destreza física: **Las dificultades para proezas de destreza o agilidad se reducen a la mitad. Tu capacidad superior te otorga un 20% más daño con armas a destreza.**

-Elocuencia natural: Cuentas con una capacidad natural para persuadir o entablar todo tipo de interacciones sociales de una forma superior a los demás, eso te permite alcanzar proezas sociales con más facilidad y manejarte mejor en cualquier entorno social. **Las dificultades para proezas de personalidad se reducen a la mitad. Tu lavia superior te otorga un beneficio a las tiradas de elocuencia para que sean un 20% mayores.**

-Voluntad extrema: Tus tiradas totales de frialdad para resistir persuasiones, intimidaciones o ilusiones aumentan un 20% (el porcentaje en ilusiones puede no ser utilizado a discreción del Gm).

-Mente del ilusionista: Tus tiradas totales de ilusión aumentan un 20%.



Defectos

-Enemigo: **Nivel 1:** Persona común con el mismo nivel del jugador. **Nivel 2:** Persona ligeramente entrenada y del mismo nivel que el jugador. **Nivel 3:** Mercenario entrenado con 3 niveles por encima del jugador. **Nivel 4:** Mercenario poderoso con 6 niveles por encima del jugador. **Nivel 5:** Mercenario muy poderoso con 9 niveles por encima del jugador.

-Nivel 6: Enemigo sobrenatural (daedra, vampiro o similar) con 12 niveles por encima del jugador. **Nivel 7:** Enemigo sobrenatural (daedra, vampiro o similar) con 16 niveles por encima del jugador. **Nivel 8:** Enemigo sobrenatural (lord daedra o similar) con 20 niveles por encima del jugador. **Nivel 9:** Enemigo sobrenatural (demipríncipe o semidios) con 30 niveles por encima del jugador. **Nivel 10:** Enemigo sobrenatural (príncipe daedra o similar) con 40 niveles por encima del jugador.

-Locura: El nivel indica la gravedad. **Nivel 1:** Bipolaridad, depresión, trastorno obsesivo compulsivo, hiperactividad. **Nivel 2:** Depresión avanzada, paranoia persecutoria, obsesión, sadismo. **Nivel 3:** Esquizofrenia, psicopatía.

(las enfermedades expuestas son simples ejemplos, el Gm decidirá los efectos y otras enfermedades).

-Fobia: Te da terror algo, el nivel indica la gravedad. **Nivel 1:** Tirada de frialdad con una dificultad de 60 para no escapar gritando de la fobia. **Nivel 2:** Tirada de frialdad con una dificultad de 110 para no escapar gritando de la fobia. **Nivel 3:** Tirada de frialdad con una dificultad de 160 para no escapar gritando de la fobia.

-Adicción: Tienes una adicción que debes saciar una vez cada 24 horas como mínimo, los efectos secundarios de la abstinencia los decidirá el Gm.

Insufrible: Tienes mal carácter y tus tiradas de persuasión son un 10% menores.

Sin orientación: No sabes orientarte en ningún lugar, situación o contexto.

-Amnesia: **Nivel 1:** No recuerdas tu infancia y preadolescencia. **Nivel 2:** Lo único que recuerdas es tu último año de vida. **Nivel 3:** Te acabas de despertar y no recuerdas absolutamente nada. **Aviso:** No recuerdas sucesos de tu vida y demás, pero conservas la capacidad de comunicarte.

-Feo: **Nivel 1:** Eres una persona realmente fea (las tiradas totales para persuadir o seducir son un 5% menores). **Nivel 2:** Eres una persona tan fea que nadie puede evitar quedarse asqueado/a o asustado/a (las tiradas totales para persuadir o seducir son un 10% menores).

Nivel 3: Tu horripilante aspecto provoca vómitos y asco a la mayoría de los mortales (las tiradas totales para persuadir o seducir son un 20% menores).

Pobre: 3000 oros menos por nivel al comenzar la partida, incluso llegando a tener deudas.

-Pacifista: Nunca comenzarás un combate o situación violenta, únicamente lo harás para defenderte o defender a alguien.

-Odiado: **Nivel 1:** Odiado por una persona que buscará como vengarse de ti. **Nivel 2:** Odiado por un grupo de personas que buscarán como vengarse. **Nivel 3:** Odiado por una pequeña ciudad o pueblo que buscarán como vengarse. **Nivel 4:** Odiado por una gran ciudad que buscarán como vengarse. **Nivel 5:** Odiado por un país entero, te consideran como un terrorista o similar y buscarán como atraparte o acabar contigo.

-Retraso intelectual: Tus capacidades intelectuales son limitadas, se te complica cualquier situación que requiera el uso de tu escaso intelecto. Las dificultades o proezas intelectuales (inteligencia, voluntad e incluso personalidad a discreción del Gm) son un 50% mayores, si la tirada fuese enfrentada a un personaje el resultado se reduce a la mitad.

-Debilidad física: Tienes un cuerpo endeble, nada fortalecido e incapaz de lograr la mayoría de las actividades físicas que son cotidianas para una persona normal. Las dificultades o proezas físicas (fuerza, resistencia, agilidad, velocidad e incluso destreza a discreción del Gm) son un 50% mayores, si la tirada fuese enfrentada a un personaje el resultado se reduce a la mitad.

-Analfabeto/a: No sabes leer ni escribir.

-Mudo/a: No puedes comunicarte con tu voz ni usar la misma para nada.

-Ciego/a: No puedes ver nada y tampoco podrás realizar tiradas de percepción con la vista.

-Sordo/a: No puedes escuchar nada y tampoco podrás realizar tiradas de percepción con el oído.

-Sin elocuencia: Cuentas con una incapacidad natural para entablar todo tipo de interacciones sociales, eso te complica alcanzar proezas sociales en cualquier entorno. Las dificultades para proezas de personalidad son un 50% mayores. Tu lavia inferior te penaliza haciendo que tus tiradas de elocuencia sean un 20% menores.

-Sin resistencia mental: Tu resistencia mental inferior te complica la defensa contra las interacciones sociales e ilusiones. Tus tiradas totales de frialdad para resistir persuasiones, intimidaciones o ilusiones bajan un 20%.

-Atrofiado en un atributo: Debido a un defecto de nacimiento, uno de tus atributos (elegido por el jugador) no puede superar 5.



Bendiciones

Las bendiciones son ventajas que puedes conseguir durante un tiempo limitado si rezas en cualquier capilla de los 9 divinos, cada capilla otorga una bendición diferente aparte de curarte cualquier enfermedad que tengas, pero hay un inconveniente, para las personas que tienen un mal karma sus rezos no tendrán valor, con lo cual, no recibirán la bendición, pero pueden volver a un karma neutral hablando con un monje para que les inicie en el camino del arrepentimiento y tengan que verse obligados a peregrinar por todas las ermitas buscando el perdón de los divinos.

Todas las bendiciones duran 48 horas.

Para conseguir la bendición de uno en especial debes buscar su capilla.

Bendición de Akatosh: La regeneración de magia es un 50% mayor.

Bendición de Arkay: Aumenta tu salud total un 10%.

Bendición de Dibella: Tus tiradas totales de elocuencia son un 10% mayores.

Bendición de Julianos: Aumenta tu magia total un 10%.

Bendición de Kynareth: Aumenta tu aguante total un 10%.

Bendición de Mara: Los hechizos de curación sanan un 10% más.

Bendición de Stendarr: Los hechizos que causen daño aumentan un 10% su efecto.

Bendición de Talos: Los efectos de tus gritos son un 25% mayores (en gritos cuantificables).

Bendición de Zenithar: Los precios son un 20% mejores.



Ventajas de Habilidad

Habilidades: Las habilidades se dividen en tres tipos y cada una con sus especialidades:

Habilidades de Guerrero

Una mano

Aviso: Si el ataque ha sido exitoso, primero se realiza una tirada de probabilidad/posibilidad (D100) para comprobar si el efecto de ataque paralizador funciona o no, si el efecto fracasa, el daño se aplicaría normalmente.

Nombre	Requisitos	Efecto
Hombre de armas nivel 1	Una mano: 20	Los ataques con armas a una mano provocan un 25% más daño.
Hombre de armas nivel 2	Una mano: 30 Hombre de armas nivel 1	Los ataques con armas a una mano provocan un 25% más daño.
Arrasar	Una mano: 50 Hombre de armas nivel 2	Los ataques con hachas provocan un 30 % más daño.
Quebrantahuesos	Una mano: 50 Hombre de armas nivel 2	Los ataques con mazas ignoran un 30 % de la armadura.
Perforación	Una mano: 50 Hombre de armas nivel 2	Los ataques con lanzas aumentan el daño de las hemorragias en un 30%.
Cuchilla	Una mano: 50 Hombre de armas nivel 2	Los ataques con espadas y dagas aumentan la posibilidad de crítico. A efectos de juego: ahora en vez de tener que sacar 90 o más para crítico necesitas 75.
Ráfaga	Una mano: 65 Hombre de armas nivel 2	Puedes realizar un ataque extra con armas a una mano.
Ataque salvaje	Una mano: 70 Ráfaga	Gastando 100 de aguante provocas un 100% más daño con armas a una mano.
Salvajismo	Una mano: 80 Ataque salvaje	Llevando doble arma tus ataques críticos hacen un 50% más daño con armas a una mano.
Carga crítica	Una mano: 90 Ataque salvaje	Gastando 100 de aguante necesitas sacar 65 o más para crítico con armas a una mano.
Ataque paralizador	Una mano: 100 Carga crítica	Tus ataques con armas a una mano tienen un 25% de posibilidades de paralizar al objetivo 1 turno.



Dos manos

Aviso: Si el ataque ha sido exitoso, primero se realiza una tirada de probabilidad/posibilidad (D100) para comprobar si el efecto de maestro guerrero funciona o no, si el efecto fracasa, el daño se aplicaría normalmente

Nombre	Requisitos	Efecto
Bárbaro nivel 1	Dos manos: 20	Los ataques con armas a dos manos provocan un 25% más daño.
Bárbaro nivel 2	Dos manos: 30 Bárbaro nivel 1	Los ataques con armas a dos manos provocan un 25% más daño.
Heridas profundas	Dos manos: 50 Bárbaro nivel 2	Los ataques con hachas de guerra provocan un 30% más daño.
Aplastador de cráneos	Dos manos: 50 Bárbaro nivel 2	Los ataques con martillos de guerra ignoran un 30 % de la armadura.
Perforación	Dos manos: 50 Bárbaro nivel 2	Los ataques con lanzas aumentan el daño de las hemorragias en un 30%.
Desmembramiento	Dos manos: 50 Bárbaro nivel 2	Los ataques con mandobles aumentan la posibilidad de crítico. A efectos de juego: ahora en vez de tener que sacar 90 o más para crítico necesitas 75.
Ráfaga	Dos manos: 65 Bárbaro nivel 2	Puedes realizar un ataque extra con armas a dos manos.
Golpe Devastador	Dos manos: 70 Ráfaga	Gastando 150 de aguante provocas un 150% más daño con armas a dos manos.
Brutalidad	Dos manos: 80 Golpe Devastador	Puedes usar las armas a dos manos en una sola mano. No se pueden usar habilidades de una mano, aunque se pueden aplicar técnicas de armas dobles.
Gran carga crítica	Dos manos: 90 Golpe Devastador	Gastando 100 de aguante necesitas sacar 65 o más para crítico con armas a dos manos.
Maestro Guerrero	Dos manos: 100 Gran carga crítica	Tus ataques con armas a dos manos tienen un 25% de posibilidades de paralizar al objetivo 1 turno.



Desarmado

Aviso: Si el ataque ha sido exitoso, primero se realiza una tirada de probabilidad/posibilidad (D100) para comprobar si el porcentaje de desarme en estilo brutal funciona o no, si el efecto fracasa, el daño se aplicaría normalmente

Nombre	Requisitos	Efecto
Estilo "Callejero"	Desarmado: 40	Haces un 25% más daño desarmado. Acumulable.
Estilo "Brutal"	Desarmado: 60 Estilo "Callejero"	Haces un 25% más daño desarmado. Acumulable. Tus ataques desarmados tienen una probabilidad del 20% de desarmar al enemigo.
Estilo "Equilibrado"	Desarmado: 80 Estilo "Brutal"	Haces un 25% más daño desarmado. Acumulable. Puedes realizar un ataque normal extra desarmado.
Estilo "Velocidad"	Desarmado: 90 Estilo "Equilibrado"	Haces un 25% más daño desarmado. Acumulable. Gastando 100 de aguante al apuntar a una parte del cuerpo con desarmado reduce un 50% la dificultad.
Estilo "Reflejos"	Desarmado: 95 Estilo "Velocidad"	Haces un 25% más daño desarmado. (Acumulable). Puedes contraatacar un ataque o contraataque enemigo con desarmado, pero solo una vez por turno.
Estilo "Letal"	Desarmado: 100 Estilo "Reflejos"	Haces un 25% más daño desarmado. Acumulable. Tus ataques aumentan la posibilidad de crítico. A efectos de juego: ahora en vez de tener que sacar 90 o más para crítico necesitas 65.
Estilo "Supremo"	Desarmado: 120 Estilo "Letal"	Haces un 50% más daño desarmado. Acumulable. Gastando 200 de aguante al apuntar a una parte del cuerpo con desarmado reduce un 50% la dificultad (Se puede combinar con estilo "velocidad"). Aviso: Esta habilidad para apuntar únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.



Arquería

Aviso: Si el ataque ha sido exitoso, primero se realiza una tirada de probabilidad/posibilidad (D100) para comprobar si el porcentaje de disparo poderoso y diana funciona o no, si el efecto fracasa, el daño se aplicaría normalmente

Nombre	Requisitos	Efecto
Arquero nivel 1	Arquería: 20	Los ataques con arcos y ballestas provocan un 25% más daño.
Arquero nivel 2	Arquería: 40 Arquero nivel 1	Los ataques con arcos y ballestas provocan un 25% más daño.
Alcance máximo	Arquería: 50 Arquero nivel 2	Los ataques con arcos Y ballestas doblan su alcance.
Ojo de águila	Arquería: 65 Alcance máximo	Gastando 100 de aguante al apuntar a una parte del cuerpo con arco o ballesta reduce un 50% la dificultad.
Disparos críticos	Arquería: 70 Ojo de águila	Los ataques con arcos o ballestas aumentan la posibilidad de crítico. A efectos de juego: ahora en vez de tener que sacar 90 o más para crítico necesitas 75.
Mano firme	Arquería: 75 Disparos críticos	Gastando 100 de aguante el siguiente ataque con arco o ballesta provocará un 80% más daño.
Disparo poderoso	Arquería: 80 Mano firme	Los ataques con arco o ballesta pueden desequilibrar a los objetivos de hasta 240 cm el 50% de las veces.
Disciplina del cazador	Arquería: 85 Disparo poderoso	Puedes realizar un ataque extra con arco o ballesta.
Montaraz	Arquería: 90 Disciplina del cazador	Los ataques con arco o ballesta ignoran un 30% de la armadura.
Diana	Arquería: 100 Montaraz	Los ataques con arco o ballesta tienen un 25% de posibilidades de paralizar al objetivo 1 turno.



Bloqueo

Aviso: Primero se realiza una tirada de probabilidad/posibilidad (D100) para comprobar si algo no te afecta, si fracasara el efecto, realiza las tiradas normalmente

Nombre	Requisitos	Efecto
Muro	Bloqueo: 20	Gastando 90 puntos de aguante aumentas 20 puntos en bloqueo. Es instantáneo y se considera una habilidad refleja, únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.
Escudo rápido	Bloqueo: 40 Muro	Puedes lanzarte a un compañero para defenderlo y recibir el ataque por él gastando 50 puntos de aguante, siempre y cuando esté como máximo a una distancia expresada en metros igual a tu atributo velocidad. Se considera una acción refleja.
Baluarte nivel 1	Bloqueo: 60 Muro	Absorbes un 25% más con el escudo. Acumulable.
Golpe de poder	Bloqueo: 65 Muro	Cuando golpeas con tu escudo haces un 50% más daño Acumulable.
Golpe mortal	Bloqueo: 70 Golpe de poder	Cuando golpeas con tu escudo haces un 50% más daño. Acumulable.
Baluarte nivel 2	Bloqueo: 75 Baluarte nivel 1	Absorbes un 25% más con el escudo. Acumulable.
Golpe de desarme	Bloqueo: 80 Golpe mortal	Posibilidad al 30% de desarmar al enemigo cuando golpeas con tu escudo.
Contraataque	Bloqueo: 85 Escudo rápido	Después de bloquear un ataque puedes gastar 30 puntos de aguante y realizar un ataque al enemigo.
Bloqueo total	Bloqueo: 90 Baluarte nivel 2	Cuando recibes un ataque físico o mágico puedes gastar 200 puntos de aguante para recibir un bonificador en bloqueo de 100. Se considera una acción refleja e instantánea que puede ser utilizada únicamente 1 vez por escena.
Maestro del bloqueo mágico	Bloqueo: 100 Bloqueo total	Los ataques mágicos tienen un 20% de posibilidades de ser reflectados contra el lanzador. La tirada del porcentaje se realiza antes del bloqueo , si reflectas el hechizo no te dañará y será el lanzador del hechizo el que tenga que evitar su propio ataque.



Armadura pesada

Aviso: Para poder aplicar o utilizar las habilidades de armadura pesada necesitas tener equipado el equipo completo

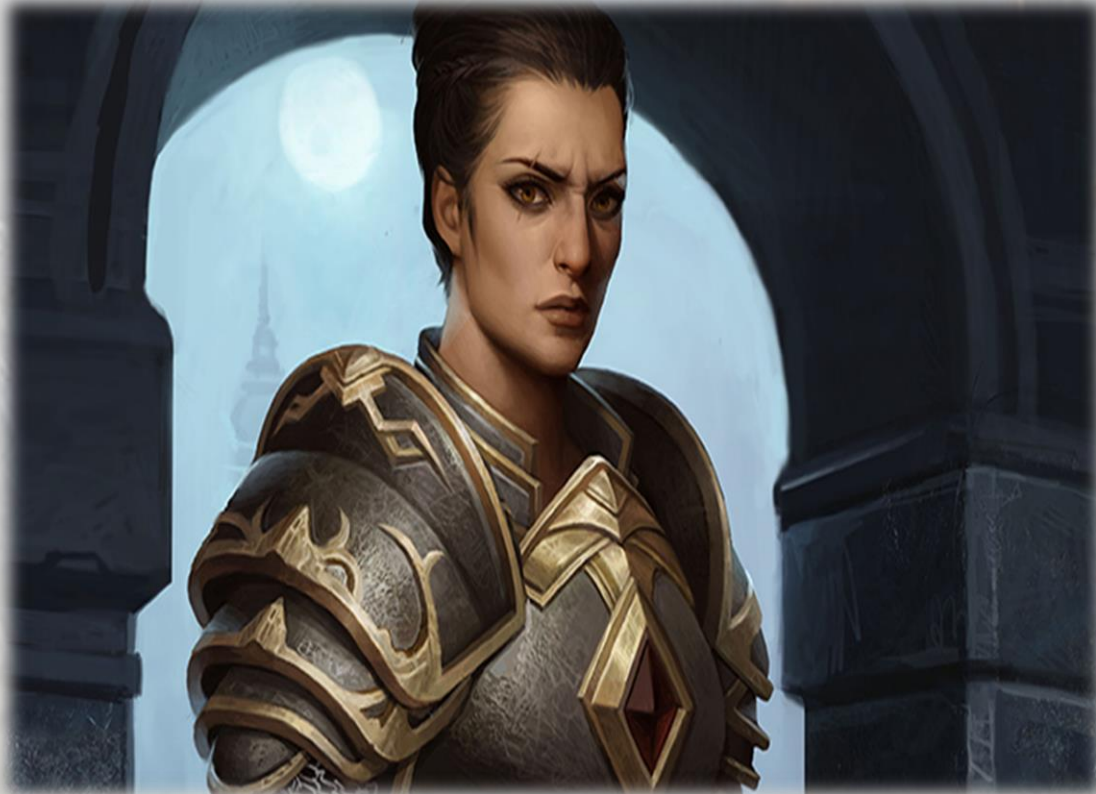
Aviso 2: Primero se realiza una tirada de probabilidad/posibilidad (D100) para comprobar si algo no te afecta, si fracasara el efecto, realiza las tiradas normalmente

Nombre	Requisitos	Efecto
Bien pertrechado nivel 1	Armadura pesada: 20	Absorbes un 20 % más en cada parte de la armadura. Acumulable.
Bien pertrechado nivel 2	Armadura pesada: 40 Bien pertrechado nivel 1	Absorbes un 20 % más en cada parte de la armadura. Acumulable.
Torre de fuerza	Armadura pesada: 50 Bien pertrechado nivel 2	No puedes ser desequilibrado con ataques que no sean críticos.
Condicionamiento	Armadura pesada: 60 Bien pertrechado nivel 2	La armadura pesada no pesará nada y no afectará a tu sigilo.
Guardia arcano	Armadura pesada: 70 Torre de fuerza	Los ataques mágicos tienen un 20% de posibilidades de ser reflectados contra el lanzador. La tirada del porcentaje se realiza antes del bloqueo o esquivas, si reflectas el hechizo no te dañará y será el lanzador del hechizo el que tenga que evitar su propio ataque.
Resistencia arrolladora nivel 1	Armadura pesada: 80 Guardia arcano	El daño físico y mágico recibido se reduce en un 15%.
Golpes reflejados nivel 1	Armadura pesada: 85 Guardia arcano	Tienes un 10% de posibilidades de devolver un 10% del daño físico recibido. Acumulable.
Golpes reflejados nivel 2	Armadura pesada: 90 Golpes reflejados nivel 1	Tienes un 10% de posibilidades de devolver un 10% del daño físico recibido. Acumulable.
Resistencia arrolladora nivel 2	Armadura pesada: 100 Resistencia arrolladora nivel 1	El daño físico y mágico recibido se reduce en un 15%.
Golpes reflejados nivel 3	Armadura pesada: 120 Golpes reflejados nivel 2	Tienes un 10% de posibilidades de devolver un 10% del daño físico recibido. Acumulable.



Herrería

Nombre	Requisitos	Efecto
Herrería acero	Herrería: 20	Puedes crear y mejorar armaduras y armas de acero, cuero, hueso y quitinosa.
Herrería élfica	Herrería: 30 Herrería acero	Puedes crear y mejorar armaduras y armas élficas.
Herrería enana	Herrería: 40 Herrería élfica	Puedes crear y mejorar armaduras y armas enanas o de elfo antigua.
Herrería nórdica	Herrería: 50 Herrería enana	Puedes crear y mejorar armaduras y armas nórdicas.
Herrería orca	Herrería: 60 Herrería nórdica	Puedes crear y mejorar armaduras y armas orcas.
Herrería escamas	Herrería: 65 Herrería orca	Puedes crear y mejorar armaduras y armas de escamas.
Herrería cristal	Herrería: 70 Herrería escamas	Puedes crear y mejorar armaduras y armas de cristal.
Herrería mithril	Herrería: 75 Herrería cristal	Puedes crear y mejorar armaduras y armas de mithril y asesino.
Herrería ébano	Herrería: 80 Herrería mithril	Puedes crear y mejorar armaduras y armas de ébano.
Gran herrero	Herrería: 85 Herrería ébano	Puedes mejorar armas y armaduras encantadas y especiales.
Herrería daédrica	Herrería: 90 Gran herrero	Puedes crear y mejorar armaduras y armas daédricas.
Herrería dragón	Herrería: 100 Herrería daédrica	Puedes crear y mejorar armaduras y armas de dragón.
Herrería legendaria	Herrería: 120 Herrería dragón	Las mejoras realizadas con herrería ya no tienen riesgo de rotura.



Herrería

Datos herrería: Para poder crear y mejorar armas y armaduras necesitas los materiales necesarios y el nivel de habilidad requerido. (Los materiales están indicados en las armas y armaduras, se gastan la misma cantidad para la creación y mejora)

No puedes mejorar un arma o armadura directamente a épica, tienes que ir de nivel en nivel superando la dificultad, en cada nivel sube el riesgo de romper la armadura o arma, se realizará una tirada normal + herrería

En un comienzo sin tener ninguna especialidad solamente puedes mejorar armaduras de hierro o piel y armas de hierro

Aviso: El riesgo de rotura será una tirada d100 que realizará el gm antes de la acción de herrería.

Aviso: Al aumentar un arma o armadura de “Bueno” a “Muy bueno” las estadísticas aumentadas serán las del estado “Bueno” y nunca las estadísticas base y así se aplicarán a los siguientes niveles.

Nivel de mejora	Requisitos	Bonificador	Dificultad	Riesgo de rotura
Bueno	Herrería: 40	Armadura: 20% más absorción y durabilidad. Arma: 20% más daño del arma y durabilidad.	100	5%
Muy bueno	Herrería: 60	Armadura: 40% más absorción y durabilidad. Arma: 40% más daño del arma y durabilidad.	150	10%
De leyenda	Herrería: 100	Armadura: 80% más absorción y durabilidad. Arma: 80% más daño del arma y durabilidad.	180	15%
Épica	Herrería: 150	Armadura: 100% más absorción y durabilidad. Arma: 100% más daño del arma y durabilidad.	250	20%

Dificultad para reparar armas, armaduras o similar: A discreción del Gm.

Se podrán reparar armas o armaduras en mesas de herrería o con martillo de herrero comprado en la misma herrería.

Otros datos quedarán a discreción del Gm.

Frialdad

Aviso: Primero se realiza una tirada de probabilidad/posibilidad (D100) para comprobar si algo no te afecta, si fracasara el efecto, realiza las tiradas normalmente

Nombre	Requisitos	Efecto
Estabilidad nivel 1	Frialdad: 30	Hay un 5% de posibilidades de que un hechizo de ilusión no te afecte. Acumulable.
Sangre fría nivel 1	Frialdad: 30	Hay un 5% de posibilidades de que una intimidación no te afecte. Acumulable.
Mente clara nivel 1	Frialdad: 30	Hay un 5% de posibilidades de que una persuasión no te afecte. Acumulable.
Estabilidad nivel 2	Frialdad: 60 Estabilidad nivel 1	Hay un 5% de posibilidades de que un hechizo de ilusión no te afecte. Acumulable.
Sangre fría nivel 2	Frialdad: 60 Sangre fría nivel 1	Hay un 5% de posibilidades de que una intimidación no te afecte. Acumulable.
Mente clara nivel 2	Frialdad: 60 Mente clara nivel 1	Hay un 5% de posibilidades de que una persuasión no te afecte. Acumulable.
Estabilidad nivel 3	Frialdad: 90 Estabilidad nivel 2	Hay un 10% de posibilidades de que un hechizo de ilusión no te afecte. Acumulable.
Sangre fría nivel 3	Frialdad: 90 Sangre fría nivel 2	Hay un 10% de posibilidades de que una intimidación no te afecte. Acumulable.
Mente clara nivel 3	Frialdad: 90 Mente clara nivel 2	Hay un 10% de posibilidades de que una persuasión no te afecte. Acumulable.
Ideas firmes	Frialdad: 100 Mente clara nivel 3	Las tiradas totales de frialdad para resistir una persuasión, intimidación o ilusión son un 40% mayores.



Armas arrojadizas (Shurikens, cuchillos de lanzamiento...etc)

Aviso: Si el ataque ha sido exitoso, primero se realiza una tirada de probabilidad/posibilidad (D100) para comprobar si el porcentaje de lanzamiento poderoso y precisión asesina funciona o no, si el efecto fracasa, el daño se aplicaría normalmente

Nombre	Requisitos	Efecto
Lanzador nivel 1	Armas arrojadizas: 20	Los ataques con armas a distancia provocan un 25% más daño.
Lanzador nivel 2	Armas arrojadizas: 40 Lanzador nivel 1	Los ataques con armas a distancia provocan un 25% más daño.
Alcance máximo	Armas arrojadizas: 50 Lanzador nivel 2	Los ataques con armas a distancia doblan su alcance.
Ojo preciso	Armas arrojadizas: 65 Alcance máximo	Gastando 100 de aguante al apuntar a una parte del cuerpo con un arma a distancia reduce un 50% la dificultad.
Lanzamientos críticos	Armas arrojadizas: 70 Ojo preciso	Los ataques con armas a distancia aumentan la posibilidad de crítico A efectos de juego: ahora en vez de tener que sacar 90 o más para crítico necesitas 75.
Lanzamiento firme	Armas arrojadizas: 75 Lanzamientos críticos	Gastando 100 de aguante el siguiente ataque con armas a distancia provocará un 80% más daño.
Lanzamiento preciso	Armas arrojadizas: 80 Lanzamiento firme	Gastando 100 de aguante al apuntar a una parte del cuerpo con armas a distancia reduce un 50% la dificultad.
Lanzamiento extra	Armas arrojadizas: 85 Lanzamiento preciso	Puedes realizar un ataque extra con armas a distancia.
Objetivo marcado	Armas arrojadizas: 90 Lanzamiento extra	Los ataques con armas a distancia ignoran un 30% de la armadura.
Precisión asesina	Armas arrojadizas: 100 Objetivo marcado	Los ataques con armas a distancia tienen un 25% de posibilidades de paralizar al objetivo 1 turno.



Animales

Llamada bestial: Al hacer una llamada bestial, sea del nivel que sea deberás decidir el alcance de la llamada. Habrá que realizar una tirada de animales superando una dificultad para que las bestias acudan en tu ayuda.

Aviso: Se pueden tener un máximo de 3 bestias ayudando en el combate.

Domesticar bestia: Por cada bestia compañera se reduce el número de bestias máximas invocadas en 1, el máximo de bestias compañeras son 3.

Aviso 2: Las estadísticas de las bestias serán a discreción del Gm y basadas en el bestiario.

Aviso 3: Una bestia invocada con llamada bestial nivel 1 puede llegar a aparecer hasta el nivel 10 como mucho o 1 como poco, las probabilidades serán a discreción del Gm. Si la tirada de animales es crítica siempre aparecerá en el nivel máximo posible.

Alcance de la llamada	Efecto	Dificultad
Cercana	Una bestia en una distancia de hasta 50 metros acudirá en tu ayuda.	100
Media	Una bestia en una distancia de hasta 150 metros acudirá en tu ayuda.	150
Lejana	Una bestia en una distancia de hasta 500 metros acudirá en tu ayuda.	180
Épica	Una bestia en una distancia de hasta 2 km acudirá en tu ayuda.	250

Nombre	Requisitos	Efecto
Llamada bestial nivel 1	Animales: 30	Una bestia de hasta nivel 10 acudirá en tu ayuda durante una escena.
Voz interior	Animales: 50	Puedes comunicarte mentalmente con cualquier animal o bestia.
Llamada bestial nivel 2	Animales: 60 Llamada bestial nivel 1	Una bestia de hasta nivel 20 acudirá en tu ayuda durante una escena.
Domesticar bestia nivel 1	Animales: 70 Voz interior	Puedes intentar convertir a una bestia salvaje de hasta nivel 20 en tu compañera de viaje o montura, realizando una tirada de animales contra la frialdad de la bestia.
Llamada bestial nivel 3	Animales: 80 Llamada bestial nivel 2	Una bestia de hasta nivel 40 acudirá en tu ayuda durante una escena.
Domesticar bestia nivel 2	Animales: 90 Domesticar bestia nivel 1	Puedes intentar convertir a una bestia salvaje de hasta nivel 40 en tu compañera de viaje o montura, realizando una tirada de animales contra la frialdad de la bestia.
Llamada bestial nivel 4	Animales: 100 Llamada bestial nivel 3	Una bestia de hasta nivel 60 acudirá en tu ayuda durante una escena.

Domesticar bestia nivel 3	Animales: 100 Domesticar bestia nivel 2	Puedes intentar convertir a una bestia salvaje de hasta nivel 60 en tu compañera de viaje o montura, realizando una tirada de animales contra la frialdad de la bestia.
Llamada bestial nivel 5	Animales: 120 Llamada bestial nivel 4	Una bestia de cualquier nivel acudirá en tu ayuda durante una escena.
Domesticar bestia nivel 4	Animales: 130 Domesticar bestia nivel 3	Puedes intentar convertir a una bestia salvaje de cualquier nivel en tu compañera de viaje o montura, realizando una tirada de animales contra la frialdad de la bestia.

El Gm puede modificar las bestias del bestiario a voluntad subiendo o bajando niveles



Thu'um

Nombre	Requisitos	Efecto
Camino de la voz nivel 1	Thu'um: 20	Cuesta un 5% menos lanzar gritos. Acumulable.
Potencial desatado nivel 1	Thu'um: 30 Camino de la voz nivel 1	Los gritos que provoquen daño harán un 50% más. Acumulable.
Camino de la voz nivel 2	Thu'um: 50 Camino de la voz nivel 1	Cuesta un 5 % menos lanzar gritos. Acumulable.
Potencial desatado nivel 2	Thu'um: 70 Potencial desatado nivel 1	Los gritos que provoquen daño harán un 50% más. Acumulable.
Camino de la voz nivel 3	Thu'um: 80 Camino de la voz nivel 2	Cuesta un 5% menos lanzar gritos. Acumulable.
Dominio del Thu'um nivel 1	Thu'um: 85 Camino de la voz nivel 2	Aquellos gritos limitados a un número de usos por escenas, pueden ser utilizados una vez más.
Potencial desatado nivel 3	Thu'um: 95 Potencial desatado nivel 2	Los gritos que provoquen daño harán un 50% más. Acumulable.
Camino de la voz completo	Thu'um: 100 Camino de la voz nivel 3	Cuesta un 5% menos lanzar gritos. Acumulable.
Dominio del Thu'um nivel 2	Thu'um: 110 Dominio del Thu'um nivel 1	Aquellos gritos limitados a un número de usos por escenas, pueden ser utilizados una vez más.
Dominio del Thu'um completo	Thu'um: 120 Dominio del Thu'um nivel 2	Aquellos gritos limitados a un número de usos por escenas, pueden ser utilizados una vez más.
Potencial desatado liberado	Thu'um: 130 Potencial desatado nivel 3	Los gritos que provoquen daño harán un 50% más. Acumulable.



Kiai

Nombre	Requisitos	Efecto
Camino del Kiai nivel 1	Kiai: 20	Cuesta un 5% menos utilizar habilidades de Kiai. Acumulable.
Potencial desatado nivel 1	Kiai: 30 Camino del Kiai nivel 1	Las habilidades de Kiai que provoquen daño harán un 50% más. Acumulable.
Camino del Kiai nivel 2	Kiai: 50 Camino del Kiai nivel 1	Cuesta un 5% menos utilizar habilidades de Kiai. Acumulable.
Potencial desatado nivel 2	Kiai: 70 Potencial desatado nivel 1	Las habilidades de Kiai que provoquen daño harán un 50% más. Acumulable.
Camino del Kiai nivel 3	Kiai: 80 Camino del Kiai nivel 2	Cuesta un 5% menos utilizar habilidades de Kiai. Acumulable.
Dominio del Kiai nivel 1	Kiai: 85 Camino del Kiai nivel 3	Aquellas habilidades de Kiai limitadas a un número de usos por escenas, pueden ser utilizadas una vez más.
Potencial desatado nivel 3	Kiai: 95 Potencial desatado nivel 2	Las habilidades de Kiai que provoquen daño harán un 50% más. Acumulable.
Camino del Kiai completo	Kiai: 100 Camino del Kiai nivel 3	Cuesta un 5% menos utilizar habilidades de Kiai. Acumulable.
Dominio del Kiai nivel 2	Kiai: 110 Dominio del Kiai nivel 1	Aquellas habilidades de Kiai limitadas a un número de usos por escenas, pueden ser utilizadas una vez más.
Dominio del Kiai completo	Kiai: 120 Dominio del Kiai nivel 2	Aquellas habilidades de Kiai limitadas a un número de usos por escenas, pueden ser utilizadas una vez más.
Potencial desatado liberado	Kiai: 130 Potencial desatado nivel 3	Las habilidades de Kiai que provoquen daño harán un 50% más. Acumulable.



Habilidades de Mago

Destrucción

Nombre	Requisitos	Efecto
Destrucción principiante	Destrucción: 20	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de destrucción. Acumulable.
Daño elemental	Destrucción: 30 Destrucción principiante	La magia de destrucción hace un 25% más daño. Acumulable.
Destrucción aprendiz	Destrucción: 40 Destrucción principiante	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de destrucción. Acumulable.
Maestro de las runas nivel 1	Destrucción: 45 Destrucción principiante	La tirada total de tasación mágica para detectar tus runas se reduce un 20%.
Alcance destructivo	Destrucción: 50 Destrucción aprendiz	Aumenta el alcance de los hechizos de destrucción en un 100%.
Destrucción hábil	Destrucción: 60 Destrucción aprendiz	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de destrucción. Acumulable.
Daño elemental nivel 2	Destrucción: 70 Destrucción hábil	La magia de destrucción hace un 25% más daño. Acumulable.
Destrucción experta	Destrucción: 75 Destrucción hábil	Cuesta un 10% menos lanzar hechizos de destrucción. Acumulable.
Potencia arcana	Destrucción: 80 Destrucción experta	Los efectos secundarios del fuego, hielo y descarga son un 100% mayores.
Maestro de las runas nivel 2	Destrucción: 90 Maestro de las runas nivel 1	La tirada total de tasación mágica para detectar tus runas se reduce un 20%.
Destrucción maestra	Destrucción: 95 Destrucción experta	La magia de destrucción hace un 50 % más daño. Acumulable.
Destrucción épica	Destrucción: 100 Destrucción maestra	Cuesta un 10% menos lanzar hechizos de destrucción. Acumulable.



Conjuración

Aviso: El máximo de invocaciones a la vez son 3

Nombre	Requisitos	Efecto
Conjuración principiante	Conjuración: 20	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de conjuración. Acumulable.
Potencia conjurada	Conjuración: 30 Conjuración principiante	Los seres invocados y los cuerpos levantados hacen un 75 % más daño.
Conjuración aprendiz	Conjuración: 40 Conjuración principiante	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de conjuración. Acumulable.
Vinculación mística	Conjuración: 50 Conjuración aprendiz	Las armas invocadas hacen un 50% más daño.
Conjuración hábil	Conjuración: 60 Conjuración aprendiz	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de conjuración. Acumulable.
Ladrón de almas	Conjuración: 70 Conjuración hábil	Las armas invocadas permiten robar el alma de la víctima si ha muerto por el ataque, el alma pasará a una gema de alma vacía.
Conjuración experta	Conjuración: 75 Conjuración hábil	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de conjuración. Acumulable.
Potencia conjurada nivel 2	Conjuración: 80 Conjuración experta	Los seres invocados y los cuerpos levantados hacen un 75 % más daño. Acumulable.
Conjuración maestra	Conjuración: 90 Conjuración experta	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de conjuración. Acumulable.
Conjuración épica	Conjuración: 100 Conjuración maestra	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de conjuración. Acumulable.



Alteración

Nombre	Requisitos	Efecto
Alteración principiante	Alteración: 20	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de alteración Acumulable.
Alteración ofensiva nivel 1	Alteración: 30 Alteración principiante	Aumenta un 25% el efecto de los hechizos de alteración ofensiva Acumulable.
Alteración aprendiz	Alteración: 40 Alteración principiante	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de alteración Acumulable.
Alteración defensiva nivel 1	Alteración: 50 Alteración aprendiz	Aumenta un 25% el efecto de los hechizos de alteración defensiva Acumulable.
Alteración hábil	Alteración: 60 Alteración aprendiz	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de alteración Acumulable.
Alteración ofensiva nivel 2	Alteración: 70 Alteración ofensiva nivel 1	Aumenta un 25% el efecto de los hechizos de alteración ofensiva Acumulable.
Alteración experta	Alteración: 75 Alteración hábil	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de alteración Acumulable.
Alteración defensiva nivel 2	Alteración: 80 Alteración defensiva nivel 1	Aumenta un 25% el efecto de los hechizos de alteración defensiva Acumulable.
Alteración maestra	Alteración: 90 Alteración experta	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de alteración Acumulable.
Alteración épica	Alteración: 100 Alteración maestra	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de alteración Acumulable.



Ilusión

Aviso: Primero se realiza una tirada de probabilidad (DI100) para comprobar si algo no te afecta, si fracasara el efecto, realiza las tiradas normalmente

Aviso 2: Contando con los dos niveles de penetración mental se puede hacer el efecto dos veces por escena.

Nombre	Requisitos	Efecto
Ilusión principiante	Ilusión: 20	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de ilusión. Acumulable.
Penetración mental nivel 1	Ilusión: 35 Ilusión principiante	Una vez por escena puedes repetir una tirada de ilusión fallida o evadida por la víctima.
Ilusión aprendiz	Ilusión: 50 Ilusión principiante	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de ilusión. Acumulable.
Ilusión hábil	Ilusión: 60 Ilusión aprendiz	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de ilusión Acumulable.
Ilusión definitiva nivel 1	Ilusión: 80 Ilusión hábil	Las tiradas totales de ilusión son un 20% mayores.
Ilusión experta	Ilusión: 75 Ilusión hábil	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de ilusión Acumulable.
Ilusión definitiva nivel 2	Ilusión: 80 Ilusión definitiva nivel 1	Las tiradas totales de ilusión son un 20% mayores.
Ilusión maestra	Ilusión: 90 Ilusión experta	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de ilusión. Acumulable.
Penetración mental nivel 2	Ilusión: 95 Penetración mental nivel 1	Una vez por escena puedes repetir una tirada de ilusión fallida o evadida por la víctima.
Ilusión épica	Ilusión: 100 Ilusión maestra	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de ilusión Acumulable.



Restauración

Nombre	Requisitos	Efecto
Restauración principiante	Restauración: 20	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de restauración. Acumulable.
Sanación	Restauración: 30 Restauración principiante	Aumenta la curación realizada en 50 %. Acumulable.
Restauración aprendiz	Restauración: 40 Restauración principiante	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de restauración. Acumulable.
Escudo de luz	Restauración: 50 Restauración principiante	Las custodias absorben un 25 % más. Acumulable.
Restauración hábil	Restauración: 60 Restauración aprendiz	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de restauración. Acumulable.
Sanación superior	Restauración: 70 Restauración hábil	Aumenta la curación realizada en 50 %. Acumulable.
Restauración experta	Restauración: 75 Restauración hábil	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de restauración. Acumulable.
Escudo sagrado	Restauración: 80 Escudo de luz	Las custodias absorben un 25 % más. Acumulable.
Restauración maestra	Restauración: 90 Restauración experta	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de restauración. Acumulable.
Restauración épica	Restauración: 100 Restauración maestra	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de restauración. Acumulable.



Misticismo

Nombre	Requisitos	Efecto
Misticismo principiante	Misticismo: 20	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de misticismo. Acumulable.
Conjuros silenciosos	Misticismo: 30 Misticismo principiante	Estando en sigilo o fuera de la vista de los enemigos u objetivos, todos los hechizos que lances de cualquier escuela resultan silenciosos, las tiradas totales de percepción o tasación mágica para detectarte disminuyen un 20%.
Misticismo perceptivo nivel 1	Misticismo: 30 Misticismo principiante	Las tiradas totales de misticismo relacionadas con percibir enemigos en sigilo o similar son un 20% mayores.
Misticismo de combate nivel 1	Misticismo: 30 Misticismo principiante	Los efectos de los hechizos de misticismo son un 25% mayores (en hechizos cuantificables).
Misticismo aprendiz	Misticismo: 40 Misticismo principiante	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de misticismo. Acumulable.
Misticismo perceptivo nivel 2	Misticismo: 30 Misticismo perceptivo nivel 1	Las tiradas totales de misticismo relacionadas con percibir enemigos en sigilo o similar son un 20% mayores.
Misticismo hábil	Misticismo: 60 Misticismo aprendiz	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de misticismo. Acumulable.
Misticismo experto	Misticismo: 75 Misticismo hábil	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de misticismo. Acumulable.
Misticismo de combate nivel 2	Misticismo: 85 Misticismo de combate nivel 2	Los efectos de los hechizos de misticismo son un 25% mayores (en hechizos cuantificables).
Misticismo perceptivo nivel 3	Misticismo: 90 Misticismo perceptivo nivel 2	Las tiradas totales de misticismo relacionadas con percibir enemigos en sigilo o similar son un 20% mayores.
Misticismo maestro	Misticismo: 95 Misticismo experto	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de misticismo. Acumulable.
Misticismo épico	Misticismo: 100 Misticismo maestro	Cuesta un 10 % menos lanzar hechizos de misticismo. Acumulable.



Bastón mágico

Aviso: No se pueden aplicar habilidades de aguante o físicas a los ataques con bastones mágicos. Si el bastón se usase como arma física se aplicarían las habilidades de una mano o dos manos dependiendo del tipo de bastón y siempre a discreción del Gm

Nombre	Requisitos	Efecto
Maestro en bastones nivel 1	Bastón mágico: 20	Los efectos de los bastones mágicos aumentan un 25% (siempre que sean efectos cuantificables como daño, invocaciones o similar).
Maestro en bastones nivel 2	Bastón mágico: 40 Maestro en bastones nivel 1	Los efectos de los bastones mágicos aumentan un 25% (siempre que sean efectos cuantificables como daño, invocaciones o similar).
Ataque de poder con bastón mágico	Bastón mágico: 50 Maestro en bastones nivel 2	Gastando 80 puntos de magia provocarás que el siguiente ataque con el bastón mágico haga un 60% más daño.
Precisión de mago	Bastón mágico: 65 Ataque de poder con bastón mágico	Gastando 100 de magia al apuntar a una parte del cuerpo con un bastón mágico reduce un 50 % la dificultad.
Asesino con bastón mágico	Bastón mágico: 70 Precisión de mago	Los ataques que provoquen daño con bastones mágicos aumentan la posibilidad de crítico. A efectos de juego: ahora en vez de tener que sacar 90 o más para crítico necesitas 75.
Barrera con bastón	Bastón mágico: 75 Maestro en bastones nivel 2	Creas una barrera mágica con el bastón que te permite bloquear ataques mágicos o físicos. A efectos de juego: funciona como cualquier otro tipo de bloqueo, pero realizando una tirada de bastón mágico, si el bloqueo fracasara la absorción se aplicaría como normalmente, los penalizadores de bloqueo se aplican como en cualquier bloqueo o esquiva.
Contraataque	Bastón mágico: 85 Barrera con bastón	Después de bloquear un ataque con el bastón mágico puedes gastar 30 puntos de magia y realizar un ataque al enemigo.
Barrera con bastón avanzada	Bastón mágico: 90 Barrera con bastón	Gastando 90 puntos de magia aumentas 20 puntos en la tirada de bastón mágico para la barrera con bastón. Es instantáneo y se considera una habilidad refleja, únicamente puede utilizarse 3 veces por escena.
Ataque extra con bastón mágico	Bastón mágico: 95 Precisión de mago	Puedes realizar un ataque extra con armas a distancia.
Perforación mágica	Bastón mágico: 100 Ataque extra con bastón mágico	Los ataques con bastones mágicos ignoran un 30% de la armadura.
Precisión asesina	Bastón mágico: 100 Perforación mágica	Los efectos secundarios del fuego, hielo y descarga provocados con bastones mágicos son un 100% mayores.

Armadura ligera

Aviso: Para poder aplicar o utilizar las habilidades de armadura ligera necesitas tener equipado el equipo completo

Nombre	Requisitos	Efecto
Defensa arcana nivel 1	Armadura ligera: 20	El daño mágico recibido se reduce en un 5%. Acumulable.
Prodigio nivel 1	Armadura ligera: 30 Defensa arcana nivel 1	El crítico usando magia aumenta, en vez de tener que sacar 90 o más, debes sacar 85.
Concentración nivel 1	Armadura ligera: 40 Defensa arcana nivel 1	Cuesta un 5% menos lanzar hechizos de cualquier escuela. Acumulable.
Defensa arcana nivel 2	Armadura ligera: 50 Defensa arcana nivel 1	El daño mágico recibido se reduce en un 5%. Acumulable.
Prodigio nivel 2	Armadura ligera: 60 Prodigio nivel 1	El crítico usando magia aumenta. Necesitas sacar 80. Se sustituye el efecto.
Concentración nivel 2	Armadura ligera: 75 Concentración nivel 1	Cuesta un 5 % menos lanzar hechizos de cualquier escuela. Acumulable.
Defensa arcana nivel 3	Armadura ligera: 90 Defensa arcana nivel 2	El daño mágico recibido se reduce en un 5%. Acumulable.
Prodigio nivel 3	Armadura ligera: 100 Prodigio nivel 2	El crítico usando magia aumenta. Necesitas sacar 75. Se sustituye el efecto.
Defensa arcana nivel 4	Armadura ligera: 120 Concentración nivel 3	El daño mágico recibido se reduce en un 5%. Acumulable.



Tasación mágica

Nombre	Requisitos	Efecto
Detectar magia nivel 1	Tasación mágica: 20	Las tiradas totales de tasación mágica para detectar cualquier hechizo u objeto mágico son un 10% mayores. Acumulable.
Detección mágica nivel 1	Tasación mágica: 40	En un radio de inteligencia o voluntad x 2 en metros a la redonda puedes detectar cualquier objeto mágico o personaje realizando magia (pero no su posición exacta, por lo que tendrás que realizar la tirada de tasación mágica).
Detectar magia nivel 2	Tasación mágica: 60	Las tiradas totales de tasación mágica para detectar cualquier hechizo u objeto mágico son un 10% mayores. Acumulable.
Ojos de tasador	Tasación mágica: 70 Detectar magia nivel 2	Puedes detectar cualquier encantamiento en cualquier arma u objeto, también puedes aprender el encantamiento sin romper el objeto para desencantarlo y sin necesitar una mesa de encantamientos.
Detectar magia nivel 3	Tasación mágica: 80 Detectar magia nivel 2	Las tiradas totales de tasación mágica para detectar cualquier hechizo u objeto mágico son un 20% mayores. Acumulable.
Detección mágica nivel 2	Tasación mágica: 100 Detección mágica nivel 1	En un radio de inteligencia o voluntad x 4 en metros a la redonda puedes detectar cualquier objeto mágico o personaje realizando magia (pero no su posición exacta, por lo que tendrás que realizar la tirada de tasación mágica y se sustituye a la anterior).



Encantamiento

¡Aviso! Desencantar un objeto provoca su destrucción.

Datos encantamiento: El encantamiento es el arte de poder encantar objetos y desencantarlos para aprender sus propiedades mágicas. Cuando has aprendido esas propiedades mágicas puedes encantar un objeto con el encantamiento aprendido. Ejemplo: si desencantas un objeto que tiene un encantamiento de fortalecer salud + 200, aprenderás el hechizo base, fortalecer salud + 100. Para encantar un arma, armadura o cualquier otra cosa, necesitarás una gema de alma llena, hay encantamientos más fuertes que otros, por eso mismo necesitarás gemas mayores para encantamientos más fuertes, hay riesgo de que el objeto a encantar se rompa en el proceso. Los bastones ya traen magia, pero no se considera encantamiento, con lo que se puede volver a encantar. El precio que cobran los encantadores por encantar un objeto o venderte un objeto encantado o pergamino es elevadísimo, los precios más bajos siempre rondan los 5000.

Aviso: El riesgo de rotura será una tirada d100 que realizará el gm antes de la acción de encantamiento.

Aviso 2: A diferencia de la herrería, los encantamientos son fijos, una vez elegido el nivel de encantamiento no se pueden mejorar, si algún jugador quisiera quitar un encantamiento de su armadura, arma u otro objeto sin romperlo deberá hacerlo con tasación mágica o encontrar un tasador con la suficiente habilidad.

Desencantar no requiere tirada alguna, solamente la mesa de encantador

El bonificador es el porcentaje que aumenta la efectividad del encantamiento

Niveles	Gema de alma necesaria	Requisitos	Bonificador	Dificultad	Riesgo de rotura
Bajo	Insignificante	Encantamiento: 60	+ 150%	70	5%
Medio	Pequeña	Encantamiento: 80	+300%	150	10%
Alto	Media	Encantamiento: 100	+600%	180	15%
Muy alto	Grande	Encantamiento: 120	+800%	220	20%
Supremo	Gran gema o gema oscura	Encantamiento: 130	+1000%	270	25%

Los encantamientos activos como los que llevan las armas o escudos tienen un tiempo de duración estimado:

(Perderán duración cada vez que se usen en un combate)

Nivel de encantamiento	Duración
Bajo	5 escenas
Medio	10 escenas
Alto	15 escenas
Muy alto	20 escenas
Supremo	25 escenas

Lista de encantamientos (Los encantamientos los vas descubriendo a medida que desencantes objetos, armas o armaduras con dicho encantamiento)

Encantamientos para armas, bastones y munición	Efecto básico
Absorber aguante	Absorbe 100 puntos de aguante
Absorber magia	Absorbe 100 puntos de magia
Absorber salud	Absorbe 100 puntos de salud
Daño al aguante	Daño extra al aguante de 100 puntos
Daño a la magia	Daño extra a la magia de 100 puntos
Daño por descarga	Daño mágico extra por descarga de 100 puntos
Daño por hielo	Daño mágico extra por hielo de 100 puntos
Daño por fuego	Daño mágico extra por fuego de 100 puntos
Daño caos	Daño aleatorio extra por descarga, hielo o fuego de 100 puntos
Pericia del cazador	2% más daño a los animales
Trampa de alma	2% de atrapar el alma del objetivo al morir en una gema de alma
Desterrar daedra	2% de devolver al daedra a oblivion

Encantamiento único para bastón mágico	Efecto básico
Aumento del daño	2% más daño con bastón mágico

Encantamientos para escudos	Efecto básico
Reforzar absorción física escudo	2% más de absorción física con escudo
Reforzar absorción mágica escudo	2% más de absorción mágica con escudo
Reforzar salud	100 puntos de salud extra
Reforzar aguante	100 puntos de aguante extra
Reforzar magia	100 puntos de magia extra

Encantamientos para armaduras	Efecto básico
Reforzar salud	100 puntos de salud extra
Reforzar aguante	100 puntos de aguante extra
Reforzar magia	100 puntos de magia extra
Reforzar absorción mágica armadura	2% más de absorción mágica en armadura
Reforzar absorción física escudo armadura	2% más de absorción física en armadura

Encantamientos para anillos y abalorios	Efecto básico
Reforzar salud	100 puntos de salud extra
Reforzar aguante	100 puntos de aguante extra
Reforzar magia	100 puntos de magia extra



Encantamiento

Nombre	Requisitos	Efecto
Encantador principiante	Encantamiento: 20	Te permite encantar y desencantar objetos.
Triturador de almas	Encantamiento: 60 Encantador principiante	Aumenta en 2 el uso de las gemas de alma.
Cazador de almas	Encantamiento: 70 Triturador de almas	Sientes almas sueltas en determinados momentos, si tienes una gema de alma vacía puedes intentar atraparla haciendo una tirada de encantamiento y superando la dificultad puesta por el Gm.
Maestro encantador	Encantamiento: 80 Cazador de almas	Puedes poner un encantamiento extra.
Potencia encantada	Encantamiento: 90 Maestro encantador	Los efectos de los encantamientos serán un 100% mayores.
Encantador épico	Encantamiento: 100 Potencia encantada	Puedes poner un encantamiento extra.
Encantamiento legendario	Encantamiento: 130 Encantador épico	Encantar ya no tiene riesgo de rotura.



Bardo arcano

Aviso: Se debe estar tocando constantemente un instrumento para que se puedan otorgar los beneficios. Si se utiliza un instrumento que ocupe una mano, se podría utilizar la otra para lanzar hechizos o usar armas, pero si se decide utilizar un instrumento que ocupe las dos manos, los efectos de las habilidades de Bardo arcano serán el doble.

Aviso 2: Dentro de un combate: Comenzar a tocar después de parar se considera una acción simple.

Dificultad al tocar: El Gm deberá decidir la dificultad a superar por las tiradas de Bardo arcano, teniendo en cuenta los contextos, problemas ambientales y mucho más. Si la dificultad no se superase, el bardo dejaría de tocar.

Recomendación: Se puede utilizar esta habilidad para medir la habilidad con la música.

Nombre	Requisitos	Efecto
Potenciación arcana nivel 1	Bardo arcano: 20	Cuando tocas algún instrumento, la melodía otorgará un 5% de salud, magia y aguante extra a todos los aliados en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Potenciación ofensiva nivel 1	Bardo arcano: 30 Potenciación arcana nivel 1	Cuando tocas algún instrumento, la melodía otorgará un 5% de bonificador al daño físico y mágico de los aliados en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Potenciación defensiva nivel 1	Bardo arcano: 40 Potenciación arcana nivel 1	Cuando tocas algún instrumento, la melodía otorgará un 5% de bonificador a la efectividad (cuantificable) de hechizos de curación o protección hacia ti o tus aliados (generalmente restauración y alteración) en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Potenciación arcana nivel 2	Bardo arcano: 50 Potenciación arcana nivel 1	Cuando tocas algún instrumento, la melodía otorgará un 5% de salud, magia y aguante extra a todos los aliados en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Potenciación ofensiva nivel 2	Bardo arcano: 60 Potenciación ofensiva nivel 1	Cuando tocas algún instrumento, la melodía otorgará un 5% de bonificador al daño físico y mágico de los aliados en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Potenciación defensiva nivel 2	Bardo arcano: 70 Potenciación defensiva nivel 1	Cuando tocas algún instrumento, la melodía otorgará un 5% de bonificador a la efectividad (cuantificable) de hechizos de curación o protección hacia ti o tus aliados (generalmente restauración y alteración) en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Potenciación arcana máxima	Bardo arcano: 80 Potenciación arcana nivel 2	Cuando tocas algún instrumento, la melodía otorgará un 10% de salud, magia y aguante extra a todos los aliados en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Potenciación ofensiva máxima	Bardo arcano: 90 Potenciación ofensiva nivel 2	Cuando tocas algún instrumento, la melodía otorgará un 10% de bonificador al daño físico y mágico de los aliados en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.

Potenciación defensiva Máxima	Bardo arcano: 100 Potenciación defensiva nivel 2	Cuando tocas algún instrumento, la melodía otorgará un 10% de bonificador a la efectividad (cuantificable) de hechizos de curación o protección hacia ti o tus aliados (generalmente restauración y alteración) en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
----------------------------------	--	---



Chamán

Aviso: Se debe estar sosteniendo constantemente un totém o artefacto ritual para que se puedan aplicar los efectos. Si se utiliza un totém o artefacto que ocupe una mano, se podría utilizar la otra para lanzar hechizos o usar armas, pero si se decide utilizar un totém o artefacto que ocupe las dos manos, los efectos de las habilidades de Chamán serán el doble.

Aviso: Si el Chamán dejase de sostener sus totéms o artefactos los efectos desaparecerían instantáneamente, volver a activar los efectos al equipar los objetos costaría una acción.

Nombre	Requisitos	Efecto
Corrupción nivel 1	Chamán: 20	Los poderes oscuros de los artefactos chamánicos afectarán reduciendo un 5% de salud, magia y aguante a todos los enemigos en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Debilidad ofensiva nivel 1	Chamán: 30 Corrupción nivel 1	Los poderes oscuros de los artefactos chamánicos afectarán reduciendo un 5% el daño físico y mágico de los enemigos en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Debilidad defensiva nivel 1	Chamán: 40 Corrupción nivel 1	Los poderes oscuros de los artefactos chamánicos afectarán reduciendo un 5% la efectividad (cuantificable) de hechizos de curación o protección lanzados por los enemigos (generalmente restauración y alteración) en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Corrupción nivel 2	Chamán: 50 Corrupción nivel 1	Los poderes oscuros de los artefactos chamánicos afectarán reduciendo un 5% de salud, magia y aguante a todos los enemigos en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Debilidad ofensiva nivel 2	Chamán: 60 Debilidad ofensiva nivel 1	Los poderes oscuros de los artefactos chamánicos afectarán reduciendo un 5% el daño físico y mágico de los enemigos en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Debilidad defensiva nivel 2	Chamán: 70 Debilidad defensiva nivel 1	Los poderes oscuros de los artefactos chamánicos afectarán reduciendo un 5% la efectividad (cuantificable) de hechizos de curación o protección lanzados por los enemigos (generalmente restauración y alteración) en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Corrupción máxima	Chamán: 80 Corrupción nivel 2	Los poderes oscuros de los artefactos chamánicos afectarán reduciendo un 10% de salud, magia y aguante a todos los enemigos en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Debilidad ofensiva máxima	Chamán: 90 Debilidad ofensiva nivel 2	Los poderes oscuros de los artefactos chamánicos afectarán reduciendo un 10% el daño físico y mágico de los enemigos en un radio de 50 metros a la redonda. Acumulable.
Debilidad defensiva Máxima	Chamán: 100 Debilidad defensiva nivel 2	Los poderes oscuros de los artefactos chamánicos afectarán reduciendo un 10% la efectividad (cuantificable) de hechizos de curación o protección lanzados por los enemigos (generalmente restauración y alteración en un radio de 50 metros a la redonda). Acumulable.

Habilidades de Ladrón

Armadura media

Aviso: Para poder aplicar o utilizar las habilidades de armadura media necesitas tener equipado el equipo completo

Aviso 2: Primero se realiza una tirada de probabilidad (D100) para evadir, si fracasara, realiza las tiradas normalmente

Nombre	Requisitos	Efecto
Defensor ágil	Armadura media: 20	Absorbes un 20% más daño físico en cada parte de la armadura. Acumulable.
A medida	Armadura media: 40 Defensor ágil	Absorbes un 20% más daño físico en cada parte de la armadura. Acumulable.
Caminante de los vientos nivel 1	Armadura media: 60 A medida	Las técnicas de aguante cuestan un 20% menos.
Experto en el asesinato nivel 1	Armadura media: 70 Caminante de los vientos	El daño crítico en sigilo es un 25% mayor.
Movimiento diestro nivel 1	Armadura media: 80 A medida	Posibilidad del 10% de evadir un ataque físico o mágico automáticamente (esto no se aplica a los ataques mentales, ilusores o similares, es acumulable).
Experto en el asesinato nivel 2	Armadura media: 85 Experto en el asesinato nivel 1	El daño crítico en sigilo es un 25% mayor.
Caminante de los vientos nivel 2	Armadura media: 90 Caminante de los vientos nivel 1	Las técnicas de aguante cuestan un 20% menos.
Movimiento diestro nivel 2	Armadura media: 95 Movimiento diestro nivel 1	Posibilidad del 10% de evadir un ataque físico o mágico automáticamente (esto no se aplica a los ataques mentales, ilusores o similares, es acumulable).
Experto en el asesinato nivel 3	Armadura media: 100 Experto en el asesinato nivel 2	El daño crítico en sigilo es un 25% mayor.
Movimiento diestro final	Armadura media: 120 Movimiento diestro nivel 2	Posibilidad del 10% de evadir un ataque físico o mágico automáticamente (esto no se aplica a los ataques mentales, ilusores o similares, es acumulable).



Robo

Nombre	Requisitos	Efecto
Dedos largos	Robo: 20	Tus tiradas totales de robo son un 20% mayores (se acumula a todas las demás).
Ladrón	Robo: 30 Dedos largos	Tus tiradas totales de robo son a personajes dormidos son un 50% mayores.
Envenenado	Robo: 40 Ladrón	Rápidamente puedes poner un veneno en los bolsillos del objetivo que le dañará la salud por turno. Necesitas tener el veneno.
Cortar bolsa nivel 1	Robo: 50 Ladrón	Tus tiradas totales de robo son un 20% mayores al robar oro. Acumulable .
Maestro de las llaves nivel 1	Robo: 60 Ladrón	Tus tiradas totales de robo son un 20% mayores al robar llaves. Acumulable .
Cortar bolsa nivel 2	Robo: 70 Cortar bolsa nivel 1	Tus tiradas totales de robo son un 20% mayores al robar oro. Acumulable .
Maestro de las llaves nivel 2	Robo: 75 Maestro de las llaves nivel 1	Tus tiradas totales de robo son un 20% mayores al robar llaves. Acumulable .
Cortar bolsa nivel 3	Robo: 80 Cortar bolsa nivel 2	Tus tiradas totales de robo son un 20% mayores al robar oro. Acumulable .
Dirección errónea	Robo: 90 Cortar bolsa nivel 3	Tus tiradas totales de robo son un 20% mayores al robar armas. Acumulable .
Toque perfecto	Robo: 100 Dirección errónea	Tus tiradas totales de robo son un 20% mayores. Acumulable .



Sigilo

Nombre	Requisitos	Efecto
Sigilo nivel 1	Sigilo: 20	Tus tiradas totales de sigilo son un 5% mayores.
Sigilo nivel 2	Sigilo: 40 Sigilo nivel 1	Tus tiradas totales de sigilo son un 5% mayores.
Puñalada por la espalda	Sigilo: 50 Sigilo nivel 2	Cualquier ataque en sigilo aumenta el daño un 25%. Acumulable.
Puntería mortífera	Sigilo: 60 Sigilo nivel 2	Los ataques de arquería o armas arojadas en sigilo aumentan el daño un 50%. Acumulable.
Hoja del asesino	Sigilo: 70 Sigilo nivel 2	Los ataques con dagas en sigilo aumentan el daño un 50%. Acumulable.
Sigilo nivel 3	Sigilo: 80 Sigilo nivel 2	Tus tiradas totales de sigilo son un 5% mayores.
Monje asesino	Sigilo: 90 Sigilo nivel 3	Los ataques desarmados en sigilo aumentan el daño un 50%. Acumulable.
Guerrero sombrío	Sigilo: 100 Sigilo nivel 3	Tus tiradas totales de sigilo son un 20% mayores. Acumulable.
Segunda oportunidad	Sigilo: 120 Guerrero sombrío	Una vez por escena puedes repetir una tirada de sigilo fallida.



Esquivar

Nombre	Requisitos	Efecto
Impulso	Esquivar: 20	Gastando 90 puntos de aguante aumentas 20 puntos en esquivar. Es instantáneo y se considera una habilidad refleja, únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.
Evasión	Esquivar: 40 Impulso	Gastando 40 puntos de aguante justo en el momento de la esquivar, si sale exitosa puedes saltar del lugar a una distancia máxima de 15 metros desapareciendo de la zona. Los enemigos tendrán que hacer una tirada de percepción contra sigilo para detectar al lanzador de la técnica.
Técnica de contraataque	Esquivar: 65 Impulso	Después de esquivar un ataque puedes gastar 30 puntos de aguante y realizar un ataque al enemigo.
Contraataque avanzado	Esquivar: 80 Técnica de contraataque	Pues contraatacar un contraataque enemigo, pero solo una vez por turno.
Evasión fantasmal	Esquivar: 85 Contraataque avanzado	Cada vez que recibes un ataque físico o mágico puedes gastar 200 puntos de aguante para recibir un bonificador en esquivar de 100. Se considera una acción refleja e instantánea que puede utilizarse 1 vez por escena.
Gran Impulso	Esquivar: 100 Evasión fantasmal	Gastando 300 puntos de aguante aumentas 150 puntos en esquivar. Es instantáneo y se considera una habilidad refleja, únicamente puede utilizarse 1 vez por escena.



Abrir cerraduras

Datos abrir cerraduras: Para abrir cerraduras necesitas tener ganzúas, cada tipo de cerradura tendrá una dificultad distinta.

Cada vez que falles romperás una ganzúa.

Tipo de cerradura	Dificultad
Muy fácil	50
Fácil	90
Media	120
Difícil	170
Muy difícil	200
Imposible	250

Nombre	Requisitos	Efecto
Cerraduras muy fáciles	Abrir cerraduras: 20	Reduces en 5 la dificultad de cerraduras muy fáciles.
Cerraduras fáciles	Abrir cerraduras: 40 Cerraduras muy fáciles	Reduces en 10 la dificultad de cerraduras fáciles.
Manos rápidas	Abrir cerraduras: 50 Cerraduras fáciles	No te detectan cuando abres cerraduras.
Cerraduras medias	Abrir cerraduras: 60 Manos rápidas	Reduces en 20 la dificultad de cerraduras medias.
Toque Dorado	Abrir cerraduras: 70 Manos rápidas	Encuentras el doble de oro cuando robas o buscas.
Buscador de tesoros	Abrir cerraduras: 80 Toque Dorado	Doble de posibilidades para encontrar objetos raros.
Cerraduras difíciles	Abrir cerraduras: 85 Cerraduras medias	Reduces en 40 la dificultad de cerraduras difíciles.
Cerraduras muy difíciles	Abrir cerraduras: 95 Cerraduras medias	Reduces en 40 la dificultad de cerraduras difíciles.
Cerraduras imposibles	Abrir cerraduras: 110 Cerraduras difíciles	Reduces en 100 la dificultad de cerraduras imposibles.
Irrompible	Abrir cerraduras: 120 Cerraduras imposibles	Las ganzúas nunca se rompen.



Elocuencia

Aviso: Aunque las habilidades son importantes, rolear correctamente es fundamental para que la elocuencia funcione.

Nombre	Requisitos	Efecto
Regateo	Elocuencia: 20	Los precios en las tiendas bajan hasta un 50% (tienes que rolear el regateo).
Soborno	Elocuencia: 35 Regateo	Puedes sobornar a los guardias para que ignores tus crímenes (tienes que rolearlo).
Atracción	Elocuencia: 50 Soborno	Tus tiradas totales de elocuencia para persuadir a personajes del sexo opuesto son un 10% mayores (tienes que rolearlo).
Persuasión	Elocuencia: 65 Atracción	Tus tiradas totales de elocuencia son un 10% mayores (para persuadir).
Mercader	Elocuencia: 70 Persuasión	Puedes vender cualquier tipo de objeto a cualquier mercader, aunque ese mercader no se dedique a ese tipo de objetos (tienes que rolearlo).
Intimidación	Elocuencia: 75 Mercader	Tus tiradas totales de elocuencia son un 10% mayores (para intimidar).
Inversor	Elocuencia: 85 Mercader	Puedes invertir en negocios y ganar dinero con ello (tienes que rolearlo).
Maestro elocuente	Elocuencia: 95 Persuasión Indimidación	Tus tiradas totales de elocuencia son un 20% mayores (para intimidar o persuadir).
Perista	Elocuencia: 100 Inversor	Aparecerá alguien que te invitará a un misterioso mercado negro.



Alquimia

Datos alquimia: Puede que al crear pociones falles y no salga nada.

Aviso: El porcentaje de fallos será una tirada d100 que realizará el Gm antes de la acción de alquimia.

Nivel de poción o veneno	Dificultad para crear	Porcentaje de fallos
Leve	60	0%
Medio	90	5%
Eficaz	120	10%
Muy Eficaz	170	15%
Épica	200	20%
Imposible	250	25%

Nombre	Requisitos	Efecto
Experimentador	Alquimia: 50	El efecto de tus pociones son un 50% mayores. Acumulable.
Envenenador	Alquimia: 70 Experimentador	El efecto de los venenos que crees son un 50% mayores. Acumulable.
Gran Experimentador	Alquimia: 90 Experimentador	El efecto de tus pociones son un 50% mayores. Acumulable.
Veneno concentrado	Alquimia: 120 Envenenador	El efecto de los venenos que crees son un 50% mayores. Acumulable.
Alquimia legendaria	Alquimia: 130 Veneno concentrado Gran Experimentador	Crear pociones o venenos ya no tiene porcentaje de fallos. Acumulable.



Pociones y Venenos

Aviso: Los números enteros en las pociones o venenos indican la cantidad de salud, magia o aguante recuperada o pérdida. Los números enteros en las pociones de aumento de habilidad indican la cantidad de puntos que aumenta dicha habilidad. Los porcentajes en las pociones de hemorragia, veneno o enfermedad, indican las posibilidades de curarse, en el caso de las pociones potenciadoras de daño provocado o reductoras de daño recibido, indican el porcentaje de aumento del mismo.

Dato importante: Por cada ingrediente extra añadido a la poción o veneno (Siempre que cumpla su nivel, leve con leve...) Aumentará un 5% la eficacia de la poción o veneno.

Cada poción o veneno tienen un efecto instantáneo y un solo uso.

Tipo de poción o veneno	Leve	Medio	Eficaz	Muy Eficaz	Épica	Imposible
Restablecer salud	100	200	300	450	600	800
Restablecer magia	100	200	300	450	600	800
Restablecer aguante	100	200	300	450	600	800
Curar hemorragia	30%	50%	70%	80%	90%	100%
Curar veneno	30%	50%	70%	80%	90%	100%
Curar enfermedad	30%	50%	70%	80%	90%	100%
Veneno dañar salud	100	200	300	450	600	800
Veneno dañar magia	100	200	300	450	600	800
Veneno dañar aguante	100	200	300	450	600	800
Potenciar daño físico	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Potenciar daño mágico	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Reducción de daño físico	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Reducción de daño mágico (Escarcha)	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Reducción de daño mágico (Fuego)	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Reducción de daño mágico (Descarga)	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Aumento de habilidad	5	10	15	20	25	30
Poción inventada (Hablar con el Gm)	¿?	¿?	¿?	¿?	¿?	¿?

Ingredientes para hacer pociones y venenos: Para crear pociones es necesario combinar dos tipos de ingredientes de un mismo nivel. Ejemplo: Si usas ingredientes leves, saldrá una poción o veneno leve, debes decidir primero si vas a hacer una poción o un veneno y luego el tipo de poción o veneno. (Dificultad para crear y más datos en la página anterior).

Un ingrediente leve -Para preparar una poción o veneno leve se necesitan dos ingredientes leves

Un ingrediente medio -Para preparar una poción o veneno medio se necesitan dos ingredientes medios

Un ingrediente eficaz -Para preparar una poción o veneno eficaz se necesitan dos ingredientes eficaces

Un ingrediente muy eficaz -Para preparar una poción o veneno muy eficaz se necesitan dos ingredientes eficaces

Un ingrediente épico -Para preparar una poción o veneno épico se necesitan dos ingredientes épicos

Un ingrediente imposible -Para preparar una poción o veneno imposible se necesitan dos ingredientes imposibles

Percepción

Nombre	Requisitos	Efecto
Sentidos agudos nivel 1	Percepción: 20	Las tiradas totales de percepción serán un 5 % mayores. Acumulable.
Sentidos agudos nivel 2	Percepción: 50 Sentidos agudos nivel 1	Las tiradas totales de percepción serán un 5 % mayores. Acumulable.
Sentidos agudos nivel 3	Percepción: 70 Sentidos agudos nivel 2	Las tiradas totales de percepción serán un 10 % mayores. Acumulable.
Olfato canino	Percepción: 80 Sentidos agudos nivel 3	Realizando una tirada de percepción contra sigilo puedes intentar detectar personajes ocultos en 40 metros a la redonda.
Sentido del peligro	Percepción: 90 Sentidos agudos nivel 3	Tus sentidos altamente desarrollados te avisarán cuando tengas algún peligro cercano (hasta 20 metros a la redonda), no sabrás su ubicación exacta, pero tendrás la oportunidad de realizar una tirada de percepción aumentando tu tirada total un 5%.
Sentidos agudos nivel 4	Percepción: 100 Sentidos agudos nivel 3	Las tiradas totales de percepción serán un 10 % mayores. Acumulable.



Medicina

Aviso: Para realizar una cura necesitarás utensilios a discreción del Gm. Se realizará una tirada de medicina a una dificultad según la lesión. La gravedad de las lesiones, hemorragias, roturas o similar las decide el gm, para curar una enfermedad se necesitan herramientas, utensilios y cuidados a discreción del Gm.

Algunas enfermedades pueden no tener una curación por medicina a discreción del Gm.

Tipo de lesión		Dificultad
Lesión, hemorragia o rotura – Muy fácil.		60
Lesión, hemorragia o rotura – Fácil		90
Lesión, hemorragia o rotura – Media		120
Lesión, hemorragia o rotura – Difícil		170
Lesión, hemorragia o rotura – Muy difícil		200
Lesión, hemorragia o rotura – Imposible		250
Curar enfermedad		De 80 a 300 a discreción del Gm
Nombre	Requisitos	Efecto
Médico nivel 1	Medicina: 30	Tus tiradas de medicina son un 10% mayores.
Detectar enfermedades	Medicina: 50 Médico nivel 1	Con una tirada de medicina a una dificultad a discreción del Gm se pueden detectar enfermedades en cualquier ser orgánico.
Detectar enfermedades (entorno)	Medicina: 70 Detectar enfermedades	Con una tirada de medicina a una dificultad a discreción del Gm se pueden detectar enfermedades en tu entorno hasta un máximo de 30 metros a la redonda.
Médico nivel 2	Medicina: 85 Médico nivel 1	Tus tiradas de medicina son un 10% mayores.
Extracción de enfermedad	Medicina: 90 Detectar enfermedades	Al tratar a un enfermo con las herramientas o utensilios adecuados se puede extraer parte de la infección y conservarla en algún tipo de recipiente a discreción del Gm, Con esa infección se puede intentar crear una medicina para la enfermedad o incluso potenciar la misma de forma limitada. Las tiradas para extraer la enfermedad, crear medicina y todo lo demás tendrán una dificultad a discreción del Gm.
Médico nivel 3	Medicina: 95 Médico nivel 2	Tus tiradas de medicina son un 10% mayores.
Anatomía avanzada	Medicina: 100 Médico nivel 3	Apuntar a una parte del cuerpo con cualquier habilidad reduce un 25% la dificultad.
Médico sombrío	Medicina: 200 Extracción de enfermedad	Puedes mezclar enfermedades creando algunas nuevas o sobrepotenciar otras que tengas guardadas en algún recipiente o similar, dificultad a discreción del Gm. Comentarás con el Gm lo que gustaría crear, describiendo efectos y todo lo necesario, el Gm deberá decidir las limitaciones.

Trampería

Datos trampería: Para poder crear trampas necesitas los materiales necesarios y el nivel de habilidad requerido. **Los materiales necesarios serán a discreción del Gm.** Según la dificultad para crear trampas aumenta el riesgo de rotura de las mismas, se realizará una tirada normal + trampería

Aviso: El riesgo de rotura será una tirada d100 que realizará el gm antes de la creación de trampería.

Aviso 2: Cuando las trampas se activen, su tirada de ataque será el resultado de la tirada de trampería que tuvo el creador de la misma, aunque el creador no se encuentre en la misma ubicación de la trampa.

Aviso 3: Si la trampería es crítica, el daño y estadísticas de la trampa serán el doble.

Aviso 4: Las trampas tienen un nivel básico de camuflaje (sigilo) igual a la tirada de trampería que tuvo el creador de la misma, ese nivel debe ser superado por la víctima para poder detectarla, **si no detecta la trampa el daño será x 2.** Si el camuflaje fracasara la tirada de ataque de la trampa se resolvería con normalidad.

Aviso 5: La forma de la trampa puede cambiar el daño de la misma, la utilidad o incluso no hacer daño (como una red), todo ello debe ser hablado con el Gm, la imaginación es la clave, aunque **el Gm deberá poner limitaciones.**

Duración al crear: Dependiendo de la complejidad de la trampa la duración para crear la misma puede variar de una hora hasta varios días a discreción del Gm

Calidad de la trampa	Requisitos	Daño de la trampa	Dificultad	Materiales (Lingotes/otros) orientativos	Riesgo de rotura
Buena	Trampería: 35	100	60	Madera, hierro u otro similar a discreción del Gm	5%
Excelente	Trampería: 80	400	90	Acero, élfico, plata u otro similar a discreción del Gm	10%
Leyenda	Trampería: 120	800	120	Cristal, nórdica, orco u otro similar a discreción del Gm	15%
Épica	Trampería: 180	1500	170	Ébano, daédrico, dragón u otro similar a discreción del Gm	20%

Nombre	Requisitos	Efecto
Trampero nivel 1	Trampería: 50	El daño de tus trampas es un 30% mayor.
Trampero nivel 2	Trampería: 70 Trampero nivel 1	El daño de tus trampas es un 30% mayor.
Trampero nivel 3	Trampería: 100 Trampero nivel 2	Disminuye un 30% las tiradas de percepción o similar que intenten detectar tus trampas.
Gran trampero	Trampería: 120 Trampero nivel 3	Crear trampas ya no tiene riesgo de rotura.

Cocina

Datos cocina: puede que al cocinar falles y no salga nada.

Aviso: El porcentaje de fallos será una tirada d100 que realizará el Gm antes de la acción de cocina.

Nivel del plato	Dificultad para crear	Porcentaje de fallos
Leve	60	0%
Medio	90	5%
Eficaz	120	10%
Muy Eficaz	170	15%
Épica	200	20%
Imposible	250	25%

Nombre	Requisitos	Efecto
Cocinero novato	Cocina: 50	Los beneficios de tus platos son un 15% mayores. Acumulable.
Cocinero	Cocina: 70 Cocinero novato	Los beneficios de tus platos son un 15% mayores. Acumulable.
Gran cocinero	Cocina: 90 Cocinero	Los beneficios de tus platos son un 15% mayores. Acumulable.
Chef épico	Cocina: 120 Gran cocinero	Los beneficios de tus platos son un 20% mayores. Acumulable.
Chef legendario	Cocina: 130 Chef épico	Los beneficios de tus platos son un 25% mayores. Acumulable.



Tipos de platos

Aviso: El porcentaje indica lo que aumenta la salud, magia o aguante, al igual que el bonificador al daño físico o mágico que provoques con cualquier escuela mágica. En el caso de la curación realizada aumentará el porcentaje indicado y lo mismo con la curación recibida.

Duración del efecto que proporcionan los platos: 24 horas.

Aviso importante: Solamente se puede tener activo un efecto que potencie una misma estadística o habilidad a la vez, para sustituir el efecto habrá que esperar 24 horas para que se termine el efecto del plato anterior.

Tipo de plato	Leve	Medio	Eficaz	Muy Eficaz	Épica	Imposible
Potenciar salud	5%	10%	20%	30%	40%	50%
Potenciar magia	5%	10%	20%	30%	40%	50%
Potenciar aguante	5%	10%	20%	30%	40%	50%
Potenciar daño físico	5%	10%	20%	30%	40%	50%
Potenciar daño mágico	5%	10%	20%	30%	40%	50%
Potenciar curación realizada	5%	10%	20%	30%	40%	50%
Potenciar curación recibida	5%	10%	20%	30%	40%	50%

Ingredientes para hacer platos: Usando estos ingredientes saldrán platos según el tipo: **Si usas ingredientes leves, saldrá un plato leve.** Dificultad para crear y más datos en la página anterior.

Un ingrediente de cocina leve -Para cocinar un plato leve se necesitan dos ingredientes leves

Un ingrediente de cocina medio -Para cocinar un plato medio se necesitan dos ingredientes medios

Un ingrediente de cocina eficaz -Para cocinar un plato eficaz se necesitan dos ingredientes eficaces

Un ingrediente de cocina muy eficaz -Para cocinar un plato eficaz se necesitan dos ingredientes muy eficaces

Un ingrediente de cocina épico -Para cocinar un plato épico se necesitan dos ingredientes épicos

Un ingrediente de cocina imposible -Para cocinar un plato imposible se necesitan dos ingredientes imposibles



Fortuna

Nombre	Requisitos	Efecto
Afortunado nivel 1	Fortuna: 20 Suerte: 5	Cuando se busque o robe se obtendrá un 25% más oro. Acumulable.
Antojo divino	Fortuna: 30 Afortunado nivel 1 Suerte: 9	Si una tirada de cualquier tipo de habilidad es fallada o no superada, se podrá tirar un dado con dos posibles resultados: 1-Resultado par: Se podrá repetir la tirada. 2-Resultado impar: No se podrá repetir la tirada. Aviso: Esta habilidad solamente podrá utilizarse una vez por escena y aunque la tirada no sea beneficiosa, no podrá repetirse.
Afortunado nivel 2	Fortuna: 40 Afortunado nivel 1 Suerte: 12	Cuando se busque o robe se obtendrá un 25% más oro. Acumulable.
Toque de oro	Fortuna: 50 Afortunado nivel 2 Suerte: 16	Cada vez que se registre o busque en cualquier lugar, hay un 1% de posibilidades de encontrar algún artefacto legendario a discreción del Gm. Aviso: Este efecto solamente puede ocurrir una vez al día. Aviso 2: Se podrán encontrar hasta un máximo de 4 artefactos legendarios con esta habilidad, a partir de ahí la habilidad dejará de tener efecto.
Afortunado nivel 3	Fortuna: 60 Afortunado nivel 2 Suerte: 18	Cuando se busque o robe se obtendrá un 50% más oro. Acumulable.
Protección de Nocturnal	Fortuna: 70 Afortunado nivel 3 Suerte: 20	La proeza para salvarte la vida que únicamente puede utilizarse una vez por partida, ahora se podrá utilizar una vez más.
Fortuna inesperada	Fortuna: 80 Afortunado nivel 3 Suerte: 20	Cada vez que se registre o busque en cualquier lugar, hay un 10% de posibilidades de encontrar equipo (armas, armaduras...) de cualquier nivel, incluso superando los niveles de aparición a discreción del Gm. Aviso: Este efecto solamente puede ocurrir una vez al día.
Segundo antojo divino	Fortuna: 90 Antojo divino Suerte: 20	Si una tirada de cualquier tipo de habilidad es fallada o no superada, se podrá tirar un dado con dos posibles resultados: 1-Resultado par: Se podrá repetir la tirada. 2-Resultado impar: No se podrá repetir la tirada. Aviso: Esta habilidad solamente podrá utilizarse una vez por escena y aunque la tirada no sea beneficiosa, no podrá repetirse. Aviso 2: Esta habilidad puede utilizar aún habiendo sido utilizada la habilidad de “antojo divino”.

Intervención de Nocturnal	Fortuna: 100 Todas las habilidades de "Fortuna" Suerte: 20	Cuando te encuentres en un estado crítico hay un 10% de posibilidades de que Nocturnal intervenga para salvarte. Aviso: Esta habilidad solamente podrá utilizarse una vez al día.
---------------------------	--	---



Técnicas iniciales

Aviso: todos los jugadores pueden utilizar estas técnicas desde inicio

Nombre	Coste aguante	Duración y tipo de técnica	Descripción
Ataque de poder	80	Instantánea Simple	El siguiente ataque físico provoca un 60% más daño. Incluidas las armas a distancia y arquería.
Doble ataque	60	Instantánea Simple	Puedes realizar un ataque con las dos armas o con dos puños/garras/patadas a la vez. A efecto de juego: consume una acción y se considera un único ataque, si la acción es exitosa se aplicará la suma del daño de las dos armas o el daño desarmado. El crítico se aplica a la suma total del daño.
Doble disparo	60	Instantánea Simple	Puedes realizar un doble ataque con arco, ballesta o arma a distancia. A efecto de juego: consume una acción y se considera un único ataque, si la acción es exitosa se aplicará la suma del daño de dos ataques con arco o ballesta. El crítico se aplica a la suma total del daño.
Barrido con arma a dos manos	60	Instantánea Simple	Puedes atacar a varios enemigos a la vez, siempre y cuando estén a no más de 2 m del personaje, también deben encontrarse a una distancia máxima de 2 m entre ellos. A efecto de juego: consume una acción y se considera un único ataque, pero todos los enemigos que se vean afectados deberán realizar una tirada de esquiva o bloqueo, los enemigos que fracasen la tirada recibirán el daño del ataque.
Superación de límites	400	Instantánea Simple	El siguiente ataque exitoso es crítico directo (si el ataque ya de por sí fuese crítico, se le aplicaría un x 2 a ese crítico, no se puede utilizar más de dos veces por escena).
Precisión mortal	600	Instantánea Simple	Apuntar a una parte del cuerpo reduce un 50% la dificultad (no se puede utilizar más de dos veces por escena).
Ataque extra con armas a una mano o desarmado	30	Instantánea Simple	Puedes realizar un ataque extra con armas a una mano o desarmado (máximo de 2 ataques extra por turno).

Ataque extra con armas a dos manos	60	Instantánea Simple	Puedes realizar un ataque extra con armas a dos manos (máximo de 2 ataques extra por turno).
Ataque extra con arcos o ballestas	40	Instantánea Simple	Puedes realizar un ataque extra con arcos o ballestas (máximo de 2 ataques extra por turno).
Ataque extra con magia	40	Instantánea Simple	Puedes realizar un ataque extra usando magia (máximo de 2 ataques extra por turno).
Esquiva forzada	20	Instantánea Refleja	Anulas temporalmente un penalizador de - 5 al esquivar.
Bloqueo forzado	20	Instantánea Refleja	Anulas temporalmente un penalizador de - 5 al bloquear.
Manto de hierro	200	Instantánea Refleja	El siguiente ataque físico recibido provocará un 50% menos daño (no se puede utilizar más de dos veces por escena).
Resistencia inhumana	200	Instantánea Refleja	El ataque físico recibido no provocará hemorragia o aturdimiento.
Percepción de guardián	70	Instantánea Refleja	La tirada de percepción es un 20% mayor para detectar a enemigos en sigilo (no se puede utilizar más de dos veces por escena).
Premonición	500	Instantánea Refleja	Tienes una visión del siguiente ataque que recibirás. Recibes un 50% de bonificador a la tirada de esquiva o bloqueo para el ataque prevenido (no se puede utilizar más de dos veces por escena).



Técnicas “A una mano”

Aviso: Todas las técnicas aquí mostradas pueden aprenderse mediante un instructor o algún conocedor de la técnica, la enseñanza entre jugadores requiere un nivel mínimo de 120 en la habilidad para poder instruir en esa técnica.

Aviso: Todas las técnicas aquí mostradas **son acumulables con las técnicas de “A una mano”**.

Nombre	Coste aguante	Duración y tipo de técnica	Requisitos	Descripción
Experto con armas a una mano	Nada	Siempre	“Hombre de armas nivel 1” (habilidad a una mano)	La complejidad de las armas a una mano se reduce a la mitad.
Dominio del duelista	Nada	Siempre	“Hombre de armas nivel 2” (habilidad a una mano)	Los ataques con armas a una mano provocan un 20% más daño.
Salvajismo avanzado	Nada	Siempre	“Salvajismo” (habilidad a una mano)	Llevando doble arma tus ataques críticos hacen un 50% más daño con armas a una mano.
Maestro con hachas	Nada	Siempre	“Arrasar” (habilidad a una mano)	Los ataques con hachas provocan un 30% más daño.
Maestro del filo	Nada	Siempre	“Cuchilla” (habilidad a una mano)	Los ataques críticos con espadas y dagas provocan un 50% más daño.
Perforación avanzada	Nada	Siempre	“Perforación” (habilidad a una mano)	Los ataques con lanzas aumentan el daño de las hemorragias en un 30%.
Rompe guardia	Nada	Siempre	“Quebrantahuesos” (habilidad a una mano)	Los ataques con mazas ignoran un 30% de la armadura.



Técnicas “A dos manos”

Aviso: Todas las técnicas aquí mostradas pueden aprenderse mediante un instructor o algún conocedor de la técnica, la enseñanza entre jugadores requiere un nivel mínimo de 120 en la habilidad para poder instruir en esa técnica.

Aviso: Todas las técnicas aquí mostradas **son acumulables con las técnicas de “A dos manos”**.

Nombre	Coste aguante	Duración y tipo de técnica	Requisitos	Descripción
Experto con armas a dos manos	Nada	Siempre	“Bárbaro nivel 1” (habilidad a dos manos)	La complejidad de las armas a dos manos se reduce a la mitad.
Dominio del campeón	Nada	Siempre	“Bárbaro nivel 2” (habilidad a dos manos)	Los ataques con armas a dos manos provocan un 20% más daño.
Brutalidad sin fin	Nada	Siempre	“Brutalidad” (habilidad a dos manos)	Llevando doble arma a dos manos provocarás un 20% más daño.
Maestro con hachas de guerra	Nada	Siempre	“Heridas profundas” (habilidad a dos manos)	Los ataques con hachas de guerra provocan un 30% más daño.
Maestro del mandoble	Nada	Siempre	“Desmembramiento” (habilidad a dos manos)	Los ataques críticos con mandobles provocan un 50% más daño.
Perforación avanzada	Nada	Siempre	“Perforación” (habilidad a dos manos)	Los ataques con lanzas aumentan el daño de las hemorragias en un 30%.
Colisión	Nada	Siempre	“Aplastador de cráneos” (habilidad a dos manos)	Los ataques con martillos de guerra ignoran un 30% de la armadura.



Técnicas “Arquería”

Aviso: Todas las técnicas aquí mostradas pueden aprenderse mediante un instructor o algún conocedor de la técnica, la enseñanza entre jugadores requiere un nivel mínimo de 120 en la habilidad para poder instruir en esa técnica.

Aviso: Todas las técnicas aquí mostradas **son acumulables con las técnicas de “Arquería”**.

Nombre	Coste aguante	Duración y tipo de técnica	Requisitos	Descripción
Experto con arquería	Nada	Siempre	“Arquero nivel 1” (habilidad arquería)	La complejidad de los arcos y ballestas se reducen a la mitad.
Dominio del cazador	Nada	Siempre	“Arquero nivel 2” (habilidad arquería)	Los ataques con arcos y ballestas provocan un 20% más daño.
Disciplina máxima	Nada	Siempre	“Disciplina del cazador” (habilidad arquería)	Puedes realizar un ataque extra llevando un arco o ballesta.
Disparo fulminante	Nada	Siempre	“Disparos críticos” (habilidad arquería)	Los ataques críticos con arcos y ballestas provocan un 50% más daño.
Maestro montaraz	Nada	Siempre	“Montaraz” (habilidad arquería)	Los ataques con arco o ballesta ignoran un 30% de la armadura.
Diana segundo nivel	Nada	Siempre	“Diana primer nivel” (habilidad arquería)	Los ataques con arco o ballesta tienen un 25% de posibilidades de paralizar al objetivo 1 turno.



Técnicas “Armas arrojadizas”

Aviso: Todas las técnicas aquí mostradas pueden aprenderse mediante un instructor o algún conocedor de la técnica, la enseñanza entre jugadores requiere un nivel mínimo de 120 en la habilidad para poder instruir en esa técnica.

Aviso: Todas las técnicas aquí mostradas **son acumulables con las técnicas de “Armas a distancia”**.

Nombre	Coste aguante	Duración y tipo de técnica	Requisitos	Descripción
Experto con armas a distancia	Nada	Siempre	“Lanzador nivel 1” (habilidad armas arrojadizas)	La complejidad de las armas a distancia se reduce a la mitad.
Dominio del asesino	Nada	Siempre	“Lanzador nivel 2” (habilidad armas arrojadizas)	Los ataques con armas a distancia provocan un 20% más daño.
Disciplina máxima	Nada	Siempre	“Lanzamiento extra” (habilidad armas arrojadizas)	Puedes realizar un ataque extra con armas a distancia.
Lanzamiento fulminante	Nada	Siempre	“Lanzamientos críticos” (habilidad armas arrojadizas)	Los ataques críticos con armas a distancia provocan un 50% más daño.
Maestro lanzador	Nada	Siempre	“Objetivo marcado” (habilidad armas arrojadizas)	Los ataques con armas a distancia ignoran un 30% de la armadura.
Lanzamiento paralizante	Nada	Siempre	“Precisión asesina” (habilidad armas arrojadizas)	Los ataques con armas a distancia tienen un 25% de posibilidades de paralizar al objetivo 1 turno.



Técnicas “Desarmado”

Aviso: Todas las técnicas aquí mostradas pueden aprenderse mediante un instructor o algún conocedor de la técnica, la enseñanza entre jugadores requiere un nivel mínimo de 120 en la habilidad para poder instruir en esa técnica.

Nombre	Coste aguante	Duración y tipo de técnica	Requisitos	Descripción
Interceptar ligero	20	Instantáneo Refleja	Estilo “Velocidad” (habilidad desarmado)	Permite desviar o bloquear un ataque realizado con un arma a una mano, sin recibir daño. La tirada se realizará con la habilidad de “Desarmado”. Se considera un bloqueo. Si fracasa el bloqueo se hará el cálculo normal de daño.
Interceptar pesado	30	Instantáneo Refleja	Estilo “Velocidad” (habilidad desarmado)	Permite desviar o bloquear un ataque realizado con arma a dos manos. La tirada se realizará con la habilidad de “Desarmado”. Se considera un bloqueo. Si fracasa el bloqueo se hará el cálculo normal de daño.
Reflejos felinos	50	Instantáneo Refleja	Estilo “Reflejos” (habilidad desarmado)	Permite desviar o atrapar flechas, virotes y armas arrojadas. La tirada se realizará con la habilidad de “Desarmado”. Se considera un bloqueo. Si fracasa el bloqueo se hará el cálculo normal de daño.
Golpe desarme	Nada	Siempre	Estilo “Brutal” (habilidad desarmado)	Tus ataques desarmados tienen una probabilidad del 30% de desarmar al enemigo (se acumula con el efecto del Estilo “Brutal”).
Liberación de límites	Activar: 200 Mantener: 100	Escena Refleja	Estilo “Brutal” (habilidad desarmado)	El daño base desarmado de fuerza o destreza x 5 pasa a ser fuerza o destreza x 10.
Golpes fulminantes	Nada	Siempre	Estilo “Letal” (habilidad desarmado)	Los ataques críticos con desarmado provocan un 50% más daño.
Presa	Activar: 200 Mantener: 100	Siempre	Estilo “Velocidad” (habilidad desarmado)	Puedes realizar un ataque desarmado que no provocará daño directo, si el ataque es exitoso atraparás al enemigo haciendo una presa o llave. La víctima podrá intentar liberarse todos los turnos realizando una tirada de proeza, (fuerza o destreza) contra una proeza de fuerza, destreza o agilidad. La víctima perderá salud igual a la fuerza x 5 del ejecutor de la técnica (daño físico).

Técnicas “Archimago”

Aviso: Deberás llegar a 120 en la habilidad para poder crear hechizos de ese tipo de magia.

¡El Gm podría negarse a la creación de un hechizo que “rompa” el juego!

Comentarás con el Gm o director de juego el hechizo que te gustaría crear, describiendo efectos y todo lo necesario, el Gm deberá decidir el gasto y otros posibles requisitos del hechizo.

Nombre	Coste magia	Duración y tipo de técnica	Requisitos	Descripción
Maestro Alterador	Nada	Siempre	“Alteración épica” (habilidad alteración)	Puedes crear hechizos de alteración.
Maestro Conjurador	Nada	Siempre	“Conjuración épica” (habilidad conjuración)	Puedes crear hechizos de conjuración.
Maestro Destructor	Nada	Siempre	“Destrucción épica” (habilidad destrucción)	Puedes crear hechizos de destrucción.
Maestro Ilusionista	Nada	Siempre	“Ilusión épica” (habilidad ilusión)	Puedes crear hechizos de ilusión.
Maestro Restaurador	Nada	Siempre	“Restauración épica” (habilidad restauración)	Puedes crear hechizos de restauración.
Maestro del misticismo	Nada	Siempre	“Misticismo épico” (habilidad misticismo)	Puedes crear hechizos de misticismo.
Maestro de bastones mágicos	Nada	Siempre	“Precisión asesina” (habilidad bastón mágico)	Puedes crear técnicas con bastones mágicos.



Técnicas “Combatiente supremo”

Aviso: Deberás llegar a 120 en la habilidad para poder crear técnicas de ese estilo de combate.

¡El Gm podría negarse a la creación de una técnica que “rompa” el juego!

Comentarás con el Gm o director de juego el tipo de técnica que te gustaría crear, describiendo efectos y todo lo necesario, el Gm deberá decidir el gasto y otros posibles requisitos de la técnica.

Nombre	Coste aguante	Duración y tipo de técnica	Requisitos	Descripción
Combatiente supremo a una mano	Nada	Siempre	“Ataque paralizador” (habilidad una mano)	Puedes crear técnicas de una mano.
Combatiente supremo a dos manos	Nada	Siempre	“Maestro guerrero” (habilidad dos manos)	Puedes crear técnicas de dos manos.
Arquero supremo	Nada	Siempre	“Diana” (habilidad arquería)	Puedes crear técnicas de arquería.
Lanzador supremo	Nada	Siempre	“Precisión asesina” (habilidad armas a distancia)	Puedes crear técnicas de armas a distancia.
Combatiente supremo desarmado	Nada	Siempre	Estilo “Letal” (habilidad desarmado)	Puedes crear técnicas de desarmado.
Defensor supremo	Nada	Siempre	“Maestro del bloqueo mágico” (habilidad bloqueo)	Puedes crear técnicas de bloqueo.
Evasor supremo	Nada	Siempre	“Gran impulso” (habilidad esquivar)	Puedes crear técnicas de esquivar.



Enfermedades y maldiciones

Para curarte de estas enfermedades necesitas rezar en una capilla o tomar una poción de curar enfermedad, excepto con la licantrópía o el vampirismo después de estar contagiado 3 días. Las probabilidades se tiran con d100 (en el bestiario se indica las criaturas que contagian las enfermedades).

Ataxia: Tus tiradas de abrir cerraduras y robar se reducen un 20%.

Probabilidad: 15%.

Fiebre Quebrantahuesos: Reduce un 20% tu aguante total.

Probabilidad: 15%.

Pudrir Cerebro: Reduce un 20% tu magia total.

Probabilidad: 15%.

Anquilosamiento: Tus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo (una mano, dos manos, desarmado) se reducen un 20%.

Probabilidad: 15%

Estertores: El aguante no se regenera aunque tomes pociones o pases el turno.

Probabilidad: 15%.

Peste Negra: Por cada semana (on-rol) perderás un 20% de la salud y aguante máximo, se va acumulando hasta ser curado/a, si tu salud o aguante llega a cero, morirás.

Probabilidad: 5%.

Comecarne: Salud reducida al 50% y fuerza al 20%.

Probabilidad: 3%.

Mascaentrañas: Vómitos brutales con sangre. Perderás un 10% de tu salud máxima por día, se va acumulando hasta ser curado/a, si tu salud llega a cero, morirás.

Probabilidad: 2%.

Hemofilia porfírica - Vampirismo

Criatura que lo contagia: Vampiros.

Probabilidad: 5 %.

Tipo de conversión: Hay una diferencia fundamental entre ser convertido o ser contagiado. Si eres contagiado, a medida que avance la enfermedad (3 días) perderás el control, a efectos de juego tu personaje ya no será tuyo y pasará a ser un pnj salvaje controlado por el Gm. Si eres convertido conservarás la cordura (antes de ser totalmente convertido puedes curarte rezando en una capilla o con una poción de curar enfermedad).

Datos de conversión: El jugador convertido, obtendrá las capacidades vampíricas del clan al que pertenezca el vampiro que lo convirtió.

Sire o padre/madre vampiro/a: Cuando un vampiro transfiere el vampirismo a un mortal, hay un 35% de posibilidades de que el recién convertido obtenga ese efecto activo:

Adoración a su creador: El vampiro convertido adorará a su “creador” y nunca podrá ir en contra de él/ella, ni atacarle o nada que lo ponga en peligro, también lo intentará proteger de todas las formas posibles.

Canibalismo entre vampiros: Cuando un vampiro se alimenta de otro vampiro, hay un 20% de posibilidades de que obtenga un hechizo/habilidad propia de su clan, si el hechizo/habilidad obtenido se repite, no se obtendrá nada.

Locura vampírica: Cuando un vampiro se alimenta de otro vampiro, hay un 5% de posibilidades de obtener una locura del vampiro devorado, si el vampiro devorado no tenía ninguna locura, se podría obtener una locura aleatoria.

Aviso: Cuando un vampiro se alimenta de otro vampiro, está cometiendo un gran crimen en la sociedad vampírica, si le descubren le darán caza. Hay dos casos posibles donde se permite devorar vampiros: **Vampiros de un clan rival o vampiros que han cometido un crimen en la sociedad vampírica** y deben ser cazados.

Aviso 2: Si se quiere usar el abrazo del no-muerto para atacar con un mordisco, habría que hacerlo por desarmado.

Aviso 3: Los mortales pueden ser contagiados (no convertidos) al recibir un ataque físico desarmado, beber sangre de un vampiro, entrar en contacto con sus mucosas... y más opciones a discreción del Gm.



Historia y datos sobre los vampiros: Un vampiro es un ser sobrenatural, comúnmente se cree que es un cadáver reanimado, que consume la sangre de las personas que duermen en la noche, de esclavos y otras víctimas. Los vampiros de Tamriel son personas no-muertas, seres odiados y perseguidos. Ya sean seres malditos o benditos, si se han dejado poseer por sus instintos animales o han tratado de librar al mundo de las enfermedades, los vampiros son considerados por muchos como abominaciones. Aunque es posible que un vampiro pueda encontrar una cura, el conocimiento de cómo hacerlo se ha suprimido en muchos lugares.

El vampiro es uno de los más poderosos y temidos de todos los no-muertos. Aunque por lo general son increíblemente rápidos, magos talentosos y naturalmente fuertes, el miedo de los vampiros es anormalmente grande debido a sus capacidades de infectar a otras personas, un destino a menudo descrito como peor que la muerte. La desconfianza y el caos puede, potencialmente, reducir los asentamientos por la infiltración de un solo vampiro. Los Vampiros transmiten la “Porfiria Hemofolica” o “Sanguinare Vampiris”. Los vampiros tienden a organizarse en muchos clanes diferentes, de hecho, hay más de cien tipos de vampiro en Tamriel.

Origen:

En pocas palabras, el vampirismo es la mejor o peor, dependiendo de como se mire, creación del Príncipe Daedrico Molag Bal. En su intento de retar al Divino Arkay y sus leyes de la vida y la muerte, Molag Bal viajó al plano mortal, Nirn, y allí violó a una joven muchacha, y al plantar su semilla, regresó a su plano daedrico. La joven cayó enferma, y en poco tiempo murió. Después de haberla enterrado, en mitad de la noche, esta se levantó de su tumba como la primera vampira, la primera “hija de Puerto Gelido”, conocida como la Matrona de Sangre. En su ira, destripó niños, desmembró mujeres, y violó de forma horrible a todo hombre que se cruzó en su camino, igual que Molag Bal. Y así, se encontró la forma de evitar las leyes de la vida y la muerte, gracias al príncipe Molag Bal, con la terrible bendición o maldición, enfermedad o antídoto, conocida como el Vampirismo.

Cuando los Vampiros se extendieron por Tamriel, algunos formaron sus propios clanes y pequeños grupos, y a la vez, se formaron facciones que se encargaban de cazar y matar vampiros.

Línea de sangre:

Los vampiros de Tamriel comúnmente se agrupan por su territorio y “línea de sangre”. La Línea de sangre de un vampiro es determinada por el vampiro que infecta, lo que a su vez afecta su capacidad. Algunos vampiros han creado clanes según la línea de sangre y el territorio. Estos clanes se componen normalmente de los vampiros de la misma línea de sangre, o que comparten las mismas áreas de alimentación. Algunos clanes son lo suficientemente potentes como para haber establecido fortalezas y se alimentan regularmente de su ganado humano, de los cuales tratan de no convertir en Vampiros.

La Bahía Iliaca esta albergada por nueve líneas de sangre de vampiros, cada uno con sus propias habilidades especiales: la Anthotis, Garlythi, Haarvenu, Khulari, Lyrezi, Montalion, Senu, Thrafey y Vraseth. Los clanes habitan sus propias regiones, y tiene una fuerte rivalidad. Algunos de estos vampiros se convirtieron en soldados en un ejército de muertos vivientes, gobernado por el Baron Dwynnen alrededor 3E 253.

Los vampiros conocidos como “Las Brujas Glenmoril” viven en las ciudades bretonas de High Rock, aunque no se conoce ninguna información acerca de sus habilidades o hábitos alimenticios. Se sabe que son una de las tribus considerada como una de las más inteligentes (y mortal) como los vampiros de La Orden de Cyrodiil. Lo que sería razón para que vivan disfrazados entre la población, como la Orden de Cyrodiil.

Los Dunmer se oponen firmemente a cualquier forma de nigromancia, por lo tanto, los vampiros son en gran parte desconocidos. El Templo Tribunal tiene cierto control sobre el conocimiento público de los vampiros, pero no puede mantenerlo completamente en secreto. En el pasado, los “coordinadores” y “armígeros flotantes” fueron los encargados de la erradicación de los vampiros, lo que lleva a su supuesta extinción. Por lo tanto, los cazavampiros que existen en el oeste de Tamriel son desconocidos para los nativos de Morrowind.



Clan “La Orden”

Sólo existe una tribu conocida en Cyrodiil, que son expertos en la ocultación, su verdadero nombre se ha perdido en la historia. En general son Imperiales, y han expulsado a los demás clanes de la provincia. Únicos en su estilo, estos vampiros son Cyrodiilicos cultos y más civilizados que los vampiros de otras provincias, utilizando sus capacidades furtivas para alimentarse de los dormidos e inconscientes. Llamándose a sí mismos “La Orden”, estos vampiros siguen al príncipe Daedrico Molag Bal, al igual que muchos otros vampiros, pero también consideran a Clavicus Vile su patrón.

Beneficios	Perjuicios
25% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta la salud, aguante y magia total un 10%.	El fuego te hace un 25% más daño.
Cuesta un 10% menos lanzar hechizos de ilusión.	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrorizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
Tus tiradas totales de elocuencia son un 10% mayores.	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – La Orden

Nombre	Coste magia	Duración	Descripción
Visión de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 20 metros a la redonda. A efectos de juego: En 20 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 10% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “La Orden”	De 10 a 450	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 450, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Máscara del mortal	400	Escena Simple	Gracias a los poderes ilusorios logras esconder tu apariencia de cazador. A efectos de juego: Realizarás una tirada de ilusión para esconder tu aspecto, el hechizo puede intentar ser descubierto con otras habilidades, se considera magia de ilusión, con lo que le afectan las especialidades de la ilusión.
Seducción de Vampiro	350	Escena Simple	Mirando a los ojos de la víctima puedes introducirte en su mente y dar cualquier tipo de orden, excepto las órdenes de suicidio o similar. Se considera magia de Ilusión, con lo que le afectan las especialidades de la Ilusión. Si fallas no podrás volver a hacérselo a esa víctima en 48 horas.
Seducción de Vampiro maestra	700	Escena Simple	Manteniendo contacto visual puedes introducirte en la mente de la víctima y ordenar cualquier cosa, que si funciona obedecerá. Se considera magia de Ilusión, con lo que le afectan las especialidades de la Ilusión. Si fallas no podrás volver a hacérselo a esa víctima en 48 horas.
Abrazo del no-muerto	1200	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo de un mordisco.

Clan “Cicatrices Carmesí”

Los “Cicatrices Carmesí”: Eran un grupo de vampiros asesinos que se separaron de la Hermandad Oscura durante el año 421 de la 3E.

Fueron fundados por Greywyn Blenwyth, que, después de recibir una “visión” de Sithis, se propuso infectar a todos los miembros de la Hermandad Oscura con la Porfíria Hemofolica, con suficientes vampiros, podría derrocar a la Mano Negra.

Desafortunadamente para Blenwyth, uno de los miembros de la Hermandad le traicionó, fue la Dunmer llamada Silarian quien traicionó a los Cicatrices Carmesí. La mano ordenó la segunda “purificación” en la historia de la Hermandad Oscura, que destruyó los Cicatrices Carmesí, dejando Greywyn y Rowley Eardwulf como los únicos supervivientes.

Beneficios	Perjuicios
25% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta el aguante total un 20%.	El fuego te hace un 25% más daño.
El daño en sigilo es un 20% mayor.	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrorizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
Tus tiradas totales de sigilo son un 10% mayores.	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Cicatrices Carmesí

Nombre	Coste magia o aguante	Duración	Descripción
Visión avanzada de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 40 metros a la redonda. A efectos de juego: En 40 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 15% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Cicatrices Carmesí”	De 10 a 350 (magia)	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 350, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Sentencia asesina	250 (aguante)	Instantáneo Simple	El daño en sigilo es un 20% mayor. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.
Reflejos sobrenaturales	140 (aguante)	Instantáneo Reflejo	A efectos de juego: + 30 esquivar. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.
Ira asesina	Nada	Siempre	Puedes realizar un ataque físico extra.
Abrazo del no-muerto	1200 (magia o aguante)	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo de un mordisco.



Clan “Amole-Fang”

Los vampiros “Amole-Fang” de Black Marsh se conocen por capturar a las víctimas con vida y mantenerlos en un estado de coma inducido por el maná, lo que permite a los vampiros extraer la sangre en su tiempo libre. Los vampiros de La Orden de Cyrodiil consideran que los vampiros Amole-Fang son mas astutos e inteligentes que los demás “clanes bárbaros”. Por esta razón, la Orden les considera una posible amenaza para su dominio en Cyrodiil.

Beneficios	Perjuicios
25% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta la magia total un 20%.	El fuego te hace un 25% más daño.
Los efectos de los hechizos de la conjuración son un 10% mayores. (en hechizos cuantificables).	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
Los efectos de los hechizos de la alteración son un 10% mayores (en hechizos cuantificables).	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Amole-Fang

Nombre	Coste magia	Duración	Descripción
Visión de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 20 metros a la redonda. A efectos de juego: En 20 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 10% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Amole-Fang”	De 10 a 500	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 500, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Manipulación de carne	400	Siempre, instantáneo o hasta desactivación por el lanzador Simple	Gracias a los poderes de alteración oscura logras cambiar tu apariencia de cazador modificando tu carne de forma permanente. Puedes utilizar esta habilidad con un personaje, modificando su aspecto o contra un enemigo con una tirada de alteración enfrentada a su esquiva/bloqueo u otra habilidad evasiva, (alcance de 10 metros) si la habilidad logra impactar, podrás modificar su carne para cambiar su aspecto, además de causar un daño (si quieres) de 400. Se considera magia de alteración, con lo que le afectan las especialidades de la alteración.
Regeneración sangrienta	De 10 a 800	Instantáneo Reflejo	Te recuperas en salud y aguante de 10 a 800. Se considera magia de alteración, con lo que le afectan las especialidades de la alteración.
Siervo vampirico	1250	Hasta desactivación o muerte del resucitado Simple	Levantas cualquier cuerpo (cualquier nivel) que te obdecera. Se considera magia de conjuración, con lo que le afectan las especialidades de la conjuración.
Abrazo del no-muerto	1200	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.

Clan “Anthotis”

Los Anthotis son una de las 304 líneas de sangre en el área de la Bahía Iliaca. Estos están dotados con un gran intelecto. Ellos dominan un área en Hammerfell – específicamente las regiones de Alik’r, Antiphyllos, Bergama, Dak’fron y Tigonus -. Ellos son los enemigos del linaje Thrafeý.

Beneficios	Perjuicios
25% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta la magia y aguante total un 15%.	El fuego te hace un 25% más daño.
10% menos daño físico recibido.	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
Los efectos de los hechizos de la alteración son un 10% mayores (en hechizos cuantificables).	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Anthotis

Nombre	Coste magia	Duración	Descripción
Visión de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 20 metros a la redonda. A efectos de juego: En 20 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 10% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Anthotis”	De 10 a 450	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 450, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Sangre afilada	De 10 a 450	Instantáneo Acción Refleja para defender Simple para atacar	Manipulas la sangre de tu alrededor, (si la hubiera) provocando un daño físico letal por sangre de 10 a 450 (alcance de hasta 80 metros). También puedes manipular la sangre de tu alrededor para bloquear un ataque enemigo con una tirada de alteración, si el bloqueo fracasase, la sangre absorbería el daño equivalente a la magia usada para levantar el escudo. Se considera magia de alteración y le afectan las habilidades de la misma.
Resistencia de ultratumba	500	Instantáneo Reflejo	50% menos daño físico y mágico recibido. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 3 veces por escena.
Regeneración sangrienta	De 10 a 800	Instantáneo Reflejo	Te recuperas en salud y aguante de 10 a 800. Se considera magia de alteración, con lo que le afectan las especialidades de la alteración.
Abrazo del no-muerto	1200	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.

Clan “Garlythi”

Los Garlythi son una de las 306 líneas de sangre en el área de la Bahía Iliaca. Estos están dotados con la capacidad de protegerse mágicamente de los daños. La línea de sangre domina las regiones de Northmoor y Phrygias en High Rock. Ellos son los enemigos de las líneas de sangre Selenu y Lyrezi.

Beneficios	Perjuicios
30% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta la salud total un 20%.	El fuego te hace un 25% más daño.
10% menos daño mágico recibido.	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrorizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
10% menos daño físico recibido.	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Garlythi

Nombre	Coste magia o aguante	Duración	Descripción
Visión avanzada de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 40 metros a la redonda. A efectos de juego: En 40 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 15% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Garlythi”	De 10 a 300 (magia)	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 300, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Resistencia de ultratumba	500 (aguante)	Instantáneo Reflejo	50% menos daño físico y mágico recibido. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 3 veces por escena.
Fuerza vampírica	200 (aguante)	Escena Simple	Ocasionas un 20% más daño físico. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por día.
Ira asesina	Nada	Siempre	Puedes realizar un ataque físico extra.
Abrazo del no-muerto	1200 (magia o aguante)	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.



Clan “Haarvenu”

Los Haarvenu son una de las líneas de sangre en el área de la Bahía Iliaca. Estos están dotados con el en la escuela de Destrucción, ataques elementales en general. La línea de sangre domina un área en High Rock – en concreto las regiones de Anticlere, Ilessan Hills y Shalgora. Ellos son los enemigos del linaje Montalion.

Beneficios	Perjuicios
25% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta la magia total un 20%.	El fuego te hace un 25% más daño.
Los efectos de los hechizos de la destrucción son un 10% mayores (en hechizos cuantificables).	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
Cuesta un 10% menos lanzar hechizos de ilusión.	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Haarvenu

Nombre	Coste magia	Duración	Descripción
Visión de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 20 metros a la redonda. A efectos de juego: En 20 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 10% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Haarvenu”	De 10 a 600	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 600, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Ira mágica	Nada	Siempre	Puedes realizar un ataque mágico extra.
Potencial vampírico	200	Escena Simple	Los hechizos de destrucción ocasionan un 20% más daño. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por día.
Máscara del mortal	400	Escena Simple	Gracias a los poderes ilusorios logras esconder tu apariencia de cazador. A efectos de juego: Realizarás una tirada de ilusión para esconder tu aspecto, el hechizo puede intentar ser descubierto con otras habilidades, se considera magia de ilusión, con lo que le afectan las especialidades de la ilusión.
Abrazo del no-muerto	1200	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.



Clan “Khulari”

Los Khulari son una de las 310 líneas de sangre en el área de la Bahía Iliaca. Estos están dotados con la capacidad de paralizar a sus presas. La línea de sangre domina un área de Hammerfell – en concreto las regiones de Santaki, Totambu, Kozanset, Éfeso y las montañas Dragontail. Ellos son los enemigos del linaje Anthotis.

Beneficios	Perjuicios
25% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta la magia y aguante total un 15%.	El fuego te hace un 25% más daño.
Los efectos de los hechizos de la alteración son un 10% mayores (en hechizos cuantificables).	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrorizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
Tus tiradas totales de sigilo son un 10% mayores.	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Khulari

Nombre	Coste magia o aguante	Duración	Descripción
Visión avanzada de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 40 metros a la redonda. A efectos de juego: En 40 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 15% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Khulari”	De 10 a 350 (magia)	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 350, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Contacto paralizante	Nada	Siempre	El contacto directo tu piel (únicamente piel con piel) tiene un 20% de posibilidades de paralizar al enemigo (perderá el turno y no podrá moverse ni realizar acciones físicas).
Ira mágica	Nada	Siempre	Puedes realizar un ataque mágico extra.
Ira asesina	Nada	Siempre	Puedes realizar un ataque físico extra.
Abrazo del no-muerto	1200 (magia o aguante)	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.



Clan “Lyrezi”

Los Lyzeri son una de las 312 líneas de sangre en el área de la Bahía Iliaca. Estos están dotados con la habilidad de volverse invisibles. La línea de sangre domina un área de High Rock – en concreto las regiones de Alcaire, Koecria, Menevia, Orsinium, y las montañas Wrothgarian y Balfiera. Ellos son los enemigos del linaje Garlythi.

Beneficios	Perjuicios
25% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta la magia y aguante total un 15%.	El fuego te hace un 25% más daño.
Cuesta un 10% menos lanzar hechizos de ilusión.	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrorizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
Tus tiradas totales de sigilo son un 10% mayores.	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Lyrezi

Nombre	Coste magia o aguante	Duración	Descripción
Visión avanzada de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 40 metros a la redonda. A efectos de juego: En 40 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 15% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Lyrezi”	De 10 a 350 (magia)	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 350, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Abrazo de sombras	300 (magia)	5 turnos en batalla, fuera de ella son 6 minutos Reflejo	Te vuelves invisible, pero si atacas desaparece el efecto. Se considera magia de Ilusión, con lo que le afectan las especialidades de la Ilusión.
Máscara del mortal	400 (magia)	Escena Simple	Gracias a los poderes ilusorios logras esconder tu apariencia de cazador. A efectos de juego: Realizarás una tirada de ilusión para esconder tu aspecto, el hechizo puede intentar ser descubierto con otras habilidades, se considera magia de ilusión, con lo que le afectan las especialidades de la ilusión.
Seducción de Vampiro	350	Escena Simple	Mirando a los ojos de la víctima puedes introducirte en su mente y dar cualquier tipo de orden, excepto las órdenes de suicidio o similar. Se considera magia de Ilusión, con lo que le afectan las especialidades de la Ilusión. Si fallas no podrás volver a hacérselo a esa víctima en 48 horas.
Abrazo del no-muerto	1200 (magia o aguante)	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.

Clan “Montalion”

Los Montalion son una de las 314 líneas de sangre en el área de la Bahía Iliaca. Estos están dotados con el poder de la teletransportación. La línea de sangre domina la zona de la desembocadura del río Bjoulsae – en concreto las regiones de Wayrest, Bhoriane, Gavaudon, Satakalaam, Lainlyn y Mournoth. Ellos son los enemigos del linaje Senu. El autor anónimo de los vampiros de la Bahía Iliaca fue una vez un miembro del clan Montalion.

Beneficios	Perjuicios
25% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta la magia y aguante total un 15%.	El fuego te hace un 25% más daño.
Ocasionalmente un 10% más daño físico.	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrorizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
Los efectos de los hechizos de la alteración son un 10% mayores (en hechizos cuantificables).	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Montalion

Nombre	Coste magia o aguante	Duración	Descripción
Visión avanzada de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 40 metros a la redonda. A efectos de juego: En 40 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 15% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Montalion”	De 10 a 350 (magia)	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 350, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Teletransporte oscuro	400 (magia)	Instantáneo Reflejo	Te teletransportas a una ubicación de hasta 500 km (se puede considerar esquiva, tirada alteración). Se considera magia de alteración y le afectan las habilidades de la misma.
Espadachín	Nada	Siempre	Ocasionas un 15% más daño con armas a una mano.
Ira asesina	Nada	Siempre	Puedes realizar un ataque físico extra.
Abrazo del no-muerto	1200 (magia o aguante)	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.



Clan “Senu”

Los Senu son una de las 316 líneas de sangre en el área de la Bahía Iliaca. Estos son resistentes a los ataques elementales. La línea de sangre domina un área de Hammerfell – en concreto las regiones de Abibon-Gora, Ayasofya, Pothago, Cybiades, Sentinel, Kairou y Myrkwasa. Ellos son los enemigos de los linajes Vraseth y Montalion.

Beneficios	Perjuicios
30% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta la salud total un 20%.	El fuego te hace un 25% más daño.
10% menos daño mágico recibido.	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrorizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
Ocasionalmente un 10% más daño físico.	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Senu

Nombre	Coste magia o aguante	Duración	Descripción
Visión avanzada de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 40 metros a la redonda. A efectos de juego: En 40 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 15% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Senu”	De 10 a 300 (magia)	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 300, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Resistencia de ultratumba	500 (aguante)	Instantáneo Reflejo	50% menos daño físico y mágico recibido. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 3 veces por escena.
Fuerza vampírica	200 (aguante)	Escena Simple	Ocasionas un 20% más daño físico. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por día.
Regeneración sangrienta	De 10 a 800 (magia)	Instantáneo Reflejo	Te recuperas en salud y aguante de 10 a 800. Se considera magia de alteración, con lo que le afectan las especialidades de la alteración.
Abrazo del no-muerto	1200 (magia o aguante)	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.



Clan “Thrafey”

Los Thrafey son una de las 318 líneas de sangre en el área de la Bahía Iliaca. Estos están dotados con la capacidad de restaurar el tejido dañado. La línea de sangre domina un área de High Rock – en concreto las regiones de Daenia, Dwynnen, Ykalon y Urvaius. Ellos son los enemigos del linaje Anthotis. Han hecho una alianza poco común con los Vraseth.

Beneficios	Perjuicios
30% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta la magia y salud total un 15%.	El fuego te hace un 25% más daño.
10% menos daño físico recibido.	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrorizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
Los efectos de los hechizos de la alteración son un 10% mayores (en hechizos cuantificables).	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Thrafey

Nombre	Coste magia	Duración	Descripción
Visión de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 20 metros a la redonda. A efectos de juego: En 20 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 10% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Thrafey”	De 10 a 450	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 450, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Manipulación de carne	400	Siempre, instantáneo o hasta desactivación por el lanzador Simple	Gracias a los poderes de alteración oscura logras cambiar tu apariencia de cazador modificando tu carne de forma permanente. Puedes utilizar esta habilidad con un personaje, modificando su aspecto o contra un enemigo con una tirada de alteración enfrentada a su esquiva/bloqueo u otra habilidad evasiva, (alcance de 10 metros) si la habilidad logra impactar, podrás modificar su carne para cambiar su aspecto, además de causar un daño (si quieres) de 400. Se considera magia de alteración, con lo que le afectan las especialidades de la alteración.
Regeneración sangrienta	De 10 a 800	Instantáneo Reflejo	Te recuperas en salud y aguante de 10 a 800. Se considera magia de alteración, con lo que le afectan las especialidades de la alteración.
Resistencia de ultratumba	500	Instantáneo Reflejo	50% menos daño físico y mágico recibido. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 3 veces por escena.
Abrazo del no-muerto	1200	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.

Clan “Vraseth”

Los Vraseth son una de las 320 líneas de sangre en el área de la Bahía Iliaca. Estos están dotados con la agilidad. La línea de sangre domina un área de High Rock – en concreto las regiones de Daggerfall, Betony, Glenpoint, Kambria, Tulune y Glenumbra. Ellos han hecho una alianza poco común con el linaje Thrafe. Eran los enemigos de la “Liga de Viajeros”, una rama del Gremio de Magos, responsable del teletransporte, antes de que la organización se derrumbase.

Beneficios	Perjuicios
25% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta el aguante y salud total un 15%.	El fuego te hace un 25% más daño.
El daño en sigilo es un 20% mayor.	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrorizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
10% menos daño físico recibido.	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Vraseth

Nombre	Coste magia o aguante	Duración	Descripción
Visión avanzada de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 40 metros a la redonda. A efectos de juego: En 40 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 15% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Vraseth”	De 10 a 300 (magia)	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 300, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Sentencia asesina	250 (aguante)	Instantáneo Simple	El daño en sigilo es un 20% mayor. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.
Fuerza vampírica	200 (aguante)	Escena Simple	Ocasionas un 20% más daño físico. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.
Espadachín	Nada	Siempre	Ocasionas un 15% más daño con armas a una mano.
Abrazo del no-muerto	1200 (magia o aguante)	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.



Clan “Quarra”

Los vampiros de Morrowind están divididos en tres líneas de sangre, que se diferencian de acuerdo a su “enfoque de la presa”. En el clan Quarra son agresivos y feroces cuando se trata de la caza.

Beneficios	Perjuicios
30% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta el aguante y salud total un 15%. Ocasional un 10% más daño físico.	El fuego te hace un 20% más daño. Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
10% menos daño físico recibido.	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Quarra

Nombre	Coste magia o aguante	Duración	Descripción
Visión avanzada de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 40 metros a la redonda. A efectos de juego: En 40 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 15% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Quarra”	De 10 a 300 (magia)	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 300, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Resistencia de ultratumba	500 (aguante)	Instantáneo Reflejo	50% menos daño físico y mágico recibido. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 3 veces por escena.
Fuerza vampírica	200 (aguante)	Escena Simple	Ocasionas un 20% más daño físico. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.
Don de Molag Bal	200 (aguante)	Escena Simple	Ocasionas un 25% más daño físico. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 1 vez por día.
Abrazo del no-muerto	1200 (magia o aguante)	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.



Clan “Berna”

Los vampiros de Morrowind están divididos en tres líneas de sangre, que se diferencian de acuerdo a su “enfoque de la presa”. En el clan Berna prefieren un enfoque más sigiloso.

Beneficios	Perjuicios
25% menos daño mágico por hielo recibido.	5% de la salud total perdida por turno si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta el aguante total un 20%. El daño en sigilo es un 20% mayor.	El fuego te hace un 20% más daño. Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrorizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
Tus tiradas totales de sigilo son un 10% mayores.	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Berna

Nombre	Coste magia o aguante	Duración	Descripción
Visión avanzada de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 40 metros a la redonda. A efectos de juego: En 40 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 15% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Berna”	De 10 a 350 (magia)	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 350, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Sentencia asesina	250 (aguante)	Instantáneo Simple	El daño en sigilo es un 20% mayor. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.
Reflejos sobrenaturales	140 (aguante)	Instantáneo Reflejo	A efectos de juego: + 30 esquivar. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.
Resistencia de ultratumba	500 (aguante)	Instantáneo Reflejo	50% menos daño físico y mágico recibido. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 3 veces por escena.
Abrazo del no-muerto	1200 (magia o aguante)	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.



Clan “Aundae”

El linaje Aundae de Morrowind consiste en magos vampíricos, que utilizan los poderes oscuros para capturar presas. Estos vampiros no sólo tienen sus propias fortalezas, también se dispersan entre los santuarios daédricos y las fortalezas Dunmers y Dwemers abandonadas.

Beneficios	Perjuicios
25% menos daño mágico por hielo recibido.	Tu magia y aguante total se reducen un 5% si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta la magia total un 20%.	El fuego te hace un 25% más daño.
Los efectos de los hechizos de la conjuración son un 10% mayores (en hechizos cuantificables).	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrorizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
Los efectos de los hechizos de la destrucción son un 10% mayores (en hechizos cuantificables).	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Aundae

Nombre	Coste magia	Duración	Descripción
Visión de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 20 metros a la redonda. A efectos de juego: En 20 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 10% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Aundae”	De 10 a 600	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 600, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Potencial vampírico	200	Escena Simple	Los hechizos de destrucción ocasionan un 20% más daño. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.
Regeneración sangrienta	De 10 a 800	Instantáneo Reflejo	Te recuperas en salud y aguante de 10 a 800. Se considera magia de alteración, con lo que le afectan las especialidades de la alteración.
Siervo vampírico	1250	Hasta desactivación o muerte del resucitado Simple	Levantas cualquier cuerpo (cualquier nivel) que te obdecerá. Se considera magia de conjuración, con lo que le afectan las especialidades de la conjuración.
Abrazo del no-muerto	1200	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.



Clan “Volkihar”

Los vampiros Volkihar del este de Skyrim viven bajo lagos congelados y sólo salen de sus madrigueras para alimentarse. Ellos tienen el poder de congelar a sus víctimas con un aliento helado. Se trata de la primera 328ínea de vampiros conocidos en Tamriel. Los vampiros Volkihar son relativamente similares en apariencia a los de Cyrodiil y comparten algunos poderes similares, tales como la visión nocturna, la capacidad de volverse invisible y la capacidad de seducir a los demás. Algunos Volkihar parecen más monstruosos que sus hermanos Cyrodiílicos, algunos de ellos cuentan con grandes cantos de la frente, aberturas que atraviesan sus labios y nariz de murciélago, y tienen poderes que no son compartidos por los vampiros de Cyrodiil, como reanimar cadáveres y el no quemarse con la luz del sol (aunque se debiliten por la misma). Los Volkihar han sido conocidos por emplear “Canes de la Muerte” como guardianes.

Algunos de los más antiguos vampiros Volkihar como los de la Corte en el Castillo Volkihar son de pura sangre y puede incluso transformarse en una forma más monstruosa: los “Señores Vampiro” que fueron bendecidos por Molag Bal. Se dice que Potema, la Reina Loba, invocaba vampiros en los últimos días de la Guerra del Diamante Rojo.

Beneficios	Perjuicios
30% menos daño mágico por hielo recibido.	Tu magia y aguante total se reducen un 5% si estás expuesto a la luz solar.
Aumenta a la magia y salud total un 15%.	El fuego te hace un 25% más daño.
Los efectos de los hechizos de la destrucción son un 10% mayores (en hechizos cuantificables).	Cuando hay fuego cercano será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y salir corriendo del lugar aterrorizado (la dificultad en estado “hambriento” no cambiará).
Cuesta un 10% menos lanzar hechizos de ilusión.	Cuando hay sangre cercana será necesario hacer una tirada de frialdad a una dificultad a discreción del Gm para no entrar en “frenesí” y alimentarse/matar sin control (en el estado “hambriento” la dificultad aumentará).
Resistencia a las enfermedades 100%.	En el estado “hambriento” no puedes esconder lo que eres, es necesario hacer algún tipo de ilusión para intentar esconder tu naturaleza. Cambios físicos y de estadísticas, normalmente a elocuencia, para persuadir o intimidar a discreción del Gm. Hay que tener en cuenta el comportamiento del vampiro, normalmente a más “malvado” el aspecto en estado “hambriento” será más aterrador y la dificultad para evitar entrar en frenesí al oler sangre será mayor.



Hechizos/habilidades – Volkihar

Nombre	Coste magia	Duración	Descripción
Visión de vampiro	Nada	Siempre	Puedes detectar seres vivos a través de cualquier muro o similar, hasta 20 metros a la redonda. A efectos de juego: En 20 metros a la redonda, tus tiradas de percepción son un 10% mayores para buscar seres vivos.
Drenaje vampírico “Volkihar”	De 10 a 600	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima (alcance de hasta 20 metros). A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 600, el daño causado lo absorbes en salud. Se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma.
Potencial vampírico	200	Escena Simple	Los hechizos de destrucción ocasionan un 20% más daño. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.
Seducción de Vampiro maestra	700	Escena Simple	Manteniendo contacto visual puedes introducirte en la mente de la víctima y ordenar cualquier cosa, que si funciona obedecerá. Se considera magia de Ilusión, con lo que le afectan las especialidades de la Ilusión. Si fallas no podrás volver a hacérselo a esa víctima en 48 horas.
Cambio de forma	450	Hasta desactivación (Por el día no puedes transformarte) Reflejo	Adquieres la forma del señor de los vampiros.
Abrazo del no-muerto	1200	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo.



Señor de los vampiros

Beneficios transformado	Perjuicios transformado
Tiene todos los beneficios del clan, aumentan un 50%, incluyendo los hechizos/habilidades de vampiro y señor de los vampiros (si se está en estado “hambriento” se sumará con el 100% de hambriento).	Tiene todos los perjuicios del clan, aumentan un 50% incluyendo los hechizos/habilidades de vampiro y señor de los vampiros (si se está en estado “hambriento” se sumará con el 100% de hambriento).
Tus ataques desarmados son letales (por las garras) y ocasionan un 100% más daño.	Tu aspecto se ha vuelto monstruoso. Las tiradas totales para persuadir son un 20% menores, para intimidar un 20% mayores.
Puedes volar hasta 20 metros de altura (por las alas).	
Resistencia a las enfermedades 100%.	

Hechizos/habilidades -Señor de los vampiros

Nombre	Coste magia	Duración	Descripción
Cambio de forma	-	Hasta desactivación Reflejo	Regresa a la forma de vampiro normal.
Poder de ultratumba	500	Escena Reflejo	Aumenta la salud, aguante y magia un 20%.
Drenaje vampírico Superior	De 10 a 800	Instantáneo Simple	Absorbes la vitalidad de la víctima. A efectos de juego: provocas daño un de 10 a 800, el daño causado lo absorbes en salud (se considera magia de destrucción y le afectan las habilidades de la misma).
Detectar todas las criaturas	Nada	Siempre	Detectas todo tipo de ser, mecánico, vivo o no-muerto. A efectos de juego: En 100 metros a la redonda tus tiradas de percepción para buscar seres vivos, muertos o mecánicos son un 50% mayores (se sustituye al efecto de visión de vampiro).
Presa vampírica	120	Instantáneo Simple	Puedes atraer a un ser que esté alejado, hasta 40 metros (tirada de alteración contra esquivar, se le considera magia de alteración, afectan las especialidades de la alteración).

Forma de niebla	350	Instantáneo Reflejo	Te transformas en niebla y no te afectará ningún tipo de ataque físico o mágico. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.
Reflejos sobrenaturales	100	Instantáneo Reflejo	A efectos de juego: + 50 esquivar. Aviso: La habilidad únicamente puede utilizarse 2 veces por escena.
Garras ponzoñosas	Activar 350 Mantener 50	Escena Reflejo	Los ataques físicos ocasionan 350 puntos de daño extra por veneno (veneno eficaz por turno hasta curación del veneno o muerte de la víctima).
Abrazo del señor de los vampiros	1100	Instantáneo Simple	Puedes transmitir el vampirismo del señor de los vampiros incluso a personajes inmunes a enfermedad u otorgar la transformación del señor de los vampiros a cualquier clan vampírico.



Licantropía

Criatura que lo contagia: Hombres lobo. (los beneficios de la forma humana no se acumulan con la forma de lobo, solamente se sustituyen. Con hermano de sangre puedes convertir incluso a personajes inmunes a enfermedad).

Hombre lobo

Beneficios forma humana	Beneficios forma hombre lobo	Perjuicios forma humana y lobo
Resistencia a las enfermedades 100%.	Resistencia a las enfermedades 100%.	Nunca descansarás al dormir, lo que te tendrá irritado. -Forma humana.
Aumenta la salud y aguante un 15%.	Aumenta la salud y aguante un 30% (se sustituye al aumento en forma humana).	Te transformarás en hombre lobo automáticamente las noches de luna llena. -Forma humana.
Tus ataques desarmados provocan un 20% más daño.	Tus ataques desarmados son letales (por las garras) y ocasionan un 150% más daño (se sustituye al porcentaje de daño en forma humana).	Tu aspecto se ha vuelto monstruoso. -80 persuadir usando elocuencia. +80 intimidar usando elocuencia. -Hombre lobo.
Las tiradas de percepción usando el olfatos son un 20% mayores.	Las tiradas de percepción usando el olfatos son un 50% mayores (se sustituye al aumento de percepción en forma humana).	No puedes utilizar ningún tipo de habilidad mágica ni habilidades con armas. -Hombre lobo.

Técnicas hombre lobo (solamente pueden usarse estando transformado)

Nombre	Coste aguante	Duración	Descripción
Cambio de forma	Nada	10 turnos Reflejo	Adquieres la forma de hombre lobo (al terminar deberás esperar 1 hora para volver a transformarte).
Devorar presas	Nada	1 turno	Devoras a tu víctima restaurando toda tu salud y aumentando tu transformación en 5 turnos.
Vigor animal	400	Escena Reflejo	20% menos daño físico recibido.
Aullido del depredador	Nada	Instantáneo (2 veces por escena) Simple	Posibilidad de hacer escapar por terror a tus enemigos (intimidar por elocuencia contra frialdad).
Llamada animal	Nada	Escena (1 vez por escena) Simple	Atraes a todos los lobos cercanos en 100 metros a la redonda a luchar por ti en el combate (cantidad de lobos y probabilidad a discreción del Gm).
Hermano de sangre	1200	Instantáneo	Transmites la licantropía de un mordisco.



Ursutropía

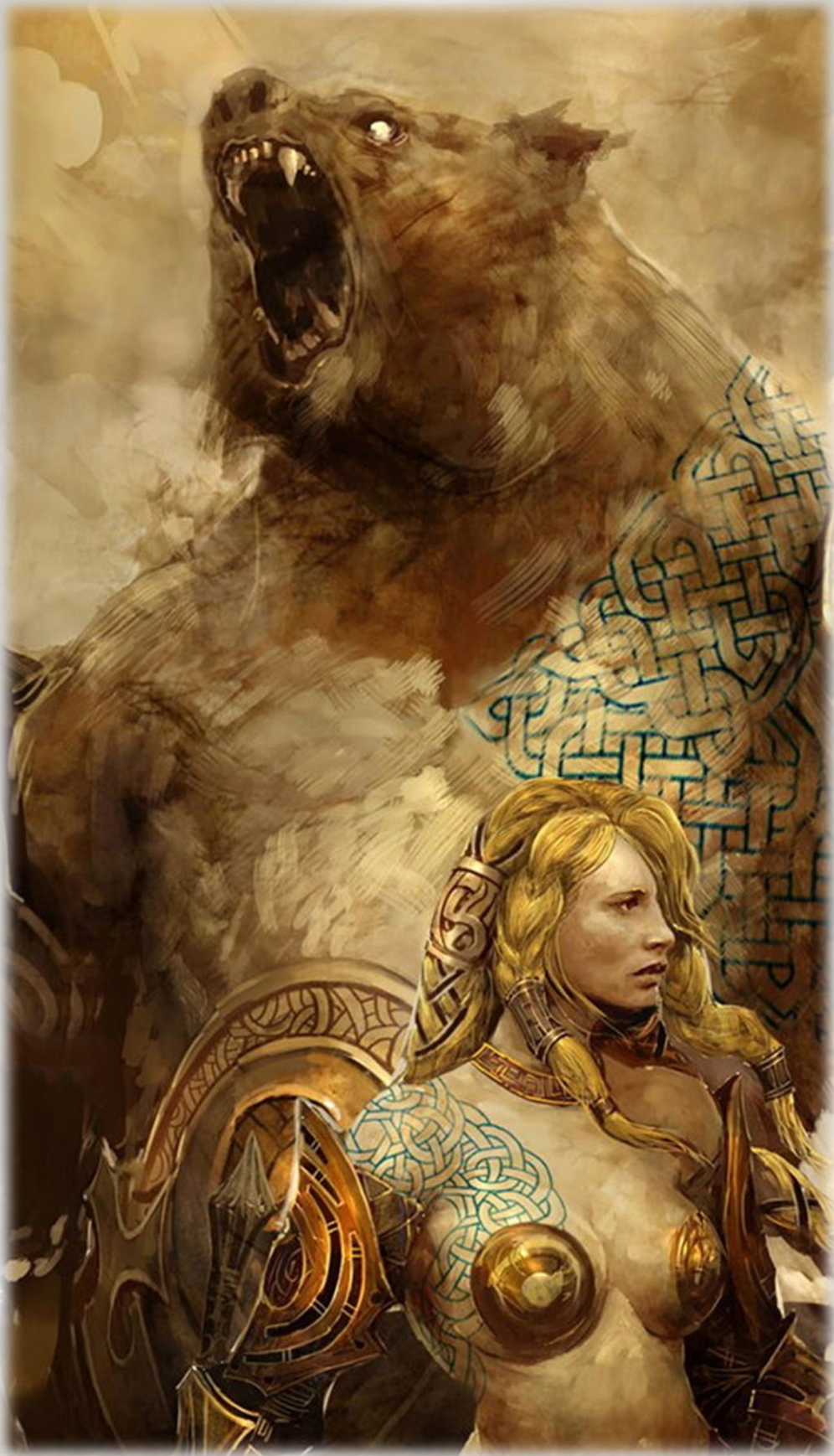
Criatura que lo contagia: Hombres oso. (los beneficios de la forma humana no se acumulan con la forma de oso, solamente se sustituyen. Con hermano de sangre puedes convertir incluso a personajes inmunes a enfermedad).

Hombre oso

Beneficios forma humana	Beneficios forma hombre oso	Perjuicios forma humana y oso
Resistencia a las enfermedades 100%.	Resistencia a las enfermedades 100%.	Nunca descansarás al dormir, lo que te tendrá irritado. -Forma humana.
Aumenta la salud y aguante un 20%.	Aumenta la salud y aguante un 40% (se sustituye al aumento en forma humana).	Te transformarás en hombre oso automáticamente las noches de luna llena. -Forma humana.
Tus ataques desarmados provocan un 20% más daño.	Tus ataques desarmados son letales (por las garras) y ocasionan un 170% más daño (se sustituye al porcentaje de daño en forma humana).	Tu aspecto se ha vuelto monstruoso. -80 persuadir usando elocuencia. +80 intimidar usando elocuencia. -Hombre oso.
Las tiradas de percepción usando el olfatos son un 15% mayores.	Las tiradas de percepción usando el olfatos son un 30% mayores (se sustituye al aumento de percepción en forma humana).	No puedes utilizar ningún tipo de habilidad mágica ni habilidades con armas. -Hombre oso.

Técnicas hombre oso (solamente pueden usarse estando transformado)

Nombre	Coste aguante	Duración	Descripción
Cambio de forma	Nada	8 turnos Reflejo	Adquieres la forma de hombre oso (al terminar deberás esperar 1 hora para volver a transformarte).
Devorar presas	Nada	1 turno	Devoras a tu víctima restaurando toda tu salud y aumentando tu transformación en 3 turnos.
Vigor animal	500	Escena Reflejo	25% menos daño físico recibido.
Aullido del depredador	Nada	Instantáneo (2 veces por escena) Simple	Posibilidad de hacer escapar por terror a tus enemigos (intimidar por elocuencia contra frialdad).
Llamada animal	Nada	Escena (1 vez por escena) Simple	Atraes a todos los osos cercanos en 100 metros a la redonda a luchar por ti en el combate. (cantidad de osos y probabilidad a discreción del Gm).
Hermano de sangre	1200	Instantáneo	Transmites la ursutropía de un mordisco.



Sustropía

Criatura que lo contagia: Hombres jabalí. (los beneficios de la forma humana no se acumulan con la forma de jabalí, solamente se sustituyen. Con hermano de sangre puedes convertir incluso a personajes inmunes a enfermedad).

Hombre jabalí

Beneficios forma humana	Beneficios forma hombre jabalí	Perjuicios forma humana y jabalí
Resistencia a las enfermedades 100%.	Resistencia a las enfermedades 100%.	Nunca descansarás al dormir, lo que te tendrá irritado. -Forma humana.
Aumenta la salud y aguante un 25%.	Aumenta la salud un 60% y el aguante un 30% (se sustituye al aumento en forma humana).	Te transformarás en hombre jabalí automáticamente las noches de luna llena. -Forma humana.
Tus ataques desarmados provocan un 20% más daño.	Tus ataques desarmados son letales (por las garras) y ocasionan un 150% más daño (se sustituye al porcentaje de daño en forma humana).	Tu aspecto se ha vuelto monstruoso. -80 persuadir usando elocuencia. +80 intimidar usando elocuencia. -Hombre jabalí.
Las tiradas de percepción usando el olfatos son un 10% mayores.	Las tiradas de percepción usando el olfatos son un 25% mayores (se sustituye al aumento de percepción en forma humana).	No puedes utilizar ningún tipo de habilidad mágica ni habilidades con armas. -Hombre jabalí.

Técnicas hombre jabalí (Solamente pueden usarse estando transformado)

Nombre	Coste aguante	Duración	Descripción
Cambio de forma	Nada	8 turnos Reflejo	Adquieres la forma de hombre jabalí (al terminar deberás esperar 1 hora para volver a transformarte).
Devorar presas	Nada	1 turno	Devoras a tu víctima restaurando toda tu salud y aumentando tu transformación en 3 turnos.
Vigor animal	600	Escena Reflejo	30% menos daño físico recibido
Aullido del depredador	Nada	Instantáneo (2 veces por escena) Simple	Posibilidad de hacer escapar por terror a tus enemigos (intimidar por elocuencia contra frialdad).
Llamada animal	Nada	Escena (1 vez por escena) Simple	Atraes a todos los jabalíes cercanos en 100 metros a la redonda a luchar por ti en el combate. (cantidad de osos y probabilidad a discreción del Gm).
Hermano de sangre	1200	Instantáneo	Transmites la sustropía de un mordisco.



Objetos, utensilios, equipo

Aviso: El “Valor” indica la cantidad de monedas de oro o septim.

Gemas de alma: Cada gema de alma tiene una cantidad de magia diferente a la hora de cargar un arma y no todas se pueden usar las mismas veces antes de que se destruyan. Encantar un objeto requiere un uso de una gema de alma. Si usas una gema de alma dos veces para cargar un arma y esa gema tenía dos usos, se destruirá.

Gemas de alma (tienda de encantamientos)

Tipo de gema	Valor (unidad)	Cargas que puede aportar	Usos antes de romperse
Insignificante	300	5	1
Insignificante (Vacía)	100	-	-
Pequeña	1000	10	2
Pequeña (Vacía)	400	-	-
Media	2000	15	3
Media (Vacía)	700	-	-
Grande	4000	20	4
Grande (Vacía)	1300	-	-
Gran gema o Gema oscura	8000	25	5
Gran gema o Gema oscura (Vacía)	2400	-	-



Objetos encantados (tienda de encantamientos)

Anillos encantados	Efecto	Valor
Reforzar salud	300 puntos de salud extra.	1500
Reforzar aguante	300 puntos de aguante extra.	1500
Reforzar magia	300 puntos de magia extra.	1500
Collares o abalorios encantados	Efecto	Valor
Reforzar salud	500 puntos de salud extra.	2500
Reforzar aguante	500 puntos de aguante extra.	2500
Reforzar magia	500 puntos de magia extra.	2500

Amuletos de los Divinos (en el templo)

Amuletos de los divinos (cuentan como collar encantado o abalorio)	Efecto	Valor
Amuleto de Akatosh	La regeneración de magia es un 50% mayor.	15000
Amuleto de Arkay	Aumenta tu salud total un 10%.	15000
Amuleto de Dibella	Tus tiradas totales de elocuencia son un 10% mayores.	15000
Amuleto de Julianos	Aumenta tu magia total un 10%.	15000
Amuleto de Kynareth	Aumenta tu aguante total un 10%.	15000
Amuleto de Mara	Los hechizos de curación sanan un 10% más.	15000
Amuleto de Stendarr	Los hechizos que causen daño aumentan un 10% su efecto.	15000
Amuleto de Talos	Los efectos de tus gritos son un 20% mayores (en gritos cuantificables).	15000
Amuleto de Zenithar	Los precios son un 20% mejores.	15000



Lingotes/materiales de herrería (en la herrería)

Tipo	Valor (unidad)
Madera	30
Polvo de hueso	30
Cuero	60
Hierro	80
Quitina	90
Acero	100
Adularia	120
Malaquita	180
Azogue	220
Corindón	220
Mineral enano	400
Oricalco	400
Stalhrim	500
Ébano	2000
Bronce	100
Plata	800
Mithril	1000
Oro	5000
Escama de dragón	2000
Corazón daedra	10000
Hueso de dragón	15000



Pociones (tienda de alquimia)

Aviso: Cada poción o veneno tienen un efecto instantáneo y un solo uso.

Tipos de pociones y venenos	<u>Leve</u>	<u>Medio</u>	<u>Eficaz</u>	<u>Muy Eficaz</u>	<u>Épica</u>	<u>Imposible</u>
Precio por unidad	De 100 a 400 monedas (discreción del Gm)	De 190 a 600 monedas (discreción del Gm)	De 270 a 800 monedas (discreción del Gm)	De 380 a 1000 monedas (discreción del Gm)	De 500 a 1500 monedas (discreción del Gm)	De 650 a 2000 monedas (discreción del Gm)
Restablecer salud	100	200	300	450	600	800
Restablecer magia	100	200	300	450	600	800
Restablecer aguante	100	200	300	450	600	800
Curar hemorragia	30%	50%	70%	80%	90%	100%
Curar veneno	30%	50%	70%	80%	90%	100%
Curar enfermedad	30%	50%	70%	80%	90%	100%
Veneno dañar salud	100	200	300	450	600	800
Veneno dañar magia	100	200	300	450	600	800
Veneno dañar aguante	100	200	300	450	600	800
Potenciar daño físico	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Potenciar daño mágico	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Reducción de daño físico	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Reducción de daño mágico (Escarcha)	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Reducción de daño mágico (Fuego)	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Reducción de daño mágico (Descarga)	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Aumento de habilidad	5	10	15	20	25	30

Ingredientes para hacer pociones y venenos (tienda de alquimia)		
El precio de los ingredientes puede variar a discreción del Gm		
Un ingrediente leve (para una poción o veneno leve)		De 10 a 50 monedas
Un ingrediente medio (para una poción o veneno normal)		De 50 a 100 monedas
Un ingrediente eficaz (para una poción o veneno eficaz)		De 100 a 200 monedas
Un ingrediente muy eficaz (para una poción o veneno eficaz)		De 320 a 600 monedas
Un ingrediente épico (para una poción o veneno épico)		De 800 a 4000 monedas
Un ingrediente imposible (para una poción o veneno imposible)		De 5000 a 10000 monedas
Ingredientes para hacer platos de cocina (tienda de alimentación o similar)		
El precio de los ingredientes puede variar a discreción del Gm		
Un ingrediente leve (para un plato leve)		De 5 a 50 monedas
Un ingrediente medio (para un plato normal)		De 30 a 80 monedas
Un ingrediente eficaz (para un plato eficaz)		De 80 a 200 monedas
Un ingrediente muy eficaz (para un plato eficaz)		De 220 a 500 monedas
Un ingrediente épico (para un plato épico)		De 600 a 4000 monedas
Un ingrediente imposible (para un plato imposible)		De 5000 a 10000 monedas
Ingredientes de alquimia y cocina orientativos para el Gm	Tipo de ingrediente	Otros datos
Aleta larga abacea	Leve	Un tipo pez, se puede encontrar en ríos y arroyos de cualquier continente
Arroz	Leve	Crece salvaje por zonas lluviosas
Carne de Skeeever	Leve	Parte de un Skeeever
Piel Chamuscada de Skeeever	Leve	Se puede conseguir cocinando un Skeeever o chamuscando su carne con algún hechizo
Envoltorio de colmena	Leve	Parte de las colmenas
Ranúnculo encorvado	Leve	Un tipo de hongo, se encuentran en cuevas y áreas oscuras
Flor azul de montaña	Leve	Flor encontrada en climas fríos
Huevo de gallina	Leve	Se puede conseguir en un nido de gallina
Raíz trepadora	Leve	Esta raíz se puede encontrar en cráteres volcánicos
Ajo	Leve	Es plantado y también crece salvaje por todo Tamriel
Liquen gigante	Leve	Se puede encontrar en pantanos y zonas húmedas
Semilla de hierba	Leve	Crece salvaje por todo Tamriel
Musgo colgante	Leve	Planta colgante que se puede encontrar en zonas boscosas y ruinas
Carpa de hist	Leve	Un tipo pez, se puede encontrar en ríos y arroyos de la ciénaga negra
Uvas de Jazbay	Leve	Este tipo de frutos se pueden encontrar en cráteres volcánicos
Lavanda	Leve	Un tipo de planta común en todo Tamriel
Belladama	Leve	Un tipo de planta que solamente crece en cementerios o zonas de no-muertos
Percebe nórdico	Leve	Un tipo de pez encontrado en ríos y arrollos de climas fríos
Ala de dardo naranja	Leve	Este insecto suele sobrevolar las aguas
Flor roja de montaña	Leve	Flor encontrada en climas fríos
Montón de sal	Leve	Puede conseguirse en comerciantes o en la orilla del mar
Sinforicarpos	Leve	En Arbustos de toto Tamriel

Trigo	Leve	Crece salvaje por todo Tamriel
Champiñón	Leve	Crece salvaje por todo Tamriel
Ramita de cardo	Leve	Crece salvaje por todo Tamriel
Cardo lanudo	Leve	Crece salvaje por zonas frías
Garras de oso	Medio	Se pueden encontrar osos por todo el continente, exceptuando climas volcánicos y cáusticos
Queso	Medio	Lo venden comerciantes por todo Tamriel
Jalea de Scrib	Medio	Lo venden comerciantes por Morrowind
Carne de almeja	Medio	Parte de las almejas
Abeja	Medio	Un tipo de insecto, se encuentran en las colmenas
Panal	Medio	Dentro de las colmenas
Ala de dardo azul	Medio	Este insecto suele sobrevolar las aguas
Polvo de hueso	Medio	Se puede conseguir al machacar cualquier tipo de hueso
Ala de mariposa	Medio	La mariposa monarca puede encontrarse por todo Tamriel
Cola de espada cyrodílica	Medio	Un tipo pez, se puede encontrar en ríos y arroyos de cualquier continente
Lengua de dragón	Medio	Un tipo de planta común en todo Tamriel
Oreja de elfo	Medio	Un tipo de planta colgante común en todo Tamriel
Amanita muscaria	Medio	Un tipo de hongo que suele encontrarse alrededor de las cuevas
Mirriam de escarcha	Medio	Un tipo de planta colgante común en zonas frías
Pico de halcón	Medio	Parte de un halcón
Pluma de halcón	Medio	Parte de un halcón
Heces de diablillo	Medio	Un tipo de hongo, se encuentran en cuevas y áreas oscuras
Frutos de enebro	Medio	Los árboles de enebro se pueden encontrar por todo Tamriel
Cornamenta grande	Medio	Parte de Ciervos o alces
Ala de actias luna	Medio	Este tipo de mariposa se puede encontrar en climas fríos
Polvo brillante	Medio	Lo puede soltar cualquier tipo de atronach
Mora Tapinella	Medio	Se encuentra en árboles muertos de todo Tamriel
Quitina de cangrejo del barro	Medio	Parte de un cangrejo del barro
Putrefacción de Namira	Medio	Un tipo de hongo que suele encontrarse en el interior de las cuevas
Flor púrpura de montaña	Medio	Flor encontrada en climas fríos
Betty de río	Medio	Un tipo pez, se puede encontrar en ríos y arroyos de cualquier continente
Huevo de acantiza minero	Medio	Se puede encontrar en el interior de las cuevas
Foliota escamosa	Medio	Árboles muertos
Cola de Skeeever	Medio	Parte de un Skeeever
Cornamenta pequeña	Medio	Alce
Huevo de araña	Medio	Se pueden encontrar en nidos de arañas
Bebidas alcohólicas	Medio	Lo venden comerciantes por todo Tamriel
Vaina fúngica del pantano	Medio	Se pueden encontrar en pantanos
Tórax de luciérnaga	Medio	Parte de una luciérnaga, suelen aparecer por las noches en cualquier zona de Tamriel
Greef (Brandy, bebida)	Medio	Lo venden comerciantes por Morrowind

Flin (Whisky)	Medio	Lo venden comerciantes por las zonas imperiales de Tamriel
Leche	Medio	Lo venden comerciantes por todo Tamriel
Pan	Medio	Lo venden comerciantes por todo Tamriel
Sujamma (bebida)	Medio	Lo venden comerciantes por Morrowind
Huevo de Kwama	Eficaz	Se encuentra en nido de Kwamas
Hoja de Hackle-lo	Eficaz	Lo venden comerciantes por todo Tamriel
Miel	Eficaz	Dentro de los panales
Corazón de espino	Eficaz	Corazones de poderosos magos entre unos rebeldes de Skyrim llamados "Los renegados"
Raíz canina	Eficaz	Esta raíz se puede encontrar cerca de áreas rocosas
Sales de fuego	Eficaz	Parte de los atronach de las llamas
Sales de escarcha	Eficaz	Parte de los atronach de la escarcha
Seta brillante	Eficaz	Se puede encontrar en las paredes de profundas cuevas
Ojo de gato sable	Eficaz	Ojos de cualquier tipo de gato sable
Carne humana	Eficaz	Parte de un humano
Corazón humano	Eficaz	Parte de un humano
Raíz de Jarrin	Eficaz	Esta raíz se puede encontrar cerca de áreas rocosas muy escondidas
Huevo de zorzal	Eficaz	Nidos dentro de los bosques
Colmillo de mamut molido	Eficaz	Colmillo de mamut
Diente de gato sable	Eficaz	Parte de un gato sable
Perca de lomo plateado	Eficaz	Un tipo de pez encontrado en ríos y arrollos de climas fríos
Escamas de pez asesino	Eficaz	Parte de un pez asesino
Grasa de trol	Eficaz	Parte de un trol
Shein (Vino)	Eficaz	Lo venden comerciantes por Morrowind y la Ciénaga negra
Mazte (bebida)	Eficaz	Lo venden comerciantes por Morrowind
Huevos de cauro	Muy eficaz	Se puede conseguir en nidos de cauros, normalmente en cuevas subterráneas de Falmer corrompidos
Campanilla de muerte	Muy eficaz	Un tipo de planta común en todo Tamriel
Aceite enano	Muy eficaz	Se puede encontrar en ruinas Dwemer
Ectoplasma	Muy Eficaz	Forma parte de fantasmas, espectros o similar
Oreja de falmer	Muy eficaz	Parte de los corrompidos Falmer
Dedo de gigante	Muy eficaz	Parte de los gigantes
Garra de bruja cuervo	Muy eficaz	Parte de las brujas cuervo
Plumas de bruja cuervo	Muy Eficaz	Parte de las brujas cuervo
Dientes de espectro del hielo	Muy Eficaz	Parte de un espectro del hielo
Huevo de pez asesino	Muy Eficaz	Bajo el agua
Perla pequeña	Muy eficaz	Ocasionalmente en almejas
Savia de spriggan	Muy eficaz	Parte de un spriggan
Enseres de fuego fatuo	Muy eficaz	Parte de los fuegos fatuos
Azúcar lunar	Muy Eficaz	Fabricado por los Khajiitas en Elsweyr y comercializado por los mismos
Corazón de daedra	Imposible	Corazones de cualquier tipo de daedra
Raíz de Nirn	Imposible	Un tipo de planta muy poco común, siempre se encuentra cerca del agua
Raíz de nirn carmesí	Imposible	Se puede conseguir en tierras subterráneas a más de 200 metros, concretamente en "Límite Sombrío"

Perla	Imposible	Se encuentran en muy pocas ocasiones en el interior de almejas
Raíz nudosa	Imposible	Parte de un spriggan
Polvo de vampiro	Imposible	Lo dejan los vampiros al morir
Sales de vacío	Imposible	Parte de los atronach de la tormenta
Ingrediente a discreción del Gm	¿?	¿?



Joyas (joyería)

Joya	Valor (unidad)
Anillo de bronce	50
Anillo de plata	200
Anillo de oro	1000
Collar de plata	400
Collar de oro	1500
Rubí	600
Granate pequeño	300
Granate mediano	500
Granate grande	800
Esmeralda	900
Zafiro	800
Joya personalizada	Depende del material

Varios (tienda principal del lugar)

Objeto	Valor (unidad)
Ropajes de lujo	6000
Ropajes de aldeano	40
Capas, gorros, guantes... etc	40
Utensilios como cuernos o huesos	20 – 100 (depende del tipo de hueso)
Herramientas, hachas, picos...	10 – 50
Mortero y alambique	200
Utensilios de medicina	400
Martillo de herrero	500 (cada Martillo tiene 5 usos)
Material de escritura	50
Juegos de cocina	100
Material de costura	80
Laúd (dos manos)	200
Flauta (dos manos o una mano)	100
Tambor pequeño (una mano)	120
Tambor grande (dos manos)	230
Tótem chamán una mano	100
Tótem chamán dos manos	230
Otros instrumentos a discreción del Gm	De 50 a 400
Farol	30
Yesca y pedernal	20
Cuerda 15 metros	10
Aguamiel	10
Aguamiel Espino Negro	100
Vino de Alto	10
Vino de Fuego	100
Cerveza	5
Mochilas, bolsas...etc (capacidad según el Gm)	De 50 a 200
Otros objetos a discreción del Gm	A discreción del Gm

Carcaj (tienda de caza o herrería)

Capacidad	Valor (aumenta o disminuye de 20 a 1000, depende del material)
50 flechas o virotes	50
100 flechas o virotes	90

Servicios / propiedades

Servicios

Tipo de servicio	Valor
Ración diaria de comida	5 – 20
Sirviente vulgar	50 (a la semana)
Sirviente habilidoso	100 (a la semana)
Concubina	50 – 1000
Caballo	5000 – 25000
Habitación en una posada	20 – 300
Servicio completo en la posada	100 – 2000
Contratar un mercenario	500 – 3000
Servicios de un sacerdote	1000 – 20.000
Bodas y otros festejos	10.000 – sin límite

Servicios/ propiedades

Comprar terrenos o casa	30.000 – 120.000
Decorar y amueblar casa	1000 – 90.000
Construir un palacio	600.000
Abrir un negocio	40.000 – 300.000
Decorar y amueblar un palacio	75.000 – 300.000
Fiesta para 30 personas	5000
Fiesta para 200 personas	50.000
Comprar un barco	100.000
Contratar tripulación para el barco	10.000
Contratar un pequeño ejército	30.0000

Mercado Negro

Mercancía o servicio	Valor, efecto y uso
Azúcar lunar (Unidad)	Negociable / Otorga 200 puntos de aguante y recibirás un 5% menos daño físico y mágico durante una escena, es un ingrediente para hacer la droga “Skooma”, puede provocar adicción, efectos según el Gm
Skooma (Unidad)	Negociable/ Otorga 500 puntos de aguante y recibirás un 10% menos daño físico y mágico durante una escena, necesitas 3 azúcar lunar y una mesa de alquimia o mortero y alambique para crear Skooma, puede provocar gran adicción, efectos según el Gm
Ganzúas (10 unidades)	50
Ladrón a sueldo	500- 10000
Asesino a sueldo	1000 – 15000
Reliquias	2000- 50000
Servicios	1000- 100000
Grimorios prohibidos	6000- ¿?
Información	¿?
Propiedades	30000- ¿?

Armaduras pesadas

Armadura de hierro (aparece desde el nivel 1)

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	35	1 hierro	150	2000
Torso	50	2 hierro	300	2500
Brazos	30	1 hierro	200	2300
Piernas	40	1 hierro	250	2400
Pies	30	1 hierro	200	2000



Armadura de acero (aparecen desde el nivel 5)

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	40	1 acero	250	3000
Torso	60	2 acero	500	3500
Brazos	35	1 acero	300	3300
Piernas	45	1 acero	350	3400
Pies	35	1 acero	300	3000



Armadura placas de acero/imperial (aparecen desde el nivel 8)

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	43	1 acero	350	3300
Torso	68	2 corindón	600	3800
Brazos	38	1 acero	400	3700
Piernas	48	1 corindón	450	3600
Pies	38	1 acero	400	3300

Armadura Quitinosa (aparecen desde el nivel 10)

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	48	1 quitina	400	3800
Torso	71	2 quitina	650	4800
Brazos	41	1 quitina	450	3800
Piernas	51	1 acero	500	4000
Pies	41	1 quitina	550	3800



Armadura de molde de hueso (aparecen desde el nivel 13)

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	52	1 polvo de hueso	650	4200
Torso	76	2 polvo de hueso	700	5500
Brazos	45	1 polvo de hueso	500	4200
Piernas	56	1 polvo de hueso	550	4800
Pies	45	1 polvo de hueso	600	4200



Armadura de elfo antigua (aparecen desde el nivel 16)

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	66	1 quitina	850	5900
Torso	80	2 adularia 1 quitina	1000	7000
Brazos	50	1 quitina 1 adularia	800	5900
Piernas	61	1 adularia 2 quitina	750	6800
Pies	50	1 adularia 1 quitina	700	5900



Armadura orca (aparece desde el nivel 20)

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	72	1 oricalco	1350	10900
Torso	91	3 oricalco	1500	12000
Brazos	67	1 hierro 1 oricalco	1200	10900
Piernas	70	2 oricalco	1350	11500
Pies	67	1 oricalco	1200	10900



Armadura nórdica (aparece desde el nivel 23)

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	73	1 stalhrim	1350	11900
Torso	95	3 stalhrim	1700	13000
Brazos	73	1 stalhrim	1200	11900
Piernas	75	2 stalhrim	1350	12500
Pies	73	1 stalhrim	1200	11900



Armadura enana (aparece desde el nivel 26)

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	75	1 hierro 1 m. enano	2100	22900
Torso	100	3 m. enano	2400	24000
Brazos	75	1 hierro 1 m. enano	2150	22900
Piernas	88	2 m. enano 2 hierro	2200	23500
Pies	80	1 hierro 1 m. enano	2150	22900



Armadura de mithril (aparece desde el nivel 30)

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	85	1 mithril	2350	26900
Torso	105	3 mithril	2700	29000
Brazos	85	1 mithril	2200	26900
Piernas	88	2 mithril	2350	25500
Pies	85	1 mithril	2200	26900



Armadura de ébano (aparece desde el nivel 40)

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	95	1 ébano	3350	36900
Torso	115	3 ébano	3700	39000
Brazos	95	1 ébano	3200	36900
Piernas	100	2 ébano	3350	35500
Pies	95	1 ébano	3200	36900



Armadura de dragón (aparece desde el nivel 50)

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	110	1 Hueso de Dragón	6350	56900
Torso	130	2 Hueso de Dragón	6700	59000
Brazos	110	1 Hueso de Dragón	6200	56900
Piernas	120	1 Hueso de Dragón	6350	55500
Pies	110	1 Hueso de Dragón	6200	56900



Armadura Daédrica (aparece desde el nivel 60)

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	120	1 Corazón Daedra 1 ébano	7350	76900
Torso	150	2 Corazón Daedra 2 ébano	7700	79000
Brazos	120	1 Corazón Daedra 1 ébano	7200	76900
Piernas	130	2 Corazón Daedra 2 ébano	7350	75500
Pies	120	1 Corazón Daedra 1 ébano	7200	76900



Armaduras Medias

Armadura de piel (aparece desde el nivel 1)

Parte	Absorción Armadura media	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	25	1 Cuero	100	1000
Torso	30	2 Cuero	200	1500
Brazos	20	1 Cuero	100	1300
Piernas	25	1 Cuero	150	1400
Pies	25	1 Cuero	100	1000



Armadura de cuero (aparece desde el nivel 3)

Parte	Absorción Armadura media	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	28	1 Cuero	300	1400
Torso	35	2 Cuero	400	1800
Brazos	25	1 Cuero	300	1400
Piernas	30	1 Cuero	350	1700
Pies	28	1 Cuero	200	1400



Armadura élfica (aparece desde el nivel 7)

Parte	Absorción Armadura media	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	31	1 Adularia	650	2700
Torso	40	2 Azogue	600	3000
Brazos	30	1 Adularia	500	2700
Piernas	34	1 Adularia	550	2900
Pies	30	1 Azogue	500	2700



Armadura Quitinosa media (aparece desde el nivel 9)

Parte	Absorción Armadura media	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	34	1 quitina	680	3000
Torso	45	2 quitina	650	3500
Brazos	33	1 quitina	600	3000
Piernas	38	1 acero	650	3300
Pies	33	1 quitina	600	3000



Armadura de molde de hueso (aparecen desde el nivel 13)

Parte	Absorción Armadura media	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	38	1 polvo de hueso	780	4200
Torso	52	2 hierro	750	5500
Brazos	38	1 polvo de hueso	700	4200
Piernas	44	1 hierro	750	4800
Pies	38	1 polvo de hueso	700	4200



Armadura de escamas (aparecen desde el nivel 24)

Parte	Absorción Armadura media	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	44	1 Acero	1350	10900
Torso	60	2 Corindón Cuero	1700	12000
Brazos	42	1 Acero 1 Cuero	1200	10900
Piernas	55	1 Acero 1 Cuero	1350	11500
Pies	42	1 Corindón	1200	10900



Armadura de cristal (aparecen desde el nivel 30)

Parte	Absorción Armadura media	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	50	1 Malaquita	2350	22900
Torso	70	2 Malaquita	2700	24000
Brazos	48	1 Malaquita	2200	22900
Piernas	62	1 Malaquita	2350	23500
Pies	48	1 Malaquita	2200	22900



Armadura de asesino (aparece desde el nivel 38)

Parte	Absorción Armadura media	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	60	1 Cuero 1 Ébano	3850	26900
Torso	75	3 Cuero 1 Ébano	3900	29000
Brazos	60	2 Cuero 1 Ébano	3700	26900
Piernas	65	2 Cuero 1 Ébano	3850	25500
Pies	60	2 Cuero 1 Ébano	3700	26900



Armadura de dragón (aparece desde el nivel 45)

Parte	Absorción Armadura media	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	90	1 Escamas de dragón	6350	50900
Torso	100	2 Escamas de dragón	6700	53000
Brazos	88	1 Escamas de dragón	6200	50900
Piernas	92	1 Escamas de dragón	6350	52500
Pies	88	1 Escamas de dragón	6200	50900



Armadura ligera

Aviso: No puedes mejorar armadura ligera como una armadura pesada o media, pero el Gm podría permitir la modificación de la misma a su discreción.

Durabilidad de armaduras ligeras: Al ser “ropa” la durabilidad queda a discreción del Gm.

Túnica básica (aparece desde el nivel 1)

Parte	Absorción Armadura ligera	Efecto	Valor
Cabeza	10	Los efectos de los hechizos de restauración son un 5% mayores (en hechizos cuantificables)	850
Torso	15	La cantidad de magia total aumenta un 5%	900
Brazos	10	Los hechizos de destrucción provocan un 5% más daño	850
Piernas	15	Los efectos de los hechizos de conjuración e ilusión son un 5% mayores (en hechizos cuantificables)	850
Pies	10	Los efectos de los hechizos de alteración son un 5% mayores (en hechizos cuantificables)	850



Túnica mago (aparece desde el nivel 7)

Parte	Absorción Armadura ligera	Efecto	Valor
Cabeza	15	Los efectos de los hechizos de restauración son un 10% mayores (en hechizos cuantificables)	2350
Torso	20	La cantidad de magia total aumenta un 10%	2500
Brazos	15	Los hechizos de destrucción provocan un 10% más daño	2350
Piernas	20	Los efectos de los hechizos de conjuración e ilusión son un 10% mayores (en hechizos cuantificables)	2350
Pies	15	Los efectos de los hechizos de alteración son un 10% mayores (en hechizos cuantificables)	2350



Túnica mago maestro (aparece desde el nivel 15)

Parte	Absorción Armadura ligera	Efecto	Valor
Cabeza	20	Los efectos de los hechizos de restauración son un 20% mayores (en hechizos cuantificables)	8550
Torso	25	La cantidad de magia total aumenta un 15%	8800
Brazos	20	Los hechizos de destrucción provocan un 20% más daño	8550
Piernas	25	Los efectos de los hechizos de conjuración e ilusión son un 20% mayores (en hechizos cuantificables)	8550
Pies	20	Los efectos de los hechizos de alteración son un 20% mayores (en hechizos cuantificables)	8550



Túnica archimago (aparece desde el nivel 35)

Parte	Absorción Armadura ligera	Efecto	Valor
Cabeza	25	Los efectos de los hechizos de restauración son un 30% mayores (en hechizos cuantificables)	22000
Torso	30	La cantidad de magia total aumenta un 20%	22000
Brazos	25	Los hechizos de destrucción provocan un 30% más daño	22000
Piernas	30	Los efectos de los hechizos de conjuración e ilusión son un 30% mayores (en hechizos cuantificables)	22000
Pies	25	Los efectos de los hechizos de alteración son un 30% mayores (en hechizos cuantificables)	22000



Armas y Escudos

Espadas Una mano

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Aparición desde el nivel	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Hierro	60	1 Hierro	200	4	1	10000
Acero	75	1 Acero	600	6	3	15000
Imperial	80	1 Acero	650	6	4	25000
Élfica	90	2 Adularia	1200	7	6	35000
Plata	95	2 Plata	1500	7	8	45000
Cristal	100	2 Malaquita	2000	8	12	50000
Nórdica	115	3 Stalhrim	3000	9	14	80000
Enana	130	3 M.enano	5000	10	18	95000
Orca	150	3 Oriccalco	5000	12	20	110000
Ébano	170	3 Ébano	9000	15	25	130000
Daédrica	180	3 Corazón Daedra	13000	18	30	200000
Dragón	200	3 Huesos de dragón	18000	20	40	230000

Dagas Una mano

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Aparición desde el nivel	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Hierro	40	1 Hierro	200	4	1	10000
Acero	55	1 Acero	600	6	3	15000
Imperial	60	1 Acero	650	6	4	25000
Élfica	70	1 Adularia	1200	7	6	35000
Plata	75	1 Plata	1500	7	8	45000
Cristal	85	1 Malaquita	2000	8	12	50000
Nórdica	95	2 Stalhrim	3000	9	14	80000
Enana	105	2 M.enano	5000	10	18	95000
Orca	115	2 Oriccalco	5000	12	20	110000
Ébano	130	2 Ébano	9000	15	25	130000
Daédrica	150	2 Corazón Daedra	13000	18	30	200000
Dragón	165	2 Huesos de dragón	18000	20	40	230000



Mazas Una mano

Tipo	Daño contundente	Materiales	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Aparición desde el nivel	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Hierro	65	1 Hierro	200	4	1	11000
Acero	80	1 Acero	600	6	3	16000
Imperial	85	1 Acero	650	6	4	27000
Élfica	95	2 Adularia	1200	7	6	38000
Plata	100	2 Plata	1500	7	8	48000
Cristal	105	2 Malaquita	2000	8	12	53000
Nórdica	120	3 Stalhrim	3000	9	14	85000
Enana	135	3 M.enano	5000	10	18	100000
Orca	155	3 Oriccalco	5000	12	20	115000
Ébano	175	3 Ébano	9000	15	25	139000
Daédrica	185	3 Corazón Daedra	13000	18	30	210000
Dragón	205	3 Huesos de dragón	18000	20	40	240000

Hachas Una mano

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Aparición desde el nivel	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Hierro	60	1 Hierro	200	4	1	10000
Acero	75	1 Acero	600	6	3	15000
Imperial	80	1 Acero	650	6	4	25000
Élfica	90	2 Adularia	1200	7	6	35000
Plata	95	2 Plata	1500	7	8	45000
Cristal	100	2 Malaquita	2000	8	12	50000
Nórdica	115	3 Stalhrim	3000	9	14	80000
Enana	130	3 M.enano	5000	10	18	95000
Orca	150	3 Oriccalco	5000	12	20	110000
Ébano	170	3 Ébano	9000	15	25	130000
Daédrica	180	3 Corazón Daedra	13000	18	30	200000
Dragón	200	3 Huesos de dragón	18000	20	40	230000



Lanzas Una mano

Aviso: Se puede lanzar con “una mano” y con las habilidades de “una mano”, nunca se aplicarían las habilidades de “armas arrojadas”.

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Aparición desde el nivel	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)	Alcance Metros
Hierro	60	1 Hierro	200	4	1	10000	Destreza o Fuerza x 2
Acero	75	1 Acero	600	6	3	15000	Destreza o Fuerza x 2
Imperial	80	1 Acero	650	6	4	25000	Destreza o Fuerza x 2
Élfica	90	2 Adularia	1200	7	6	35000	Destreza o Fuerza x 2
Plata	95	2 Plata	1500	7	8	45000	Destreza o Fuerza x 2
Cristal	100	2 Malaquita	2000	8	12	50000	Destreza o Fuerza x 2
Nórdica	115	3 Stalhrim	3000	9	14	80000	Destreza o Fuerza x 2
Enana	130	3 Menano	5000	10	18	95000	Destreza o Fuerza x 2
Orca	150	3 Oricalco	5000	12	20	110000	Destreza o Fuerza x 2
Ébano	170	3 Ébano	9000	15	25	130000	Destreza o Fuerza x 2
Daédrica	180	3 Corazón Daedra	13000	18	30	200000	Destreza o Fuerza x 2
Dragón	200	3 Huesos de dragón	18000	20	40	230000	Destreza o Fuerza x 2

Armas arrojadas (Cuchillos, shurikens...etc)

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor (5 unidades)	Complejidad (destreza)	Alcance Metros	Aparición desde el nivel	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Hierro	45	1 Hierro	200	4	Destreza x 5	1	9000
Acero	55	1 Acero	600	6	Destreza x 5	3	13000
Imperial	65	1 Acero	650	6	Destreza x 5	4	22000
Élfica	75	1 Adularia	800	7	Destreza x 5	6	30000
Plata	90	1 Plata	1000	7	Destreza x 5	8	40000
Cristal	100	1 Malaquita	1200	8	Destreza x 5	12	47000
Nórdica	115	1 Stalhrim	1400	9	Destreza x 5	14	72000
Orca	130	1 Oricalco	1800	10	Destreza x 5	20	85000
Ébano	150	1 Ébano	4000	12	Destreza x 5	25	95000
Daédrica	170	1 Corazón Daedra	5000	15	Destreza x 5	30	130000
Dragón	185	1 Hueso de dragón.	9000	18	Destreza x 5	40	180000

Mandobles Dos manos

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (fuerza)	Aparición desde el nivel	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Hierro	80	2 Hierro	400	4	1	11000
Acero	90	2 Acero	800	6	3	16000
Imperial	100	2 Acero	900	6	4	27000
Élfica	110	3 Adularia	1500	7	6	38000
Plata	120	3 Plata	2000	7	8	48000
Cristal	130	3 Malaquita	3000	8	12	53000
Nórdica	145	4 Stalhrim	5000	9	14	85000
Enana	165	3 M.enano	5000	10	18	100000
Orca	170	4 Oricalco	7000	12	20	115000
Ébano	190	5 Ébano	9000	15	25	139000
Daédrica	210	5 Corazón Daedra	26000	18	30	210000
Dragón	220	5 Huesos de dragón	24000	20	40	240000



Martillos de guerra Dos manos

Tipo	Daño contundente	Materiales	Valor	Complejidad (fuerza)	Aparición desde el nivel	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Hierro	85	2 Hierro	400	4	1	13000
Acero	95	2 Acero	800	6	3	18000
Imperial	105	2 Acero	900	6	4	30000
Élfica	115	3 Adularia	1500	7	6	40000
Plata	125	3 Plata	2000	7	8	50000
Cristal	135	3 Malaquita	3000	8	12	56000
Nórdica	150	4 Stalhrim	5000	9	14	89000
Enana	170	4 M.enano	5000	10	18	115000
Orca	175	4 Oricalco	7000	12	20	130000
Ébano	195	5 Ébano	9000	15	25	160000
Daédrica	215	5 Corazón Daedra	26000	18	30	230000
Dragón	225	5 Huesos de dragón	24000	20	40	260000

Hachas de guerra Dos manos

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (fuerza)	Aparición desde el nivel	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Hierro	80	2 Hierro	400	4	1	11000
Acero	90	2 Acero	800	6	3	16000
Imperial	100	2 Acero	900	6	4	27000
Élfica	110	3 Adularia	1500	7	6	38000
Plata	120	3 Plata	2000	7	8	48000
Cristal	130	3 Malaquita	3000	8	12	53000
Nórdica	145	4 Stalhrim	5000	9	14	85000
Enana	165	4 M.enano	5000	10	18	100000
Orca	170	4 Oricalco	7000	12	20	115000
Ébano	190	5 Ébano	9000	15	25	139000
Daédrica	210	5 Corazón Daedra	26000	18	30	210000
Dragón	220	5 Huesos de dragón	24000	20	40	240000



Lanza Dos manos

Aviso: Se puede lanzar con “dos manos” y con las habilidades de “dos manos”, nunca se aplicarían las habilidades de “armas arrojadizas”.

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (fuerza)	Aparición desde el nivel	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)	Alcance Metros
Hierro	80	2 Hierro	400	4	1	11000	Destreza o Fuerza x 2
Acero	90	2 Acero	800	6	3	16000	Destreza o Fuerza x 2
Imperial	100	2 Acero	900	6	4	27000	Destreza o Fuerza x 2
Élfica	110	3 Adularia	1500	7	6	38000	Destreza o Fuerza x 2
Plata	120	3 Plata	2000	7	8	48000	Destreza o Fuerza x 2
Cristal	130	3 Malaquita	3000	8	12	53000	Destreza o Fuerza x 2
Nórdica	145	4 Stalhrim	5000	9	14	85000	Destreza o Fuerza x 2
Enana	165	4 M.enano	5000	10	18	100000	Destreza o Fuerza x 2
Orca	170	4 Oriccalco	7000	12	20	115000	Destreza o Fuerza x 2
Ébano	190	5 Ébano	9000	15	25	139000	Destreza o Fuerza x 2
Daédrica	210	5 Corazón Daedra	26000	18	30	210000	Destreza o Fuerza x 2
Dragón	220	5 Huesos de dragón	24000	20	40	240000	Destreza o Fuerza x 2



Arcos

Tipo	Daño letal	Materiales	Alcance metros	Valor	Complejidad (destreza)	Aparición desde el nivel	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Arco de madera	45	1 Madera	200	200	4	1	10000
Arco de cazador	55	1 Madera	200	600	6	3	16000
Arco imperial	65	1 Acero	200	650	6	4	32000
Arco élfico	75	1 Adularia	300	1200	7	6	45000
Arco de cristal	90	1 Malaquita	300	2000	7	8	65000
Arco de enano	100	1 Lingote enano	300	3000	8	15	80000
Arco de orco	115	1 Oriccalco	300	5000	9	20	92000
Arco de ébano	130	2 Ébano	350	9000	10	25	100000
Arco Daédrico	150	2 Corazón Daedra	400	13000	12	30	180000
Arco de Dragón	170	2 Huesos de dragón	400	18000	15	40	200000

Ballestas

Tipo	Daño letal	Materiales	Alcance metros	Valor	Complejidad (destreza)	Aparición desde el nivel	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Ballesta de madera	50	1 Madera	180	200	4	1	10000
Ballesta de cazador	60	1 Madera	180	600	6	3	16000
Ballesta imperial	70	1 Acero	180	650	6	4	32000
Ballesta élfica	80	1 Adularia	250	1200	7	6	45000
Ballesta de cristal	95	1 Malaquita	250	2000	7	8	65000
Ballesta de enano	105	1 Lingote enano	250	3000	8	15	80000
Ballesta de orco	120	1 Oriccalco	250	5000	9	20	92000
Ballesta de ébano	135	2 Ébano	300	9000	10	25	100000
Ballesta Daédrica	155	2 Corazón Daedra	350	13000	12	30	180000
Ballesta de Dragón	175	2 Huesos de dragón	350	18000	15	40	200000

Virotes y flechas

¡El precio y packs de cada tipo de virote o flecha es a discreción del Gm!

Tipo	Daño letal (este daño se suma a la ballesta usada)	Materiales (para 10 virote)	Tipo	Daño letal (este daño se suma al arco usado)	Materiales (para 10 flechas)	Aparición desde el nivel
Virote de hierro	+ 7	1 Madera	Flecha de hierro	+ 5	1 Madera	1
Virote de acero	+ 12	1 Madera	Flecha de acero	+ 10	1 Madera	3
Virote de acero reforzado	+ 17	1 Acero	Flecha de acero reforzado	+ 15	1 Acero	4
Virote élfico	+ 22	1 Adularia	Flecha élfica	+ 20	1 Adularia	6
Virote de cristal	+ 28	1 Malaquita	Flecha de cristal	+ 25	1 Malaquita	8
Virote de enano	+ 33	1 Lingote enano	Flecha de enano	+ 30	1 Lingote enano	15
Virote de orco	+ 38	1 Oriccalco	Flecha de orco	+ 35	1 Oriccalco	20
Virote de ébano	+ 45	1 Ébano	Flecha de ébano	+ 40	1 Ébano	25
Virote daédrico	+ 55	1 Corazón Daedra	Flecha daédrica	+ 50	1 Corazón Daedra	30
Virote de hueso dragón	+ 65	1 Hueso de dragón	Flecha de hueso dragón	+ 60	1 Hueso de dragón	40



Bastones mágicos a Una mano

Durabilidad: A discreción del Gm.

Tipo	Daño mágico	Cargas	Alcance	Valor	Complejidad (inteligencia)	Aparición desde el nivel
Bastón inicial/hielo/fuego/descarga	180	5 Escenas	20 metros	8500	10	1
Bastón medio/hielo/fuego/descarga medio	260	10 Escenas	40 metros	15000	15	12
Bastón avanzado/hielo/fuego/descarga	400	15 Escenas	80 metros	20000	18	26
Bastón inicial de alteración/manipulación de tierra/agua/fuego	Mismo funcionamiento que los grimorios de manipulación de tierra/agua/fuego, con la diferencia de que el daño de magia esá fijado en 180	5 Escenas	20 metros	8500	10	1
Bastón medio de alteración/manipulación de tierra/agua/fuego	Mismo funcionamiento que los grimorios de manipulación de tierra/agua/fuego, con la diferencia de que el daño de magia esá fijado en 260	10 Escenas	40 metros	15000	15	12
Bastón avanzado de alteración/manipulación de tierra/agua/fuego	Mismo funcionamiento que los grimorios de manipulación de tierra/agua/fuego, con la diferencia de que el daño de magia esá fijado en 400	15 Escenas	80 metros	20000	18	26

Instrumentos mágicos a Una mano

En el caso excepcional de los instrumentos mágicos la complejidad estará basada en la habilidad “Bardo arcano”.

Si no se cumple la complejidad ¡No se aplicará ningún efecto!

Durabilidad: A discreción del Gm.

Tipo	Efecto mágico	Valor	Complejidad (Bardo arcano)	Aparición desde el nivel
Flauta mágica	Tu magia total aumenta un 5%	4500	40	1
Maraca mágica	Tu magia y salud total aumentan un 10%	10000	70	12
Ocarina mágica	Tu aguante, magia y salud total total aumentan un 10%	12000	90	18
Otro instrumento a discreción del Gm	A discreción del Gm	A discreción del Gm	A discreción del Gm	A discreción del Gm

Instrumentos mágicos a Dos manos

En el caso excepcional de los instrumentos mágicos la complejidad estará basada en la habilidad “Bardo arcano”.

Tipo	Efecto mágico Al tocar el instrumento	Valor	Complejidad (Bardo arcano)	Aparición desde el nivel
Flauta larga mágica	Tu magia total aumenta un 10%	7500	50	1
Laúd mágico	Tu magia y salud total aumentan un 20%	14000	70	12
Tambor mágico grande	Tu aguante, magia y salud total total aumentan un 20%	22000	90	18
Otro instrumento a discreción del Gm	A discreción del Gm	A discreción del Gm	A discreción del Gm	A discreción del Gm

Tótems chamán a Una mano

En el caso excepcional de los tótems chamán la complejidad estará basada en la habilidad “Chamán”.

Si no se cumple la complejidad ¡No se aplicará ningún efecto!

Durabilidad: A discreción del Gm.

Tipo	Efecto mágico Al sostener el tótem	Valor	Complejidad (Chamán)	Aparición desde el nivel
Tótem básico	La magia total de los enemigos disminuye un 5%	4500	40	1
Tótem avanzado	La magia y salud total de los enemigos disminuye un 10%	10000	70	12
Tótem maestro	La magia, aguante y salud total de los enemigos disminuye un 10%	12000	90	18
Otro instrumento a discreción del Gm	A discreción del Gm	A discreción del Gm	A discreción del Gm	A discreción del Gm

Tótems chamán a Dos manos

En el caso excepcional de los tótems chamán la complejidad estará basada en la habilidad “Chamán”.

Tipo	Efecto mágico Al sostener el tótem	Valor	Complejidad (Chamán)	Aparición desde el nivel
Tótem básico	La magia total de los enemigos disminuye un 10%	7500	50	1
Tótem avanzado	La magia y salud total de los enemigos disminuye un 20%	14000	70	12
Tótem maestro	La magia, aguante y salud total de los enemigos disminuye un 20%	22000	90	18
Otro instrumento a discreción del Gm	A discreción del Gm	A discreción del Gm	A discreción del Gm	A discreción del Gm

Escudos

Tipo	Absorción mágica y física	Daño contundente (golpe de escudo se realiza con Bloquear)	Materiales	Valor	Complejidad (resistencia o fuerza)	Aparición desde el nivel	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Hierro	30	30	2 Hierro	300	4	1	20000
Acero	40	40	2 Acero	800	6	3	25000
Imperial	50	50	2 Acero	950	6	4	30000
Élfico	60	60	3 Adularia	1900	7	6	60000
Cristal	70	70	3 Malaquita	3000	7	8	100000
Nórdico	85	85	4 Stalhrim	4000	8	12	130000
Enano	95	95	4 Mat. Enano	6000	9	18	150000
Orco	100	100	4 Oricalco	6000	10	20	180000
Ébano	120	120	5 Ébano	11000	12	25	200000
Daédrico	135	135	5 Corazón Daedra	16000	15	30	230000
Dragón	150	150	6 Huesos de dragón.	24000	18	40	250000



Equipo de Akavir

Todo el equipo de Akavir puede aparecer a partir del nivel 40.

Aviso: Para poder mejorar el equipo de Akavir es necesario tener la habilidad “herrería de ébano”.

Armaduras pesadas

Armadura de Akaviri pesada

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	110	1 ébano	5500	54900
Torso	120	3 ébano	6000	57000
Brazos	100	1 ébano	5000	54900
Piernas	105	2 ébano	5700	54500
Pies	105	1 ébano	5000	54900

Armadura de dragón Akavir

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	120	1 Hueso de Dragón	7350	64900
Torso	150	2 Hueso de Dragón	7700	67000
Brazos	120	1 Hueso de Dragón	7200	64900
Piernas	130	1 Hueso de Dragón	7350	64500
Pies	120	1 Hueso de Dragón	7200	64900

Armaduras Medias

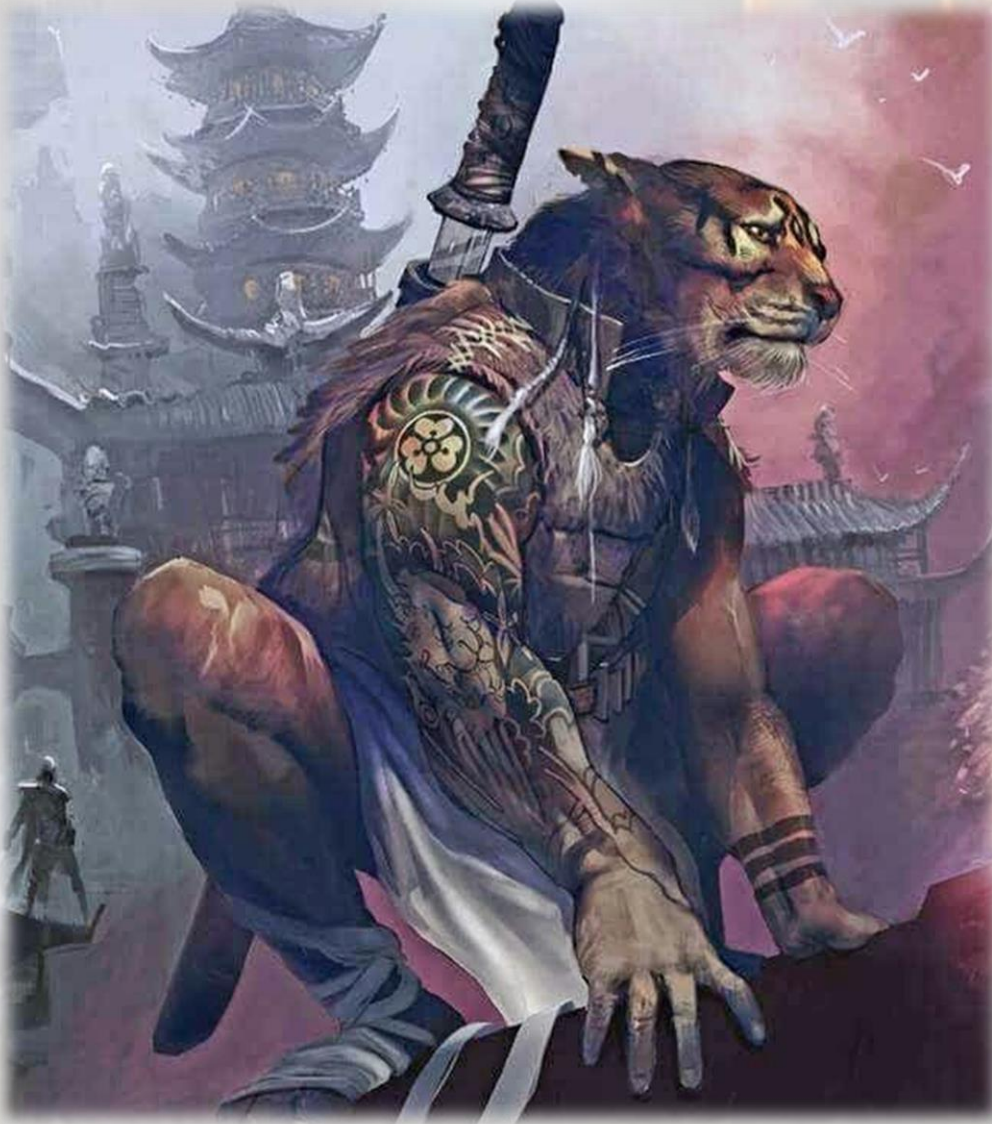
Armadura de luchador Tang-Mo

Parte	Absorción Armadura media	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	70	1 Acero	3850	36900
Torso	85	2 Corindón	3900	39000
Brazos	70	1 Acero	3700	36900
Piernas	75	1 Acero	3850	35500
Pies	70	1 Corindón	3700	36900



Armadura de Salvaje Ka Po' Tun

Parte	Absorción Armadura media	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	92	1 Escamas de dragón	4850	46900
Torso	96	2 Escamas de dragón	6900	49000
Brazos	92	1 Malaquita	4700	46900
Piernas	94	1 Hueso de Dragón	5850	45500
Pies	92	1 Adularia	4700	46900



Armas de Akavir

Katanas (se aplican como espadas) Una mano

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Ébano	190	4 Ébano	18000	18	210000
Dragón	220	4 Huesos de dragón	30000	20	240000

Tantos (Se aplican como dagas) Una mano

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Ébano	150	2 Ébano	10000	18	200000
Dragón	180	2 Huesos de dragón	20000	20	220000

Naginatás (Se aplican como Hachas de guerra) Dos manos

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (fuerza)	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Ébano	230	6 Ébano	25000	18	240000
Dragón	260	8 Huesos de dragón	54000	20	260000

Bastones de combate (Se aplican como Martillos de guerra) Dos manos

Tipo	Daño contundente	Materiales	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Ébano	210	6 Ébano	11000	18	240000
Dragón	230	6 Huesos de dragón	28000	20	260000

Equipo de Daedra

Todo el equipamiento Daedra aparece a partir del nivel 60.

Aviso: Para poder mejorar el equipo de Daedra es necesario tener la habilidad “herrería daédrica”.

Armaduras pesadas

Armadura de Aural

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	110	1 corazón daedra 1 oro	5700	84900
Torso	120	2 corazón daedra 3 oro	6300	87000
Brazos	100	1 corazón daedra 1 oro	5300	84900
Piernas	115	1 corazón daedra 2 oro	6000	84500
Pies	105	1 corazón daedra 1 oro	5300	84900



Armadura dorada de Aurorano

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	120	1 corazón daedra 1 oro	5800	94900
Torso	130	2 corazón daedra 3 oro	6500	97000
Brazos	115	1 corazón daedra 1 oro	5600	94900
Piernas	125	1 corazón daedra 2 oro	6200	94500
Pies	115	1 corazón daedra 1 oro	5600	94900



Armadura Daédrica de élite

Parte	Absorción Armadura pesada	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	150	1 Corazón Daedra 2 ébano	9350	140000
Torso	180	2 Corazón Daedra 2 ébano	9700	140000
Brazos	150	1 Corazón Daedra 2 ébano	9200	140000
Piernas	160	2 Corazón Daedra 2 ébano	9350	140000
Pies	150	1 Corazón Daedra 2 ébano	9200	140000



Armaduras Medias

Armadura de Mazquen

Parte	Absorción Armadura media	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	85	1 ébano	4850	84900
Torso	98	2 ébano	4900	87000
Brazos	85	1 ébano	4700	84900
Piernas	90	1 ébano	4850	84500
Pies	85	1 ébano	4700	84900



Armadura Daédrica media

Parte	Absorción Armadura media	Materiales	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	100	1 Corazón Daedra 1 ébano	4850	94900
Torso	110	2 Corazón Daedra 2 ébano	4900	97000
Brazos	100	1 Corazón Daedra 1 ébano	4700	94900
Piernas	105	2 Corazón Daedra 1 ébano	4850	94500
Pies	100	1 Corazón Daedra 1 ébano	4700	94900



Armadura ligera

Túnica Daédrica

Parte	Absorción Armadura ligera	Efecto	Valor	Durabilidad (daño que puede absorber antes de romperse)
Cabeza	45	Los efectos de los hechizos de restauración son un 20% mayores (en hechizos cuantificables)	25000	84900
Torso	50	La cantidad de magia total aumenta un 30%	25000	87000
Brazos	45	Los hechizos de destrucción provocan un 40% más daño	28000	84900
Piernas	50	Los efectos de los hechizos de conjuración e ilusión son un 30% mayores (en hechizos cuantificables)	25000	84500
Pies	45	Los efectos de los hechizos de alteración son un 20% mayores (en hechizos cuantificables)	25000	84900



Armas y escudos daédricos

Espadas Una mano

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Filo dorado (Aureal)	190	2 Corazón Daedra 2 Oro	15000	16	240000
Filo oscuro (Mazquen)	200	2 Corazón Daedra 2 Ébano	16000	16	240000
Daédrica de élite	220	4 Corazón Daedra	23000	20	280000



Mazas Una mano

Tipo	Daño contundente	Materiales	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Maza dorada (Aureal)	200	2 Corazón Daedra 2 Oro	15500	17	260000
Maza oscura (Mazquen)	210	2 Corazón Daedra 2 Ébano	16500	17	260000
Daédrica de élite	230	4 Corazón Daedra	24000	20	300000

Hachas Una mano

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Daédrica de élite	220	4 Corazón Daedra	23000	20	280000

Dagas Una mano

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Cuchilla oscura	160	2 Corazón Daedra 1 ébano	14000	18	260000

Mandobles Dos manos

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (fuerza)	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Daédrica de Xivilai	260	5 Corazón Daedra	36000	25	300000

Hachas de guerra Dos manos

Tipo	Daño letal	Materiales	Valor	Complejidad (fuerza)	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Daédrica de Xivilai	260	5 Corazón Daedra	36000	25	300000

Martillos de guerra Dos manos

Tipo	Daño contundente	Materiales	Valor	Complejidad (fuerza)	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Daédrica de Xivilai	280	6 Corazón Daedra	38000	30	320000

Arcos

Tipo	Daño letal	Materiales	Alcance metros	Valor	Complejidad (destreza)	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Daédrico de élite	170	3 Corazón Daedra	500	19000	20	270000

Flechas

Tipo	Daño letal (este daño se suma al arco usado)	Materiales (para 10 flechas)
Flecha daédrica de élite	+ 60	1 Corazón Daedra

¡El precio y packs de las flechas es a discreción del Gm!

Escudos

Tipo	Absorción mágica y física	Daño contundente (golpe de escudo se realiza con Bloquear)	Materiales	Valor	Complejidad (resistencia o fuerza)	Durabilidad (daño que puede ocasionar antes de romperse)
Guardia oscura (Mazquen)	130	130	5 Ébano 1 Corazón Daedra	18000	17	300000
Guardia dorada (Aureal)	140	140	3 Oro 2 Corazón Daedra	19000	18	300000
Escudo daédrico de élite	165	165	5 Corazón Daedra	20000	20	350000



Cruzado de los divinos

Todo el equipamiento de cruzado aparece a partir del nivel 60 después de completar el peregrinaje necesario que te mandará un profeta (misión secundaria que el Gm debe introducir en la partida) para cada parte de la armadura y las armas, además de llevar una vida justa, honorable y de benevolencia hacia los divinos y los seres vivos.

Aviso: Para poder mejorar el equipo de cruzado es necesario tener la habilidad “herrería legendaria”

Aviso 2: Si el jugador después de conseguir la armadura deja de comportarse como una persona honorable, benevolente o justa, perderá la armadura, desaparecerá como si fuese aire.

Aviso 3: El equipo completo del cruzado tiene una durabilidad infinita.

Equipo de cruzado

Parte	Absorción Armadura pesada	Efecto	Materiales	Valor
Cabeza	280	Inmunidad a cualquier hechizo de ilusión que te perjudique. Los efectos de los hechizos de restauración son un 20% mayores (en hechizos cuantificables)	5 Ébano 6 Oro	34000
Torso	300	La cantidad de salud total aumenta un 30%	6 Ébano 7 Oro	34000
Brazos	280	Inmunidad a cualquier hechizo de alteración que te perjudique.	5 Ébano 6 Oro	34000
Piernas	300	La cantidad de aguante total aumenta un 30%	6 Ébano 7 Oro	34000
Pies	280	La cantidad de aguante y salud total aumentan un 30%	5 Ébano 6 Oro	34000



Espada del cruzado

Datos: Esta poderosa espada se obtiene en la misión para conseguir la armadura del cruzado, explicada en la página anterior.


Espada Una mano

Dañolletal	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
400	Al golpear provoca un daño extra por magia de descarga igual al 100% del daño. La cantidad de aguante total aumenta un 30%.	7 Ébano	250000	25	

Escudo del cruzado

Datos: Este poderoso escudo se obtiene en la misión para conseguir la armadura del cruzado, explicada en la página anterior.

Escudo

Absorción	Efecto constante	Materiales para mejorar el escudo	Valor	Complejidad (resistencia o fuerza)	Ilustración
350	Devuelve el 50% del daño sufrido al atacante. (el daño no es absorbible) La cantidad de salud total aumenta un 30%.	10 Ébano	250000	25	


Artefactos legendarios

Aviso: Para mejorar cualquier arma que forme parte de los artefactos legendarios necesitas tener todas las habilidades de herrería.

Aviso 2: Todos los artefactos legendarios tienen una durabilidad infinita.

Anillo Khajiita

Datos: Este poderoso anillo, es muy útil para los personajes con alta habilidad de robo y sigilo ya que aumenta las capacidades sigilosas del portador. Este anillo puede ser entregado al hacer tratos con la princesa daédrica Mephala.


Efecto constante	Valor	Ilustración
Otorga + 100 en sigilo. Otorga + 100 en robo. El aguante aumenta un 20%.	100000	

Anillo de Hircine

Datos: Este poderoso anillo permite que los hombres lobos no sufran algunas de sus afecciones más comunes:

Si no fueras un hombre lobo, este anillo te otorga la capacidad ser uno mientras lo tengas equipado, con todos los beneficios en forma “humana” y forma de “hombre lobo” y anulando las afecciones ya mencionadas.

Este anillo puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Hircine.

Efecto constante	Valor	Ilustración
Te transformarás en hombre lobo automáticamente las noches de luna llena (forma humana). Nunca descansarás al dormir, lo que te tendrá irritado (forma humana).	100000	

Anillo de Namira


Datos: Este poderoso anillo fue creado por el Príncipe Daédrico Namira. Este anillo puede ser entregado al hacer tratos con la princesa daédrica Namira.



Efecto constante	Valor
Devuelve el 100% del daño sufrido al atacante. (el daño no es absorbible).	200000

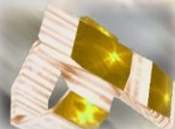
Anillo Denstagmer

Datos: Un anillo muy misterioso. Lo único que se sabe es que otorga protección contra varios tipos de daño elemental. Incluso el nombre Denstagmer es un misterio.
La ubicación de este artefacto es desconocida.

Efecto constante	Valor	Ilustración
10% menos daño mágico recibido.	20000	


Anillo de los alrededores

Datos: Un artefacto del que poco se sabe. Se supone que permite camuflarse en el ambiente cual camaleón.
La ubicación de este artefacto es desconocida.

Efecto constante	Valor	Ilustración
Tus tiradas totales de sigilo en entornos naturales (bosques, montañas, ríos, entre otros) son un 40% mayores.	100000	


Anillo del Mentor

Datos: El Anillo del Mentor es un precioso anillo perfecto para cualquier aprendiz de magia. Le permite al usuario aumentar su inteligencia y sabiduría, lo que implica un uso de magia más eficiente. Se dice que su creador fue el Alto Asistente Carni Asron, y que prestaba su anillo a sus aprendices. Tras su muerte, el anillo, junto a varias otras posesiones suyas fueron distribuidas por Tamriel.
La ubicación de este artefacto es desconocida.

Efecto constante	Valor	Ilustración
Otorga + 10 en inteligencia. Otorga + 10 en voluntad.	90000	


Anillo de Phynaster

Datos: Creado por el dios héroe de los altmer, Phynaster. Gracias al anillo él pudo vivir por cientos de años. Ponerse el anillo otorga al usuario resistencia al veneno, al daño eléctrico y más maná.
La ubicación de este artefacto es desconocida.

Efecto constante	Valor	Ilustración
50% posibilidades de que no te afecte un veneno. 50% menos daño mágico por descarga recibido. La cantidad de magia total aumenta un 30%.	200000	


Anillo del viento

Datos: Otro artefacto poco conocido. Varios rumores afirman que existe y permite a su portador moverse de manera muy veloz.
La ubicación de este artefacto es desconocida.

Efecto constante	Valor	Ilustración
Otorga + 10 en velocidad. Otorga + 10 en agilidad.	70000	


Anillo Vampírico

Datos: El anillo vampírico es uno de los artefactos más raros y mortíferos de Tamriel. Se desconoce su origen y naturaleza, aunque se creó que fue creado en Morrowind por una secta de vampiros.
Reposa en el museo de Mournhold en Morrowind.

Efecto constante	Valor	Ilustración
Este anillo te otorga la capacidad ser un vampiro mientras lo tengas equipado. Las habilidades adquiridas serán las de un clan vampírico a discreción del Gm , (los Volkihar no cuentan). Los beneficios del clan serán un 50% menores y los perjuicios un 50% mayores . Serás un no-muerto mientras lo tengas equipado.	200000	


Anillo de Warlock

Datos: El Anillo de Warlock es un artefacto que fue propiedad el Archimago Syrabane. Es conocido por reflejar los hechizos lanzados a su portador y aumentar la salud. Reposa en el museo de Mournhold en Morrowind.
Aviso: Se realizará una tirada de probabilidad (D100) para comprobar si causa su efecto de reflejar hechizo.

Efecto constante	Valor	Ilustración
La cantidad de salud total aumenta un 30%. Los ataques mágicos tienen un 20% de posibilidades de ser reflejados contra el lanzador (la tirada del porcentaje se realiza antes del bloqueo o esquivo, si reflectas el hechizo no te dañará y será el lanzador del hechizo el que tenga que evitar su propio ataque).	200000	


Anillo del Filo de Eidolón

Datos: Un artefacto daédrico menor. Hecho de ébano, pero con un estilo característico de los dremora, probablemente encantado con el alma de alguno de ellos. La ubicación de este artefacto es desconocida.

Efecto constante	Valor	Ilustración
Los hechizos de destrucción ocasionan un 50% más daño. Ocasional un 50% más daño con cualquier tipo de armas.	200000	


Abalorio o colgante de Roca Draconiana

Datos: Un antiguo amuleto akaviri que concede protección ante las enfermedades y el veneno.
La ubicación de este artefacto es desconocida.

Efecto constante	Valor	Ilustración
100% de resistencia a las enfermedades. 100% posibilidades de que no te afecte un veneno.	200000	

Amuleto del nigromante


Datos: También conocido como Amuleto Nigromántico, es un artefacto legendario creado por Mannimarco, el rey de los gusanos. Su aspecto es del un amuleto exquisito, generalmente con una calavera estampada.
Este artefacto se encuentra en posesión de Mannimarco.

Efecto constante	Valor	Ilustración
<p>Otorga juventud y vida extendida a discreción del Gm. Permite ver espíritus y comunicarte con ellos.</p> <p>Inmunidad total a cualquier tipo de arma no daédrica, legendaria o de dragón.</p> <p>Inmunidad total a la hemorragia y penalizadores por dolor, cansancio, hambre, sed y sueño.</p> <p>Los ataques mágicos que causen daño absorberán un 20% de la magia total de la víctima. La magia absorbida pasará al usuario del amuleto, superando su propio límite mágico si es necesario (la magia absorbida desaparecerá al pasar 24 horas).</p> <p>Otorga + 10 en inteligencia.</p> <p>Otorga + 10 en voluntad.</p> <p>Otorga + 100 en conjuración.</p> <p>La cantidad de magia total aumenta un 50%.</p> <p>PELIGRO: Cualquier ser que porte el amuleto del nigromante y que no sea Mannimarco o un príncipe daédrico tendrá una terrible maldición que corromperá su voluntad.</p> <p>La maldición le hará desear cada vez más tener el amuleto y adorarlo, justo cuando el usuario del amuleto esté en el punto más alto de adoración y necesidad, desaparecerá y eso corromperá su aspecto, mente y alma (efectos, avance de la maldición y más, queda a discreción del Gm).</p>	500000	

Yelmo de Tohan

Datos: El Yelmo de Tohan es un artefacto legendario hecho de Adamantino y se dice que es indestructible.


El casco reposa en las ruinas de Onnissiralis, un santuario de Sheogorath situado en una pequeña isla en la región de Sheogorad en Vvardenfell, al oeste de Dagon Fel.

Parte	Absorción Armadura media	Efecto constante	Materiales para mejorar la armadura	Valor	Ilustración
Cabeza	100	Otorga + 10 en destreza.	2 Ébano 3 Cuero	40000	

Puños de Randagulf

Datos: Estos guantes pertenecieron a uno de los guerreros más poderosos en la historia de Skyrim.

La ubicación de este artefacto es desconocida.


Parte	Absorción Armadura media	Efecto constante	Materiales para mejorar la armadura	Valor	Ilustración
Brazos	80	Otorga + 10 en fuerza. Haces un 100% más daño desarmado.	2 Ébano 5 Cuero	100000	

Botas del Apóstol

Datos: La Botas del Apóstol son muy misteriosas. Se rumorea que el portador de las botas es capaz de levitar.

Reposa en el museo de Mournhold en Morrowind.

Aviso: Este artefacto no es indestructible, durabilidad a discreción del Gm.

Parte	Absorción Armadura media	Efecto constante	Materiales para mejorar la armadura	Valor	Ilustración
Pies	80	Otorga levitación de hasta 20 metros sin coste. Activación o desactivación: Acción simple.	4 Cuero	50000	

Estrella de Azura

Datos: La Estrella de Azura es una poderosa gema de alma que al contrario de las gemas normales, no se destruye tras el uso y dispone de cargas infinitas (a efectos de juego funciona como una Gran gema de alma que nunca se gasta ni destruye).

Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con la princesa daédrica Azura.



Estrella “Negra”

Datos: La Estrella “Negra” es una poderosa gema de alma que al contrario que de gemas normales, no se destruye tras el uso y dispone de cargas infinitas (a efectos de juego funciona como una Gema oscura de alma que nunca se gasta ni destruye).


Este artefacto puede ser conseguido al corromper la “Estrella de Azura” a discreción del Gm.



Nombre	Valor
Estrella de Azura	100000
Estrella “Negra”	100000

Llave de esqueleto

Datos: La Llave de esqueleto es una llave que funciona como una ganzúa irrompible con la que cualquier cerradura puede ser fácilmente abierta. Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con la princesa daédrica Nocturnal.

Efecto constante	Valor	Ilustración
Nunca se rompe. Otorga +100 en abrir cerraduras.	100000	

Cogulla gris de Nocturnal


Datos: La Cogulla gris de Nocturnal es una capucha antiguamente propiedad de Nocturnal, aunque desde hace varios siglos ha sido portada por el zorro gris, el maestro del gremio de ladrones en Cyrodiil. Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con la princesa daédrica Nocturnal.

Parte	Absorción Armadura media	Efecto constante	Materiales para mejorar la armadura	Valor	Ilustración
Cabeza	95	Otorga + 50 en sigilo. Otorga + 100 en robo. Otorga + 100 en abrir cerraduras.	2 Corazón Daedra 3 Cuero	100000	

Arco de las sombras

Datos: El arco de las sombras es un artefacto daédrico creado por la princesa daédrica Nocturnal.
Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con la princesa daédrica Nocturnal.

Arco (Arquería)


Daño letal	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Alcance metros	Valor	Complejidad (destreza)	Ilustración
200	Apuntar a cualquier parte del cuerpo no causa penalización.	4 Corazón Daedra	500	200000	25	

Escalofrío Gélido

Datos: Escalofrío Gélido es un artefacto de origen desconocido. Suele tomar la forma de una espada de cristal, sin embargo, la malaquita usada en esta arma es de color azul y no verde. Su empuñadura esta hecha de metales raros y piedra lunar
La ubicación de este artefacto es desconocida.

Aviso: Cuando la espada daña se realizará una tirada de probabilidad (DI00) para comprobar si causa su efecto de paralizar, si fracasara, el daño se calcularía normalmente.


Espada Una mano

Daño letal	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
330	Al golpear provoca un daño extra por magia de hielo igual al 50% del daño causado. 30% de posibilidades de paralizar al causar daño (efectos de paralizar en sistemas pag- 149).	100000	3 Malaquita 2 Ébano	25	

Chrysamere

Datos: Chrysamere, conocida también como la Espada del Paladín o Espada de los Héroes, es un antiguo claymore con capacidades tanto ofensivas como defensivas, siendo estas últimas las más poderosas.
La ubicación de este artefacto es desconocida.

Mandoble Dos manos

Daño Letal	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad (fuerza)	Ilustración
400	Si Chrysamere bloquea un ataque de fuego extiosamente, devolverá el ataque al enemigo aumentando el daño un 100%.	100000	6 Corazón Daedra	30	

Corona de Nenalata

Datos: La Corona de Nenalata es un antiguo artefacto Ayleid. Su aspecto varía, a veces parece un yelmo ligero de piedra lunar, a veces una simple corona. Se diferencia de otras coronas por un glifo que tiene estampado. La corona puede aumentar las habilidades mágicas del portador en la escuela de Alteración y Conjunción. aunque se dice que contiene un gran poder oculto. El valor de este artefacto es altísimo.
La ubicación de este artefacto es desconocida.

Aviso: Este artefacto no es indestructible, durabilidad a discreción del Gm.


Parte	Absorción Armadura ligera	Efecto constante	Materiales para mejorar la armadura	Valor	Ilustración
Cabeza	40	Los efectos de los hechizos de alteración y conjunción son un 50% mayores (en hechizos cuantificables).	2 Malaquita 3 Ébano	200000	

Hoja de Hielo del Monarca

Datos: La Hoja de Hielo del Monarca es uno de los más preciados artefactos de Tamriel. Se dice que congela a todos los que la tocan. La espada cambia de dueño bastante seguido, sin quedarse mucho tiempo con alguien. El Nerevarine vendió la espada al museo de Mournhold.

Reposa en el museo de Mournhold en Morrowind.

Espada Una mano

Daño letal	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
320	Al golpear provoca un daño extra por magia de hielo igual al 150% del daño causado.	100000	5 Ébano	25	

Cota del Lord

Datos: Es un artefacto Aédrico entregado a los mortales por Kynareth, uno de los Divinos.


Esta armadura puede ser entregada al hacer actos que agraden a Kynareth, de igual forma puede desaparecer si se cometen actos que la desagraden.

Parte	Absorción Armadura pesada	Efecto constante	Materiales para mejorar la armadura	Valor	Ilustración
Torso	250	100% posibilidades de que no te afecte un veneno. Inmunidad a cualquier hechizo de destrucción o alteración que te perjudique.	5 mithril	100000	

Marca de oro

Datos: La marca de oro es una misteriosa katana propiedad de Boethiah. Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con la princesa daédrica Boethiah.

Espada Una mano


Daño letal	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
370	El 100% del caño causado por la marca de oro se volverá a aplicar como daño físico a la salud (daña dos veces).	5 Corazón Daedra	200000	25	

Cota de ébano

Datos: La Cota de ébano es una armadura entregada siempre por la princesa daédrica Boethiah.

Esta armadura puede ser entregada al hacer tratos con la princesa daédrica Boethiah.


Aviso: Cuando la cota daña se realizará una tirada de probabilidad (DI00) para comprobar si causa su efecto, si fracasara, el daño se calcularía normalmente.

Parte	Abs. Arm. pesada	Efecto constante	Mat.	Val.	Ilustración
Torso	300	Devuelve un 50% del daño sufrido al atacante. Cuando la Cota de ébano es golpeada, (cause daño o no) tiene un 50% de posibilidades de envenenar al enemigo (veneno dificultad imposible que provoca un daño a la salud igual al 10% del total de la salud total del afectado por turno hasta que la víctima sea curada o muera).	4 Corazón Daedra 4 Ébano	100000	

Oghma Infinium

Datos: El Oghma Infinium es un libro mágico escrito por Xarxes y un poderoso artefacto del príncipe daédrico del conocimiento, Hermaeus Mora. Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Hermaeus Mora.

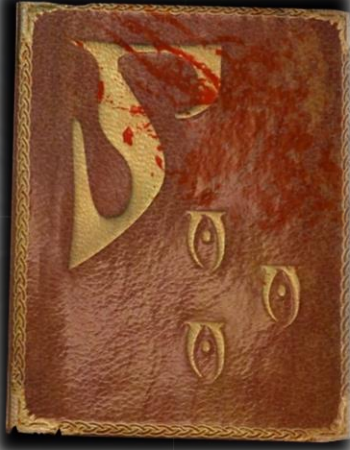
Aviso: Después de usarlo se destruirá.

Efecto constante después del uso	Valor	Ilustración
Otorga +100 en una habilidad elegida de "Guerrero". Otorga + 100 en una habilidad elegida de "Mago". Otorga +100 en una habilidad elegida de "Ladrón". Los efectos pueden ser obtenidos por un solo personaje o repartirlos con otros.	200000	

Folium Discognitum

Datos: Artefacto creado por el príncipe daédrico de la locura, Sheogorath. Es un libro de "conocimientos", que recopila las divagaciones de cientos de locos. Las páginas contienen garabatos incomprensibles que, para evitar ser leídos, se mueven cada vez que posan la mirada sobre ellos. Al leer este libro, la energía recibida es equivalente a absorber un conocimiento equivalente al Oghma Infinium. Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Sheogorath.


Aviso: Después de usarlo se destruirá.

Efecto constante después del uso	Valor	Ilustración
Otorga +100 en una habilidad aleatoria de "Guerrero, Mago o Ladrón". Otorga +100 en una habilidad aleatoria de "Guerrero, Mago o Ladrón". Otorga +100 en una habilidad aleatoria de "Guerrero, Mago o Ladrón". Otorga una locura al azar con gravedad al azar. Los efectos pueden ser obtenidos por un solo personaje o repartirlos con otros, los personajes con los que son corpatidos los beneficios también obtienen una locura al azar.	200000	

Tenedor de Horripilación

Datos: El Tenedor de la Horripilación es un artefacto maldito creado por Sheogorath, quien le llama Forky de manera cariñosa. Está impregnado de un extraño poder. Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Sheogorath.

Daga Una mano

Daño letal o cont.	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
¿?	El daño y efectos del Tenedor de Horripilación puede ser el de cualquier arma de forma aleatoria en cada golpe (normales, daédricas y/o legendarias).	2 Corazón Daedra	100000	20	


Wabbajack

Datos: El Wabbajack es un misterioso bastón obra del Príncipe Daedra de la locura, Sheogorath. Los poderes y encantamientos de esta arma son imprevisibles. Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Sheogorath.

Aviso: A diferencia de otros bastones, el Wabbajack consume una carga por cada hechizo realizado (con los otros bastones se consume una carga al terminar una escena).

Aviso 2: A los bastones daédricos se les aplican las habilidades de “Bastón Mágico” y las otras escuelas que utilicen los bastones.

Bastones mágicos a Una mano

Efecto constante	Cargas	Alcance	Valor	(inteligencia, voluntad o suerte)	Ilustración
Cuando utilices el bastón, se lanzará aleatoriamente cualquier hechizo de las escuelas “destrucción”, ilusión” o “conjuración” sin la necesidad de conocerlo, sin gastar magia y en su máxima potencia (aleatoriedad a discreción del Gm).	20 hechizos	Variable	200000	20	

Bastón de Sheogorath


Datos: El artefacto personal de Sheogorath. Según las leyendas, contiene la propia esencia del príncipe daédrico.

Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Sheogorath.

Aviso: A diferencia de otros bastones, el Bastón de Sheogorath consume una carga por cada hechizo realizado (con los otros bastones se consume una carga al terminar una escena).

Aviso 2: A los bastones daédricos se les aplican las habilidades de “Bastón Mágico” y las otras escuelas que utilicen los bastones.

Bastones mágicos a Una mano


Efecto constante	Cargas	Alcance	Valor	(inteligencia o voluntad)	Ilustración
Puedes utilizar cualquier hechizo de la escuela “alteración” sin la necesidad de conocerlo, sin gastar magia y en su máxima potencia.	20 hechizos	Variable	200000	25	

Lanza de la amarga compasión

Datos: Uno de los más misteriosos artefactos Tamrielicos. Se sabe muy poco sobre esta lanza, pero muchos creen que puede ser de origen daédrico.

Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Sheogorath.


Lanza Una mano

Daño Letal	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
400	Los atronachs invocados hacen un 50% más daño.	300000	6 Corazón Daedra	30	

Espada de Jyggalag


Datos: Esta espada ha sido creada por el principe daédrico Jyggalag. La ubicación de este artefacto y forma de obtenerlo es desconocida.

Mandoble Dos manos

Daño Letal	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad (Fuerza)	Ilustración
450	Al golpear provoca un daño extra por magia de descarga igual al 400% del daño causado.	800000	6 Corazón Daedra	30	

Máscara de Clavicus Vile

Datos: La Máscara de Clavicus Vile es una creación del Príncipe Daedra de los deseos y ofertas. Debido al poderoso encantamiento de esta máscara, el que la porte tendrá más capacidad de convencer y persuadir a las gentes de Tamriel. Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Clavicus Vile.

Parte	Absorción Armadura pesada	Efecto constante	Materiales para mejorar la armadura	Valor	Ilustración
Cabeza	200	Otorga + 20 en personalidad. Otorga + 20 en suerte. Otorga + 100 en elocuencia.	4 Corazón Daedra 3 Ébano	100000	

Hacha del arrepentimiento

Datos: El Hacha del Arrepentimiento es un artefacto daédrico creado por el príncipe daédrico Clavicus Vile.

Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Clavicus Vile.

Hacha de guerra Dos manos

Daño Letal	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad (fuerza)	Ilustración
430	El 150% del daño provocado a la salud es causado también al aguante de la víctima.	200000	6 Corazón Daedra	30	

Piel del salvador

Datos: La Piel del salvador es una pieza de armadura creada por Hircine que protege del daño mágico al portador.

Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Hircine.

Parte	Absorción Armadura media	Efecto constante	Materiales para mejorar la armadura	Valor	Ilustración
Torso	150	Inmunidad a cualquier hechizo de destrucción, alteración o ilusión que te perjudique.	4 Corazón Daedra 4 Cuero	200000	


Lanza del Cazador

Datos: La lanza del cazador es un artefacto daédrico creado por el príncipe daédrico Hircine.

Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Hircine.

Aviso: Cuando la lanza daña se realizará una tirada de probabilidad (D100) para comprobar si causa su efecto, si fracasara, el daño se calcularía normalmente.

Lanza Dos manos

Daño Letal	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
400	Los ataques ignoran un 50 % de la armadura. Cuando golpea y daña a cualquier criatura hay un 30% de posibilidades de imposibilitarle el uso de la magia durante 24 horas (exceptuando príncipes daedra).	250000	6 Corazón Daedra	30	

Yelmo del Gusano Sangriento

Datos: El Yelmo del Gusano Sangriento es el cráneo de un extraño animal encantado con magia por el legendario nigromante Mannimarco, el rey de los gusanos. Este artefacto se encuentra en posesión de Mannimarco.

Parte	Absorción Armadura pesada	Efecto constante	Materiales para mejorar la armadura	Valor	Ilustración
Cabeza	200	Otorga + 10 en inteligencia. Otorga + 10 en Voluntad. Otorga + 100 en conjuración.	3 Corazón Daedra 4 Ébano	100000	

Bastón de los Gusanos


Datos: Es un potente bastón creado por Mannimarco, el Rey de los Gusanos.

Este artefacto se encuentra en posesión de Mannimarco.

Aviso: A diferencia de otros bastones, el Bastón de los Gusanos consume una carga por cada hechizo realizado (con los otros bastones se consume una carga al terminar una escena).

Aviso 2: A los bastones daédricos o legendarios se les aplican las habilidades de “Bastón Mágico” y las otras escuelas que utilicen los bastones.

Bastones mágicos a Una mano


Efecto constante	Cargas	Alcance	Valor	Complejidad (inteligencia o voluntad)	Ilustración
Puedes utilizar el grimorio de Resurrección maldita en 800 metros a la redonda, levantando a todos los muertos como zombies. Utilizando este bastón no hay límite de cuerpos levantados (No aplica a conjuraciones que no sean de levantar cuerpos). Otorga + 50 en conjuración.	10 hechizos	800 metros a la redonda	200000	30	

Aplastacráneos

Datos: Este martillo de guerra fue creado con fuego mágico del hechicero Dorach Gusal, y forjado por el gran herrero Hilbongard Rolamus. Su acero es mágico, haciéndolo más duro de lo normal e increíblemente ligero.

Reposa en el museo de Mournhold en Morrowind.

Martillo de guerra Dos manos

Daño contundente	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad (fuerza)	Ilustración
460	Los ataques ignoran un 50 % de la armadura	250000	5 mithril	30	

Bastón del Caos


Datos: También conocido como el Bastón de la Unión y el Caos. Es una reliquia antigua de un poder incalculable.

La ubicación de este artefacto y forma de obtenerlo es desconocida.

Aviso: A diferencia de otros bastones, el Bastón del caos consume una carga por cada hechizo realizado (con los otros bastones se consume una carga al terminar una escena).

Aviso 2: A los bastones daédricos o legendarios se les aplican las habilidades de “Bastón Mágico” y las otras escuelas que utilicen los bastones.

Bastones mágicos a Una mano

Efecto constante	Cargas	Alcance	Valor	Complejidad (inteligencia o voluntad)	Ilustración
Puedes utilizar cualquier hechizo de las escuelas “Destrucción” y “Misticismo” sin la necesidad de conocerlo, sin gastar magia y en su máxima potencia.	20 hechizos	Variable	400000	30	

Bastón de Hasedoki


Datos: Bastón que perteneció a Hasedoki, el hechicero más grande de su tiempo.

Reposa en el museo de Mournhold en Morrowind.

Aviso: A diferencia de otros bastones, el Bastón de Hasedoki consume una carga por cada hechizo realizado (con los otros bastones se consume una carga al terminar una escena).

Aviso 2: A los bastones daédricos o legendarios se les aplican las habilidades de “Bastón Mágico” y las otras escuelas que utilicen los bastones.

Bastones mágicos a Una mano

Efecto constante	Cargas	Alcance	Valor	Complejidad (inteligencia o voluntad)	Ilustración
Puedes utilizar cualquier hechizo de escarcha de la escuela “Destrucción” sin la necesidad de conocerlo, sin gastar magia y en su máxima potencia.	20 hechizos	Variable	100000	30	

Cráneo de Corrupción


Datos: El Cráneo de Corrupción es un poderoso bastón creado por la princesa daédrica de los sueños y las pesadillas Vaermina.

Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con la princesa daédrica Vaermina.

Aviso: A diferencia de otros bastones, el Cráneo de Corrupción consume una carga por cada hechizo realizado. (con los otros bastones se consume una carga al terminar una escena).

Aviso 2: A los bastones daédricos se les aplican las habilidades de “Bastón Mágico” y las otras escuelas que utilicen los bastones.

Bastones mágicos a Una mano

Efecto constante	Cargas	Alcance	Valor	Complejidad (inteligencia o voluntad)	Ilustración
Puedes utilizar cualquier hechizo de la escuela “Ilusión” sin la necesidad de conocerlo, sin gastar magia y en su máxima potencia.	20 hechizos	Variable	300000	30	

Rosa de Sanguine

Datos: La Rosa de Sanguine es un poderoso bastón creado por el Príncipe Daedra del libertinaje, los pecados y las bromas, Sanguine.

Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Sanguine.

Aviso: A diferencia de otros bastones, la Rosa de Sanguine consume una carga por cada hechizo realizado (con los otros bastones se consume una carga al terminar una escena).

Aviso 2: A los bastones daédricos se les aplican las habilidades de “Bastón Mágico” y las otras escuelas que utilicen los bastones.

Bastones mágicos a Una mano

Efecto constante	Cargas	Alcance	Valor	Complejidad (inteligencia o voluntad)	Ilustración
Puedes utilizar cualquier hechizo de la escuela “conjuración” sin la necesidad de conocerlo, sin gastar magia y en su máxima potencia.	20 hechizos	Variable	300000	30	

Bastón de Magnus


Datos: El Bastón de Magnus, uno de los artefactos más conocidos de Tamriel. Fue creado por el Archimago Magnus, el dios de la magia que ayudó a Lorkhan en la creación de Mundus. Sirvió como una "batería de magia" para Magnus, pero lo abandonó cuando huyó a Aeterio en la Era del Amanecer.

La ubicación de este artefacto y forma de obtenerlo es desconocida.

Aviso: A diferencia de otros bastones, el Bastón de Magnus consume una carga por cada hechizo realizado (con los otros bastones se consume una carga al terminar una escena).

Aviso 2: A los bastones daédricos, aédricos o legendarios se les aplican las habilidades de "Bastón Mágico" y las otras escuelas que utilicen los bastones.

Bastones mágicos a Una mano

Efecto constante	Cargas	Alcance	Valor	Complejidad (inteligencia o voluntad)	Ilustración
Puedes utilizar cualquier hechizo de cualquier escuela, sin la necesidad de conocerlo, sin gastar magia y en su máxima potencia.	100 hechizos	Variable	1000000	40	

Martillo de Stendarr

Datos: Un enorme martillo aedra que, se rumorea, fue usado por Stendarr, el dios de la justicia.

Reposa en el museo de Mournhold en Morrowind.


Martillo de guerra Dos manos

Daño contundente	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad (fuerza)	Ilustración
460	Provoca un 500% más daño	450000	5 mithril 5 ébano	30	

Volendrug

Datos: Volendrug es un misterioso martillo de guerra propiedad de Malacath y que fue creado por los Dwemer. Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con la príncipe daédrico Malacath.

Martillo de guerra Dos manos

Daño contundente	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad (fuerza)	Ilustración
460	El 150% del daño provocado a la salud es causado también a la magia de la víctima.	250000	6 Corazón Daedra	30	

Azote

Datos: Azote es un hacha creada por el príncipe daédrico Malacath. Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Malacath.


Hacha Una mano

Daño letal	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
430	Cuando golpea a cualquier criatura daédrica la devuelve a oblivion (exceptuando príncipes daedra).	4 Corazón Daedra	150000	25	

Azote de dragones

Datos: Una katana akaviri especialmente eficaz contra dragones. La magia eléctrica que recorre la espada la hace útil contra otro tipo de enemigos. La ubicación de este artefacto es desconocida.


Espada Una mano

Daño letal	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
370	Al golpear provoca un daño extra por magia de descarga igual al 100% del daño causado. Provoca un 1000% más daño a dragones.	5 Ébano	300000	25	

Espina del Sufrimiento

Datos: La Espina del Sufrimiento es una daga de ébano perteneciente a la Hermandad Oscura. La ubicación de este artefacto es desconocida.

Daga Una mano

Daño letal	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Valor	Complejidad (destreza)	Ilustración
180	El 50% del daño causado por la Espina del Sufrimiento es devuelto al usuario de la misma como salud (sin superar la salud máxima).	3 ébano	80000	25	

Cuchilla de Mehrunes

Datos: La Cuchilla de Mehrunes es una poderosa daga creada por Mehrunes Dagon que tiene la particularidad de matar instantáneamente.

Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Mehrunes Dagon.

Aviso: Cuando la daga daña se realizará una tirada de probabilidad (D100) para comprobar si causa su efecto, si fracasara, el daño se calcularía normalmente.

Daga Una mano

Daño letal	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
250	Cuando golpea y daña a cualquier criatura hay un 30% de posibilidades de matarla en el acto (Exceptuando príncipes Daedra).	4 Corazón Daedra	300000	25	


Medialuna Daédrica

Datos: Artefacto creado por el príncipe daédrico Mehrunes Dagon. Tiene el poder de paralizar todo lo que golpea y destrozar aquello que golpea.

Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Mehrunes Dagon.

Aviso: Cuando la daga daña se realizará una tirada de probabilidad (D100) para comprobar si causa su efecto de destruir, si fracasara, el daño se calcularía normalmente y otra tirada para comprobar si causa el efecto de paralizar.


Daga Una mano

Daño letal	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
250	Cuando golpea cualquier arma, armadura u objeto, aunque no cause daño habrá un 50% de posibilidades de destruir lo golpeado (excepto artefactos daédricos y/o legendarios) 30% de posibilidades de paralizar al causar daño (Efectos de paralizar en sistemas pag- 149).	4 Corazón Daedra	300000	25	

Arco de Auriel

Datos: El Arco de Auriel es un artefacto que fue utilizado por el dios Auriel, una versión élfica de Akatosh, el Dios Dragón del Tiempo. Aunque toma el aspecto de un modesto arco de piedra lunar, es una de las armas más poderosas de Tamriel. El arco obtiene su poder de Aetherius, canalizándolo a través del sol. La ubicación de este artefacto y forma de obtenerlo es desconocida.


Arco (Arquería)

Daño letal	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Alcance metros	Valor	Complejidad (destreza)	Ilustración
300	Al golpear provoca un daño extra por magia de fuego igual al 400% del daño causado. Causa un 400% más daño a los no-muertos.	6 Ébano	500	900000	30	

Escudo de Auriel

Datos: El Escudo de Auriel es un artefacto que fue usado por el dios Auriel, una versión élfica del dios imperial Akatosh. Toma el aspecto de un escudo pequeño, con un diseño llamativo, hecho generalmente de ébano o piedra lunar. Sus características mágicas hacen de su portador un ser casi invulnerable. La ubicación de este artefacto y forma de obtenerlo es desconocida.

Escudo

Absorción	Efecto constante	Materiales para mejorar el escudo	Valor	Complejidad (resistencia o fuerza)	Ilustración
400	40% menos daño mágico y físico recibido. La cantidad de salud total aumenta un 30%.	10 Ébano	950000	30	

Hoja de ébano

Datos: La hoja de ébano es una poderosa katana creada por Mephala que tiene la particularidad de absorber la esencia vital de la víctima.
Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con la princesa daédrica Mephala.


Espada Una mano

Daño letal	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
370	El 100% del daño causado por la hoja de ébano es devuelto al usuario de la misma como salud (sin superar la salud máxima).	4 Corazón Daedra	200000	25	

Quebrantador del amanecer

Datos: El Quebrantador del amanecer es una poderosa espada creada por Meridia para exterminar a los no-muertos.
Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con la princesa daédrica Meridia.

Espada Una mano


Daño letal	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
370	Al golpear provoca un daño extra por magia de fuego igual al 100% del daño causado. Causa un 500% más daño a los no-muertos.	400000	4 Corazón Daedra	25	

Maza de Molag Bal

Datos: Esta poderosa Maza fue creada por Molag Bal y tiene la particularidad de agotar a sus víctimas.

Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Molag Bal.

Maza Una mano

Daño contundente	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
400	El 100% del daño provocado a la salud es causado también al aguante y magia de la víctima.	200000	4 Corazón Daedra	25	

Muatra

Datos: Muatra es un artefacto daédrico creado por el príncipe daédrico Molag Bal.

Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Molag Bal.


Lanza Una mano

Daño Letal	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
400	Los ataques ignoran un 50 % de la armadura. Todo el daño provocado por Muatra durante una escena quedará acumulado, y se soltará como daño extra en cada golpe, al terminar la escena, el daño acumulado desaparecerá.	300000	6 Corazón Daedra	30	

Wuuthrad

Datos: Arma legendaria usada por Ysgramor.
La ubicación de este artefacto es desconocida.


Hacha de guerra Dos manos

Daño Letal	Efecto constante	Valor	Materiales para mejorar el arma	Complejidad Fuerza	Ilustración
400	Provoca un 200% más daño a cualquier tipo de elfo.	100000	6 Ébano	30	

Escudo de Ysgramor

Datos: Este escudo fue enterrado dentro de la tumba del legendario héroe nórdico Ysgramor, a finales de la época Merética.
La ubicación de este artefacto es desconocida.

Escudo

Absorción	Efecto constante	Materiales para mejorar el escudo	Valor	Complejidad (resistencia o fuerza)	Ilustración
300	10% menos daño mágico y físico recibido. La cantidad de salud y aguante total aumenta un 50%.	10 Ébano	150000	30	


Rompehechizos

Datos: Artefacto daédrico característico de Peryite, el príncipe daédrico de las plagas y enfermedades. Aunque con un diseño distinto, se puede ver a simple vista que se trata de un escudo-torre dwemer. Además de porteger de los golpes físicos, este escudo es capáz de generar una custodia que bloquea la magia y la refleja.

Este artefacto puede ser entregado al hacer tratos con el príncipe daédrico Peryte.

Aviso: Se realizará una tirada de probabilidad (D100) para comprobar si causa su efecto de reflejar hechizo.

Escudo


Absorción	Efecto constante	Materiales para mejorar el escudo	Valor	Complejidad (resistencia o fuerza)	Ilustración
350	10% menos daño mágico y físico recibido. Los ataques mágicos tienen un 40% de posibilidades de ser reflejados contra el lanzador. (La tirada del porcentaje se realiza antes del bloqueo o esquiva, si reflectas el hechizo no te dañará y será el lanzador del hechizo el que tenga que evitar su propio ataque)	8 Corazón Daedra	950000	30	

Afiladura

Datos: Esta espada corta se utiliza para extraer y concentrar el poder que surge del corazón de Lorkhan.

La ubicación de este artefacto es desconocida.

Daga Una mano

Daño letal	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
250	El 100% del daño provocado a la salud es causado también a la magia de la víctima. Si el usuario de Afiladura tiene también División y Guardamano Espectral, ese 100% será un 200%.	5 Mineral Dwemer	300000	25	

División


Datos: División, se utiliza para golpear el corazón de Lorkhan y producir el volumen y calidad exactos del poder que se desea.
La ubicación de este artefacto es desconocida.

Maza Una mano

Daño letal	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)	Ilustración
250	Cuando golpea y daña a cualquier criatura imposibilita el uso de una escuela de magia al azar. Si el usuario de División tiene también Afiladura y Guardamano Espectral, se podrá elegir la escuela (Durante una escena).	6 Mineral Dwemer	300000	25	

Guardamano Espectral

Datos: Este guantelete encantado se usa para proteger al portador al utilizar las otras dos herramientas. También protege contra el poder del propio corazón.
La ubicación de este artefacto es desconocida.

Parte	Absorción Armadura pesada	Efecto constante	Materiales para mejorar la armadura	Valor	Ilustración
Brazos	150	10% menos daño mágico y físico recibido. Si el usuario del Guardamano Espectral tiene también Afiladura y División ese 10% será un 20%.	6 Mineral Dwemer	300000	



Umbra

Datos: La espada Umbra era un artefacto daédrico diseñado con el fin de atrapar almas. La antigua bruja Naerna Waerr le pidió ayuda a Clavicus Vile para crear la espada, y este aceptó siempre y cuando las almas fueran enviadas a su reino de Oblivion. Cuando la bruja creó la espada, esta era inestable. Vile le entregó a la espada parte de su poder para volver estable el artefacto. Sin embargo, Naerna (que se creía que era Sheogorath disfrazado) engañó a Clavicus Vile creando una espada con vida llamada Umbra. Naerna escondió la espada y posteriormente murió. Cuando la espada encontrara a un portador digno, esta tomaría lentamente el control de él o ella. Otra de las habilidades de Umbra es la de cambiar de forma, aunque casi siempre adopta el aspecto de una espada, entre ellas un claymore negro con plata, una espada larga oscura o una espada negra decorada con marcas rojas.

La ubicación de este artefacto y forma de obtenerlo es desconocida.

Espada Una mano

Daño letal	Efecto constante	Materiales para mejorar el arma	Valor	Complejidad (destreza o fuerza)
400	<p>Otorga juventud y vida extendida a discreción del Gm.</p> <p>Inmunidad total a la hemorragia y penalizadores por dolor, cansancio, hambre, sed y sueño.</p> <p>Los ataques ignoran un 50 % de la armadura.</p> <p>El 50% del daño causado por Umbra es devuelto al usuario de la misma como salud.</p> <p>El 100% del daño provocado a la salud es causado también a la magia de la víctima.</p> <p>Otorga + 10 en fuerza.</p> <p>Otorga + 10 en destreza.</p> <p>Otorga + 10 en resistencia.</p> <p>La cantidad de aguante y salud total aumentan un 30%.</p> <p>PELIGRO: Cualquier ser que porte a Umbra y no sea un príncipe daédrico tendrá una terrible maldición que corromperá su mente.</p> <p>La verdadera personalidad de Umbra aparecerá e irá consumiendo la mente del portador sin que este se dé cuenta. Se tendrán que hacer tiradas periódicas de frialdad a discreción del Gm, con una dificultad también a discreción del Gm para no perder la cordura. Si el jugador no se da cuenta de lo que está pasando, no tendrá motivo alguno para sospechar de la espada, es más, no querrá separarse de la espada (la tirada para darse cuenta de la situación se realizará con una tirada de tasación mágica con una dificultad a discreción del Gm).</p>	6 Corazón Daedra	1000000	30



Grimorios

(se pueden comprar a magos, en los gremios y en tiendas de magia)

Alteración

Nombre	Coste magia	Duración/simple o reflejo/ alcance/requisitos	Valor (oro)	Descripción
Respiración acuática	Activar: 50 Mantener: 10/turno	Alteración 15 Hasta desactivación Simple Se aplica sobre uno mismo	200	Te permite respirar debajo del agua.
Caminar sobre el agua	Activar: 50 Mantener: 10/turno	Alteración 20 Hasta desactivación Simple Se aplica sobre uno mismo	180	Caminas sobre el agua.
Caminar sobre superficies	Activar: 100 Mantener: 20/turno	Alteración 30 Hasta desactivación Simple Se aplica sobre uno mismo	400	Caminas sobre paredes, techos y sobre cualquier superficie ignorando la gravedad que te haría caer.
Proteger	De 10 a 150 (siendo 150 el máximo posible)	Alteración 35 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	250	De 10 a 150 puntos daño físico y mágico absorbido por la barrera.




Defender	De 10 a 250 (siendo 250 el máximo posible)	Alteración 40 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	400	De 10 a 250 puntos daño físico y mágico absorbido por la barrera.
Guardia	De 10 a 350 (siendo 350 el máximo posible)	Alteración 50 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	600	De 10 a 350 puntos daño físico y mágico absorbido por la barrera.
Aegis	De 10 a 450 (siendo 450 el máximo posible)	Alteración 70 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	1300	De 10 a 450 puntos daño físico y mágico absorbido por la barrera.
Gran aegis	De 500 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible)	Alteración 100 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	5000	De 500 a 1000 puntos daño físico y mágico absorbido por la barrera.



Sobrecarga	200	Alteración 60 2 turnos Simple Alcance de hasta 20 metros	560	Aumenta temporalmente en 100 kg el peso de un objeto. (un solo uso por objeto hasta final del efecto).
Gran sobrecarga	400	Alteración 70 2 turnos Simple Alcance de hasta 20 metros	1200	Aumenta temporalmente en 300 kg el peso de un objeto. (un solo uso por objeto hasta final del efecto).
Pluma	200	Alteración 60 2 turnos Simple Alcance de hasta 20 metros	560	Reduce temporalmente a la mitad el peso del un objeto. (un solo uso por objeto hasta final del efecto).
Abrir muy fácil	100	Alteración 30 Instantáneo Simple Alcance de hasta 2 metros	150	Abre una cerradura muy fácil (sin necesidad de realizar tirada).
Abrir fácil	180	Alteración 50 Instantáneo Simple Alcance de hasta 2 metros	180	Abre una cerradura fácil (sin necesidad de realizar tirada).
Abrir Medio	260	Alteración 60 Instantáneo Simple Alcance de hasta 2 metros	300	Abre una cerradura media (sin necesidad de realizar tirada).
Abrir difícil	480	Alteración 80 Instantáneo Simple Alcance de hasta 2 metros	600	Abre una cerradura difícil (sin necesidad de realizar tirada).
Abrir muy difícil	650	Alteración 100 Instantáneo Simple Alcance de hasta 2 metros	1400	Abre una cerradura muy difícil (sin necesidad de realizar tirada).
Abir imposible	800	Alteración 120 Instantáneo Simple Alcance de hasta 2 metros	2300	Abre una cerradura imposible (sin necesidad de realizar tirada).
Caparazón de cenizas	200	Alteración 70 1 turno Simple Alcance de hasta 20 metros	800	Hechizo que paraliza al objetivo. A efectos de juego: La víctima pierde un turno (tirada de alteración contra esquivas o bloqueo).
Levitar	Activar: 100 Mantener: 20/turno	Alteración 60 Hasta desactivación Simple Se aplica sobre uno mismo	900	Te permite levitar a no más de 20 metros de altura para desplazarte.

Luz de mago	20	Alteración 25 10 turnos del jugador lanzador Simple Alcance de hasta 20 metros	200	Un orbe de luz se pegará a la superficie donde el jugador ha apuntado e iluminará la zona cercana (10 metros a la redonda).
Luz de vela	50	Alteración 25 10 turnos del jugador lanzador Simple Se aplica sobre uno mismo	350	Lanza un orbe de luz que sigue al mago alumbrando toda la zona de su alrededor (10 metros a la redonda).
Paralizar	300	Alteración 70 1 turno Simple Alcance de 15 metros a la redonda.	1600	Los objetivos que no consigan evadir el hechizo quedarán paralizados durante un turno (tirada de alteración contra esquivas o bloqueo).
Transmutar hierro	250	Alteración 70 Instantáneo Simple Alcance de 2 metros	3000	Puedes transformar un mineral de hierro en plata.
Transmutar plata	800	Alteración 80 Instantáneo Simple Alcance de 2 metros	5000	Puedes transformar un mineral de plata en oro.
Teletransporte básico	160	Alteración 80 Instantáneo Reflejo Se aplica sobre uno mismo	780	Te teletransportas a una ubicación de hasta 50 metros (se puede considerar esquivas, tirada alteración, esta tirada sustituye a la de esquivas o bloqueo).
Gran teletransporte	2000	Alteración 130 Instantáneo Reflejo Se aplica sobre uno mismo	6000	Te teletransportas a una ubicación de hasta 100 km (se puede considerar esquivas, tirada alteración, esta tirada sustituye a la de esquivas o bloqueo).
Teletransporte de persecución	260 para perseguir un teletransporte básico y 2500 para un gran teletransporte	Alteración 130 Instantáneo Reflejo Se aplica sobre uno mismo y sobre el enemigo si no supera los 20 metros de distancia	8000	Te permite perseguir a alguien que se ha usado teletransporte básico o gran teletransporte estando a unos 20 metros como máximo. A efectos de juego: Realizando una tirada de alteración contra alteración y siendo exitosa te teletransportarás con el objetivo a cualquier ubicación a la que se teletransporte.
Teletransporte de apoyo	300	Alteración 100 Instantáneo Reflejo El aliado debe encontrarse hasta 20 metros del lanzador del hechizo	600	Teletransportas a un aliado a una ubicación de hasta 50 metros (puedes usar el hechizo para intentar salvar al aliado de un ataque enemigo, haciendo una tirada alteración contra el ataque enemigo).

Teletransporte ofensivo	800	Alteración 120 Instantáneo Simple El enemigo debe encontrarse hasta 20 metros del lanzador del hechizo	2000	Puedes intentar teletransportar a un enemigo a una ubicación de hasta 50 metros (se realiza una tirada de alteración contra una tirada de esquiva, bloqueo o tasación mágica, si el enemigo supera la tirada se ha dado cuenta del hechizo y no se ve afectado).
Golpes elementales	Activar: De 10 a 350 (siendo 350 el máximo posible) Mantener: La mitad de lo gastado en el hechizo por turno	Alteración 100 Hasta desactivación Simple Se aplica sobre uno mismo	2000	Tus puños, garras, pies o armas se rodean de agua, tierra, fuego o viento de tu alrededor (si lo hubiera) provocando un daño físico extra de 10 a 350.
Golpes elementales de apoyo	Mismos costes que “Golpes elementales”	Alteración 100 Hasta desactivación Simple El alidado debe encontrarse hasta 20 metros del lanzador del hechizo	4000	Funciona exactamente igual que “Golpes elementales” pero hacia un aliado.
Aura elemental	600	Alteración 100 Hasta desactivación Reflejo Se aplica sobre uno mismo	2000	Tu cuerpo se rodea de agua, tierra o fuego de tu alrededor (si lo hubiera) ocasionando que tu armadura aumente 350 puntos de absorción. Si la barrera es de agua, el fuego te hace un 25% menos daño, si es de tierra, la descarga te hace un 25% menos daño y si es de fuego el hielo te hace un 25% menos daño.
Aura elemental de apoyo	Mismos costes que “Aura elemental”	Alteración 100 Hasta desactivación Reflejo El alidado debe encontrarse hasta 20 metros del lanzador del hechizo	4000	Funciona exactamente igual que “aura elemental” pero hacia un aliado.
Esfera elemental	De 10 a 350 (siendo 350 el máximo posible)	Alteración 90 Instantáneo Simple Alcance cuerpo a cuerpo	3000	Creas una esfera elemental de agua, tierra, fuego o viento de tu alrededor (si lo hubiera) provocando un daño físico de 10 a 350.
Esfera elemental avanzada	De 100 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible)	Alteración 120 Instantáneo Simple Alcance cuerpo a cuerpo	8000	Creas una gigantesca esfera elemental de agua, tierra, fuego o viento de tu alrededor (si lo hubiera) provocando un daño físico de 100 a 1000.

Gran esfera elemental	De 100 a 10000 (siendo 10000 el máximo posible)	Alteración 150 Hay que aguantar 3 turnos absorbiendo la energía elemental Simple Alcance de hasta 1 km	15000	<p>Creas una gigantesca esfera con todos los elementos que te rodean (solamente los que se encuentren en el lugar). Durante los 3 turnos que te encuentras creando la esfera, no podrás usar técnicas físicas, bloquear o esquivar, todo el daño será recibido.</p> <p>Si la esfera se crea exitosamente provocará un daño físico/mágico/híbrido (a discreción del Gm) por tierra/agua/viento/fuego/descarga de 100 a 10000 (si alguno de los elementos absorbidos es mágico, se aplicarán los efectos secundarios del fuego o descarga).</p>
				
Manipular tierra	De 10 a 350 (siendo 350 el máximo posible)	Alteración 100 Instantáneo Acción Refleja para defender Simple para atacar Alcance de hasta 80 metros	3000	<p>Manipulas la tierra de tu alrededor (si lo hubiera) provocando un daño físico por tierra de 10 a 350.</p> <p>También puedes manipular la tierra de tu alrededor para bloquear un ataque enemigo con una tirada de alteración, si el bloqueo fracasase, la tierra absorbería el daño equivalente a la magia usada para levantar el escudo.</p> <p>Si el bloqueo fuera hacia un ataque eléctrico y fracasase la tirada, el daño del ataque recibido sería un 50% menor.</p>
Gran colisión	De 100 a 3000 (siendo 3000 el máximo posible)	Alteración 130 Instantáneo Simple Alcance de 1 km a la redonda	8000	<p>Manipulas las placas tectónicas para generar un poderoso seísmo a tu alrededor que provocará un daño físico por tierra de 100 a 3000.</p> <p>Se pueden evitar los derrumbamientos o grietas esquivando/bloqueando contra la alteración del lanzador del hechizo.</p>

Clon de tierra	<p>Activar: De 10 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible)</p> <p>Mantener: La mitad de lo gastado en el hechizo por turno</p>	<p>Alteración 120</p> <p>Hasta desactivación</p> <p>Reflejo</p> <p>Alcance de hasta 20 metros</p>	3000	<p>Manipulas la tierra de tu alrededor para crear un clon idéntico a ti, que no parece estar hecho de tierra y que puedes hacer estallar en cualquier momento en un área de 20 metros a la redonda provocando un daño físico por tierra de 10 a 1000 (si decides lanzarlo directamente al enemigo con una tirada de alteración contra esquivar o bloqueo).</p> <p>El clon podrá esquivar con una tirada de esquivar, equivalente a la esquivar del lanzador de la técnica, también podrá hablar e interactuar con lo que le rodea, pero si recibe cualquier cantidad de daño, explotará. Podrá realizar ataques desarmados con el equivalente al desarmado del lanzador (no puede realizar técnicas mentales/físicas, ni mágicas).</p> <p>El límite de clones es de 3 a la vez.</p>
Golem	<p>Activar: 2000</p> <p>Mantener: 1500</p>	<p>Alteración 120</p> <p>Hasta desactivación</p> <p>Reflejo</p> <p>Alcance de hasta 20 metros</p>	6000	<p>Manipulas la tierra y rocas de tu alrededor para crear un enorme golem de 4 metros y de unos 800 kg.</p> <p>A efectos de juego: El golem atacará con puños de roca todos los turnos (cuenta con dos acciones y no puede usar ningún tipo de técnica) las tiradas desarmadas del golem se harán por la alteración del lanzador de la técnica.</p> <p>El daño base de cada ataque será de 3000 contundente.</p> <p>La salud del Golem será de 10000.</p> <p>Los ataques de descarga no provocarán ningún daño al golem y los ataques físico recibidos provocarán un 50% menos daño. El golem se verá afectado por las ventajas de alteración y cualquier otra que afecte a los hechizos de alteración.</p> <p>El límite de golems es de 3 a la vez.</p>

Manipular agua	De 10 a 350 (siendo 350 el máximo posible)	Alteración 100 Instantáneo Acción Refleja para defender Simple para atacar Alcance de hasta 80 metros	3000	Manipulas el agua de tu alrededor (si la hubiera) provocando un daño físico por agua de 10 a 350. También puedes manipular el agua de tu alrededor para bloquear un ataque enemigo con una tirada de alteración, si el bloqueo fracasase, el agua absorbería el daño equivalente a la magia usada para levantar el escudo. Si el bloqueo fuera hacia un ataque de fuego y fracasase la tirada, el daño del ataque recibido sería un 50% menor.
Gran dragón de agua	De 100 a 1200 (siendo 1200 el máximo posible)	Alteración 130 Instantáneo Simple Alcance de hasta 80 metros	5000	Manipulas el agua de tu alrededor (si la hubiera) para crear un gigantesco dragón de agua que provocará un daño físico por agua de 100 a 1200.
Clon de agua	Activar: De 10 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible) Mantener: La mitad de lo gastado en el hechizo por turno	Alteración 120 Hasta desactivación Reflejo Alcance de hasta 20 metros	3000	Manipulas el agua de tu alrededor para crear un clon idéntico a ti, que no parece estar hecho de agua y que puedes hacer estallar en cualquier momento en un área de 20 metros a la redonda provocando un daño físico por agua de 10 a 1000 (si decides lanzarlo directamente al enemigo con una tirada de alteración contra esquiva o bloqueo). El clon podrá esquivar con una tirada de esquiva, equivalente a la esquiva del lanzador de la técnica, también podrá hablar e interactuar con lo que le rodea, pero si recibe cualquier cantidad de daño, explotará. Podrá realizar ataques desarmados con el equivalente al desarmado del lanzador (no puede realizar técnicas mentales/físicas, ni mágicas). El límite de clones es de 3 a la vez.
Niebla	Activar: 1000 Mantener: 500	Alteración 120 Hasta desactivación Reflejo Alcance de hasta 500 metros a la redonda	3000	Manipulas el agua de tu alrededor para crear una densa niebla. Todo personaje que esté en un radio de 500 metros a la redonda del lanzador del hechizo sufrirá una penalización del 20% a las tiradas de percepción. Aviso: El lanzador no sufre los efectos de la niebla.

Manipular fuego	De 10 a 350 (siendo 350 el máximo posible)	Alteración 100 Instantáneo Acción Refleja para defender Simple para atacar Alcance de hasta 80 metros	3000	Manipulas el fuego de tu alrededor (si lo hubiera) provocando un daño físico por fuego de 10 a 350 (si el fuego manipulado es mágico, se aplicarían los efectos secundarios de la magia de fuego). También puedes manipular el fuego de tu alrededor para bloquear un ataque enemigo con una tirada de alteración, si el bloqueo fracasase, el fuego absorbería el daño equivalente a la magia usada para levantar el escudo. Si el bloqueo fuera hacia un ataque de hielo y fracasase la tirada, el daño del ataque recibido sería un 50% menor.
Gran dragón de fuego	De 100 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible)	Alteración 130 Instantáneo Simple Alcance de hasta 80 metros	5000	Manipulas el fuego de tu alrededor (si la hubiera) para crear un gigantesco dragón de fuego que provocará un daño físico por fuego de 100 a 1000 (si el fuego manipulado es mágico, se aplicarían los efectos secundarios de la magia de fuego).
Manipular aire	De 10 a 350 (siendo 350 el máximo posible)	Alteración 100 Instantáneo Acción Refleja para defender Simple para atacar Alcance de hasta 200 metros	3000	Manipulas el aire de tu alrededor, (si lo hubiera) provocando un daño físico por aire de 10 a 350. También puedes manipular el aire de tu alrededor para bloquear un ataque enemigo con una tirada de alteración, si el bloqueo fracasase, el aire absorbería el daño equivalente a la magia usada para levantar el escudo.
Tornado	De 100 a 3000 (siendo 3000 el máximo posible)	Alteración 130 Instantáneo Simple Alcance de 3 km	8000	Manipulas el aire de tu alrededor, (si lo hubiera) para crear un gigantesco tornado que lo arrasará todo a su paso y provocará un daño físico por aire de 100 a 3000.
Manipular electricidad	De 100 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible)	Alteración 100 Instantáneo Simple Alcance de hasta 300 metros	5000	Manipulas la electricidad de tu alrededor (si la hubiera) provocando un daño físico o mágico por electricidad de 100 a 1000 (si la electricidad/descarga manipulada es mágica, se aplicarían los efectos secundarios de la magia de descarga).

Conjuración

Las criaturas invocadas usarán las técnicas, hechizos o equipo que el Gm crea necesario, aunque el hechizo orienta en los daños, salud y otros datos.



Cuando seas derrotado, caigas inconsciente o mueras las invocaciones desaparecerán.

Aviso: Las invocaciones que usan magia para atacar gastarán la misma magia que el daño ocasionado por el hechizo.

Aviso 2: Las invocaciones que usan magia pueden decidir utilizar el máximo de su daño mágico para el hechizo o un porcentaje menor, para así no gastar toda su magia rápidamente. Ejemplo: Si un diablillo usa una bola de fuego con un daño de 200 el coste mágico será de 200, pero el lanzador de la conjuración puede decidir que el hechizo haga 100 y el coste sea 100, se pueden modificar el daño y el coste sin superar el límite máximo de daño.



Nombre	Coste magia	Duración/simple o reflejo/ alcance	Valor (oro)	Descripción
Expulsar no muertos	190	Conjuración 20 Instantáneo Simple Alcance de hasta 20 metros	150	Haces huir a un no-muertos (tirada de conjuración contra frialdad).
Expulsar daedra	250	Conjuración 30 Instantáneo Simple Alcance de hasta 20 metros	150	Haces huir a un daedra, exceptuando deidades (tirada de conjuración contra frialdad).
Invocar familiar	200	Conjuración 30 Escena Simple Alcance de hasta 20 metros	200	Invocación de un lobo azul con apariencia fantasmal.
 <p>Tamaño: 1,40 m de alto y 1,80 de largo.</p>		<p><u>Estadísticas</u></p> <p>Salud: 130 + 10% de la magia del lanzador. Aguante: 100 + 10% de la magia de lanzador.</p> <p>Daño desarmado letal por mordisco: Voluntad x 5 del lanzador.</p> <p>Otros datos: Pueden utilizar golpe de poder.</p>		<p><u>Habilidades y atributos</u></p> <p>Desarmado: Equivalente a la conjuración del lanzador. Esquiva: Equivalente a la conjuración del lanzador. Otras habilidades: Equivalente a la conjuración del lanzador - 10 puntos. Atributos: Los atributos de la invocación serán equivalentes a la voluntad del lanzador.</p>

Invocar un diablillo	300	Conjuración 30 Escena Simple Alcance de hasta 20 metros	300	Invocación de un diablillo de algún plano daédrico.
 <p>Tamaño: 1,30 m</p>	<p>Estadísticas Salud: 120 + 5% de la magia del lanzador. Aguante: 90 + 5% de la magia de lanzador. Magia: 150 + 20% de la magia del lanzador. Daño desarmado letal por garras: Voluntad x 3 del lanzador. Daño mágico destrucción por bola de fuego: Voluntad x 6 del lanzador. Otros datos: Pueden utilizar golpe de poder con desarmado, reservar turno y pueden volar por las alas. Racial: Inmunidad al fuego 100%.</p>			<p>Habilidades y atributos Desarmado: Equivalente a la conjuración del lanzador. Destrucción: Equivalente a la conjuración del lanzador. Esquiva: Equivalente a la conjuración del lanzador. Otras habilidades: Equivalente a la conjuración del lanzador - 10 puntos. Atributos: Los atributos de la invocación serán equivalentes a la voluntad del lanzador.</p>
Invocar un esqueleto	350	Conjuración 50 Escena Simple Alcance de hasta 20 metros	600	Invocación de un esqueleto armado con arco, hacha, maza, espada, mandoble o hacha de batalla.
 <p>Tamaño: 1,80 m</p>	<p>Estadísticas Salud: 150 + 15% de la magia del lanzador. Aguante: 130 + 15% de la magia de lanzador. Daño desarmado contundente por puños: Voluntad x 4 del lanzador. Daño a una mano por espada, hacha o maza: Voluntad x 5 del lanzador. Daño por arquería con arco: Voluntad x 5 del lanzador con un alcance de hasta 150 m. Daño a dos manos por hacha de batalla o mandoble: Voluntad x 6 del lanzador. Otros datos: Pueden utilizar golpe de poder con desarmado o armas, doble ataque y reservar turno. Racial: Inmunidad al hielo 50%. Daño recibido por el fuego aumentado un 100%.</p>			<p>Habilidades y atributos Desarmado: Equivalente a la conjuración del lanzador. Dos manos: Equivalente a la conjuración del lanzador. Una mano: Equivalente a la conjuración del lanzador. Arquería: Equivalente a la conjuración del lanzador. Esquiva: Equivalente a la conjuración del lanzador. Otras habilidades: Equivalente a la conjuración del lanzador - 10 puntos. Atributos: Los atributos de la invocación serán equivalentes a la voluntad del lanzador.</p>

Levantar cuerpo muerto débil (hasta nivel 7)	100	Conjuración 40 Escena Simple Alcance de hasta 20 metros	700	Levantas un cuerpo muerto para que luche a tu favor, con las estadísticas del muerto, pero sin poder realizar técnicas o hechizos.
Levantar cuerpo muerto medio (hasta nivel 18)	230	Conjuración 60 Escena Simple Alcance de hasta 20 metros	900	Levantas un cuerpo muerto para que luche a tu favor, con las estadísticas del muerto, pero sin poder realizar técnicas o hechizos.
Levantar cuerpo muerto fuerte (hasta nivel 30)	600	Conjuración 90 Escena Simple Alcance de hasta 20 metros	1300	Levantas un cuerpo muerto para que luche a tu favor, con las estadísticas del muerto, pero sin poder realizar técnicas o hechizos.
Levantar cuerpo muerto muy fuerte (hasta nivel 50)	1000	Conjuración 100 Escena Simple Alcance de hasta 20 metros	2100	Levantas un cuerpo muerto para que luche a tu favor, con las estadísticas del muerto, pudiendo realizar las técnicas o hechizos del levantado.




Resurrección maldita (cualquier nivel)	5000	Conjuración 200 Para siempre, hasta la muerte del resucitado, anulación de la técnica o muerte del lanzador Simple Alcance de hasta 20 metros	20000	Levantas un cuerpo muerto, regenerando y reconstruyendo el aspecto que tenía antes de morir. Conservará todas sus técnicas, hechizos, intelecto ... etc, con la diferencia de que a partir de ese momento servirá al lanzador de la resurrección. Jamás podrá atacarle o hacer algo en su contra. En cualquier momento el lanzador de la técnica puede deshacer la misma. Si el lanzador de la técnica muere, el resucitado también (el resucitado es considerado un No-muerto aunque no tenga el aspecto de uno, los hechizos de detectar vida no lo detectarán y los de detectar muerte sí).
Vincular arco	300	Conjuración 70 Escena Simple Se aplica sobre uno mismo	900	Invocas un arco con flechas infinitas, Daño de 140. Alcance de 150 m. Las tiradas de ataque se realizan con arquería, aunque el arco invocado se ve afectado por las habilidades de arquería y conjuración.
Vincular ballesta	300	Conjuración 70 Escena Simple Se aplica sobre uno mismo	900	Invocas un arco con flechas infinitas, Daño de 150. Alcance de 160 m. Las tiradas de ataque se realizan con arquería, aunque la ballesta invocada se ve afectada por las habilidades de arquería y conjuración.
Vincular daga	240	Conjuración 70 Escena Simple Se aplica sobre uno mismo	900	Daño de 120. Las tiradas de ataque se realizan con una mano, aunque la daga invocada se ve afectada por las habilidades de una mano y conjuración.

Vincular espada una mano	350	Conjuración 70 Escena Simple Se aplica sobre uno mismo	950	Daño de 150. Las tiradas de ataque se realizan con una mano, aunque la espada invocada se ve afectada por las habilidades de una mano y conjuración.
Vincular hacha una mano	350	Conjuración 70 Escena Simple Se aplica sobre uno mismo	950	Daño de 150. Las tiradas de ataque se realizan con una mano, aunque el hacha invocada se ve afectada por las habilidades de una mano y conjuración.
Vincular escudo	350	Conjuración 70 Escena Simple Se aplica sobre uno mismo	950	Absorción de 120. Las tiradas de ataque con escudo o bloqueo se realizan con bloqueo, aunque el escudo invocada se ve afectado por las habilidades de bloqueo y conjuración.
Vincular maza una mano	350	Conjuración 70 Escena Simple Se aplica sobre uno mismo	950	Daño de 160. Las tiradas de ataque se realizan con una mano, aunque la maza invocada se ve afectada por las habilidades de una mano y conjuración.
Vincular mandoble dos manos	380	Conjuración 70 Escena Simple Se aplica sobre uno mismo	1000	Daño de 170. Las tiradas de ataque se realizan con dos manos, aunque el mandoble invocado se ve afectado por las habilidades de dos manos y conjuración.
Vincular hacha dos manos	380	Conjuración 70 Escena Simple Se aplica sobre uno mismo	1000	Daño de 170. Las tiradas de ataque se realizan con dos manos, aunque el hacha invocada se ve afectada por las habilidades de dos manos y conjuración.
Vincular maza dos manos	380	Conjuración 70 Escena Simple Se aplica sobre uno mismo	1000	Daño de 180. Las tiradas de ataque se realizan con dos manos, aunque la maza invocada se ve afectada por las habilidades de dos manos y conjuración.

Evasión oscura	140	Conjuración 120 Instantáneo Reflejo Se aplica sobre uno mismo	2000	Puedes hacer intangible cualquier parte de tu cuerpo, los ataques te atravesarán como si tu cuerpo fuera etéreo. A efectos de juego: Cuando recibas un ataque, puedes usar conjuración como si fuera una esquivas, bloqueo u otra habilidad evasiva (esta tirada sustituye a la de esquivas o bloqueo. Fuera del combate puede usarse de forma instantánea para atravesar paredes u objetos sólidos).
----------------	-----	---	------	---




Invocar un espectro	540	Conjuración 80 Escena/ Simple Alcance de 20 metros	3700	Invocación de un temible espectro.
 <p>Tamaño: 1,90 m</p>	<p>Estadísticas Salud: 180 + 15% de la magia del lanzador. Magia: 300 + 30% de la magia del lanzador. Daño mágico destrucción por escarcha: Voluntad x 10 del lanzador. Daño mágico destrucción por descarga simple: Voluntad x 10 del lanzador. Otros datos: Pueden reservar turno, pueden levitar y pueden utilizar ataque mágico extra gastando 30 de magia (dos ataques extra como máximo por turno). Racial: Inmunidad a los ataques físicos (excepto armas encantadas o de plata). Inmunidad al hielo 100%. Daño recibido por el fuego aumentado un 100%.</p>			<p>Habilidades y atributos Destrucción: Equivalente a la conjuración del lanzador. Esquiva: Equivalente a la conjuración del lanzador. Otras habilidades: Equivalente a la conjuración del lanzador - 10 puntos. Atributos: Los atributos de la invocación serán equivalentes a la voluntad del lanzador.</p>
Invocar un atronach del fuego	820	Conjuración 85 Escena/ Simple Alcance de 20 metros	3500	Invocación de un atronach del fuego con aspecto femenino.
 <p>Tamaño: 1,70 m</p>	<p>Estadísticas Salud: 280 + 20% de la magia del lanzador. Magia: 400 + 40% de la magia del lanzador. Aguante: 200 + 15% de la magia de lanzador. Daño desarmado letal por garras: Voluntad x 8 del lanzador. Daño mágico destrucción por bola de fuego: Voluntad x 15 del lanzador. Daño mágico destrucción por toque candente: Voluntad x 18 del lanzador. Otros datos: Pueden usar ataques de poder, pueden reservar turno, se le aplican las habilidades de destrucción y pueden utilizar ataque mágico extra gastando 30 de magia (dos ataques extra como máximo por turno). Racial: Inmunidad al fuego 100%.</p>			<p>Habilidades y atributos Destrucción: Equivalente a la conjuración del lanzador. Desarmado: Equivalente a la conjuración del lanzador. Esquiva: Equivalente a la conjuración del lanzador. Otras habilidades: Equivalente a la conjuración del lanzador - 10 puntos. Atributos: Los atributos de la invocación serán equivalentes a la voluntad del lanzador.</p>

Invocar atronach del hielo	1100	Conjuración 90 Escena/ Simple Alcance de 20 metros	4500	Invocación de un atronach del hielo.
 Tamaño: 8 m	Estadísticas Salud: 780 + 40% de la magia del lanzador. Magia: 300 + 30% de la magia del lanzador. Aguante: 300 + 35% de la magia de lanzador. Daño desarmado letal por lanza de hielo: Voluntad x 18 del lanzador. Daño mágico destrucción por escarcha: Voluntad x 12 del lanzador. Otros datos: Pueden usar ataques de poder, pueden reservar turno, se le aplican las habilidades de destrucción y pueden utilizar ataque físico desarmado extra gastando 30 de aguante (dos ataques extra como máximo por turno). Racial: Inmunidad al hielo 100%. 30% menos daño físico recibido.			Habilidades y atributos Desarmado: Equivalente a la conjuración del lanzador. Destrucción: Equivalente a la conjuración del lanzador. Bloqueo: Equivalente a la conjuración del lanzador. Otras habilidades: Equivalente a la conjuración del lanzador - 10 puntos. Atributos: Los atributos de la invocación serán equivalentes a la voluntad del lanzador.
Invocar atronach de la tormenta	1850	Conjuración 95 Escena/ Simple Alcance de 20 metros	7000	Invocación de un atronach de la tormenta.
 Tamaño: 10 m	Estadísticas Salud: 1000 + 50% de la magia del lanzador. Magia: 800 + 50% de la magia del lanzador. Aguante: 400 + 30% de la magia de lanzador. Daño desarmado contundente por puño de piedra: Voluntad x 18 del lanzador. Daño mágico destrucción por relámpago fulminador: Voluntad x 25 del lanzador. Otros datos: Pueden usar ataques de poder, pueden reservar turno, se le aplican las habilidades de destrucción y pueden utilizar ataque mágico extra gastando 30 de magia (dos ataques extra como máximo por turno). Racial: Inmunidad a la descarga 100%. 30% menos daño físico recibido.			Habilidades y atributos Desarmado: Equivalente a la conjuración del lanzador. Destrucción: Equivalente a la conjuración del lanzador. Bloqueo: Equivalente a la conjuración del lanzador. Otras habilidades: Equivalente a la conjuración del lanzador - 10 puntos. Atributos: Los atributos de la invocación serán equivalentes a la voluntad del lanzador.

Invocar clannfear	1100	Conjuración 100 Escena/ Simple Alcance de 20 metros	4800	Invocación de la criatura daédrica clannfear.
 <p>Tamaño: 1,30 m de alto y de 2 m largo.</p>		Estadísticas Salud: 800 + 60% de la magia del lanzador. Aguante: 600 + 50% de la magia de lanzador. Daño desarmado contundente por embestida: Voluntad x 20 del lanzador. Daño desarmado letal por pico/garras: Voluntad x 18 del lanzador. Otros datos: Pueden usar ataques de poder, pueden reservar turno y pueden utilizar ataque desarmado extra gastando 30 de aguante (dos ataques extra como máximo por turno). Racial: 30% menos daño físico recibido. No afecta el aturdimiento.		Habilidades y atributos Desarmado: Equivalente a la conjuración del lanzador. Bloqueo: Equivalente a la conjuración del lanzador. Otras habilidades: Equivalente a la conjuración del lanzador - 10 puntos. Atributos: Los atributos de la invocación serán equivalentes a la voluntad del lanzador.
Invocar araña daedra	2000	Conjuración 120 Escena/ Simple Alcance de 20 metros	8000	Invocación de una araña daedra con aspecto femenino.
 <p>Tamaño: 2,10 m</p>		Estadísticas Salud: 900 + 50% de la magia del lanzador. Magia: 900 + 50% de la magia del lanzador. Aguante: 900 + 50% de la magia de lanzador. Daño desarmado letal por garras/patas: Voluntad x 18 del lanzador. Daño mágico destrucción por bola de fuego/escarcha o descarga: Voluntad x 25 del lanzador. Curación por restauración a uno mismo o aliado: Voluntad x 20 del lanzador (hasta 20 metros). Otros datos: Pueden usar ataques de poder, pueden reservar turno, se le aplican las habilidades de destrucción y pueden utilizar ataque mágico extra gastando 30 de magia (dos ataques extra como máximo por turno). Racial: 50% menos daño mágico recibido. 30% menos daño físico recibido.		Habilidades y atributos Destrucción: Equivalente a la conjuración del lanzador. Desarmado: Equivalente a la conjuración del lanzador. Esquiva: Equivalente a la conjuración del lanzador. Otras habilidades: Equivalente a la conjuración del lanzador - 10 puntos. Atributos: Los atributos de la invocación serán equivalentes a la voluntad del lanzador.

Invocar lord dremora	3000	Conjuración 130 Escena/ Simple Alcance de 20 metros	15000	Invocación de un lord dremora desde algún plano daédrico.
 <p>Tamaño: 2,30 m</p> 		<p>Estadísticas Salud: 1000 + 60% de la magia del lanzador. Magia: 1000 + 60% de la magia del lanzador. Aguante: 1000 + 60% de la magia de lanzador. Daño desarmado contundente por puños: Voluntad x 15 del lanzador. Daño a una mano por espada, hacha o maza: Voluntad x 20 del lanzador. Daño por arquería con arco: Voluntad x 20 del lanzador con un alcance de hasta 250 m. Daño a dos manos por hacha de batalla o mandoble: Voluntad x 25 del lanzador. Daño mágico destrucción por bola de fuego/escarcha o descarga: Voluntad x 20 del lanzador. Curación por restauración a uno mismo o aliado: Voluntad x 20 del lanzador (hasta 20 metros) Otros datos: Pueden utilizar golpe de poder con desarmado o armas, pueden reservar turno, pueden utilizar técnicas físicas/mentales, se le aplican las habilidades de una mano, dos manos, arquería y destrucción, pueden utilizar doble ataque y realizar dos ataques extra mágicos o físicos gastando 30 puntos de aguante. Equipo: La armadura daedra equipada le otorga una absorción de 200 en cada parte. Racial: 30% menos daño mágico recibido. 50% menos daño físico recibido.</p>		
		<p>Habilidades y atributos Una mano: Equivalente a la conjuración del lanzador. Dos manos: Equivalente a la conjuración del lanzador. Arquería: Equivalente a la conjuración del lanzador. Destrucción: Equivalente a la conjuración del lanzador. Desarmado: Equivalente a la conjuración del lanzador. Esquiva: Equivalente a la conjuración del lanzador. Bloqueo: Equivalente a la conjuración del lanzador. Otras habilidades: Equivalente a la conjuración del lanzador - 10 puntos. Atributos: Los atributos de la invocación serán equivalentes a la voluntad del lanzador.</p>		

Invocar Daedroth	3000	Conjuración 140 Escena/ Simple Alcance de 20 metros	15000	Invocación de la terrible bestia daedroth desde algún plano daédrico.
 <p>Tamaño: 2,80 m</p>		Estadísticas Salud: 1500 + 70% de la magia del lanzador. Aguante: 1200 + 70% de la magia de lanzador. Daño desarmado contundente por embestida: Voluntad x 30 del lanzador. Daño desarmado letal por mordisco/garras: Voluntad x 28 del lanzador. Otros datos: Pueden usar ataques de poder, pueden reservar turno y pueden utilizar ataque desarmado extra gastando 30 de aguante (dos ataques extra como máximo por turno). Racial: 50% menos daño físico recibido. No le afecta el aturdimiento.		Habilidades y atributos Desarmado: Equivalente a la conjuración del lanzador. Bloqueo: Equivalente a la conjuración del lanzador. Otras habilidades: Equivalente a la conjuración del lanzador - 10 puntos. Atributos: Los atributos de la invocación serán equivalentes a la voluntad del lanzador.
Portal de negación	2000	Conjuración 140 Instantáneo Reflejo Alcance del portal de hasta 20 metros (la devolución de hechizo o ataque a distancia tendrá el alcance del propio ataque absorbido)	15000	Creas un portal de oscuridad que absorberá cualquier hechizo o ataque a distancia y lo devolverá al objetivo. A efectos de juego: Se realizará una tirada de conjuración contra la tirada de ataque del enemigo, si es exitosa el ataque mágico o a distancia será absorbido y devuelto con la misma tirada del portal y con una potenciación al daño del 50%. La tirada del portal fallase, no se absorbería el ataque y se tendrían que realizar los cálculos de daños de forma normal Aviso: Este hechizo es considerado una habilidad evasiva como esquivar o bloquear y sustituye cualquiera de estas acciones evasivas o equivalentes.

Destrucción

Nombre	Coste magia	Duración/simple o reflejo/ alcance/requisitos	Valor (oro)	Descripción
Bola de fuego	De 10 a 150 (siendo 150 el máximo posible)	Destrucción 20 Instantáneo Simple Alcance de hasta 20 metros	150	Creas una esfera llameante con un daño mágico por fuego de 10 a 150.
Llamarada	De 10 a 350 (siendo 350 el máximo posible)	Destrucción 40 Instantáneo Simple Alcance de hasta 40 metros	300	Creas una gran esfera llameante con un daño mágico por fuego de 10 a 350.



Gran bola de fuego	De 100 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible)	Destrucción 100 Instantáneo Simple Alcance de hasta 80 metros	5000	Creas una gigantesca bola de fuego que provocará un daño mágico por fuego de 100 a 1000.
Toque candente	200	Destrucción 80 Instantáneo Simple Alcance de cuerpo a cuerpo	800	Necesario tocar, daño mágico por fuego de 400 (para tocar al enemigo en un combate se realizará una tirada de desarmado, una vez alcanzado el enemigo se realizaría una tirada de destrucción únicamente para comprobar si el ataque es crítico). Dato extra: Se añadirá el daño extra de desarmado.
Runa de fuego	400	Destrucción 90 Duración de 24 horas o hasta activación Simple Alcance de hasta 20 metros	1000	Creas una marca mágica casi invisible en una superficie, ocasionará una explosión al entrar en contacto con cualquier ser u objeto, provocando un daño mágico/fuego de 800 puntos. A efectos de juego: Se realizará una tirada de destrucción al crear la runa, esa misma tirada será la que tenga que superar un enemigo cuando tenga que esquivar o bloquear el ataque. Camuflaje de la runa: Antes de que un personaje entre en contacto con la runa deberá hacer una tirada de tasación mágica contra la tirada de destrucción del lanzador del hechizo al crear la runa (esa tirada de destrucción se considerará “sigilo” o “camuflaje”). Aviso: Se aplican los efectos secundarios del fuego. Aviso 2: La runa tiene un tamaño de un metro cuadrado.

Lanza resplandeciente	500	Destrucción 100 Instantáneo Simple Alcance de hasta 150 metros	2000	Creas una lanza de fuego que quema todo a su paso y que provoca un daño mágico por fuego de 500.
Supernova	De 100 a 3000 (siendo 3000 el máximo posible)	Destrucción 130 Instantáneo Simple Alcance de hasta 150 metros	6100	Proyectas una gigantesca esfera de fuego que al impactar provocará un daño mágico por fuego de de 100 a 3000 en 50 metros a la redonda.
				
Clon de fuego	Activar: De 10 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible) Mantener: La mitad de lo gastado en el hechizo por turno	Destrucción 120 Hasta desactivación Reflejo Alcance de hasta 20 metros	3000	<p>Creas un clon de fuego idéntico a ti, que no parece estar hecho de fuego y que puedes hacer estallar en cualquier momento en un área de 20 metros a la redonda provocando un daño mágico por fuego de 10 a 1000</p> <p>(si decides lanzarlo directamente al enemigo con una tirada de destrucción contra esquiva o bloqueo). El clon podrá esquivar con una tirada de esquiva, equivalente a la esquiva del lanzador de la técnica, también podrá hablar e interactuar con lo que le rodea, pero si recibe cualquier cantidad de daño, explotará. Podrá realizar ataques desarmados con el equivalente al desarmado del lanzador (no puede realizar técnicas mentales/físicas, ni mágicas).</p> <p>El límite de clones es de 3 a la vez.</p>

Golpe de calor	Activar: 400 Mantener: 200 por turno	Destrucción 120 Hasta desactivación Simple Alcance de hasta 20 metros a la redonda	4300	Creas una poderosa aura de fuego que ocasiona un daño mágico por fuego a tus enemigos de 300 puntos por turno sin posibilidad de absorción con la armadura. El lanzador de la técnica hará una tirada de destrucción, (el resultado se mantendrá mientras dure la técnica y será la tirada que los afectados tienen que superar) los enemigos, aliados y cualquiera dentro del rango deberá realizar una tirada de esquivas o bloqueo todos los turnos del lanzador hasta que se desactive la técnica.
Lluvia del fénix	Activar: De 100 a 3000 Mantener: La mitad de lo gastado en el hechizo por turno	Destrucción 140 Hasta desactivación Simple Alcance de hasta 1 km metros a la redonda	15000	Una terrible lluvia de fuego asola todo en 1 km a la redonda provocando un daño mágico por fuego de 100 a 3000. El lanzador de la técnica hará una tirada de destrucción, (el resultado se mantendrá mientras dure la técnica y será la tirada que los afectados tienen que superar) los enemigos, aliados y cualquiera dentro del rango deberá realizar una tirada de esquivas o bloqueo todos los turnos del lanzador hasta que se desactive la técnica.
Escarcha	De 10 a 150 (siendo 150 el máximo posible)	Destrucción 20 Instantáneo Simple Alcance de hasta 20 metros	150	Creas una esfera de escarcha que surge de tus manos y provoca un Daño por hielo de 10 a 150.
Escarcha avanzada	De 10 a 350 (siendo 350 el máximo posible)	Destrucción 40 Instantáneo Simple Alcance de hasta 40 metros	300	Creas una enorme esfera de escarcha que surge de tus manos y provoca un Daño por hielo de 10 a 350.
Gran bola de escarcha	De 100 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible)	Destrucción 100 Instantáneo Simple Alcance de hasta 80 metros	5000	Creas una gigantesca bola de escarcha que provocará un daño mágico por hielo de 100 a 1000.

Toque gélido	200	Destrucción 80 Instantáneo Simple Alcance de cuerpo a cuerpo	800	Necesario tocar, daño mágico por hielo de 400 (para tocar al enemigo en un combate se realizará una tirada de desarmado, una vez alcanzado el enemigo se realizaría una tirada de destrucción únicamente para comprobar si el ataque es crítico). Dato extra: Se añadirá el daño extra de desarmado.
Runa de hielo	400	Destrucción 90 Duración de 24 horas o hasta activación Simple Alcance de hasta 20 metros	1000	Creas una marca mágica casi invisible en una superficie, ocasionará una explosión al entrar en contacto con cualquier ser u objeto, provocando un daño mágico/hielo de 800 puntos. A efectos de juego: Se realizará una tirada de destrucción al crear la runa, esa misma tirada será la que tenga que superar un enemigo cuando tenga que esquivar o bloquear el ataque. Camuflaje de la runa: Antes de que un personaje entre en contacto con la runa deberá hacer una tirada de tasación mágica contra la tirada de destrucción del lanzador del hechizo al crear la runa (esa tirada de destrucción se considerará “sigilo” o “camuflaje”). Aviso: Se aplican los efectos secundarios del hielo. Aviso 2: La runa tiene un tamaño de un metro cuadrado.
Lanza de escarcha	500	Destrucción 100 Instantáneo Simple Alcance de hasta 150 metros	2000	Creas una lanza de hielo que congela todo a su paso, con daño mágico por hielo de 500.

Clon de hielo	<p>Activar: De 10 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible)</p> <p>Mantener: La mitad de lo gastado en el hechizo por turno</p>	<p>Destrucción 120</p> <p>Hasta desactivación</p> <p>Reflejo</p> <p>Alcance de hasta 20 metros</p>	3000	<p>Creas un clon de hielo idéntico a ti, que no parece estar hecho de hielo y que puedes hacer estallar en cualquier momento en un área de 20 metros a la redonda provocando un daño mágico por hielo de 10 a 1000</p> <p>(si decides lanzarlo directamente al enemigo con una tirada de destrucción contra esquiva o bloqueo).</p> <p>El clon podrá esquivar con una tirada de esquiva, equivalente a la esquiva del lanzador de la técnica, también podrá hablar e interactuar con lo que le rodea, pero si recibe cualquier cantidad de daño, explotará. Podrá realizar ataques desarmados con el equivalente al desarmado del lanzador (no puede realizar técnicas mentales/físicas, ni mágicas).</p> <p>El límite de clones es de 3 a la vez.</p>
---------------	--	---	------	--



Golpe de frío	Activar: 400 Mantener: 200 por turno	Destrucción 120 Hasta desactivación Simple Alcance de hasta 20 metros a la redonda	4300	Creas una poderosa aura de escarcha que ocasiona un daño mágico por hielo a tus enemigos de 300 puntos por turno sin posibilidad de absorción con la armadura. El lanzador de la técnica hará una tirada de destrucción, (el resultado se mantendrá mientras dure la técnica y será la tirada que los afectados tienen que superar) los enemigos, aliados y cualquiera dentro del rango deberá realizar una tirada de esquiva o bloqueo todos los turnos del lanzador hasta que se desactive la técnica.
				
Destrucción gélida	De 100 a 3000 (siendo 3000 el máximo posible)	Destrucción 130 Instantáneo Simple Alcance de hasta 150 metros	6100	Proyectas una gigantesca esfera de escarcha que al impactar provocará un daño mágico por hielo de de 100 a 3000 en 50 m a la redonda.

Invierno negro	Activar: De 100 a 3000 Mantener: La mitad de lo gastado en el hechizo por turno	Destrucción 140 Hasta desactivación Simple Alcance de hasta 1 km metros a la redonda	15000	Una terrible lluvia de esquivas heladas todo en 1 km a la redonda provocando un daño mágico por hielo de 100 a 3000. El lanzador de la técnica hará una tirada de destrucción (el resultado se mantendrá mientras dure la técnica y será la los afectados, enemigos o aliados tendrán que superar para esquivar).
----------------	--	--	-------	--



Descarga simple	De 10 a 150 (siendo 150 el máximo posible)	Destrucción 20 Instantáneo Simple Alcance de hasta 20 metros	150	Creas un rayo que fluye de tus manos y provoca Daño por descarga de 10 a 150.
Descarga avanzada	De 10 a 350 (siendo 350 el máximo posible)	Destrucción 40 Instantáneo Simple Alcance de hasta 40 metros	300	Creas un enorme rayo que fluye de tus manos y provoca Daño por descarga de 10 a 350.
Toque descarga	200	Destrucción 80 Instantáneo Simple Alcance de cuerpo a cuerpo	800	Necesario tocar, daño mágico por descarga de 400 (para tocar al enemigo en un combate se realizará una tirada de desarmado, una vez alcanzado el enemigo se realizaría una tirada de destrucción únicamente para comprobar si el ataque es crítico). Dato extra: Se añadirá el daño extra de desarmado.

Runa de descarga	400	Destrucción 90 Duración de 24 horas o hasta activación Simple Alcance de hasta 20 metros	1000	<p>Creas una marca mágica casi invisible en una superficie, ocasionará una explosión al entrar en contacto con cualquier ser u objeto, provocando un daño mágico/descarga de 800 puntos.</p> <p>A efectos de juego: Se realizará una tirada de destrucción al crear la runa, esa misma tirada será la que tenga que superar un enemigo cuando tenga que esquivar o bloquear el ataque.</p> <p>Camuflaje de la runa: Antes de que un personaje entre en contacto con la runa deberá hacer una tirada de tasación mágica contra la tirada de destrucción del lanzador del hechizo al crear la runa (esa tirada de destrucción se considerará “sigilo” o “camuflaje”).</p> <p>Aviso: Se aplican los efectos secundarios de la descarga.</p> <p>Aviso 2: La runa tiene un tamaño de un metro cuadrado.</p>
------------------	-----	--	------	--

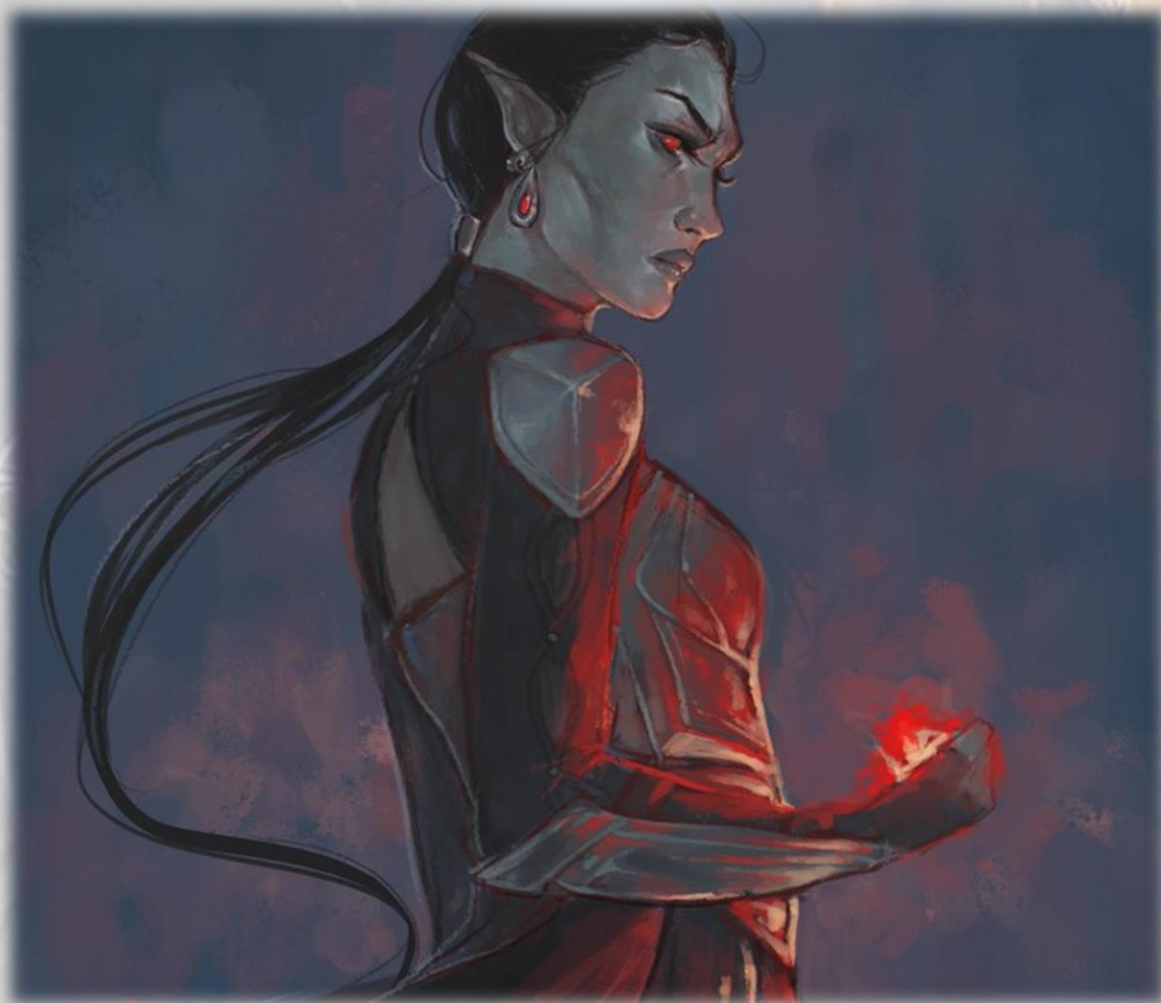


Relámpago fulminador	500	Destrucción 100 Instantáneo Simple Alcance de hasta 150 metros	2000	Proyectas un poderoso relámpago de tus manos que incinera todo a su paso, con daño mágico por descarga de 500.
Clon de descarga	Activar: De 10 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible) Mantener: La mitad de lo gastado en el hechizo por turno	Destrucción 120 Hasta desactivación Reflejo Alcance de hasta 20 metros	3000	Creas un clon de descarga idéntico a ti, que no parece estar hecho de descarga y que puedes hacer estallar en cualquier momento en un área de 20 metros a la redonda provocando un daño mágico por hielo de 10 a 1000 (si decides lanzarlo directamente al enemigo con una tirada de destrucción contra esquivo o bloqueo). El clon podrá esquivar con una tirada de esquivo, equivalente a la esquivo del lanzador de la técnica, también podrá hablar e interactuar con lo que le rodea, pero si recibe cualquier cantidad de daño, explotará. Podrá realizar ataques desarmados con el equivalente al desarmado del lanzador (no puede realizar técnicas mentales/físicas, ni mágicas). El límite de clones a la vez es de 3 a la vez.
Puño fulminante de descarga	De 100 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible)	Destrucción 100 Instantáneo Simple Alcance cuerpo a cuerpo	8000	Tu puño se rodea una descontrolada descarga que provocará un daño físico de 100 a 1000 (para alcanzar al enemigo en un combate se realizaría una tirada de desarmado, una vez alcanzado el enemigo se realizaría una tirada de destrucción únicamente para comprobar si el ataque es crítico).

Protección destructora	160	Destrucción 120 Instantáneo Simple Alcance cuerpo a cuerpo	4000	Puedes bloquear un ataque físico o mágico con un ataque de destrucción instantáneo. La tirada para defenderse sería de destrucción contra el ataque enemigo, si el bloqueo es exitoso, el enemigo recibirá el daño del ataque, si el bloqueo fracasase, el defensor recibirá el ataque normalmente (la tirada para bloquear con magia sustituye a la tirada de esquivar o bloqueo).
Apretón de relámpago	De 100 a 3000	Destrucción 120 Instantáneo Simple Alcance de hasta 40 metros a la redonda	6100	Invocas un poderoso relámpago que cae sobre ti sin causarte daño, pero provoca una onda expansiva de 40 metros a la redonda que ocasiona un daño por descarga de de 100 a 3000 (todos los aliados, enemigos y cualquier ser en el rango del ataque deberán hacer una tirada de esquivar o bloqueo contra destrucción).
El martillo de un dios	De 100 a 10000 (siendo 10000 el máximo posible)	Destrucción 130 Consume el turno entero Simple Alcance de hasta 2 km a la redonda	15000	Creas un titánico rayo con un radio de efecto de 2 km provocando un daño mágico por descarga de 100 a 10000 (todos los aliados, enemigos y cualquier ser en el rango del ataque deberán hacer una tirada de esquivar o bloqueo contra destrucción).
Rayo ácido	600	Destrucción 100 Instantáneo Simple Alcance de hasta 20 metros	8000	Creas un poderoso rayo de una tonalidad verde que no provoca daño, pero que si impacta al enemigo el Gm hará una tirada de probabilidad de un 30% para que se desintegre el arma, escudo, armadura u objeto que se vea impactado (no afecta a equipamiento daédrico o legendario).

Ilusión

Nombre	Coste magia	Duración/simple o reflejo/ alcance/requisitos	Valor (oro)	Descripción
Cambio de apariencia	Activar: 50 Mantener: 10/turno	Ilusión 25 Hasta desactivación Simple Se aplica sobre uno mismo	300	Cambias tu ropa y aspecto a placer, pero si te atacan la transformación desaparece.
Orden	Activar: 200 Mantener: 100/turno	Ilusión 50 Hasta desactivación Simple Alcance de hasta 20 metros	250	Mirando a los ojos de la víctima puedes introducirte en su mente y dar una orden sencilla, como robar o atacar.
Control	Activar: 400 Mantener: 250/turno	Ilusión 70 Hasta desactivación Simple Alcance de hasta 20 metros	600	Mirando a los ojos de la víctima puedes introducirte en su mente y dar cualquier tipo de orden, excepto las órdenes que pongan en peligro a la víctima.



Modificación mental	500	Ilusión 100 Instantáneo Simple Alcance de hasta 20 metros	1600	Mirando a los ojos de la víctima puedes introducirte en su mente para ver sus recuerdos, eliminarlos o modificarlos (aviso: cuando modifiques los recuerdos estos deben ser precisos y no dejar espacios en blanco en ellos, si se comete ese error no se habrán modificado).
Posesión	1000	Ilusión 120 Hasta desactivación Simple Alcance de hasta 20 metros	3000	Manteniendo contacto visual puedes introducirte en la mente de la víctima y ordenar cualquier cosa, que si funciona obedecerá (si fallas en la ilusión no podrás volver a intentarlo con esta víctima en 24 horas).



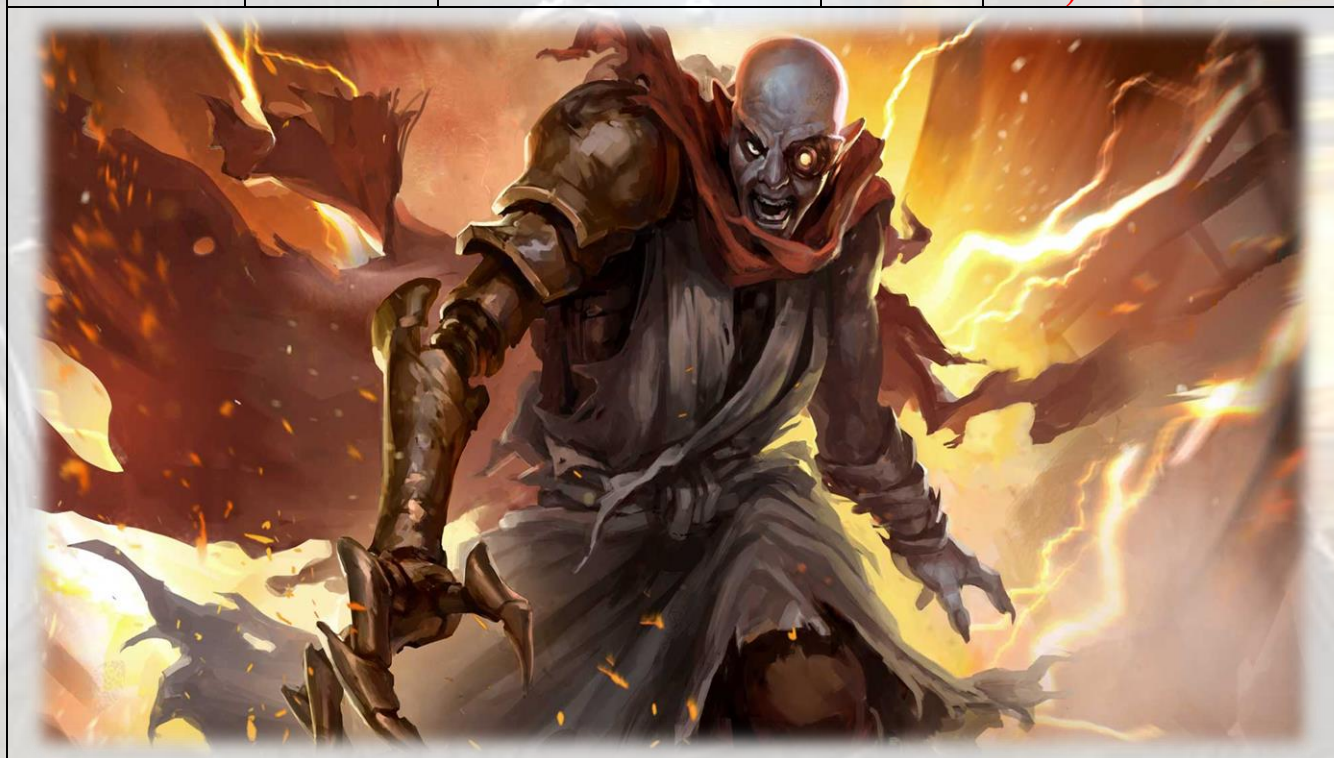
Calma	140	Ilusión 60 Escena Simple Alcance de hasta 20 metros	1100	Calmas a un personaje que te quiera atacar o que esté enfurecido.
Armonía	350	Ilusión 100 Escena Simple Alcance de hasta 50 metros a la redonda	2300	Todos los personajes a 50 metros a la redonda de donde se ha lanzado el hechizo se calmarán y sentirán que están relajados y en paz.
Furia	140	Ilusión 60 Escena Simple Alcance de hasta 20 metros	1100	Enfureces a un personaje haciendo que ataque a la primera persona que vea.
Frenesí	350	Ilusión 100 Escena Simple Alcance de hasta 50 metros a la redonda	2500	Todos los personajes a 50 metros a la redonda de donde se ha lanzado el hechizo se atacarán ferozmente hasta matarse.
Silencio	800	Ilusión 100 1 turno Simple Alcance de hasta 20 metros	2000	La víctima afectada no puede usar magia hasta su siguiente turno.
Gran silencio	1200	Ilusión 120 1 turno Simple Alcance de hasta 50 metros a la redonda	4000	Las víctimas afectadas no pueden usar magia hasta su siguiente turno.
Agotar	800	Ilusión 100 1 turno Simple Alcance de hasta 20 metros	2000	La víctima afectada no puede usar aguante hasta su siguiente turno.



Clon ilusorio	Activar: 100 Mantener: 10/turno	Ilusión 120 Hasta desactivación Reflejo Alcance de hasta 20 metros	3000	Creas un clon ilusorio idéntico a ti. Para detectar al clon el enemigo deberá realizar una tirada de tasación mágica contra la ilusión del lanzador, El clon podrá esquivar con una tirada de esquiva, equivalente a la esquiva del lanzador de la técnica, también podrá hablar e interactuar con lo que le rodea, pero si recibe cualquier cantidad de daño, desaparecerá. No podrá realizar ningún tipo de ataque real, pero los podrá simular (los ataques simulados deben ser solamente físicos e idénticos a los que el lanzador utilizaría, equivalente al mismo nivel de habilidad del lanzador). Si el ataque simulado llega a impactar no provocará ningún daño, si detectan su ataque simulado el clon desaparecerá. El límite de clones es de 3 a la vez.
Valor	100	Ilusión 60 Escena Simple Alcance de hasta 20 metros	1800	Inspiras a seguir en una situación complicada al personaje objetivo.
Miedo	260	Ilusión 100 Dos turnos Simple Alcance de hasta 50 metros a la redonda	2000	Causas un terror terrible a un ser inteligente, provocando que escape de ti.
Pánico	350	Ilusión 120 Escena Simple Alcance de hasta 50 metros a la redonda	2500	Causas un terror terrible a todos los seres que se vean afectados, provocando que escapen de ti.
Invisibilidad	Activar: 200 Mantener: 200/turno	Ilusión 100 3 turnos dentro de la batalla, fuera de ella son 5 minutos Simple Se aplica sobre uno mismo	1100	Te vuelves invisible, pero si atacas o te detectan desaparece el efecto (dentro de una escena puede usarse como máximo 2 veces).

Ataque falso	300	Ilusión 100 Instantáneo Reflejo Alcance de hasta 20 metros	2000	Puedes crear la ilusión de un ataque mágico titánico de cualquier proporción que no causa daño, pero para el enemigo será un ataque totalmente real que intentará esquivar/bloquear o evadir como pueda, siempre y cuando no logre detectar que el ataque es una ilusión (con una tirada de tasación mágica contra ilusión si hubiera sospecha). Si el ataque logra dar al enemigo no provocará ningún tipo de daño y ya tendrá motivos para sospechar de ataques ilusorios.
Deshacer ilusión	190	Ilusión 90 Instantáneo (solo se puede usar una vez por escena) Simple Se aplica sobre uno mismo o en un aliado hasta 20 metros	3000	Rompes una ilusión que te esté afectando a ti, a un compañero o alguna zona del mundo (tirada de ilusión contra ilusión del creador).
Pesadilla	370	Ilusión 100 Escena Simple Alcance de hasta 20 metros	1200	El personaje realiza una ilusión horrible y macabra sobre sus víctimas, en la cual éstas se ven morir, los personajes afectados solo pueden intentar deshacerse de la ilusión en el primer turno de la misma. Si no sale de la ilusión perderá el turno. (Si fallas en la ilusión no podrás volver a intentarlo con esta víctima en 12 horas).
La mente de la locura	300	Ilusión 80 Escena Simple Alcance de hasta 20 metros	1900	Esta técnica permite crear una ilusión referente a uno de los siguientes sentidos: oído, gusto, tacto u olfato. Con esta técnica puedes otorgar una propiedad a algún objeto o sencillamente afectar a una persona para que reciba un falso estímulo.

Destrucción mental	Activar: 400 Mantener: 200/turno	Ilusión 140 Escena Simple Alcance de hasta 20 metros	8000	<p>Es la técnica conocida más poderosa de la escuela de la ilusión. La ilusión creada por esta técnica es capaz de dañar al enemigo. Las lesiones serán a nivel mental y podrán tomar la forma que se desee o considere adecuada.</p> <p>La víctima de la técnica tiene derecho a intentar descubrir y disipar la visión una vez por turno, al inicio de este. A efectos de juego: El creador de la técnica puede elegir entre crear los elementos de la ilusión o si esta es ofensiva, realizar un daño de 500 puntos los cuales no se pueden absorber. Este daño es provocado cada turno que el objetivo permanezca dentro de la ilusión, si muere dentro de la ilusión, morirá en la vida real</p> <p>(si fallas en la ilusión no podrás volver a intentarlo con esta víctima en 24 horas).</p>
--------------------	-------------------------------------	--	------	--



Restauración

Nombre	Coste magia	Duración/simple o reflejo/ alcance/requisitos	Valor (oro)	Descripción
Curación	De 10 a 150 (siendo 150 el máximo posible)	Restauración 60 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	150	Te curas o curas a un compañero de 10 a 150 puntos de salud.
Curación avanzada	De 10 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible)	Restauración 100 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	1000	Te curas o curas a un compañero de 10 a 1000 puntos de salud.
Curación suprema	De 10 a 3000 (siendo 3000 el máximo posible)	Restauración 120 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	1000	Te curas o curas a un compañero de 10 a 3000 puntos de salud.



Luz del juicio	De 10 a 250 (siendo 250 el máximo posible)	Restauración 80 Instantáneo Simple Alcance de hasta 20 metros	800	Proyectas un potente rayo de luz de tus manos. Si logra impactar, provocará de 10 a 250 puntos de daño mágico (el doble a los no-muertos).
Lanza aérea	700	Restauración 100 Instantáneo Simple Alcance de hasta 150 metros	2000	Creas una lanza de luz que incinera todo a su paso, con daño mágico de 700.




Curar hemorragia	300	Restauración 100 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	600	Curas una hemorragia.
Curar enfermedad	300	Restauración 120 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	2000	Curas una enfermedad.
Restaurar huesos rotos	300	Restauración 100 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	1200	Restauras un hueso roto.
Devolver consciencia	300	Restauración 100 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	1400	Puedes devolver la consciencia a un personaje que ha perdido el turno por inconsciencia o similar.
Devolver estado saludable	100	Restauración 60 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	800	Restauras de la hipotermia, hipertermia o similar a un personaje.
Curar veneno leve	60	Restauración 60 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	150	Te curas o curas a un compañero del veneno.
Curar veneno normal	100	Restauración 80 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	600	Te curas o curas a un compañero del veneno.

Curar veneno eficaz y muy eficaz	350	Restauración 100 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	1000	Te curas o curas a un compañero del veneno.
Curar cualquier veneno	1000	Restauración 120 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	5000	Te curas o curas a un compañero el veneno.
Restablecer aguante simple	De 10 a 150 (siendo 150 el máximo posible)	Restauración 60 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	350	Te curas o curas a un compañero de 10 a 150 puntos de aguante.
Restablecer aguante maestro	De 10 a 1000 (siendo 1000 el máximo posible)	Restauración 100 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	1000	Te curas o curas a un compañero de 10 a 1000 puntos de aguante.
Restablecer aguante supremo	De 10 a 3000 (siendo 3000 el máximo posible)	Restauración 120 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	1000	Te curas o curas a un compañero de 10 a 3000 puntos de aguante.
Custodia	Activar: 400 Potencia de la custodia: 10 a 250 (siendo 250 el máximo posible)	Restauración 65 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros (esta habilidad refleja no puede ser utilizada dos veces seguidas en un mismo objetivo por ataque recibido). Aviso- No se puede combinar esta custodia con custodia maestra o custodia extrema	250	Creas una barrera mágica que te permite bloquear ataques mágicos. A efectos de juego: funciona como cualquier otro tipo de bloqueo , pero realizando una tirada de restauración, si el bloqueo fracasara la absorción se aplicaría teniendo en cuenta lo gastado para la custodia , ejemplo: si se ha gastado 250 en la custodia , se tendrá una absorción extra de 250 (no se aplican penalizadores por bloqueo/esquiva).



Custodia maestra	<p>Activar: 800</p> <p>Potencia de la custodia: 10 a 500 (siendo 500 el máximo posible)</p>	<p>Restauración 90 Instantáneo</p> <p>Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros (esta habilidad refleja no puede ser utilizada dos veces seguidas en un mismo objetivo por ataque recibido). Aviso- No se puede combinar esta custodia con custodia o custodia extrema</p>	850	<p>Creas una barrera mágica que te permite bloquear ataques mágicos.</p> <p>A efectos de juego: funciona como cualquier otro tipo de bloqueo, pero realizando una tirada de restauración, si el bloqueo fracasara la absorción se aplicaría teniendo en cuenta lo gastado para la custodia, ejemplo: si se ha gastado 500 en la custodia, se tendrá una absorción extra de 500 (no se aplican penalizadores por bloqueo/esquiva).</p>
Custodia extrema	<p>Activar: 1000</p> <p>Potencia de la custodia: 10 a 800 (siendo 800 el máximo posible)</p>	<p>Restauración 140 Instantáneo</p> <p>Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros (esta habilidad refleja no puede ser utilizada dos veces seguidas en un mismo objetivo por ataque recibido). Aviso- No se puede combinar esta custodia con custodia o custodia maestra</p>	1250	<p>Creas una barrera mágica que te permite bloquear ataques mágicos.</p> <p>A efectos de juego: funciona como cualquier otro tipo de bloqueo, pero realizando una tirada de restauración, si el bloqueo fracasara la absorción se aplicaría teniendo en cuenta lo gastado para la custodia, ejemplo: si se ha gastado 800 en la custodia, se tendrá una absorción extra de 800 (no se aplican penalizadores por bloqueo/esquiva).</p>

Luz aérea	<p>Activar: 400</p> <p>Mantener: 300 por turno</p>	<p>Restauración 100</p> <p>Hasta desactivación</p> <p>Reflejo</p> <p>Aplicar a uno mismo o compañero</p> <p>Alcance de hasta 10 metros a la redonda</p>	3000	<p>Creas una poderosa aura de luz en un radio de 10 metros alrededor de uno mismo o compañero.</p> <p>Ciega a cualquiera que lo mire directamente.</p> <p>A efectos de juego: Los enemigos que entren en la zona llena de luz tendrán un penalizador de un 20% a las tiradas de percepción y sigilo.</p> <p>Aviso: Lanzar varias veces el hechizo sobre un objetivo no aumentará el penalizador, si dos personajes tienen la luz a su alrededor, solamente se aplicará el penalizador de uno de ellos hacia los enemigos.</p>
				
Flash	150	<p>Restauración 120</p> <p>Instantáneo</p> <p>Reflejo</p> <p>Aplicar a uno mismo cuando se reciba un ataque o compañero que recibe un ataque</p> <p>Alcance de hasta 10 metros</p>	3300	<p>Causa un repentino flash de luz que ciega al atacante.</p> <p>A efectos de juego: Puede utilizarse como una habilidad evasiva. El lanzador de la técnica deberá hacer una tirada de restauración contra el ataque enemigo. Si la tirada es exitosa el enemigo fallará en su ataque y se considerará como “ataque esquivado”, además, la poderosa luz afectará a la visión del enemigo, provocando una penalización a sus tiradas de percepción del 10% durante un turno. Si la tirada no es exitosa, se recibirá el daño normalmente (si es usado en uno mismo esta tirada sustituye a la de esquiva o bloqueo).</p>

Salvamento	1000	Restauración 130 Instantáneo Reflejo	4000	Creas una luz protectora que envolverá a uno de tus aliados o a ti mismo provocando que el siguiente golpe mortal no acabe con el personaje protegido, únicamente lo dejará a 1 de vida. Este hechizo podrá utilizarse hasta 1 vez por cada personaje al día.
Perdición del vampiro	600	Restauración 100 Instantáneo Simple Alcance de hasta 20 metros	7000	Proyectas un potente rayo de luz de tus manos. Si logra impactar a un no –muerto, le provocará 600 puntos de daño mágico que no podrán ser absorbidos.
Perdición absoluta del vampiro	1200	Restauración 120 Instantáneo Simple Alcance de hasta 20 metros	10000	Proyectas un potente rayo de luz de tus manos. Si logra impactar a un no –muerto, le provocará 1200 puntos de daño mágico que no podrán ser absorbidos.
Apocalipsis del vampiro	De 1000 a 10000 (siendo 10000 el máximo posible)	Restauración 140 Instantáneo Simple Alcance de hasta 20 metros	15000	Proyectas un potente rayo de luz de tus manos. Si logra impactar a un no –muerto, le provocará de 1000 a 10000 puntos de daño mágico que no podrán ser absorbidos.
Bendición de los 9	2000	Restauración 200 Escena Reflejo	150000	Si eres un personaje noble, que no ha cometido acciones horribles o deprorables, podrás rezar para obtener la bendición de los 9. Esta bendición te otorgará un gran poder a cambio de un gigantesco sacrificio. A efectos de juego: Las habilidades de guerrero, mago y ladrón se verán aumentadas en 100 puntos. El daño físico provocado con cualquier arma o desarmado aumentará un 100%. El daño mágico aumentará un 100%. La vida, magia y aguante aumentarán 10000 puntos. El personaje tendrá un cambio físico notable al iluminarse sus ojos con un color dorado y al salirle una aureola dorada en la cabeza, también le crecerán alas doradas que le permitirán volar. Al finalizar el combate, morirá sin remedio.

Misticismo

Nombre	Coste magia	Duración/simple o reflejo/alcance/requisitos	Valor (oro)	Descripción
Disipador	400	Misticismo 25 Instantáneo Reflejo Se aplica sobre uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	800	Los efectos secundarios del daño mágico del ataque recibido no afectarán.
Visión del pasado	400	Misticismo 25 Instantáneo Reflejo	2000	Realizando una tirada de misticismo a una dificultad a discreción del Gm, puedes tener visiones concretas del pasado sobre la ubicación en la que te encuentras, un objeto o un ser con el que te estés en contacto físico. Los resultados de la visión dependerán del Gm (si la tirada no supera la dificultad, las visiones pueden ser engañosas o incluso falsas).
Visión del futuro	400	Misticismo 25 Instantáneo Reflejo	2000	Realizando una tirada de misticismo a una dificultad a discreción del Gm, puedes tener visiones concretas del futuro sobre la ubicación en la que te encuentras, un objeto o un ser con el que te estés en contacto físico. Los resultados de la visión dependerán del Gm (si la tirada no supera la dificultad, las visiones pueden ser engañosas o incluso falsas).
Telepatía	Activar: 50 Mantener: 10/turno	Misticismo 60 Hasta desactivación Simple Alcance de 25 metros	1000	Puedes hablar telepáticamente a cualquier ser inteligente. Si el ser inteligente quiere resistirse deberá realizar una tirada de frialdad contra el misticismo del telépata.

Guía	Activar: 100 Mantener: 25/turno	Misticismo 80 Hasta desactivación Reflejo Se aplica sobre uno mismo o compañero	1700	El grimorio permitirá al usuario saber el camino correcto para llegar a donde quiere. Haciendo una tirada de Misticismo contra la dificultad a discreción del gm, el lanzador podrá percibir una estela azul celeste la cual le guiará.
Avatar etéreo	Activar: 200 Mantener: 40/turno	Misticismo 80 Hasta desactivación Reflejo Alcance de 40 metros	2500	Permite al lanzador, proyectar un doble de sí mismo, el cual no podrá interactuar con el ambiente. Tendrá la capacidad de volar a no más de 20 metros de altura y ser invisible sin coste (puede ser detectado por tirada de tasación mágica o misticismo, al ser detectado el doble desaparecerá). También puede atravesar objetos y podrá utilizar la percepción como una tirada de misticismo.
Telequinesia	Activar: 100 Mantener: 25/turno Atacar con telequinesia: De 10 a 100	Misticismo 45 Hasta desactivación Simple Alcance de hasta 30 metros	680	Permite al hechicero levantar un objeto de hasta 20 kg y atraerlo a él o lanzarlo a un enemigo. El ataque se realizaría con una tirada de misticismo contra la tirada de esquiva, bloqueo u otra habilidad evasiva del objetivo. El daño del lanzamiento depende de la cantidad de magia usada para lanzarlo (de 10 a 100).
Gran telequinesia	Activar: 200 Mantener: 50/turno Atacar con telequinesia: De 10 a 300	Misticismo 65 Hasta desactivación Simple Alcance de hasta 60 metros	1180	Permite al hechicero levantar un objeto de hasta 80 kg y atraerlo a él o lanzarlo a un enemigo. El ataque se realizaría con una tirada de misticismo contra la tirada de esquiva, bloqueo u otra habilidad evasiva del objetivo. El daño del lanzamiento depende de la cantidad de magia usada para lanzarlo (de 10 a 300).

Telequinesia suprema	<p>Activar: 600 Mantener: 200/turno</p> <p>Atacar con telequinesia: De 10 a 700</p>	<p>Misticismo 120 Hasta desactivación Simple Alcance de hasta 80 metros</p>	3500	<p>Permite al hechicero levantar un objeto de hasta 300 kg y atraerlo a él o lanzarlo a un enemigo. El ataque se realizaría con una tirada de misticismo contra la tirada de esquiva, bloqueo u otra habilidad evasiva del objetivo. El daño del lanzamiento depende de la cantidad de magia usada para lanzarlo (de 10 a 700).</p>
-------------------------	---	--	------	---



Telequinesia de combate	<p>Activar: 400 Mantener: 200/turno</p> <p>(por arma, máximo de dos armas a la vez)</p>	<p>Misticismo 100 Hasta desactivación</p> <p>Simple para atacar Reflejo para usarla como habilidad evasiva y devolver los proyectiles</p> <p>Alcance de hasta 20 metros</p>	2000	<p>Puedes controlar armas sin tocarlas y manejarlas para luchar con ellas.</p> <p>A efectos de juego:</p> <p>1-Podrás utilizar cualquier tipo de arma con tiradas de misticismo para atacar o bloquear, el daño aplicado son las estadísticas de las armas.</p> <p>2-Si realizas una tirada exitosa de misticismo contra la esquivia, bloqueo u otra habilidad evasiva del objetivo, puedes atraer (robar) el arma del enemigo y usarla para atacar.</p> <p>3-También puedes intentar detener proyectiles atacantes (flechas, virotes o similar) con una tirada de misticismo contra el ataque del enemigo (se considera una habilidad evasiva como bloqueo o esquivia y sustiye a cualquier otra habilidad evasiva, si se fracasa se recibirá el ataque normalmente), si la tirada de misticismo es exitosa y no estás controlando ningún arma o solamente una, los proyectiles podrán ser devueltos al atacante, la tirada del ataque devuelto es equivalente a la tirada de misticismo que se utilizó para detener el ataque (no se aplican habilidades de armas, pero sí las habilidades de misticismo o mágicas que afecten al daño de los hechizos de misticismo, se aplicarían a las armas gracias a la magia que las controla).</p>
Equilibrio	<p>100 de aguante por 100 de magia</p>	<p>Misticismo 80 Instantáneo</p> <p>Reflejo</p> <p>Se aplica sobre uno mismo</p>	800	<p>Intercambia aguante por magia.</p>

Percibir potencial	400	Misticismo 80 Hasta desactivación Reflejo Alcance de 20 metros	1000	El usuario podrá, mediante una tirada de Misticismo contra una dificultad a discreción del Gm, obtener una idea aproximada del poder de un personaje. El Gm dará los datos que crea necesario y podría negarse a proporcionar información de ciertos pnj.
Leer mente	Activar: 100 Mantener: 20/turno	Misticismo 80 Hasta desactivación Simple Alcance de 25 metros	3000	Puedes leer la mente de un ser inteligente realizando una tirada de misticismo contra frialdad (si la tirada no supera la dificultad, la víctima podría darse cuenta de lo que ocurre a discreción del Gm). Si la tirada es exitosa, la víctima no se dará cuenta de lo que ocurre y se podrá indagar en sus pensamientos con otra tirada de misticismo a una dificultad a discreción del Gm (si esta otra tirada no supera la dificultad, los pensamientos pueden ser engañosos). Si la dificultad es superada se podría descubrir pensamientos ocultos/secretos a discreción del Gm.



<p>Detectar peligro</p>	<p>Nada</p>	<p>Misticismo 120 Siempre</p>	<p>6000</p>	<p>Cuando el misticista vaya a estar en peligro por un ataque inminente o trampa en una distancia de hasta un 1 km puede intentar percibirlo. A efectos de juego: El misticista podrá intentar detectar los ataques por sigilo o trampas que se puedan activar. Para ello deberá hacer una tirada de misticismo contra una dificultad a discreción del Gm. (Se tendrá que tener en cuenta el sigilo del atacante o el camuflaje/sigilo de la trampa). Si la tirada es exitosa, el misticista detectará el peligro claramente, pudiendo ver mentalmente y desde fuera de su cuerpo (percepción astral) al atacante en sigilo o trampa oculta. El atacante o trampa no recibirán beneficios del sigilo al atacar. Si la tirada de misticismo no supera la dificultad, el misticista pensará que es una sensación falsa y que no hay peligro alguno.</p>
-------------------------	-------------	--	-------------	---



Detectar muerte	Activar: 150 Mantener: 50/turno	Misticismo 70 Hasta desactivación Simple Alcance de 25 metros a la redonda	1000	Puedes detectar cualquier tipo de no-muerto través de muros, puertas y cualquier obstáculo no mágico (tirada de misticismo, si un enemigo se encontrase en el radio de acción, debería tirar sigilo contra misticismo para evitar ser encontrado).
Detectar vida	Activar: 150 Mantener: 50/turno	Misticismo 70 Hasta desactivación Simple Alcance de 25 metros a la redonda	1000	Puedes detectar seres vivos a través de muros, puertas y cualquier obstáculo no mágico (tirada de misticismo, si un enemigo se encontrase en el radio de acción, debería tirar sigilo contra misticismo para evitar ser encontrado).
Absorción de hechizos	De 10 a 300 (siendo 300 el máximo posible)	Misticismo 80 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	1250	De 10 a 300 puntos daño mágico absorbido por la barrera. El daño absorbido por la barrera es recuperado como magia.
Absorción de hechizos maestro	De 10 a 600 (siendo 600 el máximo posible)	Misticismo 120 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros	2500	De 10 a 600 puntos daño mágico absorbido por la barrera. El daño absorbido por la barrera es recuperado como magia.



Reflejo de hechizos	800	Misticismo 140 Instantáneo Reflejo Aplicar a uno mismo o compañero Alcance de hasta 20 metros (esta habilidad refleja no puede ser utilizada dos veces seguidas en un mismo objetivo por ataque recibido)	1450	Creas un escudo mágico con con aspecto cristalizado que puede bloquear ataques mágicos con una tirada de misticismo, si la defensa es exitosa, se devolverá el ataque mágico al lanzador del hechizo, la tirada del ataque devuelto es equivalente a la tirada de misticismo que se utilizó para bloquear el ataque.
Trampa de alma	De 10 a 450 (siendo 450 el máximo posible)	Misticismo 100 Instantáneo Simple Alcance de hasta 20 metros	800	Proyectas una espiral de oscuridad etérea que provoca un daño mágico de 10 a 450 (los efectos secundarios del daño mágico por fuego, hielo, descarga u otros no se aplican). Si la víctima muere por el ataque, su alma pasará a la gema de alma vacía más pequeña que tengas en tu inventario (si tienes solamente gemas del mismo tipo, se pasará a cualquiera de ellas).



Don de Vaermina	900	<p>Misticismo 150 Variable/Escena</p> <p>Simple</p> <p>Necesario tocar al durmiente (el cuerpo del hechicero quedará paralizado e inconsciente)</p>	3450	<p>Permite al hechicero introducirse en los sueños de un durmiente.</p> <p>A efectos de juego: Tirada de misticismo contra dificultad a discreción del Gm. Si el hechizo es exitoso el hechicero se introducirá en el mundo onírico del soñador, pero no tendrá ningún control sobre el mismo. Únicamente podrá introducir ideas o mensajes si logra encontrar el avatar del durmiente en el mundo onírico. El hechicero también podrá encontrarse con representaciones de personas importantes para el durmiente e incluso comunicarse con ellas. Cualquier cosa que suceda será real para él hechicero.</p> <p>Si el hechizo fracasa se introducirá en un mundo de pesadillas, donde pueden aparecer todo tipo de enemigos y peligros que han sido reales para el durmiente, si el hechicero muere en el mundo onírico, morirá en el mundo real.</p> <p>Salir del mundo onírico:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Si el hechizo ha sido exitoso podrás salir en cualquier momento. 2- Si el hechizo ha sido un fracaso solamente se podrá salir cuando el durmiente despierte o superando una segunda tirada de misticismo (cada vez que se intente salir con tirada de misticismo y no se consiga la pesadilla empeorará y con ello sus peligros, a discreción del Gm).
-----------------	-----	--	------	---

Modificar tiempo básico	700 Por cada iniciativa modificada	Misticismo 100 Instantáneo Reflejo Este grimorio únicamente puede ser conseguido en la orden psijic o de un mago psijic	6000	El misticista puede decidir el orden de las iniciativas.
Modificar tiempo avanzado	20% de la magia total máxima	Misticismo 150 Instantáneo Reflejo Este grimorio únicamente puede ser conseguido en la orden psijic o de un mago psijic	12000	El misticista puede anular una acción ocurrida y regresar a cualquier momento de hasta los 2 turnos anteriores. Fuera del combate: hasta 3 minutos.
Modificar tiempo Maestro	40% de la magia total máxima	Misticismo 200 Instantáneo Reflejo Este grimorio únicamente puede ser conseguido en la orden psijic o de un mago psijic	30000	El misticista puede anular una acción ocurrida y regresar a cualquier momento de hasta el comienzo del combate o escena. Fuera del combate: Hasta 60 minutos.
Reducción de habilidad	400	Misticismo 100 24 horas Simple Alcance de hasta 20 metros	4000	Proyectas una espiral de oscuridad etérea que si logra impactar reducirá una habilidad de la víctima a elección del lanzador en 10 puntos durante 24 horas (una habilidad puede ser reducida un máximo de 20).
Reducción de atributo	400	Misticismo 100 24 horas Simple Alcance de hasta 20 metros	4000	Proyectas una espiral de oscuridad etérea que si logra impactar reducirá un atributo de la víctima a elección del lanzador en 5 puntos durante 24 horas (un atributo puede ser reducido un máximo de 15).



Thu'um

El Thu'um es una forma de hablar que poseen los dragones, y un poder para el Sangre de Dragón, es un don natural de Akatosh, la Diosa Aedra Kynareth regaló ese conocimiento a los mortales para su veneración, pero fue usado en los dos contingentes en la guerra entre mortales y dragones.

El Thu'um se aprende teniendo el conocimiento de un dragón real y conociendo la pronunciación de una palabra en la lengua de los dragones; pero para un mortal no es fácil tenerlo. En cambio el Sangre de Dragón, sólo con absorber el alma de un dragón, ya obtiene su conocimiento, que se puede usar para poder pronunciar las palabras de cualquier Thu'um. Como indican los Barbas Grises cada grito lleva 3 palabras, cada palabra puede ser descubierta en Muros de Dragones, y aprenderlas mediante almas de Dragones caídos. Una persona normal debe de instruirse con los Barbas Grises en Alto Hrothgar para poder aprender el Thu'um.

A efectos del juego:

El sangre de dragón: Solo necesita conseguir un alma de dragón, conocer las palabras de poder para aprender el grito o que un barba gris te lo enseñe, después de eso lo aprenderás automáticamente, los efectos del Thu'um serán un 100% más poderosos.

Un jugador que no sea Sangre de dragón: Obligatoriamente necesitas practicar con un barba gris. Al igual que al sangre de dragón los barbas grises podrán enseñarte palabras de poder y gritos.

¿Cómo conseguir almas de dragón?: Cada vez que matas un dragón.

¿Cuándo se usa el alma de dragón?: Cuando tengas las tres palabras de poder y puedas acceder al grito, entonces se usa el alma de dragón. Solamente el sangre de dragón puede usar las almas de dragón.

Aprender con los barbas grises: No necesitarás usar un alma de dragón cuando un barba gris te enseñe un grito, aunque habrán gritos que no puedan enseñarte. El sangre de dragón aprenderá las palabras de poder y el grito directamente, si no eres sangre de dragon deberás estudiar cada palabra de poder por detenido hasta tener las 3 para el grito, pero para cada palabra de poder tardarás 20 días (dentro del juego) en aprenderla y después de aprender las palabras de poder para conocer el grito necesitarás una partida para aprenderlo, hasta la siguiente partida no podrás realizar el grito, si es un grito que un barba gris no conoce, tardarás 40 días por cada palabra de poder, pero igualmente necesitarás una partida para aprender el grito completo.

Dato importante: Cada grito se compone de tres palabras de poder como se ha dicho anteriormente, necesitarás conocer las tres palabras de poder para realizar el grito, las palabras por separado no tendrán efecto,

¿Dónde están las palabras de poder?: Repartidas por todo el mundo a elección del Gm, en enormes rocas con forma de dragón escritas en la pared, al acercarte aprenderás la palabra directamente si eres el sangre de dragón, si no lo eres recordarás la palabra y deberás buscar a un barba gris que te la enseñe o si no la conoce, que te ayude a aprenderla.

Gritos ¡Los gritos pueden ser simples o reflejos a discreción del Gm!

Aviso: Al realizar un grito pronunciarás las tres palabras de poder seguidas, por el orden de 1 a 3

Los gritos no son considerados ningún tipo de magia por eso no se aplican las ventajas que aportan las disciplinas mágicas.

Los gritos necesitan una tirada de Thu'um

Aunque en algunos gritos ponga duración "Escena" el grito será instantáneo, el efecto es lo que dura una escena.

Importante: Los efectos de los gritos que causan daño a los dragones se calculan multiplicando el daño que hace el hechizo por 25.

Ejemplo: Si un grito a un dragón fuera a hacer 200 daño, eso se multiplica por 50, por lo cual provocarías 5.000 daño, recuerda que si eres sangre de dragón es un 100% más.

Nombre	Palabras de poder	Coste Magia o aguante	Duración/alcance	Descripción	¿Lo enseñan los barbas grises?
Absorción de vitalidad	1-GAAN 2-LAH 3-HAAS	400	Instantáneo (tres veces por escena) Simple Alcance de hasta 20 metros	Lanzarás un poderoso grito que agotará la vitalidad del enemigo. Si impacta provocará un daño mágico de 800 puntos, no puede ser absorbido y el daño causado será devuelto como salud.	No
Aliento de escarcha	1-FO 2-KRAH 3-DIIN	500	Instantáneo (tres veces por escena) Simple Alcance de hasta 30 metros	Lanzarás una bocanada de viento helado que provocará un daño mágico/hielo de 1000 con los efectos secundarios del hielo.	Sí
Aliento de fuego	1-YOL 2-TOOR 3-SHUL	500	Instantáneo (tres veces por escena) Simple Alcance de hasta 30 metros	Lanzarás una bocanada de fuego que provocará un daño mágico/fuego de 1000 con los efectos secundarios del fuego.	Sí



Aspecto de dragón	1-MUL 2-QAH 3-DIIV	600	Escena (una vez al día) Reflejo Aplicar sobre uno mismo	Con tu grito crearás un aura con forma de dragón fantasmal que cubrirá tu cuerpo y otorgará una reducción del daño físico y mágico del 20%.	No
Ciclón	1-VEN 2-GAAR 3-NOS	600	Instantáneo (tres veces por escena) Simple Alcance de hasta 80 metros a la redonda	Con tu grito provocarás un poderoso ciclón que atacará a todos tus enemigos en 30 metros a la redonda, provocando un daño mágico de 800 con los efectos secundarios de la descarga.	No

Desarmar	1-ZUN 2-HAAL 3-VIIK	250	Instantáneo (tres veces por escena) Simple Alcance de hasta 30 metros	Tu grito irá directo a las armas o arma del rival. Si la tirada de Thu'um es exitosa el enemigo quedará completamente desarmado, las armas serán arrojadas a una distancia de hasta 15 metros.	Sí
----------	---------------------------	-----	---	--	----



Desasosiego	1-FAAS 2-RU 3-MAAR	400	Instantáneo (una vez por escena) Simple Alcance de hasta 30 metros a la redonda	Tu grito causará un terror terrible a cualquier tipo de ser inteligente o no, provocando que escape de ti (tirada de Thu'um contra frialdad). En este caso este grito a nivel de mecánicas y bonificadores será considerado una "ilusión" y recibirá todos los beneficios que el jugador tenga para dicha escuela.	Sí
Desgarro de dragones	1-JOOR 2-ZAH 3-FRUL	300	Instantáneo (tres veces por escena) Simple Alcance de 100 metros	Un poderoso grito que arremete contra la misma alma de un Dragón, obligándolo a aterrizar y quedarse en tierra por dos turnos.	No
Desgarro del alma	1-RII 2-VAAZ 3-ZOL	800	Escena (una vez por escena) Simple Alcance de hasta 30 metros	Un grito aterrador que levanta el cuerpo de cualquier muerto ignorando su poder y luchando a tu lado.	No
Despejar cielos	1-LOK 2-VAH 3-KOOR	200	Escena (una vez por escena) Simple Alcance de hasta 30 metros a la redonda	Un grito que despeja cualquier niebla espesa o similar de todo un lugar.	Sí

Forma de hielo	1-IISS 2-SLEN 3-NUS	400	Un turno (tres veces por escena) Simple Alcance 15 Metros	Un grito que si impacta al enemigo lo congelará un turno (se aplican las reglas de "paralizado") .	No
Fuerza implacable	1-FUS 2-RO 3-DAH	400	Instantáneo (tres veces por escena) Simple Alcance de hasta 30 metros	Un gran grito que al impactar al enemigo provocará un daño mágico de 800, proyectará a la víctima 20 metros.	Sí
					
Furia de combate	1-MID 2-VUR 3-SHAN	300	Escena Refleja Alcance de hasta 30 metros a la redonda	Un gran grito que a ti y a tus aliados les hará sentir muy ligeros. A efectos del juego: se dobla la iniciativa sacada.	No

Invocar tormenta	1-STRUN 2-BAH 3-QO	1200	Instantáneo (una vez al día) Simple Alcance de hasta 100 metros a la redonda	Con tu grito provocarás que todo el poder de una tormenta caiga sobre todos tus enemigos. Provocando un daño mágico/descarga de 2000, con los efectos secundarios de la descarga.	No
Invocar Dragón	1-OD 2-AH 3-VIING	2500	10 turnos (una vez al día) Simple	Tu grito llegará a oídos de un terrible dragón que aparecerá para luchar por ti. Estadísticas según el Gm.	No
Lealtad animal	1-RAAN 2-MIR 3-TAH	1100	Escena (una vez por escena) Simple Alcance de hasta 100 metros a la redonda	Tu grito llamará a todas las bestias cercanas a ayudarte al combate. Estadísticas según el Gm.	Sí
Llamada al valor	1-HUN 2-KAAL 3-ZOOR	700	Escena (una vez al día) Simple	Tu grito rasgará el plano de Nirn y llegará a sovengarde llamando a un héroe en tu ayuda. Estadísticas según el Gm.	No
Marca de muerte	1-LUN 2-KRII 3-AUS	800	5 turnos (una vez al día) Simple Alcance de hasta 30 metros	Corromperá la armadura del enemigo, provocando que la absorción se reduzca a la mitad.	No
Paz de kyne	1-KAAN 2-DREM 3-OV	600	Escena (una vez por escena) Simple Alcance de hasta 100 metros a la redonda	Calma a todas las bestias y animales (tirada de Thu'um contra frialdad).	Sí

Kiai

El kiai es un arte creado para imitar el poder de los dragones a un nivel básico, manipulando y creando llamas en su forma más simple. Esta última forma fue conservada por los caballeros dragón hasta su desaparición durante el interregno junto con todo conocimiento de dicho arte en Tamriel, sin embargo se sabe que la guardia del dragón durante la primera invasión Akaviri lo dominaban al punto de que su poder y efectos eran comparables con el Thu'um y se cree que sigue en uso en Akavir, al ser el arte de imitar a los Dragones es posible que con ella Tosh Raka alla logrado su "Dracochrysalis" y efectivamente manipular las entonaciones de la realidad para transformarse en Dragón como un "Transformista Tonal", se desconoce si otros ya han logrado este dominio de la disciplina. Se podría decir que es una versión simplificada del Thu'um, pero que ha llegado a superar la misma puesto que Tosh Raka la ha llevado más allá del límite.

Aprender Kiai: Se necesitará poder encontrar a un maestro del kiai para poder aprender las técnicas, el maestro venderá cada técnica como si de un grimorio mágico se tratase.

Nombre	Coste aguante	Duración/simple o reflejo/alcance/requisitos	Descripción
Sangre dracónida	De 10 a 100	Kiai: 30 Instantáneo Reflejo	Recuperas de 10 a 100 puntos de salud.
Sangre dracónida superior	De 10 a 300	Kiai: 60 Instantáneo Reflejo	Recuperas de 10 a 300 puntos de salud.
Sangre dracónida arcana	De 10 a 300	Kiai: 100 Instantáneo Reflejo	Recuperas de 10 a 300 puntos de magia.
Fuerza dracónida	Activar: 400 Mantener: 300 por turno	Kiai: 40 Hasta desactivación Simple	El daño físico ocasionado aumenta un 30%. Aviso: No se acumula el efecto si se intenta activar más de una vez.
Armadura fortalecida	Activar: 400 Mantener: 300 por turno	Kiai: 50 Hasta desactivación Reflejo	La absorción de la armadura aumenta un 30% en cada parte. Aviso: No se acumula el efecto si se intenta activar más de una vez.
Armas fortalecidas	Activar: 400 Mantener: 300 por turno	Kiai: 50 Hasta desactivación Simple	El daño de las armas aumenta un 30%. Aviso: Puede activarse hasta 2 veces.
Resistencia dracónida	400	Kiai: 60 Instantáneo Reflejo (dos veces por escena)	El daño físico o mágico recibido se reduce un 50%.
Golpe del dragón	500	Kiai: 70 Instantáneo Simple (dos veces por escena)	El daño físico ocasionado aumenta un 100%.

Piel draconida	De 10 a 450	Kiai: 80 Instantáneo Reflejo (seis veces por escena)	La piel del usuario se vuelve escamosa y por momentos parece la piel de un dragón. A efectos de juego: De 10 a 450 puntos daño físico y mágico absorbido por la piel.
Bocanada ígneas del dragón	500	Kiai: 80 Instantáneo Simple (tres veces por escena) Alcance de 20 metros	Lanzarás una bocanada de fuego que provocará un daño físico de 1000 con los efectos secundarios del fuego.
Bocanada helada del dragón	500	Kiai: 80 Instantáneo Simple (tres veces por escena) Alcance de 20 metros	Lanzarás una bocanada de escarcha que provocará un daño físico de 1000 con los efectos secundarios de la escarcha o hielo.
Bocanada eléctrica del dragón	500	Kiai: 80 Instantáneo Simple (tres veces por escena) Alcance de 20 metros	Lanzarás una bocanada de electricidad que provocará un daño físico de 1000 con los efectos secundarios de la descarga.
Golpe de energía	400	Kiai: 80 Instantáneo Simple (seis veces por escena) Alcance de 20 metros	El usuario emite un poderoso golpe de energía que al impactar al enemigo provocará un daño físico de 800, la víctima será proyectada a 20 metros.
Golpe devastador	De 10 a 10000	Kiai: 150 Instantáneo Simple (una vez por escena)	Se realizará un ataque normal aparentemente desarmado. Aunque el golpe parezca desarmado es Kiai A efectos del juego: La tirada se puede hacer por Kiai o desarmado, si el ataque logra impactar el daño físico será el de desarmado + de 10 a 10000 igual a lo gastado para la técnica , se le aplican los efectos/habilidades de desarmado y kiai. Proyectará al enemigo a 50 metros. Aviso: El Gm puede decidir prohibir esta técnica.

Sobrepasar límites mortales	<p>Activar potenciar daño: 200 puntos de aguante por cada aumento del 10% de daño</p> <p>Mantener potenciar daño: 100 puntos de aguante por cada aumento por turno</p> <p>Activar potenciar atributos: 100 puntos de salud por cada punto en los atributos mencionados</p> <p>Mantener potenciar atributos: 50 puntos de salud por cada aumento por turno</p> <p>Activar potenciar habilidades de combate: 500 puntos de salud por cada 10 puntos en las habilidades mencionadas</p> <p>Mantener potenciar habilidades de combate: 350 puntos de salud por cada aumento por turno</p>	Kiai: 150 Hasta desactivación Reflejo	<p>El cuerpo de un mortal tiene un límite de poder que solamente puede ser sobrepasado por divinades, pero los mortales inventaron una técnica que les permite sobrepotenciar sus propios límites a cambio de un gran costo.</p> <p>A efectos de juego:</p> <p>Potenciar daño: El daño físico ocasionado aumenta un 10%.</p> <p>Potenciar atributos: Aumenta en 1 punto la fuerza, destreza, agilidad, velocidad y resistencia.</p> <p>Potenciar habilidades de combate: Aumenta en 10 todas las habilidades de combate físico, incluye esquivar y bloquear, otras quedan a discreción del Gm.</p> <p>Aviso: Se pueden llegar a activar hasta 5 veces cada aumento siempre y cuando se pueda pagar.</p> <p>Aviso 2: Se pueden activar por separado o todas.</p> <p>Aviso extra: El Gm puede decidir prohibir esta técnica.</p>
Ojos precisos	1000	Kiai: 150 Instantáneo Reflejo (dos veces por escena)	<p>El usuario puede copiar una técnica o hechizo solamente con verlo y si cumple los requisitos.</p> <p>A efectos de juego: Se realizará una tirada de Kiai contra una tirada de frialdad del objetivo (en esta tirada los porcentajes extra de la frialdad no se aplican) al que se le quiera copiar, si la tirada es exitosa la técnica o hechizo se aprenderá, pero si la tirada es fallida se perderá el turno completo.</p>
Esfera de energía oscura	De 10 a 10000	Kiai: 150 Instantáneo Simple (una vez por escena) Alcance de 50 metros	<p>Una poderosa esfera de energía negra surge de las manos del lanzador.</p> <p>A efectos del juego: El daño será de 10 a 10000 igual a lo gastado para la técnica. Provocará un 100% más daño a los enemigos bondadosos. Este tipo de daño no es mágico o físico, se considera daño “especial” y únicamente es absorbible por la armadura.</p>

Esfera de energía luminosa	De 10 a 10000	Kiai: 150 Instantáneo Simple (una vez por escena) Alcance de 50 metros	Una poderosa esfera de energía blanca surge de las manos del lanzador. A efectos del juego: El daño será de 10 a 10000 igual a lo gastado para la técnica . Provocará un 100% más daño a los enemigos malvados. Este tipo de daño no es mágico o físico, se considera daño “especial” y únicamente es absorbible por la armadura.
Forma parcial de dragón	Activar forma parcial de dragón: 500 de aguante Mantener forma parcial de dragón: 300 de aguante	Kiai: 150 Hasta desactivación Reflejo (dos veces por escena)	La piel del usuario se vuelve escamosa y parece la piel de un dragón, le crecen unas tremendas garras, alas, una cola reptiliana y los dientes se convierten en afilados colmillos. A efectos de juego: El daño desarmado pasa a ser letal (por las garras) y aumenta en un 30%. Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 10% de la salud del usuario, no provocará ningún daño. Las alas te permiten volar hasta 20 metros y hasta 40 si el usuario ya contaba con alas, pues se fortalecen.
Forma completa de dragón	Activar forma completa de dragón: 2000 de aguante Mantener forma completa de dragón: Cantidad variable de aguante a discreción del Gm	Kiai: 200 Hasta desactivación Reflejo (dos veces por escena)	El usuario se convierte en un gigantesco dragón (mirar bestiario). A efectos de juego: La ficha de personaje pasa a ser la ficha de personaje de un dragón, equilibrando estadísticas, raciales y todo lo demás a discreción del Gm. Aviso: Se tendrá que tener en cuenta el dragón mostrado en el bestiario y el Gm deberá usarlo como referencia con el jugador.
Maestro del Kiai	-	Kiai: 200 Siempre	Puedes crear técnicas de Kiai. (el Gm podría negarse a una técnica que “rompa” el juego).
Sabiduría extendida	-	Kiai: 250 Siempre	Si algún usuario del Kiai logra llevar su habilidad a 250, se le podría considerar un eterno maestro del Kiai. A efectos del juego: Se alcanza la inmortalidad, el aspecto físico se quedará paralizado cuando se alcance el nivel necesario de Kiai.

Bestiario y Pnjs

- Este libro es solo una guía de pñj, el Gm puede decidir no utilizarla o añadir nuevos pñj.
- El nivel de las bestias indica a partir del nivel que aparecerán según el nivel de los jugadores.
- Subir de nivel a los pñjs: Pueden ser subidos o bajados de nivel según el Gm.
- El reparto de estadísticas de una bestia al subir de nivel es:
+ 15 en habilidades, +2 en atributos, 40 en salud, magia o aguante.
- Los personajes que no son bestias suben de nivel al igual que un personaje normal.
- Los límites en atributos de las bestias y seres inteligentes los decide el Gm.
- Los límites de los pñj son los de su raza.
- Importante: Las bestias y pñjs podrán utilizar habilidades físicas y/o mentales a discreción del Gm, ejemplo: golpe de poder, ataque doble...
- El equipamiento de los seres inteligentes y las disciplinas de habilidad se dejan a elección del Gm.
- El gm puede permitir a los pñj utilizar todas las técnicas y grimorios disponibles.
- Todos los sistemas de juego funcionan exactamente igual con las bestias, seres inteligentes, jefes y pñjs que se aplican a los demás personajes jugadores.
- Si desconoces algún hechizo ve al apartado de “Grimorios”.
- Las bestias y pñj de este libro pueden tener distintos niveles de habilidades o estadísticas a comparación de un pj en su mismo nivel.
- Si alguna bestia o pñj no tiene una habilidad marcada, su nivel en ella es 0 o a elección del Gm.



Bestias

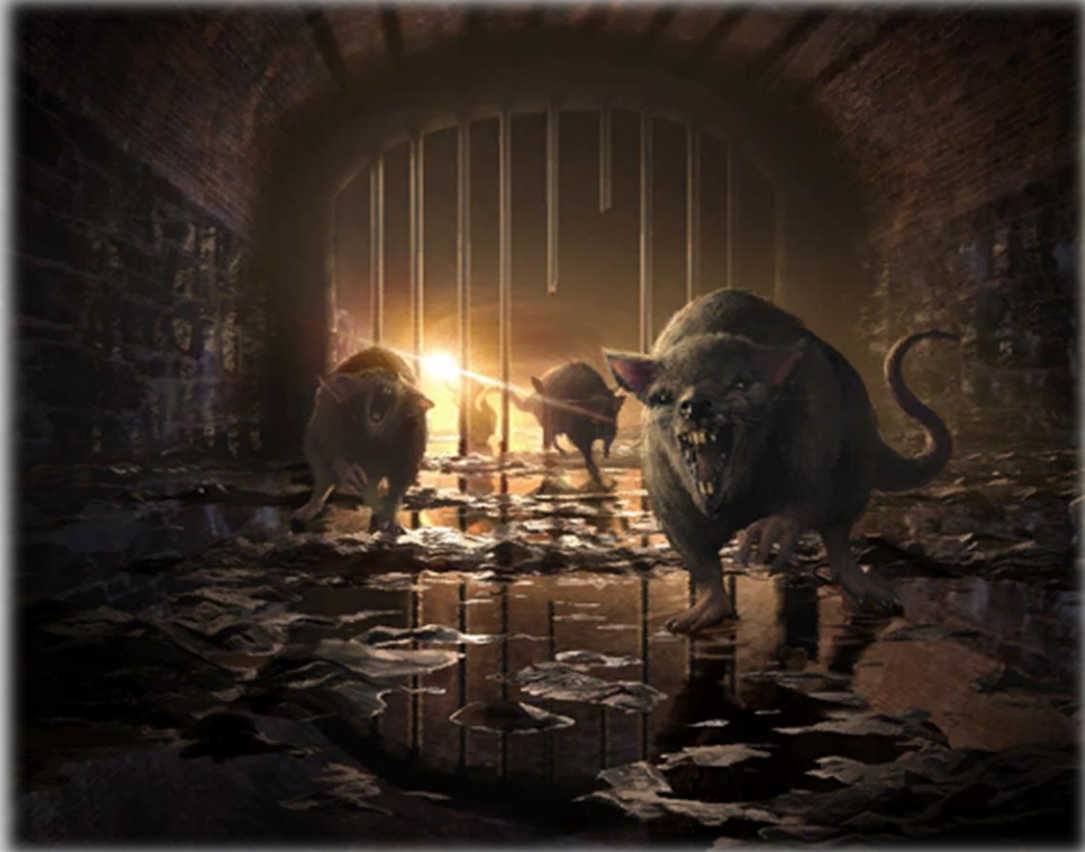
Bestia: Skeeever

Nivel: 1

Zona donde aparece: Común en todo Nirn

Datos: Los skeevers no suelen atacar solos

Tamaño: 20 cm alto, 80 cm largo



Atributos

Fuerza:	4	Velocidad:	5	Agilidad:	5
Destreza:	4	Resistencia:	2	Suerte:	1

Habilidades

Desarmado:	40	Sigilo:	25	Esquivar:	35
Percepción:	40	Intimidar:	15	Frialdad:	15

Salud

90

Aguante

80

Efectos activos

Daño desarmado letal (mordisco): Fuerza x 5	Llamada: Los Skeevers cercanos en 50 m a la redonda acuden a la ayuda
Provoca un 10% más daño físico	Contagia ataxia

Bestia: Cangrejo de Barro
Nivel: 1
Zona donde aparece: Común en todo Tamriel
Datos: Pueden atacar solos o en grupo
Tamaño: Diámetro de 50 cm, altura de 30 cm



Atributos

Fuerza:	5	Velocidad:	6	Agilidad:	2
Destreza:	3	Resistencia:	3	Suerte:	1

Habilidades

Desarmado:	40	Sigilo:	30	Esquivar:	30
Percepción:	40	Intimidar:	15	Frialdad:	15

Salud

Aguante

100	60
-----	----

Efectos activos

Daño desarmado (pinzas) fuerza x 5	Contagia estertores
Provoca un 20% más daño físico	

Bestia: Cangrejo de Coral
Nivel: 1
Zona donde aparece: Isla Estivalia y las islas cercanas
Datos: Pueden atacar solos o en grupo
Tamaño: Diámetro de 60 cm, altura de 40 cm



Atributos

Fuerza:	7	Velocidad:	6	Agilidad:	1
Destreza:	2	Resistencia:	5	Suerte:	1

Habilidades

Desarmado:	50	Sigilo:	20	Esquivar:	30
Percepción:	40	Intimidar:	15	Frialdad:	15

Salud

Aguante

130	50
-----	----

Efectos activos

Daño desarmado (pinzas) fuerza x 5	Contagia estertores
Provoca un 20% más daño físico	

Bestia: Escarabajo fungoso

Nivel: 1

Zona donde aparece: Morrowind y zonas volcánicas

Datos: Pueden atacar solos o en grupo

Tamaño: Diámetro de 40 cm, altura de 60 cm



Atributos

Fuerza:	6	Velocidad:	4	Agilidad:	1
Destreza:	2	Resistencia:	7	Suerte:	1

Habilidades

Desarmado:	60	Sigilo:	20	Esquivar:	30
Percepción:	30	Intimidar:	15	Frialdad:	15

Salud

140

Aguante

40

Efectos activos

Daño desarmado (pinzas) fuerza x 5	Contagia ataxia
Provoca un 20% más daño físico	

Bestia: Lobo

Nivel: 3

Zona donde aparece: Común en todo Nirn

Datos: Atacan cuando tienen hambre o se les invade el territorio, nunca solos

Tamaño: 1,40 m alto, 1,80 m largo



Atributos

Fuerza:	8	Velocidad:	7	Agilidad:	3
Destreza:	3	Resistencia:	4	Suerte:	1

Habilidades

Desarmado:	60	Sigilo:	20	Esquivar:	45
Percepción:	60	Intimidar:	30	Frialdad:	15

Salud

150	100
-----	-----

Aguante

Efectos activos

Daño desarmado letal (mordisco): Fuerza x 5	Aullido: Los lobos cercanos a 1 km a la redonda acuden a la ayuda
Provoca un 25% más daño físico	Contagia anquilosamiento

Bestia: Sabueso de la nada

Nivel: 3

Zona donde aparece: Morrowind

Datos: Son medianamente agresivos, se pueden encontrar salvajes o como mascotas de guerra para los bandidos

Tamaño: 1,30 m alto, 1,60 m largo



Atributos

Fuerza:	10
Destreza:	2

Velocidad:	5
Resistencia:	5

Agilidad:	2
Suerte:	1

Habilidades

Desarmado:	60
Percepción:	60

Sigilo:	30
Intimidar:	20

Esquivar:	45
Frialdad:	15

Salud

160	
-----	--

Aguante

90

Efectos activos

Daño desarmado letal (mordisco/pico): Fuerza x 5	Chirrido: Los sabuesos de la nada cercanos a 1 km a la redonda acuden a la ayuda
Provoca un 25% más daño físico	Contagia ataxia

Bestia: Guar

Nivel: 3

Zona donde aparece: Morrowind

Datos: Suelen estar solos o en grupos de 2, nunca atacarán si no son atacados

Tamaño: 1,70 m alto, 2 m largo



Atributos

Fuerza:	10	Velocidad:	5	Agilidad:	2
Destreza:	3	Resistencia:	5	Suerte:	2

Habilidades

Desarmado:	70	Sigilo:	20	Esquivar:	40
Percepción:	50	Intimidar:	40	Frialdad:	15

Salud

190

Aguante

80

Efectos activos

Daño desarmado letal (mordisco): Fuerza x 5	Provoca un 20% más daño físico
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 6	Contagia estertores

Bestia: Scrib
Nivel: 3
Zona donde aparece: Morrowind
Datos: Estado larvario de los Kwama, habitan en nidos junto a ellos y a cientos scrib, no atacarán si no están en peligro
Tamaño: 40 cm alto, 70 cm largo



Atributos

Fuerza:	7	Velocidad:	8	Agilidad:	4
Destreza:	5	Resistencia:	4	Suerte:	2

Habilidades

Desarmado:	50	Sigilo:	70	Esquivar:	30
Percepción:	40	Intimidar:	20	Frialdad:	15

Salud

100

Aguante

130

Efectos activos

10% menos daño físico y mágico recibido	Contagia peste negra
Daño desarmado letal (mordisco/garra): Fuerza x 5	Contagia come carne
Inmunidad al veneno	Contagia ataxia

Bestia: Garrapata gigante

Nivel: 3

Zona donde aparece: Morrowind, Ciénaga Negra, zonas boscosas de Elsweyr y Akavir

Datos: Son muy agresivas, buscan atacar a sus víctimas por la espalda para alimentarse de ellas

Tamaño: 20 cm alto, 30 cm largo



Atributos

Fuerza:	5	Velocidad:	8	Agilidad:	4
Destreza:	5	Resistencia:	4	Suerte:	2

Habilidades

Desarmado:	50	Sigilo:	90	Esquivar:	30
Percepción:	30	Intimidar:	10	Frialdad:	15

Salud

80

Aguante

80

Efectos activos

40% de posibilidades de contagiar enfermedad (ignorando las posibilidades vistas en la sección enfermedades)	Contagia peste negra
Daño desarmado letal (mordisco): Fuerza x 5	Contagia comecarne
Inmunidad al veneno	Contagia ataxia

Bestia: Jabalí

Nivel: 5

Zona donde aparece: Skyrim, Cyrodiil, Roca Alta, Páramo del Martillo y Atmora

Datos: Atacan si tienen hambre o se sienten amenazados

Tamaño: 1,40 m alto, 2 m largo



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	6	Agilidad:	2
Destreza:	2	Resistencia:	8	Suerte:	1

Habilidades

Desarmado:	70	Sigilo:	25	Esquivar:	75
Percepción:	50	Intimidar:	50	Frialdad:	35

Salud

400

Aguante

330

Efectos activos

30% menos daño físico recibido	Provoca un 25% más daño físico
Daño desarmado letal (mordisco/colmillo): Fuerza x 8	Contagia fiebre quebrantahuesos
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 10	

Bestia: Oso

Nivel: 5

Zona donde aparece: Skyrim, Cyrodiil, Roca Alta y Atmora

Datos: Atacan si tienen hambre o se sienten amenazados

Tamaño: 1,60 m alto, 3 m largo



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	6	Agilidad:	2
Destreza:	2	Resistencia:	8	Suerte:	1

Habilidades

Desarmado:	80	Sigilo:	15	Esquivar:	65
Percepción:	50	Intimidar:	60	Frialdad:	35

Salud

500

Aguante

230

Efectos activos

30% menos daño físico recibido	Provoca un 25% más daño físico
Daño desarmado letal (mordisco/garra): Fuerza x 9	Contagia fiebre quebrantahuesos
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 10	

Bestia: Oso polar

Nivel: 5

Zona donde aparece: Costas del norte de Skyrim y Atmora

Datos: Atacan si tienen hambre o se sienten amenazados

Tamaño: 1,90 m alto, 3,30 m largo



Atributos

Fuerza:	25
Destreza:	2

Velocidad:	4
Resistencia:	13

Agilidad:	2
Suerte:	1

Habilidades

Desarmado:	90
Percepción:	50

Sigilo:	15
Intimidar:	70

Esquivar:	60
Frialdad:	35

Salud

600	
-----	--

Aguante

330

Efectos activos

30% menos daño físico recibido	Provoca un 25% más daño físico
Daño desarmado letal (mordisco/garra): Fuerza x 10	Contagia fiebre quebrantahuesos
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 12	

Bestia: Escarabajo gigante

Nivel: 5

Zona donde aparece: Morrowind y Ciénaga Negra

Datos: Suelen esconderse y atacan si se sienten amenazados

Tamaño: 3 m diámetro contando las patas y 1,30 de alto



Atributos

Fuerza:	13	Velocidad:	5	Agilidad:	3
Destreza:	2	Resistencia:	13	Suerte:	3

Habilidades

Desarmado:	80	Sigilo:	35	Frialdad:	20
Percepción:	40	Intimidar:	70	Bloqueo:	60

Salud

Aguante

600	100
-----	-----

Efectos activos

Inmunidad al veneno	Contagia estertores
Daño desarmado letal (colmillos): Fuerza x 8	Contagia peste negra
Los ataques desarmados provocan un daño extra por veneno de 50 (el veneno se quedará todos los turnos hasta ser curado, se considera veneno normal)	Provoca un 25% más daño físico

Bestia: Kagouti

Nivel: 5

Zona donde aparece: Morrowind

Datos: Son agresivos y atacan solos

Tamaño: 1,40 m alto, 2 m largo



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	8	Agilidad:	4
Destreza:	2	Resistencia:	6	Suerte:	1

Habilidades

Desarmado:	80	Sigilo:	25	Frialdad:	40
Percepción:	40	Intimidar:	65	Bloqueo:	60

Salud

330

Aguante

300

Efectos activos

20% menos daño físico recibido	Contagia peste negra
Daño desarmado letal (mordisco): Fuerza x 9	Provoca un 30% más daño físico
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 10	

Bestia: Araña congeladora

Nivel: 5

Zona donde aparece: Skyrim y Ciénaga Negra

Datos: Son muy agresivas

Tamaño: 3 m diámetro contando las patas y 1,60 de alto



Atributos

Fuerza:	15	Velocidad:	5	Agilidad:	6
Destreza:	2	Resistencia:	10	Suerte:	3

Habilidades

Desarmado:	80	Sigilo:	35	Frialdad:	20
Percepción:	40	Intimidar:	70	Bloqueo:	60

Salud

400

Aguante

200

Efectos activos

Inmunidad al veneno	Contagia estertores
Daño desarmado letal (colmillos): Fuerza x 8	Contagia come carne
Los ataques desarmados provocan un daño extra por veneno de 50 (el veneno se quedará todos los turnos hasta ser curado, se considera veneno normal)	Provoca un 30% más daño físico

Bestia: Obrero Kwama

Nivel: 5

Zona donde aparece: Morrowind

Datos: Obreros Kwama, habitan en nidos junto a los soldados Kwama y los srib, se dedican a construir los túneles y estancias del nido, no atacarán si no están en peligro

Tamaño: 1,20 m alto, 1,10 m largo



Atributos

Fuerza:	13	Velocidad:	5	Agilidad:	5
Destreza:	2	Resistencia:	10	Suerte:	2

Habilidades

Desarmado:	70	Sigilo:	35	Frialdad:	20
Percepción:	70	Intimidar:	30	Bloqueo:	60

Salud

400

Aguante

150

Efectos activos

10% menos daño físico y mágico recibido	Contagia peste negra
Daño desarmado letal (mordisco/garra): Fuerza x 7	Contagia comezarne
Inmunidad al veneno	Contagia ataxia

Bestia: Alit
 Nivel: 8
 Zona donde aparece: Morrowind
 Datos: Atacan solos
 Tamaño: 1,60 m alto, 1,90 m largo



Atributos

Fuerza:	25	Velocidad:	10	Agilidad:	6
Destreza:	3	Resistencia:	9	Suerte:	2

Habilidades

Desarmado:	90	Sigilo:	20	Frialdad:	40
Percepción:	45	Intimidar:	80	Bloqueo:	80

Salud

400

Aguante

300

Efectos activos

20% menos daño físico y mágico recibido	Contagia peste negra
Daño desarmado letal (mordisco): Fuerza x 9	Provoca un 30% más daño físico
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 10	

Bestia: Horker
 Nivel: 10
 Zona donde aparece: Costas de Skyrim y Atmora
 Datos: Los Horker nunca están solos
 Tamaño: 1,80 m alto, 6 m largo



Atributos

Fuerza:	25	Velocidad:	2	Agilidad:	4
Destreza:	3	Resistencia:	20	Suerte:	2

Habilidades

Desarmado:	90	Sigilo:	15	Frialdad:	40
Percepción:	45	Intimidar:	80	Bloqueo:	60

Salud

800

Aguante

200

Efectos activos

Inmunidad a la magia de hielo
20% menos daño físico recibido
Daño desarmado letal (colmillos): Fuerza x 9
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 10
Provoca un 25% más daño físico

Bestia: Necht

Nivel: 10

Zona donde aparece: Morrowind

Datos: Suelen ir en grupo, nunca atacarán si no son atacados

Tamaño: Alto de 9 m



Atributos

Fuerza:	20
Destreza:	3

Velocidad:	1
Resistencia:	25

Agilidad:	2
Suerte:	2

Habilidades

Desarmado:	100
Percepción:	40

Sigilo:	15
Intimidar:	50

Frialdad:	50
Bloqueo:	60

Salud

1200

Aguante

400

Efectos activos

30% menos daño físico y mágico recibido	Contagia peste negra
Daño desarmado contundente (tentáculo): Fuerza x 10	Provoca un 30% más daño físico
Alcance de los ataques desarmado (15 metros)	

Bestia: Soldado Kwama

Nivel: 12

Zona donde aparece: Morrowind

Datos: Soldados Kwama, habitan en nidos junto a los obreros Kwama y los scrib, atacarán directamente a cualquier intruso y protegerán con su vida los huevos del nido y a la reina Kwama

Tamaño: Alto de 3 m



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	8	Agilidad:	7
Destreza:	10	Resistencia:	16	Suerte:	5

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	25	Frialdad:	50
Percepción:	50	Intimidar:	40	Bloqueo:	100

Salud

900

Aguante

500

Efectos activos

20% menos daño físico y mágico recibido	Contagia peste negra
Daño desarmado letal (mordisco/garra): Fuerza x 10	Contagia comezarne
Inmunidad al veneno	Contagia ataxia
Provoca un 30% más daño físico	

Bestia: Pez asesino

Nivel: 12

Zona donde aparece: En los ríos de todo Nirn

Datos: Bestias sanguinarias de agua dulce que atacarán a cualquier descuidado, pueden atacar solas o en grupos

Tamaño: Largo de 1,10 m



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	16	Agilidad:	13
Destreza:	5	Resistencia:	8	Suerte:	2

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	55	Frialdad:	20
Percepción:	60	Intimidar:	40	Esquivar:	90

Salud

900

Aguante

500

Efectos activos

Daño desarmado letal (mordisco): Fuerza x 10	Contagia peste negra
Provoca un 25% más daño físico	Contagia comezarne

Bestia: Escorpión gigante

Nivel: 15

Zona donde aparece: Páramo del Martillo, Elsweyr, Ciénaga Negra y Akavir

Datos: Atacan desde las sombras y son muy agresivos

Tamaño: 2 m diámetro contando las patas y 80 c m de alto



Atributos

Fuerza:	25	Velocidad:	12	Agilidad:	6
Destreza:	8	Resistencia:	18	Suerte:	3

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	45	Frialdad:	40
Percepción:	60	Intimidar:	60	Bloqueo:	100

Salud

900

Aguante

600

Efectos activos

Inmunidad al veneno	Contagia estertores
Daño desarmado letal (colmillos/pinza): Fuerza x 10	Contagia peste negra
Los ataques desarmados provocan un daño extra por veneno de 100 (el veneno se quedará todos los turnos hasta ser curado, se considera veneno eficaz)	Contagia comezarne
Provoca un 30% más daño físico	

Bestia: Asolador de acantilados

Nivel: 15

Zona donde aparece: Morrowind

Datos: Atacan desde las alturas, son muy agresivos, pueden encontrarse solos o en grupos

Tamaño: 4,50 m diámetro contando las alas y 2 m de alto



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	15	Agilidad:	10
Destreza:	8	Resistencia:	15	Suerte:	3

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	70	Frialdad:	40
Percepción:	90	Intimidar:	20	Esquivar:	100

Salud

800

Aguante

400

Efectos activos

Daño desarmado letal (pico/zarpas): Fuerza x 10	Contagia estertores
Puede volar	Contagia mascaentrañas
Provoca un 25% más daño físico	

Bestia: Murciélago gigante

Nivel: 15

Zona donde aparece: En las noches de todo Nirn o acompañando a vampiros

Datos: Atacan desde las sombras si están hambrientos o se sienten en peligro

Tamaño: 1,50 m diámetro contando las alas y 1 m de alto



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	18	Agilidad:	12
Destreza:	8	Resistencia:	10	Suerte:	3

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	85	Frialdad:	40
Percepción (oído):	100	Intimidar:	20	Esquivar:	100

Salud

600

Aguante

600

Efectos activos

Daño desarmado letal (colmillos/pinza): Fuerza x 10	Contagia estertores
Contagia hemofilia porfírica	Contagia mascaentrañas
Puede volar	Provoca un 25% más daño físico

Bestia: Gran serpiente

Nivel: 20

Zona donde aparece: Ciénaga Negra, Elsweyr, Bosque Valen, Isla Estivalia, Akavir

Datos: Suelen estar escondidas. Son muy agresivas

Tamaño: Largo de 1 m a 10 m



Atributos

Fuerza:	25	Velocidad:	10	Agilidad:	10
Destreza:	7	Resistencia:	20	Suerte:	7

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	100	Esquivar:	100
Percepción:	80	Intimidar:	80	Frialdad:	80

Salud

1000

Aguante

600

Efectos activos

20% más difícil de detectar en sigilo	Contagia peste negra
Daño desarmado letal (mordisco): Fuerza x 10	Contagia come carne
Los ataques desarmados provocan un daño extra por veneno de 100 (el veneno se quedará todos los turnos hasta ser curado, se considera veneno muy eficaz)	Inmunidad al veneno
Provoca un 30% más daño físico	

Bestia: Cocodrilo

Nivel: 20

Zona donde aparece: Ciénaga Negra, Morrowind y Akavir

Datos: Suelen estar escondidos en ríos o pantanos. Son muy agresivos

Tamaño: Largo 8 m



Atributos

Fuerza:	30	Velocidad:	15	Agilidad:	5
Destreza:	5	Resistencia:	25	Suerte:	10

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	70	Esquivar:	100
Percepción:	85	Intimidar:	100	Frialdad:	90

Salud

1500

Aguante

800

Efectos activos

30% menos daño físico recibido	Contagia anquilosamiento
Daño desarmado letal (mordisco): Fuerza x 13	Inmunidad al veneno
No afecta el aturdimiento	Provoca un 30% más daño físico

Bestia: Corredor de dunas

Nivel: 20

Zona donde aparece: Páramo del Martillo, Roca Alta, Elsweyr y Akavir

Datos: Suelen estar escondidos en zonas arenas o grandes dunas. Están emparentados con los rompedores de dunas

Tamaño: Largo 7 m



Atributos

Fuerza:	30	Velocidad:	20	Agilidad:	2
Destreza:	1	Resistencia:	30	Suerte:	3

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	70	Bloquear:	100
Percepción:	80	Intimidar:	100	Frialdad:	80

Salud

1800

Aguante

700

Efectos activos

30% menos daño físico recibido	Contagia estertores
Daño desarmado letal (mordisco/cuerno): Fuerza x 10	Inmunidad al veneno
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 12	No afecta el aturdimiento
Provoca un 30% más daño físico	

Bestia: Rompedor de dunas

Nivel: 25

Zona donde aparece: Páramo del Martillo, Roca Alta, Elsweyr y Akavir

Datos: Suelen estar escondidos en zonas arenas o grandes dunas. Están emparentados con los corredores de dunas

Tamaño: Largo 8 m



Atributos

Fuerza:	30	Velocidad:	5	Agilidad:	2
Destreza:	1	Resistencia:	35	Suerte:	3

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	40	Bloquear:	100
Percepción:	70	Intimidar:	100	Frialdad:	90

Salud

2400

Aguante

500

Efectos activos

50% menos daño físico recibido	Contagia estertores
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 12	Inmunidad al veneno
Daño desarmado letal (mordisco/cuerno): Fuerza x 10	No afecta el aturdimiento
Provoca un 30% más daño físico	

Bestia: Salamandra gigante

Nivel: 25

Zona donde aparece: Isla Estivala y cercanías

Datos: Suelen descansar en las costas soleadas, son muy territoriales, atacarán si se acercan demasiado a ellas

Tamaño: Largo 6 m



Atributos

Fuerza:	25	Velocidad:	15	Agilidad:	8
Destreza:	1	Resistencia:	30	Suerte:	3

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	90	Esquivar:	100
Percepción:	80	Intimidar:	80	Frialdad:	80

Salud

1300

Aguante

900

Efectos activos

20% menos daño físico y mágico recibido	Contagia anquilosamiento
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 12	Inmunidad al veneno
Daño desarmado letal (mordisco): Fuerza x 13	Provoca un 30% más daño físico

Bestia: León

Nivel: 25

Zona donde aparece: Elsweyr, Páramo del marillo, Cyrodiil, Roca Alta y Akavir

Datos: Solitarios o en manada, territoriales, muy agresivos

Tamaño: Largo 2,50 m, alto 1,50 m



Atributos

Fuerza:	25	Velocidad:	20	Agilidad:	15
Destreza:	15	Resistencia:	20	Suerte:	5

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	90	Esquivar:	100
Percepción:	90	Intimidar:	100	Frialdad:	80

Salud

1300

Aguante

1100

Efectos activos

Rugido: Tirada de intimidar contra frialdad, si sale exitosa, la víctima pierde un turno	Contagia anquilosamiento
Daño desarmado letal (mordisco/garra): Fuerza x 10	Provoca un 30% más daño físico
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 12	

Bestia: Tigre

Nivel: 25

Zona donde aparece: Elsweyr, Páramo del marillo, Cyrodiil, Roca Alta, Isla Estivalia y Akavir

Datos: Solitarios, pacientes, agresivos

Tamaño: Largo 3 m, alto 1,30 m



Atributos

Fuerza:	30	Velocidad:	25	Agilidad:	20
Destreza:	15	Resistencia:	15	Suerte:	5

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	100	Esquivar:	100
Percepción:	90	Intimidar:	90	Frialdad:	80

Salud

1200

Aguante

1200

Efectos activos

Acechar: Los ataques en sigilo hacen un 20% más daño	Contagia estertores
Daño desarmado letal (mordisco/garra): Fuerza x 10	Provoca un 30% más daño físico
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 12	

Bestia: Pantera

Nivel: 25

Zona donde aparece: Elsweyr, Páramo del marillo, Roca Alta, Isla Estivalia, Bosque Valen y Akavir

Datos: Solitarios, pacientes, agresivos

Tamaño: Largo 2,20 m, alto 1,10 m



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	25	Agilidad:	25
Destreza:	20	Resistencia:	15	Suerte:	5

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	100	Esquivar:	100
Percepción:	90	Intimidar:	80	Frialdad:	90

Salud

1000

Aguante

1300

Efectos activos

Acechar: Los ataques en sigilo hacen un 20% más daño	Contagia estertores
Daño desarmado letal (mordisco/garra): Fuerza x 10	20% más difícil de detectar en sigilo
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 12	Provoca un 30% más daño físico

Bestia: Indrik

Nivel: 25

Zona donde aparece: Isla Estivalia

Datos: Solitarios, pacientes, atacarán si se sienten en peligro

Tamaño: Largo 2,30 m, alto 2,10 m



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	25	Agilidad:	15
Destreza:	10	Resistencia:	20	Suerte:	5

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	50	Esquivar:	100
Percepción:	100	Intimidar:	50	Frialdad:	100

Salud

800

Aguante/Magia

1400

Efectos activos

Daño desarmado letal (cornamenta): Fuerza x 10	Contagia estertores
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 12	Provoca un 30% más daño físico
Daño destrucción (relámpago/descarga) inteligencia x 12 (El daño del hechizo repercute en el mismo coste de magia)	Provoca un 30% más daño mágico

Bestia: No- muerto/Mastín de la muerte

Nivel: 25

Zona donde aparece: ¿?

Datos: Los mastines siempre acompañan a vampiros, son muy agresivos

Tamaño: Largo 1,50 m, alto 1,20 m



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	25	Agilidad:	20
Destreza:	15	Resistencia:	20	Suerte:	8

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	90	Esquivar:	100
Percepción:	100	Intimidar:	100	Frialdad:	90

Salud

1200

Aguante

1200

Efectos activos

Inmunidad a la magia de hielo	Contagia mascaentrañas
Daño desarmado letal (mordisco): Fuerza x 10	Contagia hemofilia porfírica
Los ataques desarmados provocan un daño extra por magia/hielo de 100	El daño recibido por magia de fuego hace un 50% más daño
Provoca un 30% más daño físico	

Bestia: Durzog

Nivel: 25

Zona donde aparece: Morrowind y cercanías

Datos: Los durzog son salvajes y atacarán con furia hasta matar a su presa, pueden encontrarse solos o en grupos

Tamaño: Largo 1,40 m, alto 1,30 m



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	25	Agilidad:	20
Destreza:	15	Resistencia:	25	Suerte:	8

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	60	Esquivar:	100
Percepción:	90	Intimidar:	100	Frialdad:	100

Salud

1200

Aguante

1400

Efectos activos

Inmunidad al veneno	Contagia peste negra
Daño desarmado letal (mordisco/garras): Fuerza x 10	Contagia come carne
Provoca un 30% más daño físico	

Bestia: Welwa

Nivel: 25

Zona donde aparece: Isla Estivalia

Datos: Son parientes de los Durzog, al igual que ellos son muy agresivos y peligrosos, pueden ir solos o en grupo

Tamaño: Largo 1,60 m, alto 1,40 m



Atributos

Fuerza:	25	Velocidad:	20	Agilidad:	15
Destreza:	15	Resistencia:	25	Suerte:	8

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	80	Esquivar:	100
Percepción:	80	Intimidar:	100	Frialdad:	90

Salud

1300

Aguante

1200

Efectos activos

Daño desarmado letal (mordisco/garras): Fuerza x 10	Contagia fiebre quebrantahuesos
Provoca un 30% más daño físico	

Bestia: Gato sable

Nivel: 30

Zona donde aparece: Skyrim, Roca Alta, Páramo del Martillo, Morrowind, Atmora y Akavir

Datos: Solitarios, territoriales, muy agresivos

Tamaño: Largo 3,50 m, alto 1,70 m



Atributos

Fuerza:	35	Velocidad:	25	Agilidad:	20
Destreza:	15	Resistencia:	25	Suerte:	5

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	90	Esquivar:	100
Percepción:	100	Intimidar:	100	Frialdad:	90

Salud

2000

Aguante

1600

Efectos activos

Acechar: Los ataques en sigilo hacen un 20% más daño	Contagia estertores
Daño desarmado letal (mordisco/garra): Fuerza x 15	Contagia anquilosamiento
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 18	Provoca un 30% más daño físico

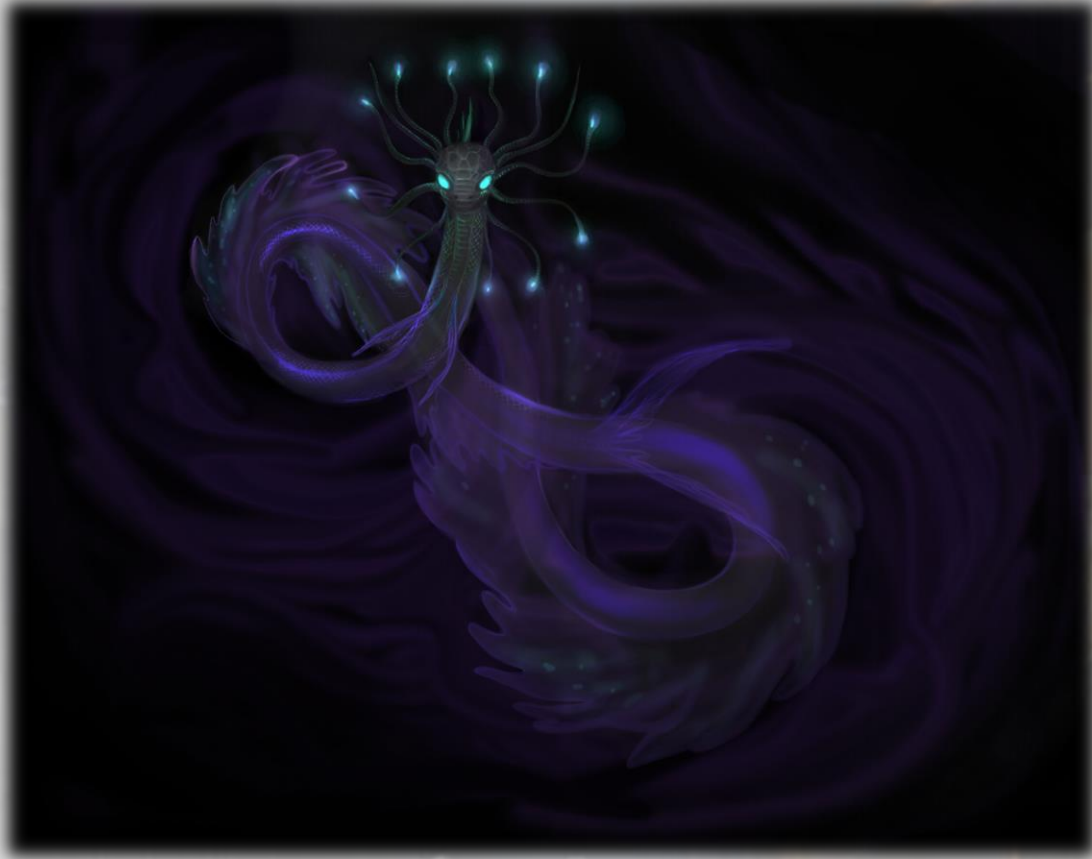
Bestia: Espectro de hielo

Nivel: 30

Zona donde aparece: Skyrim, Roca Alta, Isla Estivalia, Akavir, Atmora,

Datos: Suelen verse en grandes ventiscas o zonas de gran afluencia mágica

Tamaño: Largo 1,50 m



Atributos

Inteligencia:	25	Velocidad:	25	Agilidad:	25
Voluntad:	25	Resistencia:	20	Suerte:	20

Habilidades

Destrucción:	100	Sigilo:	90	Esquivar:	100
Percepción:	100	Intimidar:	40	Frialdad:	100

Salud

800

Magia

1200

Efectos activos

Daño destrucción (aliento/hielo) inteligencia x 8 (el daño del hechizo repercute en el mismo coste de magia)
Provoca un 30% más daño mágico
No pueden realizar ataques físicos
Inmunidad a la magia de hielo
Puede volar

Bestia: Cauro

Nivel: 30

Zona donde aparece: Cuevas profundas por todo Nirn.

Datos: Pueden estar en grupos reducidos

Los Cauros pueden elevar la mitad de su cuerpo para escupir veneno. Muy agresivos

Tamaño: Largo 1,80, alto 80 cm



Atributos

Fuerza:	25	Velocidad:	20	Agilidad:	10
Destreza:	10	Resistencia:	35	Suerte:	15

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	90	Esquivar:	100
Percepción:	100	Intimidar:	80	Frialdad:	100

Salud

2300

Aguante

1200

Efectos activos

Inmunidad al veneno	Contagia peste negra
Daño desarmado letal (colmillos): Fuerza x 10	Contagia comecarne
Los ataques desarmados provocan un daño extra por veneno de 100 (el veneno se quedará todos los turnos hasta ser curado, se considera veneno muy eficaz)	Contagia fiebre quebrantahuesos
Provoca un 30% más daño físico	

Bestia: Cauro Cazador

Nivel: 35

Zona donde aparece: Cuevas profundas por todo Nirn

Datos: Muy raros de encontrar. Extremadamente agresivos

Tamaño: Altura 1,70 m



Atributos

Fuerza:	25	Velocidad:	25	Agilidad:	25
Destreza:	20	Resistencia:	20	Suerte:	15

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	95	Esquivar:	100
Percepción:	100	Intimidar:	90	Frialdad:	100

Salud

1500

Aguante

1600

Efectos activos

Puede volar	Contagia peste negra
Daño desarmado letal (tenazas): Fuerza x 20	Contagia comecarne
Los ataques desarmados provocan un daño extra por veneno de 100 (el veneno se quedará todos los turnos hasta ser curado, se considera veneno muy eficaz)	Inmunidad al veneno
Provoca un 30% más daño físico	

Bestia: Mamut

Nivel: 40

Zona donde aparece: Skyrim y Atmora

Datos: Van en grupos de Mamuts con uno o dos gigantes. Atacarán si se ven amenazados

Tamaño: Largo 5,3 m, alto 9,5 m



Atributos

Fuerza:	40
Destreza:	1

Velocidad:	5
Resistencia:	40

Agilidad:	2
Suerte:	10

Habilidades

Desarmado:	100
Percepción:	90

Sigilo:	20
Intimidar:	100

Esquivar:	80
Frialdad:	100

Salud

6000

Aguante

1500

Efectos activos

50% menos daño físico recibido
Provoca un 30% más daño físico
Daño desarmado letal (colmillos): Fuerza x 30
Daño desarmado contundente (embestida): Fuerza x 40

Bestia: Troll

Nivel: 40

Zona donde aparece: Todo Nirn

Datos: Raros de encontrar, muy agresivos

Tamaño: Altura 2,10 m



Atributos

Fuerza:	30	Velocidad:	10	Agilidad:	10
Destreza:	10	Resistencia:	30	Suerte:	10

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	85	Esquivar:	100
Percepción:	100	Intimidar:	100	Frialdad:	100

Salud

1900

Aguante

1900

Efectos activos

30% menos daño físico recibido
Provoca un 30% más daño físico
Daño desarmado letal (mordisco/garra): Fuerza x 15
Daño desarmado contundente (puño/embestida): Fuerza x 18
Regeneración salud por turno sin necesidad de esperar igual a Fuerza x4

Bestia: Mole arbórea

Nivel: 40

Zona donde aparece: Todo Nirn

Datos: Raros de encontrar, son agresivos con los que dañan la naturaleza, pueden estar acompañados de Spriggan

Tamaño: Altura 6,40 m



Atributos

Fuerza:	40	Velocidad:	5	Agilidad:	5
Destreza:	5	Resistencia:	35	Suerte:	10

Habilidades

Desarmado:	100	Sigilo:	70	Bloquear:	100
Percepción:	100	Intimidar:	100	Frialdad:	100

Salud

5900

Aguante

2900

Efectos activos

40% menos daño físico recibido
Provoca un 30% más daño físico
Daño desarmado letal (ramas afiladas): Fuerza x 20
Daño desarmado contundente (puño/embestida): Fuerza x 22
Regeneración salud por turno sin necesidad de esperar igual a Fuerza x10

Bestia: Gran Blanco

Nivel: 50

Zona donde aparece: Los océanos de todo Nirn

Datos: Raros de encontrar, solitarios, muy agresivos

Tamaño: Largo 9 m



Atributos

Fuerza:	40
Destreza:	1

Velocidad:	25
Resistencia:	40

Agilidad:	25
Suerte:	10

Habilidades

Desarmado:	190
Percepción:	130

Sigilo:	100
Intimidar:	150

Esquivar:	160
Frialdad:	120

Salud

8000

Aguante

2500

Efectos activos

30% menos daño físico recibido
Provoca un 50% más daño físico
Daño desarmado letal (mordisco): Fuerza x 50

Bestia: Grifo real

Nivel: 50

Zona donde aparece: Estivalia

Datos: Raros de encontrar, solitarios, territoriales, no suelen atacar si no son molestados, extremadamente fieles, los nobles altmer suelen tenerlos como compañeros

Tamaño: 8,50 m diámetro contando las alas y 4 m de alto



Atributos

Fuerza:	35	Velocidad:	30	Agilidad:	15
Destreza:	10	Resistencia:	30	Suerte:	10

Habilidades

Desarmado:	180	Sigilo:	100	Esquivar:	180
Percepción:	150	Intimidar:	120	Frialdad:	120

Salud

6000

Aguante

6000

Efectos activos

30% menos daño físico y mágico recibido
Provoca un 50% más daño físico
Daño desarmado letal (pico/zarpas): Fuerza x 30
Puede volar

Bestia: Reina Kwama

Nivel: 60

Zona donde aparece: En la profundidad de los nidos Kwama

Datos: Suelen estar rodeadas de soldados Kwama, son extremadamente agresivas

Tamaño: Largo 18 m, alto de 20 m



Atributos

Fuerza:	50	Velocidad:	2	Agilidad:	5
Destreza:	1	Resistencia:	50	Suerte:	15

Habilidades

Desarmado:	200	Sigilo:	50	Frialdad:	180
Percepción:	150	Intimidar:	200	Bloqueo:	200

Salud

50000

Aguante

20000

Efectos activos

30% menos daño físico y mágico recibido
Provoca un 50% más daño físico
Daño desarmado letal (pata/mordisco): Fuerza x 30
Contagia mascaentrañas
Alcance de los ataques desarmado (20 metros)
Los ataques desarmados provocan un daño extra por veneno de 700 (el veneno se quedará todos los turnos hasta ser curado, se considera veneno imposible)

Bestia: Wamasu

Nivel: 60

Zona donde aparece: Ciénaga Negra

Datos: Raros de encontrar, solitarios, muy agresivos

Tamaño: Largo 18 m



Atributos

Fuerza/ Inteligencia:	50	Velocidad:	15	Agilidad:	5
Destreza:	5	Resistencia:	60	Suerte:	15

Habilidades

Desarmado/ Destrucción:	200	Sigilo:	50	Frialdad:	160
Percepción:	160	Intimidar:	200	Bloqueo:	190

Salud

40000

Aguante/Magia

45000

Efectos activos

30% menos daño físico y mágico recibido
Provoca un 40% más daño físico y mágico
Daño desarmado letal (garra/mordisco): Fuerza x 30
Daño destrucción (aliento/descarga) inteligencia x 30 (el daño del hechizo repercute en el mismo coste de magia)
Alcance del aliento (20 metros)

Bestia: Mantícora

Nivel: 60

Zona donde aparece: ¿?

Datos: Raros de encontrar, solitarios, muy agresivos

Tamaño: Alto 12 m



Atributos

Fuerza:	55	Velocidad:	15	Agilidad:	5
Destreza:	5	Resistencia:	50	Suerte:	15

Habilidades

Desarmado:	200	Sigilo:	50	Frialdad:	190
Percepción:	140	Intimidar:	200	Bloqueo:	200

Salud

45000

Aguante

45000

Efectos activos

40% menos daño físico y mágico recibido
Provoca un 50% más daño físico
Daño desarmado letal (garra/mordisco): Fuerza x 30
4 brazos: La mantícora puede atacar 4 veces en su turno
Alcance de los ataques desarmado (10 metros)

Seres inteligentes/Daedras/No- muertos humanoides/Animunculis

Nombre: Diablillo/Imp

Nivel: 1

Zona donde aparece: Cavernas subterráneas, lugares mágicos y planos daedra

Tamaño: Alto de 1,00 a 1,30 m

Datos: Suelen estar en grupos de 3



Atributos

Fuerza:	1
Inteligencia:	6
Destreza:	2

Velocidad:	7
Resistencia:	2
Voluntad:	5

Agilidad:	8
Personalidad:	2
Suerte:	3

Habilidades

Guerrero

Una mano:	20
Dos manos:	15
Desarmado:	20
Arquería:	20
Bloqueo:	15
Armadura Pesada:	15
Herrería:	15
Frialdad:	15
Armas a distancia:	20
Animales:	20
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	50
Conjuración:	20
Alteración:	15
Ilusión:	15
Restauración:	20
Misticismo:	15
Bastón Mágico:	40
Tasación Mágica:	15
Armadura Ligera:	15
Encantamiento:	15
Bardo arcano:	20
Chamán:	15

Ladrón

Armadura media:	20
Robo:	30
Sigilo:	30
Esquivar:	50
Abrir cerraduras:	20
Elocuencia:	20
Alquimia:	20
Percepción:	40
Medicina:	15
Trampería:	30
Cocina:	15
Fortuna:	20

Salud

145

Magia

110

Aguante

300

Efectos activos

Raciales: Se pueden encontrar en "Razas" – página 196

Hechizos: Curación

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Riekling
 Nivel: 1
 Zona donde aparece: Solstheim y Atmora
 Tamaño: Alto de 1,00 a 1, 20 m
 Datos: Viven en pueblos tribales y nunca están solos



Atributos

Fuerza:	2	Velocidad:	8	Agilidad:	8
Inteligencia:	2	Resistencia:	4	Personalidad:	3
Destreza:	6	Voluntad:	2	Suerte:	3

Habilidades

Guerrero

Una mano:	50
Dos manos:	15
Desarmado:	20
Arquería:	40
Bloqueo:	15
Armadura Pesada:	15
Herrería:	15
Frialdad:	15
Armas a distancia:	20
Animales:	20
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	15
Conjuración:	15
Alteración:	15
Ilusión:	15
Restauración:	15
Misticismo:	15
Bastón Mágico:	15
Tasación Mágica:	15
Armadura Lígera:	15
Encantamiento:	15
Bardo arcano:	15
Chamán:	15

Ladrón

Armadura media:	20
Robo:	30
Sigilo:	30
Esquivar:	50
Abrir cerraduras:	20
Elocuencia:	20
Alquimia:	20
Percepción:	40
Medicina:	15
Trampería:	30
Cocina:	25
Fortuna:	20

Salud

145

Magia

110

Aguante

300

Efectos activos

Raciales: 20% más difícil de detectar
Hechizos: Curación
El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Bandidos (Cualquier raza)
 Nivel: 5
 Zona donde aparece: Todo Nirn
 Tamaño: -
 Datos: Suelen estar en grupos



Atributos

Fuerza:	6	Velocidad:	5	Agilidad:	5
Inteligencia:	2	Resistencia:	5	Personalidad:	1
Destreza:	6	Voluntad:	2	Suerte:	2

Habilidades

Guerrero

Una mano:	50
Dos manos:	50
Desarmado:	50
Arquería:	50
Bloqueo:	60
Armadura Pesada:	40
Herrería:	40
Frialdad:	30
Armas a distancia:	50
Animales:	40
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	20
Conjuración:	20
Alteración:	20
Ilusión:	20
Restauración:	20
Misticismo:	20
Bastón Mágico:	20
Tasación Mágica:	20
Armadura Lígera:	20
Encantamiento:	20
Bardo arcano:	20
Chamán:	20

Ladrón

Armadura media:	50
Robo:	40
Sigilo:	40
Esquivar:	60
Abrir cerraduras:	40
Elocuencia:	40
Alquimia:	40
Percepción:	40
Medicina:	40
Trampería:	30
Cocina:	30
Fortuna:	30

Salud

250

Magia

150

Aguante

245

Efectos activos

Raciales: Las de la raza elegida
Hechizos: Curación + los de la raza elegida
El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Herreros (Cualquier raza)
 Nivel: 5
 Zona donde aparece: Todo Nirn
 Tamaño: -
 Datos: Solitarios en sus herrerías



Atributos

Fuerza:	10
Inteligencia:	1
Destreza:	7

Velocidad:	1
Resistencia:	5
Voluntad:	5

Agilidad:	1
Personalidad:	3
Suerte:	17

Habilidades

Guerrero

Una mano:	50
Dos manos:	50
Desarmado:	50
Arquería:	50
Bloqueo:	60
Armadura Pesada:	50
Herrería:	100
Frialdad:	70
Armas a distancia:	30
Animales:	40
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	20
Conjuración:	20
Alteración:	20
Ilusión:	20
Restauración:	20
Misticismo:	20
Bastón Mágico:	20
Tasación Mágica:	20
Armadura Lígera:	20
Encantamiento:	20
Bardo arcano:	20
Chamán:	20

Ladrón

Armadura media:	50
Robo:	20
Sigilo:	30
Esquivar:	40
Abrir cerraduras:	20
Elocuencia:	60
Alquimia:	30
Percepción:	50
Medicina:	40
Trampería:	50
Cocina:	30
Fotuna:	30

Salud

300

Magia

130

Aguante

225

Efectos activos

Raciales: Las de la raza elegida

Hechizos: Curación + los de la raza elegida

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Alquimistas (Cualquier raza)

Nivel: 5

Zona donde aparece: Todo Nirn

Tamaño: -

Datos: Solitarios en sus tiendas de alquimia o laboratorios



Atributos

Fuerza:	1	Velocidad:	1	Agilidad:	1
Inteligencia:	4	Resistencia:	10	Personalidad:	5
Destreza:	1	Voluntad:	4	Suerte:	15

Habilidades

Guerrero

Una mano:	20
Dos manos:	20
Desarmado:	20
Arquería:	20
Bloqueo:	20
Armadura Pesada:	20
Herrería:	20
Frialdad:	60
Armas a distancia:	20
Animales:	40
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	30
Conjuración:	30
Alteración:	30
Ilusión:	30
Restauración:	30
Misticismo:	30
Bastón Mágico:	30
Tasación Mágica:	30
Armadura Ligera:	20
Encantamiento:	20
Bardo arcano:	20
Chamán:	20

Ladrón

Armadura media:	40
Robo:	30
Sigilo:	30
Esquivar:	60
Abrir cerraduras:	20
Elocuencia:	80
Alquimia:	100
Percepción:	50
Medicina:	70
Trampería:	40
Cocina:	90
Fortuna:	40

Salud

200

Magia

300

Aguante

150

Efectos activos

Raciales: Las de la raza elegida

Hechizos: Curación + los de la raza elegida

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Encantadores (Cualquier raza)

Nivel: 5

Zona donde aparece: Todo Nirn

Tamaño: -

Datos: Solitarios en sus tiendas de encantamiento o estudio



Atributos

Fuerza:	1
Inteligencia:	10
Destreza:	1

Velocidad:	1
Resistencia:	4
Voluntad:	15

Agilidad:	1
Personalidad:	5
Suerte:	8

Habilidades

Guerrero

Una mano:	20
Dos manos:	20
Desarmado:	20
Arquería:	20
Bloqueo:	20
Armadura Pesada:	20
Herrería:	20
Frialdad	60
Armas a distancia:	20
Animales:	20
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	30
Conjuración:	60
Alteración:	30
Ilusión:	30
Restauración:	40
Misticismo:	50
Bastón Mágico:	50
Tasación Mágica:	70
Armadura Ligera:	50
Encantamiento:	100
Bardo arcano:	50
Chamán:	40

Ladrón

Armadura media:	30
Robo:	20
Sigilo:	20
Esquivar:	60
Abrir cerraduras:	20
Elocuencia:	60
Alquimia:	40
Percepción:	50
Medicina:	50
Trampería:	30
Cocina:	30
Fortuna:	30

Salud

160

Magia

350

Aguante

120

Efectos activos

Raciales: Las de la raza elegida

Hechizos: Curación + los de la raza elegida

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Comerciantes y taberneros (Cualquier raza)

Nivel: 5

Zona donde aparece: Todo Nirn

Tamaño: -

Datos: Suelen encontrarse en sus tiendas o en mercados especulando



Atributos

Fuerza:	1
Inteligencia:	5
Destreza:	1

Velocidad:	1
Resistencia:	4
Voluntad:	5

Agilidad:	1
Personalidad:	15
Suerte:	15

Habilidades

Guerrero

Una mano:	50
Dos manos:	40
Desarmado:	50
Arquería:	40
Bloqueo:	50
Armadura Pesada:	50
Herrería:	50
Frialdad:	90
Armas a distancia:	40
Animales:	40
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	20
Conjuración:	20
Alteración:	20
Ilusión:	20
Restauración:	30
Misticismo:	30
Bastón Mágico:	20
Tasación Mágica:	20
Armadura Ligera:	20
Encantamiento:	40
Bardo arcano:	30
Chamán:	20

Ladrón

Armadura media:	50
Robo:	40
Sigilo:	40
Esquivar:	60
Abrir cerraduras:	40
Elocuencia:	100
Alquimia:	40
Percepción:	60
Medicina:	40
Trampería:	60
Cocina:	50
Fortuna:	40

Salud

230

Magia

220

Aguante

220

Efectos activos

Raciales: Las de la raza elegida

Hechizos: Curación + los de la raza elegida

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Ladrones (Cualquier raza)
 Nivel: 5
 Zona donde aparece: Todo Nirn
 Tamaño: -
 Datos: Solitarios



Atributos

Fuerza:	2
Inteligencia:	1
Destreza:	8

Velocidad:	8
Resistencia:	4
Voluntad:	1

Agilidad:	8
Personalidad:	3
Suerte:	8

Habilidades

Guerrero

Una mano:	60
Dos manos:	20
Desarmado:	40
Arquería:	60
Bloqueo:	20
Armadura Pesada:	20
Herrería:	30
Frialdad	50
Armas a distancia:	60
Animales:	30
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	20
Conjuración:	20
Alteración:	20
Ilusión:	20
Restauración:	20
Misticismo:	20
Bastón Mágico:	20
Tasación Mágica:	50
Armadura Ligera:	20
Encantamiento:	20
Bardo arcano:	20
Chamán:	20

Ladrón

Armadura media:	50
Robo:	80
Sigilo:	70
Esquivar:	70
Abrir cerraduras:	60
Elocuencia:	50
Alquimia:	40
Percepción:	60
Medicina:	30
Trampería:	60
Cocina:	50
Fortuna:	40

Salud

240

Magia

120

Aguante

330

Efectos activos

Raciales: Las de la raza elegida
Hechizos: Curación + los de la raza elegida
El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Asesinos (Cualquier raza)
 Nivel: 5
 Zona donde aparece: Todo Nirn
 Tamaño: -
 Datos: Solitarios o en grupos para escaramuzas



Atributos

Fuerza:	2	Velocidad:	8	Agilidad:	7
Inteligencia:	2	Resistencia:	7	Personalidad:	2
Destreza:	10	Voluntad:	2	Suerte:	3

Habilidades

Guerrero

Una mano:	100
Dos manos:	20
Desarmado:	70
Arquería:	60
Bloqueo:	20
Armadura Pesada:	20
Herrería:	20
Frialdad:	50
Armas a distancia:	60
Animales:	20
Thu'um:	20
Kiai:	20

Mago

Destrucción:	20
Conjuración:	20
Alteración:	20
Ilusión:	20
Restauración:	20
Misticismo:	20
Bastón Mágico:	20
Tasación Mágica:	20
Armadura Ligera:	20
Encantamiento:	20
Bardo arcano:	20
Chamán:	20

Ladrón

Armadura media:	50
Robo:	30
Sigilo:	70
Esquivar:	70
Abrir cerraduras:	50
Elocuencia:	30
Alquimia:	50
Percepción:	60
Medicina:	30
Trampería:	60
Cocina:	50
Fortuna:	40

Salud

280

Magia

120

Aguante

300

Efectos activos

Raciales: Las de la raza elegida
Hechizos: Curación + los de la raza elegida
El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Hechiceros (Cualquier raza)
 Nivel: 5
 Zona donde aparece: Todo Nirn
 Tamaño: -
 Datos: Solitarios o en grupo



Atributos

Fuerza:	1
Inteligencia:	12
Destreza:	2

Velocidad:	2
Resistencia:	2
Voluntad:	12

Agilidad:	2
Personalidad:	5
Suerte:	5

Habilidades

Guerrero

Una mano:	20
Dos manos:	20
Desarmado:	20
Arquería:	20
Bloqueo:	20
Armadura Pesada:	20
Herrería:	20
Frialdad:	60
Armas a distancia:	20
Animales:	20
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	70
Conjuración:	70
Alteración:	70
Ilusión:	40
Restauración:	70
Misticismo:	60
Bastón Mágico:	60
Tasación Mágica:	60
Armadura Ligera:	50
Encantamiento:	40
Bardo arcano:	50
Chamán:	40

Ladrón

Armadura media:	30
Robo:	20
Sigilo:	20
Esquivar:	60
Abrir cerraduras:	20
Elocuencia:	60
Alquimia:	40
Percepción:	50
Medicina:	60
Trampería:	30
Cocina:	40
Fortuna:	30

Salud

180

Magia

380

Aguate

120

Efectos activos

Raciales: Las de la raza elegida
Hechizos: Curación + los de la raza elegida + los que el Gm considere
El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Dreugh
Nivel: 5
Zona donde aparece: Cualquier costa de Nirn
Tamaño: Alto 3 m
Datos: Van en grupos de 5



Atributos

Fuerza:	10	Velocidad:	3	Agilidad:	3
Destreza:	3	Resistencia:	10	Suerte:	9
Inteligencia:	2	Voluntad:	2	Personalidad:	1

Habilidades

Desarmado:	80	Destrucción:	15	Percepción:	50
Bloqueo:	70	Restauración:	15	Sigilo:	70
Frialdad:	40	Intimidar:	40	Esquivar:	20

Salud

400

Aguante

300

Efectos activos

<i>Daño desarmado letal (pinzas): Fuerza x 10</i>	Contagia estertores
---	---------------------

Nombre: No-muerto/Zombi

Nivel: 5

Zona donde aparece: Cementerios, lugares con nigromancia, cavernas profundas

Tamaño: Alto de 1,60 a 2,10 m

Datos: Pueden estar solos o en grupos enormes



Atributos

Fuerza:	10	Velocidad:	2	Agilidad:	2
Destreza:	2	Resistencia:	8	Suerte:	2
Inteligencia:	-	Voluntad:	-	Personalidad:	-

Habilidades

Desarmado:	60	Destrucción:	-	Percepción:	50
Bloqueo:	50	Restauración:	-	Sigilo:	30
Frialdad:	20	Intimidar:	50	Esquivar:	20

Salud

290

Aguante

320

Efectos activos

<i>Daño desarmado letal (mordisco/garras): Fuerza x 5</i>	Contagia mascaentrañas
<i>No afecta aturdimiento o hemorragia</i>	El daño recibido por magia de fuego hace un 50% más daño

Nombre: Mercenarios (Cualquier raza)
 Nivel: 10
 Zona donde aparece: Todo Nirn
 Tamaño: -
 Datos: Solitarios o en grupo



Atributos

Fuerza:	10
Inteligencia:	2
Destreza:	15

Velocidad:	5
Resistencia:	10
Voluntad:	3

Agilidad:	5
Personalidad:	3
Suerte:	5

Habilidades

Guerrero

Una mano:	100
Dos manos:	70
Desarmado:	70
Arquería:	80
Bloqueo:	80
Armadura Pesada:	50
Herrería:	30
Frialdad:	40
Armas a distancia:	30
Animales:	50
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	30
Conjuración:	30
Alteración:	30
Ilusión:	30
Restauración:	30
Misticismo:	30
Bastón Mágico:	30
Tasación Mágica:	30
Armadura Ligera:	30
Encantamiento:	30
Bardo arcano:	25
Chamán:	30

Ladrón

Armadura media:	30
Robo:	30
Sigilo:	50
Esquivar:	80
Abrir cerraduras:	20
Elocuencia:	30
Alquimia:	50
Percepción:	70
Medicina:	60
Trampería:	60
Cocina:	40
Fortuna:	30

Salud

540

Magia

160

Aguante

430

Efectos activos

Raciales: Las de la raza elegida

Hechizos: Curación + los de la raza elegida

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Guardias (Cualquier raza)

Nivel: 10

Zona donde aparece: Todo Tamriel

Tamaño: -

Datos: Guardias de todas las ciudades civilizadas de distintas facciones



Atributos

Fuerza:	10
Inteligencia:	6
Destreza:	15

Velocidad:	6
Resistencia:	10
Voluntad:	6

Agilidad:	6
Personalidad:	3
Suerte:	6

Habilidades

Guerrero

Una mano:	100
Dos manos:	100
Desarmado:	50
Arquería:	70
Bloqueo:	90
Armadura Pesada:	60
Herrería:	20
Frialdad	80
Armas a distancia:	50
Animales:	20
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	30
Conjuración:	30
Alteración:	30
Ilusión:	30
Restauración:	40
Misticismo:	30
Bastón Mágico:	30
Tasación Mágica:	40
Armadura Lígera:	30
Encantamiento:	30
Bardo arcano:	20
Chamán:	20

Ladrón

Armadura media:	50
Robo:	20
Sigilo:	20
Esquivar:	80
Abrir cerraduras:	20
Elocuencia:	80
Alquimia:	30
Percepción:	90
Medicina:	60
Trampería:	60
Cocina:	40
Fortuna:	30

Salud

440

Magia

200

Aguante

440

Efectos activos

Raciales: Las de la raza elegida

Hechizos: Curación + los de la raza elegida

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: No-muerto/Draugr
 Nivel: 10
 Zona donde aparece: Cavernas de Skyrim y Atmora
 Tamaño: Alto de 1,70 a 2 m
 Datos: Pueden estar solos o en grupos enormes



Atributos

Fuerza:	10	Velocidad:	3	Agilidad:	3
Inteligencia:	10	Resistencia:	10	Personalidad:	3
Destreza:	15	Voluntad:	6	Suerte:	6

Habilidades

Guerrero

Una mano:	90
Dos manos:	90
Desarmado:	80
Arquería:	80
Bloqueo:	80
Armadura Pesada:	50
Herrería:	20
Frialdad	60
Armas a distancia:	60
Animales:	20
Thu'um:	70
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	80
Conjuración:	15
Alteración:	15
Ilusión:	15
Restauración:	15
Misticismo:	15
Bastón Mágico:	15
Tasación Mágica:	15
Armadura Ligera:	15
Encantamiento:	15
Bardo arcano:	15
Chamán:	15

Ladrón

Armadura media:	40
Robo:	20
Sigilo:	30
Esquivar:	80
Abrir cerraduras:	20
Elocuencia:	15
Alquimia:	20
Percepción:	80
Medicina:	15
Trampería:	20
Cocina:	15
Fortuna:	15

Salud

400

Magia

240

Aguante

450

Efectos activos

Hechizos: Escarcha	Contagia mascaentrañas
No les afecta aturdimiento, hemorragia ni la magia de hielo.	El daño recibido por magia de fuego hace un 50% más daño
El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm	

Nombre: No-muerto/Esqueleto

Nivel: 10

Zona donde aparece: Cementerios, lugares con nigromancia, cavernas profundas

Tamaño: Alto de 1,60 a 2,10 m

Datos: Pueden estar solos o en grupos enormes



Atributos

Fuerza:	10
Destreza:	9
Inteligencia:	-

Velocidad:	8
Resistencia:	15
Voluntad:	-

Agilidad:	3
Suerte:	1
Personalidad:	-

Habilidades

Desarmado:	70
Una mano:	90
Dos manos:	90
Arquería:	90

Destrucción:	-
Restauración:	-
Intimidar:	50
Frialdad:	60

Percepción:	30
Sigilo:	40
Esquivar:	70
Bloqueo:	70

Salud

420

Aguante

480

Efectos activos

No afecta aturdimiento o hemorragia
El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: No-muerto/Espectro

Nivel: 15

Zona donde aparece: Cementerios, capillas, lugares con nigromancia, cavernas profundas

Tamaño: Alto de 1,60 a 2,10 m

Datos: Pueden estar solos o en grupos



Atributos

Fuerza:	-
Destreza:	3
Inteligencia	15

Velocidad:	9
Resistencia:	8
Voluntad	10

Agilidad:	9
Suerte:	5
Personalidad	1

Habilidades

Desarmado:	-
Bloqueo:	-
Frialdad:	100

Destrucción:	100
Restauración:	15
Intimidar:	80

Percepción:	80
Sigilo:	90
Esquivar:	90

Salud

400

Magia

800

Aguante

-

Efectos activos

Daño destrucción (hielo y descarga) inteligencia x 8
No les afectan los ataques físicos
No puede atacar físicamente
El daño recibido por magia de fuego hace un 50% más daño

Nombre: No- muerto/Vampiro (Cualquier raza)

Nivel: 15

Zona donde aparece: Todo Nirn

Tamaño: -

Datos: Solitarios o en grupos para escaramuzas



Atributos

Fuerza:	15
Inteligencia:	15
Destreza:	15

Velocidad:	15
Resistencia:	15
Voluntad:	15

Agilidad:	15
Personalidad:	9
Suerte:	2

Habilidades

Guerrero

Una mano:	90
Dos manos:	50
Desarmado:	60
Arquería:	60
Bloqueo:	40
Armadura Pesada:	30
Herrería:	30
Frialdad	100
Armas a distancia:	50
Animales:	40
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	100
Conjuración:	70
Alteración:	90
Ilusión:	90
Restauración:	50
Misticismo:	70
Bastón Mágico:	40
Tasación Mágica:	90
Armadura Ligera:	50
Encantamiento:	50
Bardo arcano:	30
Chamán:	50

Ladrón

Armadura media:	30
Robo:	30
Sigilo:	100
Esquivar:	100
Abrir cerraduras:	30
Elocuencia:	90
Alquimia:	50
Percepción:	90
Medicina:	40
Trampería:	30
Cocina:	30
Fortuna:	40

Salud

600

Magia

800

Aguate

700

Efectos activos

Raciales: Las de la raza elegida	Contagia mascaentrañas
Hechizos: Curación + los de la raza elegida + los que el Gm considere y habilidades del clan vampiro elegido	Contagia hemofilia porfirica
No tienen el nivel de Señor de los Vampiros	El daño recibido por magia de fuego hace un 50% más daño
El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm	

Nombre: Guardia del alba (Cualquier raza)
 Nivel: 15
 Zona donde aparece: Tamriel
 Tamaño: -
 Datos: En grupos de 4. (Cazadores de Vampiros)



Atributos

Fuerza:	15	Velocidad:	10	Agilidad:	10
Inteligencia:	10	Resistencia:	15	Personalidad:	6
Destreza:	15	Voluntad:	10	Suerte:	10

Habilidades

Guerrero

Una mano:	100
Dos manos:	100
Desarmado:	60
Arquería:	100
Bloqueo:	90
Armadura Pesada:	60
Herrería:	70
Frialdad	90
Armas a distancia:	60
Animales:	40
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	30
Conjuración:	30
Alteración:	50
Ilusión:	40
Restauración:	70
Misticismo:	20
Bastón Mágico:	20
Tasación Mágica:	60
Armadura Ligera:	20
Encantamiento:	30
Bardo arcano:	20
Chamán:	20

Ladrón

Armadura media:	60
Robo:	30
Sigilo:	60
Esquivar:	90
Abrir cerraduras:	40
Elocuencia:	80
Alquimia:	50
Percepción:	100
Medicina:	60
Trampería:	60
Cocina:	30
Fortuna:	30

Salud

800

Magia

600

Aguante

700

Efectos activos

Raciales: Las de la raza elegida
Hechizos: Curación + los de la raza elegida + los que el Gm considere
El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Hombres lobo/Oso/Jabalí (Cualquier raza)

Nivel: 15

Zona donde aparece: Tamriel

Tamaño: -

Datos: Normalmente en grupos o mandas



Atributos

Fuerza:	20
Inteligencia:	5
Destreza:	15

Velocidad:	10
Resistencia:	20
Voluntad:	5

Agilidad:	10
Personalidad:	6
Suerte:	10

Habilidades

Guerrero

Una mano:	90
Dos manos:	90
Desarmado:	100
Arquería:	80
Bloqueo:	90
Armadura Pesada:	70
Herrería:	20
Frialdad:	80
Armas a distancia:	40
Animales:	100
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	20
Conjuración:	20
Alteración:	20
Ilusión:	20
Restauración:	20
Misticismo:	20
Bastón Mágico:	20
Tasación Mágica:	25
Armadura Ligera:	20
Encantamiento:	20
Bardo arcano:	15
Chamán:	40

Ladrón

Armadura media:	90
Robo:	30
Sigilo:	70
Esquivar:	100
Abrir cerraduras:	40
Elocuencia:	70
Alquimia:	60
Percepción:	100
Medicina:	70
Trampería:	60
Cocina:	30
Fortuna:	40

Salud

900

Magia

300

Aguante

800

Efectos activos

Raciales: Las de la raza elegida	Contagia mascaentrañas
Hechizos: Curación + los de la raza elegida + los que el Gm considere y habilidades de Hombre lobo/oso o Jabalí	Contagia licantropía, ursutropía o sustropía
El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm	

Nombre: Agentes Thalmor (Altmer)

Nivel: 20

Zona donde aparece: Viajan por Nirn, pero su sede está en Estivalia

Tamaño: Alto de 1,70 a 2,10 m

Datos: Grupos de 3



Atributos

Fuerza:	4
Inteligencia:	25
Destreza:	10

Velocidad:	10
Resistencia:	10
Voluntad:	25

Agilidad:	10
Personalidad:	10
Suerte:	5

Habilidades

Guerrero

Una mano:	80
Dos manos:	40
Desarmado:	50
Arquería:	60
Bloqueo:	50
Armadura Pesada:	30
Herrería:	20
Frialdad	100
Armas a distancia:	30
Animales:	30
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	100
Conjuración:	80
Alteración:	100
Ilusión:	90
Restauración:	70
Misticismo:	80
Bastón Mágico:	90
Tasación Mágica:	90
Armadura Ligera:	70
Encantamiento:	60
Bardo arcano:	30
Chamán:	40

Ladrón

Armadura media:	30
Robo:	30
Sigilo:	60
Esquivar:	100
Abrir cerraduras:	20
Elocuencia:	100
Alquimia:	80
Percepción:	90
Medicina:	70
Trampería:	30
Cocina:	60
Fortuna:	30

Salud

650

Magia

1100

Aguate

500

Efectos activos

Raciales: Se pueden encontrar en "Razas"

Hechizos: Curación + los de la raza elegida + los que el Gm considere

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Esfera Dwemer

Nivel: 20

Zona donde aparece: Ruinas Dwemer

Tamaño: Alto 2,30 m

Datos: Pueden estar solos o en pequeños grupos



Atributos

Fuerza:	15	Velocidad:	12	Agilidad:	5
Destreza:	20	Resistencia:	15	Suerte:	5
Inteligencia:	-	Voluntad:	-	Personalidad:	-

Habilidades

Una mano:	100	Destrucción:	15	Percepción:	100
Bloqueo:	100	Restauración:	15	Sigilo:	100
Frialdad:	100	Intimidar:	80	Esquivar:	50

Salud

1000

Aguante

800

Efectos activos

Dañó una mano (espada) destreza x 10
No les afecta el aturdimiento ni hemorragia ni la ilusión directa

Nombre: Atronach de fuego

Nivel: 20

Zona donde aparece: Lugares con magia y planos Daedra

Tamaño: Alto 1,60 m

Datos: Pueden estar solos o en grupos



Atributos

Fuerza:	7	Velocidad:	25	Agilidad:	30
Destreza:	9	Resistencia:	11	Suerte:	6
Inteligencia:	30	Voluntad:	25	Personalidad:	10

Habilidades

Desarmado:	70	Destrucción:	100	Percepción:	100
Bloqueo:	5	Tasación Mágica:	85	Sigilo:	100
Frialdad:	100	Intimidar:	80	Esquivar:	100

Salud

700

Magia

1200

Aguate

600

Efectos activos

Daño destrucción (fuego) inteligencia x 10
Curación Voluntad x 7 (reflejo)
Daño desarmado (garras) Fuerza x 3
No les afecta la hemorragia y son inmunes al fuego

Nombre: Araña Dwemer

Nivel: 20

Zona donde aparece: Ruinas Dwemer

Tamaño: Alto 30 cm, circunferencia de 50 cm

Datos: Pueden estar solos o en pequeños grupos



Atributos

Fuerza:	5	Velocidad:	4	Agilidad:	4
Destreza:	6	Resistencia:	15	Suerte:	5
Inteligencia:	17	Voluntad:	12	Personalidad:	-

Habilidades

Desarmado:	100	Destrucción:	100	Percepción:	80
Bloqueo:	70	Restauración:	15	Sigilo:	100
Frialdad:	100	Intimidar:	30	Esquivar:	100

Salud

500

Magia

700

Efectos activos

Daño destrucción (descarga) inteligencia x 8
Daño desarmado (pinzas) destreza x 3
No les afecta el aturdimiento ni hemorragia ni la ilusión directa

Nombre: Brujas cuervo

Nivel: 25

Zona donde aparece: Skyrim, Roca Alta, Páramo del Martillo

Tamaño: 1,70 m

Datos: Suelen estar en grupo



Atributos

Fuerza:	15
Inteligencia:	15
Destreza:	15

Velocidad:	15
Resistencia:	15
Voluntad:	20

Agilidad:	15
Personalidad:	5
Suerte:	5

Habilidades

Guerrero

Una mano:	80
Dos manos:	30
Desarmado:	90
Arquería:	60
Bloqueo:	30
Armadura Pesada:	20
Herrería:	30
Frialdad	100
Armas a distancia:	60
Animales:	100
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	100
Conjuración:	90
Alteración:	90
Ilusión:	80
Restauración:	80
Misticismo:	100
Bastón Mágico:	70
Tasación Mágica:	90
Armadura Ligera:	80
Encantamiento:	70
Bardo arcano:	40
Chamán:	90

Ladrón

Armadura media:	40
Robo:	30
Sigilo:	90
Esquivar:	100
Abrir cerraduras:	20
Elocuencia:	40
Alquimia:	100
Percepción:	90
Medicina:	80
Trampería:	80
Cocina:	90
Fortuna:	80

Salud

700

Magia

1300

Aguante

500

Efectos activos

Raciales: Ojos nocturnos, inmunidad total, daño desarmado (garras) fuerza x 5

Hechizos: Curación, Bola de fuego, escarcha, descarga + los que el Gm considere

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Falmer salvaje
 Nivel: 25
 Zona donde aparece: Cavernas profundas de Skyrim
 Tamaño: Alto de 1,70 a 2 m
 Datos: Pueden estar solos o en grupos enormes



Atributos

Fuerza:	15	Velocidad:	20	Agilidad:	20
Inteligencia:	10	Resistencia:	15	Personalidad:	1
Destreza:	20	Voluntad:	15	Suerte:	2

Habilidades

Guerrero

Una mano:	100
Dos manos:	60
Desarmado:	70
Arquería:	90
Bloqueo:	90
Armadura Pesada:	60
Herrería:	40
Frialdad	80
Armas a distancia:	70
Animales:	90
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	100
Conjuración:	80
Alteración:	50
Ilusión:	20
Restauración:	60
Misticismo:	50
Bastón Mágico:	100
Tasación Mágica:	100
Armadura Ligera:	60
Encantamiento:	40
Bardo arcano:	20
Chamán:	50

Ladrón

Armadura media:	80
Robo:	40
Sigilo:	100
Esquivar:	100
Abrir cerraduras:	60
Elocuencia:	50
Alquimia:	80
Percepción:	70
Medicina:	50
Trampería:	80
Cocina:	60
Fortuna:	15

Salud

800

Magia

800

Aguate

800

Efectos activos

Raciales: Se pueden encontrar en "Razas" – hay que añadir "Estos falmer corrompidos son ciegos"

Hechizos: Curación, Escarcha, vincular espada a una mano + los que el Gm considere

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Ogro

Nivel: 25

Zona donde aparece: Cavernas de Roca Alta, Páramo del Martillo y Cyrodiil

Tamaño: Alto: hasta 2,40m

Datos: Pueden estar solos o en grupos



Atributos

Fuerza:	30
Inteligencia:	1
Destreza:	9

Velocidad:	9
Resistencia:	30
Voluntad:	5

Agilidad:	4
Personalidad:	2
Suerte:	4

Habilidades

Guerrero

Una mano:	100
Dos manos:	100
Desarmado:	100
Arquería:	50
Bloqueo:	90
Armadura Pesada:	100
Herrería:	30
Frialdad	80
Armas a distancia:	60
Animales:	80
Thu'um:	20
Kiai:	15

Mago

Destrucción:	15
Conjuración:	15
Alteración:	15
Ilusión:	15
Restauración:	15
Misticismo:	15
Bastón Mágico:	15
Tasación Mágica:	15
Armadura Ligera:	15
Encantamiento:	15
Bardo arcano:	15
Chamán:	20

Ladrón

Armadura media:	50
Robo:	30
Sigilo:	30
Esquivar:	100
Abrir cerraduras:	40
Elocuencia:	30
Alquimia:	80
Percepción:	100
Medicina:	40
Trampería:	80
Cocina:	25
Fortuna:	20

Salud

2300

Magia

110

Aguante

1500

Efectos activos

Raciales: Se pueden encontrar en "Razas"

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Engrendro de ceniza
 Nivel: 25
 Zona donde aparece: Zonas con ceniza en Morrowind
 Tamaño: Alto 2 m
 Datos: Pueden estar solos o en grupos enormes



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	8	Agilidad:	3
Destreza:	9	Resistencia:	18	Suerte:	7
Inteligencia:	12	Voluntad:	6	Personalidad:	1

Habilidades

Desarmado:	90	Destrucción:	100	Percepción:	100
Una mano:	90	Restauración:	15	Sigilo:	60
Dos manos:	90	Intimidar:	100	Esquivar:	100
Arquería:	80	Frialdad:	100	Bloqueo:	80

Salud	Magia	Aguantante
900	900	700

Efectos activos

No afecta aturdimiento o hemorragia
Hechizos: Bola de fuego + los que el Gm considere
El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Spriggan

Nivel: 30

Zona donde aparece: Zonas naturales de todo Nirn

Tamaño: Alto 2 m

Datos: Son criaturas pacíficas, pero atacarán a muerte a cualquiera que dañe la naturaleza



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	20	Agilidad:	20
Destreza:	15	Resistencia:	20	Suerte:	20
Inteligencia:	15	Voluntad:	12	Personalidad:	12

Habilidades

Desarmado:	90	Destrucción:	100	Percepción:	100
Animales:	100	Restauración:	100	Sigilo:	90
Frialdad:	100	Intimidar:	90	Esquivar:	100

Salud	Magia	Aguante
1100	1100	1100

Efectos activos

Daño desarmado (garras y raíces) Fuerza x 10
Se curan resistencia x 8 todos los turnos aliados y enemigos mientras esté en un entorno natural
Toda bestia cercana ayudará al Springgan
Hechizos: Los que el Gm considere
El fuego les hace 100% más daño

Nombre: Gigante

Nivel: 30

Zona donde aparece: Skyrim y Atmora

Tamaño: Alto 8 m

Datos: Pueden ir con otros gigantes y casi siempre rodeados de Mamuts



Atributos

Fuerza:	35	Velocidad:	5	Agilidad:	1
Destreza:	9	Resistencia:	35	Suerte:	8
Inteligencia:	1	Voluntad:	1	Personalidad:	7

Habilidades

Desarmado:	100	Destrucción:	5	Percepción:	80
Una mano:	100	Restauración:	5	Sigilo:	5
Dos manos:	100	Intimidar:	100	Esquivar:	80
Animales:	100	Frialdad:	80	Bloqueo:	100

Salud

4500

Aguante

3000

Efectos activos

Daño desarmado fuerza x 10

Daño a dos manos contundente (garrote) fuerza x 20

No les afecta el aturdimiento y reciben un 50 % menos daño físico

Nombre: Clannfear

Nivel: 30

Zona donde aparece: Lugares con magia, planos Daedra

Tamaño: Alto 1,30 m largo 2 m

Datos: Pueden estar solos o en grupos



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	25	Agilidad:	15
Destreza:	15	Resistencia:	20	Suerte:	5
Inteligencia:	5	Voluntad:	5	Personalidad:	1

Habilidades

Desarmado:	100	Destrucción:	5	Percepción:	100
Bloqueo:	100	Tasación Mágica:	85	Sigilo:	100
Frialdad:	100	Intimidar:	100	Esquivar:	90

Salud	Magia	Aguante
2000	200	2000

Efectos activos

Daño desarmado letal (pico/garras) fuerza x 15
No les afecta el aturdimiento y reciben un 30% menos daño físico

Nombre: Atronach de la escarcha

Nivel: 35

Zona donde aparece: Skyrim, Atmora, lugares con magia y planos Daedra

Tamaño: Alto 8 m

Datos: Solitarios



Atributos

Fuerza:	35	Velocidad:	5	Agilidad:	5
Destreza:	5	Resistencia:	30	Suerte:	13
Inteligencia:	25	Voluntad:	25	Personalidad:	1

Habilidades

Desarmado:	100	Destrucción:	100	Percepción:	100
Bloqueo:	100	Tasación Mágica:	100	Sigilo:	15
Frialdad:	100	Intimidar:	100	Esquivar:	20

Salud	Magia	Aguante
4000	2000	2000

Efectos activos

Daño destrucción (hielo) inteligencia x 12
Curación Voluntad x 7 (reflejo)
Daño desarmado letal (lanza gigante de hielo) Fuerza x 30
No les afecta el aturdimiento ni hemorragia y son inmunes al hielo

Nombre: No-muerto/Atronach de carne
Nivel: 35
Zona donde aparece: Lugares con magia nigromántica y planos Daedra
Tamaño: Alto 6 m
Datos: Solitarios



Atributos

Fuerza:	35	Velocidad:	1	Agilidad:	1
Destreza:	1	Resistencia:	35	Suerte:	3
Inteligencia:	1	Voluntad:	1	Personalidad:	1

Habilidades

Desarmado:	100	Destrucción:	5	Percepción:	100
Bloqueo:	100	Tasación Mágica:	100	Sigilo:	15
Frialdad:	100	Intimidar:	100	Esquivar:	15

Salud

Aguante

6000	4000
------	------

Efectos activos

Daño desarmado fuerza x 35	Contagia mascaentrañas
No les afecta aturdimiento, hemorragia, ni la magia de hielo.	El daño recibido por magia de fuego hace un 50% más daño

Nombre: Centurión Dwemer
 Nivel: 40
 Zona donde aparece: Ruinas Dwemer
 Tamaño: Alto 6 m
 Datos: Solitarios, guardianes de las ruinas Dwemer



Atributos

Fuerza:	40	Velocidad:	5	Agilidad:	1
Destreza:	5	Resistencia:	40	Suerte:	10
Inteligencia:	20	Voluntad:	10	Personalidad:	-

Habilidades

Desarmado:	100	Destrucción:	100	Percepción:	100
Bloqueo:	100	Tasación:	100	Sigilo:	20
Frialdad:	100	Mágica:	100	Esquivar:	20
		Intimidar:	100		

Salud	Magia	Aguante
20000	10000	6000

Efectos activos

Daño destrucción (descarga) inteligencia x 25
Daño desarmado letal (espada) fuerza x 30
Daño desarmado contundente (martillo) fuerza x 35
No les afecta el aturdimiento ni hemorragia ni la ilusión directa

Nombre: Araña Daedra
 Nivel: 50
 Zona donde aparece: Lugares con magia, planos Daedra
 Tamaño: Alto de 1,70 a 2 m
 Datos: Pueden estar solas o en grupos
 (Solo son mujeres)



Atributos

Fuerza:	20
Inteligencia:	30
Destreza:	10

Velocidad:	20
Resistencia:	20
Voluntad:	25

Agilidad:	20
Personalidad:	12
Suerte:	15

Habilidades

Guerrero

Una mano:	20
Dos manos:	20
Desarmado:	100
Arquería:	50
Bloqueo:	80
Armadura Pesada:	40
Herrería:	20
Frialdad:	120
Armas a distancia:	70
Animales:	100
Thu'um:	20
Kiai:	60

Mago

Destrucción:	180
Conjuración:	150
Alteración:	70
Ilusión:	120
Restauración:	80
Armadura Ligera:	70
Encantamiento:	50
Tasación Mágica:	100
Misticismo:	120
Bastón mágico:	90
Bardo arcano:	80
Chamán:	90

Ladrón

Armadura media:	50
Robo:	80
Sigilo:	100
Esquivar:	160
Abrir cerraduras:	60
Elocuencia:	90
Alquimia:	80
Percepción:	140
Medicina:	80
Trampería:	50
Cocina:	60
Fortuna:	60

Salud

8000

Magia

12000

Aguante

8000

Efectos activos

Raciales: Recibes un 20% menos daño mágico/Ocasionas un 20% más daño mágico

Daño desarmado letal (garras/patas) fuerza x 15

Hechizos: Curación, bola de fuego, rayo de escarcha + los que el Gm considere

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Xivilai

Nivel: 55

Zona donde aparece: Llanuras ardientes (Plano de Mehrunes Dagon) y Puerto Gélido (Plano de Molag Bal)

Tamaño: Alto de 1,70 a 2,50 m

Datos: Pueden estar solos o en grupos



Atributos

Fuerza:	30	Velocidad:	20	Agilidad:	20
Inteligencia:	20	Resistencia:	20	Personalidad:	20
Destreza:	20	Voluntad:	25	Suerte:	20

Habilidades

Guerrero

Una mano:	90
Dos manos:	190
Desarmado:	100
Arquería:	80
Bloqueo:	130
Armadura Pesada:	100
Herrería:	60
Frialdad:	150
Armas a distancia:	70
Animales:	100
Thu'um:	20
Kiai:	100

Mago

Destrucción:	100
Conjuración:	160
Alteración:	80
Ilusión:	70
Restauración:	60
Armadura Ligera:	50
Encantamiento:	80
Tasación Mágica:	100
Misticismo:	60
Bastón mágico	50
Bardo arcano:	20
Chamán:	70

Ladrón

Armadura media:	40
Robo:	20
Sigilo:	80
Esquivar:	170
Abrir cerraduras:	80
Elocuencia:	80
Alquimia:	90
Percepción:	130
Medicina:	70
Trampería	60
Cocina:	80
Fortuna:	60

Salud

15500

Magia

9000

Aguante

13000

Efectos activos

Raciales: Se pueden encontrar en "Razas"

Hechizos: Curación, bola de fuego, invocar un clannfear + los que el Gm considere

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Dremora
 Nivel: 65
 Zona donde aparece: Cualquier plano de Oblivion
 Tamaño: Alto de 1,70 a 2,40 m
 Datos: Pueden estar solos o en grupos



Atributos

Fuerza:	25
Inteligencia:	30
Destreza:	20

Velocidad:	20
Resistencia:	20
Voluntad:	20

Agilidad:	20
Personalidad:	20
Suerte:	20

Habilidades

Guerrero

Una mano:	170
Dos manos:	120
Desarmado:	90
Arquería:	80
Bloqueo:	200
Armadura Pesada:	80
Herrería:	70
Frialdad:	190
Armas a distancia:	80
Animales:	50
Thu'um:	20
Kiai:	120

Mago

Destrucción:	200
Conjuración:	140
Alteración:	90
Ilusión:	130
Restauración:	70
Armadura Ligera:	100
Encantamiento:	60
Tasación Mágica:	90
Misticismo:	90
Bastón mágico:	80
Bardo arcano:	40
Chamán:	60

Ladrón

Armadura media:	70
Robo:	30
Sigilo:	60
Esquivar:	180
Abrir cerraduras:	90
Elocuencia:	120
Alquimia:	80
Percepción:	170
Medicina:	90
Trampería:	90
Cocina:	80
Fortuna:	60

Salud

13000

Magia

12500

Aguate

12500

Efectos activos

Raciales: Se pueden encontrar en "Razas"
Daño desarmado letal (garras) fuerza x 15
Hechizos: Curación, bola de fuego, rayo de escarcha + los que el Gm considere
El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Daedroth
Nivel: 65
Zona donde aparece: Puerto Gélido
Tamaño: Alto 2,80 m
Datos: Pueden estar solos o en grupos



Atributos

Fuerza:	40	Velocidad:	15	Agilidad:	12
Destreza:	3	Resistencia:	40	Suerte:	6
Inteligencia:	1	Voluntad:	1	Personalidad:	1

Habilidades

Desarmado:	200	Destrucción:	15	Percepción:	190
Bloqueo:	200	Restauración:	15	Sigilo:	15
Frialdad:	180	Intimidar:	200	Esquivar:	200

Salud

22000

Aguante

22000

Efectos activos

Daño desarmado letal (garras) fuerza x 40	Contagia mascaentrañas
No les afecta el aturdimiento y reciben un 50% menos daño físico	

Nombre: Guardián de sabiduría
Nivel: 65
Zona donde aparece: Apocrypha (Plano de Hermaeus Mora)
Tamaño: Alto 3 m
Datos: Pueden estar solos o en grupos



Atributos

Fuerza:	10	Velocidad:	5	Agilidad:	5
Destreza:	20	Resistencia:	20	Suerte:	10
Inteligencia	40	Voluntad	40	Personalidad	10

Habilidades

Desarmado:	180	Destrucción:	200	Percepción:	200
Tasación Mágica:	200	Restauración:	200	Sigilo:	200
Frialdad:	200	Intimidar:	180	Esquivar:	200

Salud	Magia	Aguante
8000	20000	9000

Efectos activos

Daño destrucción (hielo, fuego o descarga) inteligencia x 40	Contagia ataxia
Curación Voluntad x 10 (reflejo)	No les afecta el aturdimiento y reciben un 60% menos daño mágico
Daño desarmado letal (garras) fuerza x 5	

Nombre: Aural (Santos Dorados)
 Nivel: 70
 Zona donde aparece: Islas Escalofrantes (Plano de Sheogorath)
 Tamaño: Alto de 1,70 a 2,10 m
 Datos: Pueden estar solos o en grupos



Atributos

Fuerza:	30
Inteligencia:	20
Destreza:	20

Velocidad:	20
Resistencia:	25
Voluntad:	20

Agilidad:	20
Personalidad:	20
Suerte:	20

Habilidades

Guerrero

Una mano:	200
Dos manos:	180
Desarmado:	90
Arquería:	170
Bloqueo:	200
Armadura Pesada:	130
Herrería:	70
Frialdad:	190
Armas a distancia:	80
Animales:	50
Thu'um:	20
Kiai:	120

Mago

Destrucción:	90
Conjuración:	100
Alteración:	90
Ilusión:	80
Restauración:	170
Armadura Ligera:	60
Encantamiento:	60
Tasación Mágica:	90
Misticismo:	70
Bastón mágico:	80
Bardo arcano:	40
Chamán:	70

Ladrón

Armadura media:	60
Robo:	30
Sigilo:	60
Esquivar:	180
Abrir cerraduras:	90
Elocuencia:	140
Alquimia:	80
Percepción:	180
Medicina:	90
Trampería:	90
Cocina:	80
Fortuna:	60

Salud

16000

Magia

13000

Aguante

15000

Efectos activos

Raciales: Se pueden encontrar en "Razas"

Hechizos: Curación, bola de fuego, rayo de escarcha + los que el Gm considere

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Mazquen (Seductores Oscuros)
 Nivel: 65
 Zona donde aparece: Islas Escalofrantes
 Tamaño: Alto de 1,70 a 2,10 m
 Datos: Pueden estar solos o en grupos



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	20	Agilidad:	25
Inteligencia:	20	Resistencia:	20	Personalidad:	20
Destreza:	30	Voluntad:	20	Suerte:	20

Habilidades

Guerrero

Una mano:	200
Dos manos:	60
Desarmado:	90
Arquería:	190
Bloqueo:	180
Armadura Pesada:	60
Herrería:	30
Frialdad:	190
Armas a distancia:	80
Animales:	50
Thu'um:	20
Kiai:	100

Mago

Destrucción:	90
Conjuración:	140
Alteración:	90
Ilusión:	80
Restauración:	120
Armadura Ligera:	60
Encantamiento:	60
Tasación Mágica:	90
Misticismo:	70
Bastón mágico:	80
Bardo arcano:	40
Chamán:	80

Ladrón

Armadura media:	130
Robo:	90
Sigilo:	170
Esquivar:	200
Abrir cerraduras:	90
Elocuencia:	130
Alquimia:	80
Percepción:	180
Medicina:	90
Trampería:	90
Cocina:	80
Fortuna:	100

Salud

15000

Magia

13000

Aguante

16000

Efectos activos

Raciales: Se pueden encontrar en "Razas"

Hechizos: Curación, bola de fuego, rayo de escarcha + los que el Gm considere

El equipamiento, especialidades y todo lo demás lo decide el Gm

Nombre: Atronach de la tormenta

Nivel: 70

Zona donde aparece: Lugares con magia y planos Daedra

Tamaño: Alto 10 m

Datos: Solitarios



Atributos

Fuerza:	35	Velocidad:	5	Agilidad:	5
Destreza:	5	Resistencia:	40	Suerte:	13
Inteligencia:	35	Voluntad:	35	Personalidad:	5

Habilidades

Desarmado:	200	Destrucción:	200	Percepción:	200
Bloqueo:	200	Restauración:	180	Tasación:	200
Frialdad:	200	Intimidar:	300	Mágica:	30
				Esquivar:	30

Salud

20000

Magia

28000

Aguante

14000

Efectos activos

Daño destrucción (descarga) inteligencia x 40
Curación Voluntad x 10 (reflejo)
Daño desarmado contundente (puño de roca) Fuerza x 30
No les afecta el aturdimiento ni hemorragia y son inmunes a la descarga

Nombre: No-Muerto/Sacerdote Dragón

Nivel: 80

Zona donde aparece: Criptas Nórdicas profundas

Tamaño: Alto 2 m

Datos: Solitarios, guardianes de las palabras de poder de los dragones, te enfrentarás a ellos si te acercas



Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	15	Agilidad:	15
Destreza:	15	Resistencia:	20	Suerte:	15
Inteligencia:	40	Voluntad:	40	Personalidad:	15

Habilidades

Desarmado:	150	Destrucción:	200	Percepción:	200
Thu'um:	200	Restauración:	200	Tasación Mágica:	200
Frialdad:	200	Bastón Mágico:	200	Esquivar:	200

Salud

17000

Magia

45000

Aguate

10000

Efectos activos

Daño destrucción (hielo, fuego o descarga) inteligencia x 40
Curación Voluntad x 15 (reflejo)
Daño bastón mágico (fuego hielo o descarga) Inteligencia x 30 (el bastón usa cargas, no gasta magia)
Puede realizar cualquier grito que el Gm crea necesario
Daño desarmado (puño) Fuerza x 5
No les afecta el aturdimiento ni hemorragia y reciben un 70% menos daño mágico
El Gm puede decidir que tenga otros hechizos o habilidades

Nombre: Titán Daédrico

Nivel: 85

Zona donde aparece: Lugares con magia y planos Daedra

Tamaño: Alto 30 m, largo 60 m

Datos: Solitarios y altamente agresivos



Atributos

Fuerza:	50	Velocidad:	20	Agilidad:	8
Destreza:	1	Resistencia:	60	Suerte:	5
Inteligencia:	50	Voluntad:	50	Personalidad:	5

Habilidades

Desarmado:	200	Destrucción:	200	Percepción:	200
Animales:	200	Tasación Mágica:	180	Bloqueo:	200
Frialdad:	200	Intimidar:	200	Esquivar:	190

Salud	Magia	Aguante
45000	40000	40000

Efectos activos

Daño destrucción (aliento de hielo) inteligencia x 50
Daño desarmado letal (garras/mordisco) Fuerza x 80
Daño desarmado contundente (embestida) Fuerza x 85
No les afecta el aturdimiento ni hemorragia y reciben un 50% menos daño físico y un 40% menos daño mágico, pueden volar

Nombre: Dovah (Dragones)

Nivel: 100

Zona donde aparece: ¿?

Tamaño: Alto 30 m, largo 60 m

Datos: La aparición de un Dragón indica el fin de los tiempos



Atributos

Fuerza:	80	Velocidad:	30	Agilidad:	10
Destreza:	1	Resistencia:	80	Suerte:	6
Inteligencia:	80	Voluntad:	70	Personalidad:	15

Habilidades

Desarmado:	300	Destrucción:	300	Percepción:	220
Animales:	220	Restauración:	200	Intimidar:	260
Frialdad:	250	Conjuración:	240	Esquivar:	210
Thu'um:	300	Tasación Mágica:	220	Bloqueo:	300

Salud

100000

Magia

100000

Aguante

100000

Efectos activos

Daño destrucción (aliento de hielo, fuego o descarga) inteligencia x 100
Daño desarmado letal (garras/mordisco) Fuerza x 90
Daño desarmado contundente (embestida) Fuerza x 95
Puede realizar cualquier grito que el Gm crea necesario
No les afecta el aturdimiento ni hemorragia, reciben un 70% menos daño físico, un 50% menos daño mágico y pueden volar

Algunos Pnjs con trasfondo

Nombre: **Jagar Tharn**

Raza: Bretón

Sexo: Hombre

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: ¿?

Puesto: Suplantador del emperador, mago de batalla

Nivel: +100

Altura: (dentro de la altura comprendida en la raza, a discreción del Gm)

Trasfondo: Antes de convertirse en mago de batalla imperial, Jagar Tharn fue mago-sacerdote en el Templo de Sethiete en Camlorn, Roca Alta. En el 376 de la Tercera Era engañó a la reina Barenziah de El duelo para que le mostrara el camino a la Antigua El duelo, donde estaba oculto el Báculo del caos. Tharn robó el báculo y desapareció. Tiempo más tarde consiguió convertirse en el mago de batalla imperial de Uriel Septim VII. En el 389 de la Tercera Era, Tharn capturó a Uriel VII y lo envió a Oblivion con el Báculo del caos. Después, adquirió la apariencia del emperador y usurpó el trono, sustituyendo los sirvientes y guardias por daedras y otras criaturas. Su plan sólo tenía un problema, si Uriel VII moría, el plan de Tharn sería revelado, ya que el Consejo de ancianos se enteraría por el Amuleto de reyes y tendría que convocar a su sucesor. Además, en Oblivion el tiempo pasaba más lentamente, así que Tharn vigiló para que esto no pasara. Rompió el báculo en 8 trozos y los escondió en las distintas provincias de Tamriel. Años más tarde, Tharn realizó un trato con Mehrunes Dagon para invadir Battlespire, las instalaciones de entrenamiento Imperial y el bastión de los magos de batalla. Esto era primordial para evitar una rebelión contra el reinado de Tharn. Aunque Mehrunes Dagon fue derrotado y devuelto a Oblivion por un héroe misterioso, Battlespire fue destruida, acabando así Tharn con uno de sus mayores problemas, los magos de batalla imperiales. En el 397 de la Tercera Era Tharn y Pergan Asuul intentaron manipular la Guerra de Bend'r-mahk para crear La Sombra de la Guerra, una poderosa criatura también conocida como Umbra'Keth. Sin embargo, otro misterioso héroe, con la ayuda de Skelos Undriel y Azra Nocturnal, frustró sus planes. Su reinado acabó en el 399 de la Tercera Era. El Campeón Eterno, con la ayuda de Ría Silmane y Lady Barenziah, consiguió reunir las piezas del Báculo del caos. Durante la batalla final en las Mazmorras del Palacio Imperial, el campeón se hizo con la Joya de Fuego, la fuente del poder de Tharn. En la batalla, Tharn fue asesinado y Uriel VII rescatado.





Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	20	Agilidad:	20
Inteligencia:	30	Resistencia:	20	Personalidad:	20
Destreza:	20	Voluntad:	25	Suerte:	20

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	70	Destrucción:	300	Armadura media:	60
Dos manos:	50	Conjuración:	280	Robo:	30
Desarmado:	80	Alteración:	280	Sigilo:	90
Arquería:	70	Ilusión:	300	Esquivar:	300
Bloqueo:	150	Restauración:	240	Abrir cerraduras:	50
Armadura Pesada:	60	Armadura Ligera:	240	Elocuencia:	280
Herrería:	50	Encantamiento:	270	Alquimia:	270
Frialdad:	300	Tasación Mágica:	260	Percepción:	290
Armas arrojadas:	70	Misticismo:	290	Medicina:	200
Animales:	200	Bastón Mágico:	300	Trampería:	80
Thu'um:	20	Bardo arcano:	120	Cocina:	90
Kiai:	140	Chamán:	170	Fortuna:	120

Salud

Magia

Aguante

19000	55000	10000
-------	-------	-------

Datos importantes

Raciales: Se pueden encontrar en "Razas" (el Gm podría decidir cambiar hasta dos raciales utilizando el mérito "cambio de racial").
Se ha utilizado el mérito "cambio de atributos".
Otros méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Todos que el Gm considere necesario, priorizando la destrucción y conjuración
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario
Habilidad única: Los hechizos de destrucción y conjuración aumentan su efecto en un 50% (en hechizos cuantificables)
Equipo único: El Gm decidirá hasta dos artefactos daédricos, entre ellos el bastón del caos, si es un arma o armadura, estará mejorada al máximo posible (sin contar herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm

Nombre: **Mannimarco**

Raza: Altmer

Sexo: Hombre

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Orden del Gusano Negro

Puesto: Nigromante maestro, líder de la orden del gusano negro, liche perfecto

Nivel: +100

Altura: (dentro de la altura comprendida en la raza, a discreción del Gm)

Trasfondo: Mannimarco fue un liche Altmer, y el líder de la Orden del Gusano Negro, a la vez que un enemigo del Gremio de Magos. Es también conocido como el Rey Gusano, aunque se desconoce si el título es específico para él o si lo tiene como líder de su culto de nigromantes. Alrededor del 433 de la 3E, lanzó un ataque contra el Gremio de Magos en Cyrodiil. Aunque sus ataques iniciales eran esporádicos, su culto habría podido destruir al Gremio de Magos y Mannimarco podía haber asesinado al Mago Supremo Hannibal Traven. El conocimiento de Mannimarco proviene de libros que cuentan cosas no sólo de él, sino sobre todo sobre Vano Galerion. Lo poco que se conoce sobre él puede ser resumido a continuación:

Mannimarco vivió en la Isla de Artaeum, la tercera isla más grande del archipiélago de la Isla Estivalia. Se desconoce su fecha de nacimiento. Sin embargo, empezó a estudiar magia 20 o 30 años después de la caída de la dinastía Reman.

Probablemente es una referencia al final de la dinastía de los Emperadores Reman, que coincidió con el final de la Primera Era. Su estudio de la magia entonces coincidiría con la fundación del Gremio de Magos, que se produjo en el año 230 de la 2E. Es probable que Mannimarco haya nacido más o menos 20 años antes, alrededor del 210 de la 2E.

Mannimarco era muy inteligente, al igual que su compañero estudiante Vano Galerion, fundador del Gremio de Magos. Galerion tenía un gran corazón *"luz y calor"*, mientras que Mannimarco tenía un corazón *"oscuro y frío"*.

Solía utilizar la nigromancia y atrapaba almas incluso mientras estudiaba. Galerion discutió con Mannimarco sobre su uso de la necromancia bajo la Torre de Ceporah (una antigua torre en la Isla Estivalia usada por la Orden Psijic); sin embargo, éste ignoró la advertencia de Galerion.

Más tarde fue enviado a Cyrodiil por sus maestros, en una diligencia no descrita o como un castigo bastante débil por sus oscuros intereses. A pesar de todo, usó la oportunidad para reunir seguidores y difundir sus prácticas viles. Galerion dejó el continente, disgustado por las formas de los sabios Psijic, determinando que Mannimarco podía establecer una nueva organización ocultista. El mal de Mannimarco comenzó a propagarse a lo largo de Tamriel y reunió a un séquito de nigromantes.

Gracias a sus experimentos se convirtió en el primer liche (esto explica su longevidad, aproximadamente 1130 años hasta el comienzo de la Crisis de Oblivion). No se especifica si fue el primer liche o el primer humanoide en hacer la transformación, pero accedió a perder su cuerpo y su mente para lograrlo. Su sangre se convirtió en ácido, y le pasaron toda clase de cosas repugnantes.

Galerion dejó el Gremio de Magos, dejándolo con luchas políticas internas y tortuosa burocracia. Poco después luchó con Mannimarco en una gran batalla, donde se llamó a Mannimarco *"El Rey Gusano"*.

Mannimarco comenzó a dar rienda suelta a increíbles y poderosos hechizos. Sin embargo, sentía que sus depravados poderes fallaban y la batalla fue ganada por el Gremio. En total murieron aproximadamente mil hombres en la batalla, Galerion incluido, y parecía que Mannimarco también lo había hecho.

Debido a reportes justo antes del evento conocido como la Deformación el Oeste, se sabe que Mannimarco se encontraba por la zona de la Bahía de Iliac y se sospecha que estuvo involucrado en el acontecimiento.

De hecho, este evento ha arrojado tanta confusión en la historia que se desconoce si ha habido un solo Mannimarco. Hay algunas especulaciones sobre los encuentros con el Rey de los Gusanos, que algunos dicen que desde la Deformación eran simplemente gente poseída o otros nigromantes que tomaron su nombre. Algunos incluso sospechan que Mannimarco pudo ascender a la divinidad después de la Deformación. Se rumoreaba que la Luna del Nigromante es el Dios de los Nigromantes, un cuerpo celestial que eclipsa a Arkay y permite que las gemas de alma atrapen a quienes están protegidos por la divinidad. Hay quien se jacta de que esta luna es el remanente de la apoteosis de Mannimarco y su forma divina.





Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	20	Agilidad:	20
Inteligencia:	30	Resistencia:	20	Personalidad:	20
Destreza:	20	Voluntad:	25	Suerte:	20

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	90	Destrucción:	340	Armadura media:	50
Dos manos:	60	Conjuración:	320	Robo:	20
Desarmado:	80	Alteración:	290	Sigilo:	70
Arquería:	80	Ilusión:	310	Esquivar:	330
Bloqueo:	180	Restauración:	270	Abrir cerraduras:	50
Armadura Pesada:	80	Armadura Ligera:	280	Elocuencia:	290
Herrería:	80	Encantamiento:	290	Alquimia:	250
Frialdad:	320	Tasación Mágica:	300	Percepción:	310
Armas arrojadas:	80	Misticismo:	300	Medicina:	250
Animales:	150	Bastón Mágico:	330	Trampería:	80
Thu'um:	20	Bardo arcano:	140	Cocina:	90
Kiai:	150	Chamán:	200	Fortuna:	120

Salud

29000

Magia

85000

Aguante

20000

Datos importantes

Raciales: Se pueden encontrar en "Razas" (el Gm podría decidir cambiar hasta dos raciales utilizando el mérito "cambio de racial")
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Conoce todos los grimorios (excepto los inventados por jugadores)
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario
Habilidad única: Los hechizos de destrucción y conjuración aumentan su efecto en un 100% (en hechizos cuantificables) y es completamente inmune a la escuela de "Ilusión"
Equipo único: Mannimarco lleva consigo el amuleto del nigromante, el yelmo del gusano sangriento y el bastón de los gusanos, estarán mejorados al máximo posible (sin contar herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm

Nombre: **Dagoth Ur**
Raza: Dunmer (Chimer)
Sexo: Hombre
Edad: ¿?
Constelación: (a discreción del Gm)
Facción: ¿?
Puesto: Ascendido a divindad por el poder del Corazón de Lorkhan
Nivel: +100
Altura: (dentro de la altura comprendida en la raza, a discreción del Gm)

Trasfondo: Dagoth Voryn, más conocido como Dagoth Ur, fue un chimer que nació en Resdayn en la Primera Era y murió en el 427 de la Tercera Era. Era el inmortal señor de la Casa Dagoth, al que Viven vendría a llamar el Sharmat, que moraba bajo la Montaña Roja con sus análogos, los vampiros de ceniza y las legiones de criaturas con corpus.

Como mortal, Dagoth Voryn fue uno de los pocos que sabía sobre el Corazón de Lorkhan, junto con Vivec, Almalexia, Sotha Sil, y su líder Indoril Nerevar. Dagoth afirmó que el sacerdote dwemer Kagrenac extraía energía del corazón usando herramientas especiales, para crear a un Dios mecánico, el Numidium, que se utilizarían contra los chimer. Azura confirmó la historia de Dagoth, y se tomaron medidas para detener a Kagrenac el dwemer, iniciando una guerra que culminó con la desaparición de los dwemer y la transformación de los Chimer en los dunmer.

Tras la derrota de los dwemer, las herramientas de Kagrenac el maestro artesano cayó en manos de los chimer y Lord Nerevar llevó a cabo la carga de decidir qué hacer con ellas. Al principio, el mismo Dagoth instó a la destrucción inmediata de las herramientas o del corazón, que condujo a creer a Nerevar que podía confiar en el para custodiarlos mientras lo consultaba con sus consejeros, Vivec, Almalexia y Sotha Sil (y el dios de los dunmer, la princesa daédrica Azura).

Lamentablemente, cuando Nerevar y sus consejeros volvieron a la Montaña roja con la conclusión de que las herramientas de Kagrenac debían ser preservadas pero nunca usadas, Dagoth se negó a renunciar a ellas, manteniendo que él había sido confiado para protegerlas. Desconocido para ellos en el momento, Dagoth había experimentado con las herramientas en el corazón durante la ausencia de Nerevar y de alguna manera robo algo de su esencia divina y poder.

Él mismo se llamo Dagoth Ur y se enfrentó a Nerevar y el Tribunal. Nerevar y el Tribunal lucharon con Dagoth Ur y contra sus guardias, su casa dejó de existir y los restos fueron quemados o absorbidos por las otras grandes casas (aunque posteriormente resucitaría). Sin embargo, Nerevar fue mortalmente herido y murió poco después.

Algunas fuentes insisten en que Nerevar murió a manos del Tribunal, que lo mataron cuando dejó la Montaña Roja para consultar con ellos, y fueron ellos los que lucharon contra Dagoth Ur para conseguir las herramientas y que Dagoth luchó para vengar la muerte de Nerevar. Estas afirmaciones fueron negadas vehementemente por el Tribunal, así como por Vivec.

Sin embargo, el Tribunal no obedeció el último deseo de Nerevar: años más tarde, cuando Sotha Sil descubrió los secretos, el Tribunal volvió a la Montaña Roja y utilizó las herramientas de Kagrenac para obtener poderes divinos para sí mismos. Dagoth consiguió forjar una conexión con el Corazón de alguna manera: él seguía vivo e inmortal, aunque temporalmente incorpóreo y dado por muerto.

La ambición del Tribunal resultó ser desastrosa, a pesar de los muchos grandes actos heroicos que lograron en sus estados divinos. En el año 882 de la SE, el Tribunal viajó a la Montaña Roja para renovar su vínculo con el Corazón en un nuevo ritual, pero se encontraron a Dagoth, renacido en una nueva encarnación y con un poder divino que podía rivalizar con los del Tribunal. No pudiendo entrar en la cámara del Corazón de la Montaña Roja, se vieron obligados a retirarse.

Desde ese momento, Dagoth mantuvo el control exclusivo del Corazón, y fue haciéndose cada vez más fuerte mientras que el Tribunal fue haciéndose cada vez más débil.

Los éxitos posteriores de Dagoth sirvieron para aumentar su influencia: al principio, solo en los alrededores de la ciudadela dwemer, y luego incluso más, mediante la propagación de las enfermedades de la plaga. En el año 417 de la TE, dio su mayor golpe: Almalexia y Sotha Sil perdieron los artefactos División y Afiladura, dos de las herramientas de Kagrenac, en un intento de retomar la ciudadela dwemer, y tuvieron que ser recuperadas por Vivec. Finalmente, el Tribunal se vio obligado a retirarse de la vida pública que llevaban con anterioridad y dedicar la mayor parte de su tiempo a mantener el Cercado Fantasmal levantado para evitar que Dagoth aumentase su influencia. Esto fue un éxito solamente parcial, ya que criaturas contaminadas con la plaga podían volar sobre ella, y además, había un paso subterráneo bajo la fortaleza dunmer de Kogoruhn, del feudo de la Casa Dagoth, a través del cual muchas criaturas enfermas e infectadas con corpus podían escapar de la Montaña Roja.

Ahora que poseían sólo una de las herramientas de Kagrenac y el guante, el Tribunal no podía ni atreverse a pasar los límites de su propio Cercado Fantasmal para recapturar las almas de los demás.

Como Sotha Sil y Almalexia se retiraron del mundo, Vivec se encontraba solo en el mantenimiento de la Cercado Fantasmal, un esfuerzo que requería gran parte de sus energías, y no le permitía salir de su palacio. De este modo, perdió el control de su templo y sus Ordenantes, que se convirtieron cada vez en más fanáticos y estrictos, y con ello la fe de los dunmer empezó a flaquear. Mientras tanto, Dagoth empezó la construcción del Akulakhan, el segundo Numidium, un dios mecánico de metal que usaría para conquistar toda Tamriel.

Todo esto cambió con el regreso del Nerevarino. Este forastero que llegó a Morrowind era la reencarnación de Nerevar, profetizada por Azura, que corregiría los actos deshonorosos de sus consejeros.

Tanto Vivec como Dagoth se prepararon para la llegada del Nerevarino como mejor pudieron, aunque no sabían cuándo, dónde, o cómo se cumpliría la profecía.

Vivec le ofreció sabiduría y estrategia, aunque sabía que el éxito del Nerevarino sería su propia caída; mientras que Dagoth le ofreció poder.

El engaño, la traición y la confrontación que Dagoth alentó entre sus seguidores lo dejó incapaz de entender al Nerevarino: no consiguió averiguar con anticipación si el Nerevarino intentaría enfrentarse o unirse a él, incluso cuando el Nerevarino finalmente lo confrontó en las entrañas de la Montaña Roja. El renacido Nerevar cortó en última instancia la conexión de Dagoth Ur con el Corazón de Lorkhan, y al mismo tiempo destruyó el Akulakhan. Con ello, Dagoth Ur se convirtió en mortal una vez más, perdiendo su divinidad. Aunque Dagoth Ur era todavía un poderoso mago, el Nerevarino acabó con él definitivamente.





Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	20	Agilidad:	20
Inteligencia:	30	Resistencia:	20	Personalidad:	20
Destreza:	25	Voluntad:	20	Suerte:	20

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	320	Destrucción:	350	Armadura media:	150
Dos manos:	60	Conjuración:	300	Robo:	20
Desarmado:	320	Alteración:	290	Sigilo:	70
Arquería:	80	Ilusión:	260	Esquivar:	340
Bloqueo:	180	Restauración:	170	Abrir cerraduras:	50
Armadura Pesada:	120	Armadura Ligera:	180	Elocuencia:	290
Herrería:	280	Encantamiento:	200	Alquimia:	290
Frialdad:	340	Tasación Mágica:	290	Percepción:	310
Armas arrojadizas:	80	Misticismo:	280	Medicina:	280
Animales:	150	Bastón Mágico:	250	Trampería:	80
Thu'um:	20	Bardo arcano:	70	Cocina:	190
Kiai:	190	Chamán:	160	Fortuna:	100

Salud

50000

Magia

55000

Aguante

40000

Datos importantes

Raciales: Se pueden encontrar en "Razas" (el Gm podría decidir cambiar hasta dos raciales utilizando el mérito "cambio de racial")
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Todos que el Gm considere necesario, priorizando la destrucción y conjuración
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario, priorizando el desarmado y una mano
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 25% de la salud de Dagoth Ur, no provocará ningún daño
Equipo único: El Gm decidirá hasta tres artefactos daédricos o legendarios para Dagoth Ur, si es un arma o armadura, estará mejorada al máximo posible (sin contar herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm

Nombre: **Vivec**
Raza: Dunmer (Chimer)
Sexo: Hombre o Mujer (generalmente se aparece como Hombre)
Edad: ¿?
Constelación: (a discreción del Gm)
Facción: Deidad del nuevo Tribunal
Puesto: Ascendido a divindad por el poder del Corazón de Lorkhan
Nivel: +100
Altura: (dentro de la altura comprendida en la raza, a discreción del Gm)

Trasfondo: Vivec (o Vehk) fue un guerrero-poeta deidad de los dunmer. Es la "vi" de Almsivi, el Tribunal. Era el Dios-Rey guardián de la tierra santa de Páramo de Vvarden y protector siempre vigilante de los dioses oscuros de la Montaña Roja, la puerta al infierno.

Vivec encarna el ideal del aventurero entregado también a las artes, y por ello es llamado el Guerrero-Poeta. Tiene a su servicio directo a los Armígeros Alegres, su ejército personal, y cuyos miembros tratan de emular las hazañas del guerrero-poeta de las leyendas.

Vivec está encargado de custodiar la tierra sagrada de Páramo de Vvarden, para cuya consecución construyó la ciudad de Vivec en el extremo sur de la isla, donde además estableció su residencia permanente, en el Palacio de Vivec. Al igual que Almalexia, a Vivec le gusta disfrutar del calor del pueblo, y por ello solía salir a sentirlo por las calles de la ciudad, en las épocas en que no sentía debilitarse sus poderes.

Los poderes de Vivec son tan inmensos que fue capaz de detener un meteorito lanzado por Sheogorath contra su ciudad, que tras eso fue conocido como Baar Dau y utilizado como prisión; gracias siempre a que Vivec lo mantenía con su poder flotando sobre la ciudad.

Aunque el tiempo ha vuelto borrosos algunos aspectos de su pasado y las preguntas rodean algunas de sus decisiones más polémicas, Vivec siempre ha representado el espíritu y la dualidad de las personas dunmer, que se refleja en su apariencia medio dunmer-medio chimer.

Durante cientos (si no miles) de años residió, principalmente, en el pináculo de su Palacio en Vivec, su capital, que era visitada por cientos de peregrinos y turistas a diario. Guió y protegió honorablemente a los dunmer durante miles de años hasta la pérdida de su divinidad y posterior desaparición casi al final de la Tercera Era, un sacrificio que no sólo aceptó, sino que ayudó a llevar a cabo.

Vivec nació en la Primera Era en El Duelo, en lo que entonces era conocido como Resdayn, durante la ocupación nórdica de su tierra. Al poco de nacer se quedó huérfano y empezó a dirigir una banda callejera que hacía cualquier cosa, fuera ilegal o no, para conseguir dinero. En algún momento durante esta etapa fue visitado por un guardaespaldas de caravanas llamado Indoril Nerevar, y decidió unirse a él. Indoril Nerevar acabó dirigiendo una rebelión contra los nórdicos, que los expulsó de su tierra, y en ella Vivec luchó como general a su lado. Al acabar la guerra, formaron el Primer Concilio, y Vivec formó parte de él, junto con la esposa de Nerevar, Almalexia y Shota Shil. Así, estos tres chimer se convirtieron en los más cercanos consejeros de Nerevar, ahora que él estaba a la cabeza de su pueblo.

Alrededor del 582 SE, Vivec sufrió una crisis cuando vio cómo sus poderes mermaban rápidamente, sin saber a qué se debía. Mandó a un aventurero conocido como el Vestigio a averiguarlo, y en última instancia, acabar con la fuente de su debilidad. Todo se debía a un cenicio llamado Chodala que había robado un artefacto creado por Sotha Sil, llamado

Sunna'rah, un bastón con el que podía robar la energía divina de Vivec para convertirse en un ser invulnerable. Chodala, alentado por el súbito descubrimiento de dicho poder, se sintió con capacidad de autoproclamarse Nerevarino; sin embargo, su pueblo cenicio no lo siguió, desconfiando de sus actos, y le dio la espalda. Tras lo cual, el Vestigio acabó con él y Vivec consiguió recuperar sus poderes divinos.

A finales de la Segunda Era, Dagoth despertó bajo la Montaña Roja, impidiendo la peregrinación anual del Tribunal al Corazón de Lorkhan para obtener poder. Tras eso Vivec y sus otros dos compañeros vieron cómo sus poderes disminuían, eludiendo aparecer en público desde entonces. Construyeron la Cercado Fantasmal para contener las fuerzas de Dagoth Ur, lo que le debilitaba aún más debido a todo el poder que requerían para mantenerla activa.

La situación continuó durante toda la Tercera Era, registrándose escaramuzas cada vez más habituales entre las criaturas de ceniza de Dagoth Ur y las fuerzas del Templo.

En el 417 apareció un misterioso personaje en la isla de Páramo de Vvarden, que cuando fue revelado como el Nerevarino, recibió toda la ayuda de Vivec para derrotar a la amenaza de Dagoth Ur. Después de eso, el Nerevarino viajó a El Duelo, donde se acabó enfrentando a Almalexia, que se había vuelto loca tras un largo periodo viendo cómo disminuían sus poderes. Así, Vivec fue el último de los dioses vivos del Tribunal, muriendo en última instancia al haber sido destruido el Corazón de Lorkhan.





Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	20	Agilidad:	20
Inteligencia:	30	Resistencia:	20	Personalidad:	20
Destreza:	25	Voluntad:	20	Suerte:	20

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	300	Destrucción:	250	Armadura media:	100
Dos manos:	350	Conjuración:	260	Robo:	20
Desarmado:	270	Alteración:	330	Sigilo:	70
Arquería:	80	Ilusión:	220	Esquivar:	340
Bloqueo:	190	Restauración:	230	Abrir cerraduras:	50
Armadura Pesada:	100	Armadura Ligera:	150	Elocuencia:	320
Herrería:	250	Encantamiento:	270	Alquimia:	310
Frialdad:	360	Tasación Mágica:	320	Percepción:	310
Armas arrojadas:	80	Misticismo:	320	Medicina:	310
Animales:	280	Bastón Mágico:	270	Trampería:	80
Thu'um:	20	Bardo arcano:	70	Cocina:	300
Kiai:	200	Chamán:	130	Fortuna:	130

Salud

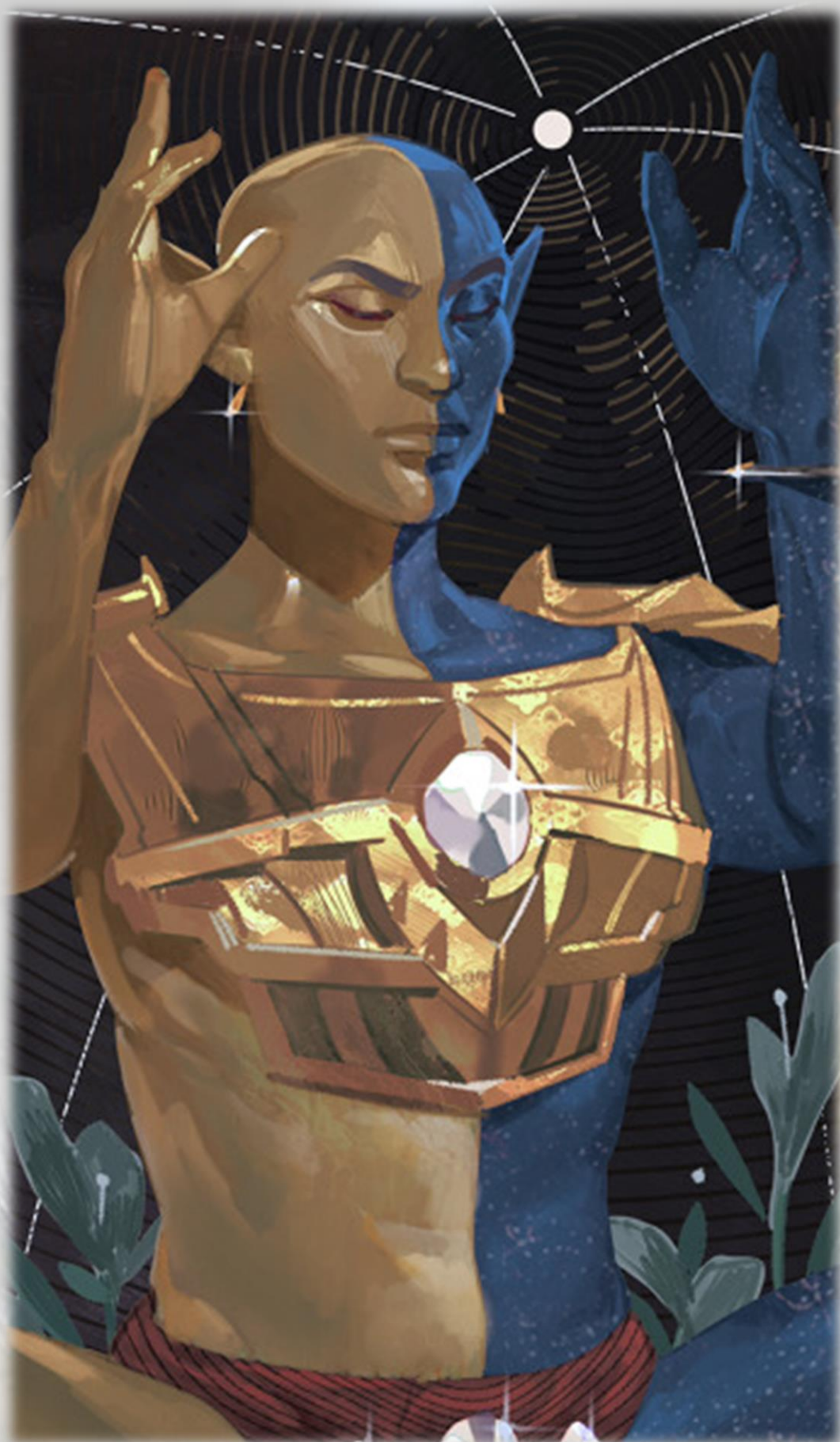
Magia

Aguante

45000	45000	45000
-------	-------	-------

Datos importantes

Raciales: Se pueden encontrar en “Razas” (el Gm podría decidir cambiar hasta dos raciales utilizando el mérito “cambio de racial”)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Todos que el Gm considere necesario, priorizando la alteración, tasación mágica y misticismo
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario, priorizando dos manos
Habilidad única: Vivec es completamente inmune a la escuela de “Ilusión” y “Misticismo”
Equipo único: El Gm decidirá hasta tres artefactos daédricos o legendarios para Vivec, entre ellos Muatra, si son armas o armaduras, estarán mejoradas al máximo posible (sin contar herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm



Nombre: **Almalexia**
Raza: Dunmer (Chimer)
Sexo: Mujer
Edad: ¿?
Constelación: (a discreción del Gm)
Facción: Deidad del nuevo Tribunal
Puesto: Ascendida a divindad por el poder del Corazón de Lorkhan
Nivel: +100
Altura: (dentro de la altura comprendida en la raza, a discreción del Gm)

Trasfondo: Almalexia, también conocida como *Ayem*, fue una de los tres semidioses que constituían el Tribunal. Ella era la *Alm* de *Almsivi*. Amada entre su pueblo como la piadosa madre de la sanación y diosa de los chimers, residía en la capital de Morrowind, El Duelo. Los seguidores más cercanos a Almalexia pertenecían a la Casa Indoril, que en la época del Tribunal solía ser la casa gobernante en El Duelo y todo Morrowind. Almalexia fue la esposa de Indoril Nerevar y más tarde consorte de Vivec.

Almalexia era considerada la figura maternal del Tribunal. Se preocupaba, sanaba y cuidaba de sus hijos (así consideraba ella a su pueblo), pero también era conocida por su severidad. Tras la muerte de Nerevar, sus consejeros Vivec, Almalexia y Sotha Sil (el Tribunal) se hicieron con el poder en Morrowind. En contra de los deseos de Nerevar usaron las profanas herramientas de Kagrenac en el corazón de Lorkhan para robar su esencia divina y usarla en su provecho. Juntos, bajo el nombre de Almsivi fueron aclamados como héroes inmortales, pero sus bondadosas hazañas utilizando los poderes del corazón los debilitaron antes del retorno de Dagoth Ur, némesis de Nerevar. Dagoth-Ur, que también había obtenido su poder del corazón de Lorkhan, se alimentaba de la maldad que residía en el corazón, y por esto se hizo aún más fuerte. En el 2920 de la Primera Era, Almalexia y Sotha Sil desterraron a Mehrunes Dagon de la arrasada ciudad de El Duelo tras una épica batalla. En ese mismo año Almalexia predijo mediante sus sueños el final de la guerra a cuatro bandas, así como el final de la dinastía Reman. En el 572 de la Segunda Era, Almalexia luchó junto a Wulfharth contra Ada'Soom Dir-Kamal en la Montaña Roja durante la invasión Akaviri. Según algunas fuentes fue Almalexia la que invocó al Infrarey. Cuando el Nerevarino llegó a El Duelo tras la derrota de Dagoth-Ur, Almalexia trató de engañarlo y destruirlo, quizás en un vano esfuerzo por recuperar su poder. Primero se volvió contra Sotha Sil en su locura y lo mató en su Ciudad Mecánica (unas ruinas dwemer bajo El Duelo) liberando a las bestias mecánicas que allí habitaban. Cuando se enfrentó al Nerevarino, que portaba la antigua espada de Nerevar Llama Verdadera, sus poderes le fallaron y murió.





Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	20	Agilidad:	20
Inteligencia:	30	Resistencia:	20	Personalidad:	20
Destreza:	25	Voluntad:	20	Suerte:	20

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	340	Destrucción:	260	Armadura media:	120
Dos manos:	80	Conjuración:	270	Robo:	20
Desarmado:	290	Alteración:	340	Sigilo:	320
Arquería:	310	Ilusión:	200	Esquivar:	340
Bloqueo:	190	Restauración:	330	Abrir cerraduras:	50
Armadura Pesada:	100	Armadura Ligera:	160	Elocuencia:	320
Herrería:	50	Encantamiento:	250	Alquimia:	120
Frialdad:	340	Tasación Mágica:	330	Percepción:	310
Armas arrojadizas:	280	Misticismo:	310	Medicina:	310
Animales:	250	Bastón Mágico:	250	Trampería:	280
Thu'um:	20	Bardo arcano:	270	Cocina:	200
Kiai:	180	Chamán:	130	Fortuna:	200

Salud	Magia	Aguante
35000	45000	55000

Datos importantes

Raciales: Se pueden encontrar en “Razas” (el Gm podría decidir cambiar hasta dos raciales utilizando el mérito “cambio de racial”)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Todos que el Gm considere necesario, priorizando la alteración, restauración y tasación mágica
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario, priorizando una mano
Habilidad única: Los hechizos de alteración y restauración aumentan su efecto en un 100% (en hechizos cuantificables)
Equipo único: El Gm decidirá hasta tres artefactos daédricos o legendarios para Almalexia, si es un arma o armadura, estará mejorada al máximo posible (sin contar herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm





Nombre: **Sotha Sil**
Raza: Dunmer (Chimer)
Sexo: Mujer
Edad: ¿?
Constelación: (a discreción del Gm)
Facción: Deidad del nuevo Tribunal
Puesto: Ascendido a divindad por el poder del Corazón de Lorkhan
Nivel: +100
Altura: (dentro de la altura comprendida en la raza, a discreción del Gm)

Trasfondo: Sotha Sil, fue el dios mago-místico de los dunmer, siendo el menos conocido del Tribunal divino. Se dice que reconfiguraba el mundo desde su Ciudad Mecánica. Fue el último superviviente de una casa menor dunmer. Se convirtió en un gran mago en vida y más tarde descubrió cómo utilizar las herramientas de Kagrenac en el corazón de Lorkhan, para robar sus poderes divinos y convertirse en un dios. Después de la muerte de Nerevar, los consejeros de Nerevar, Vivec, Almalexia y Sotha Sil llegaron, al poder del pueblo dunmer. A continuación, fueron contra el deseo de Nerevar sobre el uso de las herramientas de Kagrenac, profanaron el corazón de Lorkhan para robar su esencia divina para sí mismos. Alcanzaron gran heroísmo con su divinidad, pero también fue su perdición; porque realizaron obras por el bien en contra del mal del corazón, fueron debilitados incluso antes del regreso de Dagoth Ur. Dagoth, quien también había robado energía del corazón, actuó conforme a su maldad y se fortaleció. Durante el fin de la Primera Era, alrededor del año 2920 de la Primera Era, Sotha Sil pasó algún tiempo en la isla de Artaeum, donde enseñó a algunos de los nuevos magos de la Orden Psijic. Después de un desastre daédrico en la aldea de Gilverdale, Sotha Sil viajó a Oblivion e hizo un pacto con ocho de los más prominentes príncipes daédricos: príncipes daédricos: Azura, Boethiah, Hermaeus Mora, Hircine, Malacath, Mehrunes Dagon, Molag Bal y Sheogorath. Los términos exactos del pacto son desconocidos para la mayoría de los habitantes de Tamriel. En el momento del pacto, los príncipes acordaron no responder a cualquier invocación por aficionados hasta que la guerra entre Morrowind y Cyrodiil hubiera terminado. Sólo él y los psijic, junto con los brujos y brujas, podrían invocar a los príncipes daédricos. Sin embargo, el pacto de Sotha Sil no pudo evitar la destrucción de El Duelo. Una bruja dunmer logró convocar a Mehrunes Dagon para buscar venganza contra el duque de El Duelo tras la muerte de su hijo. Aunque Sotha Sil y Almalexia llegaron demasiado tarde para evitar la devastación, se las arreglaron para desterrar al Príncipe de la Destrucción a Oblivion. En el año 882 de la Segunda Era, cuando el Tribunal visitó la Montaña Roja para reponer su poder divino mediante un ritual, el despertar de Dagoth Ur y sus secuaces les pilló por sorpresa. Estos les tendieron una emboscada y les cortaron el acceso al corazón de Lorkhan. Con ello fueron debilitándose poco a poco, sin tener acceso a su fuente de poder. En el año 417 de la Tercera Era, después de varios siglos sin acceso al Corazón, cada vez estaban más débiles y más desesperados. Sotha Sil y Almalexia fueron derrotados por Dagoth Ur y perdieron dos de las herramientas de Kagrenac, Afiladura y División. Vivec llegó a tiempo para rescatar a Almalexia y a Sotha Sil, pero no pudo recuperar las herramientas y tuvieron que huir de la Montaña Roja. Con el tiempo, Sotha Sil se separó casi totalmente del mundo real. Poco a poco perdió contacto con los asuntos de los dunmer, del resto del Tribunal y hasta de Tamriel. Perder a División y Afiladura fue su última participación conocida en asuntos mortales. Fue asesinado en el año 427 de la Tercera Era, por su vieja amiga y compañera del Tribunal Almalexia, quien había enloquecido por la disminución de su poder al estar privada del corazón de Lorkhan. El destino final de la ciudad de Sotha Sil ocurrió cuando Almalexia liberó a sus habitantes mecánicos en El Duelo. Este brutal, pero breve reinado de terror fue erradicado por el Nerevarino.





Atributos

Fuerza:	20	Velocidad:	20	Agilidad:	20
Inteligencia:	30	Resistencia:	20	Personalidad:	20
Destreza:	20	Voluntad:	20	Suerte:	25

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	100	Destrucción:	340	Armadura media:	60
Dos manos:	80	Conjuración:	310	Robo:	20
Desarmado:	120	Alteración:	300	Sigilo:	50
Arquería:	100	Ilusión:	300	Esquivar:	340
Bloqueo:	190	Restauración:	250	Abrir cerraduras:	50
Armadura Pesada:	180	Armadura Ligera:	200	Elocuencia:	300
Herrería:	370	Encantamiento:	360	Alquimia:	360
Frialdad:	370	Tasación Mágica:	350	Percepción:	320
Armas arrojadas:	180	Misticismo:	300	Medicina:	360
Animales:	150	Bastón Mágico:	250	Trampería:	350
Thu'um:	20	Bardo arcano:	50	Cocina:	330
Kiai:	150	Chamán:	180	Fortuna:	190

Salud

Magia

Aguate

40000	55000	35000
-------	-------	-------

Datos importantes

Raciales: Debido a los experimentos de Sotha Sil, ha modificado su cuerpo y tiene raciales combinadas de los Dwemer y Dunmer a discreción del Gm, incluso llegando a tener todas de una de las dos razas si el Gm lo cree necesario "Razas"
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Todos que el Gm considere necesario, priorizando la destrucción y tasación mágica
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario
Habilidad única: Las gemas de almas usadas por Sotha Sil no se consumen, el efecto de los encantamientos son un 100% mayores, las mejoras de herrería son un 100% mayores, el efecto de las pociones, venenos y platos de cocina son un 100% mayores. Al tener un cuerpo modificado es totalmente inmune a enfermedades y venenos
Equipo único: El Gm decidirá hasta tres artefactos daédricos o legendarios para Sotha Sil, si es un arma o armadura, estará mejorada al máximo posible (contando con la herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm



Nombre: **Umaril el impetuoso**

Raza: Ayleid/Daedra (Aurorano)

Sexo: Mujer

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Ejército de Meridia

Puesto: Hijo de un Ayleid y de la princesa daédrica Meridia, líder de los auroranos y adalid de la Meridia

Nivel: +100

Altura: (dentro de la altura comprendida en la raza, aunque mucho más alto a discreción del Gm)

Trasfondo: Umaril, también conocido como Umaril el Impetuoso, fue un hechicero-rey ayleid que una vez gobernó Cyrodiil y esclavizó a la población humana. Umaril era un "medio-elfo", nacido de un ayleid y una divinidad. Su alianza con Meridiale concedió la inmortalidad: después de su muerte, su forma espiritual se mantuvo viva y regresaría inevitablemente. Umaril era similar a los auroranos de Meridia, aunque mucho más grande, poderoso y peligroso. Él prefería enviar secuaces para atacar y debilitar a sus enemigos antes de combatir el en persona. Umaril fue derrotado por Pelinal Descarga Blanca, en el inicio de la Primera Era durante el levantamiento humano contra los ayleids y la caída de la Torre de Oro Blanco. Umaril escapó de la muerte, él tan sólo fue expulsado a la deriva en las "Aguas de Oblivion" y debían de pasar miles de años antes de que pudiera regresar a Mundus. Su regreso al final de la Tercera Era, fue a buscar venganza contra los Divinos que ayudaron a su caída. Los auroranos bajo su mando profanaron la capilla de Dibella en Anvil y más tarde la capilla de Mara en Bravil. El Campeón de Cyrodiil se enteró del retorno de Umaril por un profeta en Anvil, le dijo que él debía derrotarlo en el plano físico y espiritual con el fin de que no regresara jamás. El campeón reunió las reliquias del cruzado que originalmente fueron utilizadas por Pelinal Descarga Blanca para destruir la forma física de Umaril. Con la orientación del profeta el campeón pasó a encontrar algo que Pelinal no podría haber tenido cuando luchó contra Umaril: la bendición de Talos. Armado con la bendición, el cruzado divino no sólo derrotó a Umaril en el plano mortal si no que además fue capaz de seguirlo al plano espiritual, donde el medio-elfo finalmente encontró su fin y los daedra de Meridia fueron derrotados.





Atributos

Fuerza:	30	Velocidad:	20	Agilidad:	20
Inteligencia:	20	Resistencia:	20	Personalidad:	20
Destreza:	20	Voluntad:	25	Suerte:	20

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	350	Destrucción:	230	Armadura media:	100
Dos manos:	330	Conjuración:	220	Robo:	20
Desarmado:	300	Alteración:	310	Sigilo:	120
Arquería:	320	Ilusión:	200	Esquivar:	270
Bloqueo:	340	Restauración:	360	Abrir cerraduras:	50
Armadura Pesada:	300	Armadura Ligera:	60	Elocuencia:	260
Herrería:	260	Encantamiento:	220	Alquimia:	80
Frialdad:	330	Tasación Mágica:	280	Percepción:	320
Armas arrojadas:	210	Misticismo:	270	Medicina:	200
Animales:	130	Bastón Mágico:	150	Trampería:	210
Thu'um:	20	Bardo arcano:	170	Cocina:	50
Kiai:	250	Chamán:	180	Fortuna:	150

Salud	Magia	Aguante
60000	35000	55000

Datos importantes

Raciales: Al ser un híbrido tiene **raciales combinadas de los Ayleid y Auroranos** a discreción del Gm, incluso llegando a tener todas de una de las dos razas raza si el Gm lo cree necesario "Razas"

Se ha usado el mérito "Cambio de atributos", los demás méritos y defectos quedan a discreción del Gm

Hechizos: Todos que el Gm considere necesario, priorizando la **alteración y restauración**

Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario, priorizando **una mano y bloqueo**

Habilidad única: Si el daño mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 20% de la salud de Umaril, no provocará ningún daño y es completamente **inmune a la escuela de "Ilusión"**

Equipo único: El Gm decidirá hasta tres artefactos daédricos o legendarios para Umaril, si es un arma o armadura, estará mejorada al máximo posible (sin contar herrería Dwemer)

El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm

Nombre: **Lord Harkon**

Raza: Nórdico

Sexo: Hombre

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Clan Volkihar

Puesto: Señor de los vampiros, adalid del príncipe daédrico Molag Bal y líder del clan Volkihar

Nivel: +100

Altura: (dentro de la altura comprendida en la raza, a discreción del Gm)

Trasfondo: Lord Harkon es el líder del clan de vampiros Volkihar. Un poderoso señor vampiro, Harkon gobierna su clan con puño de hierro. No se detendrá ante nada para lograr sus metas, (entre ellas el arco de Auriel) incluso al alejamiento de su propia familia. Harkon es una de las pocas personas capaces de otorgar pura sangre vampírica. Harkon es un elitista, y ve a los mortales como seres inferiores. Presta poca atención incluso por su familia, y sólo recuerda a su mujer y a su hija debido a su ansia de poder. Harkon es cruel y no dejará que nada lo detenga en su búsqueda de la dominación. Él ve a los vampiros que se encuentran en el resto de Skyrim como nada más que animales salvajes que "asustan al rebaño" de los ciudadanos mortales de Skyrim, del que él y sus compañeros de "sangre pura" se alimentan.





Atributos

Fuerza:	25	Velocidad:	20	Agilidad:	20
Inteligencia:	30	Resistencia:	20	Personalidad:	20
Destreza:	20	Voluntad:	20	Suerte:	20

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	320	Destrucción:	340	Armadura media:	120
Dos manos:	60	Conjuración:	280	Robo:	20
Desarmado:	320	Alteración:	270	Sigilo:	70
Arquería:	80	Ilusión:	320	Esquivar:	340
Bloqueo:	150	Restauración:	210	Abrir cerraduras:	50
Armadura Pesada:	100	Armadura Ligera:	140	Elocuencia:	330
Herrería:	230	Encantamiento:	230	Alquimia:	280
Frialdad:	350	Tasación Mágica:	300	Percepción:	320
Armas arrojadizas:	80	Misticismo:	320	Medicina:	250
Animales:	150	Bastón Mágico:	220	Trampería:	80
Thu'um:	20	Bardo arcano:	70	Cocina:	180
Kiai:	150	Chamán:	130	Fortuna:	140

Salud	Magia	Aguante
45000	45000	45000

Datos importantes

Raciales: Se pueden encontrar en "Razas". (el Gm podría decidir cambiar hasta dos raciales utilizando el mérito "cambio de racial")
Se ha usado el mérito "Cambio de atributos", los demás méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Todos que el Gm considere necesario, priorizando la destrucción, ilusión y misticismo
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario, priorizando el desarmado y una mano
Habilidad única: Lord Harkon posee todas las habilidades vampíricas del clan Volkihar + las habilidades vampíricas de otros clanes que el Gm considere. Los hechizos de destrucción aumentan su efecto en un 80% (en hechizos cuantificables)
Equipo único: El Gm decidirá hasta tres artefactos daédricos o legendarios para Lord Harkon, si es un arma o armadura, estará mejorada al máximo posible (sin contar herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm

Nombre: **Miraak**

Raza: Nórdico

Sexo: Hombre

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Sacerdotes Dragón

Puesto: Sangre de Dragón, adalid del príncipe daédrico Hermaeus Mora y líder de los Sacerdotes Dragón

Nivel: +100

Altura: (dentro de la altura comprendida en la raza, a discreción del Gm)

Trasfondo: Miraak era un sacerdote dragón sirviendo a los dragones en la isla de Solstheim durante la Era Merética. En un cierto punto encontró un Libro Negro, que lo ató a la voluntad de Hermaeus Mora, el príncipe daédrico del conocimiento. Éste le enseñó un poderoso grito, mediante el cual podía doblegar la voluntad de otras criaturas, incluidos los dragones. Con este poder se rebeló contra sus amos y trató de establecer un dominio sobre la isla de Solstheim, algo que consiguió hasta que los dragones vinieron y saquearon su templo. Uno de sus sacerdotes dragón, llamado Vahlok, consiguió derrotar a Miraak, permaneciendo en la isla como su carcelero. Se dice que estando apunto de ser derrotado, Hermaeus Mora transportó a Miraak a su plano de Oblivion, Apocrypha, y lo salvó, haciéndolo su sirviente para siempre. Miraak, en cambio, tenía otros planes. Estuvo recuperando su poder durante milenios hasta que se sintió capaz de establecer su dominio de nuevo sobre la isla de Solstheim. Esto ocurrió alrededor del 201 CE. Se infiltró en los sueños de los habitantes de la isla y los controló con su poder, esclavizándolos para que construyeran su templo de nuevo. Esta vez, por contra, se encontró con un adversario de su talla: el Último Sangre de Dragón. Este fue contactado por Hermaeus Mora a través de los Libros negros y le ofreció ayuda para acabar con Miraak, que se estaba rebelando de nuevo contra su maestro, en este caso el daedra. Así, aprendió él también el grito Someter Voluntad, que utilizó para acabar con Miraak y ocupar su lugar como adalid de Hermaeus Mora.





Atributos

Fuerza:	30
Inteligencia:	25
Destreza:	20

Velocidad:	20
Resistencia:	20
Voluntad:	20

Agilidad:	20
Personalidad:	20
Suerte:	20

Habilidades

Guerrero

Una mano:	330
Dos manos:	320
Desarmado:	300
Arquería:	80
Bloqueo:	140
Armadura Pesada:	100
Herrería:	250
Frialdad:	340
Armas arrojadizas:	80
Animales:	150
Thu'um:	340
Kiai:	320

Mago

Destrucción:	320
Conjuración:	250
Alteración:	260
Ilusión:	220
Restauración:	210
Armadura Ligera:	140
Encantamiento:	260
Tasación Mágica:	320
Misticismo:	290
Bastón Mágico:	290
Bardo arcano:	70
Chamán:	130

Ladrón

Armadura media:	120
Robo:	20
Sigilo:	70
Esquivar:	340
Abrir cerraduras:	50
Elocuencia:	320
Alquimia:	250
Percepción:	320
Medicina:	250
Trampería:	80
Cocina:	170
Fortuna:	100

Salud

55000

Magia

35000

Aguante

40000

Datos importantes

Raciales: Se pueden encontrar en "Razas". (el Gm podría decidir cambiar hasta dos raciales utilizando el mérito "cambio de racial")
Se ha usado el mérito "Cambio de atributos" y " Sangre de Dragón ", los demás méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Todos que el Gm considere necesario, priorizando la destrucción
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario, priorizando una mano y dos manos
Habilidad única: Miraak posee todos los gritos y los beneficios de ser sangre de dragón. Los gritos aumentan su efecto en un 100% (en hechizos cuantificables y es acumulable con los beneficios de sangre de dragón)
Equipo único: El Gm decidirá hasta tres artefactos daédricos o legendarios para Mirak, si es un arma o armadura, estará mejorada al máximo posible (sin contar herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm

Nombre: **Alduin**
Raza: Dovah (Dragones)
Sexo: Hombre
Edad: ¿?
Constelación: (a discreción del Gm)
Facción: ¿?
Puesto: Dios de la Asolación, devorador de mundos e hijo del aedra Akatosh
Nivel: +100
Altura: Alto 40 m, largo 80 m.

Trasfondo: Alduin devora las almas de los nórdicos fallecidos y se alimenta de su esencia en Sovngarde. Allí, su niebla mágica drena las fuerzas de las almas atrapadas. De este modo es como Alduin gana poder.

En la Era Merética fue enfrentado por los tres antiguos héroes nórdicos Felldir el Viejo, Gormlaith Asa Dorada y Hakon Ojo Único y como culminación a la Guerra de los Dragones. Allí fue derrotado, aunque inconscientemente, en realidad fue enviado al futuro al leer un pergamino antiguo. Esto terminó con la guerra que se estaba llevando a cabo entre dragones y humanos.

En el año 200 de la Cuarta Era, Alduin volvió a aparecer. Lo hizo destruyendo por completo el asentamiento nórdico de Helgen, en el que, casualmente (o no), se encontraba el Último Sangre de Dragón, la persona destinada a acabar con él.

Tras eso, recorrió el territorio de Skyrim resucitando a los dragones que se encontraban enterrados en sus montículos funerarios, mientras el Último Sangre de Dragón perseguía su rastro. En ello fue ayudado por un par de viejos Cuchillas, Delphine y Esbern.

Tras descubrir de dónde obtenía su poder y la manera de acabar con él, el Último Sangre de Dragón viajó a Sovngarde, donde Alduin había establecido su guarida, para derrotarlo, y con ello acabar con su amenaza sobre Nirn.

Profecía: La profecía de Alduin está escrita en el Muro de Alduin, en el Templo del Refugio Celestial, el último refugio de los Chuchillas en Skyrim.

La profecía dicta que Alduin se alimentará de las almas de los nórdicos caídos para invadir Skyrim, levantando un ejército de dragones muertos hace milenios:

"Como los pergaminos antiguos predijeron,

de alas negras en la helada,

cuando hermanos vayan a la guerra,

serán desplegadas.

Alduin, Azote de Reyes,

sombra antigua liberada,

para saciar su hambre y...

¡Devorar el mundo!"



Atributos

Fuerza:	100
Inteligencia:	100
Destreza:	10

Velocidad:	30
Resistencia:	150
Voluntad:	100

Agilidad:	10
Personalidad:	100
Suerte:	25

Habilidades

Guerrero

Una mano:	-
Dos manos:	-
Desarmado:	580
Arquería:	-
Bloqueo:	560
Armadura Pesada:	-
Herrería:	-
Frialdad:	580
Armas arrojadizas:	-
Animales:	550
Thu'um:	600
Kiai:	-

Mago

Destrucción:	580
Conjuración:	540
Alteración:	530
Ilusión:	450
Restauración:	340
Armadura Ligera:	-
Encantamiento:	-
Tasación Mágica:	520
Misticismo:	490
Bastón Mágico:	-
Bardo arcano:	-
Chamán	-

Ladrón

Armadura media:	-
Robo:	-
Sigilo:	-
Esquivar:	440
Abrir cerraduras:	-
Elocuencia:	580
Alquimia:	-
Percepción:	520
Medicina:	-
Trampería:	-
Cocina:	-
Fortuna	350

Salud

1200000

Magia

1200000

Aguate

1200000

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 70% menos daño físico, un 50% menos daño mágico y puede volar
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Todos que el Gm considere necesario, priorizando la destrucción y conjuración
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario, pero únicamente de desarmado y teniendo en cuenta la morfología de un dragón
Habilidad única: Alduin posee todos los gritos excepto el desgarrar de dragones. Los gritos aumentan su efecto en un 200% (en gritos cuantificables). Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Alduin, no provocará ningún daño
Si Alduin no es asesinado por un Sangre de Dragón de forma definitiva, siempre regresará con el paso del tiempo
Otros datos: Daño desarmado contundente (embestida) Fuerza x 95 Daño desarmado letal (garras/mordisco) Fuerza x 90 Daño destrucción (aliento de hielo, fuego o descarga) inteligencia x 100

Príncipes Daédricos

- Los príncipes daédricos que aparezcan en el plano mortal verán sus estadísticas reducidas de un 20% a un 50% (atributos, habilidades, salud, magia y aguante) a discreción del Gm, debido a una antigua barrera puesta por Akatosh, llamada los fuegos del dragón.
- Los príncipes daédricos tendrán todo su poder cuanto estén en cualquier parte de Oblivion o lugar que no sea el plano mortal.
- Los príncipes daédricos verán sus estadísticas aumentadas en un 10% (atributos, habilidades, salud, magia y aguante) cuando estén en su propio plano.
- Los príncipes daédricos pueden conceder bendiciones de todo tipo en relación a los que representan (a discreción del Gm) y dar sus artefactos daédricos al cumplir sus mandatos o requisitos.

Para más información (página 112 y siguientes)



Nombre: **Malacath**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Príncipe daédrico de los Repudiados y Guardián de los Malditos

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Malacath es el Príncipe Daedra de los Repudiados y Guardián de los Malditos. Malacath nació cuando Boethiah se comió a Trinimac, un aedra venerado por algunos grupos de altmer como su campeón. Tras esto, los restos de Trinimac se convirtieron en el Príncipe Daédrico Malacath, y sus seguidores y devotos se convirtieron en los orsimer, también llamados orcos, o el “pueblo paria” en élfico. Algunos no están de acuerdo, alegando que todavía existe Trinimac y que Malacath es una entidad separada, y tampoco Malacath es reconocido como un Príncipe Daédrico por los demás Príncipes. Muchos cuentan que Malacath como Príncipe Daédrico es muy protector con sus seguidores y siempre busca venganza cuando son agraviados. El Héroe de Salto de la Daga sació la sed de venganza de Malacath matando a un pretendiente ingrato que le había desdeñado después de recibir sus regalos. Malacath ha sido conocido por enviar gente a liberar a los ogros esclavizados, puesto que los ogros no deben ser esclavos de nadie excepto de Malacath. Esto puede implicar que Malacath simplemente usa a los troles, orcos y ogros como esclavos en lugar de respetarlos como sus seguidores. Sin embargo, llama a los ogros sus *“hermanos menores”*.





Atributos

Fuerza:	200	Velocidad:	150	Agilidad:	100
Inteligencia:	50	Resistencia:	200	Personalidad:	50
Destreza:	200	Voluntad:	60	Suerte:	55

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	600	Destrucción:	200	Armadura media:	400
Dos manos:	650	Conjuración:	350	Robo:	300
Desarmado:	600	Alteración:	400	Sigilo:	350
Arquería:	580	Ilusión:	200	Esquivar:	600
Bloqueo:	650	Restauración:	250	Abrir cerraduras:	120
Armadura Pesada:	650	Armadura Ligera:	200	Elocuencia:	450
Herrería:	650	Encantamiento:	450	Alquimia:	420
Frialdad:	620	Tasación Mágica:	580	Percepción:	620
Armas arrojadas:	580	Misticismo:	450	Medicina:	400
Animales:	580	Bastón Mágico:	200	Trampería:	580
Thu'um:	-	Bardo arcano:	100	Cocina:	460
Kiai:	600	Chamán:	400	Fortuna:	400

Salud

2200000

Magia

300000

Aguate

2200000

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 50% menos daño físico, un 50% menos daño mágico y provoca un 100% más daño físico + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Malacath (razas con beneficios físicos)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Todos que el Gm considere necesario
Técnicas físicas: Conoce todas las técnicas físicas + las que el Gm quiera inventar
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Malacath, no provocará ningún daño. Malacath es completamente inmune a la escuela de "Ilusión"
Equipo único: Malacath tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Peryte**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con la forma de un dragón

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Príncipe daédrico de la pestilencia, las enfermedades y las plagas

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Peryite es uno del grupo formado por los diecisiete daedra más poderosos conocidos como Príncipes Daédricos. Entre los mortales, es considerado el Señor de la Pestilencia; entre los daedra, lleva el encargo de ordenar los planos inferiores de Oblivion. A pesar de su apariencia de dragón, es considerado uno de los Príncipes Daédricos más débiles. En términos de intervención directa, Peryite es uno de los Príncipes Daédricos menos conocidos, no quedando recogido por su nombre en la historia de ninguna cultura tamriélica conocida. Cuando aparece ante los ojos de los mortales, suele hacerlo en forma de un gran dragón o sierpe. Incluso entre aquellos magos con el poder y conocimientos para viajar entre los planos de Oblivion, los Pozos de Peryite son imposibles de acceder. Ésto puede explicar por qué, cuando sus seguidores en Cyrodiil intentaban contactar con él, sus almas parecían quedar atascadas en el plano de Oblivion de Dagon, las Tierras Muertas. Sin conocer cómo son los Pozos, es imposible saber dónde fueron sus almas atrapadas realmente.



Atributos

Fuerza:	100	Velocidad:	100	Agilidad:	100
Inteligencia:	200	Resistencia:	200	Personalidad:	100
Destreza:	100	Voluntad:	200	Suerte:	200

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	400	Destrucción:	680	Armadura media:	400
Dos manos:	400	Conjuración:	700	Robo:	300
Desarmado:	550	Alteración:	690	Sigilo:	650
Arquería:	400	Ilusión:	650	Esquivar:	680
Bloqueo:	600	Restauración:	600	Abrir cerraduras:	300
Armadura Pesada:	400	Armadura Ligera:	600	Elocuencia:	650
Herrería:	400	Encantamiento:	640	Alquimia:	750
Frialdad:	700	Tasación Mágica:	700	Percepción:	700
Armas arrojadas:	400	Misticismo:	700	Medicina:	800
Animales:	680	Bastón Mágico:	600	Trampería:	480
Thu'um:	-	Bardo arcano:	500	Cocina:	750
Kiai:	580	Chamán:	580	Fortuna:	670

Salud

2000000

Magia

2000000

Aguante

2000000

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 30% menos daño físico, un 60% menos daño mágico y puede volar (si está en fora de dragón) + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Peryte (razas con beneficios relacionados con venenos y enfermedades)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Conoce todos los grimorios + los que el Gm quiera inventar para él, aunque siempre basándose en el papel que representa Peryte (pestilencia, las enfermedades y las plagas)
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Peryte, no provocará ningún daño. Peryte puede contagiar cualquier enfermedad con un 100% de posibilidades, también puede crear enfermedades completamente nuevas y mezclar las existentes a placer (excepto vampirismo, licantrípia...etc) Peryte es completamente inmune a la escuela de "Ilusión" y "Misticismo"
Equipo único: Peryte tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Namira**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con forma de mujer

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Princesa daédrica de la putrefacción, la repulsión y la enfermedad

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Namira es la Princesa Daédrica de la putrefacción, la repulsión y la enfermedad, y es normalmente asociada a los bichos y arañas. Se le representa con una forma amorfa. Sus seguidores normalmente son caníbales, siendo repudiados por el resto de mortales. Sin embargo, las recompensas por adorar a Namira son grandes, ya que sus seguidores son altamente inmunes a las enfermedades.



Atributos

Fuerza:	80	Velocidad:	120	Agilidad:	120
Inteligencia:	250	Resistencia:	250	Personalidad:	80
Destreza:	120	Voluntad:	250	Suerte:	250

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	350	Destrucción:	780	Armadura media:	400
Dos manos:	300	Conjuración:	800	Robo:	400
Desarmado:	350	Alteración:	790	Sigilo:	750
Arquería:	300	Ilusión:	750	Esquivar:	720
Bloqueo:	300	Restauración:	700	Abrir cerraduras:	400
Armadura Pesada:	300	Armadura Ligera:	700	Elocuencia:	630
Herrería:	400	Encantamiento:	740	Alquimia:	850
Frialdad:	800	Tasación Mágica:	800	Percepción:	800
Armas arrojadizas:	500	Misticismo:	800	Medicina:	850
Animales:	580	Bastón Mágico:	820	Trampería:	500
Thu'um:	-	Bardo arcano:	500	Cocina:	850
Kiai:	580	Chamán:	780	Fortuna:	620

Salud

Magia

Aguante

1900000	3000000	2300000
---------	---------	---------

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 20% menos daño físico, un 70% menos daño mágico + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Namira (razas con beneficios relacionados con venenos, resistencias, magia de conjuración y enfermedades)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Conoce todos los grimorios + los que el Gm quiera inventar para ella, aunque siempre basándose en el papel que representa Namira (princesa de la putrefacción, la repulsión y la enfermedad)
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Namira, no provocará ningún daño. Namira puede contagiar cualquier enfermedad con un 100% de posibilidades, también puede crear enfermedades completamente nuevas y mezclar las existentes a placer (excepto vampirismo, licantrípia...etc) Namira es completamente inmune a la escuela de "Ilusión" y "Misticismo"
Equipo único: Namira tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Vaermina**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con forma de mujer

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Princesa daédrica de las pesadillas, el terror, el tormento psicológico y los sueños

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Vaermina es uno de los diecisiete Príncipes Daedra. Su ámbito de influencia incluye las pesadillas, el terror, el tormento psicológico y los sueños, trayendo malos presagios y robando recuerdos. La apariencia física de Vaermina suele ser la de una mujer mago, con túnica de mangas profundas y un bastón mágico. Governa el plano de Oblivion conocido como Tremadal, que es descrito como un reino de pesadillas en constante cambio. Es una de los Príncipes Daedra que se identifica constantemente con el mal, con una gran preferencia por la tortura psicológica. Al mismo tiempo, los fieles de los daedra le rezan a ella antes de dormir, probablemente con la esperanza de alejar cualquier posible encuentro durante su descanso. Vaermina no aparece mucho en la tradición de Tamriel, con una notable excepción. En la búsqueda de una cura para el vampirismo en Páramo de Vvarden, en *Morrowind*, Vaermina es nombrada como la fuente de información para curar la enfermedad. También es la creadora de una potente arma, el Cráneo de corrupción.



Atributos

Fuerza:	90	Velocidad:	120	Agilidad:	120
Inteligencia:	270	Resistencia:	140	Personalidad:	120
Destreza:	120	Voluntad:	270	Suerte:	200

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	350	Destrucción:	770	Armadura media:	400
Dos manos:	300	Conjuración:	820	Robo:	400
Desarmado:	350	Alteración:	800	Sigilo:	730
Arquería:	300	Ilusión:	850	Esquivar:	730
Bloqueo:	300	Restauración:	700	Abrir cerraduras:	400
Armadura Pesada:	300	Armadura Ligera:	720	Elocuencia:	670
Herrería:	300	Encantamiento:	730	Alquimia:	780
Frialdad:	840	Tasación Mágica:	820	Percepción:	820
Armas arrojadizas:	500	Misticismo:	830	Medicina:	760
Animales:	600	Bastón Mágico:	830	Trampería:	500
Thu'um:	-	Bardo arcano:	500	Cocina:	750
Kiai:	550	Chamán:	750	Fortuna:	720

Salud	Magia	Aguante
1800000	4000000	2000000

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 20% menos daño físico, un 70% menos daño mágico + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Vaermina (razas con beneficios relacionados con magia, sobretodo en relación a la ilusión)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Conoce todos los grimorios + los que el Gm quiera inventar para ella, aunque siempre basándose en el papel que representa Vaermina (princesa de las pesadillas, el terror, el tormento psicológico y los sueños)
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Vaermina, no provocará ningún daño. No sufre penalización de ningún grimorio de ilusión, los puede volver a realizar, aunque falle. Conoce todas las ilusiones de cualquier clan vampírico. Las ilusiones de Vaermina son las únicas que pueden afectar a cualquier ser inmune a la ilusión. Es completamente inmune a la escuela de "Ilusión" y "Misticismo"
Equipo único: Vaermina tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Sanguine**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con forma de Hombre

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Príncipe Daédrico del libertinaje, los pecados y las bromas

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Sanguine es el Príncipe Daedra del libertinaje, los pecados y las bromas. Existen capillas dedicadas a su ser en Cyrodiil y Skyrim. Su artefacto daédrico correspondiente es la Rosa de Sanguine. Se le representa como un demonio similar a un Dremora completamente rojo con cuernos y una túnica azul (aunque en skyrim se le ve con una armadura daédrica). Posee miles de planos a los que atrae a los mortales, en los cuales organiza fiestas milenarias. La fecha de invocación de Sanguine es el día 16 de Amanecer. Sanguine también puede ser convocado en su santuario, si el invocador ofrece brandy cyrodiílico.



Atributos

Fuerza:	100	Velocidad:	100	Agilidad:	120
Inteligencia:	290	Resistencia:	120	Personalidad:	270
Destreza:	130	Voluntad:	280	Suerte:	230

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	450	Destrucción:	750	Armadura media:	300
Dos manos:	450	Conjuración:	850	Robo:	600
Desarmado:	450	Alteración:	820	Sigilo:	700
Arquería:	400	Ilusión:	800	Esquivar:	720
Bloqueo:	400	Restauración:	730	Abrir cerraduras:	500
Armadura Pesada:	400	Armadura Ligera:	700	Elocuencia:	770
Herrería:	400	Encantamiento:	740	Alquimia:	740
Frialdad:	830	Tasación Mágica:	800	Percepción:	800
Armas arrojadizas:	400	Misticismo:	760	Medicina:	700
Animales:	500	Bastón Mágico:	820	Trampería:	700
Thu'um:	-	Bardo arcano:	840	Cocina:	720
Kiai:	600	Chamán:	780	Fortuna:	790

Salud

2100000

Magia

3500000

Aguante

2100000

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 50% menos daño físico, un 50% menos daño mágico + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Sanguine (razas con beneficios relacionados con magia, sobretodo en relación a la conjuración)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Conoce todos los grimorios + los que el Gm quiera inventar para él, aunque siempre basándose en el papel que representa Sanguine (príncipe daedra del libertinaje, los pecados y las bromas)
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Sanguine, no provocará ningún daño. Los hechizos de conjuración aumentan su efecto en un 200%. Sanguine y sus conjuraciones son completamente inmunes a la escuela de "Ilusión" y "Misticismo"
Equipo único: Sanguine tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Nocturnal**
Raza: Daedra/Et'ada
Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con forma de mujer
Edad: ¿?
Constelación: (a discreción del Gm)
Facción: Príncipes Daedra
Puesto: Princesa daédrica del sigilo y las sombras, y protectora de los ladrones
Nivel: +100
Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Nocturnal es la princesa daédrica del sigilo y las sombras, y la protectora de los ladrones. Se la muestra con un cuerpo de mujer y acompañada de cuervos. Es la "líder" de Los Ruiseñores, y hermana de la princesa daédrica del atardecer y el amanecer, Azura. Suele otorgar poderes a los mortales para que sirvan mejor a su causa, o tal vez solo para divertirse al observarlos. Sus intenciones son, más que de ningún otro daedra, inescrutables. A pesar de que cualquier príncipe daédrico puede otorgar poder a un mortal, Nocturnal lo hace solo a los que escoge como guardianes de su pozo y de la Llave. Por lo demás, también protege a los ladrones, a los que ayuda de una forma sutil y casi imperceptible, otorgándoles ese punto de suerte necesario para que un robo salga bien. Nocturnal es conocida como la Señora de la Noche y de las Sombras, Emperatriz de la Oscuridad e Hija del Crepúsculo, cuyo ámbito es la noche y la oscuridad.



Atributos

Fuerza:	100	Velocidad:	200	Agilidad:	220
Inteligencia:	200	Resistencia:	90	Personalidad:	120
Destreza:	260	Voluntad:	220	Suerte:	250

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	830	Destrucción:	700	Armadura media:	700
Dos manos:	350	Conjuración:	830	Robo:	810
Desarmado:	750	Alteración:	800	Sigilo:	870
Arquería:	830	Ilusión:	800	Esquivar:	810
Bloqueo:	400	Restauración:	720	Abrir cerraduras:	800
Armadura Pesada:	300	Armadura Ligera:	700	Elocuencia:	800
Herrería:	300	Encantamiento:	710	Alquimia:	720
Frialdad:	830	Tasación Mágica:	800	Percepción:	800
Armas arrojadizas:	800	Misticismo:	770	Medicina:	700
Animales:	800	Bastón Mágico:	800	Trampería:	720
Thu'um:	-	Bardo arcano:	700	Cocina:	700
Kiai:	640	Chamán:	740	Fortuna:	890

Salud	Magia	Aguante
2000000	3000000	2500000

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 50% menos daño físico, un 50% menos daño mágico + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Nocturnal (razas con beneficios relacionados con sigilo y daño)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Conoce todos los grimorios + los que el Gm quiera inventar para ella, aunque siempre basándose en el papel que representa Nocturnal (princesa daédrica del sigilo y las sombras, y protectora de los ladrones)
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Nocturnal, no provocará ningún daño. El daño en sigilo aumenta un 200% y las tiradas de sigilo serán un 20% mayores. Es completamente inmune a la escuela de "Ilusión", "Tasación Mágica" y "Misticismo"
Equipo único: Nocturnal tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Azura**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con forma de mujer

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Princesa daédrica del atardecer y el amanecer y la magia entre los reinos del crepúsculo

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Azura es la princesa daédrica del atardecer y el amanecer y la magia entre los reinos del crepúsculo. A Azura se le representa siempre como una mujer. Se le conoce como: Madre de la Rosa, Reina del Cielo Nocturno, o la Anticipación de Sotha Sil. Está generalmente representada por su artefacto, la Estrella de Azura, una poderosa gema de alma. Azura es uno de los pocos daedra que podría ser considerado "bueno" para los estándares mortales, debido a su preocupación por sus seguidores y su bienestar. El plano de Azura es conocido como Sombra Lunar, un reino que es demasiado hermoso para que los mortales lo puedan comprender. Fue Azura quien le dijo a Nerevar que lo que sabía Dagoth Ur del Corazón de Lorkhan era correcto. Esto provocó una guerra con los dwemer (cuyo rey negó saber nada del corazón, a pesar que Azura lo negó solo debido a la falta de su propio conocimiento personal sobre el tema), de la que surgió Nerevar vencedor, mientras que los dwemer desaparecieron por completo. Más tarde, cuando el Tribunal de Vivec, Almalexia y Sotha Sil usó el poder del Corazón de Lorkhan sobre sí mismos para convertirse en dioses (y por tanto romper su juramento con Azura), Azura maldijo a los chimer, lo que provocó que su piel adquiriera un color gris oscuro y sus ojos se volvieran rojos (y así se convirtieron en dunmer, o elfos oscuros), estableciendo la profecía de que su adalid Nerevar volvería a nacer y enderezaría las cosas de nuevo. Más tarde, como parte de su profecía, ayudó al Nerevarine para derrotar a Dagoth Ur y acabar con la religión del Tribunal (debido a las diferentes versiones contadas por las distintas facciones e individuos en Morrowind, esto debe ser tomado con cuidado). A Azura también se le atribuye la creación de los khajiitas a partir de bosmers en Elsweyr.



Atributos

Fuerza:	80	Velocidad:	100	Agilidad:	200
Inteligencia:	290	Resistencia:	90	Personalidad:	220
Destreza:	100	Voluntad:	300	Suerte:	200

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	430	Destrucción:	800	Armadura media:	500
Dos manos:	450	Conjuración:	830	Robo:	300
Desarmado:	450	Alteración:	840	Sigilo:	640
Arquería:	430	Ilusión:	810	Esquivar:	800
Bloqueo:	300	Restauración:	820	Abrir cerraduras:	500
Armadura Pesada:	300	Armadura Ligera:	800	Elocuencia:	820
Herrería:	300	Encantamiento:	840	Alquimia:	750
Frialdad:	830	Tasación Mágica:	840	Percepción:	800
Armas arrojadizas:	300	Misticismo:	870	Medicina:	800
Animales:	820	Bastón Mágico:	850	Trampería:	520
Thu'um:	-	Bardo arcano:	820	Cocina:	800
Kiai:	570	Chamán:	810	Fortuna:	720

Salud	Magia	Aguante
1900000	4500000	2000000

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 20% menos daño físico, un 70% menos daño mágico + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Azura (razas con beneficios relacionados con la magia, sobretodo en relación a la alteración)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Conoce todos los grimorios + los que el Gm quiera inventar para ella, aunque siempre basándose en el papel que representa Azura (princesa daédrica del atardecer y el amanecer y la magia entre los reinos del crepúsculo)
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Azura, no provocará ningún daño. Los hechizos de alteración y restauración aumentan su efecto en un 200% (en hechizos cuantificables). Es completamente inmune a la escuela de "Ilusión" y "Misticismo"
Equipo único: Azura tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Mephala**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con forma de mujer

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Princesa daédrica que oculta su plano a los mortales, siendo su único tema recurrente la injerencia en los asuntos de los mortales para su diversión

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Es la Príncipe Daédrico conocido por los nombres Tejerred, Hilandera o La Araña. Se la suele representar como una mujer. Su esfera está oculta a los mortales, siendo su único tema recurrente la injerencia en los asuntos de los mortales para su diversión. Algunos estudiosos han identificado a la Madre noche como una encarnación de Mephala. Su reino es conocido por ser totalmente inaccesible a los mortales, y a sus secuaces se les conocen como las arañas daedra. La fecha de invocación de Mephala es el 13 de la Helada. También se la puede invocar en su santuario, si el invocador ofrece una belladama en su santuario entre la medianoche y el amanecer.



Atributos

Fuerza:	180	Velocidad:	180	Agilidad:	210
Inteligencia:	180	Resistencia:	190	Personalidad:	180
Destreza:	220	Voluntad:	180	Suerte:	220

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	790	Destrucción:	800	Armadura media:	600
Dos manos:	500	Conjuración:	820	Robo:	780
Desarmado:	830	Alteración:	810	Sigilo:	830
Arquería:	740	Ilusión:	810	Esquivar:	820
Bloqueo:	600	Restauración:	780	Abrir cerraduras:	650
Armadura Pesada:	400	Armadura Ligera:	770	Elocuencia:	700
Herrería:	300	Encantamiento:	760	Alquimia:	800
Frialdad:	820	Tasación Mágica:	800	Percepción:	850
Armas arrojadas:	810	Misticismo:	790	Medicina:	760
Animales:	810	Bastón Mágico:	800	Trampería:	710
Thu'um:	-	Bardo arcano:	600	Cocina:	700
Kiai:	630	Chamán:	850	Fortuna:	740

Salud

2500000

Magia

3000000

Aguante

2500000

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 70% menos daño físico, un 30% menos daño mágico, el daño físico y mágico aumenta un 100% + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Mephala (razas con beneficios relacionados con sigilo, venenos y magia)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Conoce todos los grimorios + los que el Gm quiera inventar para ella, aunque siempre basándose en el papel que representa Mephala (princesa daédrica que oculta su plano a los mortales, siendo su único tema recurrente la injerencia en los asuntos de los mortales para su diversión)
Técnicas físicas: Conoce todas las técnicas físicas + las que el Gm quiera inventar
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Mephala, no provocará ningún daño. Los ataques desarmados de Mephala ignoran un 50% la absorción de cualquier armadura, envenenan con cualquier tipo de veneno imposible a discreción del Gm, y si golpea con desarmado 2 veces seguidas en un mismo lugar (provocando daño) a cualquier ser que no sea un Et'ada, lo matará y consumirá su alma. Es completamente inmune a la escuela de "Ilusión", "Tasación Mágica" y "Misticismo"
Equipo único: Mephala tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Hircine**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con forma de Hombre

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Príncipe daédrico de la caza, el deporte de los daedra

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Hircine es el príncipe daédrico de la caza, el deporte de los daedra. Es conocido como el Cazador y el padre de los Hombres Bestia. Hircine ha creado las diversas enfermedades licantrópicas que transforman a los mortales en bestias, y por tanto, es el guardián de los hombres-bestia. Así pues, ellos son el reflejo de su estilo: cazan por la noche y son cazados por el día por organizaciones como la mano de plata, una facción de cazadores de hombres lobo en Skyrim. Hircine es un deportista al que le gusta dar a su presa una oportunidad para vencer, por pequeña que sea. La estatua de Hircine le representa como un hombre en buena forma física, cuya cabeza entera se oscurece por un cráneo de venado con cuernos largos. Está armado con una lanza de apariencia temible y tiene un lobo como compañero. Los lacayos típicos de Hircine en el reino de los mortales, Nirn, son los hombres lobos, a los que les habla directamente y les da tareas y recompensas con poderes adicionales.



Atributos

Fuerza:	250	Velocidad:	230	Agilidad:	230
Inteligencia:	80	Resistencia:	250	Personalidad:	180
Destreza:	250	Voluntad:	80	Suerte:	170

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	840	Destrucción:	300	Armadura media:	800
Dos manos:	840	Conjuración:	620	Robo:	380
Desarmado:	830	Alteración:	410	Sigilo:	820
Arquería:	840	Ilusión:	210	Esquivar:	840
Bloqueo:	800	Restauración:	380	Abrir cerraduras:	250
Armadura Pesada:	700	Armadura Ligera:	170	Elocuencia:	500
Herrería:	700	Encantamiento:	460	Alquimia:	800
Frialdad:	800	Tasación Mágica:	600	Percepción:	860
Armas arrojadizas:	840	Misticismo:	590	Medicina:	810
Animales:	850	Bastón Mágico:	200	Trampería:	850
Thu'um:	-	Bardo arcano:	100	Cocina:	800
Kiai:	790	Chamán:	780	Fortuna:	720
Salud		Magia		Aguante	
3500000		1000000		3500000	

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 40% menos daño físico, un 40% menos daño mágico y provoca un 200% más daño físico + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Hircine (razas con beneficios físicos)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Todos que el Gm considere necesario
Técnicas físicas: Conoce todas las técnicas físicas + las que el Gm quiera inventar
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Hircine, no provocará ningún daño. Los ataques físicos de Hircine ignoran un 90% la absorción de cualquier armadura. Hircine no recibe daños críticos físicos. Hircine puede adquirir cualquier transformación bestial (licantropía, ursutropía, sustropía) con las estadísticas mejoradas un 20%. Es completamente inmune a la escuela de "Ilusión" y "Misticismo"
Equipo único: Hircine tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Meridia**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con forma de mujer

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Princesa daédrica de la Vida y Dama de las Energías Infinitas

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Es la princesa daédrica de la Vida y Dama de las Energías Infinitas. Suele aparecer bajo la forma de una mujer de atractiva figura. Desprecia a los no-muertos en cualquiera de sus formas, y es, al igual que Azura, uno de los pocos Príncipes Daedra a los que no se les considera intrínsecamente malvados. Sus daedra son los poderosos auroranos, que poseen armas ayleid. Sus dominios en Oblivion se llaman Las Habitaciones de Colores. Tenía una conexión con Umaril el impetuoso y sus ejércitos, debido a que éstos la veneraban. Su artefacto es la quebrantadora del amanecer, una espada a una mano que quema a los no muertos y cuando estos caen provocan una explosión que solo afecta a los no muertos.



Atributos

Fuerza:	150	Velocidad:	150	Agilidad:	210
Inteligencia:	210	Resistencia:	210	Personalidad:	250
Destreza:	150	Voluntad:	300	Suerte:	230

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	820	Destrucción:	840	Armadura media:	300
Dos manos:	640	Conjuración:	720	Robo:	280
Desarmado:	630	Alteración:	820	Sigilo:	320
Arquería:	740	Ilusión:	410	Esquivar:	820
Bloqueo:	800	Restauración:	890	Abrir cerraduras:	150
Armadura Pesada:	600	Armadura Ligera:	800	Elocuencia:	800
Herrería:	500	Encantamiento:	810	Alquimia:	700
Frialdad:	890	Tasación Mágica:	800	Percepción:	840
Armas arrojadizas:	810	Misticismo:	790	Medicina:	710
Animales:	710	Bastón Mágico:	700	Trampería:	550
Thu'um:	-	Bardo arcano:	800	Cocina:	500
Kiai:	750	Chamán:	730	Fortuna:	720

Salud	Magia	Aguante
2200000	2500000	2500000

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 50% menos daño físico, un 50% menos daño mágico, las raciales de los auronos + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Meridia (razas con beneficios relacionados con la magia, sobretodo en relación a la destrucción y restauración)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Conoce todos los grimorios + los que el Gm quiera inventar para ella, aunque siempre basándose en el papel que representa Meridia (princesa daédrica de la Vida y Dama de las Energías Infinitas)
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Meridia, no provocará ningún daño. Los ataques mágicos de Meridia (que causen daño) no son absorbibles por cualquier ser que no sea un príncipe daédrico. Los ataques de fuego o la restauración ofensiva provocan un 500% más daño a los no-muertos y un 100% a cualquier otro ser. Meridia no recibe daños críticos mágicos. Es completamente inmune a la escuela de "Ilusión", "Misticismo" y a cualquier clase de "Elocuencia"
Equipo único: Meridia tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Clavicus Vile**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con forma de Hombre

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Príncipe daédrico del otorgamiento de poder y deseos a través de invocaciones rituales y pactos

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Clavicus Vile es el Príncipe Daédrico cuyo ámbito es el otorgamiento de poder y deseos a través de invocaciones rituales y pactos. Clavicus tiene un compañero llamado Barabas; este puede cambiar de forma de manera selectiva, pero la forma que asume la mayor parte del tiempo es la de un perro (aunque en el diálogo de *Oblivion* se afirma que una de las formas que adoptó fue la de un "pícaro que trató con los orcos"), Clavicus es representado como un hombre jovial con cuernos que salen de su frente. En *Redguard*, Vile se apostó con el protagonista, Cyrus, el alma de su hermana contra el alma del protagonista. En *Morrowind*, el jugador puede obtener de Clavicus Vile suartefacto, la Máscara de Clavicus Vile, al derrotar a un hechicero nórdico que ha estado aterrorizando a la aldea de Dagon Fel. En *Oblivion*, la máscara puede ser conseguida, encontrando y devolviendo la Espada de Umbra a Vile. En *Skýrim*, la máscara se puede obtener de Clavicus Vile después de recuperar el Hacha del Arrepentimiento



Atributos

Fuerza:	100
Inteligencia:	270
Destreza:	150

Velocidad:	210
Resistencia:	200
Voluntad:	270

Agilidad:	210
Personalidad:	300
Suerte:	290

Habilidades

<u>Guerrero</u>	
Una mano:	810
Dos manos:	620
Desarmado:	730
Arquería:	840
Bloqueo:	600
Armadura Pesada:	500
Herrería:	300
Frialdad:	920
Armas arrojadas:	830
Animales:	880
Thu'um:	-
Kiai:	760

<u>Mago</u>	
Destrucción:	640
Conjuración:	820
Alteración:	720
Ilusión:	810
Restauración:	790
Armadura Ligera:	700
Encantamiento:	710
Tasación Mágica:	820
Misticismo:	810
Bastón Mágico:	800
Bardo arcano:	810
Chamán:	790

<u>Ladrón</u>	
Armadura media:	600
Robo:	780
Sigilo:	780
Esquivar:	820
Abrir cerraduras:	150
Elocuencia:	950
Alquimia:	800
Percepción:	830
Medicina:	710
Trampería:	850
Cocina:	700
Fortuna:	820

Salud	Magia	Aguante
2000000	2200000	2600000

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 20% menos daño físico, un 40% menos daño mágico + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Clavicus Vile (razas con beneficios relacionados con la elocuencia y la magia, sobretodo en relación a la ilusión)

Méritos y defectos quedan a discreción del Gm

Hechizos: Conoce todos los grimorios + los que el Gm quiera inventar para él, aunque siempre basándose en el papel que representa Clavicus Vile (príncipe daédrico del otorgamiento de poder y deseos a través de invocaciones rituales y pactos)

Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario

Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Clavicus Vile, no provocará ningún daño. No sufre penalización de ningún grimorio de ilusión, los puede volver a realizar, aunque falle. Si la elocuencia de Clavicus Vile es exitosa puede obligar a cualquier ser que no sea un príncipe daédrico a hacer cualquier cosa, incluso a riesgo de la vida de la víctima. Clavicus Vile no recibe daños críticos físicos.

Es completamente **inmune a la escuela de "Ilusión", "Misticismo" y "Alteración"** (que no sea beneficiosa)

Equipo único: Clavicus Vile tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)

El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm

Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Boethiah**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, puede aparecer tanto como hombre o mujer en un 50% de las veces

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Príncipe o princesa daédrico/a de las conspiraciones, que gobierna sobre el engaño, la conspiración, complots, secretos de asesinato, traición a la patria, y el derrocamiento ilegítimo de la autoridad

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Boethiah es el Príncipe/a de las Conspiraciones, que gobierna sobre el engaño, la conspiración, complots, secretos de asesinato, traición a la patria, y el derrocamiento ilegítimo de la autoridad. Se lo describe como (a menudo como mujer) un gran guerrero con capa, generalmente con una actitud estoica. También se lo conoce como la Anticipación de Almalexia. El plano de Oblivion que le corresponde es el Plano de Boethiah, donde tiene lugar el Torneo de las Diez Sangres. A Boethiah le encanta la competencia y la batalla, y esta tendencia queda de manifiesto en su misión en *Oblivion*, donde teletransporta al jugador a su reino en Oblivion para que tome parte en un torneo para decidir si es digno de Marca de Oro, una katana encantada con una hoja de color dorado (sin embargo, en *Morrowind* es suficiente para reclamar la hoja reconstruir su santuario cerca de la Punta de Khartag, en Páramo de Vvarden). En *Skyrim* hay que completar la misión La llamada de Boethiah para recibir su artefacto, la Cota de Ébano. Pregonado por el profeta Veloth, Boethiah fue originalmente el dios ancestral de los dunmer. A través de sus iluminaciones, los chimer, o Los Cambiados, renunciaron a todos sus lazos con los aldmer y fundaron una nueva nación basada en los principios daédricos. Todos los 'avances' culturales de la civilización de los elfos oscuros se le atribuyen a Boethiah, desde la filosofía a la magia 'responsable' y la arquitectura.



Atributos

Fuerza:	230	Velocidad:	220	Agilidad:	230
Inteligencia:	120	Resistencia:	240	Personalidad:	190
Destreza:	250	Voluntad:	120	Suerte:	200

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	850	Destrucción:	700	Armadura media:	800
Dos manos:	820	Conjuración:	720	Robo:	380
Desarmado:	830	Alteración:	710	Sigilo:	830
Arquería:	830	Ilusión:	410	Esquivar:	830
Bloqueo:	830	Restauración:	480	Abrir cerraduras:	250
Armadura Pesada:	800	Armadura Ligera:	270	Elocuencia:	300
Herrería:	800	Encantamiento:	560	Alquimia:	600
Frialdad:	840	Tasación Mágica:	700	Percepción:	840
Armas arrojadizas:	830	Misticismo:	690	Medicina:	800
Animales:	800	Bastón Mágico:	300	Trampería:	820
Thu'um:	-	Bardo arcano:	100	Cocina:	700
Kiai:	810	Chamán:	730	Fortuna:	740

Salud

Magia

Aguante

3000000	2000000	3000000
---------	---------	---------

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 50% menos daño físico, un 50% menos daño mágico y provoca un 100% más daño físico + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Boethiah (razas con beneficios físicos)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Todos que el Gm considere necesario
Técnicas físicas: Conoce todas las técnicas físicas + las que el Gm quiera inventar
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Boethiah, no provocará ningún daño. Los ataques físicos de Boethiah (que dañen, da igual la cantidad) penalizan con un 20% a la salud total de una víctima que no sea un príncipe daédrico, para siempre o hasta que Boethiah levante la maldición. Boethiah no recibe daños críticos físicos ni mágicos. Es completamente inmune a la escuela de "Ilusión", "Misticismo", "Tasación Mágica" y "Alteración" (que no sea beneficiosa)
Equipo único: Boethiah tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Sheogorath**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con forma de Hombre

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Príncipe daédrico de la locura, los artistas y los ausentes

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Sheogorath es el Príncipe Daédrico de la locura, los artistas y los ausentes. Su reino es conocido como las Islas Temblorosas, el cual se encuentra dividido en dos mitades, o dos hemisferios: Manía y Demencia. Sheogorath disfruta llevando a los mortales a la locura o haciéndoles hacer cosas que pueden ser consideradas triviales o tontas. Es totalmente impredecible, y a menudo hace comentarios sin sentido o socialmente inaceptables. Tiene una obsesión respecto al queso. Su actitud refleja la locura que impera en su reino. También esparce la locura de su reino por todo Nirn para su placer y disfrute. Para ello cuenta con su artefacto, el Wabbajack, un bastón mágico con un efecto imposible de predecir. Su acento cuando habla es una mezcla exagerada de los acentos irlandés y escocés. Sheogorath es uno de los Príncipes Daédricos más fáciles de invocar, ya que puede ser invocado siempre que llueva o haya una tormenta.



Atributos

Aviso: Los atributos de Sheogorath son aleatorios y se decidirán al comenzar una escena. Se realizará una tirada de dados, si el resultado es impar, las estadísticas serán las menores, si el resultado es par, serán las mayores. Si se diera el caso que las estadísticas no son las que se quieren, se debería pasar un turno y en el siguiente se podría volver a intentar.

Fuer.:	100 o 200	Vel.:	100 o 200	Agi.:	100 o 200
Inte.:	200 o 300	Res.:	100 o 200	Pers.:	200 o 300
Des.:	100 o 200	Vol.:	200 o 300	Sue.:	300 o 400

Habilidades

Aviso: Las habilidades de Sheogorath son aleatorias y se decidirán al comenzar una escena. Se realizará una tirada de dados, si el resultado es impar, las estadísticas serán las menores, si el resultado es par, serán las mayores. Si se diera el caso que las estadísticas no son las que se quieren, se debería pasar un turno y en el siguiente se podría volver a intentar.

Guerrero		Mago		Ladrón	
Una mano:	600 u 830	Destrucción:	700 o 910	Armadura media:	600 u 850
Dos manos:	600 u 830	Conjuración:	700 o 910	Robo:	600 u 850
Desarmado:	600 u 830	Alteración:	700 o 910	Sigilo:	600 u 850
Arquería:	600 u 830	Ilusión:	700 o 910	Esquivar:	600 u 850
Bloqueo:	600 u 830	Restauración:	700 o 910	Abrir cerr.:	600 u 850
Armadura Pesada:	600 u 830	Armadura Ligera:	700 o 910	Elocuencia:	600 u 850
Herrería:	600 u 830	Encanta.:	700 o 910	Alquimia:	600 u 850
Frialdad:	600 u 830	Tasación Mágica:	700 o 910	Percepción:	600 u 850
Armas arrojadizas:	600 u 830	Misticismo:	700 o 910	Medicina:	600 u 850
Animales:	600 u 830	Bastón Mágico:	700 o 910	Trampería:	600 u 850
Thu'um:	-	Bardo arcano:	700 o 910	Cocina:	600 u 850
Kiai:	600 u 830	Chamán:	700 o 910	Fortuna:	600 u 850

Aviso: La salud, magia o aguante de Sheogorath es aleatoria y se decidirá al comenzar una escena. Se realizará una tirada de dados, si el resultado es impar, las estadísticas serán las menores, si el resultado es par, serán las mayores. Si se diera el caso que las estadísticas no son las que se quieren, se debería pasar un turno y en el siguiente se podría volver a intentar.

Salud	Magia	Aguante
1700000 o 3000000	2000000 o 5000000	1700000 o 3600000



Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 40% menos daño físico, un 40% menos daño mágico + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Sheogorath (tiradas alatorias para decidir sería lo más correcto)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm (obligatorio varias locuras)
Hechizos: Conoce todos los grimorios + los que el Gm quiera inventar para él, aunque siempre basándose en el papel que representa Sheogorath (príncipe daédrico de la locura, los artistas y los ausentes)
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Sheogorath, no provocará ningún daño. Sheogorath puede 3 tener habilidades únicas de otros príncipes, se deberá hacer una tirada aleatoria tres veces, (una por habilidad) para decidir que tres habilidades únicas se le asignarán a Sheogorath, (tirada de aleatoriedad a discreción del Gm). Si se diera el caso de que las habilidades no son las que se quieren, se debería gastar una acción simple dentro del turno y cambiar una habilidad por otra de forma aleatoria (las habilidades rechazadas no entran en la tirada de aleatoriedad). Es completamente inmune a la escuela de "Ilusión", "Misticismo", y "Una habilidad aleatoria" (una por escena, no se puede repetir tirada de aleatoriedad para esta inmunidad)
Equipo único: Sheogorath tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)





Nombre: **Hermaeus Mora**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: ¿?

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Príncipe daédrico del conocimiento y la memoria

Nivel: +100

Tamaño: A discreción del Gm

Trasfondo: Hermaeus Mora es el Príncipe Daédrico del conocimiento y la memoria. Su ámbito es el escudriñamiento de las mareas del destino, del pasado y el futuro. Tal como se puede leer en las estrellas, el cielo y en su dominio se encuentran los tesoros del conocimiento y la memoria. Su reino es conocido como Apocrypha, una biblioteca sin fin donde todo el conocimiento prohibido puede ser encontrado. La aparición de Hermaeus Mora es probablemente la más extraña y desconcertante de entre todos los Príncipes Daédricos. Normalmente, elige presentarse ante los mortales como una masa redonda de tentáculos con miles de ojos y cuatro garras, parecido a una langosta desproporcionada. En *Oblivion* aparece su estatua en forma de una masa grotesca de tentáculos y ojos con pinzas en forma de cangrejo de barro, y solo es posible hacer su misión cuando todas las ermitas de los 15 Príncipes Daedricos (excluyendo a Jyggalag) sean completadas. Entonces Mora le da una gema negra única atrapadora de almas de humanos al Héroe de Kvatch para que este atrape almas de todas las razas existentes de humanos de Tamriel. Una vez completada la misión, Hermaeus Mora recompensa al Héroe de Kvatch con el legendario libro o artefacto del conocimiento supremo e infinito, llamado Oghma Infinium. En *Skyrim*, durante la misión Descrifar lo transmundo, aparece como un vacío morado y negro. En todas sus apariencias, Hermaeus Mora tiene una voz profunda y amenazante y siempre pide a quien se le aparezca que llene una gema de alma con las almas de todas las razas de un cierto tipo en Tamriel. Él puede ser el Hombre del arbolado del mito médico que atrapa a aldeanos perdidos en el bosque. La segunda parte de su nombre, Mora, es una palabra que significa "madera", "bosques", o "árbol(es)" en élfico. Su artefacto, el Oghma Infinium, es el libro definitivo de habilidad, que mejora selectivamente varias de las habilidades del personaje. Los daedra menores subordinados a Mora son los buscadores y los acechadores.



Atributos

Fuerza:	120
Inteligencia:	320
Destreza:	100

Velocidad:	100
Resistencia:	300
Voluntad:	320

Agilidad:	100
Personalidad:	300
Suerte:	400

Habilidades

Guerrero

Una mano:	150
Dos manos:	120
Desarmado:	820
Arquería:	130
Bloqueo:	530
Armadura Pesada:	100
Herrería:	900
Frialdad:	940
Armas arrojadas:	100
Animales:	800
Thu'um:	-
Kiai:	730

Mago

Destrucción:	920
Conjuración:	920
Alteración:	910
Ilusión:	920
Restauración:	910
Armadura Ligera:	100
Encantamiento:	960
Tasación Mágica:	900
Misticismo:	990
Bastón Mágico:	100
Bardo arcano:	100
Chamán:	830

Ladrón

Armadura media:	100
Robo:	180
Sigilo:	630
Esquivar:	830
Abrir cerraduras:	150
Elocuencia:	900
Alquimia:	900
Percepción:	980
Medicina:	900
Trampería:	520
Cocina:	900
Fortuna:	840

Salud

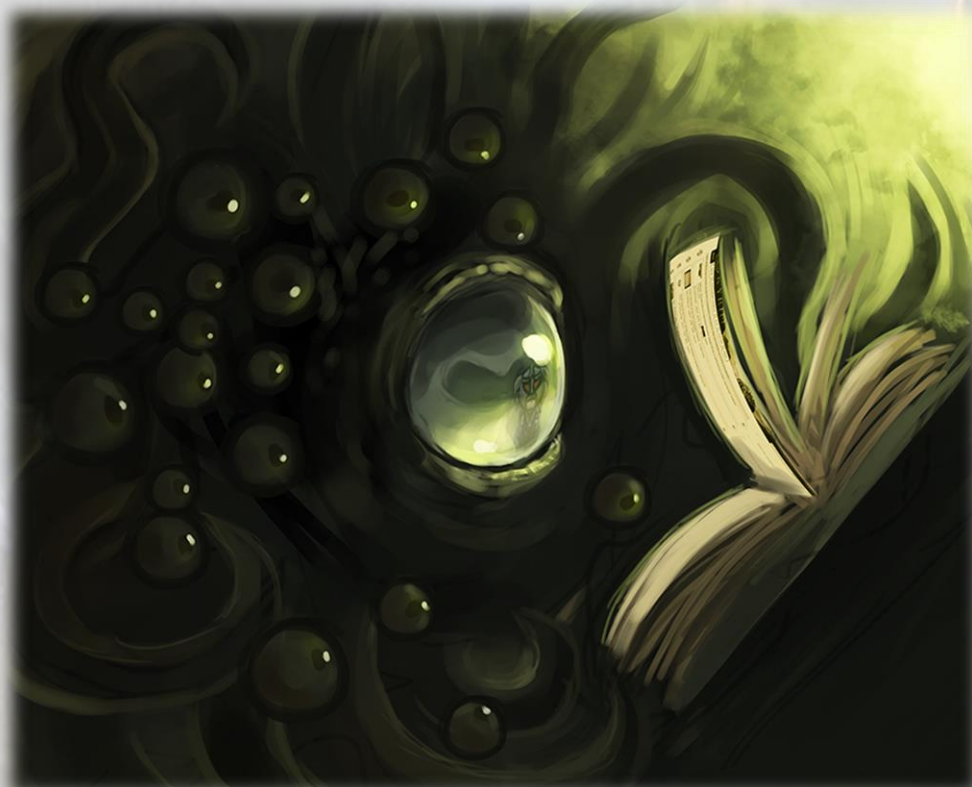
2500000

Magia

6000000

Aguante

3000000



Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 60% menos daño físico, un 60% menos daño mágico. Las raciales del Dwemer + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Hermaeus Mora (razas con beneficios relacionados con la elocuencia, encantamiento, alquimia, cocina, herrería y magia, sobretodo en relación a la conjuración, ilusión y destrucción)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm (obligatorio historiador y conocimientos ocultistas)
Hechizos: Conoce todos los grimorios + los que el Gm quiera inventar para él, aunque siempre basándose en el papel que representa Hermaeus Mora (príncipe daédrico del conocimiento y la memoria) + los grimorios que inventen los jugadores
Técnicas físicas: Todas las técnicas que el Gm considere necesario
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Hermaeus Mora, no provocará ningún daño. Las gemas de almas usadas por Hermaeus Mora no se consumen, el efecto de los encantamientos son un 200% mayores, las mejoras de herrería son un 200% mayores, el efecto de las pociones, venenos y platos de cocina son un 200% mayores. No sufre penalización de ningún grimorio de ilusión, los puede volver a realizar, aunque falle. Conoce todas las ilusiones de cualquier clan vampírico. completamente inmune a la escuela de "Ilusión" , "Misticismo" , "Tasación Mágica" y "Alteración" (que no sea beneficiosa)
Equipo único: Hermaeus Mora posee el Oghma Infinium y otros 2 artefactos daédricos de otros príncipes a discreción del Gm, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)





Nombre: **Mehrunes Dagon**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con forma de Hombre

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

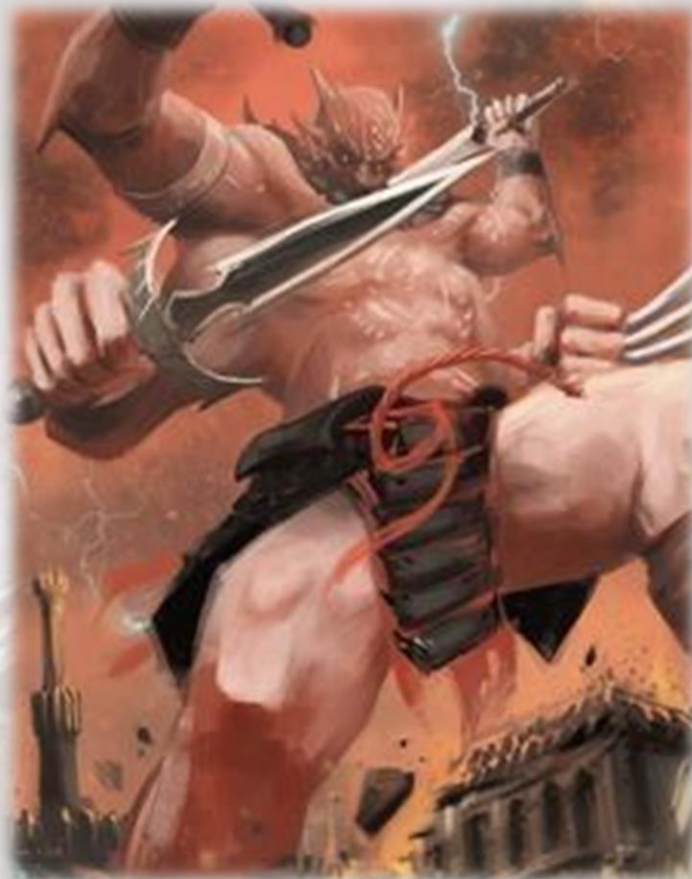
Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Príncipe daédrico de la destrucción, el cambio, la revolución, la energía y la ambición

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Es el Príncipe Daedra de la destrucción, el cambio, la revolución, la energía y la ambición. Es el enemigo de todas las razas mortales, ya que ha tratado de conquistar el mundo físico muchas veces. El razonamiento común detrás de sus ataques, es su creencia de que Tamriel es en realidad un plano de Oblivion, que es por derecho suyo. Mehrunes Dagon asaltó la Aguja de Batalla imperial, matando a muchos de los magos que allí estudiaban. Dagon trató de conquistar Tamriel por la fuerza junto a Mankar Camoran, con el que tenía una alianza. Camoran, al ser el líder del culto del Amanecer Mítico, también es apoyado por sus compañeros de la secta. Normalmente aparece armado con espadas, mazas y garras. Cuando salió de su plano de Oblivion para conquistar Nirn, Martin Septim y el Campeón de Cyrodiil se lo impidieron. Martin se convirtió en el avatar del Dios Dragón del Tiempo, Akatosh o Auri-El, y acabó derrotando a Mehrunes Dagon en un épico combate cuerpo a cuerpo, convirtiéndose finalmente en roca. Su plano de Oblivion se llama las Tierras Muertas, y los daedra que siguen órdenes directas suyas son los dremora. El artefacto de Dagon, la Cuchilla de Mehrunes, es objeto de deseo para muchos mortales, especialmente asesinos, debido a su poder. Ha causado incluso el enfrentamiento dentro de la Hermandad Oscura hasta el punto de casi acabar con ella.



Atributos

Fuerza:	320	Velocidad:	180	Agilidad:	130
Inteligencia:	100	Resistencia:	340	Personalidad:	250
Destreza:	320	Voluntad:	100	Suerte:	120

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	930	Destrucción:	700	Armadura media:	400
Dos manos:	900	Conjuración:	700	Robo:	280
Desarmado:	920	Alteración:	570	Sigilo:	230
Arquería:	810	Ilusión:	420	Esquivar:	880
Bloqueo:	920	Restauración:	480	Abrir cerraduras:	250
Armadura Pesada:	900	Armadura Ligera:	170	Elocuencia:	600
Herrería:	800	Encantamiento:	520	Alquimia:	400
Frialdad:	840	Tasación Mágica:	720	Percepción:	880
Armas arrojadizas:	810	Misticismo:	590	Medicina:	500
Animales:	500	Bastón Mágico:	200	Trampería:	830
Thu'um:	-	Bardo arcano:	100	Cocina:	500
Kiai:	910	Chamán:	700	Fortuna:	710

Salud

Magia

Aguante

5000000	1000000	5000000
---------	---------	---------

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 60% menos daño físico, un 60% menos daño mágico y provoca un 200% más daño físico. 4 brazos: puede atacar 4 veces en su turno + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Mehrunes Dagon (razas con beneficios físicos)
Méritos y defectos quedan a discreción del Gm
Hechizos: Todos que el Gm considere necesario
Técnicas físicas: Conoce todas las técnicas físicas + las que el Gm quiera inventar
Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Mehrunes Dagon, no provocará ningún daño. Las armas empuñadas por Mehrunes Dagon mejoran un 100% su daño, encantamientos o efectos especiales. Los ataques físicos de Mehrunes Dagon ignoran un 50% la absorción de cualquier armadura. Mehrunes Dagon no recibe daños críticos físicos. Es completamente inmune a la escuela de "Ilusión" y "Misticismo"
Equipo único: Mehrunes Dagon tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)
El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm
Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Molag Bal**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con forma de Hombre

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Príncipe daédrico de la dominación y de la esclavitud hacia los mortales

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Es el Príncipe Daédrico de la dominación y de la esclavitud hacia los mortales. Es el patrón de los vampiros. Se dice que creó a los vampiros para burlarse de Arkay, el dios de los muertos, y que existieran así unas criaturas inmortales, capaces de escapar a las reglas que impuso Arkay. Disfruta cosechando las almas de los mortales y en Morrowind se le considera un dios, siendo el archienemigo de Boethiah. El plano de Oblivion de Molag es llamado Puerto Gélido. Este es un plano en el que se representa un Nirn, pero mucho más tenebroso y lúgubre, con pantanos y árboles muertos en vez de irradiar vida. Su artefacto es la Maza de Molag Bal.



Atributos

Fuerza:	300	Velocidad:	190	Agilidad:	150
Inteligencia:	300	Resistencia:	320	Personalidad:	280
Destreza:	210	Voluntad:	250	Suerte:	100

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	920	Destrucción:	920	Armadura media:	300
Dos manos:	880	Conjuración:	900	Robo:	180
Desarmado:	900	Alteración:	370	Sigilo:	430
Arquería:	670	Ilusión:	620	Esquivar:	920
Bloqueo:	900	Restauración:	100	Abrir cerraduras:	250
Armadura Pesada:	900	Armadura Ligera:	120	Elocuencia:	800
Herrería:	700	Encantamiento:	720	Alquimia:	500
Frialdad:	940	Tasación Mágica:	850	Percepción:	880
Armas arrojadas:	610	Misticismo:	690	Medicina:	300
Animales:	400	Bastón Mágico:	300	Trampería:	800
Thu'um:	-	Bardo arcano:	100	Cocina:	400
Kiai:	900	Chamán:	850	Fortuna:	760

Salud

Magia

Aguante

4500000	4000000	4500000
---------	---------	---------

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 50% menos daño físico, un 70% menos daño mágico y provoca un 150% más daño físico y mágico + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Molag Bal (razas con beneficios físicos y beneficios relacionados con magia, sobretodo en relación a la conjuración y destrucción)

Méritos y defectos quedan a discreción del Gm

Hechizos: Conoce todos los grimorios + los que el Gm quiera inventar para él, aunque siempre basándose en el papel que representa Molag Bal (príncipe daédrico de la dominación y de la esclavitud hacia los mortales)

Técnicas físicas: Conoce todas las técnicas físicas + las que el Gm quiera inventar

Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Molag Bal, no provocará ningún daño. Los ataques mágicos de Molag Bal (que causen daño) no son absorbibles por cualquier ser que no sea un príncipe daédrico. No recibe daños críticos mágicos. Conoce todas las habilidades de todos los clanes vampíricos y puede adquirir la forma primigenia del señor de los vampiros con las estadísticas mejoradas un 20%.

Es completamente **inmune a la escuela de "Ilusión", "Misticismo" y "Restauración"** (que no sea beneficiosa)

Equipo único: Molag Bal tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)

El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm

Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

Nombre: **Jyggalag**

Raza: Daedra/Et'ada

Sexo: Hombre o mujer a placer, pero siempre se suele aparecer con forma de Hombre

Edad: ¿?

Constelación: (a discreción del Gm)

Facción: Príncipes Daedra

Puesto: Príncipe daédrico del orden, la lógica y la deducción

Nivel: +100

Altura: A discreción del Gm

Trasfondo: Jyggalag es el Príncipe Daédrico del Orden. Representa el orden, la lógica y la deducción. Antiguamente, registraba en su biblioteca las acciones de todo ser vivo, desde su nacimiento hasta su muerte, fuera de la especie que fuera. Fue el primer Príncipe Daédrico y el más poderoso de todos, ya que superaba en poder y extensión de tierras incluso a Mehrunes Dagon. Hace mucho tiempo Jyggalag era un príncipe daédrico tan poderoso que los demás príncipes comenzaron a temerle y pensar que Jyggalag les iba a quitar sus planos de Oblivion. Por ello, todos los príncipes se pusieron de acuerdo para maldecir a Jyggalag. De ese modo Jyggalag se convirtió en un loco que sembraba el caos y la locura en vez del orden y la lógica. Así, Jyggalag pasó a ser conocido como el Príncipe Daédrico de la Locura, Sheogorath. Sin embargo, a Jyggalag se le permitió volver a su forma original una vez por cada Era, en un evento conocido en las Islas Temblorosas como el *Avance Sombrio*. Durante este periodo, la personalidad de Jyggalag aparece en Sheogorath, y así, convoca a los Caballeros del Orden, a los que ordena atacar y arrasarse cruelmente las islas. Cerca del final del Avance Sombrio, Sheogorath desaparece de las islas y vuelve a aparecer en forma de Jyggalag para finalizar la destrucción de las islas. Cuando las islas son destruidas, Jyggalag se convierte de nuevo en Sheogorath, quien reconstruye las islas y vuelve a recrear a sus habitantes.



Atributos

Fuerza:	300	Velocidad:	190	Agilidad:	150
Inteligencia:	300	Resistencia:	320	Personalidad:	280
Destreza:	210	Voluntad:	250	Suerte:	100

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:	950	Destrucción:	930	Armadura media:	600
Dos manos:	950	Conjuración:	930	Robo:	100
Desarmado:	930	Alteración:	910	Sigilo:	630
Arquería:	910	Ilusión:	900	Esquivar:	910
Bloqueo:	940	Restauración:	900	Abrir cerraduras:	150
Armadura Pesada:	950	Armadura Ligera:	820	Elocuencia:	850
Herrería:	900	Encantamiento:	920	Alquimia:	900
Frialidad:	990	Tasación Mágica:	950	Percepción:	960
Armas arrojadas:	910	Misticismo:	940	Medicina:	900
Animales:	900	Bastón Mágico:	900	Trampería:	900
Thu'um:	-	Bardo arcano:	850	Cocina:	900
Kiai:	930	Chamán:	850	Fortuna:	860

Salud

Magia

Aguante

6000000	6000000	6000000
---------	---------	---------

Datos importantes

Raciales: No le afecta el aturdimiento ni hemorragia, recibe un 70% menos daño físico, un 70% menos daño mágico y provoca un 200% más daño físico y mágico + las que el Gm quiera añadir de otras razas que se complementen con Jyggalag (razas con beneficios físicos y beneficios relacionados con magia, en relación a cualquier tipo de magia)

Méritos y defectos quedan a discreción del Gm (obligatorio historiador y conocimientos ocultistas)

Hechizos: Conoce todos los grimorios + los que el Gm quiera inventar para él, aunque siempre basándose en el papel que representa Jyggalag (Príncipe daédrico de la dominación y de la esclavitud hacia los mortales)

Técnicas físicas: Conoce todas las técnicas físicas + las que el Gm quiera inventar

Habilidad única: Si el daño físico o mágico (los gritos no cuentan) recibido no supera el 0,5% de la salud de Jyggalag, no provocará ningún daño. Los ataques mágicos y físicos de Jyggalag (que causen daño) no son absorbibles por cualquier ser que no sea un príncipe daédrico. Los ataques físicos y mágicos de Jyggalag ignoran un 50% la absorción de cualquier armadura. No sufre penalización de ningún grimorio de ilusión, los puede volver a realizar, aunque falle. Conoce todas las ilusiones de cualquier clan vampírico. completamente **inmune a la escuela de "Ilusión", "Misticismo", "Tasación Mágica" y "Alteración"** (que no sea beneficiosa)

Equipo único: Jyggalag tendrá todos sus artefactos daédricos y los que el Gm crea necesario, si son artefactos mejorables, lo estarán al máximo posible, (contando con herrería Dwemer)

El equipamiento y sus características junto a especialidades de habilidad y todo lo demás, queda a completa discreción del Gm

Aviso: El daño físico desarmado está limitado al daño máximo que podría ocasionar con la mejor arma que lleve equipada, (si no lleva arma equipada, el Gm tendrá que limitar el daño según sus propios cálculos)

The Elder Scrolls v.8.2

Nombre:	_____	Altura:	_____	Ventajas Raciales: _____ _____ _____ _____
Raza:	_____	Peso:	_____	
Facción:	_____	Edad:	_____	
Constelación:	_____	Nivel:	_____	

Atributos

Fuerza:	1+	Velocidad:	1+	Agilidad:	1+
Inteligencia:	1+	Resistencia:	1+	Personalidad:	1+
Destreza:	1+	Voluntad:	1+	Suerte:	1+

Habilidades

<u>Guerrero</u>		<u>Mago</u>		<u>Ladrón</u>	
Una mano:		Destrucción:		Armadura media:	
Dos manos:		Conjuración:		Robo:	
Desarmado:		Alteración:		Sigilo:	
Arquería:		Ilusión:		Esquivar:	
Bloqueo:		Restauración:		Abrir cerraduras:	
Armadura Pesada:		Misticismo:		Elocuencia:	
Herrería:		Bastón Mágico:		Alquimia:	
Frialdad:		Armadura Ligera:		Percepción:	
Armas arrojadas:		Tasación mágica:		Medicina:	
Animales:		Encantamiento:		Trampería:	
Thu'um:		Bardo arcano:		Cocina:	
Kiai:		Chamán:		Fortuna:	

Salud

Magia

Aguante

100+	100+	100+
------	------	------

Méritos y Defectos

Méritos		Defectos	

Armadura equipada

<i>Zona</i>	<i>Nombre</i>	<i>Absorción</i>	<i>Durabilidad</i>	<i>Encantamiento</i>
<i>Cabeza</i>				
<i>Torso</i>				
<i>Brazos</i>				
<i>Piernas</i>				
<i>Pies</i>				
<i>Total</i>				

Arma equipada (mano principal o dos manos)

<i>Arma</i>	<i>Contundente</i>	<i>Letal</i>	<i>Encantamiento</i>	<i>Complejidad</i>

Arma equipada (mano secundaria)

<i>Arma</i>	<i>Contundente</i>	<i>Letal</i>	<i>Encantamiento</i>	<i>Complejidad</i>

Arco o Ballesta equipado (dos manos)

<i>Arma</i>	<i>Letal</i>	<i>Alcance</i>	<i>Encantamiento</i>	<i>Complejidad</i>

Escudo equipado (mano secundaria)

Escudo	Abs.Contundente	Abs.Letal	Encantamiento	Complejidad

Bastón equipado (Dos manos)

<i>Bastón</i>	<i>Hielo</i>	<i>Fuego</i>	<i>Descarga</i>	<i>Especial</i>	<i>Encantamiento</i>	<i>Complejidad</i>

Munición/armas a distancia (Cuchillos de lanzamiento...etc)

[illegible]

Anillos y abalorios (máximo 3 anillos y un abalorio, collar, etcétera)

<i>Tipo (Anillo o abalorio)</i>	<i>Encantamiento</i>

Inventario

[illegible]

Efectos activos

[illegible]

Hechizos/Habilidades

[illegible]



***Aviso legal:** The Elder Scrolls es una franquicia propiedad de **Bethesda**, desarrollada por **Bethesda Game Studios** y distribuida por **Bethesda Softworks**.*

*A su vez, **ZeniMax Media Inc** es la propietaria de **Bethesda**.*

Esta manual no pretende ser comercializado de ninguna forma, es regalo de un fanático a otros fanáticos.

***Aviso:** Algunas ilustraciones no serán concretamente de la franquicia “The Elder Scrolls”, pero su uso es necesario para poder plasmar ideas, razas u otros que no se muestran de forma oficial.*

*Desde aquí, Roirek, el creador de este manual, otorga todo el **reconocimiento a los ilustradores** que por tiempo u otros impedimentos no han podido ser contactados.*

La venta o comercialización del manual es un acto ILEGAL.

***Gracias por jugar,** sigue a Roirek, el creador del manual y obtendrás las siguientes expansiones o correcciones del juego.*

***Contacto:** sauronsenor@gmail.com*