

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8

Paso:6 Parada:6 Dureza:8 Carisma: 0

Habilidades: Disparar d4, Intimidar d6, Cabalgar d6, Notar d6, Pelear d10, Sigilo d4, Supervivencia d6, Pilotar d6, Tregar d6

Desventajas

El peso y la medida. Un Tangata se mide por sus enemigos, con lo que siempre se enfrentará al más fuerte y ¡ay de todo aquel que se interponga en su camino!.

Cuando el guerrero acabe con un rival ostensiblemente más fuerte que el deberá de tomar un trofeo, comúnmente la cabeza. Si el pj intentase variar este comportamiento y negar sus impulsos deberá de realizar inmediatamente una tirada de espíritu, viéndose obligado a seguir su credo con un fallo.

Estas son las piedras que inclinarán la balanza. Un guerrero siempre ha de tomar trofeos y conservarlos para mostrarlos a Pakanga, esto suele acabar en una ristra de cabezas disecadas colgadas al cinto que proporcionan un -2 al carisma pero en cambio un guerrero Tangata obtendrá un d6 de base en su habilidad de intimidar.

La piedra es pura. Las armas de un guerrero solo pueden ser dignas de ser bañadas en sangre si son de piedra o madera, los cimientos del mundo. Solo puede usar armas y armaduras de CdM 0

Sanguinario. Nunca toma prisioneros y sufrirá un -4 al carisma con aquellos que conozcan su verdadera naturaleza.

Ventajas

Bautizado en sangre. El tiempo de Pakanga ha forjado al guerrero Tangata permitiéndole comenzar con un d6 en la característica de Fuerza y en la habilidad de pelea.

Bañado en el mar. Su tiempo como Rako proporciona al Tangata un +2 a la dureza.

Taparrabos.

contará con una armadura completa de un punto y CdM 2. Además disfrutará de un +2 a las tiradas de recuperación de aturdimiento si no lleva escudo.

Nacido del viento negro, fuego y acero.

No se sabe que tienen los taparrabos o los bikinis de mallas pero parecen que hacen que la gente se crezca y se lance con absoluta despreocupación contra hordas de enemigos confiando solo en su absoluta heroicidad.

Curiosamente estas escenas suelen acabar en la imagineria popular con el héroe coronando una pequeña montaña de cadáveres con alguien abrazado a su pierna. Por ello un personaje ligero de ropa puede gastar un punto de la CdM de su taparrabos/bikini de mallas para sumar el valor de la CdM original de este al daño.

La duración del efecto en turnos de combate antes de que la realidad intervenga será igual a la CdM del poseedor de la ventaja de taparrabos / bikini de mallas mas el nivel del rango de experiencia del personaje.

La CdM del taparrabos se recuperará a razón de un punto por cada hora de descanso completo, preferentemente en una taberna.

Lejos, al Sur del continente hiperboreano y al este de Ithafa, en el Mar Calmo se yerguen sobre las aguas las Islas Escalonadas.

Estas islas en realidad son inmensos zigurats, antiguos restos de una civilización desaparecida, cuya altura es tal que las aguas no los cubrieron. Algunos marineros que se han atrevido a sumergirse en las aguas aseguran que lo que realmente asoma solo son la cúspide de una estructura mayor invisible bajo el mar gris.

Nadie sabe lo que contienen ya que no se ha hallado entrada alguna a su interior y en apariencia son de roca sólida

En los escalones de estas maravillas viven los Tangata. Un pueblo recio de amplio pecho y unas piernas firmes capaces de resistir los embates de la estación de las olas.

Tu nombre es Ariki y hace tiempo que dejaste de ser un Rako, un habitante de los escalones cercanos al nivel del mar. Fogueado por el embate de las olas y la continua amenaza de grandes lagartos que habitan entre ellas que llamas “cuellos negros”.

Durante el tiempo de Pakanga, cuando su ojo de fuego brilla con mayor intensidad en el cielo y su calor pesa como una piedra sobre los hombres , conseguiste tu primera cabeza.

Era un campeón del escalón superior cuya cabeza inclinó la balanza de los sacerdotes que guardan cada escalón permitiéndote escalar lejos del mar y cuyos fémures tallaste y su caña rellenaste con piedras transformándolos en el arma que daría voz a tu nombre entre tus enemigos.

Ahora eres un Runga. Los despojos de tus enemigos fueron tuyos: Un nicho tallado en la piedra en el que resguardarse del viento, su barca de pesca, madera para calentarse y tallar, riquezas para comerciar por moluscos del escalón inferior y el reconocimiento de aquellos que te rodeaban.

Los sacerdotes tiñeron tu piel desnuda punzando con sus plumas. cantando tus gestas y los escalones que has escalado, codificándolos en la sagrada escritura de caracteres negros rectangulares que parten de tus ojos.

Pero hubo un día que las cabezas no fueron suficientes para inclinar la balanza y la cuenta de los sacerdotes parecía un pozo sin fondo en el que arrojabas a tus enemigos sin que se viesen saciados.

Y entonces te perdiste, los cuestionaste, les acusaste de robar tu derecho, de impedir tu justo ascenso ante Pakanga.

Elevaste tus armas y violaste la sagrada inmunidad de los sacerdotes.

Aún después de tantos años recuerdas esa noche en la que descendiste abriéndote paso, con tus armas resbaladizas por la sangre, escalón a escalón hasta llegar al mar y escapar aprovechando la oscuridad en la barca de un Runga.

Gracias a una tormenta que casi acaba contigo pudiste perderte en el mar y después de días en los que casi enloqueces debido a la sed fuiste recogido por un barco de hombres de piel clara que enlazaron tu cuello con una cuerda que pesaba tanto como un hombre y que eras incapaz de romper.

Fuiste llevado a una tierra multicolor a través de un mar en el que flotaban inmensas montañas blancas. Fuiste esclavo, el capricho de nobles decadentes y luchaste en sus batallas, donde finalmente conseguiste la libertad.

Y algún día regresarás a tu hogar, con cabezas suficientes como para que ni el mismo Pakanga te cuestione.

| NOMBRE | DAÑO | CdM | NOTAS |
|--------|--------|-----|--|
| Maripi | FUE+d4 | 0 | Si se usa uno en cada mano otorga un +1 a la parada si el segundo no se usa para atacar. |

Equipo: Caballo, taparrabos, dos maripis, una Rueda de plata y 25 cuñas de cobre.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6

Paso:6 Parada:6 Dureza:6 Carisma: +2

Habilidades: Abrir cerraduras d6, Callejeo d6, Lanzar d6, Notar d6, Pelea d8, Provocar d6, Sigilo d8, Tregar d6 Persuadir D8

Desventajas

Curiosa. “La curiosidad pudo matar al gato, pero si no vas a mirar nunca sabrás que fue lo que lo mató realmente.”

Avariciosa. “Quien nada posee se cree superior moralmente a los demás simplemente para intentar engañar a su estómago.”

Manca. “Mi corazón pertenece a la ciudad pero mi mano se debe al bosque. Muerta y dura como una rama caída.” Tu mano parece estar transformándose poco a poco en una pezuña. -2 a toda acción que implique el uso de las dos manos y -4 con la mano derecha.

Ventajas

Dhaite. “sus ojos captan la luz de las dos lunas” Reduce todas las penalizaciones por falta de iluminación a la mitad. En aras de la coherencia narrativa del género de espada y brujería esta deformidad te proporciona un aura de sensual misterio que te beneficia con un +2 a las tiradas basadas en carisma, pero si tu secreto es descubierto te veras penalizada a partir de ese momento con un -4.

Ladrón. “Lo que hace una chica para ganarse el pan...” +2 a las tiradas de notar o reparar que tengan que ver con trampas u otros mecanismos, tregar, abrir cerraduras y sigilo dentro de terrenos urbanos u habitados.

| NOMBRE | DAÑO | CdM | ALCANCE | NOTAS |
|---------|--------|-----|---------|--------------------|
| Falcata | FUE+d6 | 1 | - | - |
| Daga | fue+D4 | 1 | 3/6/12 | Puede ser arrojada |

Armadura: Justillo de cuero reforzado. 1 punto de armadura y CdM 1 que cubre el pecho y brazos.

Equipo: Falcata, tres dagas, justillo de cuero, cuerda, 20 cuñas de cobre.

Dicen que en la vida uno no es nadie si no tiene dos nombres. Uno con el que nace y otro que se gana

Tu padre te bautizó con el de Cnute, la calle con el de “Manca”

No recuerdas a tu madre y tu padre nunca te habló de ella. Siempre supiste que debió de ser una persona especial debido a los silencios con los que tu progenitor respondía a tus preguntas.

Una vez en cada Tiempo bajabais al sótano de vuestra casa en Irkua sin portar antorcha ninguna y allí tu padre dejaba un puñado de tierra junto a una escudilla de cobre en la que se recogía el agua que caía de una gotera del techo.

El caminaba realizando extraños rituales en los que palpaba el suelo mientras tu lo guiabas hasta la escudilla. Solo la edad te reveló lo que no comprendías de niña, que el no podía ver en la oscuridad y caminaba a tientas mientras tu lo llevabas del brazo.

Los sacerdotes de Younden no tienen demasiado poder en Irkua, pero si el suficiente para sacar una noche a tu padre a rastras de la cama mientras las Manos lo hacían callar con sus bastones anillados.

Sus secretos y silencios te lo arrebataron, pero pudiste escapar en la noche escondiéndote en los callejas a las que no llegaba la luz de las antorchas.

Y una chica sin familia y con un pasado oscuro solo le quedan dos caminos, o venderse en el Barrio de los Faroles o afilar su ingenio para tomar de los demás lo que necesita para vivir. Y aunque ambas profesiones son consideradas moralmente legales en la ciudad estado decidiste probar suerte con la segunda.

Pronto descubriste que tu don para ver donde nadie puede era extremadamente útil para colarse en las casas mientras sus dueños duermen. Así que lograste hacerte pronto un nombre a costa de las arcas de aquellos a los que les sobraban las Ruedas, las cuales terminaron siendo tan abundantes como para ensartarlas en un cinturón que diese varias vueltas a tu cintura.

Pero todo don tiene precio.

Tu apodo de “manca” es debido al muñón vendado que es tu mano derecha. Una buena historia y unas telas ocultan que en realidad a lo largo de los años esta se ha ido transformando en un tocón reseco duro como una rama del bosque y cuyos dedos se engarfian casi inmóviles, fundidos con el tiempo en un amasijo de hueso y carne que se asemeja más a la pezuña que luciría un animal del bosque que a un apéndice humano.

Algunas veces has pensado en cortarla, pero te parecería una afrenta a la memoria de tu padre y ya de paso te obliga a ser cautelosa, algo muy recomendable con la vida que llevas.

Aun así y viendo el revuelo de tu último golpe será mejor buscar la protección de nuevos patrones y nuevos muros. Antes de que la guardia y las Manos den con tu trasero en una profunda mazmorra y descubran tu secreto.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Paso:6 Parada:8 Dureza:5 Carisma: -

Habilidades: Intimidar d8, Lanzar d6, Pelea d12, Persuadir d4, Conocimiento (batalla) d6, Conocimiento (artesania) d6 Notar d6

Desventajas:

Fobia a las arañas. Habitan en las esquinas, casi puedes escuchar el roce de sus patas intentando taladrar tu mente. -4 a las tiradas de rasgo delante de su presencia.

Nadie puede compararseme. Una Okuzala siempre será superior a un Abagijimi, sea cual sea la tonalidad de su piel, por ello todo hombre sufrirá un -2 a sus tiradas basadas en carisma con ella y a su vez el porte altanero de la Okuzala también la hará sufrir un -2 al carisma a la hora de tratar con hombres.

Intercambio de insultos ritual. La guerra también tiene de sus ritos, uno de los cuales es la difamación del contrario a la hora de enfrentarse a él. Una Okuzala siempre deberá de emplear un turno en difamar a sus enemigos ya sea de palabra o acción. Si no es así sufrirá un -2 a todas sus acciones hasta que lo lleve a cabo.

Ventajas:

Criadas para la guerra. Una Okuzala comenzará con un d6 en la habilidad de pelea o conocimiento (batalla)

Tus balbuceos no me intimidan. Todo intento de intimidación por parte de un hombre sufre automáticamente un -2 a la tirada.

Ataque preciso. El arte de la guerra de los Abantú se basa en ataques precisos contra los puntos más vulnerables del enemigo. Este entrenamiento permite que siempre que se enfrente a un oponente cuya armadura tiene un CdM mayor que la de el arma que esté enfrentando obtendrá un +1 a la CdM de su arma por cada incremento en la tirada de pelea para ese impacto, con un máximo igual a la CdM de la armadura de su oponente.

¡Dioses de la guerra, sentid el poder de mi espada!

A coste de un punto de la CdM de un arma cuerpo a cuerpo se podrá añadir un d4 adicional al daño. El punto de CdM será gastado una vez calculado el daño y solo se puede usar uno por ataque.

Puedes reparar el daño del arma y dejarlo en su estado original. Para ello necesitarás una tirada de Reparar con tanta penalización igual al CM original del arma o una tirada de Conocimiento Artesanía sin penalización. Esta tirada recuperará un punto de CdM y lleva 1d6 horas de trabajo, así como materiales y un espacio donde poder trabajar.

Un fallo en la tirada para recuperar el CdM no implica la pérdida permanente de este y permitirá volver a intentarlo salvo si se obtiene un resultado de ojos de serpiente, en cuyo caso significará que el arma puede volver a ser reparada debido a los destrozos.

| NOMBRE | DAÑO | CdM | ALCANCE | NOTAS |
|--------|--------|-----|---------|---|
| Lanza | FUE+d6 | 2 | - | +1 a la parada si se aferra con las dos manos, usada con una sola mano añade alcance uno. |

Armadura: Cota de malla. 2 puntos de armadura y CdM 2 que cubre el pecho.

Equipo: Lanza, cota de malla.

Escuchalas... están en las esquinas, esperando el momento que te duermas y venir a hurgar en tus recuerdos...

Te llamas Umkhonto, una okuzala de Ithafa. Una guerrera de piel de ébano, defensora de las Ciudades de adobe. Bastión contra los ataques de los abagijimi, los hombres, celosos de vuestra independencia lejos del yugo que os impusieron hace años.

Fuiste escogida desde temprana edad para ser una Umlayezo de guerra, la que habla sin voz y comparte sus ojos con sus hermanas. Capaz de transmitir a sus compatriotas su pensamiento y vista, lo cual es una enorme ventaja táctica en la guerra ya que las guerreras siempre pueden mantener una visión de conjunto en la confusión de la batalla. Las más ancianas y poderosas de las Umlayezo son las encargadas de mantener a las ciudades okuzalas enlazadas, transmitiendo mensajes y pudiendo así responder de forma coordinada ante cualquier amenaza a la que se enfrente su imperio.

Vuestros ejércitos de esclavos masculinos narcotizados actúan como bancos de peces bajo vuestro mando, con las guerreras de cortas lanzas como la cúspide marcial, saizando y matando la blanda carne de vuestros enemigos gracias a la maestría de vuestras forjas y el oscuro hierro que arrancáis de la tierra.

Ibas a ser una de ellas, pero no te advirtieron de lo que pagarías por ello.

Ingeriste la semilla no nata y desecada de Ulwuembu, la diosa araña y ella habitó en tí. Sentiste sus patas arañando tu mente, arrancando la carne y tejiendo con tus pensamientos una red que arrojó al viento y atrapó las voces y ojos de las Umlayezos.

Tantas voces, tantas imágenes... Fue una sensación pavorosa que casi aniquila tu ser. Rechazaste el don y no completaste el rito, trayendo así la vergüenza y la desdicha a tu madre y hermanas.

Y desde ese día estas huyendo como si fueses un abagijimi.

Ahora has recalado en Hiperborea, después de atravesar el Mar Empedrado en un barco mercante de la Ciudad Quebrada. Un lugar tan bueno como cualquier otro para vender tu lanza y tus dotes para la batalla, aunque sea a estos seres inferiores de larga barba enfundados en pieles malolientes y bolsas llenas de brillante metal.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Paso:6 Parada:6 Dureza:5 Carisma: -

Habilidades: Curación d6, Disparar d10, Lanzar d6, Notar d6, Pelea d8, Rastrear d8, Sigilo d8, Tregar d6

Desventajas

El aliento es de Itak, la carne de la tribu. Los Kibgak practican el canibalismo, pero este tiene un carácter ritual ya que solo consumen la carne de los fallecidos pertenecientes al grupo familiar o de la tribu. Esto según creen libera el alma del muerto y permite que parta a fundirse con Itak, el padre del viento.

En la mayor parte de Hiperborea el canibalismo es considerado una costumbre salvaje y propia de Daoines con lo que se ve con ojos recelosos a los Kibgak y esto les proporciona un -1 al carisma.

No puedes atar lo que no tiene cuerpo. Los Kibgak no transmiten su saber mediante la escritura ya que consideran que su aliento es sagrado debido a que es el aire que Itak insufló en su pecho al principio de los tiempos, cuando sopló para apartar el manto de oscuridad. En ese aliento viajan las palabras y atarlas a algo físico es como hacerlas morir.

Un Kibgak no puede aprender a leer ni a escribir.

Mala suerte. Empieza la sesión con un beni menos

Ventajas

El Blanco habita en mi y me da fuerzas. El frío de los glaciares y los hielos perpétuos parece que se las han metido bajo la piel. +4 a resistir los efectos negativos ambientales basados en frío.

Aprende a leer las señales del Blanco. Los Kibgak son conocidos por ser cazadores consumados que pueden pasar días y días detrás de una presa. Comienzan con d6 en rastrear y disparar además que disfrutarán de un +2 a las tiradas de notar.

Asesino. Añade un +2 al daño (incluyendo disparar) contra aquellos oponentes que no lo esperen.

| NOMBRE | DAÑO | CdM | ALCANCE | NOTAS |
|--------|--------|-----|----------|---|
| Lanza | FUE+d6 | 1 | - | +1 a la parada si se aferra con las dos manos, usada con una sola mano añade alcance uno. |
| Arco | 2d6 | 1 | 12/24/48 | - |

Armadura: Justillo de cuero reforzado y pieles. 1 punto de armadura y CdM 1 que cubre el pecho y brazos.

Equipo: Lanza, arco, justillo de cuero, 30 flechas, 1 rueda de plata.

Tu nombre es Anori y aun recuerdas en tus sueños el Blanco. Esa ausencia casi total de color, solo rota por el gris de la piedra y el rojo de la presa cobrada.

El sur se te antoja incomprensible, lleno de colores, sonidos y extraños olores. Mares verdes de altos helechos en los que braman animales capaces de partir en dos un poderoso qaqqaq, anchos senderos de arboles tronchados abiertos por las patas de criaturas más altas que montañas y un cuello tan largo como doce hombres tumbados, montañas negras no tocadas por la nieve y de las que surge humo y fuego y pueblos cuyas casas son de piedra y madera haciendo imposible su transporte.

Pero ahora aunque te pese el Sur es tu hogar. Y además tiene buenas ventajas, como que la carne es abundante y en cada hogar arde un fuego para calentarla. El vino es dulce, la sangre caliente y las mozas no son seres lúgubres de pelo apelmazado y duras como un pescado que ha estado entre el Blanco durante días.

Te fuiste hace años de tu tribu, atreviéndote a viajar al Sur, lejos de la voz de Itak.

Te fuiste una noche en la que los cuchillos de hueso brillaron y sajaron carne, el el que el Blanco enloquecedor penetró en los tuyos y el hambre azuzaba de tal forma que ya la caza no era suficiente.

La carne en el Norte lo es todo. Ayuda a que la mordida del frío sea menor, da fuerzas y convenientemente seca es usada como moneda de cambio.

Pero si esta escasea... el hombre puede volverse contra el hombre y transformarse en un Amaroq. Un devorador que consume la carne cuando el aliento de Itak aun está dentro de ella.

Por eso te fuiste y el cambio no te parece malo.

Tus dotes para la caza son apreciadas en las Ciudades estado del Sur y te proporcionan buenas Ruedas para llenar tu bolsa con el producto de tu caza.

Aunque ahora no cazas al peludo y gigantesco qaqqaq o al fiero nanuk, sino que te dedicas a otro tipo de presa...

Dame una flecha y un objetivo y tus problemas finalizarán, cundirán en mi provecho y en tu pronta satisfacción.