

# 7<sup>th</sup> Sea Compendium





# ÍNDICE

Esta recopilación surge como respuesta a la necesidad de reunir la información dispersa en una veintena de suplementos, cualquiera que se vea arrastrado a casa de un amigo para hacer una partida (en especial si es un poco improvisada) sabrá a que me refiero. También espero resulte de utilidad a jugadores como consulta rápida, y así proteger un poco los manuales originales (y descatalogados) del uso y abuso al que son sometidos mas habitualmente de lo que me gustaria. En realidad no abracé nunca la intención de compartirlo a gran escala (no creo que atraiga el interés de mucha gente), pero como ya me ocurrió en una ocasión, alguien compartió públicamente una hoja de personaje que realicé hace mucho tiempo y aún hoy encuentro gente que la usa (o que me hace llegar comentarios de lo que le gusta o no). En previsión a un caso similar quiero hacer notar que las ilustraciones pertenecen en todos los casos a sus creadores, por respeto a ellos no he cambiado el nombre de ningún archivo (algunos contienen como parte del nombre de archivo el de su creador), y de aquellos que he podido localizar los he incluido yo. En cualquier caso si algún autor ve éste documento y quiere que retire sus ilustraciones lo haré a la mayor brevedad. Éste no deja de ser un proyecto lúdico personal.

Casi todo el contenido forma parte de una recopilación de los trasfondos disponibles en el Manual del Jugador y resto de manuales oficiales de Séptimo Mar (tanto inglés como español, quizá mi traducción no sea la ideal): libros de nación, libros de sociedad secreta, La Iglesia de los Profetas, El Imperio de la Media Luna, etc.

Todo el contenido es para sistema R&K, en los casos en que ambos sistemas conviven en un suplemento siempre dejo de lado el contenido D20.

Además he incluido material recopilado de diversas fuentes vía Web y algunas reglas caseras de producción propia (básicamente todas las notas que al abrir mi carpeta salen disparadas a la fuente de manchas mas cercana...). Sin embargo, y para mantener el suspense en torno a las sociedades secretas, la información relativa a éstas (salvo aquella que personalmente considero puede estar al alcance de cualquiera cuando crea su personaje) ha sido deliberadamente omitida, quizá mas adelante me aventure a realizar un Addendum a este compendio, pero por ahora esos libros están mucho menos trasegados y aquellos jugadores que pertenecen a una de estas sociedades procuran apuntar lo que deben.

Ando fatal de la cabeza, así que por si acaso mas adelante olvido hacerlo, quiero agradecer su dedicación e inspiración a todos aquellos de cuyas ideas me he nutrido para enriquecer mis partidas de tantas formas diferentes. Gracias.

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| <i>Lista de Precios</i> .....    | 2  |
| <i>Equipo</i> .....              | 5  |
| <i>Resumen de Armas</i> .....    | 8  |
| <i>Habilidades</i> .....         | 10 |
| <i>Escuelas de Combate</i> ..... | 14 |
| <i>Ventajas</i> .....            | 18 |
| <i>Trasfondos</i> .....          | 25 |
| <i>Arcanos</i> .....             | 28 |
| <i>Magia</i> .....               | 29 |
| <i>Reparto del Destino</i> ..... | 35 |
| <i>Ayudas de Juego</i> .....     | 42 |
| <i>Venenos</i> .....             | 46 |
| <i>Viajar en Théah</i> .....     | 47 |
| <i>Monturas</i> .....            | 49 |
| <i>Anexos</i> .....              | 51 |





| Vestuario                              | Pr G  |
|--|-------|
| Abrigo, lana natural                   | 1G    |
| Abrigo, cuero                          | 3G    |
| Chaqueta, excavador                    | 4G    |
| Chaqueta, caballero                    | 5G +  |
| Abrigo, lana fina, con adornos de piel | 5G +  |
| Abrigo, piel fina                      | 48G + |
| Capa, lino                             | 1G    |
| Capa, lana barata                      | 35c   |
| Capa, lana pesada y hule, impermeables | 1G    |
| Capa, lana de buena calidad            | 2G    |
| Capa, lana fina, forrado en tela       | 3G    |
| Capa, seda elegante                    | 6G +  |
| Manto, normal                          | 1G    |
| Manto, bueno                           | 3G +  |
| Capa de viaje                          | 3G +  |
| Sobretudo (atractiva de piel fina)     | 16G + |
| Delantal, cuero                        | 80c   |
| Delantal, tela                         | 8c    |
| Tabardo                                | 80c   |
| Traje, sencillo                        | 1G    |
| Traje, seda                            | 4G +  |
| Chaleco                                | 40c   |

| Calzado                    | Pr G |
|----------------------------|------|
| Botas, sencillas           | 2G   |
| Botas, buenas              | 5G + |
| Botas, de monta            | 3G   |
| Sandalias                  | 8c   |
| Zapatos, normales          | 50c  |
| Zapatos, buenos            | 2G + |
| Zapatos, nieve             | 2G   |
| Zapatos (de cuero)         | 50c  |
| Zapatos (de cuero), buenos | 2G + |
| Zuecos                     | 8c   |

| Prendas Masculinas          | Pr G  |
|-----------------------------|-------|
| Conjunto de ropa, Mala      | 25c   |
| Conjunto de ropa, normal    | 1G    |
| Conjunto de ropa, Buena     | 3G    |
| Conjunto de ropa, Rico      | 10G + |
| Conjunto de ropa, Cortesano | 20G + |
| Ropa interior               | 1G +  |

| Prendas Femeninas              | Pr G   |
|--------------------------------|--------|
| Vestido, baja calidad          | 25c    |
| Vestido, sencillo              | 1G     |
| Vestido, bueno                 | 2-5G + |
| Vestido, exótico               | 7G +   |
| Vestido, rico                  | 10G +  |
| Vestido de fiesta              | 20G +  |
| Zapatillas (tela)              | 1G     |
| Botas (de cuero de tacón bajo) | 1G +   |
| Ropa interior                  | 1G +   |
| Ropa interior, fina            | 5G +   |



| Accesorios                                     | Pr G  |
|--|-------|
| Sombrero, de fieltro                           | 50c   |
| Sombrero, de fieltro fino                      | 1G    |
| Sombrero, extravagante                         | 5G +  |
| Sombrero, ala ancha                            | 1G    |
| Sombrero, ala ancha de cuero                   | 60c   |
| Sombrero, tricornio                            | 1G    |
| Gorro de lana                                  | 7c    |
| Gorro de Montañero                             | 25c   |
| Plumas, comunes (para sombrero)                | 5c    |
| Plumas, exóticas                               | 40c   |
| Velo, sencillo                                 | 5c    |
| Velo, elaborado                                | 15c   |
| Velo, rico (sedas y joyas)                     | 6G +  |
| Máscara (dominó, normal)                       | 30c   |
| Máscara (dominó, elaborados)                   | 80c   |
| Máscara (Carnaval, grandes y plumas)           | 1G +  |
| Peluca   | 1G    |
| Abanico (Madera y papel)                       | 30c   |
| Abanico (tallado de marfil)                    | 10G   |
| Abanico (plumas elaboradas, exóticas)          | 18G   |
| Muff (calentador de manos, pieles exuberantes) | 4G +  |
| Guantes, algodón                               | 10c   |
| Guantes, cuero                                 | 20c   |
| Guantes, seda                                  | 2G+   |
| Fajín, normal                                  | 15c   |
| Fajín, lujo (satén, seda, etc.)                | 2G +  |
| Anteojos                                       | 5G +  |
| Monóculo, normal (bronce, plata...)            | 6G    |
| Monóculo, de lujo (oro, ébano, marfil...)      | 20G + |
| Catalejo, plegable                             | 5G +  |
| Bastón, normal (madera, bronce...)             | 1G    |
| Bastón, lujoso (marfil, plata...)              | 3G +  |
| Monedero                                       | 60c + |
| Bolso o bolsa                                  | 5c +  |
| Cinturón con cartera                           | 40c + |

| Transporte                         | Pr G    |
|------------------------------------|---------|
| Buey                               | 90G     |
| Burro                              | 35G     |
| Mula                               | 40G     |
| Caballo, arrastre                  | 50G     |
| Caballo, pony                      | 45G     |
| Caballo, carreras                  | 1000G   |
| Caballo, monta                     | 60G     |
| Caballo, guerra                    | 750G    |
| Caballo, guerra selecto            | 1.000G+ |
| Carro (1 caballo)                  | 40G     |
| Carro (1 pony)                     | 25G     |
| Calesa (1-2 caballos, 2 personas)* | 100G    |
| Carruaje (2 caballos, 4 personas)* | 200G    |
| Carruaje (4 caballos, 4 personas)* | 400G    |
| Carruaje (6 caballos, 4 personas)* | 800G    |
| Trineo (7 perros)*                 | 70G     |
| Trineo*                            | 50G     |
| Palanquín*                         | 40G     |
| Alquiler de una noche              | 70c     |
| Vagón (2 caballos)                 | 60G     |
| Vagón (4 caballos)                 | 80G     |
| Viaje por tierra (por cada 150 km) | 3G      |
| Viaje en barco (por cada 150 km)   | 5G      |

| Accesorios y Complementos       | Pr G |
|---------------------------------|------|
| Alforjas                        | 5G   |
| Alforjas, pesadas               | 15G  |
| Arnés                           | 75G  |
| Bocado y brida                  | 5G   |
| Capucha, halcón                 | 1G   |
| Guante, cetrería                | 1G   |
| Jaula de pájaros                | 1G+  |
| Maniota                         | 1G   |
| Manta para caballo              | 50c  |
| Manta para silla                | 50C  |
| Silla de carga                  | 10G  |
| Silla de guerra                 | 30G  |
| Silla de montar                 | 15G  |
| Silla lateral                   | 15G  |
| Yugo                            | 1G   |
| Rueda de repuesto para carro    | 4G   |
| Rueda de repuesto para carruaje | 6G   |



| Armaduras                            | Pr G |
|--------------------------------------|------|
| Yelmo, abierto metal                 | 6G   |
| Yelmo, cerrado metal                 | 15G  |
| Yelmo, abierto cuero                 | 2G   |
| Yelmo, cerrado cuero                 | 7G   |
| Hombros, metal                       | 5G   |
| Hombros, cuero blando                | 1G   |
| Hombros, acolchado                   | 2G   |
| Hombros, cuero endurecido            | 2G   |
| Peto, metal                          | 20G  |
| Peto, cuero blando                   | 7G   |
| Peto, acolchado                      | 10G  |
| Peto, cuero endurecido               | 12G  |
| Protector de brazo, metal            | 8G   |
| Protector de brazo, cuero blando     | 2G   |
| Protector de brazo, acolchado        | 2G   |
| Protector de brazo, cuero endurecido | 4G   |
| Guantelete, metal                    | 5G   |
| Grebas, metal                        | 12G  |
| Grebas, cuero blando                 | 3G   |
| Grebas, acolchado                    | 3G   |
| Grebas, cuero endurecido             | 6G   |

| Armas de Esgrima                                 | Pr G |
|--|------|
| Espada de esgrima                                | 15G  |
| Espada de Práctica ( <i>con peto y máscara</i> ) | 9G   |
| Espada Pequeña                                   | 8G   |
| Sable  | 8G   |
| Falchion   | 8G   |
| Alfanje  | 10G  |

| Armas Pequeñas    | Pr G |
|-------------------|------|
| Cuchillo          | 5G   |
| Daga              | 8G   |
| Estilete          | 12G  |
| Punntina          | 2G   |
| Cuchillo Arrojado | 5G   |
| Main Gauche       | 8G   |
| Daga Tridente     | 8G   |

| Armas Pesadas        | Pr G |
|----------------------|------|
| Arma pesada normal   | 8G   |
| Espada de las Marcas | 22G  |
| Zweihander           | 24G  |
| Espada Ancha         | 10G  |
| Espada Larga         | 18G  |
| Gran Hacha           | 14G  |
| Hacha                | 7G   |
| Destrál              | 7G   |
| Arma Contundente     | 5G+  |

| Armas de Asta       | Pr G |
|---------------------|------|
| Arma de asta normal | 14G  |
| Arpón               | 8G   |
| Lanza de jabalíes   | 10G  |
| Lanza               | 9G   |
| Bayoneta, calada    | 3G   |

| Armas Inusuales   | Pr G |
|-------------------|------|
| Panzerhand        | 5G   |
| Hacha de Mano     | 3G   |
| Cayado            | 1G   |
| Látigo            | 1G + |
| Rodela            | 4G   |
| Escudo            | 6G   |
| Lámpara de Guerra | 5G   |
| Cestus            | 5G   |
| Bastón-espada     | 20G  |

| Armas a Distancia   | Pr G |
|---------------------|------|
| Arco normal         | 8G   |
| Arco largo avalonés | 10G  |
| Ballesta            | 12G  |
| Ballesta Pesada     | 30G  |
| Honda               | 2G   |

| Armas de Fuego             | Pr G |
|----------------------------|------|
| Pistola, pedernal          | 20G  |
| Pistola de duelo, pedernal | 25G  |
| Tercerola, pedernal        | 18G  |
| Carabina, pedernal         | 29G  |
| Mosquetón, pedernal        | 24G  |
| Mosquete, pedernal         | 30G  |
| Arcabuz, mecha             | 25G  |
| Trabuco, pedernal          | 32G  |
| Pistola Garfio             | 35G  |
| Granada                    | 10G  |
| Culebrina, mecha           | 110G |

| Cañones          | Pr G     |
|------------------|----------|
| Cañon, abordaje  | 150G     |
| Cañón, 6 libras  | 275G     |
| Cañón, 10 libras | 400G     |
| Cañón, 12 libras | 500G     |
| Cañón, atronador | 2.000G + |

| Accesorios para Armas                       | Pr G |
|---|------|
| Aljaba ( <i>20 flechas</i> )                | 1G   |
| Bayoneta, enganche                          | 3G   |
| Flechas, normales ( <i>20</i> )             | 40c  |
| Flechas, gancho( <i>5</i> )                 | 2G   |
| Medidor de pólvora                          | 1G   |
| Molde de balas                              | 90c  |
| Pedernal adicional                          | 10c  |
| Plomo ( <i>10 disparos</i> )                | 50c  |
| Pólvora ( <i>10 disparos</i> )              | 1G   |
| Saetas, normales ( <i>20</i> )              | 40c  |
| Saetas, gancho ( <i>5</i> )                 | 2G   |
| Saquito para pólvora ( <i>10 disparos</i> ) | 50c  |
| Vaina de cinturón                           | 2,5G |
| Vaina, sencilla                             | 1G   |
| Vaina, decorada                             | 4G + |
| Vaina, oculta                               | 3G + |
| Cartuchera                                  | 2G   |
| Munición para Cañón, abordaje               | 2G   |
| Munición para Cañón, 6 libras               | 3G   |
| Munición para Cañón, 10 libras              | 6G   |
| Munición para Cañón, 12 libras              | 8G   |
| Munición para Cañón, atronador              | 15G  |





| Equipo diverso                         | Pr G  |
|--|-------|
| Aceite para lámpara (por hora)         | 10c   |
| Almohada                               | 50c   |
| Antorchas (6)                          | 50c   |
| Azadón                                 | 2G    |
| Bota para bebida                       | 20c   |
| Brújula                                | 1G+   |
| Caja (madera, 0,5m2)                   | 40c   |
| Camilla                                | 25c   |
| Cerradura (DF 10)                      | 4G    |
| (+5 a DF máx. 30)                      | 2G    |
| Cinzel 50c                             | 50c   |
| Cuerda (15m)                           | 1G    |
| Chaqueta, excavador                    | 4G    |
| Dados (madera)                         | 25c   |
| Estaca, hierro (5)                     | 1G    |
| Estaca, madera (12)                    | 1G    |
| Gancho                                 | 2G    |
| Ganzúas                                | 10G   |
| Guantes de escalada                    | 2G    |
| Hacha                                  | 1G    |
| Jabón                                  | 3G    |
| Linterna                               | 2G    |
| Manta                                  | 1G    |
| Martillo                               | 75c   |
| Mazo                                   | 50c   |
| Mochila, pequeña                       | 7c    |
| Mochila, explorador                    | 3G    |
| Morral                                 | 12c   |
| Pabellón (10 personas)                 | 40G   |
| Ollas y sartenes (un juego)            | 20c   |
| Pala                                   | 1,5G  |
| Palanca                                | 1G    |
| Pértiga 3m                             | 1c    |
| Pico                                   | 75c   |
| Pico de escalada                       | 1G    |
| Provisiones saladas (1 semana)         | 1G    |
| Saco de dormir                         | 1,25G |
| Silbato                                | 1G    |
| Tablillas                              | 20c   |
| Tienda (2 personas)                    | 10G   |
| Tubo para mapas                        | 1G    |
| Tubo para mapas, de calidad            | 35G + |
| Utensilios de campaña                  | 2G    |
| Vendas (3)                             | 1G    |
| Vela (2h de duración)                  | 30c   |
| Instrumentos musicales (hasta 4 kilos) | 3G +  |

| Herramientas             | Pr G |
|--------------------------|------|
| Aguja de coser           | 30c  |
| Alambre, hierro (1m)     | 10c  |
| Aparejo de poleas        | 8G   |
| Cadena (3m)              | 3G   |
| Catalejo                 | 5G + |
| Clavos (5 kg)            | 5G   |
| Cuchilla                 | 2G   |
| Cuerda de bramante (15m) | 25c  |
| Escalera                 | 2G   |
| Fuelle                   | 20c  |
| Herramientas de relojero | 15G  |
| Hilo (3m)                | 10c  |
| Hojas de cuchillo (5)    | 6G   |
| Lima                     | 15c  |
| Pala                     | 1,5G |
| Piedra de afilar         | 1G   |
| Piedra de molino         | 30G  |
| Sextante                 | 5G + |
| Sierra                   | 3G   |
| Telar                    | 120G |
| Tenacillas               | 2G   |
| Tenazas                  | 3G   |
| Tijeras                  | 4G   |
| Yunque                   | 20G  |

| Artículos de estudio                 | Pr G  |
|--------------------------------------|-------|
| Alambique                            | 3G    |
| Balanza y pesas                      | 14G   |
| Brasero                              | 25G   |
| Cera para sellar (5 sellos)          | 50c   |
| Cesto de mimbre                      | 2G    |
| Crisol                               | 5G    |
| Cucharón                             | 1G    |
| Embudo                               | 1G    |
| Equipo quirúrgico                    | 100G  |
| Espejo, cuerpo entero                | 25G+  |
| Espejo, pequeño                      | 10G   |
| Frasco                               | 40c   |
| Fuelle de precisión                  | 150c  |
| Jarras (4)                           | 3G    |
| Lentes (cóncavas y convexas)         | 13G   |
| Microscopio (50 aumentos)            | 75G   |
| Mortero y almirez                    | 3G    |
| Pinzas                               | 25c   |
| Pluma, normal                        | 6c    |
| Pluma, buena                         | 5-15G |
| Prisma                               | 15G   |
| Reloj, agua                          | 40G   |
| Reloj, arena                         | 5G    |
| Reloj, péndulo                       | 200G  |
| Reloj de bolsillo                    | 18G   |
| Reloj de bolsillo, con minuterio     | 30G   |
| Tabla logarítmica                    | 1G    |
| Tenacillas pequeñas                  | 1G    |
| Tinta (5 redomas)                    | 3G    |
| Tiza (12 piezas)                     | 1G    |
| Tripode                              | 5G    |
| Tubo de cristal (1m)                 | 60c   |
| Útiles de medición                   | 3G    |
| Vial                                 | 10c   |
| Libro, en blanco (100p)              | 1G    |
| Libro, de bolsillo                   | 1G    |
| Libro, de bolsillo, en blanco (100p) | 1G    |
| Libro, de estudio                    | 1-10g |
| Mapas (Naciones, Regiones, etc)      | 3G +  |
| Folletos (de imprenta)               | 1G +  |
| Papel (por 6 hojas)                  | 5c    |





| Comida y Alojamiento                            | Pr G  |
|---|-------|
| Dormir en un banco en una sala común            | 6c*   |
| Alojamiento, compartido                         | 14c*  |
| Alojamiento, habitación individual              | 35c*  |
| Alojamiento, individual con baño y servicio     | 75c*  |
| * Por noche                                     |       |
| Alojamiento, normal (semanal)                   | 1G    |
| Alojamiento, bueno (semanal)                    | 2G +  |
| Alojamiento, excelente (semanal)                | 10G + |
| Comida y bebida, mala calidad                   | 5c    |
| Comida y bebida, normal                         | 14c   |
| Comida y bebida, buena                          | 28c   |
| Comida y bebida, excelente                      | 67c   |
| Banquete (4 a 10 personas)                      | 5G +  |
| Brandy (botella)                                | 2G    |
| Cecina (1 semana)                               | 1G    |
| Cena (4 personas)                               | 1G    |
| Cerdo (0,5 kg)                                  | 15c   |
| Cerveza (barrilito)                             | 20c   |
| Cerveza (1 ronda)                               | 5c    |
| Cerveza (cuarto)                                | 3c    |
| Comida, buena (1 persona)                       | 5c    |
| Fruta (5 piezas)                                | 10c   |
| Fruta, cítricos (5 piezas)                      | 50c   |
| Hidromiel (botella)                             | 15c   |
| Licor (vaso)                                    | 10c   |
| Ron (botella)                                   | 10c   |
| Sidra (jarra)                                   | 3c    |
| Té (0,5 kg)                                     | 5G    |
| Vino, barato (jarra)                            | 6c    |
| Vino, normal (botella)                          | 10c   |
| Vino, bueno (botella)                           | 1G    |
| Vino, excelente (botella)                       | 5G +  |
| Establo   | 8c    |
| Heno y forraje                                  | 8c    |
| Grano y pienso                                  | 14c   |
| Limpieza y cepillado                            | 22c   |
| Establo y cuidados para un animal (por semana)  | 1G    |
| Alimentos sin preservar (para cocinar, por día) | 5-8c  |
| Raciones (1 semana, pan duro y queso)           | 40c   |
| Raciones (1 semana, carnes saladas)             | 1G    |
| Raciones (1 semana, salchichas y táctica duro)  | 1G    |

| Servicios Profesionales  | Pr G  |
|--|-------|
| Artesano*  | 2G +  |
| Obreros* (Granjeros, pescadores, obreros, estibadores, etc)        | 50c   |
| Personal Cualificado* (Administradores, arquitectos, médicos, etc) | 4G +  |
| Hombres de Armas (Matones, a tener en cuenta NA)                   | 1G    |
| * Por semana de trabajo y por nivel en la capacidad relacionada.   |       |
| Espadachín para un duelo °   | 10G + |
| Adiestramiento en esgrima por un tutor °                           | 5G +  |

° Valor base multiplicado por el Nivel de Maestría, + (% = Rep.) + 10% por escuela conocida.



| Nación    | Moneda    | Moneda                     | G                  |
|-----------|-----------|----------------------------|--------------------|
| Avalon    | 1 Libra   | 20 Chelines                | 1G = 1 Chelines    |
| Castilla  | 1 Doblón  | 100 Maravedíes             | 1G = 20 Maravedíes |
| Eisen     | 1 Marco   | 10 Florines (100 Pfenings) | 1G = 4 Marcos      |
| Montaigne | 1 Sol     | 12 Pistolas (12 Denarios)  | 1G = 2 Pistolas    |
| Vodacce   | 1 Senador | 5 Ecaños                   | 1G = 3 Senadores   |
| Vendel    | 1 Gremial | 100 Céntimos               | 1G = 1G            |

## Notas.

### Efectos de Juego.

Algunas piezas de equipo o prendas de vestuario facilitan determinadas tareas (para las que han sido diseñadas), en la mayoría de los casos son auto explicativos. Los precios listados son el valor base de mercado, el precio final puede fluctuar en función de la localización, oferta y demanda, etc. Pero sobre todo por la calidad. Un personaje puede adquirir cualquier objeto en diferentes calidades, normalmente por encargo, y las mercancías de mayor calidad pueden otorgar bonificaciones en juego.

Pe.: Cualquier personaje que viaje por Eisen debería tener la previsión de llevar entre sus cosas una capa de viaje impermeable o similar, si un chubasco inesperado te alcanza en medio del camino puedes terminar calado hasta los huesos y sufriendo cansancio o incluso enfermedad. El equipo de escalada otorga un Aumento Libre a las pruebas de trepar siempre que de tiempo a usarlo y el personaje sepa como funciona. Un kit de cirugía permite usar la capacidad, que de otro modo sería inútil.

### Calidad de las mercancías.

En un mercader podremos encontrar objetos de diferente calidad, en mejor o peor estado de conservación incluso. En esto intervienen factores como materiales, manufactura, diseño, estado, etc. Una mercancía de mala calidad normalmente se venderá a un precio menor (a menos que hablemos de una estafa) y puede provocar sorpresas desagradables cuando se haga uso de ella.



Una mercancía estándar es justo lo que promete, una mercancía correcta, sin nada destacable y un precio mas o menos estable.

Una vez nos embarcamos en buscar mercancías de calidad esperamos que una proporcional (o exponencial en ocasiones) subida del precio de ésta conlleve su correspondiente beneficio, aquí entramos en el equipo excepcional. Distingamos varios niveles de calidad, a mayor precio/beneficio conforme avanzamos.

El nivel de calidad define los puntos de Ventaja de que dispone el objeto en su creación y, lógicamente, el máximo nivel que puede alcanzar en una Ventaja dada. Al margen de esto, un objeto puede tener calidad 4, empleando 1 punto en manufactura, 2 en resistencia y 1 en apariencia.

Cuando creemos el objeto habremos de especificar por que razón posee esas propiedades tan particulares (diseño, materiales, técnica, etc.). A menudo los grandes artesanos tienen señales que identifican un trabajo como suyo, ya sea a través de una firma o de un rasgo distintivo.

### Citando el "Finn Companion 4"

*Pero no un equipo ordinario, buen equipo, equipo de calidad... Equipo que sencillamente es mejor de lo normal. El equipo puede ser mejor por el material (algún extraño metal syrneth, o una nueva aleación), diseño (refuerzos entre las placas de la armadura), técnica (¿Acero de Damas-co?), habilidad del artesano, una espada perfectamente equilibrada o cualquier cosa que puedas imaginar. El tema es que la pieza de equipo es especial, por tanto, si es mejor costara más... pero... ¿cuánto más?, ¿qué beneficios te garantizará? Vamos a proponer una solución.*

*Usando como inspiración La Senda del Unicornio, la superioridad de una pieza de equipo afecta a éste de modo que aumenta su valor de calidad. Con este valor (medido en puntos), el equipo puede tener ciertos beneficios especiales.*

Yo he realizado mis propios aportes modificando aquello en lo que no me cuadraba con mi entorno de juego, extendiendo la información o posibilidades donde me pareció necesario y eliminando lo que no era de mi gusto. Esto no quiere decir que sea mejor o peor, sencillamente mi propia forma de hacer las cosas.

| Calidad de los Objetos |             |          |     |  |
|------------------------|-------------|----------|-----|--|
| Calidad                | Coste       | Ventajas | DF  | Materiales   |
| Mala Calidad           | x.5         | -2       | -   | Mala calidad y/o en mal estado.                            |
| Pobre                  | x.75        | -1       | 5   | Fáciles de conseguir, a menudo reutilizados.               |
| Estándar               | x1          | 0        | 0   | Los normales, 70% del valor base aprox.                    |
| Bueno                  | x10         | 1        | 20  | A menudo exóticos en parte. Gemas, metales preciosos.      |
| Muy Bueno              | x25         | 2        | 30  | Materiales de gran calidad. Piedras preciosas.             |
| Excelente              | x50         | 3        | 45  | Lo mejor que el dinero puede comprar. Acero Soldano.       |
| Obra Maestra           | x100        | 4        | 60  | Los desvaríos de un genio. ¿Aleaciones desconocidas?.      |
| Legendario             | Inestimable | 5 o más  | ... | Dracheneisen, metal syrneth, la "Roca de las Estrellas"... |

Puedes combinar ciertas ventajas y desventajas para modificar los puntos de calidad. Cada pieza de equipo puede tener unas ventajas y desventajas distintas, siempre con su calidad como factor máximo tanto en la suma como en una ventaja concreta.

Cualquier pieza de equipo que tenga al menos 3 puntos de calidad, cuenta como objeto de calidad a efectos de rotura y demás (+5 a DF). Equipo de pobre calidad contará automáticamente como objeto de poca calidad para todos estos casos (-5 a DF).

## Lista de Ventajas y Desventajas.

En cada categoría de ventaja sólo se puede escoger una habilidad (salvo en la categoría de especiales). No se pueden comprar dos veces la misma ventaja para doblar su efecto.

**Precisión** - En ciertos alcances este arma es más precisa

| Calidad | Efecto   |
|---------|--|
| -1      | Todas las penalizaciones por alcance se incrementan en 5                   |
| 0       | Alcances normales  |
| 1       | Todas las penalizaciones por alcance se reducen en 5 (no puede llegar a 0) |
| 1       | Penalización a corto alcance reducida en 5 (puede llegar a 0)              |
| 2       | Todas las penalizaciones por alcance se reducen en 5 (puede llegar a 0)    |
| 3       | Penalización a corto alcance reducida en 10 (puede llegar a 0)             |
| 4       | El arma no sufre penalizaciones por el alcance                             |

**Apariencia** - La pieza en cuestión es de una calidad artística superior, un placer de contemplar, y el tipo de equipo que un noble querría para sí.

| Calidad  | Efecto   |
|--|--|
| -1   | -1 dado de reputación efectivo mientras el arma se porte visible   |
| 0  | Apariencia normal o vulgar, no hay una desventaja real para un arma que tenga mal aspecto.   |
| 1  | Hermosa - la hoja de un arma será extraordinaria, un vestido elegante y fino, una silla de montar decorada y cómoda.   |
| 2  | Obra Maestra - la hoja de una espada sería una autentica obra maestra, decorada y perfectamente equilibrada (piensa en la espada de Íñigo Montoya, "tu mataste a mi padre..."); un vestido sería único y espectacular, una silla de montar sería una obra de arte, con grabados en la piel y quizá incluso pedrería engarzada... |
| Debido a que las armas que tienen otras cualidades suelen tener un hermoso aspecto, estas reciben la mitad de sus puntos de forma gratuita para Aspecto. Esta ventaja es para aquellas armas diseñadas simplemente para ser bonitas. |  |
| Esta ventaja no se puede comprar para añadirse a los puntos gratuitos concedidos por la calidad.   |  |

**Manufactura** - Sencillamente este equipo cumple su función de forma sobresaliente.

| Calidad | Efecto   |
|---------|--|
| -2      | -1g1 para cualquier uso del objeto   |
| -1      | -1g0 para cualquier uso del objeto   |
| 0       | Normal   |
| 1       | +5 con una función del objeto (trepar para una cuerda, para la habilidad de Ataque Esgrima, para Equitación) |
| 2       | +5 con todas las funciones del objeto (atacar y parar con un arma)   |
| 3       | +0g1 con una función del objeto  |
| 4       | +2g0 con una función del objeto  |

**Daño** - Por alguna razón (equilibrado, técnica de creación, etc.) el arma en cuestión hace mas daño.

| Calidad | Efecto                             |
|---------|------------------------------------|
| -1      | -1g1 para cualquier uso del objeto |
| 0       | Normal                             |
| 1       | +5 daño                            |
| 2       | +1g0 daño                          |
| 3       | +0g1 daño                          |
| 4       | +1g1 daño                          |

**Liviana** - La pieza de equipo es mas ligera de o normal.

| Calidad   | Efecto  |
|---|---|
| -1  | Pesado, Dobla cualquier penalizador.  |
| 0   | Normal.   |
| 1   | Reduce el peso de la pieza un 25%.  |
| 2   | Mueve los penalizadores específicos una columna a la derecha (p.e. placa a mallas). |
| 3   | Reduce el valor de PA en 1 puntos (sólo a efectos de Sigilo/Nadar).                 |
| 4   | Se puede descansar con la armadura como si fuese una categoría mas ligera.          |
| 5   | Se puede vestir en la mitad de tiempo.  |
| Para ésta categoría se compra por cada pieza por separado, los bonificadores son acumulativos (una pieza de calidad 5 tendrá todos los bonificadores de 1 a 5), los factores 4 y 5 sólo serán efectivos si toda la armadura portada es de la misma calidad. |   |

**Alcance** - Este arma tiene un alcance superior.

| Calidad | Efecto                                |
|---------|---------------------------------------|
| -1      | Alcance modificado en x0.75           |
| 0       | Normal                                |
| 2       | Alcance del arma incrementado en x1.5 |
| 3       | Alcance del arma incrementado en x2   |
| 4       | Alcance del arma incrementado en x3   |

**Resistencia** - La pieza de equipo es mas resistente de lo normal.

| Calidad | Efecto   |
|---------|--|
| -1      | Débil. Si obtienes dos 0s en un mismo dado usando el objeto, éste quedará inutilizado. |
| 0       | Normal   |
| 2       | +5 a <i>DF</i> para roturas o desgaste.  |
| 3       | +10 a <i>DF</i> para roturas o desgaste.   |
| 4       | +15 a <i>DF</i> para roturas o desgaste.   |

**Especial** - Estas habilidades se pueden comprar para una gran variedad de equipo, pero no encajan bien en las otras categorías. Se pueden adquirir en cualquier con los puntos de calidad.

| Calidad | Efecto   |
|---------|--|
| 2       | Soltura. Para un arma, permite usar <i>Maña</i> en lugar de <i>Músculo</i> al tirar el daño.   |
| 3       | Doble Capa. El portador sufre daño de armas de fuego como si fueran esgrima.   |
| 1       | Reversible. El vestido en cuestión puede revestirse, resultando en otro vestido o traje totalmente diferente, muy bueno para un cambio rápido a la hora de usar disfraces. Debería usar se la mas cara de la dos partes para calcular el precio base. Dar la vuelta el traje llevara al personaje 3d5 acciones.  |
| 3       | Runa. El equipo tiene inscrita una Runa Laerdom. Estos objetos son muy raros y deben ser introducidos en la campaña con extremo cuidado por parte del <i>DJ</i> . Recuerda, ademas, que el efecto de la Runa solo durara un año, a menos que se lleve de nuevo al que lo hechizo, si es que este esta dispuesto a renovar la inscripción. Los factores de juego como resultado de la Runa, deben ser determinados por el <i>DJ</i> . Otras características (como la apariencia) permanecerá si la Runa desaparece. |
| 1       | Sumergible. El equipo es resistente al la humedad, agua, lluvia, etc (muy interesante para libros, por ejemplo, si puedes encontrar alguno así).   |

\* No estas limitado a una por categoría.



### Ropas.

Cualquier prenda de vestir, desde trajes de fiesta a ropa de abrigo. Habitualmente la apariencia es prioritaria para la ropa usada por nobleza o para la corte, mientras que la resistencia es más útil para ropa de viaje. La ventaja de sumergible implica que la prenda es totalmente impermeable (algo que sólo suele decirse de sobretodos o capas de viaje tratadas contra la lluvia).

**Ventajas:** Apariencia, Manufactura, Liviana y Resistencia.

**Especial:** Reversible y Sumergible.

### Equipo.

Piezas de equipo usado para realizar tareas normales con cualquier habilidad (un juego de ganzáus, cuerda, set de maquillaje, etc).

La ventaja de runa no suele utilizarse en este tipo de piezas, pero podría darse alguna excepción (a discreción del *DJ*).

**Ventajas:** Apariencia, Manufactura, Liviana y Resistencia.

**Especial:** Reversible, Rúnica y Sumergible.

### Armas Cuerpo a Cuerpo.

Cualquier arma de éste tipo, aunque las campesinas suelen ser de factura mas modesta (no encontraras a ningún guerrero eiseno portando una azada de dracheneisen).

**Ventajas:** Apariencia, Manufactura, Liviana, Daño y Resistencia.

**Especial:** Soltura, Rúnica, Sumergible y Modificaciones.

#### Hoja Pesada (+4 G)

El arma está equilibrada para tener más peso en la hoja, el daño es +1g0 pero todos los dados de *Acción* se retrasan una Fase (esto, sin embargo, no modifica la iniciativa total).

#### Empuñadura Pesada (+3 G)

El arma está equilibrada para tener más peso en la empuñadura. Tienes un *AL* al usar Parada, pero el daño es -1g0.

#### Martingala (+1 G)

Es un pequeño cordón que nace de la base de la empuñadura y que se ata a la muñeca. Así, si el espada-chín es desarmado, esta caerá de su mano pero quedará colgando.

#### Anillos de agarre (+3 G)

Proporciona un *AL* cada vez que usas Finta, pero si eres desarmado recibes un daño de 1g1.

#### Canastillo (+10 G)

Canastillo en la empuñadura que protege completamente la mano del esgrimista. Además suma +1g0 al daño de Empuñadura.

#### Media Canasta (+5 G)

Se requiere un *Aumento* extra para dañar la mano, y al usar empuñadura se hace +1 de daño.

#### Guardia de Campana (+2 G)

La *DF* para golpear la mano del esgrimista es +2.

#### Puñal Oculto en la Empuñadura (+25 G)

Un recurso muy poco honorable. Se usa cuando se ataca con Empuñadura haciendo 1g1 de daño.



Armas de Fuego.

Normalmente pistolas, carabinas o mosquetes, aunque podría verse un trabuco o una pieza de artillería hecha por encargo a un maestro.

**Ventajas:** Apariencia, Manufactura, Liviana, Alcance, Daño y Resistencia.

**Especial:** Modificaciones.

Cañón Largo (+4 G)

El arma tiene un cañón significativamente mas largo que la mayoría de su clase. El alcance se incrementa en 10, y el tiempo de recarga en 5 acciones.

Cañón Corto (-2 G)

El arma tiene un cañón significativamente mas corto que la mayoría de su clase. El alcance disminuye en 10, y el tiempo de recarga en 5 acciones.

Calibre Menor (-0 G)

El tamaño del proyectil que dispara tu arma es menor que el habitual. Lanzas un (-1g0) para daño, pero hace el arma mas precisa, reduciendo la penalización por alcance en 5.

Calibre Mayor (-0 G)

El tamaño del proyectil que dispara tu arma es mayor que el habitual. Lanzas un (+1g0) para daño, pero hace el arma menos precisa, aumentando la penalización por alcance en 5.

Arma de Calidad

El arma es de una calidad excepcional, haciéndola muy resistente al óxido, deterioro e incluso rotura. La construcción es muy robusta y la hace difícil de romper por cualquier técnica usada sobre ella (+10DF). El multiplicador al coste debe aplicarse después de aplicarse cualquier otra modificación al arma.

Bajo Coste

El arma ha sido fabricada de forma rápida y/o descuidada, el diseño y los materiales han sido modificados para abaratar su coste a costa de hacerla mas susceptible de sufrir accidentes o roturas a causa del óxido y el desgaste. Ademas es mas fácil de romper (-10DF).

El multiplicador al coste debe aplicarse en después de aplicarse cualquier otra modificación al arma.

El DJ (o un jugador, si el arma es usada por un PNJ) puede gastar un DDramático para provocar un fallo, y que se dispare involuntariamente. En este caso, se lanza 1g1 fases que tarda en dispararse.

Armas a Distancia.

Aquí encuadramos armas de proyectiles como arcos o ballestas, pero también armas arrojadizas (hachas de mano, cuchillos, arpones, etc.).

**Ventajas:** Apariencia, Manufactura, Precisión, Liviana, Alcance, Daño y Resistencia.

**Especial:** Rúnica.

Armadura.

El papel de la armadura es rechazar los golpes de espada y las balas de mosquete, protegiendo al que la usa del daño. Por desgracia casi todas las modernas armas theanas atraviesan directamente las conocidas. Hoy en día la armadura es más una molestia que un salvavidas, por este motivo su uso no está tan extendido como solía, salvo por los eisenos, que disponen de la casi mágica armadura de dracheneisen, capaz de rechazar los proyectiles de mosquete siendo lo bastante ligera como para permitir una gran libertad de movimientos.

La nobleza, dedicada al arte de la esgrima, usa como mucho ropas acolchadas o prendas de cuero que protegen marginalmente de cortes o magulladuras. Algunas unidades militares como los alabarderos de la Guardia Vaticana o los piqueros castellanos aun usan petos o yelmos de metal, pero el uso extendido de masivas protecciones de placas ha quedado obsoleto.

*Nota: Para satisfacer la curiosidad las reglas opcionales que se presentan a continuación incluyen la cota de malla o la armadura de placas. De este modo, si los personajes deciden vestir una armadura situada en una sala como decoración en una vieja mansión, el DJ puede usar estas reglas para manejar la situación sin complicarse en exceso.*

Cada pieza de armadura proporciona un cierto número de Puntos de Armadura, que determinan la efectividad de la protección que se porta. La armadura no precisa vestirse en conjunto, pudiendo mezclarse libremente diferentes tipos de armadura.

| Puntuación de armadura. |        |                 |                  |                   |
|-------------------------|--------|-----------------|------------------|-------------------|
| Pieza                   | Placas | Malla / Escamas | Cuero Endurecido | Cuero / Acolchado |
| Yelmo Completo          | 3      | 2               | 2                | 1                 |
| Yelmo Abierto           | 2      | 1               | 1                | 1                 |
| Máscara                 | 1      | 1               | 1                | 0                 |
| Peto                    | 6      | 4               | 3                | 2                 |
| Protector de Brazo      | 2      | 2               | 1                | 0                 |
| Guantelete              | 2      | 2               | 1                | 0                 |
| Grebas                  | 2      | 1               | 1                | 0                 |
| Botas                   | 1      | 1               | 1                | 0                 |

Una vez sabes cuantos PA porta el personaje, consulta la tabla siguiente para determinar los efectos de la armadura usada. Tu armadura puede mejorar tu Defensa Pasiva, e incluso reducir el daño reducido si eres alcanzado o facilitarte aumentos gratuitos en tu prueba de heridas. Estas modificaciones al daño no afectan a las heridas sufridas por impactos causados por arcos, ballestas, armas de fuego o artillería. También hay una penalización a tus pruebas de Sigilo y Nadar, que reflejan el peso y limitación de movimientos, además del sonido de las piezas entrechocando.

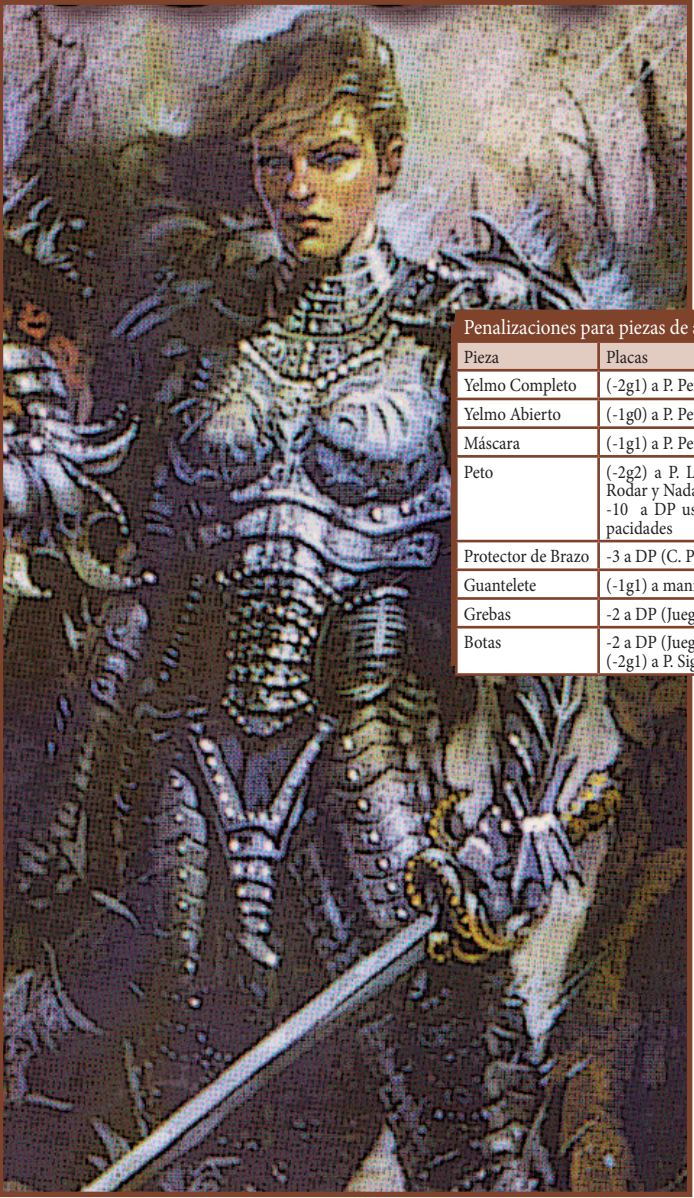
| Modificadores por armadura. |    |      |              |
|-----------------------------|----|------|--------------|
| PA                          | DP | RD   | Sigilo/Nadar |
| 1-6                         | -  | +5   | -1g0         |
| 7-12                        | -  | -1g0 | -1g1         |
| 13-18                       | +5 | -1g1 | -2g1         |
| 19-24                       | +5 | -2g1 | -3g2         |

Además de las penalizaciones descritas antes, hay otras penalizaciones asociadas con cada pieza de armadura. Estas modificaciones son acumulativas entre ellas y con las de la tabla de armadura. Cada pieza causa sus propias dificultades.

**Ventajas:** Apariencia, Resistencia y Liviana.

**Especial:** Rúnica, Sumergible, Doble Capa (no para placas).

Nunca puede llevarse mas de un tipo de armadura por localización; un peto de placas, por ejemplo, ya cuenta con un acolchado interior para evitar roces y magulladuras, por tanto añadir un cuero blando sólo provocaría incomodidad y una pérdida aun mayor de movilidad.



Penalizaciones para piezas de armadura.

| Pieza              | Placas   | Malla / Escamas   | Cuero Endurecido  | Cuero / Acolchado                       |
|--------------------|--|---|---|---|
| Yelmo Completo     | (-2g1) a P. Percepción   | (-2g0) a P. Percepción  | (-1g1) a P. Percepción  | (-1g0) a P. Percepción                  |
| Yelmo Abierto      | (-1g0) a P. Percepción   | (-1g0) a P. Percepción  | (-1g0) a P. Percepción  | (-1g0) a P. Percepción                  |
| Máscara            | (-1g1) a P. Percepción   | (-1g0) a P. Percepción  | (-0g1) a P. Percepción  | -                                       |
| Peto               | (-2g2) a P. Levantar, Saltar, Rodar y Nadar<br>-10 a DP usando éstas capacidades | (-1g1) a P. Levantar, Saltar, Rodar y Nadar<br>-5 a DP usando éstas capacidades | (-1g0) a P. Levantar, Saltar, Rodar y Nadar<br>-2 a DP usando éstas capacidades | -1 a DP Levantar, Saltar, Rodar y Nadar |
| Protector de Brazo | -3 a DP (C. Parar)   | -2 a DP (C. Parar)  | -1 a DP (C. Parar)  | -                                       |
| Guantelete         | (-1g1) a manipulación  | (-1g1) a manipulación   | (-1g0) a manipulación   | -                                       |
| Grebas             | -2 a DP (Juego de Piernas)   | -2 a DP (Juego de Piernas)  | -1 a DP (Juego de Piernas)  | -                                       |
| Botas              | -2 a DP (Juego de Piernas)<br>(-2g1) a P. Sigilo                                 | -2 a DP (Juego de Piernas)<br>(-1g1) a P. Sigilo                                | -1 a DP (Juego de Piernas)<br>(-1g0) a P. Sigilo                                | -                                       |





| ARMAS DE ESGRIMA   |      |           |  |  |   |  |
|--------------------|------|-----------|--|--|---|--|
| Tipo               | Daño | Habilidad | Notas  |  | Escuela   |  |
| Espada de esgrima  | 2g2  | Esgrima   | Rapier, espadín, estoque. Arma de esgrima estándar en Theah. |  | Aldana, Ambrogia, Andrews, Bonita, Desaix, Durchsetzungburg, El Puñal Occulto, Faileas, Gallegos, Gaulle, Gustavo, Larsen, Robertson, Rogers, Snedig, Soldano, Torres, Tout Pres, Valroux, Villanova. |  |
| Espada de Práctica | 2g0  | Esgrima   | (con peto y máscara) Embotada para practicar la esgrima.     |  | Bernoulli y Yael.   |  |
| Sable              | 2g2  | Esgrima   | Principalmente para uso a caballo.                           |  |   |  |
| Falchion           | 3g2  | Esgrima   | -5 a Defensas Activas por su peso y forma.                   |  |   |  |
| Alfanje            | 3g2  | Esgrima   | -1g0 al Ataque.  |  | Rogers y Yael.  |  |
| Espada Pequeña     | 2g2  | Esgrima   | Espada comúnmente usada en Avalon. (Ropera, épée de cour.).  |  | Donovan.  |  |

| ARMAS PEQUEÑAS      |      |                          |        |       |       |   |
|---------------------|------|--------------------------|--------|-------|-------|---|
| Tipo                | Daño | Alcance                  | Cor-to | Largo | Notas | Escuela   |
| Cuchillo            | 1g2  | (2 x <i>Músculo</i> ) +5 | +5     | 0     | -5    | Ambrogia, Boucher, Desaix, El Puñal Occulto, Necare, Qor'qunq, Valroux, Villanova y Vipera ex Morsi.  |
| Daga                | 1g2  | (2 x <i>Músculo</i> ) +5 | +5     | 0     | -5    | Es básicamente un cuchillo finamente trabajado y mas factible al vestir, sobre todo entre la nobleza. |
| Estilete            | 0g2  | (2 x <i>Músculo</i> ) +5 | +5     | 0     | -5    | +1g0 al Ataque  |
| Daga de Corpiño     | 1g1  | (2 x <i>Músculo</i> ) +5 | +5     | 0     | -5    | Otorga 2 aumentos libres para ocultarlo.  |
| Cuchillo Arrojadizo | 1g1  | (2 x <i>Músculo</i> ) +5 | +5     | 0     | -5    | +5 al Ataque si es lanzado, incrementa en 5 la DF al realizar una <i>Defensa Activa</i> .             |
| Main Gauche         | 1g2  | <i>Músculo</i>           | +5     | 0     | -5    | Daga con cruceta guardamanos, especialmente diseñada para detener.                                    |
| Daga Tridente       | 1g2  | <i>Músculo</i>           | +5     | 0     | -5    | (+2 a la <i>DF</i> de ser golpeado.)  |

| ARMAS PESADAS              |      |   |  |                                |  |  |
|----------------------------|------|---|--|--------------------------------|--|--|
| Tipo                       | Daño | Notas   |  | Escuela                        |  |  |
| Arma Pesada                | 3g2  | (2 manos)   |  |                                |  |  |
| Claymore (Arma Pesada)     | 4g2  | (-1g0 al Ataque) Espada tradicional en las Marcas Altas, de gran tamaño (alrededor de 1.80m).   |  | MacDonald.                     |  |  |
| Zweihander (Arma de Asta)  | 3g3  | Espada eisena gigantesca de hoja sinuosa. Tras usarla se debe gastar una acción para volver a blandirla, por lo voluminoso del arma. Usualmente usada sólo por mercenarios eisenos. |  | Drexel.                        |  |  |
| Espada Ancha               | 3g2  | Arma habitual en Eisen.   |  | Eisenfaust, Leegstra y Lucani. |  |  |
| Espada Larga               | 3g2  | Espada tradicional Vestenmannvanjar. +5 a la Dif. para romperla, -5 a todas las detenciones.  |  | Kjemper y Urostifter.          |  |  |
| Gran Hacha                 | 3g2  | Popular entre ussuros y vestenmannvanjar, pero considerada obsoleta por las demás naciones.   |  | Bogatyr y Leegstra.            |  |  |
| Hacha                      | 2g2  | Se puede arrojar ( <i>Músculo</i> / -5 / -10).  |  |                                |  |  |
| Destral                    | 2g2  | Se puede arrojar (5 + <i>Músculo</i> / 0 / 0).  |  |                                |  |  |
| Arma Contundentes          | 2g2  | Mazas de medio tamaño.  |  |                                |  |  |
| Martillo de los nibelungos | 3g2  | Usado únicamente por los misteriosos nibelungos.  |  |                                |  |  |

| ARMAS DE ASTA       |      |                          |       |       |  |                      |
|---------------------|------|--------------------------|-------|-------|--|----------------------|
| Tipo                | Daño | Alcance                  | Corto | Largo | Notas  | Escuela              |
| Arma de asta normal | 3g2  |                          | -5    | -10   | (2 manos) Lanzas, picas, alabardas, etc.   | Fadh-Righ y Rossini. |
| Arpón               | 3g2  | (2 x <i>Músculo</i> ) +5 | 0     | -5    | (3g3 contra ballenas)  | Halfdansson.         |
| Lanza para Jabalies | 1g2  | -                        | -     | -     | Se usa con sólo una mano. El oponente que sea golpeado con ella debe sumar +1 a su Dado de <i>Acción</i> mas bajo por cada 10 heridas superficiales. | Posen.               |
| Bayoneta            | 3g2  |                          |       |       | Básicamente un cuchillo calado en la bocacha del mosquete, haciendo que sea imposible disparar.  | Rois et Reines.      |

| ARMAS INUSUALES   |      |                          |       |       |  |                               |
|-------------------|------|--------------------------|-------|-------|--|-------------------------------|
| Tipo              | Daño | Alcance                  | Corto | Largo | Notas  | Escuela                       |
| Panzerhand        | 0g2  | *                        | *     | *     | Tradicional “arma” eisena usada para detener e incluso atrapar el arma del adversario. Modificable.  | Eisenfaust y Loring.          |
| Hacha de Mano     | 2g2  | (2 x <i>Músculo</i> ) +5 | 0     | -5    | Arma tradicional Vestenmannvanjar.   | Siggursdottir.                |
| Cayado            | 3g2  | -                        | -     | -     | Vara de madera resistente, de 1m o más de largo.   | Peecke.                       |
| Látigo            | 0g1  | 3m                       | -     | -     | -1 a cada Dado de <i>Acción</i> , +5 <i>Iniciativa Total</i>   | Zepeda.                       |
| Rodela            | 1g1  | (2 x <i>Músculo</i> ) +5 | 0     | -10   | Escudo de pequeño tamaño.  | Donovan.                      |
| Escudo            | 1g1  | -                        | -     | -     | Cuando se blande +10 a <i>DF</i> para ser acertado con armas a distancia (excluyendo armas de fuego).  | Kjemper y Espadas de Solomon. |
| Lámpara de Guerra | 0g1  | -                        | -     | -     | <i>DF</i> para inutilizarla de forma que se apague 25.   | Larsen.                       |
| Cestus            | 0g2  | -                        | -     | -     | +5 a Dificultad para cualquier tarea que requiera una manipulación fina con la mano enguantada.  |                               |
| Bastón-espada     |      |                          |       |       | (Esgrima) Esta espada esta disimulada como un bastón ( <i>Ingenio DF</i> 30 para detectarla). Debido a la falta de guarda sufre un -5 a todas las detenciones. | Swanson.                      |

| ARMAS DE PROYECTIL  |      |         |       |       |                 |  |
|---------------------|------|---------|-------|-------|-----------------|--|
| Tipo                | Daño | Alcance | Corto | Largo | Recarga         | Notas  |
| Arco                | 2g2  | 150     | -5    | -10   | 1 <i>Acción</i> | Arco habitualmente usado por cazadores o forajidos. Obsoleto a nivel militar.  |
| Arco Largo Avalonés | 2g2  | 200     | -5    | -10   | 1 <i>Acción</i> | Arco tradicional de Avalon. Casi de la altura de un hombre y alcance muy superior al arco normal.  |
| Ballesta            | 2g3  | 100     | 0     | -10   | 6 Acciones      | Arma de proyectiles de uso extendido en toda Théah, está siendo sustituida por las armas de fuego.   |
| Ballesta Pesada     | 4g3  | 170     | -5    | -15   | 12 Acciones     | Ballesta de gran tamaño y aparatosa en su recarga. Cualquier cosa de tamaño humano o menor debe realizar una prueba de músculo <i>DF</i> 20 o ser derribado. |
| Honda               | 1g2  | 120     | -10   | -5    | 1 <i>Acción</i> |  |

| ARMAS DE FUEGO             |      |                        |       |       |             |  |
|----------------------------|------|------------------------|-------|-------|-------------|--|
| Tipo                       | Daño | Alcance                | Corto | Largo | Recarga     | Notas  |
| Pistola, pedernal          | 4g3  | 30                     | -10   | -15   | 20 Acciones | Suelen adquirirse por parejas y tener una factura de calidad.  |
| Pistola de duelo, pedernal | 4g3  | 30                     | -10   | -15   | 20 Acciones |  |
| Tercerola, pedernal        | 4g3  | 45                     | -10   | -15   | 22 Acciones |  |
| Carabina, pedernal         | 4g3  | 60                     | -10   | -15   | 25 Acciones |  |
| Mosquetón, pedernal        | 6g3  | 80                     | -15   | -20   | 30 Acciones |  |
| Mosquete, pedernal         | 5g3  | 80                     | -10   | -15   | 30 Acciones | (5g4 / 5g3 / 3g2) Puede usarse para causar daño a mas de un matón en un pelotón.   |
| Arcabuz, mecha             | 5g3  | 70                     | -10   | -15   | 30 Acciones |  |
| Trabuco, pedernal          | *    | 20                     | 0     | -20   | 25 Acciones |  |
| Pistola Garfio             | 1g1  | 15                     | -10   | -15   | 25 Acciones |  |
| Culebrina, mecha           | 6g5  | 200                    | -15   | -25   | 30 Acciones |  |
| Granada                    | 4g4  | (2X <i>Músculo</i> )+5 |       |       |             | (Daño de cañón, 1HD / 5 Hsup.) Requiere <i>Músculo</i> 5 para apuntarlo sin fijar, al disparar el personaje deberá hacer una prueba de <i>Músculo DF</i> 30 o caerá derribado (sufriendo 2g2 de daño) y la culebrina caerá de sus manos. Se usa <i>Maña</i> + Lanzar. En cada fase desde que se tiró se tira 1D10, si llega a 0 explota, sino cuando termina el turno. Una <i>Herida Dramática</i> extra por cada 5 que falle la tirada de Heridas, pero se puede tirar <i>Donaire</i> + Saltar <i>DF</i> 20 o Esprintar para esquivarla |

| ARMAS IMPROVISADAS  |                    |  | ARMAS EXÓTICAS |       |           |   |
|---|--------------------|--|----------------|-------|-----------|---|
| Tipo  | Daño               |  | Arma           | Daño  | Habilidad | Notas   |
| Puño  | 0g1                |  | Caltropas      | 0g1 * | -         | Para atravesar un área de 5m cubierta de tachuelas es preciso superar una prueba de <i>Maña</i> + Juego de Piernas a <i>DF</i> 20. Un fallo significa que el personaje debe caminar muy despacio para evitar daño. Si alguno de los dados guardados incluye un “1”, no puede detenerse o no se ha apercebido de las tachuelas, el personaje ha pisado una tachuela y sufre 0g1 heridas y se ve obligado a cojear hasta que reciba curación. |
| Botella Rota  | 0g2                |  |                |       |           |   |
| Silla   | 2g1                |  |                |       |           |   |
| Mesa  | 3g1 -1g0 al ataque |  | Cable de Acero | *     | *         | Ataca con <i>Maña</i> + Pelea Sucia (Golpe a la Garganta). Si el ataque es exitoso la víctima no podrá hacer ningún sonido con la garganta y comenzará a asfixiarse (véase reglas de Ahogamiento). También se considerará que la víctima sufre un agarre (como la capacidad de Lucha) y puede intentar romper la presa normalmente (para interrumpir la asfixia y demás).   |
| Palo  | 1g1                |  |                |       |           |   |
| Nota: Algunas de las armas listadas en esta página provienen de el libro “El Imperio de la Media Luna”, sin embargo son bastante infrecuentes en Théah occidental. Para ver todas las armas lunares recomiendo recurráis a dicho libro. |                    |  |                |       |           |   |
|   |                    |  | Cimitarra      | 2g2   | Esgrima   | Espada con una pronunciada curva, usada de forma casi exclusiva para cortes y tajos. cualquier <i>Defensa Activa</i> contra una cimitarra sufre una penalización de (-1g0). La forma y equilibrio de la cimitarra hacen que sufra una penalización de (-1g1) al usar la capacidad <i>Acome-tida</i> . Este arma puede desenvainarse como acción gratuita.   |
|   |                    |  | Manople        | 2g2 * |           | Una extravagante hoja fijada a un brazal o el antebrazo. Se puede usar la mano con la hoja dispuesta, pero el personaje sufre una penalización de -10 a cualquier prueba de capacidad. En cualquier caso el personaje sufre -5 para cualquier ataque con la hoja mientras tenga la mano libre, -10 si la mano esta aferrando algo.  |
|   |                    |  | Cerbatana      | *     | Cerbatana | Alcance ( <i>Brío</i> x 20 / 0 / -15), Daño ( <i>Brío</i> g1, dados no críticos), Recarga (1 acción). Principalmente un arma para el sigilo, el dardo hace un daño despreciable, dejando el efecto a la sustancia con la que este impregnado.   |

| ARTILLERÍA       |      |         |       |       |             |  |
|------------------|------|---------|-------|-------|-------------|--|
| Tipo             | Daño | Alcance | Corto | Largo | Recarga     | Notas  |
| Cañón, abordaje  | 6g5  | 200     | 15    | 25    | 30 Acciones | Hasta 3 personajes pueden colaborar en la recarga de un cañón. Cualquier persona impactada por un proyectil de cañón sufre una <i>Herida Dramática</i> por cada 5 de daño. Esto se aplica a cualquier arma encuadrada en la categoría “Cañón” y a la culebrina (listada con las armas de fuego). |
| Cañón, 6 libras  | 7g6  | 225     | 20    | 30    | 40 Acciones |  |
| Cañón, 10 libras | 8g7  | 250     | 20    | 30    | 40 Acciones |  |
| Cañón, 12 libras | 9g8  | 275     | 20    | 30    | 40 Acciones |  |
| Cañón, atronador | 10g9 | 300     | 20    | 30    | 50 Acciones |  |

**Torreta Giratoria (75 G)**  
Un cañón diseñado de este modo reduce el número de acciones necesarias para reorientar o apuntar el fuego en 2 (hasta un mínimo de 1), y el personal requerido para su manejo a 1. Esto no afecta al tiempo o personal necesario para recargar el arma.



# Adición de Equipo.

## Arco Largo Avalonés

[NT1.Av]

La historia de Avalon se caracteriza por el uso generalizado del arco largo, desde los asaltos de Robin Buenchico hasta las grandes victorias de David III sobre Montaigne. Los avaloneses usan un arco más grande y pesado que el usado en el continente. Su mayor amplitud le da un alcance de 200 metros. El resto de sus estadísticas son similares a las del arco normal, y se pueden localizar en la pág. 194 de la Guía del Jugador.

## Arpón

[NT2.Np]

En Théah la caza de ballenas es una labor rudimentaria, gracias al extremo peligro que rodea el esfuerzo. Por lo general, los balleneros tratan de matar a todos los leviatanes de la zona con descargas de cañón y arpones envenenados, sin preocuparse si destrozan o no el cuerpo del animal. Después usan arpones arrojadizos para cazar a las criaturas menos peligrosas.

Los arpones normalmente son un arma 3g2, pero contra criaturas grandes (como ballenas o leviatanes) en cuya carne pueden hundirse profundamente, se consideran armas 3g3. Como las demás armas arrojadizas, su alcance es de 5 + (2 x músculo) en metros.

## Alfanje

[NT2.Np]

Los alfanjes son armas de esgrima (2g2). Están equilibrados como las cuchillas de carnicero para abrirse paso fácilmente a través de carne y hueso, pero a costa de perder precisión.

La tirada de ataque de un héroe sufre la penalización de un dado sin guardar, mientras que su tirada de daño tiene la bonificación de un dado sin guardar.

## Bastón-espada

[NT8.Ve]

Una hoja de esgrima oculta en un bastón. La empuñadura de la espada forma el mango del mismo, y el resto sirve como su vaina. Normalmente existe una especie de mecanismo que evita que se abra por accidente. Se necesita una tirada de *Ingenio* contra una *DF* de 30 para descubrir que no es un bastón normal y corriente. Se considera un arma de esgrima excepto por su falta de guardamano, le da una penalización de +5 a la *DF* de cualquier Parada.

## Bayoneta

[NT3.Mo]

Una bayoneta típica en Théah es sencillamente una larga hoja de cuchillo diseñada para ajustarse al cañón de un mosquete.

Cuando se monta en su lugar, el mosquete puede ser usado como un arma de asta (3g2 Arma Pesada, pero utiliza la habilidad de Arma de Asta). Lleva una acción montar o desmontar la bayoneta. Un mosquete disparado con la bayoneta puesta explotará, infligiendo dos dados de daño al que la empuña. Montaigne ha desarrollado recientemente la bayoneta lateral, que se ajusta a un lado del cañón del mosquete y permite disparar con la bayoneta calada.

## Capa

[NT4.Ca]

Un personaje que lleve capa puede usarla como escudo improvisado, pero esto requiere la habilidad de Capa para que sea efectivo.

Las capas nunca infligen daño en un combate, pero pueden ser utilizadas para estrangular a un oponente, lo que las hace más útiles en este caso que cualquier escudo. Una capa cuesta de 1 a 10 gremiales, dependiendo de su factura.

## Cestus

[xx.xx]

Guante reforzado, habitualmente con tachones o incluso pequeñas láminas de metal adaptadas al dorso de la mano para reducir los efectos negativos y la incomodidad. Convierte un ataque con las manos en una amenaza real e incluso ofrece cierta protección contra golpes en la mano.

Por contra, los cambios de diseño en el guante y las partes rígidas añadidas hacen que la manipulación fina se vea entorpecida. Cualquier intento de usar la mano enguantada para llevar a cabo una acción como forzar una cerradura, aligerar un bolsillo, cirugía o similares sufren una penalización de -5.

## Cuchillo Arrojadizo

[NT6.Vo]

Los vodacios utilizan cuchillos arrojadizos para multitud de propósitos, puesto que se pueden ocultar con facilidad y reemplazar con rapidez. Las alumnas de la Escuela Cappuntina aprenden a escondérselos en las mangas, en el corpiño o incluso a llevarlos a modo de alfiler de sombrero.

Estos cuchillos sólo infligen 1g1 Heridas, pero otorgan un *Aumento Libre* a la *Tirada de Ataque* cuando son arrojadizos. La *DF* para *Defensa Activa* contra ellos se incrementa en 5.

## Destral

[NT7.Us]

Hacha de mano pequeña, que normalmente se utiliza para cortar madera.

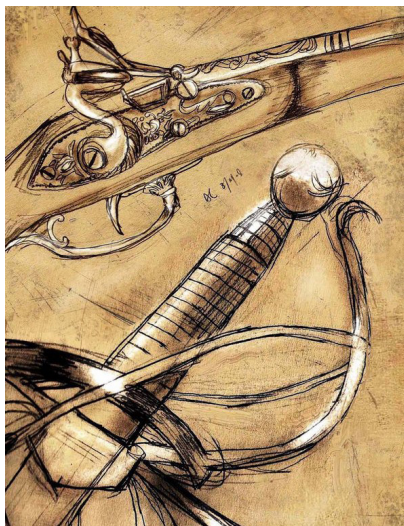
Cuando es utilizada como arma cuerpo a cuerpo, provoca un daño de 2g2. Cuando se lanza puede alcanzar 5 + *Músculo* en metros, pero sin aplicarle modificadores de alcance.

## Empuñadura de Anillo de Esgrima

[NT6.Vo]

La empuñadura posee un anillo en la base de la Hoja. El espadachín puede meter su dedo por él y conseguir así un mejor control de la espada.

Una empuñadura de anillo de esgrima otorga un *Aumento Libre* a cualquier intento de Finta del espadachín. Sin embargo, si éste queda desarmado, sufre 1g1 heridas porque todos los dedos de la mano con que agarra la empuñadura del anillo quedan magullados o, quizá, fracturados.



## Escudo

[NT7.Us]

Similar a la rodela, pero más grande y pesado. El soldado que sujeta un escudo permanece tras él para proteger todo su cuerpo. Por el contrario, una rodela se utiliza en movimientos rápidos para desviar ataques, golpes o cualquier otra cometida. Debido a su tamaño, la *DF* para ser golpeado por un arma que no sea de fuego y que se dispare a distancia (p.e. arcos o ballestas) se incrementa en 10 cuando se utiliza uno. Si un personaje asesta un golpe con él causa 1g1 daños.

## Espada de las Marcas Altas

[NT1.Av]

También llamada claymore, es un Arma Pesada (3g2). Extremadamente grande y pesada, lo que permite aplicar mucha fuerza en el golpe.

La tirada de Ataque de un héroe tendrá una penalización de un dado, mientras que su *Tirada de Daño* tiene una bonificación de un dado (que no podrá guardar), si usa una de estas espadas.

## Estilete

Hoja larga y fina, similar a la daga pero de punta mas rígida que le permite hundirse profundamente.

## Falchion

Hoja ancha que se asemeja a un machete con cruceta, diseñada para cortar a una versatilidad de una espada con la eficacia de un hacha. Ubicada principalmente en el siglo XI todavía se puede encontrar con relativa facilidad.

## Granada

[NT2.Np]

Este artefacto es asombrosamente dañino. Las granadas básicamente son un proyectil de hierro forjado relleno de pólvora, y un trozo de mecha de cañón para encenderlas. Cuando se enciende la mecha, se consume hasta llegar a la pólvora, que explota, destruyendo el proyectil en trozos de metralla.

Esto se traduce en una explosión de nivel 4 (véase la Guía del Director de Juego, pág. 174) y la metralla hace que cualquiera en el área de efecto de la explosión reciba una herida dramática, mas otra por cada 5 puntos por los que falle su tirada de heridas. Hace falta una acción para encender la mecha, y otra para lanzar la granada. Por desgracia el control de calidad de la mecha de cañón es bastante deficiente. Algunas mechas tardan mucho en arder mientras que otras se consumen al instante. Cuando se encienda una mecha de granada, ésta explotará tras un número de fases decidido al azar en un d10 (si el resultado del dado es 0 explota de inmediato). Las granadas siempre "actúan" al inicio de su fase de explosión, ganando la iniciativa en dicha fase de forma automática, y una persona que la sujete o este sobre ella no tiene modo de evitar la explosión.

## Hacha Arrojadiza

[NT8.Ve]

Suficientemente equilibrada como para ser lanzada con precisión.

Cuando se usan como armas cuerpo a cuerpo, infligen 2g2 de daño. Cuando se lanzan, tienen un alcance de 5 + (2 x *Músculo*) en metros, sin modificador a corto alcance y -5 largo alcance.

## Lanza de Jabalí

[NT5.Ei]

Diseñada para cazar cerdos salvajes, estas armas de asta tienen una longitud de unos 2 metros. Están dotadas de un travesaño tras la punta para mantener al enemigo alejado del que la empuña.

La lanza requiere una sola mano en su manejo montado e inflige un daño de 1g2. Sin embargo, un oponente alcanzado por una lanza debe aumentar su Dado de *Acción* más bajo en 1 (máximo 10) por cada 10 heridas Superficiales que le causen.

## Lámpara de Guerra

[NT8.Ve]

Una simple lámpara de ojo de buey con obstructor, muy habitual entre los estudiantes de la Escuela Larsen. Una iluminación cuando el obstructor está bajado, y una vez subido, su haz de luz puede orientarse en cualquier dirección. El asa de la lámpara se encuentra en su parte superior, y una pequeña palanca activada por el pulgar controla la posición del obstructor.

Construida de forma más resistente a los golpes, la *DF* para romper esta lámpara es de 25, de forma que se apague o se estropee el obturador, aun así podrá seguir usando se como arma contundente (a menos que se apunte un golpe al asa).

## Látigo

[NT4.Ca]

Un látigo es una larga tira, normalmente de cuero crudo. Es un arma de una sola mano que se utiliza en los ataques en los que se requiere la habilidad de Látigo.

Inflige un daño de 0g1, pero los dados de acción del que lo empuña bajan en 1 cuando ataca, siempre se añade 5 a su *Iniciativa Total*. Un látigo normal cuesta 2 gremiales.

## Pistola Garfio

[NT2.Np]

La pistola de garfio suele usarse para disparar cabos a otro barco con el fin de abordarlo. Los dos barcos deben estar muy cerca para tener éxito, y el héroe debe hacer una tirada de *Maña* + Ataque (Armas de Fuego).

La *DF* es 5 más cualquier modificador de alcance. Si tiene éxito, el cabo se engancha en su lugar, y puede usarse para descolgarse por él. Si se falla la tirada, el garfio se suelta en cuanto se tira de él.

## Talego de Pólvora

[NT4.Ca]

Recipiente con una medida específica de pólvora diseñado para recargar armas de fuego y artillería más rápido y con mayor sencillez. Cuando se usa un talego de pólvora en el proceso de carga, se necesitan 5 acciones menos para cargar de nuevo un arma de fuego, y 10 acciones menos para cargar un arma de artillería. Cuando está diseñado para armas de fuego, el precio de un talego de pólvora es de 1 gremial; si es para armas de artillería, costará 5 gremiales.

## Zweihander

[NT5.Ei]

El zweihander es una enorme espada, de una longitud a menudo superior a la altura del que las empuña. La espada está diseñada para permitir al menos 8 puntos de ataque en su longitud.

Un zweihander es un Arma Pesada que produce un daño de 3g3. Sin embargo, después de cada ataque hecho con él el personaje debe gastar una acción para reajustarla antes de poder realizar un nuevo ataque o parada (también podría dejar caer el zweihander y empuñar otra arma).

# HABILIDADES



## Notas.

Recopilación de las Habilidades y Capacidades disponibles en el Manual del Jugador y resto de manuales oficiales de Séptimo Mar. Algunas adiciones, recogidas de Cathay, y alguna excepción creada o modificada por fans.

Presentadas en dos formatos, primero por habilidad (ordenadas alfabéticamente y diferenciadas civiles y marciales) y segundo por capacidad (en orden alfabético).

Alguna habilidad o capacidad ha sido modificada (*están marcadas con #*), principalmente por que a lo largo de muchas sesiones de juego han surgido incongruencias con algunas capacidades muy similares (P.e.: *Conocimiento de las Plantas o Flora*) o con funciones demasiado específicas que pierden sentido fuera de situaciones muy concretas (P.e: *Atrapar*).

*Observación (IP) y Lectura de Gestos (Us) son iguales, unificamos usando siempre la primera.*

*Conocimiento de las Plantas (Av) y Flora (HS), prácticamente iguales, unificamos usando siempre Flora, aunque algunas veces se presente como capacidad básica y otras como avanzada.*

*La habilidad de "Salteador", que puedes encontrar en el libro de Los Vagabundos ha sufrido varios cambios, en su mayor parte tratando de mantener su función pero evitando duplicidades (como siempre, eres libre de usar lo aquí propuesto o no). Se han añadido notas sobre como pueden funcionar o complementarse con otras.*

*La habilidad de "Explorador" no es oficial, pero me parecía una adición interesante y algunos de mis jugadores la usan. Forma parte del contenido fan.*

*Remolino (Ca) está recogida como Torbellino (Ve).*

A continuación están recogidas algunas habilidades no presentes en la *Guía del Jugador* o con alguna nota especial en ella, además de una recopilación de las *Capacidades Avanzadas* para tener una referencia rápida que despeje las dudas de la mayoría de combatientes. Para facilitar la localización tanto de *Habilidades* como de *Capacidades* he confeccionado una lista de las mismas, incluyendo su denominación en textos en inglés, si son o no *Capacidades Avanzadas* y en que libro puedes encontrarlas.

## Detalle de las Capacidades.

### Circo

Sabes un poco de todo en la actividad circense, puede reemplazar cualquier otra capacidad de la *Habilidad* con un penalizador entre +10 y +20.

### Preparar Arma

Al usar arma de Asta contra caballería o infantería cargando. Se tira esto en vez de ataque. Si tiene éxito, se suma la Iniciativa actual del blanco al daño.

### Ataque (Armas de Fuego)

Se pueden disparar dos pistolas en una misma *Acción*, la *DF* sube en 5 y el daño a 5g4 en un solo ataque.

### Recargar (Cañón)

En lugar de las 2 acciones por nivel de habilidad de su contrapartida de *Armas de Fuego*, esta capacidad reduce 3 acciones por nivel el tiempo necesario para recargar una pieza de artillería.

### Amenazar

Intimidas tirando *Brío* + *Amenazar*.

### Vigilancia

Útil para evitar distracciones en el desempeño del deber.

### Interponerse

Se usa al proteger a alguien, la *DF* para golpear al personaje es -10. El cliente puede usar esta habilidad como base de *Defensa Pasiva*. Si la usas de *Defensa Activa* y ganas una *Herida Dramática*, ganas un *Dado Dramático*.

### Apostarse

Conjunto de talentos necesarios para facilitar una emboscada, como el temple necesario para mantenerse al acecho durante largos períodos de tiempo, el lugar óptimo para aprovechar la sorpresa, etc. Podríamos, por ejemplo, usar *Brío* + *Apostarse* para soportar estoicamente una tormenta o una larga jornada de calor sin realizar movimientos que puedan alertar al objetivo (no evitaría los efectos perjudiciales, eso sí); *Músculo* + *Apostarse* para dar un golpe por sorpresa que derribe a un adversario o incluso sumar el rango de *Apostarse* a la *iniciativa total* en el turno siguiente al de sorpresa para representar la pericia para situarse antes de la acción.

### Tender Trampas

Similar a la capacidad de *Trampas* que podemos encontrar en la habilidad de *Cazador*, pero a diferencia de ésta se usa para afectar a criaturas de tamaño humano (y a ser posible humanoides), obviamente una trampa para osos o un cepo para lobos puede poner en jaque a cualquiera, pero con esta capacidad se preparan ingenios para descabalar a un jinete, apresar a un humano o similares.

### Camuflaje

Complementaria de *Emboscada*, esta capacidad proporciona un *AL* para una prueba de *Emboscada* (obviamente debe realizarse para el mismo entorno, localización, etc). Por cada aumento declarado antes de usarse, puede ampliarse en un *AL* o aplicarse a un personaje adicional.

P.e.: *Fernando organiza un asalto a un mensajero, quiere esconderse a un lado del camino, en un alto cerca de un árbol y aprovechando una curva del camino. Para asegurarse el éxito y en previsión de una escolta lleva con él a Isabel y Cedric. Una vez elegida la localización usará camuflaje para situarse entre la maleza y disimular su posición (DF 10, la localización es perfecta y hay abundantes lugares donde esconderse); declara tres aumentos, uno para aprovechar mejor la maleza y dos para ayudar a sus compañeros a mezclarse con el entorno (DF total de 25), obtiene un 28 y ahora todos realizan una prueba de Emboscada con dos AL.*

### Caer sobre el objetivo

Maniobra esta que podría realizarse usando la capacidad de *Saltar* con un considerable aumento de la dificultad dependiendo de varios factores como la velocidad de ambos (personaje y objetivo), distancia, visibilidad, etc. ¿Qué aporta entonces esta capacidad avanzada?, para empezar la *DF* siempre será 10 menos que si utilizásemos *Saltar*, o más concretamente usaríamos 5 como base para añadir cualesquiera modificadores a la dificultad. Además, antes un intento exitoso de caer sobre algo blando (un carro de paja, un toldo o una persona) desde hasta 2 niveles de altura no sufrirá daño, como si hubiese realizado una prueba de *Caidas*; si la altura desde la que se realiza el salto es mayor no se restarán los niveles pero siempre se considerará que el personaje cae en una *superficie blanda*.

### Emboscada

Si formas parte del grupo que realiza la emboscada tienes dos opciones, realizar una prueba de capacidad y de superar la dificultad disfrutando de todo un *turno de sorpresa* (o fallar y correr el riesgo de ser descubierto); o simplemente mantenerte fuera de la vista y saltar al ruedo cuando salte la trampa, disfrutando tan solo de una *acción* por sorpresa.

## Detalle de las Capacidades de Esgrima.

### Abordar

Tienes una bonificación en las acciones de abordaje igual a esta capacidad. Si estas en *Tabla de Batalla*, tu pelotón de matones ganas esta bonificación en todas sus tiradas y en su *DF* para ser golpeado.

### Acometida

Ataque poderoso que descubre la defensa. Al atacar así se tira *Acometida*, si se golpea el daño tiene +2g0. Durante esta *Fase* la *DF* para ser golpeado es de 5 y no se puede usar *Defensa Activa* en la misma.

### Agacharse y Girar

Cuando el oponente falle su ataque contra tu *Defensa Pasiva* o *Activa*, reduces en uno tu siguiente *Dado de Acción* por cada nivel en esta capacidad. No puedes bajarlo menos que la *Fase* actual.

### Arrollar

Es una maniobra de ataque. Al hacer uno se debe declarar su uso. Se debe tirar *Maña* + *Arrollar* con tantos *Aumentos* como *Músculo* del oponente. Si acierta, el enemigo no podrá usar *Defensas Activas* contra el ataque.

### Ataque Doble

Haces dos ataques rápidos contra tu oponente, uno después del otro. Debes declarar que haces un *Ataque Doble* antes de atacar, y entonces tirar los dos ataques usando esta *Capacidad*. La *DF* para golpear a tu oponente es aumentada por 10 al usar *Ataque Doble*.

### Cargar

Puedes reducir un *Dado de Acción* por nivel en esta *Capacidad* (mínimo 1) justo antes de la *Fase 1* del primer turno de cada combate.

### Corps a Corps

Ataque cercano, se tira *Maña* + *Capacidad*, haciendo 0g1 de daño y derribando al oponente.

### Desarmar

Sólo se usa tras un ataque fallido del oponente contra una *Defensa Pasiva*. Gasta un *dado de Acción* y realizada una tirada enfrentada de *Músculo* + *Desarmar* contra su *Músculo* + *Ataque*. Si ganas, el arma sale disparada. Con dos *Aumentos* te quedas con ella en las manos.

### Disparo Especial

Por cada punto sustrae 5 de cualquier modificador en tu tirada de disparo. El total nunca puede ser menos que la *DF* para ser golpeado que el blanco tenía originalmente.

### Empuñadura

Golpeas con la empuñadura de la espada en el rostro a tu oponente. Al acertar el daño es 0g2 y la *DF* para golpear al oponente es 5 hasta el fin de la siguiente *Fase*.

### Enredar

Usando tu capa como distracción realizas un "ataque" con esta capacidad, si el ataque tiene éxito no causarás daño pero el siguiente *dado de acción* de tu oponente se doblará, a lo que se sumará 1 por cada aumento declarado antes de atacar, si el resultado es mayor de 10 esa acción se perderá.

### Explotar Debilidad

Cada vez que te enfrentes a una escuela que conoces, ganas un número de dados extra igual a tu nivel de *Explotar Debilidad* en todos los *Ataques* y *Defensas Activas*. Si ambos contendientes poseen ésta capacidad, el que tenga un mayor *rango* de capacidad aplicará la diferencia entre ambos.

### Fijar

Puedes usar un arma de proyectil para fijar la mano de un oponente a una superficie cercana, como un árbol. Para hacerlo, debes lanzar un proyectil usando esta *Capacidad* en vez de tu *Capacidad de Ataque* normal, y añadir 10 a tu *DF* para golpear (que no puede ser negada con *Tiro Especial*). Si tienes éxito, el brazo de tu oponente queda fijado, y deja caer cualquier cosa que tuviera en esa mano. Además debe gastar 1 *Acción* para liberarse. Esta *Capacidad* solo puede ser usada en blancos que lleven ropa, fijar una armadura de dracheneisen a un árbol no es factible.

### Finta

En vez de atacar al enemigo puedes hacer una *Finta*. Se tira *Maña* + *Finta* con un número de *Aumentos* igual al *Ingenio* del contrincante. Si aciertas, no podrá usar una *Defensa Activa* contra el ataque.

### Floritura

Una floritura es una demostración especialmente espectacular con tu arma. Se tira *Maña* + *Floritura*. Al acertar no se causa daño, pero se elige uno de los dos siguientes efectos: que el oponente pierda un *DD* hasta el final de la pelea, o que tu ganes uno por el mismo lapso.

### Fortaleza

El personaje ha acostumbrado su cuerpo al castigo severo, aumentado su tolerancia al dolor. Por cada nivel en esta *Capacidad*, el personaje gana un +1 a todos sus *Cheques de Herida*.

### Gancho

Has aprendido a usar al máximo el peso e ímpetu de los panzerhands que llevas. Recibes un bonus de +1 a las *Tiradas de Daño* de tu panzerhand por cada nivel que tengas en esta *Capacidad*.

### Lanza

Usa esta capacidad en vez de *Ataque* (Arma de Asta), cuando ataques desde un caballo.

### Manejo del Arco

Por cada nivel en esta *Capacidad*, el arquero aumenta el alcance de su arco en 5.

### Muro de Acero

Tu espada es un dispositivo de parada que no deja de moverse, revoloteando de parada a parada. Lo usas como una tortuga usa su caparazón. Si no has sido atacado aún en este *turno*, entonces cada nivel de esta *Capacidad* aumenta tu *DF* para ser golpeado en 2 si usas *Parada* (*Esgrima*) para determinar tu *Defensa Pasiva*.

### Órdenes

Cuando un general escoge una táctica en la que tenga la *Capacidad*, añade un número de veces su *Capacidad* igual a su *Nivel de Maestría* a su tirada de *Estrategia* para ese *turno* de batalla.

### Parada Doble

Es una parada cruzada, combinada de espada y main gauche. Se puede usar en vez de *Parada* como *Defensa Activa*. El éxito da un *DD* que se puede usar en un número de fases máximo igual a tu nivel en *Parada Doble*, y sólo dentro del turno.

### Preparación

Cuando realizas una *Defensa Activa* con éxito puedes escoger reducir la *Fase* de tu siguiente *Dado de Acción* en tu nivel de esta capacidad hasta un mínimo de la *Fase* en juego.

### Torbellino

Puedes añadir 2 por nivel de *Capacidad* cuando combates contra matones.

### Trabar

Con un ataque puedes trabar el arma del adversario, éste puede emplear una *Acción* para comenzar una *Tirada Enfrentada de Músculo* + *Parada* (con el arma trabada) contra tu *Músculo* + *Trabar*. Puedes usar acciones para mejorar la presa, a razón de un *AL* por *Acción* empleada a tal efecto.



|                                      |                         |       |   |
|--------------------------------------|-------------------------|-------|---|
| Abrir Cerraduras                     | Lockpick                | -     | Criminal y Explorador   |
| Acertijos                            | Riddles                 | Av/Ve | Bardo y Skald   |
| Acrobacias en Grupo                  | Stunt                   | Us    | Acróbata  |
| Actuar                               | Act                     | -     | Cortesana e Intérprete  |
| Adiestramiento de Animales           | Animal Train            | -     | Cazador, Cetrero, Intérprete y Jinete   |
| Agenciar                             | Scrounge                | -     | Criminal, Golfillo y Perillán   |
| Agitar Masas #                       | Rabble-raising          | MR    | Político  |
| Amenazar                             | Menace                  | SH    | Centinela y Guardiaespaldas   |
| Aparejos                             | Rigging                 | -     | Marino y Piloto de Bote   |
| Apostarse #                          | Lie in Wait             | L     | Salteador   |
| Arengar                              | Incitation              | -     | Capitán, Comandante, Político, Skald y Tutor  |
| Arquitectura                         | Architecture            | Ca    | Ingeniero, Mercader y Piromanía   |
| Artillería                           | Artillery               | -     | Comandante  |
| Artillería Naval                     | Naval Artillery         | -     | Capitán   |
| Astronomía                           | Astronomy               | -     | Erudito   |
| Ayuda de Cámara                      | Vallet                  | -     | Sirviente   |
| Bailar                               | Bailar                  | -     | Cortesana, Cortesano e Intérprete   |
| Bajos Fondos                         | Underworld Lore         | -     | Perista y Perillán  |
| Balancearse                          | Swing                   | -     | Acróbata y Atleta   |
| Caer Sobre el Objetivo #             | Land on Target          | LV    | Salteador   |
| Caidas                               | Breakfall               | -     | Acróbata y Atleta   |
| Cálculo (Lunares)                    | Calculus                | IML   | Erudito   |
| Caligrafía                           | Calligrapher            | -     | Falsificador, Mercader y Monje  |
| Canarero                             | Bartender               | -     | Mercader  |
| Camuflaje #                          | Camouflage              | LV    | Salteador   |
| Cantar                               | Sing                    | -     | Artista, Bardo, Intérprete y Skald  |
| Carruaje                             | Drive Carriage          | -     | Sirviente   |
| Carrera de Fondo                     | Long-Distance Running   | -     | Atleta  |
| Cartografía                          | Cartography             | -     | Capitán, Comandante, Explorador, Guía, Marino, Piloto de Bote y Piromanía                                   |
| Cartomanía                           | Card Read               | Us    | Leer la Buenaventura  |
| Chantaje                             | Blackmail               | -     | Espía   |
| Circo                                | Circus                  | -     | Acróbata e Intérprete   |
| Cirugía                              | Surgery                 | -     | Doctor  |
| Clima                                | Weather                 | -     | Ballenero, Marino y Piloto de Bote  |
| Cocinar                              | Cooking                 | -     | Herborista y Mercader   |
| Compositor                           | Composer                | -     | Artista   |
| Comprar                              | Shopper                 | -     | Perillán y Perista  |
| Compuestos                           | Compounds               | HS    | Herborista, Hombre Medicina y Monje   |
| Conocimiento Rúnico                  | Rune Lore               | Ve    | Skald   |
| Conocimiento (Soc. de Exploradores)  | Explorer's Society Lore | CE3   | Arqueólogo  |
| Conocimiento de las Calles           | Street Navigation       | -     | Golfillo, Guía, Perillán y Piromanía  |
| Conocimiento de Religión (Propia)    | Religious Lore          | IG    | Hombre Medicina   |
| Conocimiento de Trampas Syrneath     | Syrneath Trap Lore      | CE3   | Arqueólogo  |
| Conocimiento del Mar                 | Sea Lore                | -     | Ballenero y Marino  |
| Conocimiento Syrneath                | Syrneath Lore           | CE3   | Arqueólogo  |
| Contabilidad                         | Account                 | -     | Ingeniero, Mercader y Sirviente   |
| Contorsionismo                       | Contortion              | Us    | Acróbata  |
| Criptografía                         | Cryptography            | -     | Espía y Falsificador  |
| Charlatán                            | Quack                   | -     | Doctor, Criminal, Herborista y Hombre Medicina  |
| Dentista                             | Dentist                 | -     | Doctor  |
| Desollar                             | Skinner                 | -     | Cazador   |
| Diagnosis                            | Diagnosis               | -     | Doctor, Herborista y Hombre Medicina  |
| Dibujar                              | Draw                    | -     | Artista   |
| Diplomacia                           | Diplomacy               | -     | Bardo, Capitán, Comandante, Cortesano, Misionero, Piloto de Bote, Político, Sacerdote y Skald               |
| Discreción                           | Unobtrusive             | -     | Centinela, Cortesana, Guardiaespaldas y Sirviente   |
| Disfraz                              | Disguise                | -     | Espía e Intérprete  |
| Documentación                        | Research                | -     | Alquimia, Arqueólogo, Erudito, Explorador, Falsificador, Profesor y Tutor.                                  |
| Emboscada                            | Ambush                  | -     | Capitán, Cazador, Centinela, Comandante, Criminal, Guía, Guardiaespaldas, Piloto de Bote y Salteador        |
| Entrenar                             | Train                   | SG    | Tutor   |
| Equilibrio                           | Balance                 | -     | Acróbata, Ballenero, Explorador, Marino y Piloto de Bote  |
| Equitación                           | Ride                    | -     | Guía y Jinete   |
| Escribir                             | Write                   | -     | Artista, Monje, Profesor, Sacerdote, Skald y Tutor  |
| Esculpir                             | Sculpt                  | -     | Artista   |
| Espatulomancia                       | Bones                   | Us    | Leer la Buenaventura  |
| Esprintar                            | Sprint                  | -     | Atleta  |
| Estrategia                           | Strategy                | -     | Capitán y Comandante  |
| Etiqueta                             | Etiquette               | -     | Bardo, Centinela, Cortesana, Cortesano, Político y Sirviente  |
| Evaluación de Artefactos             | Artifact Evaluation     | CE3   | Arqueólogo  |
| Examinar                             | Examiner                | -     | Doctor  |
| Falsificación                        | Forgery                 | -     | Espía y Falsificador  |
| Filosofía                            | Philosophy              | -     | Erudito, Misionero, Monje y Sacerdote   |
| Filosofía Natural                    | Natural Philosophy      | -     | Alquimia, Erudito, Fabricación de Bombas, Ingeniero, Piromanía y Profesor                                   |
| Flora #                              | Herb Lore / Flora       | Av/SD | Bardo, Herborista y Hombre Medicina   |
| Fonjador de Cañones                  | Cannonsmith             | Ca    | Ingeniero   |
| Gancho #                             | Shill                   | Us    | Intérprete  |
| Hacer Papel                          | Paper Maker             | -     | Falsificador y Mercader   |
| Hacer Trampas                        | Cheating                | -     | Criminal  |
| Herrero                              | Blacksmith              | -     | Fabricación de Bombas y Mercader  |
| Historia                             | History                 | -     | Bardo, Erudito y Skald  |
| Interponerse                         | Interpose               | SH    | Guardaespaldas  |
| Interrogar                           | Interrogation           | -     | Espía   |
| Jenny                                | Jenny                   | -     | Cortesana y Mercader  |
| Juego de Piernas                     | Footwork                | -     | Acróbata, Atleta y Pugilismo  |
| Juegos                               | Games                   | -     | Cortesano   |
| Juegos de Azar                       | Gamble                  | -     | Criminal  |
| Labia                                | Mooch                   | -     | Cortesana, Cortesano, Profesor y Sacerdote  |
| Labores Domésticas                   | Mental Tasks            | IP    | Monje y Sirviente   |
| Lanzar                               | Throw                   | -     | Atleta  |
| Leer Labios                          | Leap Read               | -     | Cortesano y Espía   |
| Lenguaje de Gestos                   | Hand Signs              | -     | Centinela y Espía   |
| Levantar                             | Lift                    | -     | Acróbata y Atleta   |
| Leyes                                | Law                     | -     | Erudito y Profesor  |
| Liderazgo                            | Leadership              | -     | Capitán, Comandante y Tutor   |
| Logística                            | Logistics               | -     | Capitán y Comandante  |
| Malabarismos #                       | Juggle                  | Us    | Acróbata  |
| Maniobras Montadas                   | Trick Riding            | -     | Jinete  |
| Manitas                              | Tinker                  | CI    | Mercader y Profesor   |
| Manutención de Aves                  | Bird Handler            | Us    | Cetrero   |
| Maquinar                             | Scheme                  | -     | Cortesano y Político  |
| Masajista                            | Masseur                 | -     | Cortesana y Mercader  |
| Matemáticas                          | Mathematics             | -     | Erudito, Fabricación de Bombas, Ingeniero y Piromanía   |
| Mechas                               | Fuses                   | ER    | Fabricación de Bombas   |
| Memorizar                            | Memorize                | -     | Cortesano, Espía e Intérprete   |
| Moda                                 | Fashion                 | -     | Cortesana, Cortesano y Sirviente  |
| Montar                               | Mounting                | -     | Jinete  |
| Músico (Instrumento determinado)     | Musician                | -     | Artista   |
| Nadar                                | Swim                    | -     | Atleta, Ballenero, Explorador, Guía, Marino y Piloto de Bote  |
| Narración                            | Storyteller             | -     | Hombre Medicina, Intérprete, Skald y Tutor  |
| Navegación                           | Navigation              | -     | Guía y Marino   |
| Navegación Fluvial (zona específica) | River Navigation        | Ei    | Piloto de Bote  |
| Nudos                                | Knotwork                | -     | Ballenero, Marino y Piloto de Bote  |
| Observación                          | Cold Read               | -     | Cortesana, Guardiaespaldas, Intérprete, Leer la Buenaventura, Misionero y Tutor                             |
| Ocultar                              | Conceal                 | -     | Cortesano, Espía, Falsificador, Golfillo, Guardiaespaldas y Piromanía                                       |
| Ocultismo                            | Occult                  | -     | Alquimia, Arqueólogo, Erudito, Leer la Buenaventura y Profesor  |
| Oratoria                             | Oratory                 | -     | Bardo, Cortesano, Intérprete, Leer la Buenaventura, Misionero, Político, Sacerdote, Profesor, Skald y Tutor |
| Pescar                               | Fisher                  | -     | Cazador   |
| Pilotar                              | Pilot                   | -     | Marino y Piloto de Bote   |
| Planificación                        | Draftsman               | Ca    | Ingeniero   |
| Política                             | Politics                | -     | Cortesana, Cortesano, Político y Profesor   |
| Preparación                          | Side-step               | -     | Atleta y Explorador   |
| Prestidigitación                     | Prestidigitation        | -     | Criminal e Intérprete   |
| Primeros Auxilios                    | First Aid               | -     | Doctor, Explorador, Herborista y Hombre Medicina  |
| Profecías                            | Omens                   | Us    | Leer la Buenaventura  |
| Quiromancia                          | Palm Read               | Us    | Leer la Buenaventura  |
| Rastrear                             | Track                   | -     | Cazador y Guía  |
| Regateo                              | Haggle                  | -     | Leer la Buenaventura, Mercader, Perista y Sirviente   |
| Robar Bolsillos                      | Pickpocket              | -     | Criminal y Golfillo   |
| Rodar                                | Roll                    | -     | Acróbata y Atleta   |
| Rumores                              | Gossip                  | -     | Cortesana, Cortesana y Sirviente  |
| Sabiduría Sidhe                      | Sidhe Lore              | Av    | Bardo   |
| Salto                                | Leap                    | -     | Acróbata, Atleta, Ballenero y Marino  |
| Seducción                            | Seduction               | -     | Cortesana y Cortesano   |
| Seguir                               | Shadow                  | -     | Criminal, Espía, Guardiaespaldas y Salteador  |
| Senescal                             | Seneschal               | -     | Monje y Sirviente   |
| Sentido de la Dirección              | Direction Sense         | -     | Guía  |
| Señales del Camino                   | Trail Signs             | -     | Cazador, Explorador y Guía  |
| Sigilo                               | Stealth                 | -     | Cazador, Criminal, Espía, Explorador, Golfillo y Guía   |
| Sinceridad                           | Sincerity               | -     | Cortesana, Cortesano, Espía, Golfillo y Político  |
| Soborno                              | Bribery                 | -     | Capitán, Espía y Piloto de Bote   |
| Sociabilidad                         | Socialize               | -     | Perillán, Perista y Político  |
| Supervivencia                        | Survival                | -     | Cazador, Explorador, Golfillo, Guía y Misionero   |
| Táctica                              | Tactics                 | -     | Capitán y Comandante  |
| Tasación                             | Appraise                | -     | Mercader y Perista  |
| Tender Trampas                       | Set Traps               | LV    | Salteador   |
| Teología                             | Theology                | -     | Erudito, Misionero, Monje, Profesor, Sacerdote y Skald  |
| Tonelero                             | Cooper                  | -     | Fabricación de Bombas y Mercader  |
| Trampas                              | Traps                   | -     | Cazador   |
| Trepar                               | Climb                   | -     | Atleta, Explorador, Guía y Marino   |
| Trineo                               | Sleigh                  | Us    | Sirviente   |
| Venenos                              | Poison                  | -     | Alquimia, Ballenero, Cerbatana, Cortesana, Espía, Fabricación de Bombas y Herborista                        |
| Veterinaria                          | Veterinarian            | -     | Doctor  |
| Vigilancia                           | Stand Watch             | SH    | Centinela   |

## Habilidades Civiles.

*Nota. Las habilidades marcadas con asterisco (\*) proporcionan 3 capacidades básicas a elección del jugador (a nivel 1), en lugar de todas las del grupo.*

*Algunas Habilidades poseen requisitos únicos, como la pertenencia a una Sociedad o una nacionalidad concreta.*

### ACRÓBATA

**Básicas:** Equilibrio y Juego de Piernas.

**Avanzadas:** Acrobacias en Grupo, Balancearse, Caídas, Circo, Contorsionismo, Levantar, Malabarismos, Rodar y Saltar.

### ALQUIMIA

**Básicas:** Documentación.

**Avanzadas:** Filosofía Natural, Ocultismo y Venenos.

### ARQUEÓLOGO

Exclusiva para los Miembros de la Sociedad de Exploradores.

**Básicas:** Conocimiento (Sociedad de Exploradores), Documentación y Ocultismo.

**Avanzadas:** Conocimiento de Trampas, Conocimiento Syrneth y Evaluación de Artefactos.

### ARTISTA

Al comprar esta Habilidad, se recibe una sola competencia básica a nivel 2.

**Básicas:** Cantar, Compositor, Dibujar, Esculpir, Escribir y Músico (instrumento determinado).

**Avanzadas:** Ninguna.

### BALLENERO

**Básicas:** Equilibrio, Lanzar (Arpón) y Nudos.

**Avanzadas:** Clima, Conocimiento del Mar, Nadar, Saltar y Venenos.

### BARDO

Sólo Avaloneses.

**Básicas:** Cantar, Etiqueta, Historia y Oratoria.

**Avanzadas:** Acertijos, Diplomacia, Flora y Sabiduría Sidhe.

### CAZADOR \*

**Básicas:** Desollar, Pescar, Rastrear, Señales del Camino, Sigilo, Supervivencia y Trampas.

**Avanzadas:** Adiestramiento de Animales y Emboscada.

### CETRERO

**Básicas:** Manutención de Aves.

**Avanzadas:** Adiestramiento de Animales.

### CORTESANO

**Básicas:** Bailar, Etiqueta, Moda y Oratoria.

**Avanzadas:** Diplomacia, Juegos, Labia, Leer Labios, Maquinar, Memorizar, Política, Rumores, Seducción y Sinceridad.



### CORTESANA \*

Sólo mujeres de Vodacce.

**Básicas:** Actuar, Bailar, Discreción, Etiqueta, Jenny, Masajista y Moda.

**Avanzadas:** Labia, Observación, Ocultar, Política, Rumores, Seducción, Sinceridad y Venenos.

### CRIMINAL

**Básicas:** Juegos de Azar, Seguir y Sigilo.

**Avanzadas:** Abrir Cerraduras, Agenciar, Charlatán, Emboscada, Hacer Trampas, Prestidigitación y Robar Bolsillos.

### DOCTOR

**Básicas:** Diagnóstico y Primeros Auxilios.

**Avanzadas:** Cirugía, Charlatán, Dentista, Examinar y Veterinaria.

### ERUDITO

**Básicas:** Documentación, Filosofía, Historia y Matemáticas.

**Avanzadas:** Astronomía, Filosofía Natural, Leyes, Ocultismo y Teología. *Cálculo (Lunares).*

### ESPÍA

**Básicas:** Seguir y Sigilo.

**Avanzadas:** Criptografía, Chantaje, Disfraz, Falsificación, Interrogar, Leer Labios, Lenguaje de Gestos, Memorizar, Ocultar, Sinceridad y Venenos.

### EXPLORADOR \*#

**Básicas:** Documentación, Equilibrio, Primeros Auxilios, Señales del Camino, Sigilo, Supervivencia y Tregar.

**Avanzadas:** Abrir Cerraduras, Cartografía, Nadar y Preparación.

### FABRICACIÓN DE BOMBAS

**Básicas:** Herrero, Matemáticas y Tonelero.

**Avanzadas:** Filosofía Natural, Mechas y Venenos.

### FALSIFICADOR

**Básicas:** Caligrafía, Documentación, Falsificar y Hacer Papel.

**Avanzadas:** Criptografía y Ocultar.

### GOLFILLO

**Básicas:** Conocimiento de las Calles, Sigilo y Supervivencia.

**Avanzadas:** Agenciar, Ocultar, Robar Bolsillos y Sinceridad.

### GUÍA \*

**Básicas:** (Una de ellas debe ser Conocimiento de las Calles). Conocimiento de las Calles, Equitación, Rastrear, Señales del Camino, Sigilo, Supervivencia y Tregar.

**Avanzadas:** Cartografía, Emboscada, Navegación, Nadar y Sentido de la Dirección.

### HERBORISTA

**Básicas:** Cocinar, Diagnóstico, Flora y Primeros Auxilios.

**Avanzadas:** Charlatán, Compuestos y Venenos.

### HOMBRE MEDICINA

**Básicas:** Conocimiento de Religión (Propia), Diagnóstico, Flora y Primeros Auxilios.

**Avanzadas:** Charlatán, Compuestos y Narración.

### INGENIERO

**Básicas:** Arquitectura, Matemáticas y Planificación.

**Avanzadas:** Artillería, Contabilidad y Filosofía Natural.

### INTÉRPRETE

**Básicas:** Actuar, Bailar, Cantar, Gancho y Oratoria.

**Avanzadas:** Adiestramiento de Animales, Circo, Disfraz, Memorizar, Narración, Observación y Prestidigitación.

### LEER LA BUENAVENTURA

**Básicas:** Oratoria y Quiromancia.

**Avanzadas:** Espatulomancia, Cartomancia, Observación, Ocultismo, Profecías, Regateo y Otros (especificar).

### MARINO

**Básicas:** Aparejos, Equilibrio, Nudos y Tregar.

**Avanzadas:** Cartografía, Clima, Conocimiento del Mar, Nadar, Navegación, Pilotar y Saltar.

### MERCADER

Se empieza con dos *Capacidades Básicas* cualquiera a nivel 2.

**Básicas:** Albañil, Alfarero, Apotecario, Armador, Armero, Barbero, Calígrafo, Carnicero, Cerámica, Cerería, Cetrería, Cocinero, Costurera, Curtidor, Embalsamador, Escriba, Flechero, Herrero, Hilandero, Jardinero, Jenny, Masajista, Mayordomo, Molinero, Orfebre, Papelero, Carpintero, Cervecer, Destilador, Diseñador, Florista, Impresor, Panadero, Perfumista, Posadero, Sastre, Sombrero, Soplador, Tejedor, Tintorero, Tonelero, Vinatero y Zapatero.

**Avanzadas:** Camarero, Contabilidad, Regateo y Tasación.

### MISSIONERO

Incompatible con Monje o Sacerdote.

**Básicas:** Filosofía, Oratoria y Supervivencia.

**Avanzadas:** Diplomacia, Observación y Teología.

### MONJE

Incompatible con Misionero o Sacerdote.

**Básicas:** Caligrafía, Escribir, Filosofía y Labores Domésticas.

**Avanzadas:** Compuestos, Senescal y Teología.

### PERILLÁN

**Básicas:** Conocimiento de las Calles y Sociabilidad.

**Avanzadas:** Agenciar, Bajos Fondos y Comprar.

### PERISTA

**Básicas:** Sociabilidad y Tasación.

**Avanzadas:** Bajos Fondos, Comprar y Regateo.

### PILOTO DE BOTE

**Básicas:** Aparejos, Equilibrio, Navegación Fluvial y Nudos.

**Avanzadas:** Cartografía, Clima, Diplomacia, Emboscada, Pilotar, Nadar y Soborno.

### PIROMANÍA

**Básicas:** Conocimiento de las Calles y Matemáticas.

**Avanzadas:** Arquitectura, Cartografía, Filosofía Natural y Ocultar.

### POLÍTICO

**Básicas:** Etiqueta, Oratoria y Socializar.

**Avanzadas:** Agitar Masas, Arengar, Diplomacia, Maquinar, Política y Sinceridad.

### PROFESOR

**Básicas:** Documentación, Escribir y Oratoria.

**Avanzadas:** Filosofía Natural, Labia, Leyes, Manitas, Ocultismo, Política y Teología.

### SALTEADOR #

**Básicas:** Apostarse, Tender Trampas, Seguir y Supervivencia.

**Avanzadas:** Caer Sobre el Objetivo, Camuflaje y Emboscada.

### SACERDOTE

Incompatible con Monje o Misionero.

**Básicas:** Escribir, Filosofía y Oratoria.

**Avanzadas:** Diplomacia, Labia y Teología.

### SIRVIENTE

**Básicas:** Discreción, Etiqueta, Moda y Labores Manuales.

**Avanzadas:** Ayuda de Cámara, Carruaje, Contabilidad, Regateo, Rumores y Senescal.

### SKALD

Sólo Vesten. Corresponde a los tradicionales contadores de historias Vesten.

**Básicas:** Cantar, Escribir, Historia y Oratoria,

**Avanzadas:** Acertijos, Arengar, Conocimiento Rúnico, Diplomacia, Narración y Teología.

### TUTOR

**Básicas:** Documentación, Escribir y Oratoria.

**Avanzadas:** Arengar, Entrenar, Liderazgo, Narración y Observación.



## Habilidades Marciales.

### ARMAS DE ASTA

Básicas: Ataque (Arma de asta) y Parada (Arma de asta).  
Avanzadas: Preparar Arma.

### ARMAS DE FUEGO

Básicas: Ataque (Armas de fuego).  
Avanzadas: Recargar (Armas de fuego).

### ARMAS PESADAS

Requieren ambas manos al usarse.  
Básicas: Ataque (Armas Pesadas) y Parada (Armas Pesadas).  
Avanzadas: Ninguna.

### ARQUERO

Básicas: Ataque (Arco) y Flechero.  
Avanzadas: Disparar a Caballo, Disparo Rápido y Disparo Especial.

### ARTILLERO

Básicas: Cargar, Recargar (Cañón).  
Avanzadas: Artillería, Artillería Naval, Herrero y Matemáticas.

### ATLETA

Básicas: Esprintar, Juego de piernas, Lanzar, Trepas.  
Avanzadas: Balancearse, Caídas, Carrera de Fondo, Levantar, Nadar, Preparación, Rodar, y Saltar.

### BALLESTA

Básicas: Ataque (Ballesta) y Flechero.  
Avanzadas: Recargar (Ballesta).

### BASTÓN (BN.29)

Básicas: Ataque (Bastón), Parada (Bastón).  
Avanzadas: Haymaker.

### CAPA

Básicas: Parar (Capa).  
Avanzadas: Enredar.

### CAPITÁN

Básicas: Estrategia y Táctica.  
Avanzadas: Arengar, Artillería Naval, Cartografía, Diplomacia, Emboscada, Liderazgo, Logística y Soborno.

### CENTINELA (S&H.94)

Básicas: Etiqueta, Discreción y Vigilancia.  
Avanzadas: Amenazar, Lenguaje de Gestos y Ocultar.

### CERBATANA

Básicas: Ataque (Cerbatana) y Flechero (Dardos).  
Avanzadas: Disparo Especial (Cerbatana) y Venenos.

### COMANDANTE

Básicas: Estrategia y Táctica.  
Avanzadas: Arengar, Artillería, Artillería Naval, Cartografía, Diplomacia, Emboscada, Liderazgo y Logística.

### CUCHILLO

Básicas: Ataque (Cuchillo) y Parada (Cuchillo).  
Avanzadas: Lanzar (Cuchillo) y Atrapar (Cuchillo).

### ESGRIMA

Básicas: Ataque (Esgrima) y Parada (Esgrima).  
Avanzadas: *Acometida*, Ataque a Caballo, Arrollar, Carga, Corps á corps, Desarmar, Empuñadura, Finta, Floritura, Parada Doble, Respuesta y Trabar.

### ESCUDO

Básicas: Parada (Escudo).  
Avanzadas: Ataque (Escudo).

### GUARDAESPALDAS (S&H.93)

Básicas: Discreción, Interponerse y Sigilo.  
Avanzadas: Amenazar, Emboscada, Leer Labios y Ocultar.

### HACHA DE MANO

Básicas: Ataque (Hacha de Mano) y Parada (Hacha de Mano).  
Avanzadas: Lanzar (Hacha de Mano).

### HONDA

Básicas: Ataque (Honda).  
Avanzadas: Disparo especial (Honda).

### JINETE

Básicas: Equitación.  
Avanzadas: Adiestramiento de Animales, Maniobras Montadas y Montar.

### LÁTIGO

Básicas: Ataque (Látigo).  
Avanzadas: Ninguna.

### LUCHA

Básicas: Agarrar.  
Avanzadas: Abrazo de Oso, Cabezazo, Liberarse y Luxación.

### PANZERHAND

Básicas: Ataque (Panzerhand) y Parada (panzerhand).  
Avanzadas: Gancho (como *Acometida* de Esgrima).

### PELEA SUCIA

Básicas: Ataque.  
Avanzadas: Ataque (Armas Improvisadas), Golpe a la Garganta, Parada (Armas Improvisadas), Lanzar (Armas Improvisadas), Patada y Sacar los Ojos.

### PUGILISMO

Básicas: Ataque (Pugilismo), Juego de Piernas y Puñetazo Doble.  
Avanzadas: Gancho (como *Acometida* de Esgrima) y Golpe al Oído.

### RODELA

Básicas: Parada (Rodela).  
Avanzadas: Ataque (Rodela).



# ESCUELAS DE COMBATE.

Ordenado por Nación (orden alfabético).

Adquirir una escuela cuesta 25 PH, 35 si es extranjera (Vendel y Vesten se consideran el mismo país). Las Escuelas Sidhe son las únicas que puede tomar un Héroe Sidhe y valen 25 puntos para ellos.

Algunas técnicas de escuela proporcionan +1 en alguna *capacidad* (como Robertson o Höpken). Cuando se de el caso, suma automáticamente un *rango extra* en la *capacidad* descrita. Si la tenías en 5, sube hasta 6. Si la tenías en menos de 5, el subirla a 6 requiere llegar a 5 primero y después 25 PX.

*Nota. Están agrupadas y listadas por nación y orden alfabético para facilitar su localización.*

Al comprar la *Escuela* se obtienen las *Habilidades* del *Currículo de la Escuela*, nivel 1 de las 4 *capacidades* del Currículo de ésta (se consideran *Capacidades Marciales Avanzadas*) y por último la ventaja *Miembro del Gremio de Espadachines* gratuita o una bonificación en su lugar (habitualmente un nivel gratuito en cualquier *capacidad del currículo base* de la *escuela* escogida).

Los niveles son:

**Aprendiz:** Al comprar la *Escuela*

**Experto:** Todas las capacidades de *Esgrima* en nivel 4

**Maestro:** Todas las capacidades de *Esgrima* en nivel 5

Para aprender una nueva escuela, el personaje debe poseer las dos habilidades básicas de ésta, encontrar a un maestro o academia dispuesta a enseñarle y pagar 50 PX.

Al aprender una escuela con PX puedes elegir ser *Iniciado*. Esto vale 20 PX o 30 PX si es extranjera. Aprendes las capacidades de esgrima, pero no la técnica. Para avanzar a *Aprendiz* debes pagar la diferencia en PX.

## AVALON

### Andrews

**Curriculo Básico:** Esgrima y Atletia.

**Capacidades de Esgrima:** Acometida (Esgrima), Finta (Esgrima), Respuesta (Esgrima) y Explotar Debilidad (Andrews).

**Aprendiz:** Ganas +2 a su *DF* para ser golpeado por *Nivel de Maestría*, excepto cuando estás realizando una *Acometida*.

**Experto:** Recibe un *AL* a todas sus tiradas de *Defensa Activa*, y ahora recibe un bono igual a su *Nivel de Maestría* a su *DF* para ser golpeado mientras realiza una *Acometida*.

**Maestro:** +1g1 de daño al realizar *Acometida* (+3g1 total). Ahora la *DF* para ser golpeado es +6 haciendo *Acometida* o no.

### Buenchico

*En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.*

**Curriculo básico:** Arquero y Cazador.

**Capacidades de Esgrima:** Manejo del Arco, Desarmar (Arco), Floritura (Arco) y Explotar Debilidad (Buenchico).

**Aprendiz:** El alumno sabe como construir su propio arco. Este le permitirá añadir su *Músculo* a todas las *Tiradas de Daño* que se hagan usando el arco, como si fuese una arma de cuerpo a cuerpo.

**Experto:** Con un nivel de *Experto*, los alumnos de Buenchico pueden gastar una *Acción* para realizar dos ataques. Ambos ataques tienen una penalización de -2g0.

**Maestro:** Ganas un rango extra en *Maña*, con lo que puedes subirla hasta 6.

### Donovan

**Curriculo Básico:** Esgrima y Rodela.

**Capacidades de Esgrima:** Desarmar (Esgrima), Respuesta (Esgrima), Trabar (Rodela) y Explotar Debilidad (Donovan).

**Aprendiz:** Se niega la penalización al usar la rodela en la mano mala y da un *AL* al usar cualquier capacidad de *Rodela*.

**Experto:** Cuando logras una *Parada (Esgrima)* con éxito como *Defensa Activa*, infliges 1g1 de daño al oponente, mas 1g0 adicional por cada 5 que hayas excedido en la tirada de parada al ataque del oponente. El *Músculo* no se suma a este daño.

**Maestro:** Una vez por turno puedes usar una *Acción de Interrupción* para atacar.

### Finnegan

*En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.*

**Curriculo Básico:** Pugilismo y Lucha.

**Capacidades de Esgrima:** Agacharse y Girar, Corps-a-Corps, Desarmar (con las manos desnudas) y Explotar Debilidad (Finnegan).

**Aprendiz:** Escuela de boxeo inismorés. Tu ataque con las manos desnudas causa 0g2 en lugar de 0g1.

**Experto:** Siempre que falles una *Tirada de Heridas*, divide el fallo por la mitad (redondeando hacia abajo) antes de sufrir ninguna *Herida Dramática* adicional.

**Maestro:** Revierte las penalizaciones impuestas por las reglas de *Embriaguez* a efectos de *Tiradas de Ataque y Daño*, y también a las *Tiradas de Heridas* y a los intentos de *Defensa Activa*, convirtiéndolas en bonificadores. Si tienes la ventaja *Buen Bebedor* estos bonificadores siguen aplicándose.

Para evitar los efectos de la embriaguez se tira *Músculo* contra una *DF* igual a 10 por el número de tragos. Cada fallo aumenta una escala en la tabla. Son acumulativos.

1. Problemas de pronunciación. Sin efectos mecánicos. 3.-2g0  
2.-1g0 en todas las tiradas por la Escena. 4. Inconsciente, y al recuperarse. -3g0. Que baja a ritmo de +1 por Escena.

### MacDonald

**Curriculo Básico:** Atletia y Armas Pesadas.

**Capacidades de Esgrima:** Arrollar (Armas Pesadas), *Acometida* (Armas Pesadas), Empuñadura (Armas Pesadas) y Explotar Debilidad (MacDonald).

**Aprendiz:** Escuela de las Altas Marcas. Los estudiantes de la Escuela MacDonald pueden ignorar la penalización de un dado en su *Tirada de Ataque* al usar *Claymore*.

**Experto:** Antes de hacer un tirada para impactar, puedes separar la cantidad de dados que desees de tu *Tirada de Ataque* en lugar de lanzarlos. Si tu golpe tiene éxito, podrás añadir esos dados a tu *Tirada de Daño*, como dados que no podrás guardar.

**Maestro:** Tienes +1g1 para el daño del *Claymore*.

### Peecke

*En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.*

**Curriculo Básico:** Atletia y Bastón.

**Capacidades de Esgrima:** Arrollar (Bastón), Finta (Bastón), Corps-a-Corps y Explotar Debilidad (Peecke).

**Aprendiz:** Ganas +1 en *Balancearse*. Cuando el oponente haga una *Defensa Activa* contra tu *Ataque (Bastón)*, debe hacer un *Aumento* por cada *Nivel de Maestría* que tengas.

**Experto:** Al principio de cada turno puedes descartar un *Dado de Acción* para aumentar tu *DF* para ser golpeado en lo que diga el dado por el resto del turno.

**Maestro:** Cuando ataques exitosamente con bastón, el blanco debe tirar *Maña + Balancearse* o *Maña + Juego de Piernas* a una *DF* igual a tu daño. Si no supera la tirada cae al suelo. Cada *Aumento* que hayas hecho para el daño aumenta la *DF* de esta tirada en 5.

### Robertson

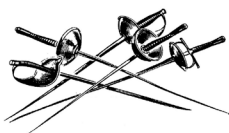
**Curriculo Básico:** Capa y Esgrima.

**Capacidades de Esgrima:** Parada Doble (Capa/Esgrima), Enredar (Capa), Finta (Esgrima) y Explotar Debilidad (Robertson).

**Aprendiz:** Niegas la penalización por mano mala al usar una capa y recibes un *AL* al usar *Parada (Capa)* como *Defensa Activa*.

**Experto:** Ganas +1 en Enredar.

**Maestro:** Una vez has *Enredado* exitosamente el arma de un enemigo con tu capa, haciendo un *Aumento*, inmediatamente recibes un ataque gratis contra él, que no cuenta como *Acción* tuya en esta Fase.



## CASTILLA

### Aldana

**Curriculo Básico:** Esgrima y Cortesano

**Capacidades de Esgrima:** Finta (Esgrima), Floritura (Esgrima), Respuesta (Esgrima) y Explotar Debilidad (Aldana).

**Aprendiz:** Puedes tirar un *Dado de Acción* adicional por cada nivel (aprendiz 1, experto 2, maestro 3) en la fase de iniciativa, guardando *Donaire*.

**Experto:** El personaje suma 5 a su *DF* para ser golpeado

**Maestro:** Al comienzo de cada turno el personaje recibe un número de "dados de concentración" igual a su *Ingenio*. Estos dados son dados extra para tirar (no guardar) en cualquier tirada de *Ataque* o *Defensa Activa* en el turno, se debe declarar su uso antes de tirar y se pierden al terminar el turno, hasta el siguiente.

| Escuela   | Escuela          | Escuela                 |
|---|------------------|-------------------------|
| <b>Avalon</b>   | <b>Montaigne</b> | <b>Vestenmannavjar</b>  |
| Andrews   | Valroux          | Hálfidansseon *         |
| Buenchico *   | Boucher *        | Kjemper                 |
| Donovan   | Gaulle           | Leegstra                |
| Finnegan *  | Rois Et Reines * | Siggurdottir *          |
| Macdonald   | Tout Pres #      | Urostifter              |
| Peecke *  | <b>Ussura</b>    | <b>Vodacce</b>          |
| Robertson   | Bogatyr #        | Ambroggia               |
| <b>Castilla</b>   | Buslayeyich *    | Bernoulli               |
| Aldana  | Dobrynya *       | Capputina *             |
| Gallegos  | <b>Vendel</b>    | Lucani                  |
| Soldano   | Larsen           | Villanova               |
| Torres  | Rasmussen #      | <b>Naciones Piratas</b> |
| Zepeda *  | Snedig           | Rogers *                |
| <b>Eisen</b>  | Swanson          | <b>Imperio Lunar *</b>  |
| Eisenfaust  |                  | Daphan                  |
| Drexel  |                  | Marikk                  |
| Durchsetzburg   |                  | Sersemlik               |
| Gelingen *  |                  | Vahiy                   |
| Höpken *  |                  | Yael                    |
| Loring *  |                  | <b>Kanuba</b>           |
| Posen   |                  | Nahgem *                |
| Steil #   |                  |                         |
| Unabwendbar #   |                  |                         |
| * En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela. |                  |                         |
| # En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana una bonificación especial.                             |                  |                         |

### Gallegos

**Curriculo Básico:** Atletia y Esgrima

**Capacidades de Esgrima:** Finta (Esgrima), Respuesta (Esgrima), Floritura (Esgrima) y Explotar Debilidad (Gallegos).

**Aprendiz:** Recibes un *AL* cuando usas *Parada (Esgrima)*. Además, cuando aguantas una *Acción*, el número del dado se convierte en la *Fase Actual*. Esto te ayuda a mejorar la *Iniciativa Total*.

**Experto:** +1 en *Respuesta*.

**Maestro:** +10 en tu *Defensa Pasiva*.

### Soldano

**Curriculo Básico:** Atletia y Esgrima.

**Capacidades de Esgrima:** Parada Doble (Esgrima / Esgrima), Floritura (Esgrima), Remolino (Esgrima / Esgrima) y Explotar Debilidad (Soldano).

**Aprendiz:** La penalización de mano mala queda anulada cuando llevas una Espada de Esgrima en cada mano. Además, al comenzar cada Batalla, recibes tantos *DD* como tu *Nivel de Maestría*. Los Dados no gastados se pierden al final de la batalla.

**Experto:** Tras infligir el daño necesario a tus oponentes, pero antes de que realicen su *Tirada de Heridas*, puedes gastar un *DD* para bajar en 5 el número requerido para éstos para sufrir una *Herida Dramática* extra. Puedes hacer esto varias veces, reduciendo así el "Umbral de Heridas" hasta 5.

**Maestro:** Una vez por Turno, al principio de un Turno en el que estés en combate con un Villano, puedes utilizar la acción de *Intimidación* contra él sin gastar una *Acción*. Añade 1 a la tirada por cada *Matón* que has matado personalmente en la lucha y 5 por cada *Secuaz*. Si ganas, en vez de los efectos normales de *Intimidación*, le robas al *DJ* un *DD*, más un dado adicional por cada 5 puntos por los que superas la tirada (estos dados te los quedas tú).

### Torres

**Curriculo Básico:** Capa y Esgrima

**Capacidades de Esgrima:** Parada Doble (Capa/Esgrima), Floritura (Esgrima), Preparación y Explotar Debilidad (Torres).

**Aprendiz:** La Penalización con mano mala queda anulada cuando usas una capa. Además, tu *Capacidad* de Preparación puede afectar a una *Acción* adicional por cada uno de tus *niveles de Maestría* cada vez que la utilices. *Preparación* se considera *Capacidad Básica*.

**Experto:** Cuando realizas una *Defensa Activa*, baja tus dados de *Acción* un número de *Fases* igual al doble de tu *Nivel de Maestría*.

**Maestro:** Cuando alcanzas este nivel, ganas una bonificación de +1 en tu *Ingenio*. Puedes subir tu *Ingenio* a 6 con esto.

### Zepeda

*En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.*

**Curriculo Básico:** Atletia y Látigo.

**Capacidades de Esgrima:** Trabar (Látigo), Desarmar (Látigo), Floritura (Látigo) y Explotar Debilidad (Zepeda).

**Aprendiz:** Si gastas una *Acción* restallando tu látigo, puedes aumentar tu *DF* para ser golpeado en tu *Nivel de Maestría* durante el resto del Turno. Puedes hacer esto tantas veces como lo desees. Esta bonificación no sirve contra enemigos que son inmunes al Miedo, y acaba inmediatamente si pierdes el látigo o se líe (por ejemplo, durante una *Traba*). Además, recibes un *AL* en *Ataque (Látigo)*.

**Experto:** Puedes sustituir tu nivel en la *Capacidad* de Ataque (Látigo) por cualquiera de las siguientes *Capacidades* mientras tengas el látigo en la mano: *Adiestramiento de Animales*, *Caidas*, *Balancearse* y *Agarrar*. Además, puedes intentar derribar a tu contrincante tirando de sus pies para que caiga de bruces, pero esto aumenta la *DF* en 10.

**Maestro:** Por cada latigazo que dañe a tu oponente, tendrás un +1 en tu *Índice de Miedo* en la lucha contra tu oponente hasta el final de la batalla.



## EISEN

### Eisenfaust

**Curriculo:** Armas Pesadas y Panzerhand.

**Capacidades de Esgrima:** Arrollar (Armas Pesadas), Desarmar (Panzerhand), Trabar (Panzerhand) y Explotar Debilidad (Eisenfaust).

**Aprendiz:** El personaje puede usar un Arma Pesada en una sola mano y en la otra el Panzerhand, negando la penalización en la mano mala. Cuando el oponente no consigue golpear en tu *Defensa Pasiva*, ganas un AL en tu siguiente ataque contra él por cada 5 puntos por los que haya fallado. Estos *Aumentos* deben usarse antes de terminar el turno, sino se pierden. Además, si el oponente te ataca de nuevo antes de usar los *Aumentos*, también los pierdes.

**Experto:** El personaje puede romper el arma enemiga con el Panzerhand. Para hacerlo, se debe superar una tirada de *Defensa Activa* con *Parada* (Panzerhand), y gastar un DD. Luego se tira *Músculo* a DF variable según el arma: (de esgrima 30; pesadas 35; otras al menos 40; de buena calidad +5; de mala calidad -5; Dracheneisen +10).

**Maestro:** El personaje puede esperar una *Acción*, sacrificándola. Cada *Fase* que aguantas la *Acción* da +1g0 al siguiente ataque. El máximo de dados adicionales lo determina el *Brio*. Sólo puedes hacerlo en una *Acción* por turno, y mientras lo haces sólo podrás usar *Defensa Activa* o Aguantar con los otros *dados de acción*.

### Drexel

**Curriculo Básico:** Pelea Sucia y Armas Pesadas.

**Capacidades de Esgrima:** Desarmar (Armas Pesadas), *Acometida* (Armas Pesadas), Empuñadura (Armas Pesadas) y Explotar Debilidad (Drexel).

**Aprendiz:** Conoces 2 posturas del zweihander, y puedes usar las habilidades de Aprendiz listadas bajo cada postura que sepas. Además, recibes un +5 en tu *Iniciativa Total* al llevar un zweihander.

**Experto:** Aprendes una postura adicional, y puedes usar las habilidades de Experto listadas en cada una que sepas. Además, recibes *Miedo* +1. Al liderar hombres (*Secuaces* y / o *Matones*) contra una criatura o persona que tenga nivel de *Miedo*, tu nivel de *Miedo* cancela los efectos de su nivel de *Miedo* en ti y tus hombres en relación de 1 a 1 hasta el final de la *Escena*.

**Maestro:** Aprendes la postura final y puedes usar las habilidades de Maestro de cada una. Tu nivel de *Miedo* aumenta en +1.

#### Posturas del Zweihander

Un estudiante de la escuela Drexel puede colocarse en una postura cuando quiera gastando una *Acción* siempre que lleve un zweihander desenfundado y que no esté esperando ser reajustado. Puede escoger empezar una batalla en una postura sin gastar una *Acción* siempre que se encuentre en las condiciones anteriores. Llevar cualquier otra arma que no sea un zweihander impide el uso de las posturas.

**El Bittner**, o Postura Delantera: el zweihander es llevado al nivel de la cabeza, casi como una lanza. Esta postura es muy defensiva, pero hace al zweihander más fácil de maniobrar. El zweihander hace solo 2g2 de daño en esta postura.

Aprendiz: no necesitas usar una *Acción* para reajustar tu zweihander y recibes un AL a cualquier *Parada* de *Defensa Activa*.

Experto: ahora recibes dos AL a cualquier *Parada* de *Defensa Activa*. Tus *Dados de Acción* se consideran 1 menos (mínimo 1) al realizar una *Defensa Activa*.

Maestro: ahora recibes tres AL a cualquier *Parada* de *Defensa Activa*. Tus *Dados de Acción* se consideran 2 menos (mínimo 1) al realizar una *Defensa Activa*.

**El Gerbeck**, o Postura Alta: esta es la postura que la mayoría de gente no entrenada asume al manejar un zweihander. El filo es sostenido en vertical, con las manos cerca de la cara, y la arma es usada como una hacha, haciendo grandes mandobles. En esta postura, el zweihander hace 3g3 de daño.

Aprendiz: has aprendido a como atacar a tu oponente mientras reajustas tu zweihander. Sin embargo, el ataque es débil, y el zweihander es solo considerado como una arma 1g2 para el ataque.

Experto: has mejorado tus habilidades de reajuste al punto donde tu zweihander es considerado una arma 2g3 durante una *Acción* de reajuste.

Maestro: tu zweihander ahora hace tanto daño como una arma pesada ordinaria (3g2) mientras las reajustas.

**El Köhler**, o Postura Baja: en esta postura, el zweihander es sostenido horizontalmente cerca de la cintura del usuario, apuntando hacia el oponente. Esta es una postura muy rápida, permitiendo movimientos rápidos con el filo. En esta postura el zweihander hace 2g2 de daño.

Aprendiz: recibes un +10 a tu *Iniciativa Total* (además, de tu +5 normal), y tus *Dados de Acción* son considerados 1 menos (mínimo 1) al atacar, reajustar tu zweihander, o realizar una *Defensa Activa*.

Experto: tus *Dados de Acción* son considerados ahora 2 menos (mínimo 1) al atacar, reajustar tu zweihander, o realizar una *Defensa Activa*.

Maestro: tus *Dados de Acción* son considerados ahora 3 menos (mínimo 1) al atacar, reajustar tu zweihander, o realizar una *Defensa Activa*.

**El Metzger**, o Postura Trasera: en esta postura, la espada es sostenida como una escoba, con el filo apuntando al suelo un poco por detrás del usuario. Es una postura extremadamente ofensiva que permite por velocidad, ataques sorpresa. En esta postura el zweihander inflige 4g3 de daño, pero la *Defensa Pasiva* de usuario es reducida en 5, y la DF de cualquier intento de *Defensa Activa* del usuario aumenta en 5.

Aprendiz: tus *Dados de Acción* son considerados 1 menos (mínimo 1) al Atacar.

Experto: tus *Dados de Acción* ahora se consideran 2 menos (mínimo 1) al Atacar.

Maestro: tu zweihander inflige 4g4 de daño al golpear

### Escuelas durante el juego.

Cualquier personaje puede aprender habilidades a través del gasto de PX, sin embargo lo ideal es que estas habilidades hayan entrado en juego (y aprendizaje de sus dificultades o logros) o que se interprete de algún modo su desarrollo, habitualmente a través del estudio ya sea con un tutor o usando libros, etc.

Cuando un jugador adquiere para su personaje una escuela de combate durante la creación del personaje obtiene a su vez las habilidades y capacidades vinculadas a esta, pero ¿qué sucede cuando se estudia una escuela durante el juego?.

Oficialmente el coste para una nueva escuela es de 50 PX, 20 PX para convertirse en *Iniciado*\*.

**Iniciado:** Nivel de *Maestría* 0, adquiere las *capacidades avanzadas* a rango 1 pero no así las técnicas características de escuela (*Aprendiz*). Posteriormente el personaje puede invertir los 30 PX restantes y adquirir todos los beneficios.

Opcionalmente, puede ofrecerse a los jugadores un descuento en el coste de la escuela en base a que ya se posean una o más capacidades avanzadas del currículo de esta (3 PX por cada una), descartando siempre *Aprovechar Debilidad*, y otros 10 PX si la escuela especifica un descuento si el personaje posee otra escuela similar (P.e. Valroux y Desaix)

### Durchsetzunburg

**Curriculo Básico:** Esgrima y Erudito

**Capacidades de Esgrima:** Respuesta (Esgrima), Floritura (Esgrima), Muro de Acero (Esgrima) y Explotar Debilidad (Durchsetzunburg).

**Aprendiz:** Durchsetzunburg es un estilo muy preciso. Recibes un AL por *Nivel de Maestría* para hacer un ataque preciso con un arma de esgrima.

**Experto:** +1 en *Floritura*. Además, puedes añadir tu nivel en *Floritura* a los intentos de hacer ataques precisos con un arma de esgrima.

**Maestro:** Todos los *Aumentos* hechos en los ataques precisos con armas de esgrima ahora te dan un +1g0 a la *tirada de daño*.

### Gelingen

En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.

**Curriculo Básico:** Pelea Sucia y Doctor

**Capacidades de Esgrima:** Explotar Debilidad (Monstruo).

**Aprendiz:** Debes elegir cuatro especies de *Monstruos* o *Animales* para tu capacidad de *Explotar Debilidad*. Comienzas con una en 3, una en 2 y dos en 1. Puedes usar tu capacidad de *Explotar Debilidad* como dados no guardados en todas las tiradas de *Ataque* y *Defensa* contra ese tipo de criatura. Además, al luchar contra un monstruo cuya *Capacidad de Explotar Debilidad* poseas, siempre añades tu nivel en esta *Capacidad* a la *Tirada de Daño*.

**Experto:** Al luchar contra un monstruo cuya *Capacidad de Explotar Debilidad* poseas, siempre añades el doble de tu nivel en la *Capacidad* a tu *Defensa Pasiva* al ser atacado por él. En adición, tu bono de *Aprendiz* se dobla, permitiéndote añadir el doble de tu nivel en la *Capacidad* de *Explotar Debilidad* de la criatura en tus *Tiradas de Daño*.

**Maestro:** Se considera que tienes un rango 1 gratis en todas las posibles capacidades de *Explotar Debilidad*, y puedes aumentarlas como es normal. Puedes escoger tantas *Capacidades de Explotar Debilidad* como desees.

### Höpken

En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.

**Curriculo Básico:** Atletas y Ballesta.

**Capacidades de Esgrima:** Manejo del Arco (Ballesta), Recargar (Ballesta), Disparo Especial (Ballesta) y Explotar Debilidad (Höpken).

**Aprendiz:** Tienes +1g0 al daño con ballesta, *Recargar* (Ballesta) se considera una *Capacidad Básica*.

**Experto:** El alcance de tu ballesta es aumentado en 10 metros, y tus modificadores de *Corto* y *Largo Alcance* se reducen a 0 y -5. En adición, puedes construir una ballesta pesada especial que hace 4g3 de daño en vez de 3g3. Cuesta 5000G. Cualquiera con menos de 4 en *Músculo* tarda 3 *Acciones* extra en recargarla.

**Maestro:** Tu alcance de la ballesta se incrementa en 15 metros, mientras que los modificadores de *Corto* y *Largo Alcance* son reducidos a +5 y 0. *Recargar* (Ballesta) +1, con esto, si llegas a 6, puedes reducir tu tiempo de recarga a 0 y disparar en cada *Acción*.

### Gran Maestría.

Normalmente un espadachín que haya aprendido dos o más estilos de esgrima tan sólo puede usar un estilo en un momento determinado, alternando entre los estilos que conozca pero aprovechando exclusivamente las ventajas del estilo en uso. puede usar un solo estilo a la vez, con las capacidades de su escuela. Sin embargo, si es *Maestro* de dos o más escuelas puede convertirse en *Gran Maestro* (rango de maestría 4 en las escuelas que haya combinado). Si el oponente tiene *Explotar Debilidad* contra sólo una de las dos escuelas, se considera que su rango es -1, si posee ambas escuelas usará el rango de *Explotar Debilidad* más alto.

Sólo se puede ser *Gran Maestro* de dos *Escuelas* compatibles (o sea, que puedan usar se con una selección de armas concreta en ambas manos).

Además al ser *Gran Maestro* se puede obtener ciertas ventajas extra. Así, por ejemplo, combinando Valroux y Villanova se tendría un AL al usar *Parada* (*Cuchillo*), y otro extra si el cuchillo es un main gauche o una daga.

Cuesta 60 PX ser *Gran Maestro*, más 10 PX por cada capacidad que las escuelas no tengan en común (excepto *Explotar Debilidad*), más 20 PX si una escuela no explícita tener descuento para otra.

*Gran Maestro* de tres escuelas: 75 PX Debe tener *Gran Maestría* en dos escuelas en todas las combinaciones anteriormente.

*Gran Maestro* de cuatro escuelas: 150 PX Debe tener *Gran Maestría* en dos y tres escuelas en todas las combinaciones.

### Loring

En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.

**Curriculo Básico:** Atletas y Panzerhand

**Capacidades de Esgrima:** Trabar (Panzerhand), Desarmar (Panzerhand), Gancho y Explotar Debilidad (Loring).

**Aprendiz:** No sufres la penalización por mano mala al usar un panzerhand, y ganas +1g0 al daño del mismo por *Nivel de Maestría*. Si tienes Dracheneisen cuesta 5 puntos menos comprar esta Escuela.

**Experto:** Puedes usar tu *Capacidad* de *Desarmar* sin esperar que tu oponente falle tu *Defensa Pasiva*, pero si lo haces, tu intento de *Desarmar* sufre una penalización de -10 a la tirada. El fallo deja tu DF para ser golpeado a 5 para el resto de la *Fase* actual y la siguiente *Fase*. Ganas +1 en *Desarmar* (Panzerhand).

**Maestro:** Puedes usar tu *Capacidad* de *Trabar* (Panzerhand) como *Capacidad* de *Parada*. Si la usas exitosamente en *Defensa Activa*, la arma de tu oponente atacado ha sido trabada como si usaras la *Capacidad* normalmente. En adición, recibes inmediatamente 1 *Acción* extra que debes usar contra el oponente o perderla.

### Pösen

**Curriculo Básico:** Armas de Asta, Jinete

**Capacidades de Esgrima:** Arrollar (Armas de Asta), Cargar (Armas de Asta), Lanza (Armas de Asta), Explotar Debilidad.

**Aprendiz:** Recibes un +15 a tu *Iniciativa Total* durante el primer *Turno* de cada combate. Además, cuando uses tu *Capacidad* *Lanza* (Arma de Asta) durante el primer *Turno*, haces +1g1 de daño (sólo si tienes espacio para maniobrar). La capacidad *Lanza* es considerada *básica*.

**Experto:** Durante el primer *Asalto* de cada combate, puedes escoger añadir 1 nivel a tu *Músculo*, *Maña*, y *Brio*. Si haces eso, debes quitar 1 rango de esos rasgos por el resto de la *Escena*. Si esta penalización deja alguna de tus rasgos a 0 estás inmediatamente *Inconsciente*.

**Maestro:** Al principio de un *Turno*, puedes escoger coger prestadas *Acciones* del siguiente *Turno*.

### Steil

En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana la ventaja Academia y un descuento de 1PH en todas las ventajas que te permiten tener un PNJ leal a ti (Sirviente, Rücken, Guardaspaldas, etc.).

**Curriculo Básico:** Comandante y Cortesano.

**Capacidades de Esgrima:** Órdenes (Avanzar, Cargar, Envolver, Flanco, Mantener Territorio, Reagruparse, Explorar, Colocarse vs. Carga, Ajustar Línea y Retirada).

**Aprendiz:** Recibes un AL al usar o resistir el sistema de *Respuestas Ingeniosas*. Todos los PNsJ les aleas a ti reciben 2 AL para resistir el uso de *Respuestas Ingeniosas* de otras personas en tu presencia. Puedes usar la regla de *Secuaces* y *Matones* experimentados.

**Experto:** Puedes formar equipo con un número de *Matones* bajo tu mando igual a tu nivel en *Ingenio* + Liderazgo. Si un *Matón* bajo tu mando queda inconsciente, puedes gastar un *Dado de Drama* para despertarlo. Aparte, al usar las reglas de *Combate en Masa*, puedes añadir tu Nivel de *Maestría* a tu *Tirada de Resultados Personales* de manera que representa a los hombres que te ayudan.

**Maestro:** Durante la *Fase de Colocación* de una batalla (en *Combates Masivos*), cuando haces tu Tirada de *Ingenio* + *Arengar*, recibes un AL por cada 5 puntos de tu tirada en vez de 10. A parte, puedes gastar una *Acción*, una vez por *Escena*, para bajar el nivel de *Miedo* de un oponente por tu nivel en la *Capacidad* de *Liderazgo*.

**Secuaces y Matones experimentados:** un estudiante de Steil puede gastar sus PX para mejorar las habilidades de cualquier PNJ leal a él. Para los *Secuaces bajo tu mando*, cada PX que gastes para mejorarlos es considerado 2 PX (los puntos sobrantes se pierden). Para los *Matones* puedes aumentar el Nivel de *Amenaza* de un Grupo de *Matones* bajo tu mando pagando los siguientes costes (2, 10 PX; 3, 20 PX, 4, 40 PX). A parte, puedes comprar *Capacidades* para un Grupo de *Matones* (hasta un máximo de +3) pagando PX igual que el nuevo Nivel de la *Capacidad*.

**Pérdida de Grupos de Matones:** los Héroes deberían, bien interpretar el reclutamiento de reemplazo, bien el DJ puede permitir que un *Matón* sea restaurado al final de cada *Acto*. Las pérdidas no afectan a cualquier mejora que el Héroe haya comprado a un Grupo de *Matones*.

### Unabwendbar

En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana la ventaja Academia y un descuento de 5 PH si adquiere la ventaja Hombre de Voluntad.

**Curriculo Básico:** Comandante y Erudito.

**Capacidades de Esgrima:** Órdenes (Avanzar, Cargar, Envolver, Flanco, Mantener Territorio, Reagruparse, Explorar, Colocarse vs. Carga, Ajustar Línea y Retirada).

**Aprendiz:** Por cada *Fase* que guardes una *Acción* antes de realizarla (o cada diez minutos, fuera de combate), puedes añadir puntos igual a tu Nivel de *Maestría* a tu tirada de *Acción*, hasta un máximo de cinco veces tu Nivel de *Maestría* en esta escuela. Si sufres una *Herida Dramática* mientras guardas la *Acción*, tu concentración se rompe y debes volver a empezar, pero no pierdes la *Acción*.

**Experto:** Si añades tu nivel de *Liderazgo* a la tirada de *Estrategia* de tu general, puedes ignorar la penalización normal de -2 a tu tirada de *Resultados Personales*. Aparte, cuando más de una persona en tu grupo esté realizando la misma acción a la vez (como atacar con armas idénticas en la misma *Fase*) puedes añadir tres veces tu Nivel de *Maestría* a cada una de las tiradas de los Héroes participantes.

**Maestro:** Durante el recuento de tiradas de batalla para combate en masa, puedes, una vez por batalla, convertir una derrota anterior en una victoria para ayudar a acumular tres victorias. Así, un Pierdes-Ganas-Ganas, un Ganas-Pierdes-Ganas, o un Ganas-Ganas-Pierdes pueden convertirse en un Ganas-Ganas-Ganas, resultando en la victoria inmediata para tu ejército. Aparte, después de que alguien en tu grupo (incluyéndote a ti) ha fallado una tirada, puedes, una vez por *Acto*, cambiar su tirada al número mínimo necesitado para el éxito. Sin embargo, esta habilidad cancela los efectos de cualquier *Aumento* que fueran hechos para la tirada.

## MONTAIGNE

### Valroux

**Curriculo:** Esgrima y Cuchillo.

**Capacidades de Esgrima:** Floritura (Esgrima), Finta (Esgrima), Parada Doble (Esgrima/Cuchillo) y Explotar Debilidad (Valroux).

**Aprendiz:** Niega la penalización con la mano mala al usar cuchillo o main gauche. Además da un AL al parar con una de esas armas en la mano mala.

**Experto:** Cada vez que pides un Aumento y tienes éxito, en su próximo ataque el oponente debe usar al menos los mismos Aumentos que tu para atacarte.

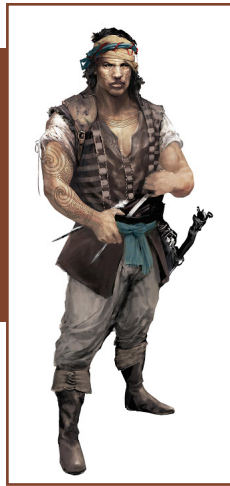
**Maestro:** El personaje gana *Donaire* +1 (elevando su máximo a 6 o 7 si tiene *Rasgo Legendario*).

### Boucher

En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.

**Curriculo Básico:** Criminal y Cuchillo.

**Capacidades de Esgrima:** Ataque Doble (Cuchillo), Parada Doble (Cuchillo), Respuesta (Cuchillo) y Explotar Debilidad (Boucher).



### Gaulle

**Curriculo Básico:** Esgrima y Cuchillo.

**Capacidades de Esgrima:** Parada Doble (Esgrima/Cuchillo), Trabar (Cuchillo), Desarmar (Cuchillo) y Explotar Debilidad (Gaulle).

**Aprendiz:** El aprendiz no tiene penalización por mano mala usando una triple daga, y recibe un AL cuando uses Parada (Cuchillo) con la triple daga.

**Experto:** Ganas +1 en *Desarmar*. Más aún, cuando el estudiante *Traba* exitosamente el arma de su enemigo con su triple daga, inmediatamente recibe una *Acción* gratis, que debe ser usada para *Desarmar* a su oponente. La *DF* para realizar este desarme es aumentada en +5.

**Maestro:** Puedes usar *Trabar* (Cuchillo) como una *Capacidad de Defensa* (pasiva o activa). Si la usas como *Defensa Activa* y tienes éxito, has trabado el filo del oponente, y puedes usar tu técnica de experto también.

### Rois et Reines

En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.

**Curriculo Básico:** Armas de Fuego y Armas de Asta.

**Capacidades de Esgrima:** Arrollar (Armas de Asta), *Acometida* (Armas de Asta), Empuñadura (Armas de Asta) y Explotar Debilidad (Rois et Reines).

**Aprendiz:** Reciben un +10 a su alcance con pistola y mosquete, y la penalización por mano mala se elimina cuando empuñan una pistola. Además, reciben un AL en *Ataque* (Arma de Asta), usando una bayoneta montada.

**Experto:** Tu bonificación para el alcance con pistola y mosquete se incrementa en +25. Además, ahora puedes desenfundar y disparar una pistola en una misma acción. Por último, añades un +10 a tu *Iniciativa Total* cuando empuñes una bayoneta montada.

**Maestro:** La bonificación al alcance de mosquete y pistola es de +50. Además, puedes gastar ahora un *DD* para negar todos los modificadores normales de la *DF* de un objetivo para un ataque (distancia, obstáculos, etc.). Las habilidades especiales de modificación de la *DF*, como la habilidad de Experto Aldana o el Favor de Armadura Pyrem seguirán aplicándose.

### Tout Pres

En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela, *Ataque* (arma Improvisada) o *Parada* (Arma Improvisada).

**Curriculo Básico:** Pelea Sucia y Esgrima.

**Capacidades de Esgrima:** Corps-a-Corps, Parada Doble (Esgrima / Arma Improvisada), Floritura (Arma Improvisada) y Explotar Debilidad (Tout Pres).

**Aprendiz:** La penalización por mano mala se elimina cuando usan una Arma Improvisada. Además, reciben un AL cuando usan Parada (Arma Improvisada) como *Defensa Activa*. Un arma popular en esta escuela es un sombrero de ala pesada que se usa como arma improvisada de daño 1gl.

**Experto:** Puedes coger y atacar o detener con una arma Improvisada en una sola Acción. Además, recibes un AL para cualquier *Defensa Activa* que no sea Parada.

**Maestro:** Tras un ataque con una arma improvisada (sea exitoso o no), el Maestro puede gastar un dado de *Acción* (incluso uno para un momento posterior del Turno) para realizar un ataque inmediato con una arma de esgrima. Ante este ataque no puede realizarse ninguna *Defensa Activa*.



## USSURA

### Bogaty

Te concede los derechos de pertenencia al Gremio de Espadachines mientras estés en territorio usurro o un navío con bandera de esa nación.

**Curriculo Básico:** Cazador y Armas Pesadas. **Capacidades de Esgrima:** *Acometida* (Armas Pesadas), Empuñadura (Armas Pesadas), Lanzar (Armas Pesadas) y Explotar Debilidad (Bogaty).

**Aprendiz:** Recibes un AL al atacar con un hacha. Además reciben cinco *Capacidades de la Habilidad Cazador* a nivel 1 en lugar de las tres convencionales.

**Experto:** +1gl de daño con el Hacha.

**Maestro:** Ganas Miedo +2. El personaje también recibe 2 AL a cualquier intento de resistir los efectos del miedo.

### Buslayeyich

En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.

**Curriculo Básico:** Arquero y Jinete.

**Capacidades de Esgrima:** Cargar (Arco), Disparar a Caballo, Maniobras Montadas y Explotar Debilidad (Buslayevich).

**Aprendiz:** Recibes un AL para todas las tiradas de *Arquero a Caballo*, y a cualquier intento de controlar tu caballo sin usar riendas. *Arquero a Caballo* y *Maniobras Montadas* se consideran capacidades básicas.

**Experto:** El estudiante recibe un número de AL igual a su Nivel de *Maestría* para todas las tiradas de *Maniobras Montadas* y *Adiestramiento de Animales*, y un AL a cualquier tirada de *Persecución* en la que vayan a caballo.

**Maestro:** Ganas +1 en *Disparo a Caballo*. Al principio de cada batalla, recibe 3 *DD* extra que solo pueden ser usados mientras tenga un arco en su mano o vaya a caballo. Estos dados nunca se vuelven *PX* y se pierden al final de la batalla si no se han usado. Además, reciben otro AL en las Persecuciones a Caballo.

### Dobrynya

En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.

**Curriculo Básico:** Atletas y Lucha.

**Capacidades Básicas:** Abrazo del Oso, Desarmar (Lucha), Fortaleza y Explotar Debilidad (Dobrynya).

**Aprendiz:** Recibe un AL a cualquier tirada que haga usando las *Capacidades de Agarrar y Escapar*. Además, reduce el daño que el personaje recibe del clima -1gl por Nivel de *Maestría*. Considera *Abrazo del Oso* como *Capacidad Básica*.

**Experto:** Sólo si tienes menos de dos *Heridas Dramáticas*, recibes un ataque libre de *Abrazo del Oso* cuando alguien a quien estés apresando. Además, recibes un AL en *Desarmar* (Lucha).

**Maestro:** Ganas +1 en *Abrazo del Oso*. Cuando fallas una *Tirada de Heridas*, divide la suma que has fallado por dos (redondeando abajo) antes de sufrir cualquier *Herida Dramática* adicional.

## VENDEL

### Larsen

**Curriculo:** Esgrima y Perillán.

**Capacidades de Esgrima:** Finta (Esgrima), Parada (Linterna), Emboscada y Explotar Debilidad (Larsen).

**Aprendiz:** Trata *Emboscada* como una *Capacidad Básica*, es la misma de *Criminal*. Niega la penalización cuando lleves una linterna en la mano mala y uses la *capacidad Parar* (Linterna). Además recibes gratis la ventaja *Entrenamiento Nocturno* (es decir, tan solo sufres -1gl en *Oscuridad Parcial* y -2gl en *Oscuridad Completa*).

**Experto:** Reduces tus penalizaciones a -1gl0 en media luz y -1gl1 en oscuridad completa. Además puedes cegar al oponente con la luz de la linterna. Para esto, debes hacer una tirada enfrentada de *Ingenio* + *Finta* contra su *Ingenio*. Si tienes éxito, todos los dados de *Acción* restantes del oponente aumentan en una cantidad igual a los *Aumentos* que hayas hecho. Si alguno aumenta a más de 10 se pierde.

**Maestro:** Sólo tienes una penalización en oscuridad total de -1gl, y no tienes penalización a media luz. La dificultad para golpear al Maestro aumenta en 10 a media luz y en 15 en oscuridad total.

### Rasmussen

En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana un trasfondo de 3 puntos de Obligación (Defender a la escuela contra Gremio de Espadachines).

**Curriculo Básico:** Cortesano y Armas de Fuego. **Capacidades de Esgrima:** Empuñadura (Pistola), Recargar (Pistola), Disparo Especial (Pistola) y Explotar Debilidad (Rasmussen).

**Aprendiz:** *Recargar* (Arma de Fuego), se considera una *capacidad básica*. No tienes penalización cuando usas una segunda pistola en la mano mala. Además puedes desenfundar y disparar una pistola en una sola acción. Por cada Nivel de *Maestría* reduce la penalización de la pistola en *Corto Alcance* en 5.

**Experto:** Gastando tres dados de *Acción* puedes usar una *Acción de Interrupción* para realizar un ataque con pistola. El alcance de tus disparos aumenta 10 yardas.

**Maestro:** Ganas +1 en *Ataque* (Armas de Fuego). Puedes gastar *Acciones* para apuntar. Cada acción consecutiva que gastes te da un AL en el daño, máximo +3gl0. El alcance de tus disparos aumenta 10 yardas (total 20).

### Snedig

Esta escuela se puede obtener por 20 PH si el personaje ya conoce *Leegstra*.

**Curriculo Básico:** Doctor y Esgrima.

**Capacidades de Esgrima:** Finta (Esgrima), *Acometida* (Esgrima), Arrollar (Esgrima) y Explotar Debilidad (Snedig).

**Aprendiz:** Puedes renunciar a *Dados de Acción* para infringir dados de daño guardados adicionales si el ataque es exitoso. Una *Acción* renunciada es +1gl de daño. Hay que declarar su uso antes del ataque, si este es fallido, se pierden igual.

**Experto:** Puedes sacrificar dados de *Acción* para obtener +1gl en tus *Defensas Activas*. Tu capacidad *Explotar Debilidad* también sirve para la Escuela *Leegstra*.

**Maestro:** Cuando el oponente falle una *tirada de heridas* tras ser atacado con *Ataque* (Esgrima), sufrirá una *Herida Dramática* más una adicional por cada 10 que fallara como si hubiera sido atacado con un arma de fuego.

## Swanson

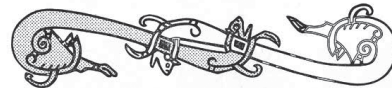
**Curriculo Básico:** Esgrima y Pelea Sucia.

**Capacidades de Esgrima:** Ocultar, Parada Doble (Espada bastón/Vaina), Empuñadura (Esgrima) y Explotar Debilidad (Swanson).

**Aprendiz:** Combaten con un arma conocida como espada bastón (una espada delgada oculta en un bastón, que es su propia vaina). Niega la penalización por usar la vaina en la mano mala. Puedes usar la vaina como un arma de Esgrima que hace 1gl de daño. Se requiere una tirada de *Ingenio* a *DF* 30 para averiguar que esta espada no es un verdadero bastón. La espada bastón, al ser delgada, tiene una penalización de +5 *DF* al usar *defensas activas*. Esta penalización se aplica también a la vaina. Si se usa *Parada Doble* se niega esta penalización.

**Experto:** Puedes ejecutar el ataque del *Caballo de Madera*. Para esto, ataca con *DF* +5. Si el ataque es exitoso, atrapas la vaina en medio de las piernas del oponente. Al hacer esto, tu *DF* para ser golpeado es -5, pero el oponente no podrá moverse del lugar ni usar capacidades como *Juego de Piernas* o *Equilibrio* como *Defensa Activa* ni *Pasiva*. El Experto puede dejar su vaina ahí cuanto tiempo quiera (o resista).

**Maestro:** El Maestro niega la penalización de +5 en las *Defensas Activas*. Puedes coger, desenvainar y atacar con la espada bastón en una sola acción. Una vez por turno puedes usar la espada bastón para hacer una *Defensa Activa* sin que esta te gaste *Dados de Acción*.



## VESTENMANNAVNJAR

### Halfdansson

En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.

**Curriculo Básico:** Arma de Asta y Ballenero.

**Capacidades de Esgrima:** Desarmar (Arma de Asta), *Acometida* (Arma de Asta), Empuñadura (Arma de Asta) y Explotar Debilidad (Halfdansson).

**Aprendiz:** Ganas un AL al usar *Arpón* (Arma de Asta) contra criaturas marinas. Además cuando golpeas a cualquier blanco puedes tratar de empuñarlo con un Aumento. Si el ataque ocasiona una *Herida Dramática*, lo has empalado. Una víctima empalada tiene *DF* +5 para lo que sea, y su *DF* para ser golpeado es -5 en cualquier caso. Si el arma se mueve causa 2gl de daño. Si de este daño resulta una *Herida Dramática* el Arpón es inmediatamente quitado del empalamiento.

**Experto:** +1gl0 al daño del arpón, excepto el 2gl del arma empalada. Ya no necesitas un Aumento para tratar de empalar.

**Maestro:** Ganas +1 en *Lanzar* (Arpón). +0gl de daño con arpón. Cuando empalas a un objetivo, puedes esperar a dos *Heridas Dramáticas* antes de tener que sacar el arpón.

### Kjemper

**Curriculo Básico:** Armas Pesadas y Escudo.

**Capacidades de Esgrima:** Ataque (Escudo), Corps-a-Corps, Muro de Acero (Escudo) y Explotar Debilidad (Kjemper).

**Aprendiz:** Puedes usar una Espada Larga en una mano sin penalizaciones. Niega la penalización en la mano mala al usar Escudo. Tienes un AL en *Parada* (Escudo).

**Experto:** Haces dos *Aumentos* para realizar un ataque dirigido contra el arma enemiga. Si tu tirada de daño supera la *DF* del arma, la rompes. Este ataque no puede ser detenido con la misma arma.

**Dificultades:** Cuchillo, Daga, Espada de Esgrima: 25; Escudo o Rodela: 30; Arma Pesada: 35. La *DF* puede variar dependiendo la calidad.

**Maestro:** +0gl de daño con Espada Larga.

### Leegstra

**Curriculo Básico:** Armas Pesadas y Lucha

**Capacidades de Esgrima:** *Acometida* (Armas Pesadas), Arrollar (Armas Pesadas), Corps a Corps y Explotar Debilidad (Leegstra).

**Aprendiz:** Escuela *Vesten*, pero también la practican los *Vendel*. Puedes renunciar a dados de *Acción* para infringir dados de daño guardados adicionales si el ataque es exitoso. Una *Acción* renunciada es +1gl de daño. Hay que declarar su uso antes del ataque, si este es fallido, se pierden igual. Los estudiantes de esta escuela suelen usar tanto espada pesada como hacha de batalla.

**Experto:** Puedes cambiar dados de *Acción* por dados de *Músculo* para resistir heridas. Mismas reglas de antes.

**Maestro:** Cuando el oponente falle una *tirada de heridas* tras ser atacado con *Ataque* (Armas Pesadas), sufrirá una *Herida Dramática* más una adicional por cada 10 que fallara como si hubiera sido atacado con un arma de fuego.

### Siggursdottir

En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.

**Curriculo Básico:** Atletas y Hacha de Mano.

**Capacidades de Esgrima:** Ataque Doble (Hacha de Mano), Lanzar (Hacha de Mano), Remolino (Hacha de Mano) y Explotar Debilidad (Siggursdottir).

**Aprendiz:** El guerrero siempre lleva tres hachas. Lanza la primera y luego queda con una en cada mano, ignorando la penalización por llevar un hacha de mano en la mano mala. Ganas un AL en *Lanzar* (Hacha).

**Experto:** Ganas +1 en *Lanzar* (Hacha). Además, el Experto aprende a golpear con las dos hachas simultáneamente a un mismo oponente. Para esto usas la *capacidad Ataque Doble*, pero ambas hachas atacan como una, haciendo daño 3gl3 en vez del normal 2gl2. Para usar una *Defensa Activa* contra este ataque hay una *DF* de +10.

**Maestro:** Cuando golpeas exitosamente a un enemigo con *Ataque* (Hacha de Mano), tu siguiente *Dado de Acción* se considera en la misma Fase.

### Urostifter

**Curriculo Básico:** Atletas y Armas Pesadas.

**Capacidades de Esgrima:** Arrollar (Armas Pesadas), Finta (Armas Pesadas), Parada Doble (Espada Larga / Espada Larga) y Explotar Debilidad (Urostifter).

**Aprendiz:** Niega la penalización en la mano mala al usar una Espada Larga. Puedes usar Espadas Largas en una mano sin penalización. Un AL en las *Defensas Activas* con Espada Larga.

**Experto:** Un AL en *Acometida* y *Finta* con Espada Larga. En sistema de *Respuestas Ingeniosas*, +5 a *Provocar*.

**Maestro:** Daño con Espada Larga +1gl0. Ganas un dado de *Acción* extra cada turno para ser usado en *Provocar*.



## VODACCE

### Ambroggia

**Curriculo Básico:** Esgrima y Pelea Sucia.

**Capacidades de Esgrima:** Empuñadura (Esgrima), Finta (Esgrima), Respuesta (Esgrima) y Explotar Debilidad (Ambroggia).

**Aprendiz:** Se niega la penalización al usar daga o main gauche con la malo mala, además se gana la ventaja *Zurdo* (sólo al usar este estilo). Por último, el personaje suma 2 a la tirada de daño de forma automática.

**Experto:** Al infligir una *Herida Dramática*, puedes sufrir una tú para causar una herida adicional.

**Maestro:** Si el oponente ataca y no acierta por tu *Defensa Pasiva* o *Activa*, su *DF* para ser golpeado en tu siguiente acción será 5. Este bono se pierde al final del turno.

### Bernoulli

**Curriculo Básico:** Esgrima y Pugilismo.

**Capacidades de Esgrima:** Arrollar (Esgrima), Corps-a-Corps, Acometida (Esgrima) y Explotar Debilidad (Bernoulli).

**Aprendiz:** Añade tu *Maestría* a tu *DF* para ser golpeado.

**Experto:** Ganas +1 en *Acometida*. Sabes ejecutar una maniobra conocida como "Fleche", en la cual atacas rápida y fuertemente al oponente. Para ejecutarlo, realiza una *Acometida* como siempre, pero puedes gastar *Dados de Acción* para mejorar el golpe. Por cada dado ganas +1g0 de daño y +5 a la *DF* para bloquear el golpe.

**Maestro:** Puedes volver a tirar un *Ataque* no exitoso una vez por turno.

### Capputina

**En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.**

**Curriculo Básico:** Cuchillo e Interprete (escuela mayoritariamente femenina).

**Capacidades de Esgrima:** Fijar (Cuchillo), Lanzar (Cuchillo), Disparo Especial (Cuchillo) y Explotar Debilidad (Capputina).

**Aprendiz:** *Lanzar (Cuchillo)* se considera capacidad básica. No reciben penalización en la mano mala al usar *Lanzar (Cuchillo)* y pueden agarrar y lanzar un cuchillo en la misma acción.

**Experto:** Puedes lanzar dos cuchillos a un mismo blanco en una sola *Acción*. El daño en este caso es 1g1 si pega 1 y 2g2 si pegan ambos.

**Maestro:** Puedes lanzar tres cuchillos en una *Acción*. Si es a un blanco diferente, calcula el daño normalmente y tiras por separado. Si tiras dos o tres cuchillos a un mismo blanco, usa las reglas de Experto. Si lanzas sólo dos cuchillos tienes +5, si lanzas uno, +10.

### Lucani

**Curriculo Básico:** Armas Pesadas y Pugilismo.

**Capacidades de Esgrima:** Arrollar (Armas Pesadas), Empuñadura (Armas Pesadas), Corps-a-Corps y Explotar Debilidad (Lucani).

**Aprendiz:** Puedes pelear con una Espada Bastarda en una mano sin penalizaciones. +5 a la *Defensa Activa* cuando usas *Juego de Piernas*.

**Experto:** Ganas +1 en *Corps-a-Corps*. Ganas un *AL* en *Ataque (Pugilismo)*.

**Maestro:** Puedes usar un *Ataque (Arma Pesada)* y *Ataque (Pugilismo)* en la misma acción. Cada uno tiene una penalización de -5.

### Villanova

**Curriculo Básico:** Esgrima y Cuchillo.

**Capacidades de Esgrima:** Parada Doble (Esgrima / Cuchillo), Finta (Esgrima), Parar Empuje (Esgrima) y Explotar Debilidad (Villanova).

**Aprendiz:** Niegas la penalización al usar cuchillo en la mano mala. Tienes un *AL* al usar *Parar (Cuchillo)*. Además los estudiantes usan anillos de protección al tomar sus espadas. Esto te da un *AL* cada vez que usas *Finta*, pero si eres desarmado recibes un daño de 1g1.

**Experto:** Ganas +1 en *Finta (Esgrima)*.

**Maestro:** Al comienzo de cada *Fase* voluntariamente puedes bajar tu *DF* para ser golpeado en múltiplos de 5, con un mínimo de 5. Si eres atacado y usas *Parar Empuje (Esgrima)* cuando has bajado la *DF*, recibes un *AL* para esta maniobra por cada 5 en los cuales bajaste tu *DF*.

## NACIONES PIRATAS

### Rogers

*Puede ser aprendida por personajes de cualquier nacionalidad pagando 25 PH.*

**En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.**

**Curriculo Básico:** Pelea Sucia y Esgrima.

**Capacidades de Esgrima:** Trabrar (Esgrima), Corps-a-Corps, Desarmar (Esgrima) y Explotar Debilidad.

**Aprendiz:** Puedes usar tu capacidad *Balancearse* en vez de cualquier capacidad de *Parar*. Además ganas un *Truco Pirata*.

**Experto:** Ganas +5 a tu *DF* para ser golpeado mientras estás en un barco. Ganas otro *Truco Pirata*.

**Maestro:** Ganas Miedo +2. Ganas dos *Trucos Piratas* más.

#### Trucos Piratas:

**Contra los Rieles:** Ganas un *AL* al usar *Corps-a-Corps* cuando tu oponente está usando *Balancearse* como capacidad de defensa.

**¡Amárralo!** Al usar una cabilla (utensilio marino que se usa para amarrar las cuerdas), tu daño es 2g2 (en vez de 1g1), no penaliza si lo usas en la mano mala.

**Deslizamiento de la Daga:** Gastando una *Acción*, puedes deslizar un cuchillo a través de una vela y caer a salvo en cubierta, evitando el daño por caída. Si haces esto, puedes atacar a quien está bajo tuyo con una tirada de *Maña + Balancearse*. Si tu ataque es exitoso, infliges 1g1 de daño por cada 6 metros de caída, redondeando hacia abajo.

**Muerte desde Arriba:** Si estás a una altura mayor a tu blanco, puedes gastar una *Acción* para atacarlo desde arriba tirando *Donaire + Balancearse*. Si el ataque es efectivo el daño es 3g1 en un ataque sorpresa. Si fallas la tirada debes hacer una tirada igual después a *DF 15* o sino tú quedarás sorprendido.

**Agarra tu licor:** Ganas la ventaja *Buen Bebedor*, además obtienes un *AL* cuando atacas con una jarra de cerveza (Arma Improvisada 0g1).

**¡Arriba!** Puedes agarrar una espada que esté junto a ti en el suelo y atacar con ella en una misma *Acción*.

**Al otro lado:** Las tiradas de abordaje de tu bando tienen +1. Hasta tres piratas pueden modificar tiradas en esta manera.

**Desenfundar:** Puedes desenfundar una pistola y atacar con ella en una sola acción.

**Piernas de Mar:** Tienes +1g1 en la capacidad *Balancearse*.

**Pistolero:** Niegas la penalización en la mano mala al usar pistola.

## EL IMPERIO DE LA MEDIA LUNA

*Todos los estilos de lucha del Imperio proporcionan al personaje +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela, en lugar de la pertenencia al Gremio de Espadachines; con la excepción de Marikk.*

### Daphan

**Curriculo Básico:** Atletas y Esgrima.

**Capacidades de Esgrima:** Empuñadura (Esgrima), Arrollar (Esgrima), Acometida (Esgrima) y Explotar Debilidad (Daphan).

**Aprendiz:** Los estudiantes aprenden a usar la Cimitarra. Puedes actuar una fase antes de lo que indica cada uno de tus *Dados de Acción*. Si la fase es 1, actúas en la fase 1, pero con *Iniciativa Total* +5.

**Experto:** Cuando un oponente hace una *Defensa Activa* exitosa con *Parar*, puedes gastar un *DD* para tratar de romper su arma. Tiras *Músculo*. La *DF* varía según el arma (de esgrima 30; pesadas 35; otras al menos 40; de buena calidad +5; de mala Calidad -5; Dracheneisen +10).

**Maestro:** Puedes restar 5 de tu ataque total. Si lo haces, puedes gastar un *DD* para sumar +1g1 al daño.

### Marikk

**En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Salto.**

**Curriculo Básico:** Cuchillo y Atletas.

**Capacidades de Esgrima:** Ataque Doble (Cuchillo/Cuchillo), Acometida (Cuchillo), Remolino y Explotar Debilidad (Marikk).

**Aprendiz:** Niegas la penalización al usar un *Katar (cuchillo)* en la mano mala. Cuando golpeas a un oponente en un turno, la *DF* que tiene para ser golpeado baja en 2 por *Nivel de Maestría* por el resto del turno.

**Experto:** Gastando tu *Acción* actual y una *Acción* futura, puedes saltar rápidamente detrás de tu oponente para hacerle un ataque por sorpresa.

**Maestro:** Haces +0g1 de daño con el katar. Ganas +1 en *Saltar* y en *Rodar*.

### Sersemlik

**Curriculo Básico:** Atletas y Armas Pesadas.

**Capacidades de Esgrima:** Finta (Arma Pesada), Floritura (Arma Pesada), Remolino y Explotar Debilidad (Sersemlik).

**Aprendiz:** Puedes tomar el Dimelkiri (espada pesada de dos manos), con una mano mientras tengas un espacio libre de 4 pies a la redonda para blandirlo. No tienes penalización por usar esta arma en la mano mala, y puedes pasarla de una mano a otra como *Acción Libre*. Tienes un +5 en *Intimidación* cuando estás girando tu espada.

**Experto:** Ganas +1 en *Remolino*. Cuando giras tu espada ahora ganas + (10 + nivel de Remolino) en todas las tiradas de *Intimidación*.

**Maestro:** Puedes usar el *Remolino* con *Secuaces*, no sólo con *matones*. Puedes añadir el rango de *Remolino* al daño total de tu espada.



### Vahiy

**Curriculo Básico:** Comandante, Jinete y Arquero.

**Capacidades de Esgrima:** Ordenes (Avanzar, Cargar, Envolver, Flanco, Mantener Territorio, Reagruparse, Explorar, Colocarse vs. Carga, Ajustar Línea, Retirada), Disparar a caballo. Comienzas con *Disparar a Caballo* y tres Ordenes en rango 1.

**Aprendiz:** Un *AL* por cada *Nivel de Maestría* en las tiradas de *Disparar a Caballo*. Si no estás trabado (obligado a pelear en el puesto que hayas escogido en el turno), durante un combate masivo, puedes elegir un oponente que recibirá heridas como si su tirada hubiera sido 2 más alta.

**Experto:** Ganas un *DD* extra al inicio de cada combate si estás montado. Este dado dura solo por la batalla. Puedes hacer una tirada de *Disparar a Caballo* a *DF* normal para prevenir que un oponente cambie el nivel de participación.

**Maestro:** Una vez por turno, mientras estés montado, puedes repetir una tirada y quedarte con la mejor de ellas. Ganas +1 en *Ordenes (Flanco)* y en *Ordenes (Envolver)*.

### Yael

**Curriculo Básico:** Esgrima e Interprete.

**Capacidades de Esgrima:** Desarmar (Esgrima), Parada Doble (Esgrima/Esgrima), Finta (Esgrima) y Explotar Debilidad (Yael).

**Aprendiz:** Puedes gastar la *Acción* actual y una *Acción* futura para hacerle dos ataques simultáneos al mismo oponente. Niegas la penalización al usar una Cimitarra en tu mano mala.

**Experto:** Puedes añadir tu capacidad de *Bailar* a tu *DF* para ser golpeado cuando usas *Juego de Piernas* o *Parar* como capacidad de *Defensa* y a tus tiradas de *Ataque (Esgrima)* y *Finta*.

**Maestro:** Puedes usar la capacidad de aprendizaje con cuantas acciones desees con un máximo de tu capacidad de *Bailar*. Pero si fallas uno de los ataques, pierdes todos los demás conjuntamente con tus acciones.

## KANUBA

### NAHGM

**En lugar de pertenencia al Gremio de Espadachines, el personaje gana +1 en una de las Capacidades de Esgrima de la Escuela.**

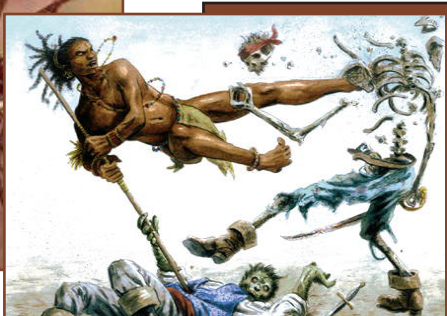
**Curriculo Básico:** Atletas, Arma de Asta

**Capacidades de Esgrima:** Patada (como la capacidad avanzada de Pelea Sucia), Salto con Garrocha, Lanzar (Lanza), Explotar Debilidad (Nahgem).

**Aprendiz:** Tienes un *AL* al usar *Ataque (Arma de Asta)*. Además tienes un *AL* por *Nivel de Maestría* para resistir los efectos del Miedo.

**Experto:** Puedes usar *Salto con Garrocha* como *Defensa Activa*, si lo haces la *DF* es +5. Si tienes éxito, ganas un *DD* sólo por el combate. El máximo de *DD* que puedes tener así son 3.

**Maestro:** Puedes apoyarte en la lanza para lanzar una patada alta. Si haces esto, tira *Maña + Patada*. Añades tu capacidad de *Salto con Garrocha* a la *DF* de cualquier *Defensa Activa* y al daño. Por cada dos *Aumentos* que hagas con esta maniobra, ganas un *AL*.



# VENTAJAS.

| Ventajas Básicas               | Ref.   | Ventajas, Naciones          | Ref.   |
|--------------------------------|--------|-----------------------------|--------|
| Academia                       | GJ 158 | Acero Castellano            | Ca 102 |
| Acento,                        | LSN    | Afinidad Animal             | Us 79  |
| Castellano                     | Ca 101 | Aliado Sidhe                | Av 91  |
| Eiseno                         | Ei 95  | Amigo en la Corte           | Mo 83  |
| Montaignense                   | Mo 84  | Araña Adiestrada            | Vo 75  |
| Ussuro                         | Us 81  | Arma Adquirida              | Ve 72  |
| Vendelio o Vesten              | Ve 71  | Arma MacEachern             | Av 91  |
| Vodaccio                       | Vo 74  | Arma Rúnica                 | Ve 72  |
| Aspecto                        | GJ 158 | Arma Sidhe                  | Av 93  |
| Atractivo                      | "      | Arquero Certero             | Us 79  |
| Beldad                         | "      | Astrólogo                   | Ve 72  |
| Intimidante                    | HS 58  | Ayuda de Cámara Vodaccio    | Vo 75  |
| Belleza Divina                 | HS 58  | Bearsak                     | Ve 72  |
| Belleza Peligrosa              | GJ 158 | Cond. Climatológicas Frías  | Us 79  |
| Bribón                         | GJ 158 | Contacto con la Cimbra      | Vo 73  |
| Buen Bebedor                   | GJ 158 | Contacto Fhidelí            | Us 79  |
| Comisión                       | GJ 158 | Curandero                   | Ve 72  |
| " (revisada)                   | WB 102 | Desenredado                 | Vo 74  |
| Condecoración                  | GJ 159 | Dracheneisen                | Ei 93  |
| Contactos                      | GJ 159 | Drago                       | Ve 73  |
| Dureza                         | GJ 160 | Entrenamiento Nocturno      | Mo 85  |
| Educación Castellana           | GJ 160 | Escaño en la Liga de Vendel | Ve 73  |
| Fe                             | GJ 161 | Esclavo                     | Ve 73  |
| Grande                         | GJ 161 | Escudero Castellano         | Ca 103 |
| Herencia                       | GJ 161 | Espada Exótica              | Mo 86  |
| Jack Mal Tiempo                | GJ 162 | Espada Retorcida            | Vo 73  |
| Lingüista                      | GJ 162 | Familia Numerosa            | Ca 103 |
| Mecenas                        | GJ 165 | Gesa                        | Av 93  |
| Membresía                      | GJ 162 | Gobernador                  | Vo 73  |
| Caballeros de Elaine           | Av 90  | Guardaespaldas              | Ve 73  |
| Cadete Real                    | -      | Guardaespaldas Eiseno       | Ei 96  |
| Club Social *                  | Mo 86  | Herencia de los MacCodrum   | Av 93  |
| Consejo                        | Ca 103 | Herencia de los MacEachern  | Av 91  |
| Gremio de Espadachines         | GJ 162 | Hidalguía                   | Mo 83  |
| Gremio Mercantil               | GJ 162 | Hombre de Voluntad          | Ei 96  |
| Guardia de Hierro              | Ei 96  | Huesos Sensibles            | Us 80  |
| Guardia de Sandoval            | -      | Idioma: Fhidelí             | Us 79  |
| Guardia Vaticana               | IP 88  | Idioma: Naditi              | Us 80  |
| Mano del Señor                 | Vo 73  | Inmunidad a los Venenos     | Vo 73  |
| Mosqueteros                    | GJ 162 | Jarl                        | Ve 73  |
| Razors                         | SG 91  | Nibelungo                   | Ei 98  |
| Sociedad Secreta *             | GJ 164 | Nombre Famoso               | Ve 73  |
| Stelets                        | Us 80  | Obrador de Milagros         | Ca 103 |
| Tyomny                         | Us 80  | Ojo de Lince                | Np 94  |
| Noble                          | GJ 164 | Organizar Espectáculos      | Us 80  |
| Ordenado                       | GJ 164 | Pariente Cercano            | Mo 82  |
| Pequeño                        | GJ 164 | Patrón Mercante             | Ve 73  |
| Rasgo Legendario               | GJ 164 | Protector Vestenmannavnjar  | Ve 74  |
| Reflejos de Combate            | GJ 164 | Reliquia Syrneath           | Np 94  |
| Sentidos Agudizados            | GJ 165 | Rücken                      | Ei 99  |
| Servidores                     | GJ 165 | Sangre Sidhe                | Av 91  |
| Cathayano                      | CT 66  | Scarovese                   | Vo 73  |
| Lunar                          | IML 85 | Señor Errante               | Ca 103 |
| Montaignense                   | Mo 85  | Tolerancia al Dolor         | Us 80  |
| Universidad                    | GJ 165 | Truco Pirata                | Np 94  |
| Voluntad Inquebrantable        | GJ 165 | Trueque                     | Us 79  |
| Zurdo                          | GJ 166 |                             |        |
| Ventajas Básicas               | Ref.   | Ventajas, Naciones          | Ref.   |
| Academia de Esgrima            | SG 92  | Héroe Local                 | Fr 93  |
| Agarre Firme                   | SG 92  | Iniciado                    | SG 96  |
| Amigo de la Gente              | --     | Inmunidad Al Veneno         | Vo 73  |
| Andrógino                      | --     | Isla Escondida              | WB 103 |
| Ángel Guardián                 | IP 67  | Maestro De Ajedrez          | IML 62 |
| Aptitud Natural                | CJE 70 | Negociador                  | --     |
| Barco                          | --     | Oído Musical                | --     |
| Biblioteca de Investigación    | CI 56  | Polemista                   | Ri 86  |
| Brillante                      | CI 57  | Práctico                    | CI     |
| Chispa de Genio                | CI 57  | Tiro Certero                | IML 62 |
| Clérigo                        | IP 67  | Precisión con la Lanza      | IG 79  |
| Cond. Climáticas Cálidas       | IG 82  | Propiedad                   | Fr 93  |
| Condición Climatológicas Frías | US 79  | Publicado                   | CI 58  |
| Conocimiento de la Zona        | LV 66  | Reflejos Rápidos            | SG 92  |
| Consciencia de Arquitecto      | SH 95  | Reliquia Personal           | IP 69  |
| Edad Y Sabiduría               | CI 57  | Santo Patrón                | IP 69  |
| Enclaustrado                   | IP 67  | Semblante Inquietante       | HS 60  |
| Entrenamiento con Armadura     | CJE 66 | Sentido Del Tiempo          | --     |
| Especialidad                   | Cp.25  | Servicios Pasados           | KM 67  |
| Especialidad: Cap. de Esgrima  | --     | Sueño Cambiado              | CI 58  |
| Garfio                         | --     | Suerte                      | --     |
| Guardián Familiar              | KM 67  | Titularidad                 | CI 58  |
| Hábil Con Lanza                | IG 79  | Vecindario                  | Fr 93  |
| Hemofílico                     | --     |                             |        |

-- Material no oficial o modificadas.

## MANUAL DEL JUGADOR.

Resumen de las ventajas presentes en el Manual del Jugador.

**Academia** (4, 2 para eisenos)

Las *Habilidades Marciales* valen 1 punto en vez de dos al comienzo del juego.

**Aspecto** (variable)

Atractivo, 5 puntos: +1g0 en todas las tiradas sociales

Beldad, 10 puntos: +2g0 en todas las tiradas sociales

Intimidante, 15 puntos: +3g0 en todas las tiradas sociales

Belleza Bendita, 20 puntos: +4g0 en todas las tiradas sociales.

**Belleza Peligrosa** (3)

+2g0 en tiradas de seducción

**Bribón** (3)

Ganas gratis la *Habilidad Perillán*. Además tu *Reputación* comienza con -10, teniendo un *Dado de Reputación*. No puedes comprar *Condecoración*.

**Buen Bebedor** (1)

El licor nunca afecta tus tiradas.

**Comisión** (variable, 2 menos para montaignenses)

Perteneces al Ejército o la Armada de un país.

Los personajes consiguen ciertos aliados, recursos y equipo.

**Condecoración** (4)

*Reputación* inicial de 10. Tienes un *Dado de Reputación*. Incompatible con *Bribón*.

**Contactos** (variable)

Puedes tener tantos contactos como nivel en *Donaire*. Por dos puntos extra, un contacto tendrá una obligación hacia ti.

Aliado (3) / Confidente (2) / Informante (1)

**Dureza** (5, 3 para ussuros)

+1g1 en las *Tiradas de Heridas*.

**Educación Castellana** (10, sólo castellanos)

Reduce el coste de la ventaja *Noble* a 5, sólo durante la creación del personaje permite adquirir las *Capacidades Avanzadas* de cualquier *Habilidad Civil* al coste de 1 punto; además puede hablar, leer y escribir el *Theáno* de forma gratuita.

**Fe** (5)

Efectos determinados por el *DJ*.

**Grande** (5, 3 para vesten)

+1g0 a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo e *Intimidar*. Incompatible con *Pequeño*.

**Herencia** (variable)

Objeto familiar notable o dinero (500 gremiales por punto).

**Jack Mal Tiempo** (5)

Recibes gratis un *Trasfondo* de 4 puntos al inicio del juego. Es la única manera de tener un *Trasfondo* de 4 puntos. No puedes tener otro, pero si lo resuelves ganas otro de 4 puntos gratuito.

**Lingüista** (2, 1 para vendel)

Todos los idiomas cuestan 1 punto menos (salvo si el coste indicado es 0).

**Mecenas** (variable)

Cuentas con el apoyo de un noble o PNJ influyente. Su coste varía según la riqueza y generosidad de éste.

**Noble** (10, 5 si se ha adquirido antes *Hechicería*, *Educación Castellana* o *Dracheneisen*)

Eres miembro de familia noble o real. Posees propiedades que te proporcionan unas rentas de 500G mensuales, normalmente tierras de cultivo y una mansión con senescal, multitud de criados y algunos siervos que trabajan en tus tierras; pero también podría ser una pequeña localidad costera con tradición pesquera, una extensa finca dedicada a la cría caballar o una propiedad en una capital e inversiones o títulos que proporcionan la renta. La naturaleza exacta, además de la localización de los bienes del personaje pueden adecuarse al trasfondo del personaje o preferencias del jugador, con el consentimiento del *DJ*. Ver la sugerencia para gestión de propiedades en la pág. 40.

**Ordenado** (4)

Eres un sacerdote. Recibes gratis la *Habilidad Erudito*. Además ganas un *AL* con todas las situaciones sociales con PJs o PNJs que procesen tu misma Fe. Recibes tres comidas al día, 30 gremiales mensuales, y la satisfacción de todas tus necesidades básicas.

**Pequeño** (2, 1 para kanu)

+1g0 a tiradas de *Sigilo* y *Seguir*. Sin embargo, debes perder un dado en tu primera tirada de daño en cada combate.

**Rasgo Legendario** (3, 1 para avaloneses)

Tienes el potencial de subir una y sólo una característica a 6. Debes elegir cual. Si eres *Maestro de Valroux*, *Buenchico* o *Torres* puedes llevar las características correspondientes hasta 7.

**Reflejos De Combate** (3)

Después de tirar *Iniciativa* en un turno de combate, puedes volver a tirar uno de los dados, pero debes conservar la 2ª tirada.

**Sentidos Agudizados** (2, para kanu 1)

+1g0 en cualquier tirada que afecte a los sentidos, así como en *Tiradas de Sorpresa*.

**Servidores** (variable)

Cada tres puntos compran un secuaz o 6 matones (estos de nivel de Amenaza 1).

**Universidad** (4, 2 para castellanos)

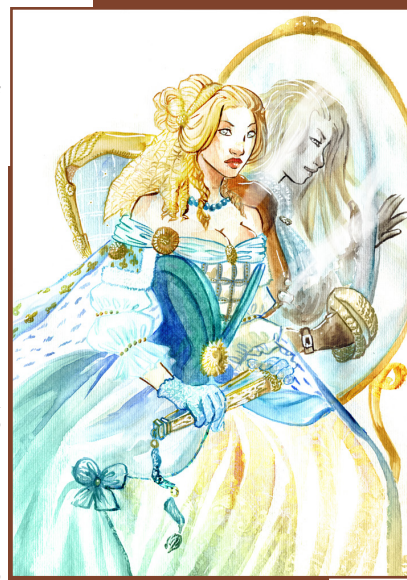
Las *Habilidades Civiles* valen 1 punto en vez de dos al comienzo del juego.

**Voluntad Indómita** (3)

+2g0 en cualquier tirada social enfrentada.

**Zurdo** (3, 1 para vodaccios)

+1g0 al ataque al atacar con la zurda. La derecha se considera la mano mala.





## LIBROS DE NACIÓN.

Recopilación de las ventajas presentes en los distintos libros de nación publicados por AEG. Algunas de ellas resumidas, puedes encontrar mas detalles en el libro correspondiente. Listadas primero por libro de nación y después orden alfabético.

### AVALON

#### Armas de los Sidhe

[NT1.Av.93] - (Variable, sólo avaloneses)

Algunos Héroes han sido bendecidos con la posesión de un arma Sidhe. Los Héroes que tengan las ventajas *Sangre Sidhe* y *Buena Posición*, pueden hacerse con un *Arma Sidhe* por un PH menos que los indicados.

#### Espada Sidhe (4)

Una espada Sidhe es ligera como el humo y mortal como el fuego. Esas espadas pueden ser portadas por cualquiera que posea la habilidad de *Egrima* o *Armas Pesadas*. Estas hojas son armas 4g2 en el Triple Reino, y 3g2 en cualquier otro lugar. Cuando se tire Iniciativa, el usuario puede reducir en 1 uno de sus *Dados de Acción* al principio del Turno.

#### Arco y flechas Sidhe (3)

Los arcos y las flechas sidhe son un regalo muy especial. La cuerda del arco no se romperá jamás y las seis flechas que van con él volverán siempre tras ser disparadas. Los que sean atacados con un arco Sidhe no morirán, si no que caerán en un sueño profundo, que durará tanto como el *DJ* estime oportuno (lo normal es una noche, pero se sabe de periodos de hasta cien años).

#### Daga Sidhe (2)

Una daga sidhe puede ser tan mortal como su contrapartida de mayor tamaño. Es un arma 2g2 (1g2 si se está lejos de Avalon) y comparte las mismas cualidades que la Espada Sidhe, incluyendo las bonificaciones a la *Iniciativa*.

#### Lanza Sidhe (5)

Arma de Asta 6g2 en Avalon, 5g2 fuera de las islas.

#### Arma MacEachern

[NT1.Av.91] - (5)

Ha llegado a tu poder un arma de los MacEachern, aunque no sabes muy bien cómo. El arma de hierro frío se forjó mediante las técnicas secretas de los MacEachern, y será cualquier tipo de hoja, desde un cuchillo a una espada montañesa.

Si golpeas con ella a un sidhe, haz la tirada de daño de manera usual. Sin embargo, el sidhe no hará una *Tirada de Heridas*. En lugar de eso, divide el daño total entre 5. El resultado será el número de *Heridas Dramáticas* que sufrirá. No tendrá penalizaciones por el daño, aunque sentirá el dolor más intensamente de lo que puede imaginar cualquier mortal. La mayoría soporta 7 *Heridas Dramáticas* antes de morir; ver "Combatir a los Sidhe" en la p88 para más detalles. No hay límite al número de armas MacEachern que puedes llevar, sin embargo, si en tu grupo hay más de una los sidhe os podrán detectar allí donde vayáis... y aplastaros como a insectos cuando lo deseen. Un arma por grupo es la mejor forma de conservar la salud.



#### Aliado Sidhe

[NT1.Av.91] - (2, sólo avaloneses)

Te has ganado un *Aliado* en la Corte de los Sidhe, una ventaja de doble filo. De vez en cuando, es capaz de ofrecerte ayuda, pero cada poco es él quien necesita la tuya. Aunque sus problemas te superan a veces, lo cierto es que ha salvado tu vida en más ocasiones de las que puedes recordar.

#### Herencia de los MacCodrum

[NT1.Av.93] - (5, sólo avaloneses)

Los MacCodrum descienden de los Selkies y, por lo tanto, tienen en sus venas una versión especial de la *Sangre Sidhe*, que se manifiesta en *Apariencia (Beldad)*, *Hijo del Mar*, *Immune a la Enfermedad* y *Envejecimiento Lento*, *Lazos con el Mar*, *Vulnerable al Hierro* y *Frío de Corazón*. El *DJ* será libre de crear cualquier otra ventaja específica de la Sangre Sidhe, dando un punto de descuento a cada una, para darle mayor flexibilidad.

#### Herencia de los MacEachern

[NT1.Av.91] - (10, sólo avaloneses)

Aunque se cree que fueron destruidos por los Sidhe hace mucho tiempo, los MacEachern permanecen escondidos entre los demás montañeses. Los Héroes con éste rasgo mantienen un oscuro secreto: el arte de matar a los sidhe.

Todos los MacEachern saben cómo construir armas de la familia, aunque no podrán forjarlas sin la correspondiente habilidad en herrería. Además, los MacEachern poseen una ligera resistencia frente al Glamour y la magia Sidhe. Siempre lanzan y guardan un dado extra en todas las tiradas de resistencia en esos casos. Se considera que siempre tienen un *Dado Dramático* (que no se puede gastar) cuando se enfrentan a los hechizos de los Sidhe, lo que significa que todos los efectos de los hechizos lanzados sobre ellos durarán sólo hasta la mañana. Además, si se rodean de un círculo completo de doce cuchillos de hierro, ninguna magia de los sidhe (tanto Luminosos como Oscuros) les afectará.

Por supuesto, los sidhe te matarán inmediatamente si alguna vez descubren tu verdadera herencia. No lo permitas, a no ser que te apetezca disfrutar de una muerte horrible y desagradable.

#### Gesa

[NT1.Av.93] - (Variable)

Las *Gesas* son unos encantamientos muy poderosos que se lanzan sobre los Héroes. Solo Héroes y Villanos pueden tener *Gesas*, *Secuaces* y *Matones* no las pueden tener. El número de puntos dependerá del tipo de *Gesa*. Una *Menor* requiere 3 puntos, mientras que una *Gesa Mayor* requiere 5. Ver la sección "Escuela de Druidas" p98 del NT1.Av para más información.

#### Sangre Sidhe

[NT1.Av.91] - (Variable, min 1, sólo avaloneses\*)

Lo Héroes con *Sangre Sidhe* tienen tanto sus beneficios como sus trabas. El coste de esta ventaja varía, según qué características heredés de tus antepasados sidhe. Las *Bendiciones* cuestan PH mientras que las *Maldiciones* te los dan. El coste mínimo para ésta ventaja es 1.

Los detalles concretos de las *Bendiciones* y *Maldiciones* están detallados en las páginas 91 a 93 del NT1.Av.

## NACIONES PIRATAS

#### Ojo de Lince

[NT2.Np.94] - (2)

El Héroe puede ver mejor que la mayoría de la gente. Recibe 2 aumentos libres en las tiradas de *Percepción* relacionadas con ver algo lejano.

#### Reliquia Syrneath

[NT2.Np.94] - (Variable)

El Héroe comienza el juego poseyendo una de éstas reliquias. Esta ventaja puede comprarse varias veces. El jugador ha de escoger una reliquia de la lista mostrada en la p95 del NT2.Np.

#### Reputación Malvada \*

[NT2.Np.94] - (6)

Ésta ventaja está pensada únicamente para villanos, aunque los héroes pueden cogerla con el permiso del *DJ* (y una razón condenadamente buena para explicar su posesión).

#### Truco Pirata

[NT2.Np.94] - (3)

El Héroe puede haber aprendido uno, y sólo uno, de los *Trucos Piratas* exclusivos de los practicantes del estilo *Rogers* de combate. Jamás podrá aprender otro sin aprender el propio estilo de combate, en cuyo caso pierde esta ventaja y se convierte en el *Truco Pirata de Aprendiz*.

## MONTAIGNE

#### Amigo en la Corte

[NT3.Mo.83] - (1 a 3 por amigo)

Esta ventaja permite al Héroe comenzar el juego con un contacto en la Corte. Por cada punto gastado en esta ventaja, el héroe puede dividir 3 puntos entre las casillas de *Agrado* y *Utilidad* de un contacto. Ésta ventaja puede ser comprada hasta 3 veces, en cada caso para un contacto diferente.

#### Entrenamiento Nocturno

[NT3.Mo.85] - (4)

Esta ventaja da al Héroe una mejor visión nocturna y un mayor conocimiento de lo que le rodea en la oscuridad. Reduce las penalizaciones del Héroe que actúa en condiciones de poca luz a la mitad. Así, solo pierde 1 *Dado Guardado* en *Luz Débil* y 2 en *Oscuridad Total*.

#### Espada Exótica

[NT3.Mo.86] - (Variable, sólo montaignenses)

Un Héroe con esta ventaja ha recibido una de las famosas *Espadas Exóticas* de Montaigne. Comienza diseñando la espada según se indica en la p93, tirando según se indique en la tabla y según su forjador (2, 5 o 10 PH) además de cualquier punto adicional que exija el proceso de creación.

#### Hidalguía

[NT3.Mo.83] - (8, solo montaignenses)

*Esta ventaja cuesta 4 PH si el personaje ya ha adquirido Hechicería.*

Tu Héroe es miembro de la Hidalguía, un noble sin tierra que vaga de casa en casa. Como resultado de tu herencia recibes 10.000G como dinero inicial, pero no tienes rentas mensuales a no ser que hagas inversiones. La Hidalguía recibe un aumento libre cuando se usa la *Capacidad de Labia*. De este modo, cuando ejercites tus derechos de visita con otro noble, debes tirar un dado una vez al mes en la siguiente tabla, sus trayendo 1 por cada mes después del primero que hayas disfrutado de la hospitalidad de tu actual anfitrión.

| Tirada    | Efecto  |
|-----------|---|
| 2 o menos | Anfitrión enfadado y te pide que te marches, por cada semana que vivas a tu propia costa gastas 100G de tu propio dinero. No puedes volver a visitar a este noble hasta dentro de 2 años y se considera un favor de n2 ir a vivir a casa de otro noble. |
| 3 a 8     | Sin efectos   |
| 9 o mas   | Se te invita a casa de otro noble. +2 al primer mes, después -1 por mes consecutivo como es usual.  |

#### Pariente Cercano

[NT3.Mo.82] - (Variable, solo montaignenses)

El Héroe tiene un miembro de su familia particularmente cercano al que puede pedir ayuda, sin embargo no puede llamarle más de una vez cada 3 meses. El coste de esta ventaja se determina por la profesión y la utilidad del pariente del Héroe, y la relación exacta entre ellos se deja a elección del jugador. Esta ventaja puede ser comprada hasta 3 veces, en cada caso para un contacto diferente.

|                     |               |                                      |
|---------------------|---------------|--------------------------------------|
| Comandante          | (5)           | Puede ejercer influencia             |
| Cortesano           | (3)           | Favor de n3 o menos                  |
| Duelista            | (4, variable) | Batirse en tu nombre                 |
| Cabeza de Familia   | (10)          | Llamar a otro miembro de la familia  |
| Sacerdote           | (2)           | Ejercer influencia en la Iglesia     |
| Erudito             | (1)           | Estudiar una cuestión                |
| Habilidoso          | (3)           | Una habilidad 10g5                   |
| Miembro de Sociedad | (3)           | Pedir algún favor                    |
| Hechicero           | (2)           | Mago porté de gran poder             |
| Rico Comerciante    | (3)           | Préstamo de hasta 1.000G por 3 meses |

**Sirviente de Montaigne**  
[NT3.Mo.85] - (Variable, solo montaignenses)

Como los sirvientes son tan importantes en el estilo de vida de Montaigne, los héroes de Montaigne tienen muchas más opciones accesibles cuando adquieren una ventaja de sirviente. A no ser que se diga otra cosa, los sirvientes están sujetos a las mismas limitaciones que los héroes cuando son creados.

*Guardaespaldas* (5), *Buen Luchador* (3), *Lacayo* (5), *Relacionado* (1) y *Mensajero Porté* (5)  
*Extremadamente Leal* (3) y *Sicofante* (1).

CASTILLA

**Acero Castellano**  
[NT4.Ca.102] - (Variable, sólo castellanos)

Todos los castellanos afirman que los más finos aceros se producen en su región. Todo esto sería muy discutible, salvo quizá en el caso de los Soldano, aunque no hay duda de que las mejores espadas del mundo se forjan en Castilla. Sólo se puede poseer un tipo de espada en la creación del personaje. Un Héroe castellano que adquiriera un acero de la provincia de la que son originarios podrá descontar 1 PH de su coste.

**Espada Aldana** (3)  
Los aceros Aldana son ligeros y flexibles, excelentes para los ataques rápidos y las paradas veloces. En la mano de un espadachín habilidoso, una espada Aldana es casi tan peligrosa como una Soldano. Una espada Aldana es un Arma de Esgrima 2g2, y te permite bajar en 1 uno de tus *Dados de Acción* al principio de cada *Turno*.

**Espada Gallegos** (3)  
Los aceros de Gallegos están bien equilibrados y son duraderos. Pueden doblarse casi hasta la mitad y recuperan su forma sin deformarse un ápice. Una espada Gallegos es un Arma de Esgrima 2g2 y sumará 2 a cualquier tirada de ataque que se haga con ella. Además, añadirá 5 a la *DF* de cualquier intento de romperla.

**Espada Soldano** (6)  
Los mejores herreros castellanos forjan los finos aceros Soldano; estas espadas, que tienen un valor excepcional, poseen el filo más largo, son las más difíciles de romper y están mejor equilibradas que cualquier arma de esgrima en Théah. Una espada Soldano es un Arma de Esgrima 2g2 que suma 2 a cualquier tirada hecha con ella, incluidas las de ataque, daño, defensa de parada activa y cualquier otra *capacidad* que implique el uso de *Esgrima*. Además, se añade 5 a la *DF* de cualquier intento de romper una de estas espadas.

**Espada Torres** (3)  
Los aceros Torres son conocidos porque sus hojas están terriblemente afiladas. Esto les permite hacer cortes profundos y causar un mayor daño que una espada normal. Una espada Torres es un Arma de Esgrima 2g2 que suma 3 a cualquier tirada de daño hecha con ella.

**Espada Zepeda** (2)  
Las espadas Zepeda están consideradas como las de menor valor de Castilla. Aunque son más ligeras están más afiladas que la mayoría, son poca cosa en comparación con las magníficas espadas Soldano. Una espada Zepeda es un arma de Esgrima 2g2 que suma 1 a cualquier tirada de daño hecha con ella.

**Escudero Castellano**  
[NT4.Ca.103] - (7, 6 para castellanos)

Los grandes héroes de leyenda castellanos son a menudo recordados tanto por sus valientes hazañas como por sus fieles escuderos. A menudo se forma una profunda amistad entre el señor y su vasallo, lo que hace que la relación sea mucho más provechosa para ambas partes. Un *Escudero Castellano* es un *Secuaz* con 2 en todos los *Rasgos*, y 20 PH que el jugador puede distribuir, sujeto a las mismas limitaciones que los Héroes durante su creación. Por añadidura, el jugador puede escoger 3 *Capacidades Civiles* que las que el escudero tenga al menos 1 nivel para que sean sus “*Capacidades Especializadas*”. Cada vez que el Escudero esté ayudando al Señor en cualquier actividad utilizando una de sus capacidades especializadas, su señor añadirá 1 nivel a su propia capacidad para su tirada.

**Familia Numerosa**  
[NT4.Ca.103] - (5, sólo castellanos)

De tu familia nunca te va a faltar una comida caliente y un techo bajo el cual cobijarte, así como alguna ayuda extra en caso de necesidad. Además, está repartida por todos los rincones de Théah, así que incluso en los desiertos de Ussura puedes tener a esa prima tercera que se ha vuelto a cambiar de residencia.

Cuando quieras utilizar esta ventaja, tira una vez y consulta el siguiente cuadro. Si tu tirada es menor o igual que la *DF* situada tras la nación en la que te encuentras en la actualidad, te has acordado de que un miembro de tu familia reside en esa zona. Si tu resultado no es el requerido, tendrás q viajar por lo menos 150 Km. antes de tirar de nuevo. Dado que tu familia también viaja, es posible que no encuentres a tus parientes dos veces en el mismo sitio.

| Localización               | DF | Localización  | DF |
|----------------------------|----|---------------|----|
| Castilla (Capital)         | 10 | Avalon        | 5  |
| Castilla (Provincias)      | 9  | Vendel        | 4  |
| Vodacce                    | 8  | Montaigne     | 3  |
| Eisen (Prov. Vaticana)     | 7  | Imperio Lunar | 3  |
| Eisen (Prov. Objecionista) | 6  | Ussura        | 1  |

**Orador de Milagros**  
[NT4.Ca.103] - (Variable, -1 para castellanos)

Hay hombres que están convencidos de que Theus obra milagros a través de ellos. Sin embargo, Theus trabaja de forma sutil, y aquellos que se benefician de estos milagros nunca pueden probar su intervención. Esta ventaja cuesta 5 PH por cada *Dado Milagroso*. Puedes comprar hasta 3, comprueba los efectos en las páginas 103 y 104 NT4.Ca.

**Dados Milagrosos**  
El *DJ* controla los dados milagrosos y decide el momento y la forma en que éstos entran en juego, teniendo en cuenta siempre que Theus no deja evidencia de su intervención. Cada *Dado Milagroso* que no se haya activado durante la historia se convertirá en 2 *PX* adicionales para el personaje.

**Viento Curativo**  
El Héroe sentirá soplar un suave viento a través de su cuerpo, y de inmediato sus heridas no le molestarán más. Dos de las *Heridas Dramáticas* del Héroe se curarán. Tendrán tan mal aspecto como antes, pero la hemorragia se cortará y las molestias que causaba desaparecerán.

**La Furia de los Justos**  
Justo cuando el Héroe está a punto de desfallecer, sentirá un golpe de calor que le dará las fuerzas necesarias para triunfar. Si el Héroe ha fallado una tirada importante, este *Dado Milagroso* se convertirá en 3 *Dados Dramáticos* que se añadirán a la tirada.

**El Escudo de los Fieles**  
Cuando está a las puertas de la muerte, un fresco viento pasa entre el Héroe y aquellos que le rodean. El milagro consiste en que el Héroe puede engañar a la muerte durante unos momentos. Cuando un Villano ataca al Héroe, este *Dado Milagroso* evitará que aquel acierte. Además, los *Dados de Acción* que le queden al Villano para el *Turno* se descartarán.

**La Fuerza de Theus**  
Cuando el Héroe piensa que finamente ya se han agotado sus fuerzas, una extraña energía recorrerá su cuerpo y su espíritu se verá infundido de un gran optimismo. Una vez que el Héroe ha gastado sus *Dados Dramáticos*, este dado se convertirá en dos nuevos *Dados Dramáticos*.

**Señor Errante**  
[NT4.Ca.104] - (6 o 3, sólo castellanos)

Esta ventaja cuesta 3 PH si el personaje ya ha adquirido *Educación Castellana*.

Tu Héroe es un Señor de segunda clase. Montaigne le ha arrebatado sus tierras, pero se las ha arreglado para salvar gran parte de sus ahorros. Desafortunadamente, hasta que las tropas de Montaigne sean expulsadas, no tendrá ingresos de ningún tipo, así que se verá forzado a gastar sus ahorros para poder vivir. Empezarás con 1.200 doblones (unos 6.000 gremiales), pero como no vas a tener una renta mensual, deberás gastar 10 doblones a la semana para mantener tu alto nivel de vida. Si al final ganáis la guerra, es probable que recobres tus tierras y vuelvas a ser el gran noble que una vez fuiste.

EISEN

**Dracheneisen**  
[NT5.Ei.93] - (10, 20 o 40, sólo eisenos)

Ver en detalle en NT5.Eisen.

**Guardaespaldas Eiseno**  
[NT5.Ei.96] - (6, 5 para eisenos)

Has contratado a un muy capacitado soldado Eisen para que sea tu guardaespaldas. Te será leal si no lo ofendes gravemente ni le ofrecen algún suculento soborno para que te traicione. El *Guardaespaldas* entra en una escuela eisena de Esgrima además de recibir los 75 PH de rigor necesario para la construcción de un secuaz.

**Hombre de Voluntad**  
[NT5.Ei.96] - (25)

Los personajes con algún tipo de habilidad mágica no pueden comprar esta ventaja.

Algunos de los más grandes guerreros han aprendido a controlar sus cuerpos y emociones. Tú eres uno de ellos. Tu mente es una fortaleza que permanece impertérrita ante el mar de emociones que rodea a las demás personas. Ni la presión, ni la manipulación emocional, ni la brujería que altera los sentidos te afectan. No eres temerario ni prudente, eres tranquilo. No puedes tomar un *Orgullo*, pero una *Virtud* te costará tan sólo 5 PH si decides comprar una. Si compras esta ventaja serás inmune a:

*La alteración de la conciencia a través de la magia, y esto va también por la manipulación Sorté de Copas y Bastos, las runas que afectan a las emociones y los efectos mágicos que engañan o seducen. También a las ilusiones Sidhe.*

*Los efectos del sistema de respuestas ingeniosas.*

*Los efectos del Miedo.*

*Las consecuencias de estar Maltrecho. Sentirás el dolor, pero no permitirás que te estorbe.*

**Rücken**  
[NT5.Ei.99] - (8, 6 para eisenos)

Un eiseno ha jurado ser tu *Rücken*. Mientras luchéis juntos, podrás confiar a ciegas en él, pero también deberás cubrirle las espaldas. Tu *Rücken* es un *Secuaz* de 100 PH completamente leal a ti, siempre que no lo traiciones o lo abandones, pues entonces perderás esta ventaja y él se convertirá en una *Némesis* de 3 puntos.

VODACCÉ

**Araña Adiestrada**  
[NT6.Vo.75] - (2, 1 para Brujas del Destino)

La araña es la encarnación natural de las Brujas del Destino de Vodacce, así que muchas mujeres entrenan arañas para que desempeñen multitud de tareas. Has adquirido una de esas armas criadas de forma especial cuyo tamaño pasa del de una uña al de un plato. A las arañas se las considera *Matones* con un nivel de amenaza de 1. No pueden iniciar un combate extendido y se las considera mascotas, no servidores. Llevan a cabo un único tipo de tarea, elige una de las de la lista en la p75 o tira para obtenerla de forma aleatoria.

**Ayuda de Cámara vodaccio**  
[NT6.Vo.75] - (6, 5 para vodaccios)

Un ayuda de cámara vodaccio trabaja para ti desde el inicio del juego. Aparte de para los deberes típicos de criado, está muy dotado para el Gran Juego y puede llevar a cabo actividades secretas si se lo pides. Se considera *Secuaz* y debería crearse al igual que otros secuaces. Recibe 3 en todas las *Capacidades Criminales*, aparte de los 75 PH con que se crean los *Secuaces*.

**Contacto en la Cimbra**  
[NT6.Vo.73] - (3)

Ya sea por nacimiento o gracias a alguna hazaña del pasado, te has ganado la confianza del pueblo errante de la Cimbra. Conoces la localización exacta de varias aldeas de la Cimbra y entiendes las señales para pedir ayuda si la necesitas o para ocultarte de tus perseguidores refugiándote en alguno de sus enclaves permanentes. Aunque no recibes beneficios tangibles, la Cimbra te conoce y confía en ti y se mostrará amigable contigo y tus compañeros, siempre que no hagas nada que pisotee tal amistad.



## Desenredado

[NT6.Vo.74] - (15, sólo varones vodaccios)

Cada generación nace un puñado de vodaccios al margen de las telarañas del Destino. No hay hebras vinculadas a ellos, así que la hechicería Sorté les resbala igual que el agua sobre el plumaje de un pato. Cualquier intento de predecir su futuro mediante el Reparto del Destino acaba en un incomprensible galimatías. “Los Desenredados”, que es como los llaman las Brujas del Destino, son algunos de los héroes más admirables de la historia del país, aunque entre ellos también se cuentan algunos de los villanos más rastroeros. Eres inmune ante cualquier técnica de la hechicería Sorté. Todas las Hebras del Destino a ti vinculadas se consideran Cartas Cortesanas, sin importar que sean así de poderosas o no. Además, cuando combates con una Bruja del Destino, tienes un nivel de miedo 2 sobre ella.

## Espada Retorcida

[NT6.Vo.73] - (Variable, sólo vodaccios)

Las Brujas del Destino de Vodacce suelen vincular las hebras del destino a las armas recién fabricadas, lo que incrementa su potencia. Estas “espadas retorcidas” están muy demandadas por la nobleza vodaccia. Aunque lo normal es que las Brujas “retuerzan” espadas, si lo desean también pueden ejercer su influencia sobre pistolas, cuchillos u otras armas. Por cada 2 PH que gastes en esta ventaja, tu arma recibe un *Dado del Destino*. Puedes comprar hasta 5 y gastar estos dados antes de realizar cualquier tirada relacionada con el arma (tiradas de ataque o daño, capacidades de esgrima, defensas activas, etc) para añadir +1g1 a la tirada por cada dado empleado. Los *Dados del Destino* se restauran al comienzo de cada *Acto*.

## Gobernador

[NT6.Vo.73] - (6, sólo vodaccios)

Controlas una porción del territorio de la Vodacce continental, gobernándolo para la familia dirigente. Cada mes, el Príncipe te proporciona una determinada cantidad de dinero con el fin de mejorar las condiciones de la provincia: abrir caminos, contratar guardias y encargarte de los distintos problemas. Aunque este trabajo te da muchos beneficios, también tienes que sudar mucho y no pocos políticos viven atrincherados en el Gran Juego. Vigila tus pasos si pretendes prosperar.

Recibes 1.000G de ingresos iniciales. Por otro lado, tus ingresos mensuales no son fijos. Por lo general, recibes 50G al mes pero puedes intentar desfalcar dinero extra de tu príncipe. Si optas por esto último, debes tirar *Ingenio* + *Contabilidad* contra una *DF* de 5+5 por cada 50G adicionales que pretendas malversar cada mes. Si fallas la tirada, te cogen y el *DJ* decide que te sucede después.

## Inmunidad a los Venenos

[NT6.Vo.73] - (1)

Ya sea a través de una inmunidad innata o mediante una exposición paulatina, no tienes nada que temer de un determinado tipo de veneno; te hace tanto daño como un vaso de leche a un niño. Elige sólo una clase de veneno. Ignoras todos los efectos del mismo cuando te expongas a él. Puedes comprar esta ventaja tantas veces como desees.

## Scarovese

[NT6.Vo.73] - (Variable)

Todo vodaccio estudia los escritos de Cristóforo Scarovese, pero tú has asimilado muy bien el concepto de su obra. Puedes emplear sus lecciones para ocultar tu rastro, echar las culpas a otros y, en general, prosperar entre las trampas del Gran Juego. Al gastar 1 PH en esta ventaja, tu reputación puede caer hasta -40 antes de convertirte en PNJ. Si en cambio gastas 3 PH el límite baja a -50.



## USSURA

### Afinidad Animal

[NT7.Us.79] - (2, 1 para ussuros)

Te llevas muy bien con los animales y viceversa. Aunque esta ventaja no te va a servir para salvarte de un oso enfurecido, si te resultara de utilidad a la hora de amaestrar un animal domesticado. Recibes un aumento libre en todas las tiradas de *Adiestramiento de Animales*.

### Arquero Certero

[NT7.Us.79] - (3, 2 para ussuros)

Eres un tirador nato con el arco, y en muy raras ocasiones fallas alguna flecha. Los largos años de práctica te han concedido el don de calcular perfectamente bien las distancias y la influencia del viento. Recibes un *aumento libre* en todos los ataques que realices con un arco, ya sea pie en tierra o a caballo.

### Condiciones Climatológicas Frías

[NT7.Us.79] - (2, 1 para ussuros, montañeses y Vesten)

Estas acostumbrado al clima frío. Cuando recibes heridas por causa de clima frío, tiras un dado menos de daño (-1g0). Por desgracia no estás habituado a los climas cálidos. Cuando recibes heridas por causa de un clima cálido, tiras un dado más (+1g0).

### Contacto Fhideli

[NT7.Us.79] - (3, 4 o 5)

En un momento dado, el personaje pasa cierto tiempo en compañía de los Fhideli (también puede ser que fuese adoptado por ellos). Eso significa que has pasado algún tiempo en Ussura, aunque no seas nativo de ese país. La fuerza de esta ventaja determina lo mucho que tu personaje sabe acerca de la vida de los Fhideli y la forma en cómo sería recibido en el caso de que decidiese volver con ellos. Para ver los detalles concretos consultar NT7.Ussura p79.

## Huesos Sensibles

[NT7.Us.80] - (2)

Hace tiempo sufriste una fractura bastante seria. Aunque la herida ya ha sanado por completo, los huesos ahora se muestran especialmente sensibles a los cambios atmosféricos. Guarda un dado extra (+0g1) cuando hagas una tirada para la *Capacidad de Clima*.

## Idioma Fhideli

[NT7.Us.79] - (4, 2 para los Naditi)

El idioma que usan los Tibesti para hablarse entre ellos se originó hace 300 años y de manera totalmente diferente al resto de las lenguas que hoy en día se hablan en las sociedades modernas. Además, desde que surgiera, este habla ha ido absorbiendo e incorporando a su vocabulario palabras provenientes de casi todos los demás idiomas de Théah.

## Idioma Fhideli Antiguo/Naditi

[NT7.Us.80] - (2, sólo para los Fhideli)

Este es el idioma que hablaban los Fhideli en la antigüedad. Actualmente, esta lengua sólo es empleada en los rituales Vayu y muy ocasionalmente por alguna que otra sanát.

## Organizar Espectáculos

[NT7.Us.80] - (5, 3 para los Fhideli)

Posees una soltura envidiable y una habilidad innata para hacerte escuchar ante las multitudes. Desde hace algún tiempo, has llegado al convencimiento de que todo resulta mucho mejor si se hace con estilo y elegancia. Así, te mueves, hablas, luchas y comes con empaque. Aunque resulta obvio que este don es perfecto para el escenario o para trabajarse al vulgo, también puede aplicarse a otras situaciones.

Cualquier acción realizada delante de un auditorio que te reportara 1 punto o más de reputación te da un punto adicional. Además, el personaje recibe un aumento libre en cualquier uso con éxito del sistema de *Respuestas Ingeniosas*. En otras palabras, si el héroe falla seguirá fallando, pero si acierta el éxito se considerará como si hubiese conseguido u aumento más de los que hubiese declarado (si lo hizo, si no ganaría 1 aumento de todos modos). Al intentar afectar a más personas hay que elegir entre un aumento libre o una persona adicional.

## Tolerancia al Dolor

[NT7.Us.80] - (4, 3 para ussuros)

Aguantas bastante bien el dolor. Quedas *Maltrecho* cuando sufres un número de *Heridas Dramáticas* igual a tu *Brio* +1 y no a tu *Brio*, como es habitual. La cantidad necesaria para dejarte *Incapacitado* no varía. Además, obtienes un aumento libre en todos los esfuerzos por resistir interrogatorios basados en la tortura.

## Trueque

[NT7.Us.79] - (1)

A pesar de que la Duma posee moneda propia y el gremial ya ha iniciado su intrusión en la nación, en Ussura todavía se recurre al trueque como medio de intercambio comercial. El trueque tiene lugar en cada mercado, y los compradores curtidos pueden regatear los precios durante horas y horas. Tienes una combinación de experiencia y persistencia que de forma natural se presta perfectamente bien a tales menesteres, obteniendo casi siempre buenos resultados en los negocios. Recibes un aumento libre en cualquier tirada de *Regateo* que hagas.

## VENDEL / VESTENMANNAVNJAR

### Arma Adquirida

[NT8.Vv.72] - (Variable, sólo vendelios)

Los vendelios no disponen de ningún arma especial que suelen utilizar con más frecuencia. Prefieren comprar, canjear o robar las de otras naciones. Desde las sidhe de Avalon hasta las intrincadas espadas montaignenses, pasando por las hojas castellanas, las vodaccias e incluso las armas rúnicas de los vesten. Las armas de dracheneisen no están disponibles y cualquier intento por conseguir alguna de Ussura resulta infructuoso. Los vendelios pueden obtener estas armas gastando 2 puntos más de lo que costaría la ventaja a un Héroe de su país natal. Por ejemplo, un Héroe vendelio que quiera una espada Soldano debe pagar 8 puntos por ella.

### Arma Rúnica

[NT8.Vv.72] - (Variable, sólo vesten)

Tienes un arma u otro objeto con una runa inscrita en su superficie. Puede ser cualquiera de las veinticuatro runas listada en la *Guía del Jugador*. El coste de esta ventaja depende del tipo de runa que se utilizó para la inscripción. Las runas climáticas cuestan 1 PH, más otro PH por cada *Aumento* que se tenga en ellas, hasta un máximo de tres *Aumentos*. Las runas que añaden dados cuestan 4 PH. Una runa permanente vale el doble de una runa ordinaria de su tipo.

### Astrólogo

[NT8.Vv.72] - (10, sólo vendelios)

Posees una habilidad innata para observar las estrellas y los planetas e interpretar sus posiciones a fin de predecir el futuro de la humanidad. Puedes usar este don (ya sea para ayudar o para perjudicar a alguien) con una tirada de *Ingenio* + *Astronomía* contra una *DF* de 15.

Si perjudicas a alguien, descubres un factor astrológico que actúa contra él. Cualquier tirada que el objetivo realice en la *Tabla de Batallas* se reduce en 2 (mínimo 1) hasta el final del combate y las dificultades de todas sus tiradas aumente en 3 para el resto de la *Escena*. Por dos *aumentos*, puedes conseguir que esta penalización dure todo el *Acto*.

Si ayudas a alguien, descubres un factor astrológico que actúa para él. Cualquier tirada que el objetivo realice en la *Tabla de Batallas* aumenta en 2 hasta el final del combate y las dificultades de todas sus tiradas se reducen en 3 para el resto de la *Escena*. Por dos *aumentos*, puedes conseguir que esta bonificación dure todo el *Acto*.

Tan sólo el efecto de un Astrólogo puede influenciar a alguien en un momento dado.

Cuando un segundo Astrólogo intenta influir a una persona que ya está afectada por otro Astrólogo, tira como si fuese habitual y si emplea más *Aumentos* que el anterior Astrólogo, su efecto tendrá preferencia. Los *Aumentos* utilizados para ampliar la duración del efecto no cuentan para este propósito.



**Bearsark**

[NT8.Vv.72] - (15, sólo vesten)

Has escalado la cima del mundo y, por virtud y gracia del Viento del Norte, te has convertido en un temible berserker. Ahora, cuando invocas tu don te embarga un sentimiento de ira que ningún mortal puede igualar; una ira que, al mismo tiempo, envejece tu cuerpo.

Eres inmune a todos los tipos de *Miedo*. Antes de una batalla, puedes gastar un *Dado Dramático* para desatar toda tu furia, y hacerla participe de tus enemigos hasta que no quede ninguno en el campo de batalla. Mientras permanezcas así, eres inmune a los efectos de quedar *Maltrecho*, pero no a los de *Inconsciencia*. Tu *Ingenio* se reduce a 0, recibes un *AL* en todas tus tiradas de *Músculo*, incluyendo *Tiradas de Heridas* y daño. Asimismo, ganas un aumento en tu *Nivel de Miedo* igual a una tercera parte de tu *Donaire*, redondeando hacia arriba. En una batalla a gran escala un berserker enojado siempre es considerado en *Combate Intenso*. Te cuesta mucho trabajo distinguir entre amigos y enemigos y necesitas superar una tirada de *Ingenio* contra *DF 5* (aplicando las reglas de “*Característica 0*”) para reconocer que alguien es amigo tuyo, en caso contrario atacarás a aquellos que no reconozcas. Tu cuerpo envejecerá una semana por cada *Turno* de combate hasta que la pelea finalice.

Una vez acabada, tu *Ingenio* volverá a su valor normal, perderás todas las bonificaciones que recibiste y tu *Nivel de Miedo* se reducirá a su índice habitual. Los efectos de estar *Maltrecho* también te afectarán, si recibiste el suficiente daño para que te influyeran.

**Curandero**

[NT8.Vv.72] - (20, sólo vesten)

Ciertos vesten poseen la capacidad de curar a otras personas trasladando las enfermedades y heridas a su propio cuerpo. Tocando a alguien y gastando un *Dado Dramático* como una acción, puedes intentar absorber todos sus males. Tira *Brío* contra una *DF* de 10. Si tienes éxito, adquieres todas las *Heridas Superficiales* de esa persona, más una *Herida Dramática* por cada *aumento* que apliques a tu tirada. Posteriormente, debes tirar tu *Músculo* para comprobar si la absorción repentina de las *Heridas Superficiales* te inflige *Heridas Dramáticas*.

También es posible absorber las enfermedades y los venenos, para ello no se necesita ninguna tirada. El curandero sólo debe tocar a su paciente y gastar un *Dado Dramático*; al instante, una dosis de veneno o una enfermedad pasará directamente a él, sufriendo los efectos en todas sus consecuencias.

En momentos de desesperación, un curandero puede intentar transferir heridas, venenos o enfermedades a otra persona. Para hacerlo, debe tocarla y gastar un *Dado Dramático*. Si desea transferir un veneno o una enfermedad, debe tirar su *Brío* contra una *DF* de 20. Si tiene éxito una enfermedad o una dosis de veneno pasará directamente al paciente. Si lo que quiere es infligir heridas a alguien, ha de tirar su *Brío* contra una *DF* de 15. El éxito le hará perder una *Herida Dramática* e infligirá 2g2 de daño como si hubiese sido disparado con un *Arma de Fuego*.

**Drago**

[NT8.Vv.72] - (6, 5 para vendelios)

Tienes bajo tu servicio a un Drago vendelio (una especie de consejero a sueldo). Además de sus deberes rutinarios, está capacitado para llevar mensajes allí donde necesites enviarlos. El Drago es considerado un *Secuaz* en todos los aspectos. Recibe 3 en todas sus *Capacidades de Guía* junto a los 75 PH habituales de un típico *Secuaz*.

**Escaño en la Liga de Vendel**

[NT8.Vv.72] - (8, 5 para vendelios)

Cada año, la Liga de Vendel subasta públicamente algunos de sus escaños. Su precio es muy elevado pero queda compensado por el prestigio que acarrea. Recientemente, uno de ellos ha pasado a ser de tu propiedad. Tu *Reputación* aumente en 10 puntos y ganas un salario semanal de 100G. Las ganancias y la *Reputación* obtenidas por tener un escaño se pierden cuando vuelve a estar a la venta tres años después, pero es posible recuperarlas en la subasta. Mientras dispongas del escaño, puedes votar en cualquiera de las reuniones de la Liga.

**Esclavo**

[NT8.Vv.72] - (1, sólo vesten)

Eres un esclavo, un miembro de la clase baja de la sociedad vesten. Tu Jarl perdió todas sus tierras y riquezas a manos de los vendelios y su vida tuvo un final prematuro. Te has convertido en un hombre libre y no sabes bien a dónde ir. Ganas la *Habilidad de Sirviente* gratis y comienzas el juego con 5 G, todo lo que pudiste conseguir pidiendo limosna. No puedes adquirir la ventaja de *Jarl*.

**Guardaespaldas**

[NT8.Vv.72] - (7 puntos, 6 para los vendelios)

Has contratado los servicios de un soldado para que actúe como tu guardaespaldas. Te será leal mientras no hagas nada por molestarlo y no le ofrezcan un trabajo mejor. El Guardaespaldas es considerado un *Secuaz* en todos los aspectos. Recibe una *Escuela de Esgima* de tu elección junto a los 75 PH habituales de un típico *Secuaz*.

**Jarl**

[NT8.Vv.72] - (8, sólo vesten)

Esta ventaja cuesta 4 puntos si ya has adquirido la de *Hechicería*. Eres un jarl, un miembro de la casta guerrera de los vesten. No dispones de tierras ni títulos, y debes vivir al amparo de otros jarls. Básicamente actúas como oficial menor en el ejército de otro jarl, pero con mejor sueldo. Comienzas el juego con 500G y un salario mensual de 100G. Además, tu rango es equivalente al de teniente, aunque no recibes ningún beneficio extra por ello. No puedes adquirir la ventaja de *Esclavo*.

**Nombre Famoso**

[NT8.Vv.72] - (2, sólo vesten)

Tu nombre es antiguo y honorable entre los vesten. Si adquieres la ventaja de *Bríbón*, tu reputación se reduce en -16. De otro modo, ganas 6 puntos de *Reputación*.

**Patrón Mercante**

[NT8.Vv.72] - (Variable, 1 menos para vendelios, mínimo 1)

Actúas como patrón de un mercader y tienes derecho a recibir parte de sus beneficios. Por supuesto, se necesita gastar dinero para ganar dinero, por lo que dichos beneficios dependen de la cantidad y la frecuencia de tus propias inversiones. Cuanto más inviertas más dinero ganarás. El coste total de esta ventaja es igual a la suma de los puntos gastados en la cantidad de beneficios y la frecuencia de las inversiones.

**Protector Vestenmannavnjar**

[NT8.Vv.72] - (7, 6 para vesten)

Has contratado los servicios de un guerrero vesten para que te proteja que permanecerá fiel a ti mientras no hagas nada por perjudicarlo. Su pacto de lealtad le impide traicionarte por una mayor cantidad de dinero. El Protector es considerado un *Secuaz* en todos los aspectos. Recibe una *Escuela de Esgima* vesten (Halfdansson, Leegstra, o Siggurdottir) junto a los 75 PH habituales de un típico *Secuaz*.

**MEMBRESIAS**

Relación y resumen de las ventajas que implican pertenecer a un grupo concreto.

**Caballero de Elaine**

[NT1.Av.90] - (4, sólo avaloneses)

Perteneces a la Orden del Alto Rey, eres miembro de una escuadra de élite destinada a cumplir los deseos de la Reina Elaine. No tan conocidos como los Mosqueteros de Montaigne, son queridos en todo Avalon como paradigmas del coraje y del honor. Pertenecer a los Caballeros de Elaine significa que la Corona te da ropa, armas y techo, junto con un sueldo de 10 gremiales al mes. Podrás pedir santuario en cualquier representación diplomática de Avalon (aunque las consecuencias de hacer algo así te perseguirán eternamente). Otros miembros de la Orden te defenderán y acudirán en tu ayuda si es necesario, pero esperarán de ti la misma cortesía.

Debes estudiar en la escuela Donovan, MacDonald o Buenchico o, en su defecto, ser Hechicero de Glamour. Su reputación no puede ser menor a 5. Además no pueden ser miembros de ninguna otra Orden.

Otros beneficios y obligaciones por la pertenencia a la Orden se detallan en la sección “Caballeros de Elaine” (NT1.Av.97).

**Cadete Real**

[xxx] - (2)

Los cadetes conforman actualmente la espina dorsal de los guardias al servicio del Rey, ganando rápidamente el respeto de aquellos que rodean a éste. Son, oficialmente, una división de adiestramiento de la Guardia de Sandoval.

La Corona te proporciona un uniforme, alojamiento y alimentación durante el servicio, además de una espada y un mosquete. El personaje puede además, adquirir la habilidad de *Centinela* a mitad de coste.

Puedes hallar mas información acerca de la Guardia de Sandoval en “Sandoval’s Guard”.

**Club Social**

[NT3.Mo.86] - (varía, usualmente 3)

Formas parte de un club de la más alta sociedad. Por ejemplo Mode Du Lac de Montaigne, que requiere *Donaire* y *Moda* al menos en 3 y al menos 100G mensuales o 5000G ahorrados. Te da +10 en todas las tiradas de moda. Además ganas un bono de *Reputación* igual al coste de la *Membresía*.

**Consejo**

[NT4.Ca.103] - (4, sólo castellanos)

Eres miembro del Consejo de los Dones, y te encargas de vigilar el cumplimiento de la ley en Castilla. Puedes ver una descripción de tu cometido en la p59.

**Fianna**

[KM.36] - (4)

Como los mosqueteros. Llevan máscara cuando visten el uniforme de guardia.





## Gremio De Espadachines

[GJ.162] - (3)

Tienes el derecho de iniciar duelos. Consideran la pistola algo cobarde. Se considera que tienes *Explotar Debilidad* en 0 en todas las escuelas del gremio. Puedes subirla con *PX* con una reducción de 1 en su coste.

## Gremio De Mercaderes

[GJ.162] - (4)

Puedes desarrollar un negocio legalmente, eliges una *Capacidad de Mercader* que determinará tus ingresos. El personaje se considera un *Experto* (sobre *Aprenderiz*), tiene su propia tienda y dispone de ingresos. Puede pertenecer a más de un Gremio, pero sólo recibe ingresos de uno. Debe pertenecer a uno de los Gremios (Carpinteros, Herreros, Jennys, etc) y conoce las formas de comunicación secretas y los códigos del Gremio. Cuando la *capacidad* adecuada llega a 5 se considera *Maestro* (tras una prueba apropiada por parte de su Gremio). En ese momento, gana *Reputación* +10 y puede tomar *Aprendices*. El *DJ* puede aumentar sus ingresos mensuales prudencialmente.

## Guardia de Hierro

[NT5.Ei.96] - (4, sólo eisenos)

Eres miembro de la Guardia de Hierro de un Eisenfürst. Cada Guardia de Hierro tiene diferentes requisitos de admisión (además del de comprar esta ventaja) y garantiza diferentes privilegios.

*Fischler: Los Zorros Astutos, Freiburg: La Guardia de Freiburg, Hainz: Los Guerreros de Acero, Heilgrund: Los Fantasmas, Pösen: Los Perros del Pantano, Sieger: Los Puños Cerrados y Wische: Los Dragones Rugientes.*

## Guardia de Sandoval

[xxx] - (4)

Los miembros de ésta unidad de origen militar protegen al Rey de Castilla, su linaje y su pueblo. Respetados en toda la nación, tienen una reputación de practicidad y total dedicación forjada en mas de 600 años al servicio de la familia Sandoval y del pueblo de Castilla. Uniforme negro con fajín y tabardo escaurla con el blasón de Sandoval.

La Corona costea tus gastos de armas, ropa, alimentación y alojamiento. Además puedes acudir a tus compañeros en busca de ayuda. Sin embargo, puedes ser llamado a efectuar misiones. El personaje puede además, adquirir la habilidad de *Guardaespaldas* a mitad de coste.

*Puedes hallar mas información acerca de la Guardia de Sandoval en "Sandoval´s Guard".*

## Guardia Vaticana

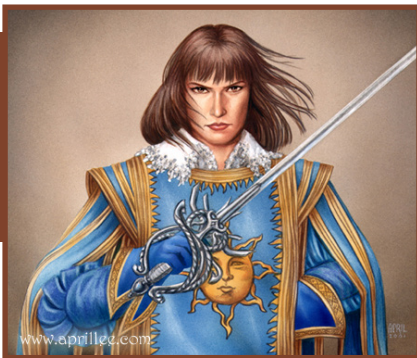
[NT5.Ei.96] - (2)

Para tomar esta ventaja debes tener *Ingenio* al menos 2, *Brío* al menos 2; estar en la Escuela Rossini o Espadas de Salomón; tener la *Habilidad Lucha*, rango 3 o más en *Ataque* y *Parada* de la *Habilidad* de armas de tu escuela, además debes tomar el *Trasfondo Voto* de 2 puntos (proteger a la iglesia). La Iglesia se preocupa de todas tus necesidades terrenales, además puedes pedir asilo en cualquier capilla.

## Mano Del Señor

[NT6.Vo.73] - (4, sólo vodacce)

Estás al servicio de uno de los Príncipes. Mientras actúes para él tienes inmunidad legal. Requiere nacionalidad Vodacce, *Ingenio* y *Maña* al menos en 3, al menos 10 puntos de personaje gastados en *Capacidades de Cortesano*, no menos de 3 *Habilidades Marciales*. Todas tus necesidades son cubiertas por el Príncipe. Si alguien tiene un problema contigo, debe hablar directamente con él.



## Mosqueteros

[GJ.162] - (4)

Los mosqueteros de Montaigne son conocidos en toda Théah por su coraje y devoción. Como miembro, impartes la justicia del Empereur.

El Emperador costea tus gastos de armas, ropa, alimentación y alojamiento. Además puedes acudir a los mosqueteros en busca de ayuda. Sin embargo, puedes ser llamado a efectuar misiones.

*Puedes hallar mas información acerca de los Mosqueteros en LN3.Montaigne, pág. 43 o en K&M pág. 13.*

## Nibelungo

[NT5.Ei.98] - (20, sólo eisenos)

Eres un Nibelungo, uno de los pocos escogidos para recoger el secreto de la forja del dracheneisen. Ver los detalles en NT5.Eisen p90.

## Razors

[SG.91] - (5, no para héroes de nueva creación)

Debes tener rango de *Maestro* en al menos una escuela de esgrima sancionada por el gremio. Los miembros tienen un descuento de -1 *PX* adicional al adquirir o mejorar una capacidad de "Aprovechar Debilidad", sea o no para una escuela sancionada.

Actúan como fuerzas del orden dentro del gremio, lo que les proporciona un pequeño extra de autoridad, además de permitirles atacar impunemente a otro miembro del gremio si éste a roto las reglas del mismo.

## Sociedad Secreta

[GJ.162] - (varía, 5 de base)

Sólo se puede ser miembro de una: Gremio de Exploradores, Colegio Invisible, Die Kreuzritter, Rilasciare, La Rosa y la Cruz, Los Vagabundos o Las Hijas de Sofía. Ganas +1 en la *Capacidad* *Conocimiento* de (sociedad escogida), para ti es una *capacidad básica*.

## Stelets

[NT7.Us.80] - (4, sólo usuros)

Perteneces a la guardia de élite del Gaius, la encargada de hacer cumplir sus leyes en toda Ussura. Aunque la mayoría de los miembros de esta guardia viven y trabajan dentro de las fronteras de la nación (algunos incluso jamás abandonan la ciudad de Pavtlow), el Gaius ha encomendado a unos pocos elegidos importantes misiones en tierras extranjeras. Los Stelets son auténticos héroes que defienden los intereses del Gaius por toda Théah. Esto bravos soldados visten uniformes verdes en donde puede verse claramente la estampa del símbolo dorado, blasón de Ussura. Los destacamentos de cada provincia lucen insignias locales en sus hombros.

Eres uno de los Guardias personales del Gaius. Requiere *Brío* y *Músculo* en 3, gastar al menos 10 puntos (5 si es de la Escuela Bogatyr) en *Cazar* con al menos 2 en *Supervivencia*, no menos de 3 *Habilidades Marciales*. El Gaius se hace cargo de todos tus gastos, tu paga es de 20G y eres representante de la justicia en fronteras usuras.

*Consulta NT7.Ussura p80 para los detalles de la membresía.*

## Tyomny

[NT7.Us.80] - (2)

Perteneces a la Guardia Negra de Somojez, la guardia personal del Tabularius: los defensores de la Ortodoxia. Los Tyomni se preparan y entrenan en la ciudad de St. Andresgorod antes de cumplir con sus obligaciones para con el Patriarca o el knias de Somojez y sirven incansablemente para la Iglesia allí donde sea necesario. En teoría, el knias tiene la última palabra acerca de las actividades de los Tyomny, aunque sus decisiones rara vez entran en conflicto con las del Patriarca. No obstante muy pocos Tyomny se atreverían a desobedecer las órdenes de su líder espiritual.

Eres miembro de la Guardia Oscura de la provincia Ussura de Somojez, protectores de la Iglesia Ortodoxa. Debes tener *Ingenio* y *Brío* el menos en 2, la ventaja *Ordenado*, *Ataque* (*Esgrima*) y *Parada* (*Esgrima*) en 3 o más. La Iglesia se encarga de tus necesidades terrenales.

*Consulta NT7.Ussura p80 para los detalles de la membresía.*

## SIN CLASIFICAR

Ésta es una relación de las ventajas mas viables de algunos suplementos que describen tierras lejanas y extrañas, junto a algunas otras recopiladas de entre los últimos libros publicados (muchas de ellas traducidas al español) y algún suplemento de sociedades secretas. Se muestran en orden alfabético.

## Academia De Esgrima

[SG.92] - (varía, sólo propia escuela, -1 para Miembros del Gremio de Espadachines)

Tienes una Escuela de Esgrima donde enseñas tus artes (sólo la Escuela que sabes). De la cantidad de puntos que inviertas dependerá el número de alumnos y asistentes. Cada asistente se considera un *secuaz* de 75 puntos y los estudiantes *matones* de nivel de amenaza 2. Además indica cuantos salones tiene la academia, cuan conocida es y cuantos ingresos mensuales recibes por ella.

## Agarre Firme

[SG.92] - (2)

Tienes un *AL* en tiradas de *Músculo* para determinar si puedes agarrar algo. Esto incluye *Agarres*, *Trabajar* armas y resistir ser desarmado.

## Amigo de la Gente

[xx.xx] - (2)

Elige una locación geográfica como un Rancho en Castilla o una Provincia en Montaigne por ejemplo. Tienes reputación de Justiciero en ese lugar. Ganas un *AL* en toda interacción social con los lugareños, además te proporcionarán comida y alojamiento, ayudándote en lo posible.

## Andrógino

[xxx] - (2, 1 montaignenses)

Es incompatible con *Belleza Peligrosa*; el personaje gana +2g0 para todas las tiradas de *Disfraz*.

## Ángel Guardián

[IP.67] - (4)

Alguien o algo cuida de ti. Puedes gastar un *DD* para forzar a un oponente a lanzar de nuevo cuando te haya hecho un ataque exitoso, o tirar tú de nuevo en caso de una *Defensa Activa* fallida por alguna trampa.

## Aptitud Natural

[CJE.70] (Variable)

6 para *Capacidades Básicas*, 7 para *Capacidades Avanzadas*, 10 para *Capacidades de Hechicería*

Tienes un talento natural con una *Capacidad* de tu elección, que debe especificarse cuando compras esta ventaja. Esto te permite conseguir resultados espectaculares sin correr riesgos.

No se puede escoger más de una capacidad, si no la posees no sufres la penalización por ello (dados que no explotan, *DF* más alta, etc.). Siempre que uses esta capacidad puedes declarar tus aumentos después de lanzar los dados en lugar de antes.

## Barco

[xxx] - (10, 15 o 20)

Tienes un *Barco*. Los puntos pueden ponerse entre varios jugadores. Cada punto da una *Característica* al *Barco*.

## Biblioteca de Investigación

[SS5.CL.56] - (1 o 3)

Tienes una gran biblioteca de investigación. Tras un mes de estudio, ganas 1 *PX* sólo para *capacidades civiles*. Esto puede hacerse sólo una vez por historia. Si es de 3 puntos, tienes +5 en tiradas de *Concepción* su trabajas al menos la mitad del tiempo dentro de ella, pero si es de 1 punto, tienes un 20% de posibilidades de tener este bono.

## Brillante

[SS5.CL.57] - (3)

+1g0 en tiradas de *Concepción*.

## Chispa De Genio

[SS5.CL.57] - (2)

Elige una *capacidad académica* o *artística* (como *Historia*, *Contabilidad*, *Astronomía*, etc), cada vez que la uses tienes un *AL*.

## Clérigo

[IP.67] - (2)

Debes tener la ventaja *Ordenado* o *Enclaustrado*. Comienzas con *Reputación* +5. Eres conocido por tu bondad y piedad.

## Condiciones Climatológicas Cálidas

[IG.82] - (2, 1 Para Lunares, Del Archipiélago, Tashil O Tiakhar)

-1g0 de daño por calor; +1g0 de daño por frío.

## Conocimiento de la Zona

[LV.66] - (3)

Elige una ciudad, provincia o similar. El personaje tiene +1g0 para *Agenciar*, y un *AL* en todas las tiradas de *Persecución*.

## Consciencia De Arquitecto

[SH.95] - (1)

+1g0 para encontrar puertas ocultas.

Edad y Sabiduría

[SS5.CI.57] - (1 o 2 puntos)

Por 1 PH, el personaje tiene mediana edad (entre 26 y 40 años), con -1 dado a las tiradas *marciales* (excepto *Comandante*) y +1 a las *civiles*. Por 2 PH tiene edad avanzada (de 40 en adelante), con -2 para las tiradas *marciales* y +1 para las *civiles*. Además, el personaje gana 1 o 2 AL en *Primeros Auxilios*, *Regatear*, *Historia*, *Liderazgo*, *Narración*, *Clima*.

Enclaustrado

[IP.67] - (4)

Incompatible con *Ordenado*. Creciste en un monasterio, hiciste votos de rechazar uno de los siete pecados capitales con toda tu fuerza. Tienes +10 en las tiradas conducentes a esto. Además tienes gratis la *Habilidad Monje* y partes con 30G.

Entrenamiento con Armadura

[CJE.66] (6)

Estás habituado a llevar armadura a diario, a efectos de determinar penalizaciones por armadura debes desplazar la columna a la derecha (placas a malla, malla a cuero endurecido, etc.).

Especialidad

[Cp.25] - (1 Básica, 3 Avanzada)

No sirve para *Capacidades de Esgrima* ni de *Hechicería*. Puedes comprar esta ventaja hasta tres veces. Ganas +1 en la *Capacidad* elegida que no tengas y que esté fuera de las *Habilidades* que poseas.

Especialidad: Capacidad De Esgrima (Variable)

[xxx] - (4, 5 o 6)

Cuenta dentro de las tres *Especialidades*, pero esta puede comprarse sólo una vez. Mientras no sepas una escuela que incorpore la *Capacidad* sólo puedes aumentarla a 3. Los costos para Espadachines son de 4, para no espadachines de 5 o 6 si es *Explotar Debilidad*.

Garfio

[xxx] - (1)

Has perdido una mano reemplazada por un Garfio que hace daño 1g2, y se usa con *Habilidad Cuchillo* o *Pelea Sucia*.

Guardián Familiar

[KM.67] - (2, sólo vodacce)

Cualquier que use *Sorté* contra ti tiene *DF* +5.

Hábil Con Lanza

[IG.79] - (3, Kanu 2)

Tienes un AL al usar *Lanzar (Lanza)*.

Hemofílico

[xxx] - (2 o 4, Sólo Hechiceros Porté)

Puedes sangrar 4 o 5 objetos por *Nivel de Maestría*. Pero las tiradas de *Primeros Auxilios* practicadas en ti tienen *DF* +10 o +20.

Héroe Local

[Fr.93] - (2)

En la ciudad que determines recibes un dado extra de *Reputación*.

Iniciado

[SG.96\*] - (8 puntos; 10 si es una escuela extranjera)

Ésta ventaja ha sido modificada de su texto inicial para permitir su adquisición en la creación del personaje.

Tu personaje no ha terminado todavía su entrenamiento. Ya sea porque todavía está estudiando o porque debió interrumpirlo. Tu *nivel de Maestría* es *Iniciado*, y no sabes todavía la técnica de *Aprendiz*; recibes el currículo básico como siempre; no tienes la ventaja *Miembro del Gremio de Espadachines* gratis o la bonificación equivalente, debes comprarla; posees las habilidades del currículo básico pero el *nivel de maestría* en la *escuela* se considera 0; durante la creación del personaje no puedes aumentar las capacidades de tu escuela. Mas adelante puedes adquirir la condición de *Aprendiz* mediante el gasto de 30 *PX*, mientras tanto no podrás incrementar tu habilidad en las *capacidades avanzadas* de la *escuela* por encima de 3.

Inmunidad Al Veneno

[NT6.Vo.73] - (1)

Elige un veneno específico al que eres inmune. Puedes comprar esta ventaja más de una vez.

Isla Escondida

[WB.103] - (2 o 3)

Existe una isla en medio del mar que sólo tú conoces y sabes como llegar a ella. Si compras la ventaja de 3 puntos, con una tirada de *Ingenio* + *Navegación* a *DF* 30 puedes indicarle a otros donde está.

Maestro De Ajedrez

[IL.62] - (1)

Recibes +5 en todas las tiradas cuando juegas *Ajedrez*.

Negociador

[xxx] - (1)

Un AL en todas las tiradas de *Regateo*.

Oído Musical

[xxx] - (2)

Ganas 2 AL al componer música o tocarla de memoria. Asimismo tienes un AL para reconocer influencia sobrenatural en la música (como *Sorté* o Código del Colegio Invisible)

Polemista

[SS3.ER.86] - (2)

Un AL en *Oratoria* en tiradas enfrentadas.

Práctico

[SS5.CI.57]

Tienes un AL en todas las tiradas de *Construcción*.

Precisión

[xxx] - (3)

Ésta ventaja proporciona un AL a los ataques con un arma a distancia de tu elección (*Ballesta*, *Pistola*, *Mosquete*, etc), que debe ser especificada al comprar esta ventaja. No tiene efecto con armas mayores a un mosquete y nunca se podrá aplicar para ataques cuerpo a cuerpo. Ademas es incompatible con *Arquero Certero*.



Propiedad

[Fr.93] - (1 por 5.000G)

Tienes una propiedad grande, cuyo valor es de 5000G por cada punto gastado en ella. Esta propiedad no conlleva sirvientes ni nada por el estilo.

Publicado

[SS5.CI.58]

Eres un autor que ha publicado alguna de sus teorías y ha obtenido aceptación. Parte con *Reputación* +5 o +10, además de 10G extra que representan tus ganancias.

Reflejos Rápidos

[SG.92] - (4)

Cuando usas una *Acción de Interrupción* para usar una *Defensa Activa*, cuesta 1 *Dado de Acción* menos (mínimo 1).

Reliquia Personal

[IP.69] - (3)

Tienes una reliquia religiosa. Una vez por escena, puedes invocar su poder para ganar +1g0 en cualquier tirada. Si tienes la ventaja *Fe* puedes hacerlo 2 veces.

Santo Patrón

[IP.69] - (3)

Ganas una habilidad definida por el *Santo Vaticano* al que el personaje sea devoto.

Semblante Inquietante

[SS6.HS.60] - (2, 4 o 6)

-1g0, -2g0 o -3g0 en tiradas sociales, excepto aquellas en que es ventajoso parecer espantoso, en que tienes una bonificación de +1g1, +2g2 o +3g3. Si compras la ventaja de 6 puntos, puedes gastar una *Acción* para generar un efecto de *Miedo* de 1. Incompatible con *Aspecto*.

Sentido Del Tiempo

[xxx] - (2)

Siempre sabes la hora aproximada o puedes calcular tiempos aproximados.

Servicios Pasados

[KM.67] - (3)

Elige una organización. Has desempeñado servicios excelentes para ellos en el pasado. En esa organización tienes *Reputación* +20.

Sueño Cambiado

[SS5.CI.58]

El personaje tiene hábitos de sueño anormales, necesita menos sueño que otros y eso le deja mas tiempo para el estudio. Gana un AL a las pruebas de *Documentación*.

Suerte

[xxx] - (5)

Recibes un *DD* adicional cada sesión, se pierde si no se usa y no cuenta a efectos de *PX*.

Tiro Certero

[IL.62] - (3, Ruzgar' hala 2)

Un AL en tiradas de ataque con *Honda*.

Titularidad

[SS5.CI.58] - (2)

Tienes un puesto permanente en una universidad. Ganas 15G mensuales, incluso en vacaciones.

Vecindario

[Fr.93] - (2)

Originalmente referido a un sector del mapa de Freiburg, el *DJ* puede decidir permitir ésta ventaja para localizaciones no mayores a un barrio en otros lugares (una aldea pequeña, un barrio en otra ciudad, etc.). Mientras el personaje se encuentre en ese barrio (normalmente el lugar donde creció el Héroe) gana un AL a cualquier prueba social, ademas su capacidad *Conocimiento de las Calles* se considera 5 mientras permanezca en el. El *DJ* podría proporcionar información acerca del vecindario (o dejar leer el barrio en las *Vistas de Freiburg*, pe.).



# TRASFONDOS.



Cuestan 1, 2 o 3 puntos. Con experiencia 3, 6 o 9 para que sean de nivel 1, 2 o 3. Si alguno aparece como foco de la historia, se obtiene como bono de *PX* el doble del nivel del *Trasfondo*. Máximo inicial de Trasfondos es 4.

*Nota. Están agrupadas y listadas por orden alfabético para facilitar su localización.*

| Trasfondo                    | Ref    | Trasfondo                | Ref    |
|------------------------------|--------|--------------------------|--------|
| Adicto al Afyam              | IML    | Maldito                  | GDJ    |
| Amante Sidhe                 | NT3.Av | Mapa del Tesoro          | NT2.Np |
| Amnesia                      | GDJ    | Memlo                    | NT7.Us |
| Amor Perdido                 | GDJ    | Miedo                    | GDJ    |
| Asesino                      | NT3.Mo | Némesis                  | GDJ    |
| Aversión Animal              | NT7.Us | Objetivo de los Qatihl'i | IML    |
| Buscado                      | NT2.Np | Obligación               | GDJ    |
| Código de Honor              | NT6.Vo | Obligado al Servicio     | NT2.Np |
| Colono                       | IG     | Pariente Perdido         | NT2.Np |
| Crisis de Fe                 | NT5.Ei | Período de Prueba        | KM     |
| Derrotado                    | GDJ    | Perseguido               | GDJ    |
| Desheredado                  | NT4.Ca | Perseguidor              | GDJ    |
| Deuda                        | GDJ    | Predecesor               | KM     |
| Informante de la Inquisición | IP     | Préstamo                 | NT8.Ve |
| En la Calle                  | Fr     | Profesor Infame          | SG     |
| Enemistad Familiar           | NT8.Ve | Prometido/a              | NT6.Vo |
| Exiliado                     | NT2.Np | Relación con la Herejía  | IP     |
| Expulsado                    | KM     | Reliquia de la Familia   | IP     |
| Éxtasis                      | NT2.Np | Ridiculizado             | NT3.Mo |
| Familiar Weisen              | NT5.Ei | Rivalidad                | GDJ    |
| Fascinación                  | IG     | Romance                  | GDJ    |
| Gadjo                        | NT7.Us | Sin Sancionar            | SG     |
| Herederero de Dracheneisen   | NT5.Ei | Teoría Contenciosa       | CI     |
| Huérfano                     | NT5.Ei | Traidor                  | NT4.Ca |
| Identidad Confundida         | GDJ    | Vendetta                 | GDJ    |
| Juramentado                  | NT8.Ve | Verdadera Identidad      | GDJ    |
| Juramento                    | GDJ    | Votos de Acólito         | NT4.Ca |
| Lorenzo                      | NT6.Vo |                          |        |

## Adicto al Afyam

[IML]  
Eres adicto a esta extraña sustancia (similar al opio). Cada día que no tengas una dosis, debes tirar *Brio* a *DF* 10 por cada nivel en el *Trasfondo*, *DF* +5 por cada día sin dosis. Si fallas comienzas a tener síndrome de abstinencia. Todas las tiradas deberán hacerse con un número de *Aumentos* igual al nivel del *Trasfondo*. El efecto es acumulativo, pero no se aplica a la tirada tendiente a resistir la adicción ni a resistir heridas.

## Amante Sidhe

[NT1.Av]  
Has encontrado el amor entre los Sidhe. Al principio era un simple coqueteo, pero vuestra relación ha ido creciendo, a medida que su corazón Sidhe ha ido perdiendo la frialdad. Ahora empiezan los problemas.

Ambos mantenéis vuestro romance en secreto; a la Reina no le gustaría que uno de los suyos se dignase a estar con un mortal. Lo que es peor, muchos Sidhe tienen extrañas costumbres con respecto a sus amantes, como no mirarlos nunca a la luz del día o no entrar con ellos en determinadas habitaciones jamás. Incumplir esas costumbres es buscarse problemas, aunque los amantes lo hacen algunas veces. Y, al final, las consecuencias de vuestro amor se harán patentes.

## Amnesia

[GDJ.166]  
No estás muy seguro de quién eres o de cómo llegaste aquí, pero estás convencido de que alguien lo sabe. Después de todo, ¿por qué si no iban a estar intentando acabar contigo?. El trasfondo *Amnesia* no limita ninguna de tus *Características*, *Habilidades* o *Capacidades*, pero si te impide recordar nada sobre tu pasado. Todo el mundo que dejaste atrás sigue ahí, esperando tu regreso... algún día. El número de puntos que inviertas en la *Amnesia* determina cuántos peligros aguardan en tu misericordioso pasado, esperando el momento para pescarte con la guardia baja y poderte meter una bala en ese cerebro confuso.

## Amor Perdido

[GDJ.166]  
Era bella, la luz de tu vida... y ahora está con la *Némesis* de tu familia, con su anillo en la mano izquierda. Era alguien por quien recorrerías el Abismo... y ahora esta con *ella*, con esa zorra inquinante y manipuladora que arruinó el nombre de tu familia.

Amor perdido es un *trasfondo* verdaderamente peligroso, ya que afecta de lleno al corazón del Héroe. Una vez estuviste enamorado, quizá incluso fuera el amor de tu vida, pero todo se ha venido abajo. Pero eso no es lo peor. Tu amor verdadero es ahora tu enemigo, una situación que sería difícil de superar de no ser porque sigues enamorado de él o ella. El número de puntos que inviertas determina lo influyente que es tu nuevo enemigo, y qué parte de esa influencia está dispuesto a dedicar para buscarte la ruina.

## Asesino

[NT3.Mo]  
Un rival político ha contratado a un asesino para matarte. No hay nada personal en ello, sencillamente representas una amenaza para su base de poder y debes ser eliminado. El número de puntos que pongas en este trasfondo determina lo bueno que es el asesino, la rapidez con la que te atacará y si tu rival contratará o no a otro si el primero falla.

## Aversión Animal

[NT7.Us]  
Hace ya algún tiempo, hiciste algo que enojó a un miembro muy importante de una especie animal. Ahora, cada miembro de esa especie se muestra especialmente hostil ante tu presencia. El caso es que nunca jamás podrás obtener la piel espiritual de ningún miembro de esta especie. El número de puntos empleados en este trasfondo determina el grado de amenaza que supone el animal y la frecuencia con la que aparece. Con 1 no dejan de ser pequeñas criaturas normalmente inofensivas como conejos o ratones. Con 2, se incluyen bestias mayores dotadas de atributos con los que ya hay que empezar a tener en cuenta, como serpientes o lechuzas. Con 3 se incluyen a los animales mas grandes y fieros de la fauna Ussura, como son los lobos o los osos. Criaturas sobrenaturales, como los Drachen y los Grifos no pueden ser seleccionados para este trasfondo, y es que si caes en desgracia con alguno de estos dos últimos, es probable que no dures mas de un mes.

## Buscado

[NT2.Np]  
Hay un precio a tu cabeza. Cazarrecompensas, agentes de la ley y héroes están atentos a tu rostro, que está pegado por toda la ciudad. El número de puntos que pongas en este trasfondo determina cuánto están dispuestas a pagar las autoridades por tu cabeza (1.000 gremiales por PH que gastes).

## Código de Honor

[NT6.Vo]  
Los vodaccios se toman el honor muy en serio (a pesar de lo que otros puedan decir) y muchos darían la vida antes que violar su código ético. Por cada punto de este trasfondo, elige una regla de las enumeradas en el cuadro "Honor Vodaccio" que no puedas romper. El *DJ* puede descontarte un *Dado Dramático* si en algún momento del juego violas esta regla. Por consiguiente, si obedeces incluso cuando te perjudique durante una aventura el *DJ* podría concederte 1 o 2 *PX* adicionales.

## Colono

[IG.85]  
Naciste y te criaste en una colonia de la nación de tu elección, y muchos de tus compatriotas continentales te consideran ignorante y carente de modales. El nivel de trasfondo determina hasta que punto los prejuicios de los continentales afectan a tus actividades.

## Crisis de Fe

[NT5.Ei]  
Solías ser un fervoroso creyente, pero los horrores que has presenciado y que todavía continúan, han hecho que tus creencias se tambaleen. Dudas entre abandonar definitivamente tu credo o volver al redil. El número de puntos en este trasfondo determina la importancia que ha tenido la religión para ti, y lo profundo de tu conflicto interior.



## Derrotado

[GDJ.166]  
En algún momento en el pasado fuiste vencido de forma absoluta e ignominiosa, y desde ese momento has vivido con la vergüenza de aquel instante. Ahora tratas de superar ese recuerdo poniéndote en situaciones similares todos los días, tratando de mejorar tus habilidades para prevalecer esta vez. Por supuesto, desdichadamente eso te deja en situaciones peligrosas en las que debes luchar contra la historia y contra tus demonios interiores. Los puntos invertidos en *Derrotado* determinan el nivel del reto al que tratas de sobrevivir.

## Desheredado

[NT4.Ca]  
Alguien te ha arrebatado tu hogar y tus tierras. Quizá Montaigne las haya ocupado. Quizá los soldados de Eisen se hayan aposentado en ellas. En cualquier caso, tu quieres que te sean devueltas. El número de puntos que pones en el Trasfondo determina lo peligrosos que pueden ser los invasores, y la extensión de tus posesiones. Hasta que recobres tus posesiones, tendrás que pagar por comer y dormir.

## Deuda

[GDJ.166]  
¿No te bastaba con ser pobre? Tenías que endeudarte con alguien con un montón de poder y muy poca paciencia, ¿no?. El trasfondo Deuda te pone en desventaja con alguien a quién daría igual recuperar su dinero o partirse las piernas. El número de puntos que gastes puede influir en el dinero que debes, en el poder de tu acreedor (o acreedores) y en su "diligencia recaudatoria".

## (El) Informante de la Inquisición

[IP.70]  
Has entregado a las fuerzas de la Inquisición a alguien que conoces. Quizá lo hiciste porque sentías realmente que esa persona era un hereje o quizá sólo para salvar tu propio pellejo. Te preocupe o no la acción, sin duda modificará la forma en que otros te ven. El número de puntos que gastes en este trasfondo indica o la proximidad de la persona traicionada (un amigo o un miembro de la familia) o el número de personas que has entregado (vecinos y conocidos).

### Enemistad Familiar

[NT8.Ve] (Sólo vendelio o vesten)

Tienes un primo que apoya al bando contrario en la escisión Vendel/Vestenmannavnjar. Ambos habéis desistido de intentar convencerlos el uno al otro, y ahora el desprecio es personal. El número de puntos que tomes en este *trasfondo* indica lo poderoso y peligroso que es.

### En la Calle

[Fr.93]

Has perdido tu hogar. Tal vez se quemó o toda tu familia murió en la guerra. Tal vez siempre viviste en las calles. Debes pagar por comida y alojamiento, el número de puntos gastados determina cuan difícil es sobrevivir, así como lo que te cuesta alejarte de tu estilo de vida itinerante.

### Exiliado

[NT2.Np]

Solías tener un lugar al que llamabas hogar. Algo sucedió, y se te prohibió regresar bajo pena de muerte. Debes escoger una nación en la que adquiriste este trasfondo: si alguna vez te coge allí alguien que te conozca y al que no le caigas bien, serás ejecutado. El número de puntos empleados en adquirir este trasfondo determina lo conocida que es la ofensa cometida por tu Héroe, y lo difícil que será que levanten la sentencia.

### Expulsado

[KM.67]

Antes formabas parte de una organización, pero por alguna razón, tu pertenencia al grupo fue revocada. Escoge uno de los grupos elegibles para la ventaja *Miembro de*. Fuiste expulsado de ésta organización y no puede recuperar tu pertenencia mientras poseas éste trasfondo. El jugador y el *DJ* deberían acordar una buena historia en torno a las acusaciones (y si son ciertas o no) que desembocaron en la expulsión del Héroe.

No eres perseguido activamente por el grupo, pero tienen reservas para ayudarte, y es posible que te vigilen discretamente para asegurarse de que no difundes información sensible acerca de las actividades de la organización. El nivel de trasfondo indica la fuerza del rechazo y desconfianza entre el personaje y sus antiguos compañeros, y la dificultad de una posible readmisión.

### Éxtasis

[NT2.Np]

En cierta ocasión viste algo tan hermoso, tan conmovedor, que has pasado toda tu vida intentando volver a verlo. Quizás sea el 7º Mar, una bella mujer o una isla que no figura en los mapas, o un extraño apuesto y siniestro que se cruzó en tu vida una noche.

Sea lo que fuere, la rutina del mundo te atrae menos desde entonces. El número de puntos que pongas en este trasfondo establece lo difícil que será recrear ese éxtasis, y el impacto (positivo o negativo) que tendrá ese acontecimiento en tu vida cuando finalmente tengas éxito.

### Familiar Weisen

[NT5.Ei]

La luz de los ojos de uno de tus allegados o de tu amada se ha desvanecido. Algo terrible ha ocurrido en su interior, y lo único que queda de él es una mirada vacía y un caminar arrastrando los pies. Te has hecho responsable de su cuidado y bienestar. Sin embargo, los weisen son impredecibles. Algunas veces parecen buscar algo que jamás encuentran o se pasan las horas arrancando escamas de pintura de algún cuadro de incalculable valor. Esperas que algún día se descubra una cura. Mientras tanto lo que importa es que siga con vida. El número de puntos invertidos en este trasfondo determina lo unido que te encontrabas con esa persona antes de que se convirtiera en una weisen, y la dificultad que tendrá para curarse.

### Fascinación

[IG.85]

Pasaste la infancia recluido y tuviste escaso o ningún contacto con otras culturas. Durante tus primeros encuentros con extranjeros algo te atrajo de ellos: quizá un objeto, un perfume o el acento. Te quedaste fascinado con ello y se ha convertido en algo desmesuradamente importante para ti. Cuantos mas puntos destines a este trasfondo, más importante es para ti el objeto de tu fascinación.

### Gadjo

[NT7.Us] (Sólo para los no Fhideli)

Has conseguido relacionarte con los Tibesti, aunque el saldo final ha sido bastante desfavorable. Ahora, estas gentes tienen muy mala opinión de ti, y lo peor es que el sentimiento es presumiblemente mutuo. Han podido ser varios los factores que han intervenido en este desencuentro: te han tomado por un Gadjo insensible (1); te han tomado por un gadjo muy poco honrado, injurioso y lleno de prejuicios que se dedica a pisar el cuello a todo el mundo (2); eres un gadjo que en repetidas ocasiones has intentado herir a varios Tibesti (3).

### Heredero de Dracheneisen

[NT5.Ei] (Sólo nobles eisenos)

Eres el próximo heredero, según la línea sucesoria, de un objeto de dracheneisen de tu familia. Puede tratarse de un peto, una espada o incluso de una pistola. No importa lo que sea, es parte de tu herencia, pero debes esperar hasta que el pariente que en la actualidad lo posee fallezca o decida dártelo. Recibes *PX* por este *trasfondo* siempre que la historia se centre en este pariente en cuestión, y éstos *PX* irán directamente al coste del objeto de dracheneisen (ver el cuadro en la p94).

Cuando hayas acumulado el triple de *PX* del coste en *PH* del objeto, recibirás el dracheneisen y perderás este trasfondo.

### Huérfano

[NT5.Ei]

Fuiste separado de tu familia, posiblemente durante la Guerra de la Cruz. No sabes dónde están ahora, ni siquiera si está vivo alguno de tus parientes, aunque sus rostros se te aparecen en sueños. No volverás a ser feliz hasta que sepas que ha sido de ellos. El número de puntos que inviertas en este *trasfondo* determinará la dificultad que vas a tener en encontrar a tu familia, y lo desperdigada o próxima que estará.

### Identidad Confundida

[GDJ.166]

Por muchas veces que trates de decirselo no te escuchan. Están convencidos de que eres el hombre al que buscan, y no sabes qué hacer para demostrarles que se equivocan. Creen que sabes cosas de las que no has oído hablar. Creen que tienes algo que no sabes qué es o puede que quieran algo y que no te digan de qué se trata. Es posible que solo se convenzan cuando te torturen hasta la muerte.

#### Juramentado

[NT8.Ve] (Sólo vesten)

Has prestado un juramento para hacer algo. Deber tener éxito o morir en el intento. El número de puntos que tomes en este *trasfondo* determina la dificultad que entraña la tarea.

#### Juramento

[GDJ.167]

La palabra de un hombre es su honor, y su honor es su vida. Al menos, eso es lo que te enseñaron en la academia militar. Crees que hay que mantener la palabra, y has prometido a alguien (quizá a ti mismo) que no la romperás, aun a costa de tu propia vida. El número de puntos invertidos en este *trasfondo* determina lo difícil que es mantener el juramento, o la magnitud de los obstáculos a que te enfrentes.

#### Lorenzo

[NT6.Vo] (Sólo para vodaccios)

Puedes seguir la pista de tu linaje hasta llegar a la infame familia Lorenzo: brutales sádicos que conmovieron incluso a los hastiados vodaccios. Aunque no tienes por qué hacer gala de ninguna de sus características, podrías tirar tu reputación por los suelos si tu parentesco con ellos sale a la luz. El número de puntos usados en este *trasfondo* determina la fuerza del vínculo y hasta que punto podría perjudicarte si tus enemigos lo descubren.

#### Maldito

[GDJ.167]

Podría ser algo tan sencillo como la incapacidad para mantener relaciones serias, o tan complejo como estar condenado a vivir eternamente hasta que te enamores. La víctima puede conocer todos los detalles de la maldición, o quizá el mismo suceso extraño le ocurra una y otra vez. Puede creer en la maldición y pensar que su destino es inevitable, o intentar impedir lo que está escrito. En cualquier caso, con la compra de este trasfondo la maldición es *real*, tangible e ineludible (al menos de momento).

En 7º Mar, las Brujas del Destino vodaccias son un origen común de las maldiciones, pero hay muchas otras opciones, desde damas enfadadas hasta señores vengativos, o incluso vagabundos tuertos. En cada maldición hay que decidir tres cosas. Primera y segunda, qué causa el *efecto* (el *disparador*) y cuál es exactamente el efecto. Tercero, si se puede hacer algo para acabar con ella: su *penitencia* (que no tiene por qué ser decidida exclusivamente por el *DJ*, pudiendo participar en ello el jugador; hay quién encuentra más emocionante interpretar el descubrimiento de esta penitencia, en vez de conocerla y trabajar por ella). Las maldiciones son casi siempre específicas, y se desarrollan como se ha indicado.

El número de puntos gastados en este *trasfondo* determina la regularidad con la que se activa la maldición, así como la gravedad de los efectos. Un punto podría resultar en maldiciones sociales sencillas (“Nunca conseguirás ser totalmente feliz en el amor”, o “Nunca conseguirás ser el mejor en nada”), o en el conocimiento de acontecimientos menores. Con dos puntos son algo peores (“Traicionarás a quien más quieres”), y tres pueden ser extremadamente graves o letales (“Todo aquel a quien toques sufrirá una dolorosa muerte”). Las penitencias no suelen tener efecto en el valor de puntos de maldición.

#### Mapa del Tesoro

[NT2.Np]

No importa donde consiguieras el mapa (quizá se lo compraras a un viejo adivino, o te lo diera tu padre), pero sin duda lleva a algo. Varios héroes podrían escoger este trasfondo y tener trozos del mismo mapa, con permiso del *DJ*. Si quieres, puedes pagar un punto menos de la cantidad normal para este trasfondo para que un villano tenga parte del mapa. El número de puntos que pongas en este *trasfondo* establece lo peligroso que será seguir el mapa, y lo grande que será la recompensa final.

#### Memlo

[NT7.Us] (Sólo para los Fhideli)

Tu honor ha sido mancillado. Puede ser que no fuera culpa tuya, puede que algún gadjo fuera el responsable, o quizá se deba a que has pasado demasiado tiempo entre ellos. Para el caso, lo mismo da. Tu gente te considera impuro, y son pocas las posibilidades que se te ofrecen para deshacerte de este agravio: el vayu, el destierro o un sacrificio. La sanat puede aconsejarte acerca del mejor método para “purificarte”. Los puntos empleados en el trasfondo determinan la gravedad de tu blandón. A un nivel de 1, tu infracción es ínfima (una mujer gadjo te ha tocado en público de forma inapropiada). Con 2 la ofensa es ya algo mas seria (es posible que hayas levantado un escándalo dentro del campamento debido a tus frecuentes e indiscretas muestras de afecto hacia alguna mujer). El nivel 3 está reservado para las faltas mas graves, como el adulterio o el meretricio. Los 4 puntos (solo con *Jack Mal Tiempo*) hacen referencia a un crimen del que nunca se habla entre los bien educados (esperamos que tu héroe haya sido capaz de amañar las pruebas).

#### Miedo

[GDJ.167]

En lo más profundo de tu ser sientes terror por algo: la oscuridad, los espacios abiertos, la gente, incluso la magia. Sea cual sea la causa, el resultado es siempre el mismo: cada turno en el que estás expuesto al foco de tu miedo sucede una de estas dos cosas, bien pierdes un número de acciones igual al nivel de trasfondo; bien conservas tus acciones, pero todas deben ser usadas para escapar o defenderte del foco de tu miedo (es decir, no puedes realizar otros esfuerzos, incluyendo ataques).

#### Némesis

[GDJ.167]

Hay alguien ahí fuera que te tiene en lo alto de su lista negra. Te has cruzado en su camino, y desde ese día está decidido a frustrar todos tus esfuerzos y a inmiscuirse en tus asuntos. Su objetivo no es matarte, sólo quiere arruinarte la vida. Por supuesto, salvar su pellejo tiene preferencia, pero siempre que ve la ocasión se asegura de tenerte colgando del anzuelo. El número de puntos que inviertas en *Némesis* determina la frecuencia con la que aparece tu enemigo y el poder que dedica a tu desgracia.

#### Objetivo de los Qatih'i

[IL.55]

Por alguna razón, has provocado la ira de los Qatih'i y ahora tratan de eliminarte. El número de puntos que tengas en este trasfondo determinará la frecuencia con la que envían a sus agentes para matarte, y cómo de poderosos seran.

#### Obligación

[GDJ.167]

Le debes algo a alguien. Quizá te salvara la vida o te ayudara en el pasado, pero ahora debes devolverle el favor. O puede que, en un momento de debilidad alcohólica, juraras tu devoción a su causa. En cualquier caso, debes cumplir tu promesa o sufrir las consecuencias (en este caso, el *trasfondo* se convierte en *Némesis* o pierdes *Reputación*, según el *DJ*). Los puntos gastados determinan la dificultad de tu tarea y el poder e influencia de la persona con la que estás en deuda.

#### Obligado al Servicio

[NT2.Np]

Los piratas te han raptado. Ahora mismo, estás encadenado a un remo bajo cubierta, o sirviendo al capitán de mala gana y esperando tu oportunidad para amotinarte o saltar del barco. En el peor de los casos podrías estar sirviendo incluso en el Bandera Carmesi. Este trasfondo sólo puede escogerse con permiso del *DJ*. El número de puntos que pongas en este *trasfondo* determina lo difícil que será para ti amotinarte o escapar, y lo peligrosa que será la tentativa.



## Pariente Perdido

[NT2.Np]

Hace año, uno de tus parientes cercanos desapareció o fue secuestrado. Hasta entonces, tenías una relación muy estrecha con él, y el suceso fue tan traumático que has dedicado tu vida a encontrarle de nuevo. El número de puntos que emplees en este trasfondo determina lo difícil que será encontrar a tu pariente perdido, y la energía con la que reaccionará (de manera positiva o negativa) ante ti cuando tengas éxito.

## Período de Prueba

[KM.67]

Debido a algún fracaso o acción contraria a la organización a la que perteneces, tu pertenencia a ésta está en el filo de la navaja. El mas ligero error por tu parte podría causar tu pérdida de membresía, y tus compañeros y superiores te vigilan de cerca. El nivel de *trasfondo* determina la severidad de tus acciones y cuanto mayor es, menor es el margen para cometer nuevos errores antes de ser expulsado. Si pierdes la membresía pierdes este trasfondo y ganas uno de *Expulsado* del mismo nivel.

## Perseguido

[GDJ.167]

Por un motivo u otro, alguien va a por ti. No quieren tu dinero, tu influencia ni nada parecido, simplemente te quieren. Puede que seas un forajido huyendo de la ley, o quizá hayas escapado de la extravagante boda que tus padres te habían preparado. Huyes de algo que no sería tan malo si no fuera tan diligente a la hora de dar contigo y llevarte de vuelta. El número de puntos que inviertas determina la capacidad del cazador y los recursos que está dispuesto a invertir en capturarte.

## Perseguidor

[GDJ.168]

Has perdido algo, algo muy importante. Quizá sea un artefacto syrneath pasado de generación en generación y que ha desaparecido. Puede que sea una prometeda que huye del altar, o ser un hombre que escapa de la justicia y a quien has jurado perseguir hasta el fin del mundo. El número de puntos que inviertas en este trasfondo determina lo importante que es para ti alcanzar este objetivo, o lo peligrosa (y decidida) que es la persona o cosa a la que buscas.

## Predecesor

[KM.67]

Estás siguiendo los pasos de algún familiar o amigo (normalmente de mayor edad) en la organización. A menudo te ves atrapado por la reputación, enemigos y enredos de tu predecesor. El nivel de este *trasfondo* refleja el grado en que la fama (o infamia) de tu predecesor afecta a tu vida en la organización. El jugador y el DJ deberían acordar una historia para el predecesor.

## Préstamo

[NT8.Ve]

Le has prestado dinero a alguien, y no sólo no te lo ha devuelto, si no que ha desaparecido con él. Necesitas cobrarte ese dinero, y con intereses. El número de puntos que tomes en este *trasfondo* determina la cantidad debida y lo difícil que resultará su devolución.

## Profesor Infame

[SG.83]

La persona que te enseñó esgrima no era particularmente popular en círculos profesionales, probablemente por haber cometido alguna ilegalidad (o por haber sido incapaz de defender su inocencia). A menudo, sus actos pasados causan problemas a sus estudiantes. Quizá incluso seas sospechoso de ser su cómplice, quizá las autoridades sólo quieran hacerte algunas preguntas. Por otro lado, algún socio criminal puede decidir tomarte como rehén para negociar con él. En cualquier caso tu vida se vuelve mas complicada por su causa. Cuantos mas puntos dediques a éste *trasfondo* mayor es la gravedad de las acusaciones que pesan sobre tu maestro.

## Prometido/a

[NT6.Vo]

Tus padres lo han arreglado todo para que te cases con alguien de Vodacce. Quizá no conozcas muy bien a esta persona y es posible que ni siquiera la hayas visto nunca. El matrimonio representa una alianza política o un pago en especie, nada más. A pesar de que nadie espera que ames a tu prometido/a (y de que puedes comprar otras mujeres si eres un hombre), debes atenerse a los dogmas del matrimonio y cumplir con tu deber lo mejor que puedas. El número de puntos que tomes en este *trasfondo* determina la conveniencia del casamiento, si se celebra o no cuando estás preparado/a o lo bien parecido/a que sea tu cónyuge. Cuantos mas gastos menos idílica promete ser la vida marital.

## Relación con la Herejía

[IP.70]

Alguien de tu familia pertenece a una religión que tu consideras herética. Podría ser algo tan simple como tener un primo objetcionista si eres vaticano o algo tan dramático como ser pariente de un conocido adorador de Legión. Este pariente puede estar vivo o muerto, pero el número de puntos que gastes en este *trasfondo* indica lo conocidas que son/han sido sus acciones individuales y en qué medida te han afectado. Este trasfondo es muy común en Vendel/Vesten.

## Reliquia de la Familia

[IP.70]

Un día tu familia se vio atraída por lo divino y recibió una reliquia como una especie de souvenir espiritual. Prácticamente cualquier cosa puede ser una reliquia, desde un dedo de un santo hasta las cenizas del Primer Profeta. Ahora está bajo tu custodia. Puedes considerar este objeto como una bendición o como una maldición, el número de PH que gastes en este *trasfondo* indicará lo famosa que es la reliquia y lo cerca que estarán otros de ella o incluso si la poseerán. El DJ puede determinar propiedades especiales o pueden añadirse comprando la ventaja "*Reliquia Personal*", mencionada anteriormente.

## Ridiculizado

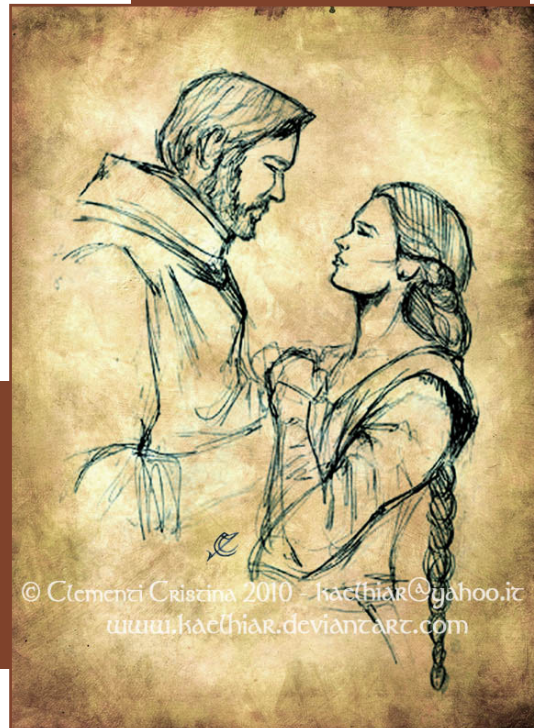
[NT3.Mo]

Cuando fuiste a la corte por vez primera, un ingenioso cortesano te convirtió en su "proyecto especial" y te humilló enfrente de los cortesanos. Ahora, cada vez que apareces, se asegura de que eres el objeto de cada una de sus bromas. Cuantos más puntos gastes en este *trasfondo* mas ingenioso y mas poderoso será tu atormentador.

## Rivalidad

[GDJ.168]

No es tu enemigo, en realidad podría tratarse de tu mejor amigo. En cualquier caso, está en competencia directa contigo por algo que te es muy importante. Podría ser un pretendiente a la mano de tu verdadero amor, un competidor por lograr un puesto en la Guardia Relámpago, o puede tratarse de un duelista rival que simplemente es un poco mejor que tú. No tiene por qué ser tu enemigo, pero después de tantos años de rivalidad... ¿como mantener la amistad?



## Romance

[GDJ.168]

Tras muchos meses de flirteo, poesía y paseos a la luz de la luna a través del parque, por fin has logrado el afecto de una bella doncella o de un atractivo joven. O eso crees. Se necesita un gran esfuerzo para mantener encendidos los fuegos del romance. Si descuidas el hogar un instante, el fuego puede morir. E ignorar a tu amante puede costarte este trasfondo y darte otro...

Romance es algo más que seducir a bellas mujeres y guapos piratas. También incluye la protección de tu amado de los perversos rivales, la defensa de su honor y la llegada en su ayuda cuando sus propias habilidades no bastan para mantenerse a salvo del peligro. El número de puntos que inviertas en *Romance* determina lo a menudo que tu amante necesita de tu asistencia, lo exigente que es y los rivales que puedas tener por su afecto.

## Sin Sancionar

[SG.83]

Éste trasfondo sólo puede adquirirse cuando compras una escuela. Cuando aprendiste las técnicas de la escuela de tu elección, no lo hiciste del modo habitual. Quizá un amigo se apiadó de ti, o tu madre te enseñara en secreto. También es posible que lo aprendieras por tu cuenta. En cualquier caso, a ninguna escuela le gusta que un estudiante aprenda sin su permiso. Los miembros sancionados de tu escuela actuarán con hostilidad, incluso llegando en algunos casos a batirse en duelo si te ven usando su estilo.

El número de puntos empleados indica la frecuencia y la intensidad del disgusto de "la escuela" hacia ti.

Cuando compas este *trasfondo* para una escuela que normalmente te proporcionaría la membresía al *Gremio de Espadachines* gratuitamente, no recibes esa ventaja; en su lugar recibes un nivel gratuito en una de las *capacidades* de espadachín de la escuela.

## Teoría Contenciosa

[CI.55]

Has desentrañado uno de los secretos mejor guardados del rompecabezas de Theus, un atisbo de algo que el hombre no puede describir con palabras. Le diste muchas vueltas, lo comparaste con lo que ya sabías y escribiste sobre esta magnífica visión de la Verdad. Después lo publicaste. Estaba claro que los demás, incluso algunos otros miembros del Colegio, no estarían preparados para la Verdad. Se burlaron de tus esfuerzos, despreciaron tus fuentes y discutieron tanto sobre el tema que nadie podía entender nada de lo que habías descubierto. Pero se lo demostrarás. ¡Se lo demostrarás a todos! Mientras más puntos gastes en este trasfondo, más se distribuirá tu trabajo o más enconada estará la oposición. De ti y del DJ depende que decidáis si tu postura es en realidad la correcta. Defender contra viento y marea unos argumentos falsos o mal planteados tiene tantas oportunidades dramáticas como destapar una nueva verdad. Debes poseer la ventaja *Publicado* para tomar este *trasfondo*.

## Traidor

[NT4.Ca]

Tuviste un momento de flaqueza. Le puede pasar a cualquiera, ¿no?. El dinero era demasiado tentador. Por supuesto, ahora te están investigando. Como descubran tu traición, estás muerto. El número de puntos que emplees en este *trasfondo* determina el poder de la gente a la que traicionaste, y las probabilidades que tienes de ser chantajeado por la gente a la que ayudaste. Por lo menos, cada punto de este *trasfondo* te garantiza un comienzo extra de 500 gremiales. Esperemos que tengas oportunidad de gastarlos.

## Vendetta

[GDJ.168]

No lo llares revancha. La revancha es para los perdedores. No lo llares justicia, por que no le haría... justicia. Es algo totalmente distinto. Alguien te debe una muy grande, tanto que la muerte no basta. No, matarlo sería *misericioso* comparado con lo que tienes en mente. Tienes que herirlo, y herirlo de nuevo, y herirlo otra vez. Cuando hayas acabado Legión te estará esperando, pero te da igual, cuando vea lo que has hecho te recibirá con los brazos abiertos. El número de puntos que pongas en *Vendetta* determina el poder e influencia de tu objetivo, y quizá incluso lo consciente que es de tus intenciones... y de los preparativos que te tiene reservados.

## Verdadera Identidad

[GDJ.168]

Lo sepas o no, en realidad eres otra persona. Por algún motivo has dejado atrás tu verdadera identidad, cambiándola por la imagen que te has creado como Héroe. Cual fue el motivo por el que te marchaste puede variar: podrías ser el hijo de un noble asesinado que se oculta de huestes de criminales, o el torturado erudito eclesial que desarrolló algo demasiado peligroso como para existir. Nunca podrás regresar a tu antigua vida (te has *convertido* en el Héroe jugador), y debes tratar constantemente de mantener tu identidad oculta del resto del mundo. Buena suerte. Los puntos empleados en el trasfondo determinan lo importante que fue tu antigua vida y, si alguien te busca como aquella persona, su poder.

## Votos de Acólito

[NT4.Ca]

Estás buscando un puesto en la Iglesia Vaticana, o en una orden religiosa. Este puede ser el honor que tanto ansiaste toda tu vida, o una obligación familiar o social. Sea lo que sea, tú tienes que seguir los principios, valores y disciplina necesarios para ser un hombre de fe, y tus superiores, que se cuidarán de ello, vigilarán también tus progresos. El número de puntos que añadas a tu *trasfondo* reflejará la complejidad y severidad de los votos que has tomado (la fe vaticana es de 2 puntos), así como el poder y la influencia de las personas que te controlan.

# ARCANOS.



## Orgullos

### Ambicioso

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para obligarte a perseguir el poder, aunque las apuestas sean muy altas.

### Arrogante

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para obligarte a mostrar tu desprecio o desdén por otro.

### Avaricioso

Cada vez que dividas la spartes de un botín, se te ofrezca un buen soborno u oigas de algún fabuloso tesoro, el *DJ* puede activar tu *Orgullo* para convencerte de que aceptes todo el dinero que puedas.

### Cándido

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para acallar cualquier duda que puedas tener sobre otras personas.

### Cobarde

Cada vez que estés a punto de hacer algo peligroso, como pasar por una cuerda en llamas sobre un pozo lleno de estacas, el *DJ* puede activar tu *Orgullo* para obligarte a echarte atrás y alejarte del riesgo.

### Confiado

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para sacarte cualquier duda que puedas tener sobre tus capacidades.

### Desdichado

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para obligarte a repetir una tirada con *Éxito* de *DF* 25 o mayor. Solo podrá hacerlo una vez por tirada.

### Envidioso

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para hacerte codiciar algo que pertenezca a otro. Debes tratar de conseguirlo para ti.

### Hedonista

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para conseguir que relajes tu guardia y te lo pases bien.

### Imprudente

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para obligarte a investigar algo extraño, aunque pueda parecer peligroso.

### Indeciso

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* durante cualquier momento adecuado para obligarte a perder un *Dado* de *Acción* de tu *Reserva de Iniciativa*.

### Justiciero

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para alejar cualquier duda que puedas tener sobre la justificación moral de tus actos.

### Leal

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para hacerte volver con un camarada caído, o para impedirti traicionar a quien te emplea.

### Lujurioso

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para convencerte de que cedas a la tentación.

### Malhadado

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para lanzarte una nueva flecha de Cupido.

### Orgullosa

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para hacerte rechazar una oferta de ayuda.

### Prepotente

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para obligarte a defender fuertemente tu posición, por inadecuado que sea el momento o el lugar.

### Sentencioso

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para hacerte saltar a conclusiones precipitadas a partir de información incompleta sobre alguien a quien acabas de conocer.

### Temerario

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para hacerte ignorar las preocupaciones o dudas que puedas sentir al enfrentarte a un entorno potencialmente hostil.

### Temperamental

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para que pierdas el control de tu temperamento.

### Testarudo

El *DJ* puede activar tu *Orgullo* para impedir que cambies de idea.

## Virtudes

### Afortunado

Puedes activar tu *Virtud* para repetir cualquier tirada fallada cuya *DF* sea 30 o menos. Sin embargo, solo puedes hacerlo una vez por cada tirada en concreto; tienes buena suerte pero a veces hasta los más afortunados tienen un mal día.

### Altruista

Puedes activar tu *Virtud* para repetir una tirada fallada con la que intentabas ayudar a otro. Solo puedes hacerlo una vez por cada tirada en particular.

### Amigable

Activar esta *Virtud* cuesta dos *Dados Dramáticos*, y te concede un *Contacto* en algún momento de la *Escena*. El *DJ* determina si se trata de un *Aliado*, un *Informante* o un *Confidente*, en qué circunstancias aparece y si dura más allá del fin de la *Historia*.

### Apasionado

Puedes activar tu *Virtud* para doblar el número de dados guardados en cualquier *Acción* con la que quieras salvar de forma directa la vida de un amigo o un ser querido.

### Concentrado

Puedes activar tu *Virtud* para transferir un *Nivel* de cualquiera de tus *Características* a otra durante una *Escena*. Con esta *Virtud* puedes exceder tu máximo normal. Esta transferencia termina al acabar la *Escena*, y no puede cancelarse prematuramente. Solo puede usarse una vez por *Escena*.

### Confortador

Puedes activar tu *Virtud* para cancelar los efectos de un nivel de *Miedo* en tu grupo, incluyéndote a ti, hasta el fin de la *Escena*. Puedes usarlo cuantas veces quieras.

### Controlado

Puedes activar tu *Virtud* para hacer que cualquier uso contra ti del sistema de *Respuestas Ingeniosas* falle automáticamente.

### Creativo

Puedes activar tu *Virtud* para que el *DJ* te dé una idea. Le explicas (en términos generales) aquello con lo que te has topado y él debe darte una idea que te ayude a resolver el problema. Puede hacerlo con una pista o con nuevos rompecabezas (aunque normalmente más sencillos).

### Decidido

Puedes activar tu *Virtud* para impedir que los *PNJ* usen *Dados Dramáticos* al enfrentarse a ti en combate directo hasta el final de la *Escena*.

### Ejemplar

Puedes activar tu *Virtud* para permitir al resto de tu grupo usar uno de tus *Niveles de Capacidad* durante una actividad conjunta, como atravesar un bosque en silencio. Solo sirve para una tirada.

### Extraordinario

Puedes gastar un *Dado Dramático* en cualquier momento para activar esta *Virtud*. La próxima vez que el *DJ* vaya a lanzarte alguna desagradable sorpresa tendrá que advertirte de ello. Una vez recibas el aviso, deberás gastar otro dado si quieres reactivar la *Virtud*.

### Flexible

Puedes activar tu *Virtud* para cancelar los efectos de la *Sorpresa*. Esta *Virtud* solo se te aplica a ti, ningún otro se puede beneficiar de ella.

### Hombre de Mundo

Gasta un *Dado Dramático* para activar tu *Virtud*. Cuando lo hagas, hasta el final de la *Escena* tendrás un *Nivel* en cualquier *Capacidad* que no poseas.

### Imponente

Puedes activar tu *Virtud* para ganar una *Puntuación de Miedo* de 1 durante una *Escena*. El *DJ* tiene reglas al respecto en su *Guía*.

### Inspirador

Puedes activar tu *Virtud* para sumar un dado guardado a cualquier *Acción* de otro *Héroe*. Si lo desea, éste podrá gastar por su cuenta *Dados Dramáticos*.

### Intuitivo

No cuesta nada usar esta *Virtud*, pero solo puede activarla el *DJ*. Cada vez que lo haga te dará una pista o información que devuelva al grupo al camino correcto. Al final de cada sesión de juego recibirás 2 *PX* adicionales, menos uno por cada vez que el *DJ* haya tenido que activar la *Virtud*. Si el *DJ* decide activarla, puedes vetarlo para conservar los *PX* del total que recibirás por la aventura.

### Perceptivo

Puedes activar tu *Virtud* para superar automáticamente cualquier tirada de *Percepción*.

### Perzpicaz

Puedes activar tu *Virtud* para predecir la siguiente *Acción* de un *Villano* o *Secuaz*. Una vez el *DJ* te la ha dicho, no podrá cambiar de opinión reaccionando a tus acciones.

### Propicio

Puedes activar tu *Virtud* para pedir una huida afortunada de la *Escena* actual. Servirá para sacarte a ti y a todo tu grupo de una situación difícil. Usar esta *Virtud permanentemente* reduce en uno tus *Dados Dramáticos*, de modo que úsala solo como último recurso.

### Sagaz

Puedes activar tu *Virtud* para determinar qué *Arcano* (si tiene alguno) posee otro *Héroe* o *PNJ*. Además, si determinas que un *Villano* tiene una *Treta* (y no un *Defecto*), puedes gastar dados para intentar cancelarla, igual que si trataras de impedir que se activara tu *Orgullo*.

### Valiente

Puedes activar tu *Virtud* para reflejar el efecto del *Miedo* sobre uno de los oponentes. Es decir, el *Miedo* de la criatura le afecta a ella, no a ti. El resto de tu grupo sigue afectado por el *Miedo* provocado por el monstruo.

### Victorioso

Puedes activar tu *Virtud* después de golpear a un oponente, pero antes de la *Tirada de Daño*. En vez de lanzar los dados, inflingirás automáticamente una *Herida Dramática*.



# CHAMANISMO.



Adquirir una *Tradición* cuesta una cantidad diferente de puntos dependiendo de la elección, habitualmente están sujetas a ciertas restricciones, sobre todo nacionalidad:

*Nota. Están agrupadas y listadas por orden alfabético para facilitar su localización.*

Cada *Tradición* funciona de un modo único, aunque a menudo su uso suele estar ligado a una *Habilidad*. Por esta misma razón avanzar en cada *Tradición* requerirá métodos diferentes.

El chamanismo es totalmente incompatible con la *Hechicería* que aquellos de sangre noble esgrimen, así ningún personaje podrá aprender una tradición chamánica si posee una herencia hechicera. La magia chamánica no se verá afectada por cualquier efecto que condicione o distorsione la *Hechicería*, sin embargo ambos modos de magia pueden afectarse o afectar a los que las usan.

## Druidismo

Avalon

Coste: 20PH.

Capacidades: Primavera, Verano, Otoño, Invierno y Luna.

*Aprendiz (Auspicio):* Tres veces por *Historia*, puedes añadir tu *Rango* en el *Predominio* adecuada a la tirada total de otra persona.

*Adepto (Bardo):* Gesa Menor: Puedes interponer una *Gesa Menor* en alguien. No puedes tener más de tres activas al mismo tiempo, y no más de dos en una misma persona.

*Maestro (Druida):* Gesa Mayor: Puedes interponer una *Gesa Mayor* en alguien. Sólo puedes tener una activa al mismo tiempo.

La mayoría de los druidas poseen las Habilidades Bardo, Doctor y Cazar.

| Predominio | Período                            |
|------------|------------------------------------|
| Primavera  | desde 1 de Quartus a 30 de Sextus  |
| Verano     | desde 1 de Julius a 30 de Septimus |
| Otoño      | desde 1 de Octavus a 30 de Decimus |
| Invierno   | desde 1 de Primus a 30 de Tertius  |
| Luna       | predominante en cualquier noche    |

En las noches de *Luna Nueva* no puede usarse *ninguna* capacidad druidica.

## Gesas

### Gesa Menor

Debes recitar la *Gesa* en voz alta frente a la persona que quieras afectar, hacer una tirada de *Ingenio* + *Predominio* a DF 20 y *gastar DDs* dependiendo de la dificultad de la *Gesa*, mientras más restrictiva sea, menos dados debes gastar. Cualquier coste en *DDs* se pierde si no se supera la tirada.

Si alguien rompe la *Gesa*, no puede tener otra hasta la próxima historia, además pierde todos los *PX* ganados por ella.

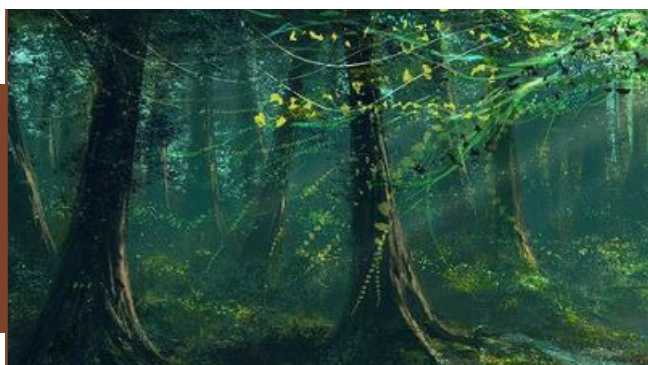
Quien cumpla la *Gesa* tendrá +1 *PX* por cada aventura que la mantenga.

### Gesa Mayor

Debes recitar la *Gesa* en voz alta frente a la persona que quieras afectar, hacer una tirada de *Ingenio* + *Predominio* a DF 40 y *gastar 3 DDs* dependiendo de lo difícil de la *Gesa*, mientras más restrictiva sea, menos dados debes gastar. Cualquier coste en *DDs* se pierde si no se supera la tirada.

Una *Gesa Mayor* establece las condiciones para que el personaje afectado pierda la vida, en el momento de la imposición de esta el druida debe elegir una (y solo una) característica condicionante: "Un hombre con barba" o "a la luz de la luna" son opciones válidas, "Un hombre con barba, pelirrojo, con incipiente calvicie, tuerto y con parálisis facial" no lo es.

Mientras la condición no se cumpla el personaje puede ser apaleado, maltratado y mutilado pero no morirá. Sin embargo, cuando se enfrente a su debilidad (en los ejemplos "Un hombre con barba" o "a la luz de la luna"), no podrá gastar *DD*, realizar *Defensa Activa*, ni curar *Heridas Dramáticas* en ningún caso; cuando las heridas dramáticas alcanzan tu *Brio X2* el personaje habrá *Muerto* en vez de caer *Inconsciente*.



En otros casos, para magia que puede aprenderse durante el juego, suele especificarse que es totalmente incompatible con las *Herencias Hechiceras*, de tal modo que alguien con una herencia no puede aprender shamanismo, por ejemplo.

| Nación     | Tradición      | Coste | Descripción  |
|------------|----------------|-------|--|
| Avalon     | Druidismo      | 20 PH | Auspicios e imposición de <i>Gesas</i>                         |
| Kanuba     | Opah           | 10 PH | Invocación del <i>Opah</i> de los objetos                      |
| Marcina    | Medicina Erego | 20 PH | Sana con la ayuda de los espíritus                             |
| Sange Tara | Taramonde      | 10 PH | Magia ritual que usa glifos para atraer el poder de los dioses |



## Medicina Erego

Marcina (Archipiélago de Medianoche)

Coste: 20PH.

Al adquirir esta *Tradición* obtienes sin coste adicional la *Habilidad Hombre Medicina*, con un rango gratuito en cada una de sus capacidades avanzadas. Además las capacidades *Cirugía* y *Canalizar Oroí* se consideran capacidades avanzadas de esa *Habilidad* para ti.

*Canalizar Oroí:* Esta capacidad se usa para canalizar a los espíritus conocidos como *Oroí*. Tira *Brio* + *Canalizar Oroí* contra la *DF* del *oroí*. Si tienes éxito, has canalizado su poder. Los *Oroí* son los siguientes:

### Oroí de Curación

La *DF* es 15. Por cada Aumento que hagas tienes un *AL* para una posterior tirada de curación (Diagnosis, Primeros Auxilios o Cirugía). La tirada debe ser inmediatamente posterior y si estás tocando alguna planta medicinal tienes un *AL* en la tirada de *Oroí*.

### Oroí Animales

La *DF* es 25. La canalización dura por una escena. Puedes ver a través de los ojos y con los sentidos de algún animal que determines. Si haces dos Aumentos ganas un poder relacionado con el animal. Si estás mirando al animal en cuestión ganas un *AL* en la tirada de *Oroí*.

### Oroí de los Ancestros

La *DF* es 30. Ganas un *AL* si tienes algo que perteneció a tu ancestro. La canalización dura por una escena y dependiendo del ancestro que invoques, ganas diferentes habilidades.

### Oroí animales

Oso (Un rango extra en Abrazo de Oso)  
Pez (Un rango extra en Nadar)  
Zorro (Si alguien trata de rastrear, tiene -2g0)  
Perro de Caza (Ganas dos *AL* en Rastrear)  
Mono (Un rango extra en Trepar)  
Gaviota (Un rango extra en Pescar)  
Tiburón (Puedes atacar con un mordisco de 0g2. Se considera que tienes ataque 3 para esto)  
Serpiente (Añade 10 a tu Iniciativa total)  
Gorrión (Dos *AL* en Cantar)  
Tortuga (Donaire -1, pero reduces en 10 todas las heridas superficiales que te hagan)  
Lobo (Un rango extra en Emboscar)

### Oroí de los ancestros

Vengador (Ganas los Arcanos Temperamental y Victorioso)  
Jefe (Ganas los Arcanos Sentencioso y Ejemplar)  
Explorador (Ganas los Arcanos Imprudente y Hombre de Mundo)  
Leal (Ganas los Arcanos Leal y Perceptivo)  
Amante (Ganas los Arcanos Malhadado y Apasionado)  
Mártir (Ganas los Arcanos Desdichado y Confortador)  
Místico (Ganas los Arcanos Justiciero y Extraordinario)





### Opah

Kanuba (Archipiélago de Medianoche)

Coste: 20PH.

El personaje es un *Opahkung*, un chamán capaz de despertar el *opah* de un objeto. En combate, cuando un *Opahkung* (y solo un *Opahkung*) usa un arma, debe ir apuntando el número de veces que acierta o que falla. Por cada cinco ocasiones que impacte a un enemigo, el arma recibe un punto de *Lan* (bendición). Por cada 5 veces que falle uno de *Nal* (maldición). Un punto de maldición cancelará un punto de bendición y viceversa. Las armas nuevas empiezan con 1 *Lan*. Un arma siempre debe tener al menos 1 *Lan* o *Nal*. Un arma de proyectiles no puede acumular *opah* pero un proyectil (como una flecha o una lanza) sí.

#### Beneficios

Un hechicero golpeado por esta arma pierde la capacidad de utilizar sus capacidades de brujería durante una fase por punto de *Nal* o *Lan* que el arma posea, o hasta el final de la escena, lo que primero venga. Se cuenta siempre desde el impacto más reciente y el número de fases no es acumulativo. Los objetos rúnicos creados mediante *Laerdom* resultan afectados como si fuesen brujos.

Por cada 20 *Lan*, el Héroe añade 1 a sus tiradas de ataque cuando esté usando esta arma. Este bono nunca puede superar el Brío del Héroe.

Por cada 20 *Nal*, el Héroe disminuye en 1 sus tiradas de ataque cuando esté usando esta arma. Esta penalización nunca puede superar el Brío del Héroe.

Por cada 50 *Lan* o *Nal* la dificultad para romper el arma se incrementa en 5.

Por cada 50 *Lan* o *Nal* la el Héroe gana +1 de Resistencia a la Hechicería. Puede gastar un DD para resistir cualquier efecto mágico, siempre que la capacidad sea menor o igual a su nivel de Resistencia a la Hechicería.

Mientras el Héroe esté empuñando un arma cargada con *opah*, el *Opahkung* puede usar un DD para resistir magia que le este afectando, si tiene al menos 50 *Lan* o *Nal*. El valor de la capacidad de brujería que puede neutralizar de este modo debe de ser menor o igual que el *Lan* o *Nal* del arma, dividido entre 50.

Por cada 100 *Lan*, el Héroe comienza la historia con un DD adicional. Este DD solo podrá ser usado si el Héroe está en contacto físico con el arma. Esta habilidad tiene como límite el doble de los DD del personaje.

Por cada 100 *Nal*, el DJ comienza la historia con un DD adicional. Este DD solo podrá ser usado contra el *Opahkung*. Esta habilidad tiene como límite el doble de los DD del DJ.

Además, mientras un *Opahkung* este empuñando un arma cargada con *opah*, crepitantes rayos de energía recorren toda la longitud del arma, el brazo que la empuña y surgen de los ojos del *Opahkung*. Esta energía es blanca si el arma posee *Lan* y negra si posee *Nal*. En ambos casos, no da ningún beneficio adicional y no incrementa las posibilidades de impactar o de hacer daño del arma.

### Taramonde

Sange Tara (Archipiélago de Medianoche)

Tipo: Habilidad  
Vale 10 XP, como cualquier Habilidad. No se puede comprar en creación. Para aprenderla primero debes tener la Habilidad Hombre Medicina con al menos dos capacidades en 4, de las cuales una debe ser Conocimiento de Religión (Sange Tara). Corresponde a la infame magia vudú.  
Para que la magia funcione, debes dibujar un "veve", que puede cumplir distintas tareas. Debes hacerlo en una superficie llana y limpia, que se llama "bonnage". Puedes dibujar múltiples veces en una misma bonnage, o mucha gente puede dibujar veces en el mismo lugar, pero hacer un veve es individual.

Las criaturas afectadas pueden tratar de destruir un veve. Para esto se debe tirar Brío con una DF de 5 X el número de veves. Los veve dibujados por los dioses tienen DF para romperse 50 por cada uno, Se puede romper simplemente la superficie, pero debe ser por alguien no afectado por Taramonde.

Capacidades básicas: Dibujar.  
Capacidades avanzadas: Kinso, Brito, Viso. Corresponden a los diferentes usos de un veve.

Kinso (Guardia): Los Kinso Vevs son usados para crear una trampa o una barrera. Kinso debe ser usado en conjunción con Brito para funcionar. Se debe tirar Brío + Kinso a una DF igual a 5 por cada Kinso dibujado. Para que funcione deben dibujarse al menos 3 kinsos, que no pueden estar separados por más de 10 pies. Las cosas o personas atrapadas pueden moverse libremente en el área, pero no dejarla ni sacar los pies del suelo.

Brito (Identificar): Identifica gente, criaturas o espíritus. Se usa junto con Kinso, especificando para quienes es efectiva la trampa. La gente o espíritus requieren el nombre específico. Para una criatura basta la especie. Se pueden dibujar varios nombres. La DF es base 10 +5 por cada nombre extra.

Viso (Afectar): Fortalece o debilita un veve existente. Cada viso añade o sustrae 1g1 al Músculo. Si son trampas, afecta a todas las criaturas. Si son barreras, afecta los intentos de penetrarla. La DF base es 15 +5 por cada viso extra.

Algunos ejemplo:  
Trampa de osos: 3 kinso de trampas (DF 15), 1 brito de oso (DF 10), 1 Viso de debilitar (DF 15)  
Barrera contra zombies: 4 kinso de barrera (DF 20), 1 brito para zombies (DF 10)



## HECHICERÍA.



Resumen, centrado principalmente en mecánica de juego, de las distintas clases de magia disponibles normalmente para los jugadores.

Adquirir la *Herencia Hechicera* cuesta una cantidad diferente de puntos dependiendo de lo fuerte que sea la hechicería en tu línea de sangre:

- Sangre Pura.** 40 PH. 7 puntos de Hechicería iniciales para repartir entre las capacidades de tu herencia. Permite acceder al máximo potencial de la herencia (nivel 5 en todas las capacidades).
- Sangre Doble.** 40 PH. 3 puntos iniciales para cada herencia de Hechicería. Avance limitado a nivel 3 en todas las capacidades de ambas herencias.
- Media Sangre.** 20 PH. 3 puntos de Hechicería iniciales. Avance limitado a nivel 3 en todas las capacidades de la herencia.

Nota. Están agrupadas y listadas por nación y orden alfabético para facilitar su localización.

Al adquirir la *Herencia* debes repartir los puntos iniciales entre todas las capacidades, teniendo en cuenta que no puedes superar el nivel 3 en ninguna de ellas en la creación del personaje (si es un *PJ* avanzado el *DJ* podría pasar por alto esta restricción).

- Los niveles son:
- Aprendiz:** al adquirir la *Herencia*.
  - Experto:** 4 capacidades a nivel 4
  - Maestro:** 5 capacidades a nivel 5

En la mayoría de los casos no pueden añadirse ni cambiarse herencias durante el juego o mediante el gasto de *PX*, de hecho lo habitual en esas escasas situaciones es que se pierda la herencia anterior y todos los puntos en las capacidades al adquirir la nueva herencia.

En otros casos, para magia que puede aprenderse durante el juego, suele especificarse que es totalmente incompatible con las *Herencias Hechiceras*, de tal modo que alguien con una herencia no puede aprender shamanismo, por ejemplo.

| Herencia                              | Herencia   |
|---------------------------------------|--|
| <b>Avalon</b><br>Glamour<br>Druidismo | <b>Ussura</b><br>Pyrem<br><b>Vestenmannavjar</b> |
| <b>Castilla</b><br>El Fuego Interior  | Laerdom<br><b>Vodacce</b>                        |
| <b>Montaigne</b><br>Porté             | Sorté  |





## GLAMOUR

### Avalon

**Capacidades (Leyendas):** Ana del Viento [maña], Capanegra [maña], Capitán Rogers [donaire], El Caballero de las Rocas [brio], El Cazador Astado [músculo], El Hombre Verde [brio], El Loco Jack O'Bannon [músculo], Meg la de Hierro [músculo], Isaac Tocón [ingenio], Jack [ingenio], Jeremiah Berek [donaire], Rey Eilodd [ingenio], Rey Robert el Oscuro [brio], Robin Buenchico [maña] y Thomas [donaire].

**Aprendiz (La Bendición del Renombre):** Todos los dados de reputación se consideran *Dados de Glamour*, además permite usar la capacidad de *Aprendiz* de cualquier *Leyenda* gastando un *DD*. Los *Dados de Glamour* son como los dramáticos, excepto que no se pueden usar para activar *Arcanos* y no se convierten en *PX* al terminar la sesión.

**Adepto (La Bendición de la Buena Fortuna):** Al comienzo de cada sesión en número de *DD* del *DJ* se reduce en tu *Característica* menor, hasta un mínimo igual al número de jugadores. Además permite usar la capacidad de *Adepto* de cualquier *Leyenda* gastando un *DD*.

**Maestro (La Bendición del Poder):** Ahora los *DD* dependen de la mayor *Característica*, no de la menor. Además permite usar la capacidad de *Maestro* de cualquier *Leyenda* gastando un *DD*.

### Leyendas

Sólo puedes elegir una *Leyenda por Rasgo*, de modo que no se pueden tener más de 5 *Leyendas*, excepto si ya tienes alguna capacidad de *Glamour* en 5, sólo en ese caso puedes aprender otra del mismo *Rasgo* y sólo para ese *Rasgo*.

### Músculo

#### El Cazador Astado (GI.201)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* para sumar el nivel de esta *Capacidad* a tu *Músculo* en una tirada, la cual no puede ser de *Heridas*, enfrentada o de Daño.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* para sumar el nivel de esta *Capacidad* a tu *Músculo* en una *Tirada de Heridas*.

**Maestro:** Lo mismo, pero en tiradas enfrentadas y de daño.

#### Meg la de Hierro (Av.101)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* para curar 5 *Heridas Superficiales* por cada nivel en esta capacidad.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* para cancelar los efectos de cualquier veneno que te afecte.

**Maestro:** Puedes gastar un *DD* para tener éxito automático en una *Tirada de Heridas* cuya *DF* no sea mayor a 100.

#### El Loco Jack O' Bannon (Av.102)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* mientras estés tras un objeto que te cubra al menos parcialmente para desaparecer. No serás visto a menos que te muevas, pero sí puedes ser oído.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* para entrar por la parte de atrás de un objeto y salir por detrás de otro que se encuentre hasta a (100 x nivel de capacidad) metros.

**Maestro:** Puedes gastar 3 *DD* cuando tu Héroe muera. A la mañana siguiente volverá a la vida, totalmente sanado y con todos sus miembros. Sin embargo, esto bajará su *Músculo* en -2 para siempre (puede subirse de nuevo con *PX*). Si tenías *Músculo* 1, no puedes resucitar, has muerto para siempre.

#### El Rey Cornudo (SN.45)

**Aprendiz:** Ganas +1g1 en tiradas sociales o de *Seducción* con gente del sexo opuesto

**Adepto:** Puedes usar esta capacidad para moverte de un bosque a otro en 100 millas. No puedes controlar en que bosque aparecerás.

**Maestro:** Puedes asumir la forma de un animal no mayor a un oso hasta el alba. Mientras dure, obtienes el *Arcano Lujurioso*.

### Maña

#### Robin Buenchico (GI.201)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* para bajar el alcance efectivo de tu siguiente ataque con arco en 1,5 metros por cada nivel en esta *Capacidad*.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* para sumar un dado extra de daño no guardado por cada nivel en esta *Capacidad* en una tirada con arco.

**Maestro:** Puedes gastar un *DD* para bajar la *DF* de un ataque con arco en 5 por cada nivel en esta *Capacidad*.

#### Ana del Viento (Av.101)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* para sumar (*Capacidad* x 5) a tu *Iniciativa Total* hasta el final del turno.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* para sumar tu nivel en esta capacidad a tu capacidad *Esprintar* hasta el final del turno.

**Maestro:** Puedes gastar un *DD* para llevar a cabo de inmediato todas tus *Acciones* del turno, ignorando cualquier *Acción de Interrupción*. Debes hacerlas todas de una vez, al principio del turno, despues de que todos hayan tirado *Iniciativa*.

#### Capanegra (Av.101)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* para esconder tus huellas por el resto de la *Escena*. La *DF* para seguir tu pista se verá incrementada en tu nivel de *Capacidad* x 5.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* para ganar un bonificador en tus tiradas de *Trepár* de (nivel de *Capacidad* x 10)

**Maestro:** Puedes gastar un *DD* para ganar un bonificador en tus tiradas de *Abrir Cerraduras* de (nivel de *Capacidad* x 10)

#### Red Cap (SN.45)

**Aprendiz:** +1g0 en Provocar y Sigilo. Dura (5 x *Capacidad*) minutos.

**Adepto:** Puedes hacer crecer garras de tus manos, que te dan +1g1 al Ataque. Sumas (*Maestría* x 2) al daño.

**Maestro:** Puedes asumir la forma de Red Cap, con lo que ganas *Miedo* +3. Dura tantos minutos como nivel en la *capacidad*.

### Ingenio

#### Jack (GI.202)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* para transformar un objeto pequeño, de unos 30 cm de arista en alguno de los siguientes hasta el amanecer o hasta que sea se rompa el encantamiento: un *cuchillo*, un trozo de queso del tamaño de un puño (si el queso se come, el objeto es destruido), un pájaro (si el pájaro muere el objeto se destruye), una roca (hasta 5 objetos pequeños), un par de dados, una carta de Sorté o de juego de tamaño normal (hasta 5 objetos pequeños), un botón, una cuerda de 6 metros o un Gremial (este último afecta a tantos objetos como *Capacidad* x 5). Si el objeto es transformado y destruido, un fragmento al azar recuperará su forma original a la mañana siguiente.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* para tomar una de las 5 formas siguientes hasta el amanecer o dos para hacérselo a otro. Se aprende una por rango de *Capacidad*.

Bruja: El personaje se ve más viejo y feo, -1 en tiradas sociales.

Campesino: El personaje se ve como un campesino común, +2 dados en tiradas de Discreción, Disfraz y Seguir.

Niño: Niega penalización por envejecimiento, sino no hay efectos mecánicos.

Noble: La persona embellece. +1 dado para tiradas sociales.

Ogro: La persona se vuelve intimidante. -1 dado en tiradas sociales, excepto *Intimidación* e Interrogar que tendrán +2.

**Maestro:** Puedes encantar un edificio, requiere un mes de preparación y una lágrima de sidhe. Una vez completo, puedes elegir 3 de las siguientes Leyes que sólo puede ser rota por otro hechicero. Sólo se puede tener un lugar encantado al mismo tiempo, aunque es posible romper el encantamiento:

- No puedo morir en mi casa
- En mi casa no funcionará más Magia que la mía
- Siempre sé donde están todas las cosas y ocupantes de mi casa
- Nadie puede entrar sin mi permiso
- Nadie envejece en mi casa
- La despensa de mi casa siempre tiene comida y bebida
- Puedo alterar el interior de mi casa con un mero pensamiento
- Mi casa nunca puede ser dañada
- El interior de mi casa es 20 veces mayor que su exterior
- Nadie puede encontrar el camino a mi casa, salvo que yo lo permita.

#### Isaac Tocón (Av.102)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* después de intentar una *Defensa Activa* para añadir un bonificador de (nivel de *capacidad* x 2) al total.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* y una *Acción* para coger en el aire cualquier arma que te lancen (cuchillos, hachas e incluso flechas, no sirve con balas). Debes tener una mano libre y no sufres daño al hacerlo. Se considera una *Defensa Activa* exitosa.

**Maestro:** Puedes gastar un *DD* y una *Acción* para coger en el aire una bala de pistola o mosquete que te hayan disparado. Mismas reglas.

#### Rey Eilodd (Av.102)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* para ganar una bonificación de (capacidad x 5) al usar el *Sistema de Respuestas Ingeniosas* contra un Sidhe. Sólo puedes usar *Encanto* contra los Luminosos, e *Intimidación* y *Provocación* contra los Oscuros con este sistema.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* para llamar al Sidhe más cercano para que te ayude. Tira *Brio* + *Rey Eilodd* a *DF* 30. Si es exitosa, vendrá un Luminoso, dispuesto a ayudar por un precio. Si el resultado es 15 o menos vendrá un Oscuro, lo cual no será grato.

**Maestro:** Puedes gastar un *DD* para crear un círculo de protección de 3 metros a tu alrededor que los Oscuros no cruzarán. Huirán si quedan atrapados en el círculo y no podrán usar su magia contra ti aunque estén fuera de él. El círculo se mantendrá cada día que estés despierto, rompiéndose cuando te duermas. Si te alejas del lugar de creación se rompe también el círculo.

#### Dama del Lago (SN.44)

**Aprendiz:** Automáticamente pasas una tirada de *Percepción*.

**Adepto:** Un número de veces igual a tu *Maestría* por *Acto*, puedes volver a tirar una tirada fallida.

**Maestro:** Puedes mirar en una masa de agua estancada y ver los acontecimientos, (presentes, pasados o futuros), que se observan desde alguna otra masa. Esto requiere una tirada de *Ingenio* *DF* 30. La visión dura (5 x maestría) minutos.

### Brio

#### El Hombre Verde (GI.203)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* y tirar un dado no crítico por nivel en esta *Capacidad*, guardando el más alto. Luego das ese dado a otro Héroe que obtendrá el número del dado como bonificación a todas sus tiradas durante la escena, con las siguientes restricciones: No son acumulables, no se puede usar en el mismo Hechicero, el máximo de personas a afectar al mismo tiempo corresponde al nivel en la *Capacidad* y debe ser un blanco voluntario.

Al terminar el blanco recibe una *Herida Dramática* por cada 5 obtenidos, redondeando hacia arriba.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* para elegir a un personaje (incluso tu mismo). La siguiente *Herida Dramática* que sufra el personaje será curada de inmediato al final del turno. Este efecto no puede traer a alguien de la Muerte.

**Maestro:** Al usar la capacidad anterior, la persona afectada es quien debe pagar el *DD*, no tú.

#### Rey Robert el Oscuro (Av.103)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* para añadir tu nivel en esta *Capacidad* a las tiradas de *Estrategia* en este asalto. Hasta tres magos de *Glamour* pueden contribuir de esta forma, o cinco si el general es un MacLeod.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* para sumar tu nivel en esta capacidad a tus resultados personales en la *Tabla de Batalla*.

**Maestro:** Puedes gastar un *DD* para sumar dos veces tu nivel de *Liderazgo* a la siguiente tirada de cinco individuos a tu elección (tú mismo entre ellos si deseas). Si la tirada no se hace hasta el final de la *Escena* se pierde.

#### El Caballero de las Rocas (Av.104)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* para gritar pidiendo ayuda. Un número de amigos elegidos por ti, igual o menor a tu nivel en esta capacidad oírán tu llamada, no importando la distancia y sabiendo desde donde gritaste.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* para ignorar el *Miedo* hasta un nivel igual a tu nivel en esta capacidad por el resto de la *Escena*.

**Maestro:** Puedes gastar un *DD* y elegir un trozo de terreno de 3x3m (entrada de un puente o una puerta por ejemplo). Hasta que pase un día y una noche, y mientras te mantengas ahí nadie podrá herirte ni matarte. Sigues sufriendo *Heridas* y *Heridas Dramáticas*, pero no te harán efecto alguno hasta que termine el plazo. Cuando pase el tiempo, o si abandonas el lugar, si tus *Heridas Dramáticas* son iguales o superiores a tu *Brio* x 3 habrás muerto de inmediato.

#### Reina Maab (SN.44)

**Aprendiz:** Puedes hablar con cualquier criatura marina por (5 x nivel de capacidad) minutos.

**Adepto:** Puedes contener la respiración 6 horas.

**Maestro:** Cuando estás en el mar ganas *Miedo* +2 y +2g2 en todas tus tiradas por tres turnos.

### Donaire

#### Thomas (GI.203)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* para que posea hechicería se te acerca a menos de 10 metros, tu pulgar izquierdo hormiguea, si ves como usa hechicería, puedes gastar un *DD* para resistir tu mismo esa magia. El nivel de la *Capacidad* empleada debe ser igual o menor al tuyo en *Thomas*.

**Adepto:** Cuando alguien o algo que posea hechicería se te acerca a menos de 10 metros, tu pulgar izquierdo hormiguea, si ves como se usa hechicería, puedes gastar un *DD* para anular sus beneficios, como el cambio de forma usurro por ejemplo. El nivel de la *Capacidad* empleada debe ser igual o menor al tuyo en *Thomas*.

**Maestro:** Puedes gastar un *DD* para impedir que nada cerca 3 metros de ti use magia en cualquier forma. Tantos turnos como tu nivel en la *Capacidad*. Al entrar en el área, cualquier efecto mágico es cancelado.

#### Jeremiah Berek (Av.102)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* para añadir el doble de tu nivel en esta capacidad a cualquier tirada.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* antes de hacer una tirada. Por cada dado crítico que saques, tiras dos dados en lugar de repetir uno.

**Maestro:** Puedes gastar un *DD* tras fallar una tirada para repetirla. Se puede usar una vez por tirada, y no se puede sumar a otras habilidades que te permitan volver a tirar (como un *Arcano*).

#### Capitán Rogers (Av.104)

**Aprendiz:** Puedes gastar un *DD* para obtener un bonificador de (*Capacidad* x 3) a cualquier tirada que hagas usando capacidades de la *Habilidad Marinero*.

**Adepto:** Puedes gastar un *DD* para reparar la cubierta que estés tocando de un barco para reparar un *Daño Crítico*.

**Maestro:** Puedes gastar un *DD* para hacerte uno con el barco que estés manejando sólo mientras tengas agarrado el timón, sino se desactivan los efectos. Cuando haya que tirar por cualquiera de los dos, usas el *Rasgo* más alta entre ambos. Si sufres una *Herida Dramática* el barco sufre un *Impacto Crítico* y viceversa.

Además, un *Maestro* puede, una sola vez en su vida, elegir uno solo de estos tres beneficios para aplicarlo a un barco:

La habilidad que un barco tenga *Reputación* y use los *Dados de Reputación* como *DD* como los magos de Glamour. El Barco consigue *Dados de Reputación* sumando todos los de su tripulación y dividiéndolos en 10.

Un +2 permanente a cualquier *Rasgo* del Barco, ignorando los máximos.

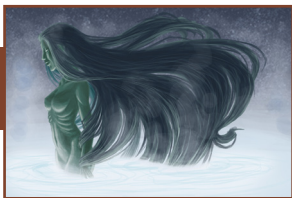
La habilidad que el barco se navegue a si mismo. Esquiva los obstáculos automáticamente, a pesar que el piloto tratara de hacerlo encallar a propósito.

#### Reina Seelie (SN.45)

**Aprendiz:** Ganas +1g1 en todas las tiradas sociales un número de horas igual a tu nivel en esta capacidad.

**Adepto:** Creas un pequeño remolino, haciendo que tu oponente pierda −XgX donde X es tu *Nivel de Maestría*. Dura un número de turnos igual a tu rango en esta capacidad.

**Maestro:** Tu oponente pierde un rango de cualquier capacidad (mínimo 1) hasta el siguiente amanecer.



## LAERDOM

Vendel/Vesten

**Capacidades (Runas):** Kjott, Bevegelse, Varsel, Ensomhet, Styrke, Uvitenhet, Stans, Storsaed, Kyndighet, Sterk, Velstand, Fjell, Host, Grenselos, Krieg, Nod, Sinne, Tungsinn, Herje, Reise, Fornuft, Lidenskap, Kjolig y Villskap.  
**Aprendiz (Invocación):** Sólo comprensión del poder básico. La mayoría usan papel y tinta para escribir, aunque algunos lo hacen en arena o vidrio.  
**Adepto (Inscripción):** Puedes tallar una runa en la superficie de un objeto, deben ser renovadas al menos una vez al año para mantener su poder.  
**Maestro (Transformación):** El *Maestro* puede recibir consejos de sus ancestros o notar profecías crípticas a discreción del *DJ*. El *Maestro* se convierte en la runa, queda inscrita en él. *Es importante destacar que sólo los Vesten pueden llegar a Maestro, un personaje vendelio sólo puede alcanzar el rango de Adepto.*

**Mecánica:**  
La mayoría de las runas agregan dados o alteran el clima. La *DF* de cada runa está anotada en la descripción de la runa (el orden es *Invocación, Inscripción y Transformación*). Una tirada de *Herrería* para inscribir da un *AL* por cada *Aumento* alcanzado en la tirada.

**Suma de Dados.**  
**Invocación:** Se debe usar una *Acción* y tirar *Brio* + *Capacidad* contra *DF* de Invocar. Si la prueba es exitosa, dura un *Turno*, más uno por cada *Aumento*.  
**Inscripción:** No debería ser usada en combate, en cualquier caso precisa 5 acciones. Se tira *Brio* + *Capacidad*, dando un nombre al objeto inscrito; si la prueba es exitosa, la runa queda inscrita un año, aunque es posible renovarla voluntariamente (sin embargo el nombre del objeto no puede cambiar, y la runa inscrita tampoco). Quien tome el objeto y pronuncie su nombre, será afectado por la runa por un *Turno* más uno por cada *Aumento* usado al inscribirla. No es preciso realizar ninguna tirada.  
**Transformación:** El Maestro se tatúa o graba una runa en su cuerpo usando un hierro al rojo vivo, gastando 10 acciones (nunca en combate), requiriendo una tirada de *Brio* + *Capacidad*. El personaje sufre 2g2 heridas, pero la runa será parte de él para siempre. La runa no se puede destruir sin matar al hechicero, no cuenta en el límite máximo de runas y no debe ser mantenida. Si el ritual falla, se puede repetir una semana después.

**Control Climático.**  
La zona afectada es de 2 Km. cuadrados para Aprendices, 4 para Adeptos y 6 1/2 para Maestros. La duración, una hora para Aprendices, un día para Adeptos y una semana para Maestros. Es cancelable en cualquier momento. El personaje no tiene control en lo que suceda, sólo lo “enciende” y “apaga”. Sin embargo, los *Aumentos* permiten afirmar efectos.  
Invocación: Se gasta una *Acción* y se tira *Brio* + *Capacidad*. Sólo sirve en exteriores.  
Inscripción: Gasta 5 acciones y requiere una tirada de *Brio* + *Capacidad*. La runa queda inscrita en el objeto y puede usarse una sola vez por cualquiera, sólo diciendo su nombre. Quien la active no necesita tirar, pero sufre 1g1 heridas.  
Transformación: Funciona como el anterior.

**Limitaciones al uso de Runas:**  
*Si se falla en cualquiera de las tres funciones, el personaje sufre 1g1 de heridas por cada 5 que falle, redondeando hacia arriba. Un hechicero puede controlar tantas runas al mismo tiempo como nivel tenga en Músculo. Este límite puede superarse con Aumentos (uno por cada runa extra). Si se falla una tirada de estas runas extras, ganas 1g1 más de heridas por cada runa extra en activo, terminando sus efectos.*  
*Nadie puede ser afectado por más de una runa al mismo tiempo.*  
*Sólo se pueden Invocar una cantidad de veces al día igual al Ingenio del personaje.*  
*En cuanto a la Inscripción, nunca puede ser sobre algo vivo. Segundo, un objeto sólo puede tener una runa... para siempre. Tercero, el mayor número de runas inscritas a un tiempo lo determina el Músculo. Si se supera este límite, todos los otros objetos se estropean. Por último, una runa puede activarse tantas veces al día como el Ingenio de su creador.*  
*En cuanto a la Transformación, el personaje puede transformarse sólo en una runa, para siempre.*

| Runa   | DF       | Runa                 | DF       |
|--|----------|----------------------|----------|
| Kjott “Carne”  | 15/25/40 | Bevegelse “Empatía”  | 20/30/40 |
| +2g0 para resistir intentos de engaño o confusión por medios mágicos +2g0 a toda interacción social.   |          |                      |          |
| Varsel “Profecía”  | 15/25/40 | Ensomhet “Soledad”   | 15/25/40 |
| Superando la tirada, el hechicero puede hablar con otros en secreto. Los demás oirán un idioma extranjero, excepto los que tenga runa Kjott que no serán burlados. Si se usa en Transformación, no se precisa tirada.  |          |                      |          |
| Styrke “Fuerza”  | 15/25/40 | Uvitenhet “Misterio” | 20/30/40 |
| +1g0 al daño.  |          |                      |          |
| Stans “Calma”  | 10/20/35 | Storsaed “Grandeza”  | 15/25/40 |
| Debes elegir Clima o Emociones.<br><i>Emoción:</i> +2g0 al calmar a otro<br><i>Clima:</i> Calma las condiciones climatológicas.  |          |                      |          |
| Kyndighet “Habilidad”  | 15/25/40 | Sterk “Integridad”   | 20/30/40 |
| Permite volver a tirar un dado cada turno de combate.  |          |                      |          |
| Velstand “Riqueza”   | 10/20/35 | Fjell “Montaña”      | 15/30/45 |
| <i>Dinero:</i> Si la tirada es exitosa, el hechicero duplica sus ingresos mientras la runa está activa.<br><i>Sabiduría:</i> Si la tirada es exitosa, el jugador puede hacer una pregunta al <i>DJ</i> sobre la situación actual, siendo la respuesta una retrospectiva a un portador anterior de la runa, en un caso similar.   |          |                      |          |
| Host “Cosecha”   | 20/30/40 | Grenselos “Desatado” | 15/25/40 |
| Con <i>Invocación o Inscripción</i> , antes de comenzar una Historia, el hechicero puede reducir voluntariamente una de sus <i>Capacidades</i> en un nivel. “Guarda” ese punto, recuperándolo al final de la Historia, junto con 2 <i>PX</i> gratis sólo para esa <i>Capacidad</i> .<br>Con <i>Transformación</i> , la habilidad anterior no necesita tirada.  |          |                      |          |
| Krieg “Guerrero”   | 15/25/40 | Nod “Intensidad”     | 15/25/40 |
| +1g0 a todas las tiradas de Ataque.  |          |                      |          |
| Sinne “Ira”  | 15/25/40 | Tungsinn “Tinieblas” | 15/25/40 |
| +2g0 a todas las tiradas de <i>Músculo</i>   |          |                      |          |
| Herje “Ruina”  | 20/30/40 | Reise “Travesía”     | 15/25/40 |
| Suma el nivel en esta runa como <i>DF</i> a la siguiente acción del objetivo. Es de efecto inmediato.  |          |                      |          |
| Fornuft “Puerta”   | 20/30/40 | Lidenskap “Pasión”   | 15/25/40 |
| Con <i>Invocación</i> , el hechicero puede ver sucesos que acontezcan en un sitio en que esté familiarizado, por un turno más uno por <i>Aumento</i> .<br>Con <i>Inscripción</i> es lo mismo, pero las imágenes las muestra el objeto que debe tener alguna superficie reflectante.<br>Con <i>Transformación</i> , el hechicero puede ver cualquier zona del mundo donde haya estado. Requiere concentración total y es sólo una vez al día. |          |                      |          |
| Kjolig “Odio”  | 15/25/40 | Villskap “Furia”     | 15/25/40 |
| Altera la temperatura como <i>Lidenskap</i> , pero disminuyendo ésta.  |          |                      |          |

## PORTÉ

Montaigne

**Capacidades:** Bolsillo, Caminar, Coger, Ensangrentar, Sentir, Traer y Usurpar.  
**Aprendiz:** Objetos: El personaje puede crear pequeños portales como para introducir un objeto pequeño del tamaño de un puño. El objeto se marca con sangre.  
**Adepto:** El Hechicero: El hechicero puede transportarse hasta objeto que haya ensangrentado antes. El hechicero NUNCA debe abrir los ojos en el viaje. Además se pueden transportar objetos hasta del tamaño o peso de un hombre, siempre que puedan ser, al menos, empujados por el hechicero.  
**Maestro:** Otros: El hechicero puede transportar cosas mayores o a otras personas. Estas pueden ser tantas como su *Brio* y deben estar de alguna manera sujetas al hechicero.

**Limitaciones:**  
**Mareo de los Portales.**  
Cada vez que atraviesa un portal, el hechicero), tira un dado, restándole el *Brio*. El resultado es el número de turnos de mareo de portal, que dará un –2 a todas sus acciones. Los que no sepan *Porté* no pueden restar en *Brio*.

**Transporte:**  
No hay conexión física entre los portales, sólo los objetos. Así si deja caer un alfiler ensangrentado al mar, y se hunde, no vendrá agua por el portal, aunque el alfiler esté mojado. Asimismo, al moverse el Héroe, si ve que no hay espacio (por ejemplo si el objeto está en una caja de hierro de 30 cm.), deberá moverse a otro objeto. Si no hay más objetos, quedará atrapado en medio de los portales.

**Ancla:**  
Al usar *Porté* siempre debe haber un objeto ensangrentado en el otro lado, ya sea para traerlo o ir hacia él, sino la Magia no funciona.

| Parentesco entre los magos        |  | DF |
|-----------------------------------|--|----|
| Gemelos                           |  | 5  |
| Padre, hijo, madre o hija.        |  | 10 |
| Hermano o hermana                 |  | 15 |
| Tía, tío, sobrino o sobrina       |  | 20 |
| Primo carnal                      |  | 25 |
| Otros (incluyendo a no parientes) |  | 30 |

| Nivel de altura | DF | Nivel de altura | DF |
|-----------------|----|-----------------|----|
| 1               | 5  | 4               | 20 |
| 2               | 10 | 5               | 25 |
| 3               | 15 | 6+              | 30 |

**Capacidades**  
**Bolsillo**  
El Héroe puede tener un pequeño “Bolsillo” en el paso y almacenar objetos. Los objetos no tienen porque estar ensangrentados, pero existen limitaciones: ninguna criatura viva y 5 Kg. por cada nivel de *Capacidad*, existe la posibilidad de que el objeto desaparezca (en especial si es valioso) y por último, el objeto debe ser capaz de mantener la forma (no pueden ser líquidos, pero si una botella). Se tarda una *Acción* abrir el portal y buscar el objeto.

**Caminar**  
Para caminar hasta un objeto, se tira *Brio* + *Caminar*. La *DF* es 20, reducida en 5 por cada *Aumento* durante en *Ensangrentado*. Si se quiere llevar a más Héroes, la *DF* sube en 10 por cada uno. Se necesitan dos *Acciones* para abrir un portal lo suficientemente grande como para que quepa un hombre, y 5 para cruzarlo. Cada dos *Aumentos* reducen en una acción el tiempo de viaje. Cada pasajero aumenta en 1 las acciones de apertura y 2 el viaje.

**Coger**  
El mago *Porté* ha dominado el arte de abrir con rapidez pequeños portales para atrapar balas y otros proyectiles, evitando así ser alcanzado. Esta capacidad puede usarse como *Capacidad* Defensiva o *Defensa Activa* contra todo tipo de proyectiles, si se usa contra proyectiles “lentos” como cuchillos o flechas proporciona un *AL* a la *Defensa Activa*. Cualquier cosa atrapada así se pierde para siempre, ésta capacidad no es efectiva contra ataques cuerpo a cuerpo.

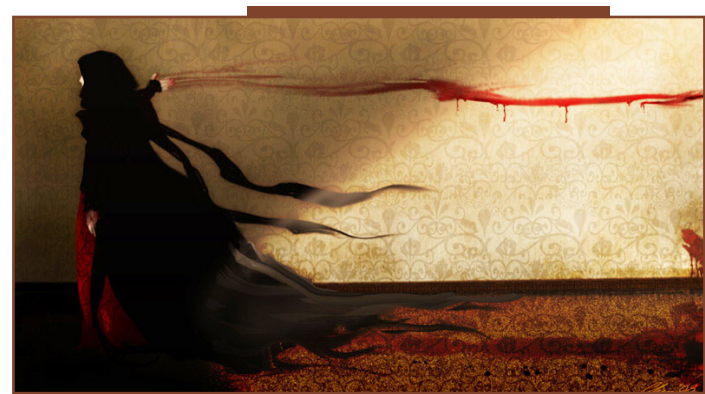
**Ensangrentar**  
Tirada de *Brio* + *Ensangrentar* a *DF* 20. Se debe hacer para preparar el ancla. Dos *Aumentos* reducen la *DF* del portal en 5. Los aprendices pueden tener 3 objetos ensangrentados el mismo tiempo, los adeptos 6 y los maestros 9. Se puede cortar el lazo con uno de ellos en cualquier momento, pero para restablecerlo se debe sangrar de nuevo. El ritual toma 10 *Acciones*.

**Sentir**  
Permite detectar la ubicación de los objetos que el Héroe ha sangrado. La distancia depende del nivel en la *Capacidad*: 1- 3 m; 2- 30 m; 3- 1,5 Km.; 4- 8 Km.; 5- 15 Km.

**Traer**  
Para traer un objeto hacia si mismo, el Héroe tira *Brio* + *Traer*. La *DF* es 20, menos 5 por cada 2 *Aumentos* en el sangrado. Se requiere una *Acción* para abrir el portal y otra para traer el objeto.

**Usurpar**  
Usurpar permite “compartir” temporalmente los sentidos de una persona que haya sido ensangrentada por el brujo, para esto la víctima debe beber una gota de sangre del brujo. No hay límite de distancia, y la tirada es *Brio* + Usurpar contra una *DF* de 20, reducida en 5 por cada *Aumento* empleado durante el ensangrentado; un éxito en la tirada permite tomar prestado uno de los sentidos de la víctima, más un sentido adicional por *Aumento*.

El brujo sustituye temporalmente sus propios sentidos por los de la víctima, mantener la conexión es una actividad estresante para un hechicero novicio, que poco a poco incrementa el tiempo máximo de usurpación según crece su maestría en esta capacidad. Tras el uso de la capacidad, el brujo sufre náuseas y vértigo durante unos minutos. Las personas “ensangrentadas” cuentan como un objeto a efectos del máximo que pueden mantenerse. La usurpación puede mantenerse durante un *Turno* por nivel de capacidad.







## EL FUEGO INTERIOR

Castilla

**Capacidades:** Concentrarse, Extinguir, Alimentar, Rango y Trucos (Comenzar Fuego, Hoja Flameante, Fuego que Hiere, Luciérnagas, Serpiente de Fuego, Pájaro de Fuego)

**Aprendiz (El Corazón de las Llamas):** No sufres daño por fuego, ni tú ni el equipo que lleves contigo. Puedes dirigir el movimiento de cualquier fuego en un rango de 10 pies de cercanía. Ignora vientos e incluso puede pasar por agua si usas *Alimentar*. La velocidad es 10 pies por turno, más 5 por *Nivel de Maestría*.

**Adepto (La Mano de las Llamas):** Puedes agarrar el fuego como si fuera un objeto sólido. Por ejemplo puedes crear una escalera de fuego y subir por ella.

**Maestro (El Espíritu de las Llamas):** Puedes darle a las llamas el semblante de vida.

Estos hechiceros/as suelen provenir o criarse en el Rancho Gallegos, incluso allí deben extremar la precaución, puesto que la amenaza de la Inquisición (y otros) está siempre presente. El *DJ* puede imponer al jugador la compra de un trasfondo de 3 puntos: *Perseguido (Inquisición)*.

*Un detalle importante es que El Fuego Interior no crea fuego, sólo maneja el existente.*

### Concentrarse

Por cada rango puedes controlar una masa de fuego adicional después de la primera.

### Extinguir

Puedes reducir un fuego un número de dados igual a tu nivel en esta *capacidad*. Puedes afectar un área de 100 pies cuadrados por rango.

### Alimentar

Puedes evitar que un fuego se apague. Por cada dado de fuego que conserves recibes 2 heridas superficiales por fase. Cada rango en esta capacidad resta una herida. Al final de cada turno haz una *Tirada de Heridas*. No requiere el uso de acción.

### Rango

Cada rango te da 40 pies más de alcance.

### Trucos

Indican un mayor dominio del fuego, cada truco se compra como una *capacidad* separada. Además requieren niveles de *Maestría* específicos.

**Comenzar Fuego:** Requiere *Nivel de Maestría* Aprendiz comparar el primer rango de esta *capacidad*. Puedes recibir una *Herida Superficial* a cambio de comenzar fuego en condiciones adversas. Depende del rango:

- 1-Yesca húmeda o viento fuerte
- 2-Yesca mojada o lluvia ligera
- 3-Yesca empapada o lluvia normal
- 4-Yesca no combustible o lluvia intensa
- 5-Cualquier material o condición.

**Hoja Flameante:** Requiere *Nivel de Maestría* Aprendiz comparar el primer rango de esta *capacidad*. Puedes envolver tu espada en llamas. El daño extra es igual a rango en esta *capacidad* x *Maestría* (1,2 o 3). O sea, un adepto con esta capacidad en 3, añade 6 al daño.

Por cada turno que tengas activado el fuego en la espada recibes 6 heridas superficiales. Puedes cancelarlo sin gastar acciones.

**Fuego que Hiere:** Requiere *Nivel de Maestría* Adepto adquirir el primer rango de esta *capacidad*. Puedes gastar una *Acción* para formar una bola con fuego y lanzarla a un oponente. Tira *Maña + Capacidad*. El rango es 5 + (2 x *Músculo*). El daño es 3g3 (Adepto), o 4g4 (Maestro), tras lo cual el fuego se extingue. Recibes dos *Heridas Superficiales* por cada dado guardado de daño, menos tu rango en esta *capacidad*.

**Luciérnagas:** Requiere *Nivel de Maestría* Maestro comprar el primer rango de esta *capacidad*. Puedes gastar tres *Acciones* y recibir una herida superficial para convertir un dado de fuego en una pequeña nube de luciérnagas. Tú controlas la nube y puedes extinguirla a voluntad, se mueve a 15 pies por turno de velocidad, cualquier criatura en la nube recibe una herida superficial por fase, sin importar si usa armadura o no. Puedes crear una nube por cada rango en esta capacidad.

**Serpiente de Fuego:** Requiere *Nivel de Maestría* Maestro comprar el primer rango de esta *capacidad*. Gastar 5 acciones y recibir 3 heridas superficiales convierten 2 dados de fuego en una serpiente, el hechicero controla la serpiente y puede extinguirla a voluntad. Todos sus rasgos se consideran 3 y sólo puede ser herida si es sumergida en agua; su daño es tu rango en esta *capacidad* (1g1, 2g2, 3g3, 4g4 o 5g5), pero cada vez que es atacada con agua pierde un dado, cuando llega a cero no es exterminada pero no hace daño y si la colocas al lado de fuego gana un dado por turno. Puedes crear una serpiente por cada rango en esta *capacidad*.

**Pájaro de Fuego:** Requiere *Nivel de Maestría* Maestro adquirir el primer rango de esta *capacidad*. Puedes gastar 10 acciones y recibir 5 heridas superficiales para convertir 4 dados de fuego en una gigantesca ave de fuego. Tú controlas al pájaro y puedes extinguirlo a voluntad. Cuando lo extinguies puedes elegir que explote como una explosión de nivel 4. Todos sus rasgos se consideran a 3 y solo puede ser herido si es sumergido en agua. No hace ni recibe daño, pero puede viajar (50 x rango en la *capacidad*) millas diarias y llevar a tantos pasajeros como rango en esta *capacidad*.





# REPARTO DEL DESTINO.

## Sistema Alternativo de Creación.

Este sistema está basado en la baraja de Sorté que usan las Brujas del Destino. El sistema refiere a las "Tiradas de Destino".

Las Brujas leen el destino de la gente mediante 5 cartas de la baraja de Sorté. Las dos primeras son tomadas de los Arcanos Mayores, e implican la Fortaleza y Debilidad del Héroe (en términos de juego, sus Arcanos, ya sean Virtudes u Orgullos). Las otras tres cartas son el pasado, presente y futuro del Héroe (en ese mismo orden), tomadas de los Arcanos Menores. De estos sólo se consideran las cartas del 1 al 10. Asimismo, de los cuatro palos que existen (copas, oros, bastos y espadas), cada nación presenta afinidad con dos, que son los que se usan para la tirada de destino.

Para usar este sistema en juego se requiere poseer una baraja de Tarot. La tirada se hace justo después de asignar nacionalidad y bonificación a las características, pero antes de cualquier otra cosa. Se deben separar Arcanos Mayores y Menores y dejar sólo los dos palos correspondientes a la nación del personaje. Luego se debe elegir si se desea focalizar en la fortaleza o debilidad del personaje. En términos de juego, se debe elegir si se desea un Orgullo o una Virtud, pagando (o recibiendo) los 10 puntos correspondientes.

El Héroe debe quedarse con el Arcano que haya salido, y luego debe sacar cartas por su pasado, presente y futuro (son Trasfondos que el *DJ* te hará ganar en algún momento del juego, a su discreción). La mayoría de las veces estas cartas implican bonificaciones, pero no siempre.

## Astrología y Runas.

Tanto vendellos como vesten usan sus propios sistemas para discernir los designios del destino, mediante la astrología los unos y a través de las runas los otros.

## NACIONES PIRATAS

Los piratas tienen fuerte relación con las Espadas (por su forma de vida violenta), y con los Oros (por su preocupación por las riquezas materiales).

NOTA: Un personaje pirata puede elegir hacer la tirada según estos parámetros o según su nación de origen.

### PASADO

**As de Espadas:** Cuando eras joven recibiste instrucción de un mercader que luego se arruinó y debiste elegir una profesión diferente. Recibes gratis la habilidad *Mercader* con una capacidad a 4.

**2 de Espadas:** Explorando unas ruinas quedaste atrapado con un amigo. Ambos tratásteis de escapar por vías diferentes. Él lo logró primero, descubriendo una fortuna en artefactos y diciéndole a todos que habías muerto. Recibes gratis el trasfondo de tres puntos *Vendetta* hacia tu adinerado ex-amigo.

**3 de Espadas:** Tu barco fue atacado por piratas. Te hirieron en un hombro, que nunca sanó del todo, aunque la rehabilitación endureció el resto de tu cuerpo. Tienes -1 al *Músculo* y +1 al *Brio*.

**4 de Espadas:** Fuiste abandonado en una isla de la que te rescataron. Tuviste que cazar para sobrevivir. Recibes gratis la habilidad *Cazador* pero debes elegir *Supervivencia* como una de las capacidades.

**5 de Espadas:** Jugando en una taberna, comenzó una pelea en la que mataste a un hombre. El problema es que era hermano de un infame pirata. Recibes gratis un trasfondo de 2 puntos *Cazado*.

**6 de Espadas:** Has viajado mucho. Recibes 3 puntos de Héroe extra sólo para idiomas.

**7 de Espadas:** Una vez en una cueva de una isla abandonada encontraste el escondite del botín de unos piratas, cogiste algo y huiste pero te vieron. Recibes 2 puntos en la ventaja *Artefacto Syrneth*, y el trasfondo de 1 punto *Cazado*.

**8 de Espadas:** Cuando explorabas una isla con el resto de la tripulación fuisteis atacados por indígenas. Tus compañeros murieron, pero al ver el extraño colgante que tu abuelo te regaló huyeron. Recibes la ventaja de 3 puntos *Artefacto Syrneth*, un colgante de plata con propiedades desconocidas.

**9 de Espadas:** Cuando tenías 5 años, una Bruja del Destino le dijo a tu padre que llevarías la muerte a cuantos estuvieran cerca de ti. Dos meses después te contagiaste de Peste Blanca. Extrañamente, resultaste inmune, pero tu familia no. Eres inmune a la Peste Blanca, pero todos tus parientes inmediatos están muertos y cargas con la (inmerecida) culpa.

**10 de Espadas:** Tu madre te crió sola, siempre diciendo que tu padre era un noble rico. Cuando cumpliste 18, ella enfermó y decidiste ir con tu padre a pedirle ayuda. Él no te reconoció y es más, contrató a unos matones para que te hicieran a la mar. Cuando escapaste del barco y viste a tu madre muerta por la enfermedad enfureciste. Aún más al saber que tu padre había dejado la ciudad por motivos sin revelar. Estás buscando a tu padre. Recibes el trasfondo de 3 puntos *Vendetta*.

**As de Oros:** Un tío que no habías visto en años muere dejándote un cofre. Al abrirlo encontraste un trozo de mapa con la localización de un tesoro. Recibes gratis el trasfondo de 2 puntos *Mapa del Tesoro* que en realidad es de 3, pero la otra parte la tiene un Villano.

**2 de Oros:** Has estado en muchos puertos y sabes como pedir una cerveza en cada puerto de Théah. Recibes gratis los idiomas Avalonés, Castellano, Eiseno, Montaignense, Vendelio y Vodacce, pero solo son conocidos, no los dominas completamente (ver reglas de idiomas).

**3 de Oros:** Con los años has hecho bastantes contactos en los bajos fondos, de los cuales el mas notable es un perista en el que confías. Recibes gratis la ventaja *Contacto* de 3 puntos.

**4 de Oros:** Por ahorrar demasiado te has ganado la fama de tacaño. Recibes el doble de ingresos iniciales, pero tu *Reputación* es -5.

**5 de Oros:** Tu padre volvía a casa en barco con la espada familiar cuando su barco fue atacado por piratas. Ellos no lo mataron, pero le robaron la espada (una antigua reliquia familiar), sólo te pudo decir el nombre del barco: El "Ganso Salvaje". Recibes gratis el trasfondo de 2 puntos *Perseguidor*. Si recuperas la espada, es una espada de esgrima que hace daño 3g2.

**6 de Oros:** Has ganado reputación de persona generosa. Partes con la mitad de ingresos iniciales, pero *Reputación* +5.

**7 de Oros:** Una mujer estaba siendo atacada por tres asaltantes, tras correr en su auxilio te dio una generosa recompensa por tu ayuda. Comienzas el juego con un objeto de tu elección valorado en 500G o menos.

**8 de Oros:** Te has dedicado al estudio de una materia particular. Después de comprar habilidades, elige una capacidad civil. Recibes la mitad de los *PX* necesarios para subirla, sólo sirven para esta capacidad.

**9 de Oros:** Tienes un amigo que siempre puede ofrecerte un refugio seguro y jamás te traicionaria. Recibes gratis la ventaja *Contacto* de 3 puntos.

**10 de Oros:** Hace años, una sociedad secreta te invitó a unirse y aceptaste. Recibes gratis una *membresía* de 5 puntos en una sociedad a tu elección.

### PRESENTE

**As de Espadas:** Pareces tener un angel guardián. Comienzas la primera aventura con 3 *DD* extra.

**2 de Espadas:** Estás caminando en una línea muy fina. Tienes dos mecenas nobles y ninguno sabe de la existencia del otro. Mientras ninguno se entere, recibes dinero de ambos pero si uno de ellos lo hace te meterás en un buen lío. Recibes la ventaja *Mecenas* de 2 puntos por cada uno. Pero si se enteran, tendrás gratis dos trasfondos *Némesis* de 1 punto.

**3 de Espadas:** Un antiguo amor te ha localizado y está decidido a hacerte la vida imposible. Recibes gratis el trasfondo de 2 puntos *Amor Perdido*.

**4 de Espadas:** Tu vida es tranquila. Aunque esto es bueno, a veces te gustaría tener más emoción. Reduce el valor de todos tus trasfondos en 1, con un mínimo de 1.

**5 de Espadas:** Recientemente ofendiste a un poderoso noble. Fue un accidente, pero él se lo tomó muy en serio. Recibes gratis el trasfondo *Némesis* de 3 puntos.

**6 de Espadas:** Ordenando viejos papeles familiares encontraste un documento interesante. Te diste cuenta que estaba firmado por el líder de la Sociedad de Exploradores y que sirve para canjearlo por un pasaje a cualquier lugar de Théah en uno de los navios de la Sociedad para el portador y sus acompañantes.

**7 de Espadas:** Recientemente te han robado. Antes de comprar equipo, tira 2D10 críticos y sustrae esa cantidad de tus ingresos iniciales.

**8 de Espadas:** Alguien ataca tu reputación. Algunos dicen que es un cantante y otros que es un dramaturgo. Tú no sabes que creer, pero es necesario que arregles el problema. Pierdes 1 punto de *Reputación* por semana hasta que encuentres una solución.

**9 de Espadas:** Por un malentendido has insultado a un espadachín muy hábil. Te ha retado a un duelo a muerte exactamente en un mes. Si te retiras del duelo, tu *Reputación* estará manchada para siempre. (-10 a la *Reputación*).

**10 de Espadas:** El último barco en el que serviste zarpó dejándote en una ciudad desconocida. Se llevaron todo tu dinero y posesiones. Partes sin nada, excepto los objetos por los que hayas pagado con *PH*.

**As de Oros:** Recientemente le has salvado la vida a un mercader, que a cambio te ha dado una pequeña participación de sus ganancias. Tiras 2g2 críticos mensuales de ingresos adicionales.

**2 de Oros:** Has recibido un préstamo de un mercader y lo has invertido en una empresa arriesgada. Recibes gratis el trasfondo de 2 puntos *Deuda*. Las ganancias de la empresa son 3D10 críticos al mes, y debes pagarle al noble 3D10 críticos al mes también. Si algún mes tienes pérdidas será un problema.

**3 de Oros:** Recientemente hiciste una hermosa obra de arte para la Iglesia de los Profetas. Aunque no estés de acuerdo con la religión pagan bien. Recibes 100G iniciales extra y la habilidad *Artista* gratis.

**4 de Oros:** Has ahorrado dinero durante años pero un ladrón te ha robado, dejando un signo distintivo de rastro. Calculas que en un mes más ya no podrás seguirle la pista. Recibes el trasfondo *Perseguidor* de 1 punto gratis.

**5 de Oros:** Durante un juego de cartas recientes, a ti te fue muy mal y a tus amigos muy bien. Pierdes la mitad de tus ingresos iniciales, los que serán repartidos entre el resto del grupo.

**6 de Oros:** Recientemente ayudaste a una joven, sin saber que era una Bruja del Destino. Comienzas el juego con dos *Dados de Bendición* relacionados con Oros.

**7 de Oros:** Tu hermana menor fue raptada por piratas cuando era niña. Tras años de búsqueda, finalmente has encontrado un rastro. Recibes gratis el trasfondo de 2 puntos *Pariente Perdido*.

**8 de Oros:** Buenos negocios han hecho que las ganancias de tu próximo mes suban un 25%.

**9 de Oros:** Recibirás una herencia cuantiosa de 1500G en tres meses.

**10 de Oros:** Recientemente te has encontrado con tu hermano, tras años de no verlo. Te cuenta que es miembro de la Sociedad de Exploradores. Recibes gratis la ventaja de 3 puntos *Contactos*.

### FUTURO

**As de Espadas:** Pronto conocerás al amor de tu vida (*Romance* 2)

**2 de Espadas:** Pronto deberás escoger entre tus lealtades (*Obligación* 2)

**3 de Espadas:** Una antigua maldición familiar se revelará (*Maldito* 2)

**4 de Espadas:** Encontrarás algo que roza la perfección (*Momento de Asombro* 2)

**5 de Espadas:** Desarrollarás una fuerte rivalidad con un amigo (*Rivalidad* 2)

**6 de Espadas:** Viajaras mucho y conocerás a gente exótica (*Obligado al Servicio* 2)

**7 de Espadas:** Tu vida pasada pronto se hará pública (*Verdadera Identidad* 2)

**8 de Espadas:** Un juramento pronunciado por ti te perjudicará mucho (*Juramento* 2)

**9 de Espadas:** Una figura oscura de tu pasado vendrá a humillarte de nuevo (*Derrotado* 2)

**10 de Espadas:** Dentro de poco serás traicionado por alguien al que amas (*Amor Perdido* 2)

**As de Oros:** Tu vida pronto tomará un giro inesperado (*Buscado* 2)

**2 de Oros:** Un hombre al que le debes dinero pronto te visitará (*Deuda* 2)

**3 de Oros:** Una vieja deuda se cobrará (*Perseguido* 2)

**4 de Oros:** La precaución es de sabios, la paranoia de necios (*Miedo* 2)

**5 de Oros:** No podrás volver a tu hogar (*Exiliado* 2)

**6 de Oros:** Tu indulgencia terminará resultándote problemática (*Némesis* 2)

**7 de Oros:** La perseverancia generará grandes compensaciones (*Mapa del Tesoro* 2)

**8 de Oros:** Algo que has creado se te escapará de las manos (*Perseguidor* 2)

**9 de Oros:** Encontrarás buena acogida entre extraños (*Identidad Confundida* 2)

**10 de Oros:** Pronto te reunirás con un ser querido perdido (*Pariente Perdido* 2)

### AVALON

Los avaloneses tienen una fuerte relación con las Copas (por su relación con los mitos) y los Bastos (por sus lazos familiares y las relaciones de señor y vasallo)

### PASADO

**As de Copas:** Una vez, cuando jugabas en los bosques, encontraste una hermosa niña que se convirtió en tu compañera de juegos. Nunca supiste de su casa ni familia. Al crecer ambos seguisteis encontrándoos, os enamorasteis y convertisteis en amantes. Entonces ella te dijo su secreto. Recibes gratis el trasfondo *Amante Sidhe* 3.

**2 de Copas:** Estabas felizmente comprometido con la hija de unos amigos de tus padres. Lamentablemente un hermoso Oscuro terminó la relación. Recibes gratis el trasfondo *Amor Perdido* 3.

**3 de Copas:** Por tus venas corre sangre Sidhe, aunque tu familia perdió el favor de la Buena Gente. Recibes gratis 2 puntos en la ventaja *Sangre Sidhe*, pero debes tomar sólo una *Maldición* que no te dará puntos.

**4 de Copas:** En tu juventud aprendiste acerca de los Sidhe, pero también te sentiste atraído por la gloria de Theus. Puedes elegir gratis entre las ventajas *Sangre Sidhe* y *Ordenado*, pero la opción que no tomaste se transforma gratis en un *Némesis* de 3 puntos

**5 de Copas:** Tenías un hermano y dos hermanas que una noche fueron raptados por Oscuros. Quedaste sólo con tus padres. Recibes gratis un trasfondo de *Pariente Perdido* 1.

**6 de Copas:** De niño tenías una extraña amiga que sufría ataques y tenía visiones, pero tu seguiste en contacto con ella. Recibes gratis la ventaja de 3 puntos *Contacto*, con una mujer de *Sangre Sidhe*.

**7 de Copas:** De niño los Sidhe te raptaron, desde entonces nada ha sido igual. El Glamour de los mortales es una mera copia de la magnificencia de Bryn Bresail. Los magos del Glamour tienen – 1g1 al afectarte. Recibes gratis el trasfondo *Momento de Asombro* 3.

**8 de Copas:** Por alguna razón decidiste abandonar Avalon. Debes elegir un país distinto en el que vives. Comprarás escuelas y ventajas (excepto Magia) como si fueras de ese país.

**9 de Copas:** Tienes un tío rico y generoso, pero que es buscado por los vesten por su relación con vendel. Recibes gratis el trasfondo *Perseguido* de 1 por tu relación con tu tío y 500G extra iniciales.

**10 de Copas:** Tuviste una niñez y juventud maravillosas, lo cual te hizo ser crédulo y optimista. Recibes gratis la ventaja *Aspecto* de 5 puntos, pero todo el que desee engañarte tiene dos *AL* contra ti.

**As de Bastos:** De niño estuviste muy enfermo y sólo un ritual de un viejo Druida pudo curarte. Desde entonces has tenido una especial relación con él. Recibes gratis la ventaja *Contacto* 3 con el Druida.

**2 de Bastos:** Vienes de una familia terca. Recibes gratis la ventaja *Voluntad Indómita*.

**3 de Bastos:** Vienes de una familia muy religiosa. Recientemente has sido ordenado en la Iglesia de Avalon. Recibes gratis la ventaja *Ordenado*.

**4 de Bastos:** Tu familia ha sido noble desde siempre. Puedes comprar la ventaja *Noble* por 5 puntos, u obtenerla gratis si compras *Hechicería*.

**5 de Bastos:** De niño serviste en un barco pirata. Aprendiste de ellos y fuiste parte de la tripulación, pero el barco se hundió y sólo tú sobreviviste. Recibes gratis la ventaja *Truco Pirata*.

**6 de Bastos:** Fuiste soldado en el ejército de Elaine. Recibes gratis 4 puntos de la ventaja *Comisión*.

**7 de Bastos:** Siempre has sido un callejero y libertino. Recibes gratis la ventaja *Bribón*.

**8 de Bastos:** Serviste en un navío en la marina. Recibes gratis la habilidad *Marino* con una capacidad básica en rango 3.

**9 de Bastos:** Cuando eras joven sufriste una herida grave por ser descuidado. Ahora pones mucha atención en los detalles. Recibes gratis la ventaja *Sentidos Agudizados*.

**10 de Bastos:** Tu padre era un jugador empedernido que nunca le pagó una gran deuda a un famoso espadachín. Con su muerte reciente, tu la heredaste. Recibes gratis el trasfondo *Deuda* 3.

## PRESENTE

**As de Copas:** Tienes *Sangre Sidhe*. Recibes 2 puntos en esa ventaja.

**2 de Copas:** Hace poco llamaste la atención de una joven Dama, la cual, para demostrar su aprecio, te regaló un pañuelo blanco. El pañuelo está hechizado y contiene un conjuro de rango 3 en nivel *Adepto* de *Glamour* a determinación del DJ.

**3 de Copas:** Tu familia te ha regalado una espada que un Sidhe dio a tu abuelo. Recibes gratis 5 puntos en la ventaja *Espada Sidhe*. Si alguna vez pierdes la espada obtendrás el trasfondo *Maldito* 3 hasta que la recuperes.

**4 de Copas:** Tu naturaleza rebelde ha llamado la atención de un miembro poderoso de una sociedad secreta, a la cual aceptaste pertenecer. Recibes gratis la ventaja *Miembro (Sociedad Secreta)* de 5 puntos, en la sociedad de tu elección.

**5 de Copas:** Tu familia ha tenido una mala racha y tú los has ayudado. Comienzas con sólo 1/3 de tus ingresos iniciales pero con la gratitud de tu familia.

**6 de Copas:** Viajando por Avalon, ayudaste a un druida contra unos bandidos. Como premio comienzas con una *Gesa Menor* a elección del DJ.

**7 de Copas:** Tu padre fue juzgado y ejecutado injustamente por un crimen que no cometió. Has jurado limpiar el nombre de tu familia. Comienzas con un -5 a *Reputación*, y ganas gratis el trasfondo *Perseguidor* 3.

**8 de Copas:** Eres un alegre vagabundo que busca los secretos de la vida. Recibes gratis la habilidad *Bardo*.

**9 de Copas:** Tu padre era un gran Caballero de Elaine que al morir, te dejó su puesto. Recibes gratis la membresía como *Caballero de Elaine*.

**10 de Copas:** Hace poco has encontrado el amor y te has casado, aunque la naturaleza testaruda de tu amada los ha metido en problemas. Recibes gratis el trasfondo *Romance* 3.

**As de Bastos:** Te acabas de licenciar en la *Universidad* de Burke. Recibes gratis la ventaja *Universidad*.

**2 de Bastos:** Recientemente has engañado a un Oscuro. Comienzas con +5 a *Reputación*.

**3 de Bastos:** Hace poco salvaste la vida de un noble, que te dio un objeto especial de recompensa. Recibes gratis 2 puntos en *Artefacto Synmeth*.

**4 de Bastos:** Eres miembro de una familia poderosa. Recibes gratis 3 puntos en la ventaja *Sirviente*.

**5 de Bastos:** En realidad no eres avalón, sino que estás exiliado de tu tierra natal por algún delito. Recibes gratis el trasfondo *Exiliado* 2.

**6 de Bastos:** Desde hace tiempo te han maldecido, injuriado y retado a duelo. Al parecer hay un bandido que es igual a ti y debes encontrarlo. Recibes gratis el trasfondo *Identidad Confundida* 2.

**7 de Bastos:** Buscas al maldito que mató a tu padre ante tus ojos. Recibes gratis el trasfondo *Vendetta* 3.

**8 de Bastos:** Desde hace poco estás al servicio de un hombre poderoso. Recibes gratis la ventaja *Mecenas* de 2 puntos.

**9 de Bastos:** Lo último que recuerdas es haber seguido a una bella mujer al bosque. Al despertar no había nada más en tu mente. Recibes gratis el trasfondo *Amnesia* 2.

**10 de Bastos:** Ofendiste a un sacerdote y ante los problemas acudiste a tu primo en busca de ayuda. Pero todo tiene un precio y te pidió que te unieras a su organización. Recibes gratis la ventaja *Miembro (Rilasciare)*.

## FUTURO

**As de Copas:** Pronto recibirás la ayuda de una figura extraña. (*Amante Sidhe* 2)

**2 de Copas:** Conocerás a un oscuro personaje. (*Rivalidad* 2)

**3 de Copas:** La paciencia trae recompensas. (*Herencia* 3)

**4 de Copas:** Estarás insatisfecho con tu destino. (*Obligado al Servicio* 2)

**5 de Copas:** Un hombre no toma su palabra a la ligera. (*Voto* 2)

**6 de Copas:** Alguien de tu pasado volverá. (*Amante Sidhe* 2)

**7 de Copas:** Incluso los mejores planes pueden fallar. (*Derrotado* 2)

**8 de Copas:** Tu búsqueda de la verdad será exitosa. (Ganarás la ventaja *Fe*)

**9 de Copas:** Tu orgullo será tu perdición. (*Némesis* 3)

**10 de Copas:** Pronto encontrarás algo que asegurará tu futuro. (*Mapa del Tesoro* 2)

**As de Bastos:** La paz interior es camino de felicidad. (*Momento de Asombro* 2).

**2 de Bastos:** Recibirás recompensas. (*Condecoración*)

**3 de Bastos:** Tendrás algunas posesiones valiosas. (*Artefacto Synmeth* 2)

**4 de Bastos:** Se sincero y encontrarás amor. (*Romance* 2)

**5 de Bastos:** Tus miedos ocultos saldrán a la luz. (*Miedo* 2)

**6 de Bastos:** La victoria sólo se consigue tras penas. (*Derrotado* 1 y *Némesis* 1)

**7 de Bastos:** Tu camino se cruzará con el Mal. (*Maldito* 2)

**8 de Bastos:** En breve perderás a alguien que amas. (*Pariente Perdido* 2)

**9 de Bastos:** Tu naturaleza prudente pronto tendrá frutos. (*Contactos* 3)

**10 de Bastos:** Un desconocido te hará un favor. (*Obligación* 2)

## CASTILLA

Los castellanos tienen fuerte relación con las Copas (por su naturaleza espiritual y emocional), y con las Espadas (por su amor por el combate armado)

## PASADO

**As de Copas:** Vienes de una familia muy religiosa y has seguido sus pasos. Recibes gratis la ventaja *Fe*.

**2 de Copas:** Pasaste tu infancia con un amigo e incluso hoy, él daría todo por ti. Recibes gratis la ventaja *Contacto (Aliado)*.

**3 de Copas:** Descubriste temprano que tenías gran tolerancia al alcohol. Recibes gratis la ventaja *Buen Bebedor*.

**4 de Copas:** Vienes de una familia muy religiosa, pero tienes serias dudas. Recibes gratis el trasfondo *Crisis de Fe* 2.

**5 de Copas:** Tu hermano mayor partió a la guerra con Montaigne, y te enteraste que su posición fue ocupada. Nadie sabe si está vivo, muerto o desertó. Recibes gratis el trasfondo *Pariente Perdido* 3.

**6 de Copas:** Te fascinan las historias antiguas. Recibes gratis la habilidad *Erudito*, con un rango extra en *Historia*.

**7 de Copas:** Tu familia te considera un soñador y una "oveja negra". Recibes gratis el trasfondo *Despojado* 3.

**8 de Copas:** Has viajado por algunos países. Recibes gratis los idiomas de Montaigne y Vodacce.

**9 de Copas:** Siempre has sido muy ágil y hábil. Recibes gratis la ventaja *Rasgo Legendario (Maña)*.

**10 de Copas:** Después de años de servicio, has ganado un puesto en la Iglesia de los Profetas. Recibes gratis la ventaja *Ordenado*.

**As de Espadas:** La guerra con Montaigne devastó el pequeño pueblo del que vienes. Te enfrentaste cara a cara con el oficial al mando, pero perdiste. Desde ahí lo buscas. Recibes gratis el trasfondo *Derrotado* 3.

**2 de Espadas:** Como un favor político, fuiste admitido en el Gremio de Espadachines. Recibes gratis la ventaja *Miembro del Gremio de Espadachines*, pero eres mirado en menos por los demás miembros.

**3 de Espadas:** Tu tío te enseñó a usar una pistola a los 9 años. Recibes gratis la habilidad *Armas de Fuego*.

**4 de Espadas:** Has vivido años como ermitaño. Comienzas gratis con las capacidades *Pescar*, *Supervivencia* y *Sigilo*.

**5 de Espadas:** Hace algunos años estuviste involucrado en un pequeño escándalo que no todos han olvidado. Recibes gratis el trasfondo *Perseguido* 2, y comienzas con -5 a *Reputación*.

**6 de Espadas:** Pasaste algunos años en Avalon. Manejas el lenguaje perfectamente, con acento nativo.

**7 de Espadas:** Cuando eras niño tu tía te pedía que vigilaras a su rival. Recibes gratis la habilidad *Espía*.

**8 de Espadas:** Hace años fuiste injustamente encarcelado por robar el anillo de un noble. Tras una semana pudiste escapar, pero la autoridad todavía te busca. Recibes gratis el trasfondo *Cazado* 2.

**9 de Espadas:** Cuando eras niño tuviste una enfermedad que afectó tu crecimiento. Recibes gratis la ventaja *Pequeño*.

**10 de Espadas:** Tenías una deuda que acabas de pagar. Comienzas el juego con -1g1 G.

## PRESENTE

**As de Copas:** Recientemente te han pagado una vieja deuda. Comienzas con +2g2 G.

**2 de Copas:** Has encontrado la localización de una persona que amabas y creías muerta. Recibes gratis el trasfondo *Amor Perdido* 2.

**3 de Copas:** Has ganado una medalla por tu valor. Recibes gratis la ventaja *Condecoración*.

**4 de Copas:** Después de años de servicio, has ganado un puesto en la Iglesia de los Profetas. Recibes gratis la ventaja *Ordenado*.

**5 de Copas:** Por un mal entendido has perdido el contacto con la familia. Recibes gratis el trasfondo *Despojado* 2.

**6 de Copas:** Has regresado de la boda de tu primo donde viste a muchos miembros de tu familia. Recibes 5 puntos de descuento en la ventaja *Familia Extensa*, o gratis la ventaja *Contacto (Aliado)* que te debe algún favor.

**7 de Copas:** Tienes una espada especial. Tienes 2 puntos de descuento en la ventaja *Espada Castellana*.

**8 de Copas:** Te gusta estudiar la religión. Recibes gratis la habilidad *Sacerdote*.

**9 de Copas:** Has ganado el apoyo de un noble rico. Recibes gratis la ventaja *Mecenas*, con 2 puntos en riqueza y 2 en generosidad.

**10 de Copas:** Tienes un buen amigo. Recibes gratis la ventaja *Contacto (Confidente)*.

**As de Espadas:** Tienes un gran potencial físico. Recibes gratis la ventaja *Rasgo Legendario (Músculo)*.

**2 de Espadas:** Tienes un puesto en el ejército. Recibes gratis 4 puntos en la ventaja *Comisión*.

**3 de Espadas:** Tienes la capacidad de incomodar a los demás sólo mirándolos fijamente. Tienes 2 *AL* cada vez que uses *Intimidación* en el *Sistema de Respuestas Ingeniosas*.

**4 de Espadas:** Tienes una vida tranquila y mucho tiempo para leer. Lees en castellano gratis.

**5 de Espadas:** Últimamente has tenido una racha de mala suerte. Comienzas el juego con un *DD* menos.

**6 de Espadas:** Recientemente has viajado a Eisen. Recibes gratis el idioma eisenio.

**7 de Espadas:** Eres una figura oscura y de mala *Reputación*. Recibes gratis la ventaja *Bribón*.

**8 de Espadas:** Después de dos años has salido de prisión. Fuiste condenado por participar en un duelo ilegal del que saliste victorioso. Recibes gratis la habilidad *Esgriima*, pero tienes historial criminal.

**9 de Espadas:** Te estás recobrando de una terrible lesión. Durante la primera *Historia*, todas tus tiradas de *Músculo* tienen un -5.

**10 de Espadas:** Ayer un espadachín asesinó a tu mejor amigo. Has jurado venganza. Recibes gratis el trasfondo *Perseguidor* 3.

## FUTURO

**As de Copas:** Pronto vivirás un milagro. *Momento de Asombro* 2.

**2 de Copas:** Caerás enamorado locamente. *Romance* 2.

**3 de Copas:** Ten cuidado con lo que prometes. *Voto* 2.

**4 de Copas:** Tu vida sufrirá una transformación. *Verdadera Identidad* 2.

**5 de Copas:** Mejor haber amado y perdido que nunca haber amado. *Amor Perdido* 2.

**6 de Copas:** El tiempo traerá olvido. *Amnesia* 2.

**7 de Copas:** Habrá confusión en tu futuro. *Identidad Confundida* 2.

**8 de Copas:** Habrán problemas con tu familia. *Desposeído* 2.

**9 de Copas:** Ten cuidado al elegir confidentes. *Rivalidad* 2

**10 de Copas:** Cuidade de esa mujer de capa gris. *Némesis* 2

**As de Espadas:** Te enfrentarás a tu enemigo en un combate singular y sólo uno vivirá. *Némesis* 2.

**2 de Espadas:** Te enamorarás de una guerrera. *Romance* 2.

**3 de Espadas:** Evita enfrentarte a hijos de nobles vengativos. *Cazado* 2.

**4 de Espadas:** Los milagros suceden. Lo verás. *Momento de Asombro* 2.

**5 de Espadas:** Perder un duelo no es tan terrible. *Derrotado* 2.

**6 de Espadas:** Emprenderás un viaje no deseado. *Obligado al Servicio* 2.

**7 de Espadas:** Hasta los mejores planes pueden fracasar. *Derrotado* 2.

**8 de Espadas:** Deberás una deuda de honor a alguien importante. *Obligación* 2.

**9 de Espadas:** Pronto te verás separado de tu amor. *Amor Perdido* 2.

**10 de Espadas:** El dinero te evade. *Deuda* 2.



## EISEN

Los eisenos tienen fuerte relación con los Bastos (por su fuerte fraccionamiento político) y con las Espadas (por su tradición militar).

## PASADO

**As de Bastos:** Tu padre fue un respetado oficial, he hizo que estudiaras para seguir sus pasos. Recibes gratis la ventaja *Academia*.

**2 de Bastos:** Cuando eras niño siempre te enfrentabas a las injusticias, ahora te sientes obligado a proteger a los más débiles. Recibes gratis la ventaja *Voluntad Indómita*, pero debes hacer una tirada de Brio DF 20 para no involucrarte contra una situación injusta.

**3 de Bastos:** Un pariente lejano murió dejándote parte de su herencia. Comienzas con +200G.

**4 de Bastos:** Al morir tus abuelos os dejaron a ti y a tus primos una granja que produce lo suficiente para sobrevivir con lo que da. Mientras estás fuera, ellos la administran. Recibes gratis la habilidad *Mercader* con un rango extra en *Carnicero* o *Cocinero*, sin mencionar un lugar donde regresar.

**5 de Bastos:** Hay una mujer en tu pueblo que siempre parecía ir un paso por delante de ti en todo. La has encontrado varias veces en varias naciones, pero siempre parece ser mejor que tu. Recibes gratis el trasfondo *Rivalidad 2*.

**6 de Bastos:** Tu valor en el campo de batalla ha sido recompensado. Recibes gratis la ventaja *Condecoración*.

**7 de Bastos:** Una noche, sólo, te encontraste con una terrible criatura, cerraste los ojos y confiaste en Theus, al abrirlos, el monstruo había desaparecido. Recibes gratis la ventaja *Fe*, pero también tienes la extraña capacidad de atraer monstruos.

**8 de Bastos:** Prácticamente naciste en un caballo. Recibes gratis la habilidad *Jinete* con un rango extra en *Equitación*.

**9 de Bastos:** La capilla local fue usada como hospital en la Guerra de la Cruz y tú serviste como voluntario, aprendiendo bastante. Recibes gratis la habilidad *Doctor*.

**10 de Bastos:** Una noche estabas bebiendo en una taberna y se acercó un individuo amistoso de uniforme, invitándote al ejército. A la mañana siguiente despertaste de uniforme en las barracas. Recibes gratis la ventaja *Comisión* de 2 puntos.

**As de Espadas:** La Guerra de la Cruz devastó el pequeño pueblo en el que vivías. Te enfrentaste cara a cara con el oficial al mando del ataque, pero te venció. Recibes gratis el trasfondo *Derrotado 3*.

**2 de Espadas:** Como un favor político, fuiste admitido en el Gremio de Espadachines. Recibes gratis la ventaja *Miembro del Gremio de Espadachines*, pero eres menospreciado por los demás miembros.

**3 de Espadas:** Tu abuelo y su hermano se encontraron en diferentes bandos en la Guerra de la Cruz. Recibes gratis el trasfondo *Vendetta* de 1 punto, mostrando la fractura familiar.

**4 de Espadas:** Has vivido años como ermitaño. Comienzas gratis con las capacidades *Pescar*, *Supervivencia* y *Sigilo*.

**5 de Espadas:** Incapaz de aguantar más el horror que la rodeaba, tu hermana creó un mundo que sólo existe en su mente. Recibes gratis en trasfondo de 3 puntos *Familiar Weisen*.

**6 de Espadas:** A los 14 años dejaste tu hogar, embarcándote en un barco de río. Recibes gratis la habilidad *Piloto de Río*.

**7 de Espadas:** De niño un anciano tuerto te pagó para vigilar un edificio. Tras tres meses una mujer pálida llegó, la seguiste por toda la ciudad y cuando fuiste a informar al anciano, estaba muerto. Nunca has vuelto a ver a la mujer. Recibes gratis la habilidad *Espía*.

**8 de Espadas:** Hace años fuiste injustamente encarcelado por robar el anillo de un noble. Una semana después pudiste escapar, pero la autoridad todavía te busca. Recibes gratis el trasfondo *Cazado 2*.

**9 de Espadas:** Eras hijo de una pareja rica, pero perdiste tu casa y a tus padres en la guerra y te criaste de la caridad de otros. Recibes gratis el trasfondo *Huérfano 3*.

**10 de Espadas:** El encuentro con *esa Cosa* fue tan terrible que alteró tu vida para siempre. Ahora tienes pesadillas con ello, y en todo sentido, arruinó tu vida. Si elegiste un *Orgullo*, cancela tus tiradas de Pasado y Presente, y en su lugar ganas el trasfondo *Miedo 3*. Si elegiste una *Virtud*, cancela ambas tiradas también y ganas el trasfondo *Crisis de Fe 2* y *Miedo 3* gratis, pero hasta resolver estos trasfondos debes pagar dos DD para activar tu *Virtud* en vez de uno.

## PRESENTE

**As de Bastos:** Recientemente tuviste que emprender una jornada que te demandó gran esfuerzo físico. Desacostumbrado, descubriste que en realidad te agradaba. Recibes gratis la habilidad *Atleta*.

**2 de Bastos:** Recientemente fuiste el líder de una compañía de mercenarios que tuvo que separarse. Recibes gratis la habilidad *Comandante*.

**3 de Bastos:** Has estado tomando lecciones de un experto en lucha con Panzerhand, el cual, impresionado con tus habilidades, te entregó una carta para el Capitán de la Guardia de Freiburg. Recibes gratis la habilidad *Panzerhand* y una carta de recomendación.

**4 de Bastos:** Los últimos dos meses has trabajado como catador en una cervecería. Esto ha aumentado mucho tu resistencia alcohólica. Recibes gratis la ventaja *Buen Bebedor*.

**5 de Bastos:** Eres uno de los corredores más veloces de Eisen. Si compras la habilidad *Atleta*, ganas gratis +2 en *Esprintar*.

**6 de Bastos:** Recientemente ganaste una apuesta en las carreras de caballos. Comienzas con +1g1 G iniciales.

**7 de Bastos:** Has estado ayudando a la guardia de la ciudad como voluntario. Uno de los guardias te ha enseñado a usar la lanza. Recibes gratis la habilidad *Armas de Asta*.

**8 de Bastos:** La semana pasada encontraste una pequeña barra metálica en el suelo. La recogiste y se disolvió en tus manos. Todo se detuvo por un momento, y al regresar a la normalidad descubriste que todo el mundo era un poco más lento que tú. Recibes gratis la ventaja *Reflejos de Combate*, además de tener +1g1 en todas tus *Defensas Activas*. Sin embargo, tu metabolismo acelerado hace que envejezcas más rápido (cada año envejeces dos), y eres hiperactivo (-1g1 a las tareas que requieran tranquilidad como *Sigilo*, *Seguir* o a veces, *Etiqueta*).

**9 de Bastos:** Has terminado el trabajo de un año construyendo caminos. Has picado rocas bajo sol directo, lo cual te ha hecho duro y resistente. Recibes gratis la ventaja *Dureza* y además tienes +1g1 para resistir el sueño o la fatiga.

**10 de Bastos:** Te acaba de llegar una carta de tu hermana que dice que su hijo ha huido de casa, seguramente para buscarte a ti. Recibes gratis el trasfondo *Pariente Perdido 2*.

**As de Espadas:** Viajando por Avalon, encontraste a un hombre hundido en la tierra. Lo ayudaste y él te dio la mano diciendo que podrías ser una de las personas más fuertes de Théah. Enseguida desapareció. Recibes gratis la ventaja *Rasgo Legendario (Músculo)*.

**2 de Espadas:** En recompensa por tus servicios, un noble ha contratado un guardaespaldas para ti costeados sus gastos. Recibes gratis la ventaja *Guardaespaldas Eiseno*.

**3 de Espadas:** Estando sólo de noche en un bosque, te mordió una serpiente que, jurarías, estaba hecha de sombras. Desde ahí has descubierto que puedes fijar los ojos en alguien y darle miedo. Recibes 2 AL en todas las acciones de *Intimidación*. A discreción del DJ el veneno puede tener otros efectos.

**4 de Espadas:** Tienes una vida tranquila y mucho tiempo para leer. Lees en eisenos gratis.

**5 de Espadas:** Has tenido una racha de mala suerte. Durante toda la primera historia no puedes gastar DD, pero al final de ella tendrás +5 PX.

**6 de Espadas:** Recientemente realizaste un viaje por El Río y estuviste dos meses en Castilla reparando tu barco. Recibes gratis el idioma castellano.

**7 de Espadas:** Hace dos semanas viste a algunos hombres llevar a una mujer en carro contra su voluntad. La ayudaste y resultó ser la hija de un noble poderoso, que te recompensó con una daga de Dracheneisen y al que prometiste ayudar si lo necesitaba. Recibes gratis un cuchillo de Dracheneisen, y el trasfondo *Obligación 1*. Sin embargo, aunque compres Dracheneisen normalmente no tendrás descuento en la ventaja *Noble*.

**8 de Espadas:** Después de dos años has salido de prisión. Fuiste condenado por participar en un duelo ilegal del que saliste victorioso. Recibes gratis la habilidad *Esgrija*, pero tienes historial criminal.

**9 de Espadas:** Te estás recobrando de una terrible lesión. Durante la primera *Historia*, todas tus tiradas de *Músculo* tienen un -5.

**10 de Espadas:** Ayer un espadachín asesinó a tu mejor amigo. Has jurado venganza. Recibes gratis el trasfondo *Perseguidor 3*.

## FUTURO

**As de Bastos:** Heredarás algo magnífico algún día. *Herencia* Dracheneisen 2.

**2 de Bastos:** Vengarás la muerte de tu padre. *Voto 2*.

**3 de Bastos:** Tendrás la oportunidad de buscar fortuna. *Mapa del Tesoro 2*.

**4 de Bastos:** Encontrarás la felicidad. *Romance 2*.

**5 de Bastos:** Ten cuidado de viejos rencores. *Rivalidad 2*.

**6 de Bastos:** Cuidate de extraños. *Némesis 2*.

**7 de Bastos:** Tendrás problemas con la justicia. *Cazado 2*.

**8 de Bastos:** Tendrás que viajar. *Exiliado 2*.

**9 de Bastos:** Tendrás problemas si la verdad sale a la luz. *Verdadera Identidad 2*.

**10 de Bastos:** La Muerte encontrará a los tuyos. *Huérfano 2*.

**As de Espadas:** Encontrarás a tu enemigo en un combate singular, y sólo uno vivirá. *Némesis 2*.

**2 de Espadas:** Te enamorarás de una guerrera. *Romance 2*.

**3 de Espadas:** Evita enfrentar a hijos de nobles vengativos. *Cazado 2*.

**4 de Espadas:** Los milagros suceden. Lo verás. *Momento de Asombro 2*.

**5 de Espadas:** Perder un duelo no es tan terrible. *Derrotado 2*.

**6 de Espadas:** No hagas viajes por mar. *Maldito 2*.

**7 de Espadas:** Te robarán algo importante. *Perseguidor 2*.

**8 de Espadas:** Deberás una deuda de honor a alguien importante. *Obligación 2*.

**9 de Espadas:** Una vieja llama reavivará sentimientos que creías muertos. *Amor Perdido 2*.

**10 de Espadas:** Perderás a alguien que amas. *Encargado de Weisen 2*.



## MONTAIGNE

Los montaigneses tienen fuerte relación con los Oros (por su gran riqueza), y con los Bastos (por su enorme poder político).

### PASADO

As de Oros: Todos los años tu familia celebra un gran baile para la nobleza. Este año te toca a ti. Los miembros de tu familia te han ayudado con dinero, pero si el baile fracasa tendrás problemas. Partes con +200 G y ganas gratis el trasfondo *Obligación 2*.

2 de Oros: Durante casi un año mantuviste una relación con una dama/caballero de la Corte. Al principio sólo deseabas aprovecharte de él/ella, pero en el camino te enamoraste de verdad. Sin embargo, ahora ella prefiere a otro cortesano más influyente. Recibes gratis el trasfondo *Amor Perdido 3*.

3 de Oros: Hace algunos años prestaste dinero, pero nunca te lo devolvieron hasta que fuiste con guardaespaldas. Recibes gratis el trasfondo *Némesis 1* y +500G iniciales.

4 de Oros: En tu infancia contragiste la Peste Blanca, pero milagrosamente, sobreviviste. La enfermedad debilitó tu cuerpo, por lo que has debido fortalecer tu mente. Comienzas con *Brio -1* e *Ingenio +1*.

5 de Oros: Hace años pediste un préstamo a un noble para invertir en la campaña de un capitán que prometió grandes riquezas. Nunca lo volviste a ver y ahora el noble quiere su dinero. Recibes gratis el trasfondo *Deuda 3*.

6 de Oros: Cuando eras niño no te interesaban las ridiculeces de tus compañeros nobles, en vez de eso preferías a los niños campesinos. Les llevabas comida y juguetes, alegrándote por su inocencia y forma de vivir simple y sin mentiras, y hasta la fecha piensas igual. Esto te ha hecho tremendamente popular entre la clase campesina. Recibes un dado de reputación extra cuando te relacionas con ellos.

7 de Oros: De niño fuiste comprometido en matrimonio con la hija de un cortesano. El problema es que ella siempre te ha odiado y te ha dicho que si os casais hará tu vida miserable. Recibes gratis el trasfondo *Prometido/a 3*. Si no te casas en tres meses, ganarás el trasfondo *Némesis 3* (el padre de ella).

8 de Oros: De niño amabas leer y detestabas el ejercicio. Tu padre te envió a la universidad. Recibes gratis la ventaja *Universidad* y montaignense hablado y escrito.

9 de Oros: Tu familia tiene una larga tradición de servicio militar. Recibes gratis 4 puntos extra en la ventaja *Comisión*.

10 de Oros: Siempre has tenido un excelente sentido de la moda y el estilo. Recibes gratis la habilidad *Cortesano*, comenzando con 3 en *Moda*.

As de Bastos: Siempre has sido cercano a tu familia, de hecho, te criaste al lado de un primo al que ayudaste muchas veces. Él ahora es un hombre importante, pero no se ha olvidado de ti. Recibes gratis la ventaja *Pariente Cercano* de 3 puntos.

2 de Bastos: Eres el hijo de un noble, pero no eres el heredero. Tienes 4 puntos de descuento en la ventaja *Hidalguía*, o gratis si compras hechicería.

3 de Bastos: Creciste sabiendo que atraías al sexo opuesto. Ahora eso es terriblemente útil en cualquier Corte. Recibes gratis la ventaja *Belleza Peligrosa*.

4 de Bastos: De pequeño ayudaste a un gran artista. Aunque eras aun ayudante, él te ayudó a pulir tus talentos naturales. Recibes gratis la habilidad *Artista*, y tienes una de las capacidades básicas en 3.

5 de Bastos: De niño tu familia fue juzgada y condenada por traidores a la patria. Tu padre fue ahorcado, pero tú y tu madre escaparon. Ahora has vuelto al país a limpiar el nombre de tu familia. Recibes gratis el trasfondo *Exiliado 3* y *Verdadera Identidad 2*.

6 de Bastos: Vienes de una familia de combatientes. Apenas aprendiste a hablar tu padre te dio una espada. Ahora que el ya no puede enseñarte más, te mandó a una *Academia Militar*. Recibes gratis la ventaja *Academia*.

7 de Bastos: Hace años fuiste derrotado en duelo por alguien que resultó ser amigo tuyo. Ahora nadie te toma en serio y te consideran una sombra de la grandeza de él. Recibes gratis el trasfondo *Derrotado 2*.

8 de Bastos: Tu padre es embajador y has ido con él en muchos viajes. Recibes gratis la ventaja *Lingüista*.

9 de Bastos: Toda tu niñez fue la preparación del momento en que ibas a representar a tu familia en la corte. Eras un epitome de gracia y modales, pero la primera vez que fuiste, te humillaron. Ahora tienes miedo de volver a pisar una corte. Recibes gratis el trasfondo *Miedo 2* (Corte)

10 de Bastos: Desde niño has tenido una vida llena de aventuras. Recibes gratis la ventaja *Jack Mal Tiempo*.

### PRESENTE

As de Oros: Como pago a un reciente favor, un amigo ha conseguido una *Espada Puzzle* para ti. Tienes 2 puntos de descuento en la ventaja *Espada Puzzle*.

2 de Oros: Tras un reciente traspie en la corte, tu familia te ha dejado de dar apoyo. Partes con la mitad de tus ingresos iniciales y tienes la mitad de ingresos mensuales hasta que arregles las cosas.

3 de Oros: Recientemente impresionaste a un noble que te invitó a unirse a su club. Recibes gratis 3 puntos en la ventaja *Club Social*.

4 de Oros: Has tenido buenos resultados en tus inversiones. Comienzas con un 50% extra de ingresos iniciales.

5 de Oros: Hace unas noches en una taberna, te emborrachaste porque un hombre te engañó jugando. Despertaste en un callejón con sólo lo puesto sin dinero, espada ni nada. No tienes ingresos ni equipo inicial, pero ganas gratis el trasfondo *Vendetta 3*.

6 de Oros: Hace pocos días viste a un mendigo en la calle. Todos lo ignoraban, pero tú le diste unos cuantos gremiales. A cambio, él te dio su única posesión, una pequeña pelota de mármol. No tienes idea para que sirva, pero ya la estudiarás. Recibes gratis la ventaja *Artefacto Syrneth* de 2 puntos.

7 de Oros: Un cortesano te ha regalado un objeto de gran valor, lo cual, a ojos de la corte, hace que tengas una deuda con él. Recibes gratis el trasfondo *Obligación 3*, y un artículo de valor 1000G o menos.

8 de Oros: Tienes la costumbre de vivir a expensas de otros. Y es que los demás nobles deben pagar por el placer de tu compañía. Recibes gratis la habilidad *Cortesano* con dos rangos extra en *Labia*.

9 de Oros: Desde niño tu sueño fue ser un Mosquetero. Ahora ese sueño se ha cumplido. Recibes gratis la ventaja *Mosquetero*.

10 de Oros: Durante una reciente visita a la corte fuiste ridiculizado, volviéndote el hazmerreír de toda Charouse. Recibes gratis el trasfondo *Derrotado 2*; comienzas con *Reputación -5*.

As de Bastos: Recientemente te has emancipado de tus padres, con el deseo de hacerte un nombre. Sin embargo insistieron en que llevaras uno de los sirvientes contigo. Recibes gratis 4 puntos en la ventaja *Sirviente de Montaigne*.

2 de Bastos: Tu familia siempre ha sido noble. Puedes comprar la ventaja *Noble* por 5 puntos, o gratis si compras *Hechicería*.

3 de Bastos: Los negocios están dando resultado. Comienzas con +150 G y con un *Contacto* de 2 puntos.

4 de Bastos: Siendo el hijo menor de un noble, siempre supiste que tu herencia sería infima. Has pasado años sin el contacto de tu familia, viviendo por ti mismo. Ahora que has regresado, el recibimiento es por lo menos, frío. Recibes gratis la ventaja *Bribón*.

5 de Bastos: Hace algún tiempo estuviste enamorado. Ella era perfecta, maravillosa, hasta que te fijaste en otra. Tu amada te abandonó sin decir nada más, pero ahora ha vuelto y quiere arruinarte. Recibes gratis el trasfondo *Amor Perdido 3*.

6 de Bastos: Recientemente has visitado la corte y encantado a la nobleza con tu persona. Con tus bromas, tu ingenio y tu encanto fuiste el alma de la fiesta. Ahora has ganado pequeños favores, además de ser más conocido. Comienzas con *Reputación +5*.

7 de Bastos: Hace dos meses ridiculizaste a una Bruja de Vodacce en la corte. Desde ese día te han sucedido cosas bastante malas, como si estuvieras maldito. Recibes dos Dados de *Maldición de Sorté*.

8 de Bastos: Durante uno de tus viajes recientes, arruinaste una ejecución de la Inquisición. Ahora ellos te buscan. Recibes gratis el trasfondo *Cazado 2*.

9 de Bastos: Nunca serás derribado. Tu vida ha sido sólo dureza y pesares, aunque eres valiente y no temes al castigo. Pero con un poco de optimismo las cosas están yendo mejor. Recibes gratis la ventaja *Dureza*.

10 de Bastos: Recientemente un buen amigo tuyo fue asesinado en batalla. Moribundo, en tus brazos, te hizo prometer que cuidarías de su mujer y su hijo. Recibes gratis el trasfondo *Voto 2*.

### FUTURO

As de Oros: Con paciencia prosperarás. *Mapa del Tesoro 2*.

2 de Oros: El bien vencerá. *Maldito 2*.

3 de Oros: Pronto conocerás a un amigo influyente. *Rivalidad 2*.

4 de Oros: La suerte está de tu lado, pero preocúpate de lo que oculta. *Mapa del Tesoro 1*, *Rivalidad 1*.

5 de Oros: Recuerda los momentos especiales. Pasan. *Amor Perdido 2*.

6 de Oros: Tus muestras de amabilidad serán recompensadas. *Romance 2*.

7 de Oros: Pronto perderás algo que amas. *Cazado 2*.

8 de Oros: Un día conocerás la perfección. *Momento de Asonbro 2*.

9 de Oros: Pronto realizarás tu sueño de viajar. *Obligado al Servicio 2*.

10 de Oros: Te volverás famoso. *Perseguido 2*.

As de Bastos: Alguien a quien amas emprenderá un viaje. *Pariente Perdido 2*.

2 de Bastos: Nunca hagas promesas que no cumplirás. *Voto 2*.

3 de Bastos: Pronto encontrarás a alguien que buscabas. *Perseguidor 2*.

4 de Bastos: Acepta la siguiente proposición que te ofrezcan. *Exiliado 2*.

5 de Bastos: La venganza no debe tomarse a la ligera. *Vendetta 2*.

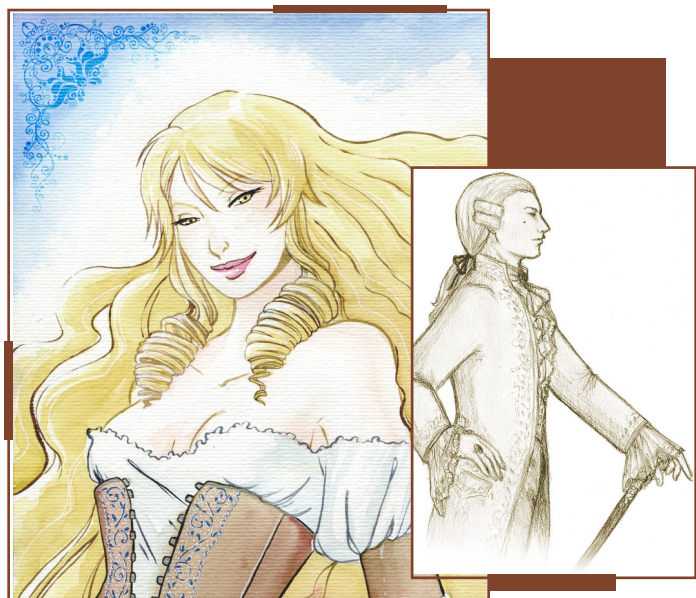
6 de Bastos: Cuidate de quien más te ama. *Rivalidad 2*.

7 de Bastos: Es importante que aceptes responsabilidades. *Obligación 2*.

8 de Bastos: Que no te asuste lo desconocido. *Miedo 2*.

9 de Bastos: Cuida tu rostro. *Verdadera Identidad 2*.

10 de Bastos: Olvidarás algo importante. *Voto 2*.



### USSURA

Los ussuros tienen fuerte relación con las Copas (por sus poderosas emociones), y con los Bastos (por el respeto a Mathuska).

### PASADO

As de Copas: Un concurso de ingenio terminó en vergüenza para tu padre cuando un niño de menor posición social te venció. Tras eso te mandó fuera de casa a obtener algo de educación. Recibes gratis la ventaja *Universidad* y el trasfondo *Derrotado 1*.

2 de Copas: Un imbécil que apareció un invierno te quitó el corazón de tu amada. Recibes gratis el trasfondo *Amor Perdido 1*.

3 de Copas: Tienes gran reputación por tus narraciones. Como pago siempre pides una botella de licor. Recibes gratis la ventaja *Buen Bebedor*.

4 de Copas: Lo único que te apasiona es descubrir nuevos lugares e idiomas. Recibes gratis la ventaja *Lingüista*.

5 de Copas: Los desastres te siguen como la nieve al viento del norte. Recibes gratis la ventaja *Jack Mal Tiempo*.

6 de Copas: Una vez, perdido en un bosque, asustado, creyendo que era la Pequeña Abuela, te sentiste más tranquilo al saber que era una Fhidel. Te llevó con ella y pasaste un tiempo entre los suyos antes de volver a casa. Recibes gratis la ventaja *Conexión Fhidel*.

7 de Copas: Siempre has sido un soñador. Recibes gratis la habilidad *Artista* con un rango extra en cualquiera de sus capacidades básicas.

8 de Copas: Cuando joven eras un cazador y en una de tus cacerías conociste a una joven Fhidel. Os enamorasteis y os ibais a casar hasta que le propusiste dejar a los suyos para irse contigo. Recibes gratis el trasfondo *Gadjo 1* y *Amor Perdido 2*.

9 de Copas: Cuando joven tenías una hermosa voz, que fuiste cultivando con el tiempo. Recibes gratis la habilidad *Intérprete* con un rango extra en *Cantar*.

10 de Copas: Siempre has tenido gran afinidad con la naturaleza. Tanta que, cuando te transformaste por primera vez en animal, no te sorprendió. Tienes un descuento de 5 puntos en *Hechicería Pyeryem*.

As de Bastos: Cuando eras niño tu hermana desapareció. Nadie habló mucho de ello, atribuyéndolo a Mathuska, pero tú sabes que ella está viva. Recibes gratis el trasfondo *Pariente Perdido 2*.

2 de Bastos: Fuiste adoptado. Tus padres adoptivos no saben de tus verdaderos padres, pero estás decidido a saber de tu pasado. Recibes gratis el trasfondo *Verdadera Identidad 3*.



3 de Bastos: Una vez fuiste víctima de una broma tan pesada que te hizo tenerle miedo a las fiestas. Recibes gratis el trasfondo *Miedo* 1.

4 de Bastos: Tu padre fue un sacerdote de la Iglesia Ortodoxa Usura y tu seguiste sus pasos. Recibes gratis la ventaja *Ordenado*.

5 de Bastos: Con 5 hermanos mayores, debías buscar un oficio y te convertiste en aprendiz de un pescador. Recibes gratis la habilidad *Marino*.

6 de Bastos: Una de tus memorias más vividas es el recuerdo de tu abuelo llamándole la atención a tu madre cuando trató de regañarte por usar la mano izquierda. Gracias a eso lo haces con orgullo. Recibes gratis la ventaja *Zurdo*.

7 de Bastos: Fuiste el primer hijo de tus padres. Cuando eras niño, tuviste una grave enfermedad que sólo una Bruja Fhidelí pudo curar. Cuando sanaste, tus padres trataron de pagarle, pero ella sólo dijo: "Cuiden bien a este niño porque todos los demás que tengan morirán antes de cumplir 6". Luego, tus padres tuvieron 7 hijos más, todos los cuales murieron a los 5 años. Ahora tu hermana pequeña tiene 5. Recibes gratis el trasfondo *Obligación* 2.

8 de Bastos: Tienes el mal hábito de nunca quedarte callado, lo cual ha hecho que alguien, incómodo por esto, esté arruinando a tu familia. Recibes gratis el trasfondo *Némesis* 3.

9 de Bastos: De niño prometiste nunca quejarte por nada. Gracias a eso tienes gran tolerancia al dolor. Recibes gratis la ventaja *Dureza*.

10 de Bastos: Asustabas a tu madre desde niño, pero ella nunca te dijo porque. Incluso murió sin hacerlo. El problema es que, desde su muerte, te has dado cuenta que no puedes gesticular palabra cuando más necesitas hablar. Recibes gratis el trasfondo *Maldito* 2.

PRESENTE

As de Copas: Tu tío te ha hecho merecedor de su herencia sobre tu hermano y su propio hijo. Recibes gratis la ventaja *Herencia* de 1 punto, y el trasfondo *Némesis* 1.

2 de Copas: Siempre has sido atractivo, lo cual te ha traído muchas conquistas, pero muchos rivales. De hecho, recientemente tu amada te ha dejado por un enemigo. Recibes gratis la ventaja *Belleza Peligrosa* y los trasfondos *Amor Perdido* 1 y *Némesis* 1.

3 de Copas: Tras una vida como bogatyr decidiste buscar algún mecenas, pero para encontrarlo creías que debías llevar a cabo una gran tarea. Sin embargo, encontraste uno sin problemas, aunque tu cruzada personal contra el mal sigue. Recibes gratis la ventaja *Mecenas* de 4 puntos y el trasfondo *Voto* 1.

4 de Copas: Pasaste el último invierno trabajando, el esfuerzo te hizo mas fuerte. Recibes gratis la ventaja *Dureza*.

5 de Copas: Hace seis meses despertaste en medio de una caravana Fhidelí sin idea de quien eras ni porque estabas ahí. Ellos te recibieron, pero tampoco saben nada. Recibes gratis la ventaja *Conexión Fhidelí* 1 y el trasfondo *Amnesia* 1.

6 de Copas: Recientemente has hecho algunos amigos de mala reputación. Recibes gratis la ventaja *Bribón*.

7 de Copas: Seis meses atrás fuiste acusado injustamente de un crimen. Pasaste ese tiempo en una oscura celda. Recibes gratis la ventaja *Sentidos Agudizados*.

8 de Copas: Siempre has tenido buen corazón. De hecho la semana pasada ayudaste a un sirviente. Lo que no sabías es que era un ladrón que le había robado a su amo. Ahora los buscan a ambos. Recibes gratis el trasfondo *Cazado* 2.

9 de Copas: Cansado de la vida de hogar, dejaste tu casa. Camino a Vodacce encontraste a un Fhidelí idéntico a ti. El problema es que después de dejarlo, te han comenzado a confundir con él, y al parecer tiene algunos problemas. Recibes gratis el trasfondo *Identidad Confundida* 3.

10 de Copas: Eres un reputado artista que ha sido designado para crear una obra que se presentará en el 500 aniversario de la ciudad. Para ello te han dado dinero. Partes con +200G iniciales y el trasfondo *Obligación* 2.

As de Bastos: Recientemente has jurado servir a un Voevod. Tus deberes son simples y claros. Recibes gratis el trasfondo *Voto* 3.

2 de Bastos: Nunca tuviste problemas con el alcohol, hasta que despertaste en un callejón cercano tras estar en la taberna, y te habían robado el dinero y unos papeles importantes. Debes encontrar al ladrón. Recibes gratis el trasfondo *Perseguidor* 1.

3 de Bastos: Tu vida siempre ha sido una locura. De hecho, recientemente tu amada trató de matarte. Recibes gratis la ventaja *Jack Mal Tiempo*.

4 de Bastos: El invierno pasado lo pasaste entre los Fhidelí. Recibes gratis la ventaja *Conexión Fhidelí* 1.

5 de Bastos: Una pelea en una taberna fue un poco más violenta de lo normal, y ahora te buscan por haber matado a uno de los participantes. Recibes gratis el trasfondo *Cazado* 3.

6 de Bastos: Tras ayudar a un viajero a combatir a unos criminales te regaló un "cuchillo mágico". Recibes gratis la ventaja *Arma MacEachern (cuchillo)*.

7 de Bastos: Como bogatyr, tu señor te ha encargado encontrar a su hija desaparecida hace 10 años. Recibes gratis el trasfondo *Perseguidor* 2.

8 de Bastos: Tras muchos años has encontrado la verdad. Recibes gratis la ventaja *Ordenado*.

9 de Bastos: Años de dedicación se ve recompensada. Recibes gratis la ventaja *Barco (10)*.

10 de Bastos: Has ofendido a la persona incorrecta. Recibes gratis el trasfondo *Némesis* 1.

FUTURO

As de Copas: Una vieja pasión vendrá a ti. *Romance* 2.

2 de Copas: Algunas veces, personas que te agradan pueden tenerte envidia. *Rivalidad* 2.

3 de Copas: Debes afrontar tus miedos. *Miedo* 2.

4 de Copas: A veces estar endeudado puede ser bueno. *Deuda* 1.

5 de Copas: Algunas veces perder a un amigo inspira a la furia, a veces al heroísmo. *Vendetta* 1.

6 de Copas: Recibirás una gran invitación. ventaja *Membresía en una Sociedad Secreta*.

7 de Copas: El *Romance* no será un buen proyecto. *Amor Perdido* 2.

8 de Copas: Las revelaciones no serán simples. *Verdadera Identidad* 2.

9 de Copas: Probar tu inocencia será difícil. *Cazado* 2.

10 de Copas: Cuando los amigos se vuelven contra ti, tal vez será mejor elegir enemigos. *Némesis* 2.

As de Bastos: Se perseverante. *Perseguidor* 2.

2 de Bastos: La vida da giros inesperados. *Identidad Confundida* 2.

3 de Bastos: Los negocios traerán más que ganancias. *Némesis* 2.

4 de Bastos: Alguien te tiene en estima. ventaja *Herencia* 2.

5 de Bastos: Hay poco que hacer. *Maldito* 2.

6 de Bastos: Hay que tener responsabilidad. *Obligación* 2.

7 de Bastos: Algún día reconocerán lo que vales. ventaja *Condecoración*.

8 de Bastos: Tendrás amigos extraños. ventaja *Conexión Fhidelí*.

9 de Bastos: Confia si quieres que confíen en ti. *Voto* 2.

10 de Bastos: Todos tienen una debilidad. *Derrotado* 2.

VENDEL

Los vendelios utilizan un sistema distinto, basado en el Horóscopo en vez de Sorté. El personaje debe tirar 1D100 y consultar la tabla para saber su Signo Solar, su Casa de Nacimiento y su Signo Lunar. Antes de tirar debe determinar si tendrá un *Orgullo* o una *Virtud* el que estará determinado en su Signo Solar.

| Tirada   | Signo         | Icono     | Fechas                     | Cuerpo Celeste |
|--|---------------|-----------|----------------------------|----------------|
| 01-08  | Oryx          | Cabra     | 20 Tertius - 20 Quartus    | Guer           |
| 09-16  | Urdus         | Oso       | 21 Quartus – 21 Quintus    | Amora          |
| 17-24  | Lupi          | Lobo      | 22 Quintus – 22 Sextus     | Velme          |
| 25-32  | Apis          | Abeja     | 23 Sextus – 24 Julius      | Luna*          |
| 33-40  | Drachen       | Drachen   | 25 Julius – 25 Corantine   | Solas**        |
| 41-48  | Columba       | Paloma    | 26 Corantine – 26 Septimus | Velme          |
| 49-56  | Felis         | Gato      | 27 Septimus – 26 Octavus   | Amora          |
| 57-64  | Vipera        | Serpiente | 27 Octavus – 26 Nonus      | Guer           |
| 65-72  | Nauta         | Marino    | 27 Nonus – 26 Decimus      | Re             |
| 73-80  | Equus         | Caballo   | 27 Decimus – 20 Primus     | Volta          |
| 81-88  | Boca          | Boca      | 21 Primus – 20 Secundus    | Volta          |
| 89-96  | Anguilla      | Anguila   | 21 Secundus – 19 Tertius   | Re             |
| 97-00  | TIRA DE NUEVO |           |                            |                |
| * Guer determina la Casa de Nacimiento de Apis en vez de Luna.   |               |           |                            |                |
| ** Re determina la Casa de Nacimiento de Drachen en vez de Solas |               |           |                            |                |

SIGNO SOLAR

Da las bases de la personalidad del sujeto. Cada signo tiene un beneficio, junto con dos *Orgullos* y dos *Virtudes* asociadas, de las cuales el jugador debe elegir una.

Oryx: En el primer turno de cada combate puedes bajar cada uno de tus *Dados de Acción* en 1, con un mínimo de 1. *Temperamental, Imprudente, Enfocado y Adaptable*.

Ursus: Recibes un AL al resistir intentos de seducirte, encantarte, engañarte o intimidarte. *Leal, Testarudo, Controlado y Concentrado*.

Lupi: Trabajas bien en grupo. Cuando trabajas con alguien más, ganas un bono a una de tus tiradas, una vez por turno, igual al más alto rango del grupo en la capacidad que estés usando. *Desafortunado, Cándido, Altruista y Amigable*.

Apis: Comienzas el juego con una colección de objetos, antigüedades y otros pequeños lujos que equivalen al doble de tus ingresos mensuales. Al fin de la historia el valor de estos objetos sube un 5%. *Envidioso, Avaricioso, Ejemplar y Perceptivo*.

Drachen: Recibes 1D10 no crítico de *Reputación* inicial. Si tienes la ventaja *Bribón*, restas la puntuación. *Arrogante, Confiado, Valiente y Victorioso*.

Columba: Recibes un rango gratis en *Contabilidad*. *Envidioso, Sentencioso, Confortador y Propicio*.

Felis: Recibes un AL en todos los intentos de seducción. *Cobarde, Distruido, Afortunado y Apasionado*.

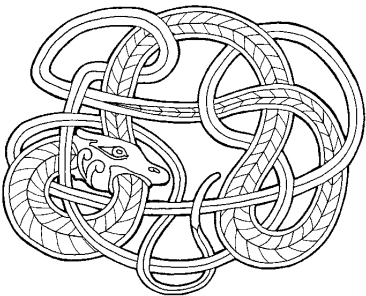
Vipera: Cuando alguien te haya vencido en algo o herido físicamente, ganas un AL en tu siguiente ataque o tirada social contra él. Cada incidente es acumulativo, pero no puedes tener más AL que tu *Brío*. *Sentencioso, Justiciero, Perceptivo y Perspicaz*.

Nauta: Recibes la habilidad *Marino* gratis. *Hedonista, Lujurioso, Ejemplar y Hombre de Mundo*.

Equus: Recibes la habilidad  *Jinete* gratis, con un rango extra en *Equitación*. *Orgullosos, Leal, Ejemplar y Inspirador*.

Boca: Recibes un AL en todas las tiradas de *Ingenio*, excepto *Defensas Activas*. *Ambicioso, Lujurioso, Decidido y Imponente*.

Anguilla: Recibes un AL en todas las tiradas que involucren música. *Indeciso, Malhadado, Creativo y Extraordinario*.



CASA DE NACIMIENTO.

Recibes ciertas habilidades gratis, dependiendo del signo.

|                 |                     |                      |
|-----------------|---------------------|----------------------|
| Oryx: Atleta    | Ursus: Pugilismo    | Lupis: Cortesano     |
| Apis: Mercader  | Drachen: Comandante | Columba: Sirviente   |
| Felis: Criminal | Vipera: Cuchillo    | Nauta: Guía          |
| Equus: Doctor   | Boca: Espía         | Anguilla: Intérprete |

CASA LUNAR

Indica el futuro del personaje.

Oryx: Tu impaciencia te traerá problemas. *Rivalidad* 2.

Ursus: Si no expresas tus emociones, será muy tarde. *Amor Perdido* 2.

Lupi: Debes estar seguro que tu generosidad no será mal aprovechada. *Préstamo* 2.

Apis: El trabajo duro es bueno, pero debes ver si afectas otras vidas con ello. *Obligación* 2.

Drachen: Respeta la dignidad de los demás tanto como la tuya. *Némesis* 2.

Columba: El pacifismo es bueno, pero tienes que defenderte. *Derrotado* 2.

Felis: Nunca sabes cuando caerás enamorado. *Romance* 2.

Vipera: No dejes que el deseo de venganza te consuma. *Vendetta* 2.

Nauta: Podrás viajar, pero nunca volver. *Exiliado* 2.

Equus: No pidas lo que no puedes pagar. *Deuda* 2.

Boca: Tu mente es tu mejor arma, cuidala. *Amnesia* 2.

Anguilla: Cuidate de los que estén celosos de tus talentos. *Maldito* 2.

## VESTENMANNAVNJAR

En las islas vesten utilizan un sistema distinto, basado en las Runas en vez de Sorté. Cuando nace un niño Vesten un Skajaeren hace cuatro preguntas, y a medida que responde va sacando runas al azar. Luego interpreta las respuestas de las runas.

### ¿QUIEN ES?

Se refiere a la personalidad que tendrá el Héroe. Debes elegir si tendrá un *Orgullo* o una *Virtud*, y tirar 1D100. Las runas Herje y Uvitenhet tiene significados especiales.

| Tirada | Runa          | Orgullo       | Virtud          |
|--------|---------------|---------------|-----------------|
| 01-04  | Kjott         | Justiciero    | Extraordinario  |
| 05-08  | Bevegelse     | Lujurioso     | Confortador     |
| 09-12  | Varsel        | Desafortunado | Afortunado      |
| 13-16  | Ensomhet      | Envidioso     | Controlado      |
| 17-20  | Styrke        | Temperamental | Decidido        |
| 21-24  | Uvitenhet     | -             | -               |
| 25-28  | Stans         | Leal          | Perspicaz       |
| 29-32  | Storsaed      | Orgullosa     | Ejemplar        |
| 33-36  | Kyndighet     | Sentencioso   | Ejemplar        |
| 37-40  | Sterk         | Desdichado    | Enfocado        |
| 41-44  | Velstand      | Indeciso      | Altruista       |
| 45-48  | Fjell         | Imprudente    | Propicio        |
| 49-52  | Host          | Cándido       | Creativo        |
| 53-56  | Grenselos     | Prepotente    | Adaptable       |
| 57-60  | Krieg         | Confiado      | Victorioso      |
| 61-64  | Nod           | Ambicioso     | Sagaz           |
| 65-68  | Sinne         | Cobarde       | Valiente        |
| 69-72  | Tungsin       | Distraído     | Preceptivo      |
| 73-76  | Herje         | -             | -               |
| 77-80  | Reise         | Avaricioso    | Hombre de Mundo |
| 81-84  | Fornuft       | Hedonista     | Intuitivo       |
| 85-88  | Lidenskap     | Malhadado     | Apasionado      |
| 89-92  | Kjolig        | Arrogante     | Imponente       |
| 93-96  | Villskap      | Testarudo     | Inspirador      |
| 97-00  | TIRA DE NUEVO |               |                 |

**Orgullo de Uvitenhet:** Eres misterioso. Todas tus tiradas sociales tienen DF +5.

**Virtud de Uvitenhet:** Al comienzo de cada escena recibes un *Dado de Uvitenhet*, el cual actúa como un DD con las siguientes excepciones: se termina al final de la *Escena* si no se ha usado, no se convierte en PX y no va al DJ si se usa.

**Orgullo de Herje:** Cuando gastas un DD le das al DJ más de los que deberías. Activar el *Arcano* de un Villano le da uno extra; mejorar una tirada, 2; y gastar 3 de una vez para lo que sea le da 4.

**Virtud de Herje:** Al principio de cada *Acto* recibes un *Dado de Herje*. Puedes usarlo para activar el *Arcano* de un Villano o para prevenir que un Villano active sus *Tretas*. Además, puedes tirarlo para restar el resultado de cualquier tirada de un PNJ.

### ¿CÓMO SERÁN SUS INICIOS?

Refiere al pasado del personaje:

Kjott: Eres un curandero. Recibes gratis la habilidad *Doctor*.

Bevergelse: Estabas enamorado, pero tu amada falleció en una confrontación con Vendel. Recibes gratis el trasfondo *Amor Perdido* 2.

Varsel: Tu nacimiento cumplió una vieja profecía familiar. No puedes tener la ventaja *Aspecto*, pero ganas gratis *Jack Mal Tiempo*.

Ensomhet: Has vivido solo muchos años y eres autosuficiente. Recibes gratis la ventaja *Voluntad Indómita*.

Styrke: Cuando eras un niño, mataste a un oso furioso. Recibes gratis la habilidad *Lucha*.

Uvitenhet: Fuiste adoptado y no conoces a tus verdaderos padres. Recibes gratis el trasfondo *Verdadera Identidad* 2.

Stans: Tu juventud pasó tranquila en una pequeña aldea, en una de las islas pequeñas. Cuando te fuiste de tu casa, tus padres te dieron algo para recordarlos. Recibes gratis la ventaja *Herencia* de 2 puntos.

Storsaed: Uno de tus padres es *Maestro* de una de las siguientes escuelas: *Leegstra*, *Halfdansson* o *Sigursdottir*. Recibes una habilidad del currículum básico de esa escuela gratis. Si tomas esa escuela, en vez de eso, ganas +1 en cualquiera de las capacidades de esgrima de ella.

Kyndighet: Has sido entrenado por los jarls locales. Recibes gratis la ventaja *Academia*.

Sterk: Tienes un físico impresionante. Recibes gratis la ventaja *Grande*.

Velstand: Encontraste un tesoro de un incursor vesten. Tienes +100G iniciales.

Fjell: Cuando eras niño, te rompiste un brazo. Sanó, pero ahora captas los cambios climáticos. Tienes +2g0 en la capacidad *Clima*.

Host: Creciste en una granja que luego fue vendida a un vendelio. Recibes gratis la habilidad *Mercader* con la capacidad *Jardinero* en 2.

Grenselos: Tienes un registro criminal, aunque ahora no estés siendo buscado. Recibes gratis la ventaja *Bribón*.

Krieg: Cuando eras niño, derrotaste a uno mayor que tu con trampas. Recibes gratis la habilidad *Pelea Sucia*.

Nod: Naciste en el mar, y siempre regresas a él. Recibes gratis la habilidad *Marino*.

Sinne: Tu animosidad contra los vendelios va a escala personal. Recibes gratis el trasfondo *Enemistad Familiar* 2.

Tungsin: Los vendelios te han quitado las tierras. Trataste de oponerte pero ellos te derrotaron, perdiendo tu vida y arrojándote al frío. Recibes gratis el trasfondo *Derrotado* 2.

Herje: Por necesidad debiste aceptar un préstamo de un banquero vendelio. Recibes gratis el trasfondo *Deuda* 2.

Reise: Has viajado mucho y te has dado cuenta que tienes facilidad para los idiomas. Recibes gratis la ventaja *Lingüista*.

Fornuft: Al crecer memorizaste las antiguas leyendas Vesten. Recibes gratis la habilidad *Skald*.

Lidenskap: Hay algo en ti que atrae al sexo opuesto. Recibes gratis la ventaja *Belleza Peligrosa*.

Kjolig: Tienes una aptitud natural con las armas. Recibes gratis la habilidad *Armas Pesadas*.

Villskap: Sabes en el fondo de tu corazón que Vestenmannavnjar vencerá a los vendelios y se restaurarán las antiguas tradiciones. Recibes gratis la ventaja *Fe*.

### ¿CÓMO SERÁ SU CAMINO?

Kjott: Has estado gran parte de tu vida solo. Recibes gratis la habilidad *Cazador*.

Bevergelse: Estás comprometido en matrimonio con alguien a quien amas. Recibes gratis el trasfondo *Romance* 2.

Varsel: Siempre has puesto atención a tu entorno. Recibes gratis la ventaja *Sentidos Agudizados*.

Ensomhet: Siempre te has sentido especial, aunque no sabes porque. Recibes gratis la ventaja *Rasgo Legendario*.

Styrke: Tienes gran habilidad física. Recibes gratis la habilidad *Atleta*.

Uvitenhet: Últimamente has recibido cartas anónimas que te hablan de un encuentro con un mercader desafortunado y una isla donde está enterrado un botín. Recibes gratis el trasfondo *Mapa del Tesoro* 2.

Stans: Tu hermano desapareció hace mucho. Todos lo creen muerto, menos tú. Recibes gratis el trasfondo *Pariente Perdido* 2.

Storsaed: Eres un gran líder. Recibes gratis la habilidad *Comandante*.

Kyndighet: Eres un hábil herrero. Recibes gratis la habilidad *Mercader* con 2 rangos en *Herrería*.

Sterk: Eres resistente al daño. Recibes gratis la ventaja *Dureza*.

Velstand: Recibiste una gran apuesta. Comienzas con +100G.

Fjell: Peleaste recientemente en una gran batalla contra los vendelios, ganando. Comienzas el juego con una *Herida Dramática*, pero con +2g1 de *Reputación* inicial.

Host: Has heredado una parcela productiva. Tienes una pequeña granja que administra tu hermana. La granja genera, libre de gastos, 10G al mes.

Grenselos: Fuiste atrapado y embarcado a la fuerza, pero lograste escapar. Recibes gratis la habilidad *Marino*.

Krieg: Le salvaste la vida a un compañero vesten que ha jurado protegerte. Recibes gratis la ventaja *Guerrero Vestenmannavnjar*.

Nod: Disfrutas al beber periódicamente. Recibes gratis la ventaja *Buen Bebedor*.

Sinne: No habías visto a tu enemigo en años, pero recientemente lo viste desembarcando en un puerto cercano. Recibes gratis el trasfondo *Némesis* 2.

Tungsin: Has perdido tu hogar, y ahora vives de la caridad de los demás. Recibes gratis el trasfondo *En las Calles* 2.

Herje: Has perdido recientemente una apuesta cuantiosa. Comienzas con 25% de tus ingresos iniciales.

Reise: Eres un viajero y has conocido mucha gente. Recibes gratis 3 puntos en la ventaja *Contactos*, que deben ser tres *Confidentes* de diferentes ciudades.

Fornuft: Viste el 7º Mar y debes regresar allí. Recibes gratis el trasfondo de 2 puntos *Momento de Asombro*.

Lidenskap: Te has casado recientemente. Comienzas el juego con +4g4 G de tus regalos de bodas.

Kjolig: Hace poco descubriste que tu amada/o te engañaba, aunque no puedes odiar a tu amor, nunca perdonarás al tercero. Recibes gratis el trasfondo *Vendetta* 2.

Villskap: Un amigo, jugando, hizo el además de clavarte un cuchillo. Tus reflejos como el rayo hicieron que no sólo lo evitaras, sino que además, sin pensarlo, le asestaras un golpe mortal. Recibes gratis la ventaja *Reflejos de Combate*, pero partes con -1g1 de *Reputación*.

### ¿CUAL SERÁ SU DESTINO?

Refiere al futuro del Héroe, el cual el DJ determinará cuando llega.

Kjott: Pronto tendrás un gran conocimiento de ti mismo. *Amnesia* 2.

Bevergelse: El Matrimonio tendrá gran impacto en ti. *Prometido/a* 2.

Varsel: Tendrás un gran cambio en tu vida. *Momento de Asombro* 2.

Ensomhet: No morirás en tus tierras. *Exiliado* 2.

Styrke: Siempre hay enemigos que enfrentar. *Perseguido* 2.

Uvitenhet: La gran verdad está más allá de tu alcance. *Crisis de Fe* 2.

Stans: La cobardía es una gran fuente de vergüenza. *Miedo* 2.

Storsaed: Un juramento Vesten no se toma a la ligera. *Voto* 2.

Kyndighet: Los veteranos deben enseñarle a los nuevos guerreros. *Obligación* 2.

Sterk: Mientras tu honor esté intacto, así lo estará tu alma. *Código de Honor* 2.

Velstand: A veces los errores son los mejores maestros. *Ridiculizado* 2.

Fjell: Pronto sabrás que tu familia es más importante para ti que tú para ellos. *Despojado* 2.

Host: Ten cuidado a quien ofendes. *Némesis* 2.

Grenselos: No pienses que por vivir fuera de la sociedad las reglas no se te aplican. *Cazado* 2.

Krieg: Hasta los más grandes guerreros pueden caer. *Derrotado* 2.

Nod: Nunca descansarás hasta encontrarlo. *Perseguidor* 2.

Sinne: La rabia te dominará. *Juramento de Sangre* 2.

Tungsin: Tu destino no será bueno. *Mal-dito* 2.

Herje: Tienes esperados son mercedores de medidas desesperadas, pero hay cosas imperdonables. *Traidor* 2.

Reise: La servidumbre involuntaria no es un destino que aceptes. *Obligado al Servicio* 2.

Fornuft: El amor tocará a tu puerta. *Romance* 2.

Lidenskap: El amor verdadero no termina en la muerte. *Amor Perdido* 2.

Kjolig: Una treta astuta te mantendrá vivo. *Verdadera Identidad* 2.

Villskap: Alguien debe hacerlo. *Asesino* 2.





## VODACCÉ

Los vodaccios tienen una fuerte relación con los Oros (por sus lazos comerciales), y con las Copas (por la red de emociones y engaños que recorren la nación).

### PASADO

As de Oros: Cuando eras niño, recibiste un regalo que debía esperar hasta que fueras lo suficientemente mayor como para recibirlo. Comienzas con +500G.

2 de Oros: Estás comprometido con alguien que no muestra con claridad sus sentimientos hacia ti. A veces parece amarte, a veces odiarte. Recibes gratis el trasfondo *Prometido/a* 3.

3 de Oros: Has encontrado una tarea en la que eres bastante bueno. Recibes gratis la habilidad *Mercader*. Cada vez que uses la capacidad básica que eliges en creación, tienes un AL.

4 de Oros: Has descubierto que te encanta tener dinero. Si eliges el orgullo *Avaricioso* tienes 15 puntos en vez de 10. Comienzas el juego con +50G.

5 de Oros: Intencionadamente ofendiste a una Bruja del Destino que te maldijo. Tienes dos *Dados de Maldición* en Oros, y el trasfondo *Némesis* 1. Si eres un *Desatado*, ignora la maldición.

6 de Oros: Ofreciste caridad a una familia pobre. En pago, ellos te dieron a su hija como sirviente. Tus ingresos iniciales son la mitad, pero si adquieres la ventaja *Secuaz Vodacce*, además de lo normal será una Hechicera Sorté de Sangre Pura.

7 de Oros: Un día, en tu biblioteca encontraste un libro muy inspirador. Si compras la ventaja *Scarovese* puedes bajar tu *Reputación* 10 puntos más de lo que podrías normalmente.

8 de Oros: Cuando eras joven, te enamoraste de una compatriota. Tristemente ella está comprometida con alguien que odia, y tú también. Recibes gratis los trasfondos *Romance* 3 y *Prometido/a* 2.

9 de Oros: Tu tía abuela, una gran Bruja del Destino, te regaló una espada que parece tener vida propia. Recibes gratis la ventaja *Espada Torcida* de 3 dados.

10 de Oros: Eres ambidiestro. No sufres penalización por usar malo mala, no importa con cual de las dos peles. Además, recibes la ventaja *Zurdo*.

As de Copas: Tu familia siempre ha sido religiosa, y tú también. Recibes gratis la ventaja *Fa*.

2 de Copas: Uno de tus amigos de infancia es Gobernador de una ciudad. Recibes gratis la ventaja *Contactos* 3.

3 de Copas: Nunca te faltan conexiones. Recibes gratis dos *Contactos* de 2 puntos, y uno de un punto.

4 de Copas: Eres miembro Mano de un Príncipe. Salvaste su vida, y eso él no lo olvidará. Recibes gratis la ventaja *Miembro: Mano del Señor*.

5 de Copas: De pequeño, tu familia tenía muchos problemas y decidiste volverte cortesana para ayudarlos. Ahora, gracias a ti, están muy bien. Recibes gratis la habilidad *Cortesana* y un *Contacto* de 1 punto.

6 de Copas: Tu familia siempre ha sido noble. Puedes comprar la ventaja *Noble* por 5 puntos, o recibirla gratis si compras *Hechicería*.

7 de Copas: Cuando naciste, las Brujas no pudieron leer tu destino y *Sorté* no trabaja bien contigo. Cuando alguien use *Sorté* contigo tira 1D10 para determinar el palo que afectará: 1,2: Copas; 3,4: Oros; 5,6: Espadas; 7,8: Bastos; 9,10: Nada. Además, no haces tirada de *Futuro*.

8 de Copas: Has viajado mucho y visto cosas que nadie imagina. No sufres la penalización de -2g0 por etiqueta en lugares extraños y ganas 4 puntos de Héroe extra sólo para idiomas.

9 de Copas: Al crecer has desarrollado unos sentidos y una velocidad increíbles. Recibes gratis las ventajas *Sentidos Agudizados* y *Reflejos de Combate*.

10 de Copas: Cuando eras niño, una Bruja dijo que vivirías una "vida interesante". Recibes gratis la ventaja *Jack Mal Tiempo*.

### PRESENTE

As de Oros: Recientemente has descubierto nuevos talentos. Recibes gratis dos habilidades a tu elección.

2 de Oros: Recientemente, has tenido más amoríos en tu vida que nunca. De hecho, actualmente tres personas reclaman tu corazón y no puedes decidirte por ninguna. Recibes gratis 3 trasfondos *Romance* 1.

3 de Oros: Tu trabajo duro ha sido reconocido por tus superiores. Tus ingresos mensuales se ven doblados por 3 meses.

4 de Oros: Recientemente, has recibido una herencia. Técnicamente, deberías haberla compartido con algún pariente, pero decidiste quedártela toda tú. Recibes gratis la ventaja *Herencia* 3 y el trasfondo *Rivalidad* 2.

5 de Oros: Has tenido tiempos duros, pero estás resurgiendo más fuerte que nunca. Recibes gratis la ventaja *Dureza*.

6 de Oros: Recientemente, un hombre te salvó de una muerte segura. Desde ese momento os habéis convertido en grandes amigos. Tanto que te invitó a su organización, pero debes dar tu respuesta; tienes que elegir entre una de estos dos ventajas: *Membresía en la Orden de la Rosa y la Cruz* o un *Contacto* de 3 puntos en esa sociedad.

7 de Oros: Recientemente has sido nombrado gobernador de una ciudad. Sin embargo, esta notoriedad hace que te preocupe que tu secreto salga a la luz. Recibes gratis la ventaja *Gobernador* y el trasfondo *Lorenzo* 2. Debes elegir tomar un *Arcano*, que debe ser un *Orgullo*.

8 de Oros: La semana pasada te enfrentaste en duelo con un noble. Él, para ayudarlo, llevó a una Bruja del Destino. Sin embargo cuando la Bruja te vio gritó, escapando horrorizada. Quien use *Sorté* contra ti verá que hay una Hebra Negra desde ti, saliendo hacia ella. Recibes gratis *Miedo* +3 contra Brujas del Destino.

9 de Oros: Eres muy atractivo. Recibes gratis una ventaja *Apariencia* de 5 puntos.

10 de Oros: Tu familia te ha asegurado la más completa educación. Recibes gratis las ventajas *Academia* y *Universidad*.

As de Copas: Hace unos días que eres miembro del clero. Recibes gratis la ventaja *Ordenado*.

2 de Copas: Un amigo tuyo te ha regalado los servicios de un criado. Recibes gratis las ventajas *Contacto* 2 y *Servidores*.

3 de Copas: Has descubierto que desarrollar una reputación de malvado y rebelde atrae mucho a las mujeres. Recibes gratis las ventajas *Bribón* y *Belleza Peligrosa*.

4 de Copas: Recientemente te han hecho dos buenas ofertas. Debes elegir una de estas dos ventajas: *Herencia* (de 5 puntos) o *Membresía a una Sociedad Secreta*, ambas gratis.

5 de Copas: Un anciano te ha tomado bajo su cuidado enseñándote todo lo que sabe en su campo. Recibes gratis una habilidad cualquiera y 3 puntos de Héroe sólo para gastarlos en ella.

6 de Copas: Acabas de entrar al ejército, pero no eres popular entre tus comandantes. Recibes gratis las ventajas *Comisión* (2) y *Voluntad Indomita*.

7 de Copas: Siempre has sido inteligente y de aprendizaje rápido. Recibes gratis las ventajas *Rasgo Legendario* (*Ingenio*), y *Lingüista*.

8 de Copas: Un Príncipe se ha interesado en ti y te ha tomado como protegido. Recibes gratis la ventaja *Mecenas* de 8 puntos.

9 de Copas: Tus actos de valor se han visto recompensados. Recibes gratis la ventaja *Condecoración*.

10 de Copas: Recientemente una dama ha contratado los servicios de una Bruja del Destino para hacer que te enamores de ella. Recibes gratis el trasfondo *Romance* 2.

## FUTURO

As de Oros: Los regalos tienen un precio. *Obligación* 2.

2 de Oros: Ten cuidado con a que accedes. *Prometido/a* 2.

3 de Oros: Pronto conocerás a una persona alta y misteriosa. *Romance* 2.

4 de Oros: Deja que las cosas pasen. *Perseguidor* 2.

5 de Oros: Mantén tus manos fuera de las cosas de otro. *Cazado* 2.

6 de Oros: Las cosas que dices tienen importancia. *Código de Honor* 2.

7 de Oros: Los secretos se revelarán. *Lorenzo* 2.

8 de Oros: Te embarcarás en una jornada espiritual. *Voto* 2.

9 de Oros: Elige, y rápido. *Romance* 1 y *Prometido/a* 1.

10 de Oros: Tu familia siempre ha estado ahí para ti, es hora que les devuelvas la ayuda. *Obligación* 2.

As de Copas: Pronto alguien a quien amas entrará en la Iglesia. *Amor Perdido* 2.

2 de Copas: Ten cuidado de cómo te comportas entre amigos. *Rivalidad* 2.

3 de Copas: Una figura oscura traerá discordia. *Némesis* 2.

4 de Copas: Debes resistir la tentación, pero no por ello el mundo acabará. *Derrotado* 2.

5 de Copas: Pronto accederás a algo que te pesará por siempre. *Obligación* 1 y *Deuda* 1.

6 de Copas: No eres quien crees. *Verdadera Identidad* 2.

7 de Copas: La gente ve lo que quiere ver. *Identidad Confundida* 2.

8 de Copas: Tu corazón estará dividido. *Romance* 1 y *Vendetta* 1.

9 de Copas: Guárdate tus opiniones. *Maldito* 2.

10 de Copas: La ignorancia a veces es buena. *Amnesia* 2.

### Reglas especiales para héroes vodacce.

Los Héroes de Vodacce están especialmente sometidos al destino. Si usas el sistema de *Tirada de Destino*, debes también usar estas reglas especiales, a no ser que Héroe tenga la ventaja *Desatado*. Durante siglos las brujas han torcido los destinos de Vodacce, lo cual hace que cada Héroe tenga una *Hebra de Destino*.

El DJ debe tirar 1D10 en secreto y consultar la siguiente tabla. Está de más decir que es él el que decidirá cuando sucedan estos acontecimientos.

**1-2 Traición:** El Héroe traicionará a alguien que ama. Quien creó la Hebra odia al Héroe y desea verlo sufrir.

**3-4 Asesinato:** El Héroe matará a alguien que puede o no conocer. Quien creó la Hebra usó al Héroe como instrumento para eliminar a un enemigo.

**5-6 Justicia:** El Héroe está destinado a resolver un misterio, con lo que descubrirá que alguien cercano a él efectuó algún acto abominable en el pasado y debe pagar. Quien creó la hebra está usando la amistad del Héroe como instrumento de venganza.

**7-8 Descubrimiento:** El Héroe está destinado a encontrar algo importante. Obviamente, quien creó la Hebra quiere el objeto para sí, y apenas el Héroe lo consiga, lo reclamará.

**9-10 Tarea:** El Héroe está destinado a cumplir una tarea específica. Quien creó está Hebra, por supuesto que desea que la tarea sea cumplida en su beneficio.

En mecánica de juego, funciona como si fuera un Orgullo, solo que el Héroe no es consciente de la existencia de la *Hebra del Destino*. Cada vez que des un paso hacia el destino del personaje, gasta un DD. Más o menos cuando hayas gastado cerca de 15, crea el enfrentamiento final de su Destino. Esa sesión usa todos los DD que hayas ganado como DD del DJ extra. Durante esa sesión, sigues las siguientes reglas especiales:

Usa de un DD para cancelar un DD usado por el Héroe.

Usa de un DD para restar 1g1 de cualquier tirada del Héroe.

Usa de dos DD para que le suceda algo TERRIBLE al Héroe.



# AYUDAS DE JUEGO.

En esta sección abordaremos algunas de las “reglas opcionales” y ayudas de juego mas comunes, compiladas de forma resumida para su consulta rápida.

*Nota. Están ordenadas según temática, se listan a continuación para facilitar su localización.*

| Mecánica                          | Ref  | Mecánica                                   | Ref      |
|-----------------------------------|------|--|----------|
| Aumentos.                         | GdDJ | Rastreo avanzado.                          | DK       |
| Actuar en la oscuridad.           | Mo   | Condiciones climáticas.                    | Ve       |
| Matones.                          | GdDJ | Acciones de Respuestas <i>Ingeniosas</i> . | GdJ 198  |
| Ahogamiento.                      | GdDJ | Ganancia y Pérdida de Reputación.          | GdDJ 187 |
| Miedo.                            | GdDJ | Acciones de Reputación                     | -        |
| Explosiones.                      | GdDJ | Intriga cortesana.                         | Mo       |
| Caídas.                           | GdDJ | Gestión de propiedades.                    | -        |
| Embriaguez.                       | Np   | Inversiones.                               | Ve       |
| Duelo pirata.                     | Np   | Construcción.                              | Ca       |
| Combatir en aguas poco profundas. | Np   |  |          |

## AUMENTOS.

### Heridas adicionales.

Cada aumento declarado garantiza (una vez superada la prueba con la *DF* añadida) un *dado no guardado* adicional de daño (1g0).

### Golpes dirigidos.

Apuntar a un lugar concreto suma un número de aumentos determinado (según la tabla) pero no proporciona ningún daño adicional, sin embargo puede ser útil para sortear una protección de *dracheneisen* o hacer caer un objeto de la mano del villano.

| Localización | Aumentos | Localización | Aumentos | Localización |
|--------------|----------|--------------|----------|--------------|
| Brazos       | 2        | Manos        | 3        | Corazón      |
| Piernas      | 2        | Pies         | 3        | Cuello       |
| Pecho        | 2        | Cara         | 4        | Ojo          |

### Acciones fuera de combate.

Cada aumento declarado reduce una acción el número de acciones necesarias para realizar una tarea o modifica el grado de éxito de ésta (mas detalles, información mas concreta, manufactura mas bella, añadir una secuencia oculta en un poema, etc).

## ACTUAR EN LA OSCURIDAD.

Para facilitar la descripción clasificaremos las condiciones de iluminación en una partida de 7º Mar en 3 categorías: Iluminación Normal, Luz Tenue y Oscuridad Total.

Como *iluminación normal* entenderemos cualquier situación en que la visión no se ve drásticamente afectada por la luz. P.e. un local iluminado, luz diurna, luna llena en terreno abierto, etc.

Entenderemos como *luz tenue* y aplicaremos una penalización de 2g2 a todas las acciones que impliquen movimiento o el uso de los sentidos a una situación en la que la visibilidad se ve seriamente afectada. P.e. noche en campo abierto, callejón en tinieblas, local mal iluminado, etc.

Por *oscuridad total* entendemos que el sentido de la vista queda totalmente anulado, causando una penalización en los casos antes descritos de 4g4. P.e. luna nueva, interior totalmente a oscuras, caverna, dentro de un armario cerrado y sin resquicios de luz, etc.

## MATONES.

### Formato.

Un pelotón de matones *suele* estar formado por 6 de éstos individuos.

**Tirada de daño:** Número de matones g Amenaza (de 1 a 4)

**Iniciativa:** Amenaza

**DF para ser golpeados:** (Amenaza + 1) X 5 (1 = 10; 2 = 15; 3 = 20; 4 = 25)

**Capacidades fuera de combate:** (Amenaza + Capacidad) g Amenaza

**Daño:** No requieren tirada de daño, éste es automático.

*Armas pequeñas* = 3; *Armas medianas* = 6; *Armas grandes* = 9; *Armas enormes* = 12; *Armas de fuego* = 15

Cada “impacto” hace esta cantidad de daño. Al golpear se recibe un impacto, más uno por cada 5 puntos en que se haya superado la Defensa del Héroe.

**Nacionalidad:** Modificadores opcionales para personalizar un pelotón de matones de una nacionalidad concreta.

| Nacionalidad | Rasgo   |
|--------------|---|
| Avalon       | Repetir una tirada por Escena.                            |
| Castilla     | 1g1 adicional en ataque.                                  |
| Eisen        | Es preciso golpear 2 veces para incapacitar a cada matón. |
| Montaigne    | 1 ataque adicional por <i>Turno</i> .                     |
| Piratas      | Mover 1 nivel arriba o abajo gratuitamente.               |
| Ussura       | 8 matones por pelotón.                                    |
| Vendel       | -   |
| Vesten       | Doblan el daño.   |
| Vodacce      | Lanzan un mínimo de 3 dados, sin importar las bajas.      |

**Apoyo a Héroes o Villanos:** El personaje tiene un bonificador de (Número de matones X Amenaza de cada uno) al total de todas sus tiradas. El límite de matones ayudando es el *Ingenio* del personaje.

## AHOGAMIENTO.

Cuando un Héroe comienza a ahogarse (fallando tirada de Nadar o superando el tiempo máximo en el agua), puede contener la respiración tantos turnos como *Brio* tenga, después, pierde 1 punto de *Brio* por turno, hasta llegar a 0, momento en que el personaje cae inconsciente; si no recibe ayuda muere al siguiente *Turno*. El *Brio* perdido de éste modo puede recuperarse descansando todo un día.

## MIEDO.

Para resistir el efecto del miedo el personaje tira *Brio* contra el nivel de Miedo del oponente X 5. Si la tirada no supera la *DF*, el personaje sufre una penalización de un *dado no guardado por nivel de miedo* del adversario en todas sus tiradas mientras esté frente al origen del Miedo.

## EXPLOSIONES.

Cada explosivo tiene un nivel de potencia entre 1 y 10, causando normalmente un daño igual a su nivel de potencia (lanzado y guardado) y provocando heridas como arma de fuego (una *Herida Dramática* por cada 10 de fallo en la prueba de heridas). En ocasiones el daño es aun mayor, como el causado por fuego de cañón (una *Herida Dramática* por cada 5 de fallo en la prueba de heridas).

| Nivel | Daño  | DF | Radio  | Ejemplo                      |
|-------|-------|----|--------|------------------------------|
| 1     | 1g1   | 5  | 1,5 m  | Fallo de una pistola         |
| 2     | 2g2   | 10 | 3 m    | Saquito de pólvora           |
| 3     | 3g3   | 15 | 4,5 m  | Barril pequeño de pólvora    |
| 4     | 4g4   | 20 | 6 m    | Barril mediano de pólvora    |
| 5     | 5g5   | 25 | 7,5 m  | Barril grande de pólvora     |
| 6     | 6g6   | 30 | 9 m    | Cofre de saquitos de pólvora |
| 7     | 7g7   | 35 | 10,5 m | Tonel de pólvora             |
| 8     | 8g8   | 40 | 12 m   | Pila de barriles de pólvora  |
| 9     | 9g9   | 45 | 13,5 m | Carro cargado de pólvora     |
| 10    | 10g10 | 50 | 15 m   | Santa bárbara de un barco    |

Los Héroes o Villanos pueden evitarlas, tirando *Donaire* + Saltar o Rodar contra una *DF* igual al nivel de la Explosión X 5. Los personajes más allá de la mitad del radio de explosión reciben la mitad de daño.

## CAÍDAS.

### Heridas de “gravedad”.

Un personaje sufre un *dado guardado* de daño por cada 3 metros de caída (hasta un máx. de 60m).

Las superficies blandas (heno, arcilla, agua, etc), anulan las heridas; las superficies firmes (suelo, grava, etc) infringen una *Herida Dramática* extra por cada 20 que se haya fallado la tirada de Heridas; por último, las superficies duras (roca, metal, etc) infringen una *Herida Dramática* extra por cada 10 que se haya fallado la tirada de Heridas.

Si es un objeto el que cae sobre el personaje, causará 1g1 de daño por cada 3m (máx 60m) y cada 70 Kg. de peso (si es menor al peso de un hombre no causa daño real, aunque puede doler); para determinar el daño usaremos la misma escala de materiales que para las caídas.

## EMBRIAGUEZ.

Los Héroes que consuman alcohol deben hacer una tirada de *Músculo* (sumando cualquier *dado* procedente de ventajas) contra *DF* 10 por cada bebida que haya tomado en una escena. Una bebida equivale a una jarra de cerveza o grog, un vaso de vino o un trago de licor fuerte.

*Los fallos se acumulan según se bebe, aplicando los efectos listados mas abajo durante las escena actual.*

*El primer fallo deriva en dificultad para el habla.*

*El segundo causa una penalización de 1g0 a todas las tiradas.*

*El tercer fallo aumenta la anterior penalización a 2g0, 1g0 en la próxima escena.*

*El cuarto fallo deja K.O. al personaje, quedando inconsciente hasta el final de la escena o hasta que gaste un DD. Si se despierta sufre -3g0 a todas las tiradas. Esta penalización se reduce en 1g0 cada escena posterior.*



## DUELO PIRATA.

Ambos contendientes usan un cuchillo y están atados entre si por una cuerda atada a la mano izquierda de cada uno de ellos.

*Se resta 1 a la capacidad de defensa de ambos contendientes.*

*Músculo + Equilibrio contra Maña + Equilibrio para intentar derribar al oponente asestando un tirón a la cuerda.*

*Tirada opuesta de Músculo + Levantar para acortar la cuerda, reduciendo un punto adicional a la capacidad de defensa de ambos durante el resto del duelo o hasta que se emplee una acción para soltar la cuerda.*

*Cortar la cuerda implica la rendición y perder el duelo, además de quedar como un cobarde (-3 PdR).*

## COMBATIR EN AGUAS POCO PROFUNDAS.

Se usa *Equilibrio* como defensa pasiva, y *Músculo* + *Equilibrio* como Defensa Activa.



## RASTREO AVANZADO.

### Ventaja.

Cuando el rastreador comienza a seguir a una presa el *DF* determina que ventaja le lleva, cuanto mas antiguo sea el rastro mas difícil será seguirlo. Todas las *DF* son aumentadas según la siguiente referencia:

| DF | Ventaja   |
|----|-----------|
| 5  | 1 hora    |
| 10 | 3 horas   |
| 15 | 6 horas   |
| 20 | 10 horas  |
| 25 | 15 horas  |
| 30 | 1 día     |
| 35 | 2 días    |
| 40 | 4 días    |
| 45 | 1 semana  |
| 50 | 2 semanas |

El rastreador debe hacer una tirada de *Ingenio* + Rastrear, si lo logra reduce la ventaja en 1 columna, si falla ésta se incrementa en igual medida. Si el rastreador consigue reducir la ventaja a menos de 1 hora da alcance a la presa, si la ventaja excede las 2 semanas habrá perdido el rastro y tendrá que encontrar otra manera de dar con ella.

| Clima                        |     | Tráfico              |     |
|------------------------------|-----|----------------------|-----|
| Despejado                    | +0  | Ninguno              | -5  |
| Nieve, niebla                | +5  | Bajo (poblado)       | +0  |
| Lluvia ligera, viento fuerte | +10 | Medio (pueblo)       | +5  |
| Lluvia media, aguanieve      | +15 | Alto (ciudad)        | +10 |
| Lluvia fuerte, ventisca      | +20 | Tamaño de la presa   |     |
| Terreno                      |     | Drachen o mas grande | -15 |
| Barro o nieve                | -10 | Caballo, vaca        | -5  |
| Dunas de arena               | -5  | Hombre               | 0   |
| Tierra                       | +0  | Perro, lobo          | +5  |
| Tierra compacta              | +5  | Conejo               | +10 |
| Piedra                       | +10 | Ratón                | +15 |

### Modificadores.

Según el clima, terreno, tamaño de la presa, etc. la tarea de rastreo puede verse complicada o facilitada. En la siguiente tabla encontramos referencias para estos casos:

### Maniobras.

Si la presa tiene conocimiento de sus perseguidores o espera que la sigan, puede realizar algunas maniobras para tratar de librarse de la persecución; cruzar ríos, borrar huellas, trepar a un árbol o volver sobre tus pasos pueden desorientar al rastreador e incluso hacerle perder el rastro.

La presa hace una prueba de *Ingenio* + *Sigilo*, el resultado se suma a una *DF* base de 5 para una prueba de *Ingenio* + *Rastrear* del perseguidor. Si el rastreador supera la dificultad reducirá la ventaja de la presa en una columna por cada 5 por lo que superara la *DF*; por el contrario si falla la presa habrá escapado.

## CONDICIONES CLIMÁTICAS.

### Evitar el Daño por clima.

Un personaje adecuadamente equipado (ropa de abrigo para el frío, beber agua para el calor, etc.) puede restar un *dado guardado* del *daño por clima*; un personaje a resguardo (en una casa caliente o un sótano antitormentas) estarán a salvo del *daño por clima*.

### Penalizaciones a los ataques a distancia.

Dificultad +5 a estos ataques por cada nivel por encima de la fila más baja de la Tabla de Clima.

### Superficie traicionera.

Un personaje que se desplace en un solo *Turno* más de su *Donaire* en centímetros por una superficie de hielo o resbaladiza, deben realizar tiradas de *Maña* + *Equilibrio* a *DF* 10 (superficie mojada) o 20 (hielo); fallar la prueba tiene como resultado una caída.

### Dificultad al moverse.

Cualquier intento de usar la capacidad *Esprintar* en un terreno embarrado o cubierto de nieve (o similares) sufre una penalización en función de la profundidad del obstáculo.

-1g1 si cubre los tobillos, -2g2 si alcanza a las pantorrillas, -3g3 hasta las rodillas, -4g4 si llega a los muslos y -5g5 si el personaje esta cubierto hasta la cintura o más.

### Escasa visibilidad.

La niebla, las tormentas de arena o la lluvia densa reducen la visibilidad. En función de la intensidad ésta puede verse reducida a un par de metros, limitando la efectividad de los ataques a distancia y haciendo posible perderse.

### Pólvora y cuerdas.

La humedad puede estropear la pólvora o la cuerda de un arma de proyectil, la arena puede entorpecer el mecanismo de una ballesta y el frío puede agarrar los dedos del personaje. En estos casos la pólvora se puede estropear o la cuerda (o disparador) causar algún problema. En cada disparo lanzar 1d10, con resultado par todo funciona con normalidad, con impar la pólvora estará mojada y habrá que recargar, o la cuerda estará dañada y causará un aumento de *DF* de 10 a cualquier ataque (u otros efectos creativos).

### Posibilidad de congelación.

En contacto con la piel desnuda una superficie plana (por ejemplo metal) puede quedar adherida, causando 2g2 de daño si no se retira debidamente (agua caliente por ejemplo). El *DF* debe gastar un *DD* para activar ésta consecuencia.

## RESPUESTAS INGENIOSAS.

Cada una gasta una acción por tirada.

| Acción              | Característica             | DF                             | Efecto   |
|---------------------|----------------------------|--------------------------------|--|
| Actuación Callejera | Artista + <i>Capacidad</i> | Brío del oponente x5           | Un intento consume una hora. Resta la diferencia entre la <i>DF</i> y el resultado, multiplica el resultado por 1% (+1% por cada aumento) y éste es el número de gremiales (o fracción) que el personaje gana en una hora. |
| Encanto             | <i>Ingenio</i>             | <i>Ingenio</i> del oponente x5 | Varias tiradas enfrentadas sucesivas. Cuando tus éxitos alcancen un nº igual al <i>Brío</i> del PNJ, queda convencido.   |
| Intimidación        | Brío                       | Brío del oponente x5           | Tirada enfrentada de <i>Brío</i> . El objetivo pierde -1g1 en la siguiente <i>Acción</i> directa contra el Héroe, +1g1 por <i>Aumento</i> .  |
| Provocación         | <i>Donaire</i>             | <i>Donaire</i> del oponente x5 | Tirada enfrentada de <i>Donaire</i> . Si se supera, el PNJ en su próxima acción debe usar tantos <i>Aumentos</i> como el Héroe en su tirada.   |

Villano: Se afecta a un Villano a la vez

Secuaces: Se puede elegir afectar a más de uno a razón de +1 por *Aumento*

Matones: Se afecta a un Pelotón de Matones a la vez, +1 por *Aumento*.

## REPUTACIÓN.

### ¿Qué es la Reputación?

La puntuación de Reputación del personaje indica hasta donde han llegado sus hazañas y qué tipo de fama posee. El efecto puede variar dependiendo de donde se encuentre o con quién se relacione (un héroe de guerra castellano no será recibido de igual modo en la corte castellana o en la montaignense, pero será respetado en ambas por su valor y/o sus logros). Para que se produzca un cambio en la reputación del personaje deben extenderse las noticias sobre sus logros o actos.

El *Nivel de Reputación (NdR)* es la décima parte de la puntuación (*PdR*) total.

Un Héroe con Reputación -30 (varía con Scarovese) normalmente pierde el control de su personaje y se convierte en Villano, esto puede ignorarse en casos particulares, como es el caso de que la infamia del personaje sea incierta (por avatares del destino o por la acción de un malvado maquinador), sin embargo será tratado según su reputación hasta que ésta sea reconstituida.

### Ganancia de Reputación.

*Batalla:* GdDJ pág. 176.

*Artesanía:* Crear un objeto de buena calidad (*DF* 40) proporciona 1 *PdR* al Héroe, mas 1 punto adicional por cada aumento. No se pueden acumular mas de 40 *PdR* al año por este concepto.

*Actos caballerescos:* Si el personaje actúa de forma caballerisca ante un punto crítico obtiene un *PdR*, si la acción le pone en peligro adquiere 1 *PdR* adicional, también adquiere 1 *PdR* adicional si su elección le provoca una pérdida importante (dinero, recursos, etc).

*Estatus de mercader:* Un personaje perteneciente a un gremio que adquiere el rango de Maestro gana 10 *PdR*.

*Éxito y desempeño:* Las acciones destacables frente (o para) personajes famosos reciben 1 *PdR* mas otro adicional por cada aumento realizado.

*Financiar a un artesano:* El mecenazgo de un artista con talento proporciona su *NdR* en *PdR* durante un máximo de 3 meses. Cuesta 50 veces la capacidad artística del artista en gremiales, al mes.

*Ganar un duelo público:* Debe haber al menos 3 testigos que no estén implicados; si es a "Primera Sangre", el personaje vencedor gana 1 *PdR* por cada *DdR* del contrincante (el vencido pierde esa misma cantidad); en un "Duelo a Muerte" el vencedor gana 2 *PdR* por cada *DdR* del contrincante.

*Gestión:* Llevar una posesión inmobiliaria o negocio a rango 5 o construir una nueva de éste nivel proporciona al personaje 1 *PdR*, del mismo modo hacerlo a rango 8 garantiza un *PdR* adicional (elevando lo ganado por esa propiedad a 2) y otro al alcanzar 10.

*Matar monstruos:* Proporciona un número de *PdR* igual a la característica mas baja de la criatura.

*Matrimonio:* Al desposarse ambos cónyuges adquieren 1 *PdR* por *NdR* de su pareja.

*Romance:* Un acto de devoción (una poesía, una declaración, etc) proporciona a ambos personajes 1 *PdR*; acciones que resulten mas complicadas o arriesgadas como un rescate de la persona amada proporcionan un punto adicional. Los puntos adquiridos de éste modo se aplican a ambos personajes.

*Mantener la Palabra:* Por ser fiel a su palabra el personaje adquiere 1 *PdR*, obtiene puntos adicionales si la acción implica un riesgo personal, económico o si la palabra se mantiene a pesar de ir en contra de los principios del personaje.

*Unirse a un club social:* Acceder a uno de estos exclusivos Clubes trae la creación del personaje (mediante interpretación y juego) proporciona un número de *PdR* igual al coste en PH para ser miembro.

*Vendetta:* Cuando un personaje zanja una vendetta rápidamente se corre la voz. La cantidad de reputación obtenida depende de la naturaleza y objetivo de la vendetta.

### Pérdida de Reputación.

*Romper un juramento:* Romper con la palabra dada provoca una pérdida de reputación igual al propio *NdR* más el *NdR* de la persona a quien se hizo el juramento.

*Romper cosas:* Romper un artículo valioso o famoso resta al personaje un número de *PdR* igual al *NdR* de su propietario.

*Cobardía:* Una demostración pública de cobardía provoca una pérdida de *PdR* igual a la mitad del *NdR* actual.

*Romance:* Finalizar una relación sin causa ni provocación, hacer que una relación acabe de manera pública o escandalosa, golpear a la pareja o no conseguir rescatar al amante del peligro, acarrear una pérdida de *PdR* igual al *NdR* de la pareja.

*Actos poco caballerescos:* Golpear a alguien de clase inferior, comportarse de forma grosera, tener aspecto sucio o descuidado; para caballeros, golpear a una dama o emborracharse en público; para damas, flirtear de manera obvia o blasfemar. Cualquiera de éstos actos puede acarrear la pérdida de una importante cantidad de *PdR* (dependiendo de la gravedad del suceso y siempre a discreción del *DF*).

*Skalds y Bardos:* Si uno de éstos personajes acompaña al grupo la magnitud de cualquier pérdida o ganancia de reputación aumenta en 1, mas 1 *PdR* adicional por cada *Aumento* que el Skald o Bardo declare en una prueba de *Ingenio* + *Oratoria* o *Ingenio* + *Cantar* con *DF* 5 x *PdR* afectado (ganado o perdido).

### Dados de Reputación.

Un personaje posee un *Dado de Reputación (DdR)* por cada *Nivel de Reputación* (10 Puntos de Reputación) actual (sea positiva o negativa).

Éstos Datos de Reputación pueden usarse para ganar un *dado guardado* (1g1 x *DdR*) en pruebas relacionadas con acciones sociales, o para realizar Acciones de Reputación (se tratan como dados lanzados y guardados). Los *DdR* se recuperan al comenzar un nuevo Acto.

*Opcional.* Las acciones de reputación que implican una *DF* consumen un número de *PdR* igual a la *DF*/5 de forma permanente.

*Compra de Reputación:* Un personaje vendiendo puede comprar 1 *DdR* por 250G, esto afectará a una zona local y durante una semana por cada 250G (máx. 4 semanas). Sólo se pueden comprar estas 4 semanas en el lapso de 8 semanas tras llegar a la zona.

### Acciones de Reputación:

| Acción            | DF | Efecto  |
|-------------------|----|---|
| Ayuda (Mayor)     | 30 | Logras una gran ayuda de un PNJ aliado o neutral por el resto de la Escena  |
| Ayuda (Menor)     | 20 | Logras una pequeña o moderada ayuda de un PNJ aliado o neutral por el resto de la Escena  |
| Impresionar       | -  | Puedes sumar tus dados de Reputación (tirados y guardados) a cualquier tirada social  |
| Intimidar         | -  | Puedes sumar tus dados de Reputación (tirados y guardados) a cualquier tirada social  |
| Mártir            | 40 | Ganas un Aliado (un PNJ antes aliado o neutral) que daría su vida por ti  |
| Reconocimiento    | 15 | Eres reconocido por un PNJ a tu elección  |
| Rescate           | 25 | Eres liberado por un PNJ de tu cautiverio   |
| Sedución          | -  | Puedes sumar tus dados de Reputación (tirados y guardados) a cualquier tirada social  |
| Estatus de Gremio | -  | Un maestro puede tomar aprendices, mediar en disputas dentro del Gremio y será tratado con respeto por otros miembros del Gremio. |

**Efectos de la Reputación (orientativo):**

| Reputación       | Efectos                          |
|------------------|----------------------------------|
| Constante        | Mejores salarios (+1% por punto) |
| Cada 25 puntos   | Superiores (Mecenas)             |
| A los 50 puntos  | Parásitos                        |
| A los 75 puntos  | Condecoración                    |
| A los 100 puntos | Amenaza                          |
| A los 125 puntos | Pertenencia                      |

**INTRIGA CORTESANA.**

Inicialmente diseñada para la corte montaignense, por definición mas brutal emocionalmente pero menos peligrosa, puede usarse adaptando los conceptos a la personalidad de la nación en cuya corte actuemos.

**Hoja de Intrigas.**

En el anexo al final de éste compendio puedes encontrar una plantilla para llevar un control sobre los efectos de tu actuación en la corte. Se divide en cuatro partes: Contactos, Favores y Chantajes, Habilidades y Rumores.

**Contactos:** Sirve para trazar un mapa de las relaciones del personaje, situando su nombre en el centro de ésta, añadiendo a su alrededor a los personajes con que se relacione (cada uno con sus niveles de Agrado, Desagrado y Utilidad). Si alguien presenta al personaje o éste presenta a otro, sus relaciones quedan vinculadas, afectándose tanto positiva como negativamente en las dos direcciones.

**Favores y chantaje:** Permite recordar a quién ha hecho favores en el pasado o de quién los ha recibido anotándolos en su correspondiente columna. El chantaje funciona de manera similar pero debe anotarse con CH en la columna, pues posee una mecánica ligeramente diferente.

**Habilidades útiles:** Referencia rápida de las habilidades comúnmente usadas en la corte.

**Rumores:** Notas acerca de mentiras contadas o rumores útiles, principalmente para usar como referencia rápida y para no ser cogido en una mentira por no acordarse de lo sucedido.

**Acciones cortesanas.**

Un personaje puede realizar gran cantidad de acciones para mejorar su estancia en la corte, pueden usarse *Dados de Reputación*, sin embargo no puede gastar en una acción determinada más *DdR* que su nivel de *Donaire*.

**Bonificación en Moda:** Al llegar a la corte el personaje tira *Ingenio + Moda*, por cada 10 completos gana un *DdR temporal* para su uso en la corte.

**Hacer un nuevo contacto:** Para establecer un nuevo contacto (sin pedir el *favor* de ser presentado) el personaje tira *Ingenio + Etiqueta* o *Política* a *DF 35*. El éxito proporciona un contacto con A1-D0-U0, cada aumento en la tirada añade 1 de agrado; un fallo provoca que el PNJ se convierta en enemigo.

**Conceder un favor:** Un personaje que concede un favor a un contacto puede mejorar el *agrado* de éste. Una vez completado con éxito el favor añade entre 1 y 3 puntos de *agrado* al contacto (a discreción del *DJ*), además debe tomar nota de ésta en la *columna de favores*, indicando el valor de éste.

Un favor de 1 puntos es poca cosa, como por ejemplo una presentación; un favor de 2 puntos es algo mayor pero sin un riesgo inherente, como conseguir una información; un favor de 3 puntos envuelve riesgo, sea este físico o social, como por ejemplo dar una información que dañe a un personaje importante.

**Pedir un favor:** Un Héroe puede pedir a uno de sus contactos que le haga un favor, el *DJ* puntúa este entre 1 y 3. El Héroe puede entonces borrar uno o varios favores realizados anteriormente a ese contacto por un valor equivalente, o descontar el valor del favor (o el restante si se paga parcialmente con favores) de la puntuación de *agrado* del contacto. Si esto hace caer el *agrado* por debajo de 0, el contacto rechaza la petición.

**Pedir una presentación:** Esto es un favor de 1 punto, pero sólo contactos con *desagrado* 0 aceptarán presentar al Héroe. Asumiendo que el contacto conoce al PNJ al que el Héroe desea ser presentado, el personaje ganará un nuevo contacto con *agrado* igual a la mitad del *agrado* del contacto que les ha presentado (redondeando hacia abajo), *desagrado* 0 y *utilidad* 0. Sin embargo éste contacto deriva del PNJ que les presentó y está sujeto al *efecto de oleaje*.

**Desenterrar un secreto:** A través de un contacto el Héroe puede averiguar información sobre otra persona. Realizar una prueba de *Ingenio + Rumores* con *DF 15* modificada según la siguiente tabla:

| Mod.         | Descripción  |
|--------------|--|
| +5           | Reputación del objetivo mayor que 25.                              |
| +10          | Reputación del objetivo mayor que 50.                              |
| +15          | Reputación del objetivo mayor que 75.                              |
| +25          | Reputación del objetivo mayor que 100.                             |
| +5           | El contacto considera peligroso al objetivo.                       |
| -5           | El Héroe reduce el <i>agrado</i> del objetivo hacia el contacto.   |
| -5 por punto | El Héroe cobra un favor del contacto.                              |
| -5 a +5      | Poder del contacto en la corte (a juicio del <i>DJ</i> ).          |
| +5 x nivel   | El objetivo muestra una gran discreción (capacidad de Discreción). |

**Chantajear a un contacto:** Cuando un personaje posea información dañina puede intentar chantajear a un contacto. El *DJ* valora la información (entre 1 y 9, siendo 9 un riesgo capital, como pruebas de un complot para derrocar al rey), entonces plantea la amenaza al contacto. Inmediatamente el *agrado* de este cae a 0 y el valor del chantaje se convierte en su *nivel de utilidad*, en adelante cada vez que el personaje pida un favor al contacto su coste se sumará al *desagrado*, cuando el total exceda su *utilidad* (el valor de chantaje) rechazará el favor y se convertirá en enemigo.

**Pedir o extorsionar dinero:** Cada 1.000G plantea un favor de 1 punto, cada mes que pase tras el préstamo el *agrado* del contacto cae en 1 punto, al llegar a 0 pide la devolución del préstamo. Si no se satisface el importe comienza a aumentar el *desagrado* al mismo ritmo. Si el dinero se obtiene a través del chantaje se considera como cualquier otro favor (no se espera que se devuelva el dinero) aumentando el *desagrado* por cada 1.000G.

**Dar un sablazo:** Saca al contacto un número de gremiales igual al resultado de una prueba de *Ingenio + Labia* dividido entre 2. Cada vez que se usa esta acción mas de una vez al mes el *agrado* del contacto desciende 1 nivel. No se puede usar si el nivel de *agrado* es inferior a 1.

**Ridiculizar a un cortesano:** Prueba enfrentada de *Ingenio + Oratoria*, *Actuar* o *Arengar* contra el objetivo. El personaje que salga airoso gana 1 *PdR* por cada *NdR* del otro, el perdedor reduce su reputación en el *NdR* del ganador. Esto provoca una reducción del *agrado* del perdedor de 1 (o aumento de *desagrado*, si cae por debajo de 0).

**Asesinar a un cortesano:** Si se consiguesen pruebas de que un Héroe ha sido responsable directa o indirectamente de la muerte de un cortesano, esto afecta a todo contacto que tenga, reduciendo su *agrado* en la *mitad del NdR del cortesano asesinado*, aumentando el *desagrado* si éste cae por debajo de 0. Además esa misma cifra se suma al valor de *utilidad* del Héroe para ellos.

Esto cambia si la muerte se produce de *forma legítima* (como un duelo formal), pero el agrado sigue reduciéndose en todos aquellos contactos para los que el finado tenía puntuación de *agrado* positiva; también aumenta el *agrado* en la mitad (redondeando hacia abajo) del valor de *desagrado* (el enemigo de mi enemigo es mi amigo) para aquellos personajes a los que *desagradara* el difunto.

Por supuesto esto complica enormemente el entramado, en especial en lugares como *Vodacce*, donde el concepto de “forma legítima” es muy maleable.

**Organizar un festejo:** Una manera sencilla de ganar reputación y contactos es ser anfitrión de un evento (fiestas, bailes, exposiciones, reuniones sociales, cenas o banquetes, etc.). Por cada 250G ha de hacerse una tirada en la siguiente tabla:

| Tirada | Descripción  |
|--------|--|
| 1      | Pierdes 2 puntos de reputación debido a un problema en el evento.  |
| 2 - 3  | Ganas 1 punto de reputación.   |
| 4 - 6  | Ganas 1 punto de reputación y ganas un favor de 1 punto con un <i>contacto existente que asista a la fiesta</i> .    |
| 7 - 8  | Ganas 1 punto de reputación y aumenta en 1 el <i>agrado</i> de un <i>contacto existente que asista a la fiesta</i> . |
| 9      | Ganas 1 punto de reputación y un contacto con 1/0/0 derivado de un contacto existente que asista a la fiesta.        |
| 0      | Ganas 1 punto de reputación y un nuevo contacto con 1/0/0.   |

**Dar regalos:** El valor de un regalo depende de la nacionalidad en que se encuentre el Héroe, pudiendo ser necesaria una prueba de capacidad para encontrar un regalo apropiado. Un regalo tiene una puntuación de *agrado* entre 1 y 4, dependiendo de lo bien escogido que piense el *DJ* que sea el regalo. Si el contacto tiene *desagrado* primero se reduce esa puntuación a 0 y después se suma los restantes al *agrado* de éste.

**Otras maneras de aplacar a los contactos:** Además de los casos listados el Héroe puede realizar multitud de acciones para suavizar la relación con un contacto ofendido. Podría invitarle a un evento social agradable, disculparse por los agravios cometidos o hacer cualquier cosa con la que el *DJ* esté de acuerdo en que mejoraría razonablemente la situación, añadiendo entre 1 y 3 puntos de *agrado* (o reduciendo en esa cantidad el *desagrado*).

**Otras maneras de enfurecer a los contactos:** Insultar públicamente, denegar un favor o incluso humillar accidentalmente a un cortesano en presencia de alguien importante puede reducir su nivel de *agrado* o incluso aumentar el *desagrado* de éste.

**El efecto oleaje.**

Cualquier acción que afecte el *agrado* o *desagrado* de un contacto en una cadena (cualquier contacto que no haya conseguido directamente el Héroe) se aplica a todos los contactos relacionados, reduciendo el efecto en un punto por cada nivel de distancia.

**Haciendo enemigos.**

Un contacto que ve aumentar su *desagrado* por encima de su *utilidad* deja de poder ser aplacado y se convierte en enemigo del personaje, comportándose de forma similar a una *Némesis* pero sin proporcionar *PX*.

**El efecto de los lenguajes.**

Cuando trate con un contacto extranjero gana una *AL* a cualquier acción cortesana que resulte en una bonificación de *agrado* si le habla en su lengua nativa. Gana otro *AL* adicional si puede demostrar que es del mismo país que el cortesano.

**GESTIÓN DE PROPIEDADES.** **Ganancias base.**

Un personaje con la ventaja Noble posee una hacienda u otros bienes e inversiones que le proporcionan el equivalente de una granja en ingresos netos mensuales (ver a continuación). En principio se consideran tierras arrendadas, impuestos locales, ganancias comerciales, etc. (a definir en la creación entre el jugador y el *DJ*).

Tiene 6 sirvientes a su disposición. Se consideran secuaces, sin habilidades marciales, amenaza 1 y *DF 10* para golpearlos. (Mayordomo, doncellas, cocinera, mozos de cuadra, cochero, etc.)

Además puede mejorar sus propiedades, pagando puntos de Héroe o *PX* (opcionalmente se pueden sustituir los *PX* con inversiones económicas no inferiores a 1.000G por *PX*).

 **Granja (1 PH o 3 PX o 3.000G)**

Se considera que toda mansión tiene al menos una granja (ya sea como producción o arrendada). Puedes comprar más para obtener más ingresos.

**Propiedades**

2 o 6 *PX* : *Propiedad Básica* ; 3 o 9 *PX* : *Propiedad Buena* ; 4 o 12 *PX* : *Propiedad Excelente*

Se refiere a establecimientos comerciales o recursos explotables ajenos a la villa. A mayor rango mayor la calidad y reconocimiento de tu establecimiento. No existe un límite concreto en cuanto a cantidad, algunas ideas son lupanares, herrerías, minas, talleres de artesanía, etc.

**Partidarios (2 PH o 6 PX o 6.000G)**

El noble puede contratar personal adicional. Cada vez que adquieras “partidarios” puedes sumar 6 matones al servicio de la hacienda, sea como personal doméstico o guardias. Los guardias son 6 matones con nivel de Amenaza 1 y una *Capacidad* de Armas 2.

**Ganancias mensuales.**

Al finalizar un mes el jugador tira un dado de 10 caras y compara el resultado en la siguiente tabla:

| Tirada | Suceso  |
|--------|---|
| 1      | ¡Catástrofe!. No se reciben rentas este mes y sufre una penalización de -1 el mes siguiente. Además el jugador debe tirar de nuevo un d10; si obtiene un resultado de 1 a 9 muere un partidario (enfermedad, accidente, etc), si el resultado es 0 pierde una granja. |
| 2 a 3  | ¡Bandidos!, Pierdes 100 x 2d10 G.   |
| 4 a 7  | No sucede nada.   |
| 8 a 9  | Suceso extraordinario (aparece un monstruo, la Inquisición, etc) generalmente causa de problemas.   |
| 0      | Buena cosecha, tiras 2d10 por cada granja (guardando uno) en lugar de 1d10.   |

Una vez resuelto y aplicando si es menester el resultado anterior, el jugador tira un **dado crítico** por cada “granja”, multiplica el resultado del dado por 50 para obtener un total en gremiales de rentas. Añade 300 gremiales al mes por una propiedad básica, 400 por una buena y 500 por una excelente.

Como opción, un personaje con la *Capacidad* de Contable incrementará el beneficio total en un 2% por nivel en la capacidad (siempre que el mismo se dedique a la gestión de la propiedad/empresa/inversión).

*La compra a través de PH, PX o gremiales se considera permanente (a menos que a través de sucesos o interpretación se pierda todo o parte de lo adquirido) y las ganancias ya tienen descontados todos los gastos de mantenimiento y salarios.*



INVERSIONES.

| Tirada  | Bajo           | Moderado       | Alto           |
|---------|----------------|----------------|----------------|
| 1 - 2   | -10%           | -50%           | -100%          |
| 3 - 4   | -5%            | -25%           | -50%           |
| 5 - 6   | No hay cambios | -10%           | -25%           |
| 7 - 8   | No hay cambios | No hay cambios | -10%           |
| 9 - 10  | No hay cambios | No hay cambios | -5%            |
| 11 - 12 | 5%             | 5%             | No hay cambios |
| 13 - 14 | 5%             | 5%             | 5%             |
| 15 - 16 | 5%             | 10%            | 10%            |
| 17 - 18 | 10%            | 10%            | 15%            |
| 19 - 20 | 10%            | 15%            | 20%            |
| 21 +    | 10%            | 15%            | 25%            |

Al comenzar una Historia un personaje puede invertir la cantidad de dinero que desee en una empresa específica. Hay que precisar la cantidad exacta y el grado de riesgo (bajo, moderado o alto) que desee correr, además de la naturaleza de la inversión (una tienda, un barco, un campo, etc.). A continuación, tira 1d10 crítico y suma tu *Ingenio* + *Contabilidad* al resultado (+1 si el PJ es vendelío) y consulta el total en la Tabla de Inversiones para consultar las ganancias o pérdidas al final de la Historia (que no sesión de juego).

CONSTRUCCIÓN.

Fortificaciones.

Para construir una fortificación permanente buscamos el nivel (número entero) que queramos alcanzar, después aplicamos el modificador por décimas hasta llegar al total exacto proyectado, sumando la base inicial (tanto en tiempo como en coste). A continuación el ingeniero o arquitecto a cargo de la construcción realiza una prueba con la *DF* definida en esa misma tabla, si la supera el coste y tiempo serán los calculados inicialmente, pero si la tirada fracasa suma el modificador de 0,1 de la tabla en tiempo y dinero, el arquitecto tira de nuevo sumando el resultado al anterior y repite el proceso hasta que se supere la *DF* de construcción o se abandone el proyecto (en cuyo caso el nivel de fortificación es el más alto logrado con la suma de las tiradas realizadas hasta ese momento).

Los costes listados son para la infraestructura, el coste del equipamiento normal puede entenderse incluido (mobiliario básico), pero otros conceptos como personal o armamento deben calcularse aparte.

| Fortificación | Tiempo     | Coste    | DF  | Ejemplo   |
|---------------|------------|----------|-----|---|
| 1             | 0          | 0        | 0   | Zanja.  |
| +1 hasta 2    | 1 día      | 1.000G   | +1  | Empalizada.   |
| 2             | 10 días    | 10.000G  | 10  | Fuerte pequeño.   |
| +1 hasta 3    | 2 días     | 1.250G   | +1  |   |
| 3             | 30 días    | 22.500G  | 20  | Murete y edificios de madera; edificio ligero. Hacienda fortificada.              |
| +1 hasta 4    | 4 días     | 1.500G   | +2  |   |
| 4             | 70 días    | 37.500G  | 40  | Muro y edificaciones ligeras; edificio reforzado. Población fortificada.          |
| +1 hasta 5    | 8 días     | 1.750G   | +3  |   |
| 5             | 150 días   | 55.000G  | 70  | Fuerte con infraestructuras de abastecimiento acondicionadas. Ciudad fortificada. |
| +1 hasta 6    | 16 días    | 2.000G   | +4  |   |
| 6             | 310 días   | 75.000G  | 110 | El Stein. Complejo de medio tamaño, fortificado y bien defendido.                 |
| +1 hasta 7    | 32 días    | 2.500G   | +5  |   |
| 7             | 630 días   | 100.000G | 160 | Insel, Carleon. Ciudades fuertemente defendidas.                                  |
| +1 hasta 8    | 64 días    | 5.000G   | +6  |   |
| 8             | 1.270 días | 150.000G | 220 | Stahlfort   |
| +1 hasta 9    | 128 días   | 10.000G  | +7  |   |
| 9             | 2.550 días | 250.000G | 290 | El Morro  |
| +1 hasta 10   | 256 días   | 25.000G  | +8  |   |
| 10            | 5.110 días | 500.000G | 370 | Höfsjokull.   |

Las fortificaciones temporales se construyen con un 10% de coste y tiempo de producción del listado, el máximo nivel que pueden alcanzar es 2, y su duración es de una batalla, tras lo cual quedan destruidas.

Construcción civil.

Tomaremos como referencia el sistema de construcción de fortificaciones, adaptado según se muestra, sin embargo el nivel de construcción nos indica su utilidad y comodidad, no su capacidad de defensa (como referencia el nivel de fortificación de un edificio civil sin reformas defensivas es del 25% de su nivel de construcción).

| Construcción | Tiempo     | Coste    | DF  | Ejemplo   |
|--------------|------------|----------|-----|---|
| 1            | 0          | 0        | 0   | Chozas, apenas protege de la lluvia y es poco resistente.   |
| +1 hasta 2   | 1 día      | 2G       | +1  | Cabaña pequeña o vivienda urbana.   |
| 2            | 10 días    | 100G     | 5   | Cortijo, vivienda urbana mediana.   |
| +1 hasta 3   | 1 día      | 10G      | +1  |   |
| 3            | 20 días    | 3.000G   | 10  | Edificio de medio tamaño (usualmente 2 plantas o una amplia). Granjas, pequeños negocios, etc.  |
| +1 hasta 4   | 2 días     | 300G     | +1  |   |
| 4            | 40 días    | 6.000G   | 25  | Edificio de tamaño considerable (3 plantas medianas o 2 grandes). Negocios con requisitos de espacio o instalaciones.                     |
| +1 hasta 5   | 4 días     | 600G     | +2  |   |
| 5            | 40 días    | 10.000G  | 45  | Villa urbana o casa solariega. Negocios o infraestructuras de relevancia (posada o burdel de gran reputación, puerto fluvial medio, etc.) |
| +1 hasta 6   | 4 días     | 1.000G   | +3  |   |
| 6            | 240 días   | 30.000G  | 75  | Gran villa, mansión o masía.  |
| +1 hasta 7   | 8 días     | 3.000G   | +5  |   |
| 7            | 500 días   | 50.000G  | 130 | Mansión.  |
| +1 hasta 8   | 16 días    | 5.000G   | +5  |   |
| 8            | 640 días   | 100.000G | 200 | Gran mansión, palacete.   |
| +1 hasta 9   | 90 días    | 10.000G  | +10 |   |
| 9            | 2.550 días | 250.000G | 300 | Palacio.  |
| +1 hasta 10  | 180 días   | 25.000G  | +10 |   |
| 10           | 5.110 días | 500.000G | 500 | Palacio de la realeza.  |

La diferencia entre los primeros niveles y los últimos puede parecer exagerada, no es un error, el lujo y la extravagancia se paga. Modificar o reformar una propiedad implica no sólo la construcción, si no contratar artesanos, adquirir menaje, planificar y cuidar jardines, etc.; el tiempo y dinero se emplea en éstos menesteres así como la reforma o ampliación en si, de éste modo una vivienda en reformas puede usarse pero su nivel de construcción en terminos de comodidad se reduce a la mitad hasta que se completen las reformas (o se abandonen éstas).

Los costes aquí listados establecen un “precio base” que puede ser modificado por numerosos factores, como la localización (una tienda en el distrito mas selecto de Charouse puede costar 10 veces más que en otra parte de la ciudad, y 100 veces más que en una pequeña ciudad), contactos (pertenecer a un gremio tiene sus ventajas), extravagancia (el dinero puede comprarlo casi todo, pero la cantidad varía conforme a lo exótico de la demanda), etc.

A efectos de juego, una construcción proporciona una protección contra los efectos naturales del clima, reduciendo los efectos del clima en *1G por nivel* (el invierno no se pasa del mismo modo dentro de un cobertizo húmedo que junto a una lujosa chimenea).

Éstos costes pueden usar se para mejorar las posesiones de un personaje, sin embargo se refieren a la construcción, en ningún caso al terreno, que tendrá que adquirirse por separado (pudiendo requerir interpretación).



# Venenos.

Las sustancias venenosas en Théah están debilitadas en su mayoría, y las sustancias realmente mortales son difíciles de conseguir.

Nota. Están ordenadas alfabéticamente, se listan a continuación para facilitar su localización.

| Mecánica  | Ref      | Mecánica               | Ref      |
|---|----------|------------------------|----------|
| Arsénico  | GdDJ 185 | Herida Prolongada      | Vo 76    |
| Aliento del Profeta   | Vo 77    | Lágrimas de Godiva *   | Vo 77    |
| Caricia de Legión   | Vo 77    | Loto Amarillo          | GdDJ 185 |
| Carne de Bruja  | Vo 76    | Musgo Trémulo          | Vo 77    |
| Disolvente Carmesí  | Vo 76    | Niebla Syrneath        | Vo 77    |
| Escarabajo de los 10 Segundos   | GdDJ 185 | Polvo de Pesadilla *   | Vo 77    |
| Espinas Ciegas  | Vo 76    | Raíz de Vagabundo      | GdDJ 185 |
| Étera   | Vo 77    | Veneno de Araña *      | Vo 77    |
| Gotas de Inconsciencia *  | GdDJ 185 | Veneno de Víbora Yilan | IL 86    |
| Su efecto se presenta en formato <b>daño / frecuencia / duración [precio por dosis]</b>       |          |                        |          |
| * El precio por dosis varía en función de la eficiencia del preparado (frecuencia y duración) |          |                        |          |

## Arsénico

1g1 H. Superficiales / 30 min / 3 días [30G]

Normalmente un polvo blanco. Al disolverse deja apreciar un sabor amargo con una prueba de percepción DF 10. Ingerir grandes cantidades de leche aumenta el intervalo a 6 horas.

## Aliento del Profeta

Muerte / 1 fase / 1 fase [5.000G]

Disuelto en un líquido se vuelve inodoro, insípido e invisible. Proviene de Cathay y sólo existen tres hombres en Vodacce capaces de prepararlo.

## Caricia de Legión

1 H. Dramática / 1 mes / Ilimitado [200G]

Muerte lenta y agónica.

## Carne de Bruja

15 H. Superficiales / 1 turno / 10 turnos [40G]

Extracto de raíces de pantano, ingerido.

## Disolvente Carmesí

Especial / 4 fases / 4 fases [100G]

Interfiere el proceso de curación del organismo, evitando la coagulación. Suele usarse embadurnando un arma. Provoca un dado de heridas por cada H. Dramática que la víctima tenga ya.

## Escarabajo de los 10 Segundos

5 H. Dramáticas / 1 fase / Ilimitado [-]

Sólo se encuentra en las Islas Thalusias.

## Espinas Ciegas

Especial / Varía / Varía [50G]

Ésta planta afecta a la vista, causando visión borrosa y leves dolores de cabeza. Suele rociarse en la cara de la víctima, aunque también se puede ingerir. Mientras se encuentra bajo sus efectos, el Héroe sufre la penalización de Luz Tenue.

## Étera

Especial / Varía / Varía [50G]

Calmante y alucinógeno blando (anestesia). El personaje afectado ignora los efectos de Maltrecho y el DJ controla las heridas que sufre, tirando en secreto.

## Gotas de Inconsciencia

Inconsciencia / Varía / Varía [15G]

Nombre genérico para cualquier droga que produzca inconsciencia. Según el tipo es posible detectarlas con una DF entre 10 y 20, y en ocasiones resistirla con Músculo a DF 25 o más. Habitualmente ingeridas o aspiradas. La duración varía, pero no debería ser mas de un día por dosis.

## Herida Prolongada

1 H. Dramática / 1 hora / 31 horas [15G]

Potente preparado que pierde intensidad con rapidez. El intervalo se duplica cada vez que la víctima sufre daño.

## Lágrimas de Godiva

Especial / Varía / Varía [25G]

Sustancia afrodisíaca que nubla el juicio y deja al sujeto indefenso ante la sugestión de los sentidos. Mientras permanezca bajo los efectos de esta sustancia el personaje sufre una penalización de 2 puntos de Brio frente a los intentos de Seducción.

## Loto Amarillo

2g2 / 20 min / 1 hora [200G]

Flor proveniente de Cathay que potencia las capacidades de hechicería. Mientras tenga la sustancia en el organismo el personaje gana 1 nivel en todas las capacidades de hechicería, si alcanza 4 podrá usar las habilidades de Adepto incluso si es media sangre. Una segunda dosis proporciona 1 nivel adicional y dobla el daño, mas dosis provocan daño pero no potencia la magia. Si el personaje no es capaz de usar magia de Adepto sufre un -1 a Brio cada vez que lo haga, esto dura hasta que descansa un día.

## Musgo Trémulo

Especial / Varía / Varía [100G]

Este veneno provoca intensos temblores y puede llegar a originar la pérdida permanente del control muscular. Se suele reducir a polvo para después espolvorearlo sobre la comida. Mientras este bajo los efectos de ésta sustancia la víctima debe desear su mayor dado cuando haga cualquier tirada relacionada con Maña.

## Niebla Syrneath

Especial / Especial / Ilimitado [1.000G]

Proviene de una flor exótica del Archipiélago de la Media Noche, que lo expulsa en forma de nube de gas. Rara vez está disponible y por lo general sólo se encuentra entre las ruinas syrneath. Cuando se expone a este veneno la víctima sufre los efectos de Ahogamiento.

## Polvo de Pesadilla

Especial / Varía / Varía [50G]

Alucinógeno que provoca un miedo cervical. El precio puede variar dependiendo del intervalo y la duración (la potencia del preparado). La víctima gana el orgullo Cobarde mientras esté afectado. Si ya era cobarde pierde la posibilidad de oponerse a que el DJ active su orgullo.

## Raíz de Vagabundo

Músculo -1 / Especial / 1 hora [50G]

Jarabe rojo destilado a partir de la raíz de éste árbol. Cada aplicación reduce 1 el músculo, si éste llega a 0 el personaje cae inconsciente durante 24 horas, después se recuperan a un ritmo de 1 cada 10 minutos. Se puede preparar un antídoto en forma de bálsamo a partir de las hojas del mismo árbol vagabundo.

## Veneno de Araña

Especial / Varía / Varía [40G]

Daño nervioso que en altas dosis puede producir daños musculares permanentes e incluso la pérdida de funcionalidad. Los dados de la víctima no pueden ser críticos mientras está afectado.

## Veneno de Víbora Yilan

3g3 / 10 min / 3 días [100G]

Obtenido de la serpiente del mismo nombre, relativamente común en el Imperio de la Media Luna. La sustancia es un potente hemotóxico que provoca la destrucción de las células de la sangre y hemorragias internas.





# Viajar en Théah.

El viaje en el siglo XVII representaba una serie de características que hoy día son difíciles de imaginar, un carruaje por un camino theano recorría en una jornada completa una distancia que un automóvil actual recorre en menos de una hora. Los viajes eran pausados, las damas conversaban o leían en el interior y cada jornada se detenían en una fonda para hacer noche y continuar el viaje al día siguiente.

Nos costaría digerir a un grupo de bandidos emboscando a un conductor de camiones en una autovía, pero en Théah en cambio los asaltantes son una amenaza muy real en lugares apartados o caminos secundarios, la presencia de las tropas del rey aporta seguridad a las vías mas transitadas pero no llega a todas partes. Los navíos no eran cómodos buques de crucero y los mapas no eran exactos, llegando a resultar confusos o incluso inútiles al alejarnos de la línea de costa, y además están los piratas, las criaturas marinas y otros imprevistos.

Es por tanto necesario comprender que una gran travesía es una aventura en si misma, salvo que el *DJ* prefiera reservarse las sorpresas para otro momento lo habitual es que surjan imprevistos, asaltantes, averías, animales salvajes, climatología adversa, etc. son sólo algunas de las circunstancias que aderezan un viaje habitualmente. En ocasiones, sin embargo, el grupo puede tener prisa y cabalgar sin descanso, parando donde puede para tomar aliento a veces incluso durmiendo al raso, para alcanzar su meta con la mayor premura. Como siempre la acción cinemática de 7º Mar otorga al *DJ* la posibilidad de realizar lo que en jerga profesional se conoce como “fundido en negro”, acelerando el proceso y evitando las partes mas aburridas del viaje para detenerse sólo en aquello que tiene potencial para la interpretación o la acción; puede incluso aprovechar estos momentos de pausa dinámica para hacer referencias a la trama desde otra perspectiva (estos momentos son propicios para hacer un cambio de plano, en el que el villano deja entrever como evolucionan sus malvados planes).

Un *DJ* sabio usará estos viajes como fuente de aventura o herramienta narrativa, a un nivel mas mundano se muestran unos calculos aproximados (siempre orientativos, no absolutos) de la velocidad media para determinados medios de transporte, con la intención de servir como referencia para el cálculo de la duración o itinerario de una travesía.

Un personaje o grupo de personajes que cubran una larga distancia usan este movimiento, un día de marcha representa 8 horas efectivas de viaje por tierra o 10 horas de curso fluvial (en barco durante un viaje marítimo el curso es de 24 horas).

## VIAJE A PIE.

Las observaciones que figuran a continuación están dirigidas a personajes a pie, si éstos conducen de la brida o mediante cualquier otro medio a un equino (o similar, como por ejemplo ciertos cérvidos en Ussura) éste puede mantener el paso sin dificultad alguna siempre y cuando su velocidad al paso sea igual o superior a la que viaje el personaje (véase Cargas).

Para sortear determinados obstáculos el personaje podría verse obligado a realizar pruebas de habilidad según el criterio del *DJ*, inclusive podría suceder que un obstáculo sea impasable por bestias de carga (pasos de montaña extremos, litorales rocosos, etc.)

### Caminar

Marcha tranquila pero continua, con la intención de mantener un ritmo de base de 3 millas por hora. Un personaje sano con una carga moderada puede mantener este ritmo durante horas, realizando varias paradas durante la jornada (para comer, cenar, descansos cortos), caminando de forma efectiva durante 8 horas. Caminar más allá de estas 8 horas puede pasar factura al personaje (ver Marchas Forzadas).

### Apresurado

Mantener este ritmo de paso rápido durante una hora no causa problemas, pero por cada hora adicional que se marche de forma apresurada sin un descanso completo (se entiende ciclo de sueño de 8 horas aprox.) el personaje sufrirá 3 heridas superficiales por hora de marcha, además sólo podrá mantener este ritmo un número de horas igual a su *Brío*. Una vez superado este tiempo se considerará Fatigado y tendrá que realizar una prueba de *Brío* con una dificultad igual al número de horas marchando apresurado x 5 o caerá rendido y tendrá que descansar 8 horas antes de ponerse en marcha.

Un personaje fatigado actúa como un personaje Maltrecho hasta haber descansado dos horas por cada hora de marcha apresurada (este daño no es real, por tanto si se ve envuelto en un combate sufrirá las penalizaciones por Maltrecho pero no las heridas de facto, de modo que podrá sufrir un número de heridas dramáticas igual a su *Brío* antes de estar realmente Maltrecho)

### Correr

Un personaje tendrá que efectuar una prueba de *Brío* + Carrera de Fondo *DF* 20 + 5/h adicional de carrera que intente mantener. Tras la carrera se verá obligado a descansar durante un mínimo de 4 horas para poder sostener un ritmo normal (o volver a realizar una marcha forzada) o se considerará Muy Lento hasta que haya descansado.

Si se fallase la prueba de habilidad el personaje sólo podrá correr durante una hora y transcurrido ese tiempo sufrirá un número de heridas superficiales igual a la diferencia entre el resultado de su tirada y la dificultad declarada, dando lugar a un chequeo de heridas. Si sufriese una herida dramática a causa de este daño (incluyendo cualquier daño superficial anterior) se entenderá que ha sufrido algún tipo de lesión durante la carrera.

|                                 | Muy Lento  | Lento     | Normal    | Rápido    |
|---------------------------------|--|-----------|-----------|-----------|
| Una hora de marcha (por tierra) |  |           |           |           |
| Caminar                         | 1½ millas  | 2 millas  | 3 millas  | 4 millas  |
| Apresurado                      | 3 millas   | 4 millas  | 6 millas  | 8 millas  |
| Correr *                        | —  | —         | 10 millas | 15 millas |
| Un día de marcha (por tierra)   |  |           |           |           |
| Caminar                         | 12 millas  | 16 millas | 24 millas | 32 millas |
| Apresurado                      | —  | —         | —         | —         |
| Correr                          | —  | —         | —         | —         |
| Muy Lento                       | Niños o ancianos, personajes maltrechos, carga pesada, etc |           |           |           |
| Lento                           | Personajes heridos o con carga media                       |           |           |           |
| Normal                          | Carga ligera (no más de una mochila cargada)               |           |           |           |
| Rápido                          | Personajes habituados y en plena forma                     |           |           |           |



## VIAJE A CABALLO.

Entendemos por “viaje a caballo” cualquier travesía que un personaje realice a lomos de una montura (normalmente un equino), pudiéndose dar el caso de contar además con bestias de carga en el grupo. En el caso de tener carruajes, carros, etc. y/o compañeros a pie habrá de usar se el ritmo de marcha menor para todo el grupo.

Un personaje sano con la habilidad de Jinete a lomos de una montura en buen estado puede mantener el ritmo de viaje durante 8 horas, el resto del tiempo de la jornada se empleará en tareas de campamento, descanso, comida y mantenimiento de la montura.

Un jinete sin entrenamiento no puede viajar más que “al paso” y aun así sufrirá 1g1 – *Músculo* heridas superficiales (min 0) por cada hora después de la primera.

### Cabalgar al paso

Marcha tranquila pero continua, éste paso es el ideal para grandes distancias ya que no fuerza a la montura del mismo modo que si le imponemos un ritmo más forzado. Cabalgar más allá de estas 8 horas puede pasar factura al personaje y a la montura (ver Marchas Forzadas).

### Cabalgar al trote

Mantener este ritmo de paso rápido durante una hora no causa problemas, pero por cada hora adicional que se marche de forma apresurada sin un descanso completo (se entiende un campamento y descanso de al menos 10 horas) la montura sufrirá 3 heridas superficiales por hora de marcha, además sólo podrá mantener este ritmo un número de horas igual a su *Músculo*. Una vez superado este tiempo se considerará Fatigado y tendrá que realizar una prueba de *Músculo* con una dificultad igual al número de horas marchando apresurado x 5 o caerá rendido y tendrá que descansar 8 horas antes de ponerse en marcha.

Por cada *Herida Dramática* sufrida tras una acumulación de daño durante una marcha forzada la montura retrocede una columna en la tabla de marcha (de éste modo un caballo rápido que sufra dos heridas dramáticas se desplazará según lo listado para monturas lentas hasta ser atendido y reponerse). Si la montura llegase a estar Maltrecha a causa de éste maltrato podría llegar a sufrir una lesión permanente que le provoque una pérdida de atributos (usualmente la perdida permanente de una categoría de marcha, pero en ocasiones podría perder un punto de atributo a discreción, como siempre, del *DJ*).

Una montura fatigada ve reducida su velocidad a la mitad (redondeando hacia abajo) hasta haber descansado dos horas por cada hora de marcha apresurada.

### Cabalgar al galope

Un personaje tendrá que efectuar una prueba de *Brío* + Equitación *DF* 15 + 5/h adicional de carrera que intente mantener. Tras la carrera se verá obligado a descansar durante un mínimo de 4 horas para poder sostener un ritmo normal (o volver a realizar una marcha forzada) o se considerará Muy Lento hasta que haya descansado. El personaje puede sobreponerse a éste efecto empleando un Dado Dramático, de éste modo podrá continuar cabalgando al galope sobreponiéndose a la fatiga y los dolores, suponiendo que encuentre una montura de refresco.

Adicionalmente al terminar la carrera el personaje deberá realizar una prueba de *Músculo* *DF* 5 + 5 x hora de galope (ej. 20 para un galope de 3 horas) o sufrirá una pérdida permanente en uno de sus atributos (a discreción del *DJ*).

Si se fallase la prueba de habilidad el personaje sólo podrá correr durante 5 minutos y transcurrido ese tiempo sufrirá un número de heridas superficiales igual a la diferencia entre el resultado de su tirada y la dificultad declarada, dando lugar a un chequeo de heridas.

Si sufriese una herida dramática a causa de este daño (incluyendo cualquier daño superficial anterior) se entenderá que ha sufrido algún tipo de lesión durante la carrera.

“Cabalar al galope” es una mezcla de galope tendido y galope sostenido, de modo que el jinete adecúa el ritmo para dosificar el esfuerzo de la montura y es más seguro y eficaz en periodos cortos, usar este ritmo de forma continuada es una forma garantizada de reventar una montura y posiblemente lesionarla más allá de toda recuperación.

Un caballo normal tan solo es capaz de mantener un ritmo de “galope tendido” durante unos minutos (alrededor de 3 millas), a efectos dramáticos y para emular contenidos ficticios como un mensajero que cambia de montura 3 o 4 veces durante una jornada ininterrumpida para llevar un mensaje capital a su destino, este conjunto de reglas ignora este hecho con fines puramente egoístas, aunque como *DJ* está en tu mano decidir ignorar esta felonía y prohibir cabalgar a galope tendido más de una cantidad de millas igual al *Músculo* de la montura, tras lo cual no podrá ir más que al paso durante 5 veces el tiempo galopado antes de reponerse.

|                                 | Muy Lento | Lento     | Normal    | Rápido    | Muy Rápido |
|---------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|------------|
| Una hora de marcha (por tierra) |           |           |           |           |            |
| Paso                            | 3 millas  | 4 millas  | 5 millas  | 6 millas  | 7 millas   |
| Trote                           | 6 millas  | 8 millas  | 10 millas | 12 millas | 14 millas  |
| Galope                          | 9 millas  | 12 millas | 14 millas | 17 millas | 20 millas  |
| Un día de marcha (por tierra)   |           |           |           |           |            |
| Paso                            | 24 millas | 32 millas | 40 millas | 48 millas | 56 millas  |
| Trote                           | —         | —         | —         | —         | —          |
| Galope                          | —         | —         | —         | —         | —          |



VIAJE EN VEHÍCULO.

Ya sea bien en cualquier tipo de carro o carruaje, o a bordo de algún tipo de embarcación fluvial, el uso de vehículos tiene pros y contras.

Carruaje

La nobleza usa habitualmente para sus desplazamientos éstos cómodos y a menudo lujosos transportes, guiados por un conductor que controla entre 2 y 6 caballos. El número de bestias de tiro necesarias para desplazar un vehículo de este tipo va a la par del tamaño y peso de éste, sin embargo la velocidad suele ser aproximadamente la misma para casi cualquier carruaje. Aunque no se denominen exactamente carruajes, las calesas y otros transportes de menor o mayor tamaño se engloban en este grupo para simplificar su clasificación.

En el interior de estos vehículos, asientos forrados y acolchados, cortinajes, forros de tela e incluso estufas velan por la comodidad de sus ocupantes (ej. las troikas sobre esquíes en Ussura). A efectos de juego cualquiera que viaje en carruaje no solo no necesita realizar pruebas sino que incluso puede viajar leyendo o conversando.

Carro

Ya sean carros o carretas (1 o 2 pares de ruedas) son siempre más incómodos que el carruaje, usados para transportar tanto mercancías como personas se pueden encontrar tanto descubiertas como cubiertas y suelen ser más amplias que los carruajes habituales (siempre hay excepciones), suelen ir tirados por una o dos bestias de tiro, ya sean caballos, mulas, bueyes, etc. Su paso es sensiblemente más lento que el del carruaje.

Balsa o Barcaza

Impulsados con una pértiga, maroma o bestias de tiro. De tamaño variado se usan principalmente para atravesar cauces lo suficientemente agitados o profundos como para ser inseguros de vadear, aunque en ocasiones puede utilizarse para transportar pasaje o cargas en cortas distancias a través del cauce fluvial.

Bote de Remos

Bote de entre 5 a 15 plazas, movidos exclusivamente por la fuerza de los remos.

Embarcación de Bajo Calado [Donaire 4-6]

Pequeñas o pesadas embarcaciones de vela usadas en transporte fluvial o como apoyo en rotas costeras y operaciones portuarias. No es extraño verlas realizar cursos fluviales en aquellos trayectos en que su calado lo permite, siendo por ejemplo parte importante en la economía eisena debido al deterioro de las carreteras, sin embargo no suelen realizar largos trayectos marítimos.

Navío Mercante [Donaire 4-8]

El navío más común, si bien el termino es orientativo, hace referencia más concretamente a la misión que suelen desempeñar y el hecho de que sus armadores no son militares. En ocasiones realizan trayectos fluviales o viajes de carga en los cauces más importantes, aunque es más habitual verlos en mar salada.

|                                   | Muy Lento   | Lento     | Normal    | Rápido    |
|-----------------------------------|---|-----------|-----------|-----------|
| Una hora en vehículo (por tierra) |   |           |           |           |
| Travesía                          | 1½ millas   | 2 millas  | 3 millas  | 4 millas  |
| Apresurado                        | 3 millas  | 4 millas  | 6 millas  | 8 millas  |
| Fluvial                           | ½ millas  | 1½ millas | 2 millas  | 2½ millas |
| Un día en vehículo (por tierra)   |   |           |           |           |
| Travesía                          | 12 millas   | 16 millas | 24 millas | 32 millas |
| Apresurado                        | —   | —         | —         | —         |
| Fluvial                           | 5 millas  | 15 millas | 48 millas | 60 millas |
| Muy Lento                         | Carros con carga pesada, balsas, tirados por bueyes, etc  |           |           |           |
| Lento                             | Carro con carga media o caballos de tiro, bote de remos.  |           |           |           |
| Normal                            | Carreta ligera, pequeñas embarcaciones de vela, carruaje medio.   |           |           |           |
| Rápido                            | Navíos de cierta emersadura, carreta ligera con caballos de tiro rápidos, carruaje con 4 o más caballos de tiro de calidad. |           |           |           |

TRAVESÍA MARÍTIMA.

El medio más comúnmente utilizado para viajes a larga distancia, y el único posible para viajar a las islas.

Navío Mercante [Donaire 4-8]

Navíos rápidos, usados para largos trayectos o para transporte de mercancía. También caen en esta clasificación buena parte de los buques de guerra de la mayoría de las armadas theanas y no pocos piratas.

| D. | Ejemplos de navío   | Por hora  | Al día     |
|----|---|-----------|------------|
| 2  | Barcoluengo Vesten, Carraca de 3 Mástiles                   | 2 millas  | 48 millas  |
| 3  | Galeón Castellano   | 2½ millas | 60 millas  |
| 4  | Galera Corsaria, Caravela Mercante, Nave de Línea           | 3 millas  | 72 millas  |
| 5  | Fragata, Bergantín (El Alba Negra o El Corazón de Castilla) | 3½ millas | 84 millas  |
| 6  | Lugre, Corbeta, Queche (El Fuego Negro)                     | 4 millas  | 96 millas  |
| 7  | (The Discovery)   | 4½ millas | 108 millas |
| 8  | Goleta  | 5 millas  | 120 millas |
| 9  | ¿?  | 5½ millas | 132 millas |

Peligros de Alta Mar.

Tal y como se expone en la Guía del DJ el mayor riesgo es el de una climatología adversa, a esto se pueden añadir errores de navegación (provocando un retraso o incluso la pérdida total del rumbo) y encuentros con diversas criaturas marinas, piratas, sidhe... o el Séptimo Mar.

Los encuentros o sucesos durante este tipo de viaje deberían ser tratados como encuentros en sí por el DJ, usando tan sólo condiciones climáticas adversas o errores de navegación como posibles variables al tiempo de navegación. De hecho es poco habitual que un navío de línea acabe surcando el 7º Mar o sufra el ataque de un leviatán (si bien los piratas no son tan extraños dependiendo de la ruta y la bandera del buque).



COMPLICACIONES A LA MARCHA.

En determinadas situaciones el paso de un viajero o comitiva puede convertirse en algo más duro y penoso de lo esperado; tormentas, vías en mal estado o simplemente lo duro del entorno se sumarán para ralentizar y dificultar la marcha.

| Terreno              | Modificadores a la marcha |       |           |
|----------------------|---------------------------|-------|-----------|
|                      | Camino                    | Senda | Silvestre |
| Bosques              | x1                        | x1    | x½        |
| Colinas              | x1                        | x¾    | x½        |
| Desiertos            | x1                        | x½    | x½        |
| Junglas              | x1                        | x¾    | x¾        |
| Marismas             | x1                        | x1    | x¾        |
| Montañas             | x¾                        | x¾    | x½        |
| Pantanos             | x1                        | x½    | x½        |
| Planicies            | x1                        | x1    | x¾        |
| Tundras              | x1                        | x¾    | x¾        |
| Terreno Dificil      | x½                        |       |           |
| Visibilidad Reducida | x½                        |       |           |
| Clima Hostil         | x½ / x¼                   |       |           |
| Con daños o heridos  | x½                        |       |           |

Terreno y circunstancias adversas

El multiplicador presente en el tipo de terreno debe aplicarse en base a la ruta seguida, de modo que seguir un camino en buen estado que atraviese un bosque no es en absoluto difícil, sin embargo tener que atravesar ese mismo bosque a través de una senda de cazadores o campo a través puede resultar lento y peligroso.

Efectos y capacidad de carga

Un animal con media carga (contando con el jinete si tuviese), mantiene su ritmo normal de marcha.

Un animal que supere la media carga (hasta carga pesada) pierde una columna de velocidad (hasta un mínimo de Muy Lento) y sufre un aumento de dificultad de +10 a cualquier prueba que realice hasta que se le libre de la carga.

Si el animal no posee la guarnicionería necesaria para la carga o monta (silla, alforjas, etc.) perderá una columna de velocidad y sufre un aumento de dificultad de +5 a cualquier prueba que realice hasta que se vea libre de la carga. Además corre el riesgo de perder parte o toda la carga si viaja a otra velocidad que no sea "al paso".

Terreno y circunstancias adversas

Una embarcación que viaje río abajo añadirá la velocidad del curso (normalmente 3 millas) a su velocidad por hora. Además si cuenta con alguien que la dirija puede flotar río abajo 14 horas (completando así las 24), en cuyo caso añadiremos 42 millas a la distancia por jornada.

| Carga        | Monta  | Tiro   | Monta  | Tiro   | Pony | Pony   | Burro | Mula | Cérvi- | Buey |
|--------------|--------|--------|--------|--------|------|--------|-------|------|--------|------|
| Animales     | Ligero | Ligero | Pesado | Pesado |      | Pesado |       |      | do     |      |
| Carga Media  | 75     | 100    | 90     | 140    | 35   | 45     | 30    | 110  | 45     | 500  |
| Carga Pesada | 200    | 325    | 275    | 400    | 100  | 140    | 70    | 325  | 120    | 1500 |

Forzar la marcha.

Un héroe o villano puede viajar más allá de las 8 horas diarias, sin embargo cada hora adicional sufrirá 1g1 heridas superficiales. Estas heridas superficiales se eliminarán tras un ciclo de sueño (unas 8-10 horas de descanso), sin embargo cualquier Herida Dramática causada por estos daños superficiales permanecerá, entenderemos que el personaje ha sufrido una lesión por el sobre esfuerzo (tirones, distensiones musculares, roturas fibrilares, articulaciones dislocadas, etc.).

Un secuaz tan sólo podrá mantener la marcha forzada un número de horas igual a su Brio o 3, lo que sea mayor. Sufrirá heridas del mismo modo que un héroe/villano, pero en el caso de sufrir una Herida Dramática se verá obligado a detenerse a descansar.

Un pelotón de matones tan solo podrá mantener una marcha forzada un número de horas igual a su nivel de amenaza (+1 para matones Ussuros), tras lo cual deberán descansar un ciclo de sueño o perderá un matón por hora hasta que el pelotón se detenga o pierda todos sus miembros. (La mayoría de pelotones abandonará una persecución antes de comenzar a sufrir pérdidas).





# Monturas.

La montura puede ser un componente especial y único para determinado tipo de personaje, normalmente equinos. En general hablaremos de caballos de tiro, monta o guerra.

Los primeros suelen ser robustos y son usados por plebeyos para realizar trabajos pesados o ayudar en tareas del día a día, en ocasiones un caballo que queda lisiado de alguna forma puede verse relegado a este papel.

Un caballo de monta, en cambio, es un caballo que ha sido adiestrado para llevar a un jinete, acepta (por norma general) la guía de quien lo monta y suele ser usado por la nobleza o clases medias.

El caballo de guerra no tiene por que ser mas robusto, aunque suelen seleccionarse éstos por su fuerza y resistencia, pero siempre está adiestrado para monta y habituado a los ruidos bruscos que podrían asustar a un caballo de monta normal de tal forma que mantenga la calma en el campo de batalla. El hecho de que éste tipo de adiestramiento sea complejo y caro marca dos factores importantes: hace que suelen escogerse los mejores ejemplares, y los restringe casi exclusivamente a la nobleza.

Cuando un equino hace su aparición normalmente lo hace de forma discreta, muchos tipos se han combinado a lo largo de los años para formar diferentes líneas raciales, sin embargo todos se consideran caballos normales, independientemente de poseer alguna característica distintiva como el color, ligeras variaciones de tamaño, pelaje, etc. Éstos son los caballos listados en el Manual del Jugador de 7º Mar.

Sin embargo, en ocasiones, un espectacular animal hace una aparición diferente, reclamando la atención de los presentes y señalando las características de éste soberbio equino. Muchos Héroes ponen nombre a su montura y comparten con ellos multitud de aventuras, algunos incluso hablan con ellos y éstos parecen entender. Podemos encontrar muchos ejemplos en el cine o la literatura, o inclusive de la historia; Babieca, montura del Cid, Rocinante del inolvidable Don Quijote, Plata del Llanero Solitario, o por supuesto Tornado, el azabache purasangre de El Zorro.

Para éstos últimos se ha creado la siguiente sección, para diferenciar al caballo normal de aquellos animales que merecen un nombre propio y por que no, una leyenda propia.

## LAS RAZAS.

### Avalon Quarter

Esta raza nativa de las Islas del Glamour, tiene una bien merecida reputación de grandes corredores de velocidad en cortas distancias. Su cuerpo compacto se adapta bien a las maniobras intrincadas y rápidas. Son caballos vivaces y muy inteligentes.

### Carreras Castellano

Corcel rápido de cascos ligeros, de entre los caballos de la Théah occidental probablemente el mejor en carrera sostenida. A pesar de no tener un arranque tan rápido como el Quarter lo compensa con una velocidad sostenida y aguante, además de poseer una habilidad muy rara entre los equinos occidentales, el salto.

### Castizo Castellano

De construcción fuerte, compacta y elegante, cruz alta y porte noble. Éste equino ha sido durante siglos un lujo al alcance tan sólo de la alta nobleza, usado en ocasiones como herramienta diplomática a menudo reyes de todas las naciones han paseado disfrutando de éstos excepcionales animales.

Inteligentes y leales, reconocen a su amo y son muy receptivos al adiestramiento, pudiendo llegar a realizar espectaculares trucos, fue usado como caballo de guerra por reyes y alta nobleza en el pasado.

### Destrero Eisen

Fisicamente impresionantes, tan sólo el Dragan ussuru le supera en poderío físico y resistencia. Criados durante cientos de años para la batalla han representado durante todo este tiempo el orgullo de los ejércitos de Eisen. Éstos enormes animales son habitualmente la montura de aquellos eisenos firmes en su creencia de la superioridad de una caballería pesada, incluso en los tiempos del mosquete.

### Purasangre Montaignense

Hermosos corceles de noble porte, largas crines y maneras elegantes. Algunos criadores trazan el linaje de estos excepcionales animales y debidamente adiestrados, puede llegar a pagarse pequeñas fortunas para su adquisición. Uno de los rasgos más valorados son sus crines y el color de sus ojos, que pueden dar colores verdes, azules e incluso violáceos.

### Dragan Ussuru

Férreo caballo nativo de las estepas ussuras, duro y resistente, físicamente la raza más poderosa con toda seguridad, si bien su constitución pesada les resta en velocidad.

### Corcel del Viento

Los caballos occidentales son de algún modo más fuertes que los corceles del Imperio de la Media Luna, sin embargo éstos tienen tal velocidad y resistencia que avergüenzan a cualquier otra montura. Normalmente fuera del alcance de los jugadores theanos, existe una variedad incluso más exclusiva que sólo se cría en los establos reales de Iskandar.

## ADIESTRAMIENTO DE UNA MONTURA.

### Función

Cualquier equino puede ser adiestrado para una de estas tres funciones: Monta, Tiro y Batalla; cuando se adquiere un animal normalmente ha sido adiestrado para una de estas tres tareas, y ya está reflejado en su coste (una montura sin adiestrar puede ver reducido su valor entre un 10% para los de tiro y un 50% para los de batalla).

Un caballo solo puede ser adiestrado para una tarea por punto de *Ingenio*, además si ya ha sido adiestrado y se desea entrenar éste para otra tarea se perderá la anterior capacidad.

*El adiestramiento de Batalla comporta el de Monta de forma automática.*

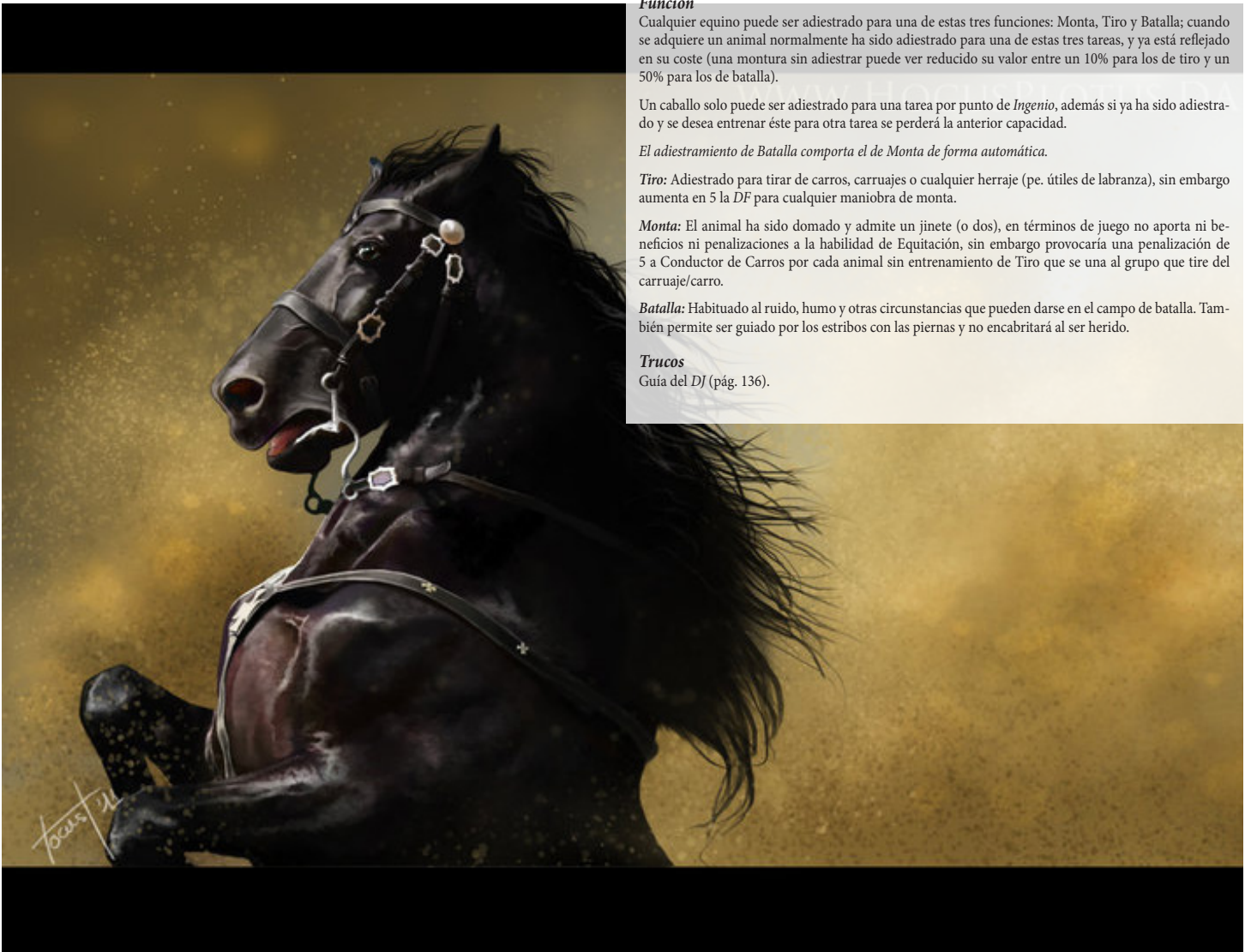
**Tiro:** Adiestrado para tirar de carros, carruajes o cualquier herraje (pe. útiles de labranza), sin embargo aumenta en 5 la *DF* para cualquier maniobra de monta.

**Monta:** El animal ha sido domado y admite un jinete (o dos), en términos de juego no aporta ni beneficios ni penalizaciones a la habilidad de Equitación, sin embargo provocaría una penalización de 5 a Conductor de Carros por cada animal sin entrenamiento de Tiro que se una al grupo que tire del carruaje/carro.

**Batalla:** Habituado al ruido, humo y otras circunstancias que pueden darse en el campo de batalla. También permite ser guiado por los estribos con las piernas y no encabitará al ser herido.

### Trucos

Guía del *DJ* (pág. 136).



|                      | Monta Ligero | Monta Medio | Monta Pesado | Guerra Ligero | Guerra Pesado | Monta Lunar | De Tiro | Burro / Mula            |
|----------------------|--------------|-------------|--------------|---------------|---------------|-------------|---------|-------------------------|
| DF para ser Acertado | 10 (25)      | 10 (25)     | 10 (20)      | 15 (25)       | 10 (15)       | 10 (30)     | 10 (10) | 10 (10)                 |
| Músculo              | 3            | 4           | 4            | 4             | 5             | 4           | 4       | 3/4                     |
| Maña                 | 3            | 2           | 2            | 2             | 1             | 4           | 1       | 2                       |
| Ingenio              | 2            | 1           | 1            | 1             | 1             | 1           | 1       | 1                       |
| Brío                 | 1            | 1           | 1            | 1             | 1             | 2           | 2       | 2                       |
| Donaire              | 1            | 1           | 1            | 1             | 1             | 1           | 1       | 1                       |
| Mordisco             | 3g2          | 3g2         | 3g2          | 3g2           | 3g1           | 3g2         | 3g2     | 3g2                     |
| Coceo                | 3g2          | 3g2         | 3g2          | 3g2           | 4g2           | 3g2         | 3g2     | 3g2                     |
| Pisoteo              | 3g2          | 3g2         | 3g2          | 3g2           | 4g2           | 3g2         | -       | 3g2                     |
| Daño Mordisco        | 0g1          | 0g1         | 0g1          | 0g1           | 0g1           | 0g1         | 0g1     | 0/0g1                   |
| Daño Coceo           | 3g2          | 4g2         | 4g2          | 4g2           | 5g2           | 4g2         | 4g2     | 3/4g2                   |
| Daño Pisoteo         | 3g2          | 4g2         | 4g2          | 4g2           | 5g3           | 4g2         | -       | 3/4g1                   |
| Juego de Piernas     | 1            | 1           | 1            | 2             | 1             | 1           | 0       | 1                       |
| Carrera de Fondo     | 3            | 2           | 2            | 2             | 2             | 4           | 1       | 2                       |
| Esprintar            | 4            | 4           | 3            | 4             | 2             | 4           | 1       | 1                       |
| Saltar               | 1            | 0           | 0            | 0             | 0             | 1           | 0       | 0                       |
| Velocidad Viaje      | Rápida       | Normal      | Normal       | Normal        | Lento         | Rápido      | Lento   | Lento                   |
| Carga Media          | 65           | 75          | 140          | 75            | 160           | 75          | 140     | 30/110                  |
| Carga Pesada         | 150          | 200         | 390          | 200           | 440           | 200         | 400     | 70/325                  |
| Especial             |              |             |              |               |               |             |         | Voluntad Inquebrantable |
| Valor (*)            | 60G          | 60G         | 80G          | 750G          | 900G          | 1500G +     | 50G     | 35/40G                  |

|                      | Avalon Quarter      | De Carreras Castellano | Castizo Castellano   | Destrero Eiseno | Purasangre Montaignense | Dragan Ussuro | Corcel del Viento | Pony    |
|----------------------|---------------------|------------------------|----------------------|-----------------|-------------------------|---------------|-------------------|---------|
| DF para ser Acertado | 10 (25)             | 10 (30)                | 15 (30)              | 15 (20)         | 10 (25)                 | 10 (15)       | 15 (30)           | 10 (25) |
| Músculo              | 4                   | 4                      | 5                    | 5               | 4                       | 6             | 4                 | 3       |
| Maña                 | 2                   | 3                      | 3                    | 2               | 2                       | 1             | 4                 | 2       |
| Ingenio              | 2                   | 1                      | 2                    | 1               | 1                       | 1             | 2                 | 1       |
| Brío                 | 1                   | 1                      | 2                    | 2               | 1                       | 1             | 2                 | 1       |
| Donaire              | 1                   | 1                      | 2                    | 1               | 2                       | 1             | 2                 | 1       |
| Mordisco             | 3g2                 | 3g2                    | 3g3                  | 4g3             | 3g2                     | 3g1           | 3g3               | 3g2     |
| Coceo                | 3g2                 | 3g2                    | 3g3                  | 4g3             | 3g2                     | 3g1           | 3g3               | 3g2     |
| Pisoteo              | 3g2                 | 3g2                    | 3g2                  | 4g3             | 3g2                     | 3g1           | 3g2               | -       |
| Daño Mordisco        | 4g1                 | 4g1                    | 4g1                  | 5g1             | 4g1                     | 7g1           | 4g1               | 3g1     |
| Daño Coceo           | 4g2                 | 4g2                    | 4g2                  | 6g2             | 4g2                     | 7g2           | 4g2               | 3g2     |
| Daño Pisoteo         | 3g2                 | 3g2                    | 3g3                  | 6g3             | 3g2                     | 6g3           | 4g3               | -       |
| Juego de Piernas     | 1                   | 1                      | 2                    | 2               | 1                       | 1             | 2                 | 1       |
| Carrera de Fondo     | 2                   | 3                      | 3                    | 2               | 2                       | 2             | 5                 | 2       |
| Esprintar            | 5                   | 5                      | 4                    | 3               | 4                       | 2             | 5                 | 4       |
| Saltar               | 0                   | 1                      | 1                    | 0               | 0                       | 0             | 2                 | 0       |
| Velocidad Viaje      | Normal              | Rápido                 | Rápido               | Normal          | Rápido                  | Lento         | Muy Rápido        |         |
| Carga Media          | 75                  | 80                     | 120                  | 140             | 75                      | 160           | 80                | 35      |
| Carga Pesada         | 200                 | 220                    | 340                  | 390             | 200                     | 440           | 220               | 100     |
| Especial             | Sentidos Agudizados | Reflejos de Combate    | "Hombre" de Voluntad | Grande          | Apariencia Beldad       | Dureza        | Fe                | Pequeño |
| Valor (*)            | 1000G +             | 1500G +                | 5000G +              | 1300G +         | 1000G +                 | 800G +        | -                 | 45G     |

## Notas finales.

Este documento ha sido diseñado para uso exclusivamente personal y lúdico; de hecho surgió como un ejercicio de maquetación y creció para englobar y unificar muchos de los contenidos que otros fans de Théah han compartido vía Web a lo largo de los años. A ellos, los que aún juegan y los que no, me gustaría hacer llegar mi cariño y agradecimiento por compartir sus ideas y sobre todo su tiempo, con gente como yo.

Sería imposible poder agradecer a todos los que han contribuido a tantas tardes de diversión, pero sin duda debo hacer mención al menos a Jennifer y John Wick, Kevin Wilson, Dave Williams y a todo el equipo que participó en la creación y desarrollo de Théah (por la inspiración que condujo a tantas y tantas lámparas medio destrozadas, cortinas arrancadas, quemadas o rajadas, carruajes secuestrados y risas maquiavélicas), a los muchos ilustradores profesionales o no que han usado 7º Mar como plataforma para su creación artística (creación que desvergonzadamente he usado para amenizar este documento, os ruego lo aceptéis como lo que es, mi modesta manera de elogiar vuestro trabajo), a mi grupo de jugadores, que soportan estoicamente mis maldades y sobre todo a mi mujer, que es la que más me sufre y sin embargo siempre me ha apoyado.

Los recursos utilizados pertenecen a su creador y en ningún caso se han usado con intención de lucro (y en su inmensa mayoría sin la posibilidad de citarle en éstos agradecimientos), si alguien desea que algo de su propiedad sea retirado del contenido o ser añadido a éstos agradecimientos de forma concreta puede dirigirse al villano que redactó y/o maquetó este documento para sus maquiavélicos y nefarios fines a través de la dirección [haruto\\_@hotmail.es](mailto:haruto@hotmail.es) o mediante mensajero porté (aunque preferiría el email, el porté tiene demasiadas pegadas...).

Que Theus guíe vuestros pasos.  
Gracias.

## Anexos.

Hojas de Personaje o plantillas para distintas situaciones que pueden o no serte de ayuda para controlar diferentes aspectos de un personaje o una campaña. Siéntete libre de usar la que te guste e ignorar la que no, están ahí por que a lo largo de los años han servido para cubrir necesidades generalizadas o concretas dentro de mis partidas.

Me gustaría incluir un mapa de Théah personalizado, sin embargo tendrá que esperar hasta que quede satisfecho con su aspecto.

Finalmente si quiero dedicar un especial agradecimiento a Night--wind (podeis visitar su perfil en [deviantart.com](http://deviantart.com)), autor de la fantástica ilustración de portada.





Nombre: \_\_\_\_\_  
 Edad: \_\_\_\_\_ Arcano: \_\_\_\_\_ Reputación: \_\_\_\_\_  
 Nacionalidad: \_\_\_\_\_ Datos de Reputación  
 Ocupación: \_\_\_\_\_  
 Miembro de \_\_\_\_\_  
 Rango o Título: \_\_\_\_\_

Misculo ☐  
 Mana ☐  
 Ingenio ☐  
 Erito ☐  
 Donaire ☐

### Descripción

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



### Habilidades Civiles

| Artista                               | Doctor                                | Marino                              |
|---------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|
| Cantar ○○○○○○ ○                       | Diagnosis ○○○○○○ ○                    | Aparejos ○○○○○○ ○                   |
| Compositor ○○○○○○ ○                   | Primeros Auxilios ○○○○○○ ○            | Equilibrio ○○○○○○ ○                 |
| Dibujar ○○○○○○ ○                      | * Cirugia ○○○○○○ ○                    | Nudos ○○○○○○ ○                      |
| Escribir ○○○○○○ ○                     | * Charlatán ○○○○○○ ○                  | Tregar ○○○○○○ ○                     |
| Esculpir ○○○○○○ ○                     | * Dentista ○○○○○○ ○                   | * Cartografia ○○○○○○ ○              |
| Músico ( ) ○○○○○○ ○                   | * Examinar ○○○○○○ ○                   | * Clima ○○○○○○ ○                    |
| Músico ( ) ○○○○○○ ○                   | * Veterinaria ○○○○○○ ○                | * Conocimiento del Mar ○○○○○○ ○     |
| Músico ( ) ○○○○○○ ○                   |                                       | * Nadar ○○○○○○ ○                    |
| Cazador                               | Erudito                               | * Navegación ○○○○○○ ○               |
| Desollar ○○○○○○ ○                     | Documentación ○○○○○○ ○                | * Pilotar ○○○○○○ ○                  |
| Pescar ○○○○○○ ○                       | Filosofía ○○○○○○ ○                    | * Saltar ○○○○○○ ○                   |
| Rastrear ○○○○○○ ○                     | Historia ○○○○○○ ○                     | Perillán                            |
| Señales del Camino ○○○○○○ ○           | Matemáticas ○○○○○○ ○                  | Conocimiento de las Calles ○○○○○○ ○ |
| Sigilo ○○○○○○ ○                       | * Astronomía ○○○○○○ ○                 | Sociabilidad ○○○○○○ ○               |
| Supervivencia ○○○○○○ ○                | * Filosofía Natural ○○○○○○ ○          | * Agenciar ○○○○○○ ○                 |
| Trampas ○○○○○○ ○                      | * Leyes ○○○○○○ ○                      | * Bajos Fondos ○○○○○○ ○             |
| * Adiestramiento de Animales ○○○○○○ ○ | * Ocultismo ○○○○○○ ○                  | * Comprar ○○○○○○ ○                  |
| * Emboscada ○○○○○○ ○                  | * Teología ○○○○○○ ○                   |                                     |
| Cortesano                             | Espía                                 | Sirviente                           |
| Bailar ○○○○○○ ○                       | Seguir ○○○○○○ ○                       | Discreción ○○○○○○ ○                 |
| Etiqueta ○○○○○○ ○                     | Sigilo ○○○○○○ ○                       | Etiqueta ○○○○○○ ○                   |
| Moda ○○○○○○ ○                         | * Criptografía ○○○○○○ ○               | Labores Manuales ○○○○○○ ○           |
| Oratoria ○○○○○○ ○                     | * Chantaje ○○○○○○ ○                   | Moda ○○○○○○ ○                       |
| * Diplomacia ○○○○○○ ○                 | * Disfraz ○○○○○○ ○                    | * Ayuda de Cámara ○○○○○○ ○          |
| * Juegos ○○○○○○ ○                     | * Falsificación ○○○○○○ ○              | * Carruaje ○○○○○○ ○                 |
| * Labia ○○○○○○ ○                      | * Interrogar ○○○○○○ ○                 | * Contabilidad ○○○○○○ ○             |
| * Leer Labios ○○○○○○ ○                | * Leer Labios ○○○○○○ ○                | * Regatear ○○○○○○ ○                 |
| * Maquinar ○○○○○○ ○                   | * Lenguaje de Gestos ○○○○○○ ○         | * Rumores ○○○○○○ ○                  |
| * Política ○○○○○○ ○                   | * Ocultar ○○○○○○ ○                    | * Senescal ○○○○○○ ○                 |
| * Rumores ○○○○○○ ○                    | * Sinceridad ○○○○○○ ○                 |                                     |
| * Seducción ○○○○○○ ○                  | * Venenos ○○○○○○ ○                    | Mercader                            |
| * Sinceridad ○○○○○○ ○                 |                                       | Artesano ( ) ○○○○○○ ○               |
| Criminal                              | Intérprete                            | Artesano ( ) ○○○○○○ ○               |
| Juegos de Azar ○○○○○○ ○               | Actuar ○○○○○○ ○                       | Artesano ( ) ○○○○○○ ○               |
| Seguir ○○○○○○ ○                       | Bailar ○○○○○○ ○                       | Artesano ( ) ○○○○○○ ○               |
| Sigilo ○○○○○○ ○                       | Cantar ○○○○○○ ○                       | Artesano ( ) ○○○○○○ ○               |
| * Abrir Cerraduras ○○○○○○ ○           | Oratoria ○○○○○○ ○                     | * Camarero ○○○○○○ ○                 |
| * Agenciar ○○○○○○ ○                   | * Adiestramiento de Animales ○○○○○○ ○ | * Contabilidad ○○○○○○ ○             |
| * Charlatán ○○○○○○ ○                  | * Circo ○○○○○○ ○                      | * Regateo ○○○○○○ ○                  |
| * Emboscada ○○○○○○ ○                  | * Disfraz ○○○○○○ ○                    | * Tasación ○○○○○○ ○                 |
| * Hacer Trampas ○○○○○○ ○              | * Narración ○○○○○○ ○                  |                                     |
| * Prestidigitación ○○○○○○ ○           | * Observación ○○○○○○ ○                |                                     |
| * Robar Bolsillos ○○○○○○ ○            | * Prestidigitación ○○○○○○ ○           |                                     |

Experiencia: \_\_\_\_\_



## Habilidades Marciales

| Armas de Asta   | Comandante   | Jinete  |
|---|--|---|
| <i>Ataque (Armas de Asta)</i> ○○○○○○ 0<br><i>Parada (Armas de Asta)</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Preparar Arma</i> ○○○○○○ 0   | <i>Estrategia</i> ○○○○○○ 0<br><i>Táctica</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Arengar</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Artillería</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Artillería Naval</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Cartografía</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Diplomacia</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Emboscada</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Liderazgo</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Logística</i> ○○○○○○ 0   | <i>Equitación</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Adiestramiento de Animales</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Maniobras Montadas</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Montar</i> ○○○○○○ 0  |
| Armas de Fuego  | Capitán  | Lucha   |
| <i>Disparo</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Recargar</i> ○○○○○○ 0   | <i>Estrategia</i> ○○○○○○ 0<br><i>Táctica</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Arengar</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Artillería Naval</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Cartografía</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Diplomacia</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Emboscada</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Liderazgo</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Logística</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Soborno</i> ○○○○○○ 0  | <i>Agarrar</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Abrazo del Oso</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Cabezazo</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Liberarse</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Luxación</i> ○○○○○○ 0  |
| Armas Pesadas   | Cuchillo   | Panzerhand  |
| <i>Ataque (Armas Pesadas)</i> ○○○○○○ 0<br><i>Parada (Armas Pesadas)</i> ○○○○○○ 0  | <i>Ataque (Cuchillo)</i> ○○○○○○ 0<br><i>Parada (Cuchillo)</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Lanzar (Cuchillo)</i> ○○○○○○ 0  | <i>Ataque (Panzerband)</i> ○○○○○○ 0<br><i>Parada (Panzerband)</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Gancho</i> ○○○○○○ 0  |
| Arquero   | Esgrima  | Pelea Sucia   |
| <i>Ataque (Arco)</i> ○○○○○○ 0<br><i>Flecho</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Disparo a Caballo</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Disparo Rápido</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Disparo Especial</i> ○○○○○○ 0  | <i>Ataque (Esgrima)</i> ○○○○○○ 0<br><i>Parada (Esgrima)</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Acometida</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Arrollar</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Corps á corps</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Desarmar</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Empuñadura</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Finta</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Floritura</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Parada Doble</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Respuesta</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Trabrar</i> ○○○○○○ 0 | <i>Ataque (Pelea Sucia)</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Ataque (Armas Improvisadas)</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Golpe a la Garganta</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Parada (Armas Improvisadas)</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Lanzar (Arma Improvisadas)</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Patada</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Sacar los Ojos</i> ○○○○○○ 0 |
| Atleta  | Rodela   |   |
| <i>Esprintar</i> ○○○○○○ 0<br><i>Juego de Piernas</i> ○○○○○○ 0<br><i>Lanzar</i> ○○○○○○ 0<br><i>Trepar</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Balancearse</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Caídas</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Carrera de Fondo</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Levantar</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Nadar</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Preparación</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Rodar</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Saltar</i> ○○○○○○ 0 | <i>Parada (Rodela)</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Ataque (Rodela)</i> ○○○○○○ 0   |   |
| Ballesta  |  |   |
| <i>Ataque (Ballesta)</i> ○○○○○○ 0<br><i>Flecho</i> ○○○○○○ 0<br><i>* Recargar (Ballesta)</i> ○○○○○○ 0  |  |   |

### Defensas 5+ (capacidad usada x5)

|                          |                               |
|--------------------------|-------------------------------|
| <i>Balancearse</i> _____ | <i>Parada</i> _____           |
| <i>Equitación</i> _____  | <i>Rodar</i> _____            |
| <i>Equilibrio</i> _____  | <i>Saltar</i> _____           |
| <i>Esprintar</i> _____   | <i>Trepar</i> _____           |
| <i>Nadar</i> _____       | <i>Juego de Piernas</i> _____ |

### Heridas

Heridas Superficiales

Heridas Dramáticas:

○○○○○○  
○○○○○○  
○○○○○○

|       |          |       |          |
|-------|----------|-------|----------|
| _____ | ○○○○○○ 0 | _____ | ○○○○○○ 0 |
| _____ | ○○○○○○ 0 | _____ | ○○○○○○ 0 |
| _____ | ○○○○○○ 0 | _____ | ○○○○○○ 0 |
| _____ | ○○○○○○ 0 | _____ | ○○○○○○ 0 |
| _____ | ○○○○○○ 0 | _____ | ○○○○○○ 0 |
| _____ | ○○○○○○ 0 | _____ | ○○○○○○ 0 |
| _____ | ○○○○○○ 0 | _____ | ○○○○○○ 0 |
| _____ | ○○○○○○ 0 | _____ | ○○○○○○ 0 |
| _____ | ○○○○○○ 0 | _____ | ○○○○○○ 0 |
| _____ | ○○○○○○ 0 | _____ | ○○○○○○ 0 |

Arma

Daño

Arma

Daño

Alcance

Corto

Largo

Recarga



### Habilidades Adicionales

[illegible]

### Otros personajes

[illegible]

## Trasfondo

[illegible]

### *Ventajas*

[illegible]

## Pertenencias

[illegible]

## Idiomas

[illegible]

### Cambio de Moneda

|                  |  |
|------------------|--|
| <i>Anolon</i>    | 1 <i>Libra</i> = 20 <i>Cbelines</i><br>1 <i>Gremial</i> = 1 <i>Cbelin</i>  |
| <i>Castilla</i>  | 1 <i>Doblon</i> = 100 <i>Maravedies</i><br>1 <i>Gremial</i> = 20 <i>Maravedies</i>   |
| <i>Eisen</i>     | 1 <i>Marco</i> = 10 <i>Florines</i><br>1 <i>Florin</i> = 10 <i>Pfenninges</i><br>1 <i>Gremial</i> = 4 <i>Marcos</i>                |
| <i>Montaigne</i> | 1 <i>Sol</i> = 12 <i>Pistolas</i><br>1 <i>Gremial</i> = 2 <i>Pistolas</i><br><i>Trueque</i> (1 <i>Gremial</i> = 1 <i>Gallina</i> ) |
| <i>Vussura</i>   | 1 <i>Gremial</i> = 100 <i>Céntimos</i>   |
| <i>Vendel</i>    | 1 <i>Gremial</i> = 3 <i>Senadores</i>  |
| <i>Vodacce</i>   | 1 <i>Senador</i> = 5 <i>Escãños</i>  |





*Capacidades:*

[illegible]

*Aprendiz:*

*Experto:*

*Maestro:*

Herencia: \_\_\_\_\_

*Capacidades:*

[illegible]

*Aprendiz:*

*Experto:*

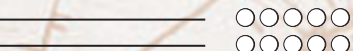
*Maestro:*

*Capacidades:*

[illegible]

*Notas:*

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slight shadow on its right side, suggesting it's resting on a surface.



[illegible][illegible][illegible]

### Efecto Oleaje

*Notas:*

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slight shadow on its right side, suggesting it's resting on a surface.[illegible]

サムエル  
エバ

*Héroïne:*



## Favores y Chantajes

[illegible][illegible]

## Rumores

| Abreviatura | Publicación   |
|-------------|---|
| GJ          | Guía del Jugador  |
| GDJ         | Guía del Director de Juego  |
| NT1.Av      | Naciones de Theah 1: Avalon   |
| NT2.Np      | Naciones de Theah 2: Naciones Piratas                               |
| NT3.Mo      | Naciones de Theah 3: Montaigne                                      |
| NT4.Ca      | Naciones de Theah 4: Castilla                                       |
| NT5.Ei      | Naciones de Theah 5: Eisen  |
| NT6.Vo      | Naciones de Theah 6: Vodacce  |
| NT7.Us      | Naciones de Theah 7: Ussura   |
| NT8.Ve      | Naciones de Theah 8: Vendel/Vesten                                  |
| SS1.CRC     | Sociedades Secretas de Théah 1: Los Caballeros de la Rosa y la Cruz |
| SS1.ER      | Sociedades Secretas de Théah 2: El Rilasciare                       |
| SS1.DK      | Sociedades Secretas de Théah 3: Die Kruitzer                        |
| SS1.LV      | Sociedades Secretas de Théah 4: Los Vagabundos                      |
| SS1.CI      | Sociedades Secretas de Théah 5: El Colegio Invisible                |
| SS1.HS      | Sociedades Secretas de Théah 6: Las Hijas de Sofia                  |
| IP          | La Iglesia de los Profetas  |
| IML         | El Imperio de la Media Luna   |
| CF          | La Ciudad de Freiburg   |
| HE          | Hebras Enredadas  |
| MF          | Mas Fuerte que la Espada  |
| CE1         | La Cruz de Erebus, Primera Parte: El Favor de la Dama               |
| CE2         | La Cruz de Erebus, Segunda Parte: La Locura del Rufián              |
| CE3         | La Cruz de Erebus, Tercera Parte: La Flecha del Cielo               |
| WB          | Almanaque 1: Waves of Blood   |
| MR          | Almanaque 2: The Montaigne Revolution                               |
| RE          | Rapier's Edge   |
| IG          | Islands of Gold: The Midnight Archipelago                           |
| KM          | Knights and Musketeers  |
| SH          | Strongholds and Hideouts  |
| ES          | The Explorer's Society  |
| SBN         | The Sidhe Book of Nightmares  |
| CJE         | Cathay: Jewel of the East   |
| xx.xx       | Contenido no oficial  |