

Tesoro y Gloria

El Juego de Rol de Fantasía Heroica

Versión Alfa

Esta es la versión alfa del manual de Tesoro y Gloria, que incluye prácticamente todas las mecánicas necesarias para jugar, ¿qué falta entonces? Para empezar no se incluyen los sistemas de campaña (tablas de juergas y eventos, inversiones del Tesoro, patrones de los magos y revelaciones divinas...), tampoco el escenario de campaña de Era, el mundo en general, ni el de las Tierras Salvajes, con todas sus tablas de encuentros, personalidades y localizaciones, o sus objetos mágicos. Esto como las principales ausencias. Las mecánicas que aparecen tampoco son definitivas, pudiendo estar sujetas a cambios y ajustes respecto a la versión final, pero que quede claro que lo fundamental está presente y que los cambios que se puedan producir en el material aquí presentado tendrán como objetivo equilibrar el juego, y no modificar su naturaleza.

Índice

Introducción	5	Armas de fuego	46
Conceptos básicos	5	Escudos	47
La fantasía heroica	5	Armaduras	48
Tesoro y Gloria	6	Dureza	48
El juego de rol	7	Categorías de armadura	48
Las herramientas	8	Equipo de gran calidad	51
Las Características	8	Equipo variado	51
Iniciativa	9	Objetos mágicos	54
Clase de Armadura	9	Aliados	54
El Dado de Ataque	10	La Moral de los Aliados	54
Daño	10	Seguidores	55
Tiradas de Salvación	11	Mercenarios	56
Puntos de Golpe	12	Clases de los aliados	57
Habilidades	13	Rasgos para los aliados	59
Otras Habilidades	17	Explorar el mundo	62
Clases de personaje	18	El Dungeon	62
Almardiente	19	Lo Salvaje	63
Clérigo	21	Peligros del mundo	66
Elfo	23	Combate avanzado	67
Enano	25	Condiciones	67
Guerrero	27	Maniobras	68
Kobold	28	Movimiento	70
Ladrón	31	¡Huid, insensatos!	70
Mago	33	Subir de Nivel	73
Mediano	36	Cómo conseguir Gloria	73
Montaraz	38	Magia	75
Equipo	40	Dominios	75
Oro inicial	40	Trucos	80
El Límite de carga	40	Conjuros	81
Armas	40	Alta Magia	89
Dureza de un arma	42	Llévalos a la aventura	93
Filos	42	Consejos generales	93
Hachas	43	La magia de dirigir	96
Mazas y martillos	43	Conjuros e Invocaciones, la magia de los pj	96
Armas de asta	44	Un mundo mágico	96
Bastones	45	El coste de los conjuros	97
Látigo	45		
Arcos	45		
Ballestas	45		
Honda	46		

Introducción

¿Qué es TyG?

Tesoro y Gloria es un juego de rol de fantasía heroica, cuyo espíritu y mecánicas están enfocadas a representar fielmente aventuras trepidantes, hechicería poderosa y aguerridos aventureros, que no héroes, en la mejor tradición de Fafhrd y el Ratonero Gris, Gotrek y Félix, Conan o Simbad el Marino.

¿Por qué jugar a TyG?

El sistema permite jugar con una acción ágil y fluida, las mecánicas de magia son flexibles y originales, y la elección de Habilidades y Talentos permite llevar el personaje con el que quieres jugar, sin que su clase restrinja sus capacidades. ¿Quieres un clérigo del dios de las sombras con talento para la música? Hecho. O quizá prefieras jugar con un kóbold. Sí, tenemos kóbolds.

¿Y la ambientación?

La espada y la brujería se encuentran con la pólvora en un mundo de muy corta memoria levantado sobre ruinas de tiempos oscuros. Dioses sedientos de sangre y reyes de ambición desmedida gobiernan sus claustrofóbicas ciudades mientras más allá de sus murallas aguarda un mundo indiferente y salvaje.

Conceptos básicos

La fantasía heroica

Creo que la primera vez que escuché el término de “fantasía heroica”, fue en el 2015. Cuando me contaron lo que era, me di cuenta de que lo conocía ya muy bien. De hecho, había leído obras de fantasía heroica, y había jugado a partidas de fantasía heroica. A muchas.

La fantasía heroica se distingue por el componente de la aventura. En la mayoría de las obras fantásticas, hay un motivo, una misión por el que los personajes deben salir de aventuras, lo hacen empujados por una motivación concreta y a menudo épica y heroica. Es lo más habitual que los personajes en la fantasía sean de alineamiento bueno, luchen constantemente por hacer lo correcto y tengan tendencias altruistas. No sucede así en las obras de la fantasía heroica, donde lo que mueve a los personajes hacia la aventura es el mero ansia de aventuras. También la gloria y el oro, por supuesto, pero en última instancia uno se da cuenta de que no son si no una excusa. Los personajes no le dan valor a las riquezas o a su renombre. Célebres personajes de la fantasía heroica son Conan, Fafhrd y el Ratonero Gris (creo recordar que sus obras acuñaron el nombre de “fantasía heroica”) y Gotrek y Félix. O, probablemente el original y más antiguo de todos, Simbad el Marino. Es verdad que siempre se encuentran a la caza de la fortuna, buscando oro y fama, pero a menudo renuncian a una fortuna por motivos más mundanos, o incluso cuando están podridos de dinero algo les llama a volver a jugarse el pellejo. En el caso de Simbad, tras su primera y

exitosa aventura literalmente se aburre de esa vida de lujos y decide montar una expedición comercial de alto riesgo, que termina como el rosario de la aurora. Los personajes anhelan riquezas, pero en realidad no les dan valor. Las quieren porque son una prueba tangible de sus aventuras, y porque les permite acceder a una vida a cuerpo de rey. No las atesoran, las consumen como un horno hambriento, lanzan las monedas al aire hasta que no les quedan más... y vuelven a empezar. La riqueza no es el fin ni el motivo de la aventura. Es un agradable bonus.

Los personajes de la fantasía heroica viven a menudo al margen de la sociedad, o como poco en sus límites. Son extraños en su propio mundo, precisamente porque no miden las cosas en la misma escala de valores. Son parias, celebrados cuando están rodeados de riquezas y burlados cuando no les queda un céntimo. Gente de fuera del mundo, que precisamente por ello son los únicos capaces de llegar a comprenderlo y a descubrir sus secretos. Gente guiada, favorecida y maldita al mismo tiempo por la mano del destino, capaces de lo mejor y de lo peor. Lo tendrán todo y lo perderán todo. Son Pjs.

Esto no es así en todos los juegos de rol, pero en los más populares (léase, aquellos de la familia de *D&D*) es el perfil habitual de los personajes. Un grupo de desconocidos con más o menos historia que se reúnen para partir a la aventura y, con algo de suerte, lograr fortuna. El más clásico de todos los inicios de aventuras de este tipo ("os encontráis sentados en una taberna cuando un misterioso encapuchado se acerca...") no es si no la máxima expresión de esa filosofía. No importa el dónde, el cómo, ni el por qué. Los personajes están ahí, porque ahí es dónde está la aventura, y no hace falta más trasfondo ni motivación, porque ni siquiera existe la duda de que

los personajes van a responder a la aventura. Porque es lo que hacen, es a lo que se dedican.

Este juego va de personajes como esos. Por supuesto que puede haber épicos trasfondos, que pueden existir misiones que puedan decidir el destino del mundo o que pongan a los personajes en el medio de algún terrible dilema moral. Puede haberlos, y pueden ser grandes partidas. Pero en última instancia, los personajes acabarán en esas historias porque están dispuestos a afrontarlas, más que porque sean las personas adecuadas para hacerlo.

Tesoro y Gloria

Pero nadie se jugaría el pellejo por la mera idea abstracta de la aventura. Bueno, casi nadie. Todo el mundo tiene que vivir, y los aventureros tienen más ansias de vida que los demás. Es por ello que las aventuras que más a menudo atraen a los aventureros son aquellas con una jugosa recompensa material, a menudo en forma de oro, gemas, o incluso equipo encantado. Pero, el motivo por el que los aventureros buscan este tesoro no es en realidad las riquezas *per se*. Las riquezas, al fin y al cabo, no son más que una prueba tangible de los méritos de los personajes, y que además les permiten vivir el estilo de vida que desean, o cumplir sus más altas ambiciones. Pero, y esto es importante, el Tesoro es un medio, nunca un fin. Un medio para lograr la admiración de tus pares, el cumplimiento de tus deseos, para tener la gran vida, para conseguir recursos que permitan mayores gestas. Al fin y al cabo, para alcanzar la Gloria.

Este es el auténtico deseo y motivación de un personaje. Cada aventurero puede tener una idea distinta sobre lo que significa la Gloria. Para unos

puede ser un alto castillo que domine tierras y hombres por igual. Para otros, descubrir secretos jamás desvelados por mente mortal alguna. Para otro llegar a ser conocido como el mayor guerrero de todos los tiempo, y para otros simplemente poder emplear el resto de sus días de forma tan ociosa y entretenida como puedan. Algunos, puede que ni siquiera se planteen un deseo concreto, bien porque aún no lo han descubierto, o bien porque se conforman con una vida de constante aventura.

El juego de rol

Tesoro y Gloria, el juego de rol, gira alrededor de estos conceptos. Las mecánicas aquí presentadas sirven para ayudarte a desarrollar el mundo de juego y sus acontecimientos de acuerdo a esta mentalidad. Un mundo de grandes recompensas y mayores peligros, donde un grupo de aventureros (que no héroes) afrontan increíbles aventuras por llegar a donde nunca nadie ha llegado antes, hacer lo que nunca nadie ha hecho antes. Por el Tesoro y la Gloria. Es más que probable que a estas alturas, y habiendo llegado hasta aquí, ya sepas muy bien lo que es un juego de rol. Hasta es probable, si no seguro, el que hayas jugado unas cuantas partidas. Así que no te entretengo más. Suerte allá a donde vas, y que todas tus tiradas sean críticos.

Creación de Personajes

A lo largo de los siguientes capítulos se irán detallando los pormenores de la creación de personajes, sin duda el aspecto fundamental de todo manual de rol. Aquí se ofrece un esquema básico para ayudar a los jugadores a orientarse.

1. Determina sus **Características** tirando 3d6 por cada una y asignando cada valor obtenido en orden. Determina los modificadores de las Características de acuerdo a su valor.
2. Escoge una **Clase de personaje** apropiada, en base a sus Características y al personaje con el que quieras jugar. En principio, todos los personajes comienzan a nivel 1.
3. Ahora que conoces tu Clase, calcula tus **Salvaciones**. Cada una depende de una Característica, calculándose como la mitad de dicha Característica (redondeando hacia arriba) y añadiendo su nivel, si se tiene Competencia, o la mitad del mismo (redondeando hacia abajo) si no.
4. Calcula tus **Puntos de Golpe** iniciales, determinados por tu Clase y tu modificador por Constitución.
5. Termina de escoger las **Habilidades** de tu personaje, en base a tu Clase y Características. Cada Habilidad depende de una Característica, un personaje comienza siendo competente en tantas Habilidades de cada Característica como su modificador positivo en la misma, más otras determinadas por su Clase.
6. Adquiere tu **Equipo** inicial, lanzando 2d6 y multiplicando el resultado x10. Esos son tus fondos iniciales, en monedas de oro, para adquirir todo tu equipo.

7. Calcula tu **Clase de Armadura**, cuya base es 9, menos tu modificador de Destreza, menos tus modificadores por armas y armaduras. Sí, cuanto menos CA mejor.
8. Saca dados, papel y lápiz y prepárate para la **aventura**.

Las herramientas

Por herramientas nos referimos al sistema que se usa en este juego para resolver los conflictos y desafíos a los que se enfrentarán los personajes, y que determinarán si salen de los mismos con buen pie, o con los pies por delante.

Las Características

Las seis Características son el esqueleto, la espina dorsal de un personaje, e indican sus capacidades en seis aspectos distintos. Cada Característica cuenta con una puntuación, de 6 a 18, que determina lo capaz que es el personaje en ese aspecto. Cuanto más alta la puntuación, más destacará en las actividades que de esa cualidad dependan. Las características son fundamentales a la hora de determinar otros muchos rasgos del personaje, desde lo difícil que es acertarle con un ataque, hasta cuáles son sus pericias y conocimientos o el daño que es capaz de infligir a sus enemigos.

Cada puntuación de Característica tiene asociado un modificador. El modificador se aplica a muchos de los rasgos, y determina también con cuántas Habilidades que dependan de esa Característica es competente el personaje al empezar el juego. La tabla siguiente muestra qué modificador corresponde a una puntuación de Característica determinada:

Generar características 1) Para generar las Características de un personaje, hay varios métodos. Nosotros favorecemos el siguiente:

- Lanza 3d6 por cada Característica y anota el resultado, en orden. Repite cualquier resultado de 5 o inferior.

Generar características 2) Para aquellos que consideren que esto puede dar lugar a resultados muy dispares y prefieran un método que permita controlar mejor los resultados, recomendamos repartir las siguientes puntuaciones entre las seis Características:

- 16, 14, 13, 11, 10, 8

Generar características 3) Este último método permite cierta aleatoriedad al tiempo que favorece resultados más “heroicos”. Los personajes generados con este método resultarán de media más poderosos que los generados utilizando el método 1 o 2. Lanza 4d6 por cada característica (en orden) e ignora el dado con el resultado más bajo. Suma los tres dados restantes.

Tabla de modificadores de Característica

Puntuación	Modificador
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20	+5

Igor comienza a crear a su personaje, y la mesa ha escogido el primer método de generar características. Así que coge 3d6 y los lanza 6 veces, asignando cada valor obtenido a una de las Características, en orden. Sus tiradas son: 14, 12, 10, 8, 9 y 13. Eso significa que sus Características son Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (0), Inteligencia 8 (-1), Sabiduría 9 (-1) y Carisma 13 (+1). A Igor eso le suena como un Guerrero de las Repúblicas Tarjonas, y llama a su pj Hallmar Brazofuerte.

Aquí una lista y breve descripción de las seis Características:

Fuerza

La potencia y poderío físico del personaje, una alta puntuación en fuerza indica buenas capacidades atléticas y talento para el combate cuerpo a cuerpo. No se trata únicamente de la fuerza bruta del personaje, si no también de su técnica para aprovechar y enfocar su fuerza.

Destreza

La agilidad y coordinación del personaje, su talento para las actividades sutiles. Un personaje con una buena Destreza será más difícil de impactar en combate y sus ataques a distancia resultarán más precisos.

Constitución

La resistencia física y dureza del personaje. Un personaje con una Constitución elevada es un personaje capaz de soportar graves castigos, de gran fortaleza. No se refiere únicamente al aspecto físico, si no también a la disciplina y concentración necesaria para sufrir castigo físico sin que te afecte.

Inteligencia

El conocimiento y capacidad de razonamiento de un personaje, fundamental para los magos. Un personaje con mucha Inteligencia es un personaje con amplios conocimientos y agudo intelecto, junto con una poderosa capacidad de análisis.

Sabiduría

La percepción, del mundo y de uno mismo. Un personaje con una Sabiduría alta es un personaje atento y con una clara consciencia de su persona, lo que lo hace más difícil de engañar o sorprender.

Carisma

Don de gentes, encanto, atractivo y una gran seguridad en uno mismo. El Carisma es ese magnetismo que atrae a los demás hacia el personaje y la seguridad de conocer su lugar en el mundo.

Iniciativa

Lo primero que sucede al comenzar un conflicto, es que se realiza la tirada de Iniciativa para determinar el orden de acción de todos los participantes. La Iniciativa se calcula lanzando 1d6 por cada bando. Luego, cada personaje suma su modificador de Destreza al resultado, generando resultados individuales para cada uno. Quien obtenga el resultado más alto será el primero en actuar, seguido por el segundo resultado más alto, etc. Los monstruos no suman nada a su d6 a menos que se especifique lo contrario. En caso de empate, ganarán siempre los monstruos.

Hallmar Brazofuerte y sus compañeros, Antelo Velopés y Hayd Afkara, se enfrentan a un grupo de duendes. Hay dos bandos, los

aventureros y los duendes. Cada bando lanza 1d6 y obtienen un resultado de 3 los aventureros y de 5 los duendes. Hallmar suma su modificador de Destreza a la tirada de su bando, lo que implica que tiene un total de iniciativa de 4. Hayd se queda igual y Antelo ha conseguido un 5. Sin embargo, como los duendes han sacado también un 5, van ellos primero. Los monstruos siempre ganan los empates en iniciativa.

En combate, todos los participantes actúan en su iniciativa dentro del asalto. El asalto es una unidad de tiempo abstracta que dura entre cinco y diez segundos. Se asume que diez asaltos forman un minuto de tiempo. No es que cada participante espere a que su enemigo actúe para llevar a cabo su acción, si no que toda la acción se desarrolla al mismo tiempo.

Clase de Armadura

Todos los personajes tienen una Clase de Armadura (abreviado CA) que indica lo difícil que es herirlos con un ataque. La CA es una mezcla de la protección que un personaje lleve equipada y que evitará que sufra daño si le impactan, y su habilidad para evitar ser impactado. Lo que significa que no todos los ataques que no logran superar la CA del enemigo “fallen”, a veces pueden haber impactado, pero la armadura o la natural fortaleza de la criatura han conseguido desviar el daño. **La CA base de todos los personajes es 9**, modificada luego por su modificador de Destreza del personaje y su armadura. El modificador de Destreza no se aplica si el personaje lleva armadura media o pesada.

Hallmar tiene una CA base de 8 gracias a su modificador de Destreza de +1 (que al

aplicarse a la CA se convierte en un -1). Además, luego adquiere una chaqueta de cuero (CA -2) y un capacete (CA -1), además de un escudo ligero (CA -1) para conseguir una CA total de 4, un valor muy bueno para un pj de nivel 1.

Clase de Armadura 0

Si un personaje tiene una CA de 0, aún puede ser impactado por un resultado de 1 en el Dado de Ataque (ver a continuación), pero restará 2 al daño que sufra por el ataque. Es importante recalcar que la CA de un personaje nunca puede ser inferior a 0.

El Dado de Ataque

Cuando un personaje ataca a su oponente, lanza su Dado de Ataque (abreviado DA) con el objetivo de obtener en el mismo un resultado igual o menor que la CA de su enemigo. Si tiene éxito, podrá infligir el daño propio de su ataque. Si no, habrá fallado el ataque. Al realizar un ataque, si posees algún tipo de ventaja significativa (como superar a tu enemigo por lo menos dos a uno, pillarle desprevenido, etc) tu DA mejora en un rango (por ejemplo, de DA d20 a DA d12). Diversas ventajas pueden aplicarse consecutivamente, pero el DA nunca puede ser inferior a d6. En el caso del Dado de Ataque, cuanto más bajo el dado mejor. Los modificadores al Dado de Ataque se expresan de la siguiente manera:

- Cuando quieres indicar el empeoramiento del Dado de Ataque en uno o más rangos: DA +1, DA +2, DA +3...
- Cuando quieres indicar la mejora del Dado de Ataque en uno o más rangos: DA -1, DA -2, DA -3...

Como es un Guerrero, Hallmar comienza con un DA d10. Ahora se enfrenta a un cascarudo,

una criatura acuática famosa por su duro caparazón, que le concede una CA 4. Al atacarle con su espada, Hallmar lanza 1d10 (su Dado de Ataque) y compara el resultado obtenido con la CA 4 de su oponente, ¡el resultado es un 2! Suficiente para atravesar el caparazón y dañar a la bestia.

Si Antelo Velopiés estuviera presente y flanqueando al cascarudo, las cosas serían más fáciles para Hallmar, que recibiría un bonificador de DA -1 en consecuencia, significando que lanzaría 1d8 en lugar de 1d10 como su Dado de Ataque.

Dado de Ataque peor que d20

Si un personaje ve su DA empeorado más allá del d20, puede elegir seguir atacando, y utilizará para ello el d20. Sin embargo, sus tiradas de daño nunca podrán ser **Críticas** (ver a continuación), pero el resultado de daño máximo en su dado de daño aún restará Dureza a su arma.

Dado de Ataque mejor que d4

Un personaje que por cualquier motivo vea su Dado de Ataque mejorado más allá del d4 recibirá un bonificador de +2 al daño. Por ejemplo, un personaje con DA d6 ataca a un sólo enemigo por sorpresa y junto a sus aliados. Eso implica dos mejoras de su DA, con lo que lanzará 1d4 para atacar y recibirá un bonificador de +2 al daño si impacta. Si su DA fuera ya de 1d4, esta doble ventaja seguiría aplicando únicamente un +2 al daño.

Daño

Cuando un personaje acierta con un ataque, provoca daño. El daño que un personaje provoca está determinado por su arma y sus Características. En

combate cuerpo a cuerpo o con armas arrojadas, un personaje suma su modificador de Fuerza al resultado del dado de daño de su arma para calcular el daño que provoca con cada golpe. En combate con armas de proyectiles, el personaje suma su modificador de Destreza al resultado del dado de daño de su arma para calcular el daño total que genera.

Si un personaje obtiene el máximo resultado posible en un dado de daño (por ejemplo, un 8 en 1d8), el ataque se considera un **Crítico**¹. El personaje podrá volver a lanzar el dado y sumar el nuevo resultado obtenido al total de daño a provocar, y podrá seguir haciéndolo mientras siga obteniendo Críticos. Esta regla se aplica con todos los dados de daño, incluyendo magia y efectos ambientales.

Hallmar tiene un modificador de Fuerza de +2, lo que significa que suma +2 a sus tiradas de daño cuerpo a cuerpo. Tras impactar al cascarudo con su espada, Hallmar tira el dado de daño apropiado del arma (1d6) y suma su modificador de Fuerza (+2) al resultado, para provocar un total de 5 puntos de daño (la tirada de 1d6 tuvo como resultado un 3). En el

siguiente asalto vuelve a impactar, pero esta vez obtiene un 6 en el dado. Como es el resultado máximo que podía obtener en ese dado, lo vuelve a lanzar, obteniendo un resultado de 4, que suma al 6 anterior. En total, su ataque provoca 12 puntos de daño (6+4 por el dado, +2 por Fuerza). Si llevara un arma con 1d8 de daño, obtendría un Crítico al sacar 8, en lugar de 6.

Tiradas de Salvación

Un personaje realiza una Tirada de Salvación para evitar algún peligro o amenaza, o al menos para mitigar sus efectos. Cuando un personaje realiza una Tirada de Salvación, lanza 1d20 y si obtiene un resultado igual o menor que la puntuación de la Salvación apropiada, tiene éxito. Si el resultado de la tirada es superior a la puntuación, entonces ha fallado. La puntuación básica de una Salvación es igual a la mitad de la Característica de la que depende, redondeada hacia arriba.

Una vez calculada la puntuación básica, el personaje comprueba si es competente con una Salvación en particular. Si lo es, suma su nivel a la puntuación básica de la Salvación.

Si el personaje no es competente en una Salvación, suma tan sólo la mitad de su nivel, redondeando hacia abajo.

Esto significa que las Salvaciones con las que tiene competencia mejorarán en un punto cada nivel, mientras que aquellas con las que no tenga competencia mejorarán en un punto cada nivel par.

Tiradas de Salvación de Fuerza

¹ **¡Pero no hay Pifias!** - En TyG no se considera la posibilidad de pifiar en cualquier tirada. Animamos al máster a representar los fallos catastróficos cuando resulte apropiado, y en especial cuando los personajes se arriesguen por un beneficio mayor. Por ejemplo, si el personaje decide arrojar su espada contra un enemigo para evitar que de la alarma, debería saber que si falla existe la posibilidad de darle a un aliado o de que la espada se parta. Si consigue una audiencia real e intenta amistarle con el rey mediante sus agudezas, debería saber que si falla la tirada el rey podría sentirse ofendido y eso supondrá una noche en el calabozo, además de unos estimulantes azotes. Por supuesto, eres libre de interpretar las tiradas como mejor te parezca, y quizá un resultado de 20 en una prueba de Habilidad bien podría interpretarse como un fallo digno del nombre de Pifia.

Se piden contra efectos de derribo, desplazamiento o empuje.

Tiradas de Salvación de Destreza

Se utiliza para evitar efectos de área y esquivar rayos, armas de aliento y otros efectos semejantes.

Tiradas de Salvación de Constitución

Se necesitan para superar efectos de venenos, enfermedades, dolor y otros peligros similares.

Tiradas de Salvación de Inteligencia

Se emplea para tener la idea necesaria en el momento apropiado, racionalizar algo que de otra manera destruiría la mente del personaje o evitar la alteración o manipulación de memorias y conocimientos.

Tiradas de Salvación de Sabiduría

Se utiliza para resistir efectos de corrupción y encantamientos, todo aquello que pueda alterar la percepción del personaje sobre algo, ya sea para hacerlo más deseable o al contrario.

Tiradas de Salvación de Carisma

Se piden para resistir intentos de posesión espiritual, miedo y ataques difamatorios contra la reputación del personaje.

Hallmar tiene Fuerza 14, lo que significa que su Salvación base de Fuerza es 7 (la mitad de 14). Como tiene una puntuación de Carisma de 13, su Salvación base de Carisma también es 7 (la mitad de 13, redondeando hacia arriba). Como Hallmar es un guerrero de nivel 1, suma su nivel a su Salvación de Fuerza por ser competente con ella, para una Salvación total de 8.

Puntos de Golpe

Los puntos de golpe son una medida de la vitalidad del personaje. En el momento en el que lleguen a 0, quedará incapacitado debido a sus heridas. Los puntos de golpe de un personaje se calculan tomando en cuenta su Constitución, su Clase y sus Dados de Golpe (DG). Los puntos de golpe básicos de un personaje dependen de su clase. A este valor se le debe sumar el resultado de la tirada del DG y su modificador de Constitución para conseguir así el total de Puntos de Golpe, o pg, del personaje. Un personaje tira un DG distinto según su clase de personaje, y debe tirar 1 DG por cada nivel que posea. También debe lanzarse a nivel 1.

Hallmar, como Guerrero de nivel 1, comienza con 10 pg de base, +1 DG (d8) + su modificador de Constitución, que es 0. Así que se reduce a $10 + 1d8$. Lanza el dado y obtiene un resultado de 3, con lo que empieza con 13 pg.

Curación

Un personaje recupera pg de forma natural por cada **guardia**² de descanso. Por cada una, recupera $1d4 +$ modificador de Constitución pg (mínimo 1). La curación, al igual que el daño, puede ser Crítica, con lo que si un personaje obtiene el resultado máximo en el dado al curarse, puede volver a tirar y sumar el nuevo resultado al total de pg recuperados, y seguir tirando mientras siga obteniendo el máximo resultado. La misma regla se aplica a la magia curativa y otras formas de recuperar salud, excepto si se indica lo contrario.

² Ver capítulo *Explorar el mundo*. En resumidas cuentas, una guardia representa 4 horas de tiempo.

Morir

Cuando el daño recibido reduce a un personaje a 0 pg (no pueden descender de 0 pg), el personaje cae moribundo. Un personaje Moribundo está fuera del combate, y de hecho es muy probable que muera. Si los demás personajes dejan al moribundo a su suerte (o no hay otros personajes que puedan atenderlo), este morirá sin remedio debido a sus heridas. Si por el contrario alguien acude a atender al herido, este lanzará 1d20. Con un resultado de 11 o más, el personaje aún estará vivo, pero habrá que hacer algo pronto o sus heridas terminarán por matarlo. Si por el contrario el resultado es 10 o inferior, la herida recibida fue fatal y ya no hay nada que hacer.

Un personaje competente con Sanar podrá estabilizar al momento a un personaje moribundo que aún tenga la fortuna de vivir. Cualquier otra forma de curación (aplicada incluso durante el combate) también asegurará la supervivencia del personaje. Si carecen de dichos medios, un personaje siempre puede intentar una tirada de Habilidad³ de Sabiduría, estabilizándolo en caso de éxito. Si un personaje no es atendido, o se fallan las tiradas, tendrá que superar una tirada de Habilidad de Constitución. Si la supera, su cuerpo es lo bastante fuerte como para estabilizarse por su cuenta. Si no, el personaje morirá sin remedio en 1d10 minutos a causa de sus heridas.

Sacrificios

A la hora de tirar para determinar si el personaje sigue vivo o no al final del combate, su jugador puede

decidir realizar un Sacrificio para mejorar sus oportunidades. Un Sacrificio representa que el personaje saldrá con vida de esta, pero a cambio de un precio a pagar. El precio exacto debería hablarse entre el jugador y el máster, pero en general consisten en heridas y cicatrices permanentes que impactan negativamente en el personaje. Al principio pueden ser cosas como perder unos dedos (quizá siendo ya incapaz de tocar un instrumento), una cicatriz que le marca la cara de forma imposible de ocultar y otras cosas semejantes. Después del segundo sacrificio, el máster debería volverse más exigente, pudiendo pedir un brazo, un ojo, una deformación casi completa del rostro, la pérdida de alguna Habilidad y otros asuntos igualmente graves. Cuando un personaje elige realizar un Sacrificio, después de determinar su coste, al tirar 1d20 su personaje sigue con vida con un resultado de 6 o más, en lugar de 11 o más, como es habitual.

El combate contra un ogro se tuerce y Hallmar cae cuando sus pg llegan a 0. Por suerte sus compañeros sobreviven, y tras dar muerte al monstruo acuden a auxiliarlo. Primero, hay que determinar si Hallmar sigue con vida. Normalmente habría que tirar 1d20 y ver si el resultado es 11 o más, pero Igor no quiere perder a Hallmar aún y decide hacer un sacrificio. Como es el primero, no tiene por qué ser nada muy grave, y escoge perder buena parte de sus dientes. La sonrisa de Hallmar estará a partir de ahora siempre mellada, y masticar una nueva aventura. Con el sacrificio hecho, ahora basta con obtener un resultado de 6 o más en 1d20 para que Hallmar siga con vida. Por suerte, obtienen un 9, así que Hallmar vive. Como Hayd es competente con la Habilidad de Sanar, estabiliza rápidamente a su compañero.

³ Una tirada de Habilidad consiste en lanzar 1d20 con el objetivo de obtener un resultado igual o menor al valor de la Característica pertinente. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 14 que realice una tirada de Habilidad de Fuerza, tiene que obtener un resultado de 14 o menos en 1d20 para tener éxito.

Tras un par de noches de descanso estará como nuevo. A falta de sus dientes.

Habilidades

Todos los personajes poseen capacidades diversas que han adquirido gracias al talento natural, el entrenamiento o una mezcla entre ambos. Cada Habilidad depende de una de las seis Características (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma). Al crear un personaje, este comienza poseyendo tantas Habilidades de cada categoría como su modificador en dicha Característica. Así, un personaje con una puntuación de Fuerza de 14 (+2), comenzará siendo competente con dos Habilidades de Fuerza. Un personaje consigue competencia con Habilidades adicionales dependiendo de su clase. Un personaje puede emplear Habilidades de una Característica aunque posea un modificador negativo a la misma.

El uso de Habilidades es sencillo: siempre que surja una oportunidad en la que la Habilidad pudiera ser útil, el jugador declara su uso. A menos que la acción en cuestión sea realmente complicada, tendrá éxito de forma automática. Si la acción es **difícil**, el jugador tendrá que realizar una tirada de 1d20 y obtener un valor inferior o igual a la Característica apropiada. Por ejemplo,

Hallmar Brazofuerte desea huir de unos lobos que lo persiguen. Por suerte hay un árbol cerca, así que declara el uso de su habilidad Tregar y se pone fuera del alcance de los lobos. Sin embargo, si el árbol careciera de ramas bajas, o si en lugar de un árbol fuera la pared de un edificio, Hallmar tendrá que lanzar 1d20 y obtener un resultado igual o inferior a su

*puntuación de Fuerza, que es 14, ya que se consideraría una **tarea difícil**.*

En otra ocasión, Hallmar llega a una villa gobernada por un señor de poca importancia. Halmar declara que hace uso de su Habilidad de Liderazgo para mostrar autoridad y convencer a los guardias de que le lleven a presencia de su señor, pues trae noticias de importancia. Los guardias, impresionados, lo llevan ante su señor. Si intentara hacer esto frente a las puertas de Lord Herumeus Galaetres, de los Trece Lores de Tumbarrota, tendría que tirar 1d20 y compararla con su puntuación de Carisma, que es 10, para comprobar si consigue impresionar a los guardias. Al fin y al cabo, están acostumbrados a grandes señores.

Un personaje que carezca de la Habilidad apropiada podría intentar llevar a cabo una tarea de dificultad normal mediante una tirada, como cuando un personaje competente con la Habilidad se enfrenta a una tarea difícil, pero es incapaz de tener éxito en las tareas difíciles, sin importar cómo de alta sea su Característica.

Existe un nivel más alto en el dominio de una Habilidad, al que se le llama **maestría**. Un personaje que tenga maestría en el uso de una Habilidad, tendrá éxito en todas las tareas que requieran del uso de dicha habilidad, incluso en las tareas difíciles. El máster aún podría considerar que un personaje con maestría en una Habilidad debe realizar una tirada, pero esto debería aplicarse a tareas poco menos que imposibles, cosas tales como escalar una pared desnuda, conocer el nombre de un viejo dios olvidado hace mil años, o escabullirse ante las narices de un dragón. La única forma de conseguir maestría con

una Habilidad es a través de los Talentos que un personaje consigue cuando sube de nivel.

En caso de una competición, se seguirán realizando tiradas hasta que una de las dos partes falle, momento en el que se declara vencedora a la otra. A continuación presentamos la lista de Habilidades clasificadas por las Características de las que dependen. Cada Característica tiene asociadas seis Habilidades, excepto Inteligencia y Carisma que tienen ocho⁴:

Fuerza

Atletismo

Esta Habilidad indica todas las actividades físicas relacionadas con las piernas y la velocidad, principalmente correr y saltar.

Forja

La capacidad de trabajar el metal, ya sea para crear herramientas útiles como picos, palas o martillos, o armas. La forja de equipo de guerra siempre se considera una tarea difícil.

Intimidar

Con esta Habilidad puedes imponerte a otros mediante amenazas o tu mero poderío.

Nadar

Se utiliza para desplazarte a través de masas de agua. Atravesar fuertes corrientes o nadar llevando

un peso importante encima se considera una tarea difícil.

Potencia

Tus músculos son de acero. Eres capaz de levantar grandes pesos con un mínimo esfuerzo, y romper la mayoría de los objetos. Romper unas cadenas se consideraría una tarea difícil, así como lo sería levantar más de 200 kilos.

Trepar

Eres capaz de escalar superficies verticales con comodidad en la mayoría de las ocasiones. La falta de asideros, una estructura endeble o condiciones adversas como una tempestad pueden implicar una tarea difícil.

Destreza

Abrir cerraduras

Con las herramientas adecuadas (son siempre necesarias) ninguna cerradura común se te resiste, e incluso las más complejas terminan por ceder a tus hábiles manos. Esta habilidad puede utilizarse también para desactivar trampas mecánicas.

Acrobacias

Con esta habilidad se pueden reducir los daños por caídas, realizar todo tipo de cabriolas y volteretas o arriesgadas y espectaculares saltos. Se utiliza *Atletismo* cuando se quieran saltar distancias y alturas, pero *Acrobacias* para saltos más propios de juegos circenses.

Equilibrio

Puedes caminar por cornisas estrechas o mantenerte sobre tus pies en plataformas móviles apenas sin

⁴ Estos números están escogidos a propósito, por si se diera la situación en la que un jugador quisiera determinar las Habilidades de su personaje de forma aleatoria. Le bastaría con lanzar 1d6 para las Habilidades de Fuerza, Destreza, Constitución y Sabiduría, y 1d8 para las de Inteligencia y Carisma.

esfuerzo. Incluso caminar por la cuerda floja es sencillo para ti.

Escondarse

Siempre sabes encontrar el escondrijo apropiado para mantenerte fuera de la vista.

Robar

Metes la mano en un bolsillo ajeno, unas monedas aparecen en tus manos... y nadie ha visto nada.

Sigilo

La capacidad de moverse en completo silencio, de fundirse con el entorno, ya sea la noche o una multitud, para que nadie advierta tu paso.

Constitución

Aguante

Correr largas distancias, combatir durante un día entero, trepar durante horas... puedes hacer todo eso y más. Correr la maratón en un buen tiempo sería una tarea difícil, así como pasar varios días viajando a marchas forzadas.

Beber

Eres capaz de resistir obscenas cantidades de alcohol, y tumbas sin grandes problemas a la mayoría de la gente en cualquier concurso de bebida.

Concentración

Posees la capacidad de centrar tu mente y dejar de lado las distracciones incluso en los momentos más graves.

Cargar peso

Marchar con armadura pesada, llevar un saco lleno de tesoro a través de las tierras salvajes, o cargar

con un aliado herido son cosas que para ti no representan un problema. Puedes sumar 4 a tu límite de carga.

Resistir dolor

Incluso los castigos más duros te resbalan. El dolor de las heridas no es nada, así como los cortes y laceraciones. Sin embargo, el arte de un torturador experto sí podría considerarse una tarea difícil.

Salud de hierro

No tienes recuerdos de la última vez que estuviste enfermo. Las enfermedades comunes son incapaces de penetrar tus defensas, resfriados, gripes y catarrros no te hacen nada, y contra enfermedades más graves recibes un +2 a tus puntuación de Salvación.

Inteligencia

Arcanos

Todo conocimiento relacionado con la magia y los poderes sobrenaturales.

Guerra y tácticas

Todo conocimiento y experiencia sobre la guerra, historia militar, ejércitos del mundo, rangos y jerga militar...

Historia

El conocimiento de la historia, de acontecimientos notables y personajes relevantes, presentes y pasados.

Idiomas

Cada idioma se considera una Habilidad diferente. Incluye tanto el dominio del uso hablado y, en caso de haberlo, escrito de un idioma como el

conocimiento de los usos y costumbres de la cultura originaria de dicha lengua.

Ingeniería

El conocimiento de la construcción, de estructuras e infraestructuras, de la mecánica y la aplicación de las fuerzas.

Leyes

El conocimiento de las leyes y costumbres de las distintas sociedades del mundo.

Naturaleza

Todo el saber relacionado con el mundo natural, clima, fauna y flora.

Religión

El conocimiento de cultos, grandes poderes criaturas profanas y criaturas sagradas, reliquias y mitos.

Sanar

Conoces las artes médicas, puedes tratar heridos, envenenamientos y enfermedades.

Sabiduría**Atención**

Puedes detectar la mayoría de las amenazas antes de que te alcancen, y a menos que los enemigos sean particularmente hábiles en emboscadas podrás verlos con antelación.

Averiguar intenciones

Sabes si alguien pretende engañarte u oculta otras motivaciones, sirve también para percibir el estado de ánimo.

Buscar

La capacidad de encontrar cosas ocultas de forma concienzuda y metódica, como trampas o puertas secretas.

Cazar

Has aprendido a seguir e identificar rastros, preparar trampas y acechar a presas salvajes.

Supervivencia

Eres capaz de sobrevivir en entornos salvajes, encontrando refugio y agua, orientándote gracias a la estrellas y pudiendo prever el clima.

Trato con animales

Sabes cómo tratar con la mayoría de los animales para que no te consideren hostil, e incluso has aprendido a adiestrarlos. Un personaje competente con esta Habilidad recibe un modificador de +1 a las tiradas de Reacción de las bestias con las que se encuentre.

Carisma**Callejeo**

La capacidad del personaje para moverse por las calles, su conocimiento de los nombres adecuados y su talento para reunir información.

Cortesía

Las buenas maneras, el conocimiento de las modas y la etiqueta, una presencia agradable... cosas que ayudan a manejarse o incluso destacar entre personas civilizadas.

Diplomacia

El saber hablar para persuadir a otros, encontrar las palabras adecuadas para calmar el ambiente o amistarse con alguien.

Disfrazarse

El talento, o técnica, necesarios para hacerse pasar por otro, ya sea un individuo concreto o simplemente cualquiera que no seas tú mismo.

Engañar

La capacidad de ocultar la verdad, de mentir de forma convincente, inventar coartadas y otros usos deshonestos de la palabra.

Liderazgo

Una aspecto imponente, una voz autoritaria, presencia de mando. El personaje es capaz de provocar una gran impresión en otros y que le escuchen cuando lo desea. Un personaje con esta Habilidad aumenta la Moral de los seguidores en 1.

Música

Cantar, tocar un instrumento, escribir una melodía o incluso un poema, son usos de esta Habilidad. El personaje puede entretener a una audiencia o enamorar a alguien con su arte.

Sedución

El personaje resulta atractivo, sensual y encantador. Pocos hay que puedan resistirse a sus encantos.

Otras Habilidades

La lista aquí presentada no pretende cubrir todas las posibilidades, aunque sí las más útiles y habituales para una vida de aventuras. En caso de considerar necesario o apropiado la inclusión de más Habilidades, basta con recibir el beneplácito del máster y asignar las nuevas Habilidades a la Característica apropiada. Por ejemplo, Arte para dibujar o esculpir con Carisma, Astrología para el conocimiento de estrellas, constelaciones y su valor mágico con Inteligencia.

Clases de personaje

Aunque todas las clases tienen sus particularidades, hay algunos rasgos que todas tienen en común:

Cada clase de personaje tiene 10 niveles.

Cada nivel impar (nivel 3, nivel 5, nivel 7 y nivel 9) los personajes aprenden una nueva Habilidad. No hay restricciones a las Habilidades que pueden aprender.

A nivel 1 aprenden las Habilidades que su clase indique, junto a las otorgadas por sus puntuaciones de Característica.

Cada nivel par (nivel 2, nivel 4, nivel 6, nivel 8 y nivel 10) los personajes aprenden un nuevo Talento. Los Talentos que un personaje puede aprender están determinados por la Clase de personaje a la que pertenecen, y todas las clases tienen diez Talentos únicos a elegir.

Todos los personajes mejoran su Dado de Ataque (DA) en los niveles 4 y 8.

Todos los personajes pueden sumar +1 a una de sus Características a nivel 3, 6 y 9. Todos los atributos se ajustan a las nuevas puntuaciones de Característica, pero el personaje no puede aprender nuevas Habilidades aunque su modificador de Característica aumente.

Todos los personajes necesitan la misma cantidad de **Gloria**⁵ para subir de nivel:

Tabla de Gloria por nivel

Nivel	Gloria necesaria
1	0
2	2.000
3	4.500
4	10.000
5	25.000
6	60.000
7	135.000
8	220.000
9	350.000
10	500.000

⁵ Una forma más interesante de decir ¡PEEQUIS!

Almardiente

Requisitos - Constitución 11, Carisma 11

Los almardientes son nacidos tocados por el Fuego, el poder más antiguo de todos. Son capaces de conjurar fuegos, sobre el mundo y en los corazones de las Gentes. Sin embargo, su poder tiene un precio: cada vez que llaman al fuego, este se alimenta de ellos. Los almardientes suelen acumular quemaduras, escarificaciones y otros rasgos distintivos que los delatan.

Los almardientes que nacen con una constitución o un carácter débil no tardan en ser consumidos por su propio poder. Tan sólo aquellos almardientes dotados de fortaleza, tanto moral como física, logran alcanzar la madurez, y la mayoría lo hacen cambiados, transformados por el Fuego que arde dentro de ellos.

Dado de Ataque (DA)	- d20
Dado de Golpe (DG)	- d6
Pg iniciales	- 10
Salvaciones	- Constitución y Carisma
Velocidad	- 10 metros

Habilidades - una de Carisma y otras dos a elegir entre las de Fuerza, Constitución, Sabiduría o Carisma.

El almardiente es competente con armaduras ligeras y escudos, pero no grandes escudos, además de con armas sencillas, como dagas, lanzas, mazas o ballestas, y armas ligeras, como espadas y hachas de mano.

Llamar al fuego

Empezando a nivel 1, el personaje puede Llamar al fuego como una acción. Llamar al fuego puede tener dos efectos: conjura el fuego en el mundo, funcionando como el conjuro del mago *Fuego*, pero sin necesidad de preparación, o conjura el fuego en el corazón de un individuo cercano, inflamando una emoción pasional de forma automática (la emoción debe existir con anterioridad, pero con este talento la haces imposible de resistir para el objetivo, que deberá actuar en consecuencia). El objetivo ignora este efecto si supera una TS de Carisma. El Almardiente sólo recibe la mitad de daño por fuego mundano, pero sufre daño normal por fuego mágico (fuego conjurado, fuego elemental, fuego de dragón...).

El personaje puede Llamar al fuego tantas veces al día como quiera, pero cada vez que lo haga sufre 1d4 puntos de daño (este daño no puede ser Crítico). Este daño no puede evitarse o mitigarse de ninguna manera, y afecta directamente a los pg del personaje, ignorando pg temporales o de cualquier otro tipo.

Lista de Talentos del Almardiente

Consumir emociones

Cuando Llama al fuego, el personaje puede elegir apagar una emoción en lugar de encenderla. Funciona de acuerdo a las mismas reglas que inflamar emociones.

Incendiar emociones

Puedes Llamar al fuego para inflamar las emociones de tantos individuos como el doble de tu nivel, en lugar de un sólo objetivo.

Extinguir emociones

(*requiere Consumir emociones*)

Puedes *Consumir emociones* de tantos individuos como el doble de tu nivel, en lugar de a un sólo objetivo.

Inmolación

Cuando Llamas al fuego para dañar a tus enemigos, puedes sufrir +1d4 puntos de daño y abrir la posibilidad de Críticos en el daño que sufres por llamar al fuego para duplicar la cantidad de daño que provocas.

Armas ardientes

Puedes Llamar al fuego para imbuir tus armas con el poder del Fuego. Provocan +1d6 puntos de daño por fuego y recibes un bonificador de DA -1. Sólo funciona con armas cuerpo a cuerpo. El daño extra aumenta en +1d6 a niveles 3, 6 y 9. El efecto dura hasta el final del combate.

Cuerpo ardiente

Puedes Llamar al fuego para rodear tu cuerpo de llamas. Recibes un bonificador de -2 a tu CA, y cada enemigo que te ataque cuerpo a cuerpo recibe 1d6 puntos de daño por fuego. Este daño aumenta en +1d6 a niveles 3, 6 y 9. El efecto dura hasta el final del combate.

Comandar las llamas

El personaje puede Llamar al fuego para tomar control de un fuego, dirigiendo su movimiento o incluso extinguiéndolo. El fuego no puede ser mayor que el de una hoguera grande.

Corazón de fuego

La llama en el pecho del Almardiente es inextinguible. El pj es inmune al miedo y a la posesión (cualquier entidad que intente poseerlo deberá retirarse o ser consumida por el Fuego del Almardiente), y sus

aliados cercanos reciben un bonificador igual al modificador de Carisma del Almardiente a sus TS contra miedo y posesión. El Almardiente añade su modificador de Carisma como bonificador a todas sus TS contra magia de encantamiento.

Favorito de las llamas

El personaje se vuelve inmune al daño por fuego, sin importar su tipo, y siempre que descanse al menos una hora junto a un fuego recupera 1d8 pg. La curación aumenta a 2d8 a nivel 4 y a 3d8 a nivel 8.

Elegido por las llamas

(requiere nivel 6)

El personaje recibe un signo inequívoco del favor del Fuego sobre su cuerpo, algo bastante llamativo y difícil de ocultar, pero impresionante. Atrae un grupo de **cultistas** (tantos como su puntuación de Carisma). Todos son de nivel 1, excepto uno de ellos (su *Señalado*) que es de la mitad del nivel del Almardiente. Los demás cultistas ascienden a nivel 2 cuando el Almardiente alcanza el nivel 10.

Clérigo

Requisitos - Sabiduría 11 ó Carisma 11

Los clérigos son los favoritos de los dioses, sus más devotos servidores y seguidores. Un clérigo está definido por su relación con su deidad, y los clérigos de dos religiones distintas variarán enormemente en objetivos, capacidades y talentos. Un clérigo de la Cruz es probable que sea un hombre armado en una cruzada contra el mal, mientras que uno de Mari podría ser una mujer armada con un arco y capaz de moverse con fluidez entre los bosques. Los clérigos no son sacerdotes, son agentes de su deidad sobre el mundo.

Dado de Ataque (DA)	- d12
Dado de Golpe (DG)	- d6
Pg iniciales	- 8
Salvaciones	- Sabiduría y Carisma
Velocidad	- 10 metros

Habilidades - Religión, una de Sabiduría o Carisma y elige otra entre las de Fuerza, Constitución o Inteligencia.

El clérigo es competente con todas las armas contundentes y ligeras y también con el arma predilecta de su deidad. Son competentes también con las armaduras ligeras, medias y escudos.

Invocaciones

El clérigo puede invocar el poder de su fe para producir poderosos efectos sobre la realidad. Un clérigo puede usar tantas invocaciones al día como su nivel. Las invocaciones que poseen dependen de los dominios de su dios, y algunas de ellas se parecen a los conjuros. Los clérigos no necesitan

preparar sus invocaciones por adelantado, ni les cuesta nada prepararlas. Sin embargo, deben realizar los rituales pertinentes y honrar apropiadamente a sus deidades para mantener su capacidad de usarlas. A nivel 1 un clérigo sólo puede escoger 1 dominio que poder invocar cada día. A nivel 4 puede elegir un dominio adicional cada día, y un tercero a nivel 8. Los dominios que escoja deben estar en consonancia con la naturaleza de los dioses a los que el clérigo sirve.

Lista de Talentos del Clérigo

Expulsar las tinieblas

El Clérigo puede concentrar el poder de su fé en fuerza sagrada, lo que obliga a todas las criaturas impías que le rodean (hasta a 10 metros) a realizar una prueba de salvación de Carisma. Si la fallan, no podrán acercarse a menos de 4 metros del clérigo durante 1 minuto. A nivel 4 las criaturas impías con 1 DG o menos son destruidas si fallan su TS. A nivel 6 son destruidas las criaturas impías con 3 DG o menos y las que poseen 1 DG o menos son destruidas sin TS posible, y a nivel 10 las criaturas de 5 DG o menos son destruidas si fallan su TS, y las de 3 DG o menos son destruidas sin TS posible. Un clérigo puede usar esta aptitud 1 vez al día, y sus usos aumentan a 2 veces al día a nivel 5 y a 3 veces al día a nivel 9.

Capellán de batalla

El Clérigo se vuelve competente con las armaduras pesadas y tiene DA -1 cuando usa el arma predilecta de su dios.

Dominios predilectos

El Clérigo elige dos de los Dominios a los que tenga acceso. A partir de ahora, cuando invoque uno de

dichos dominios, se considera que su nivel es 1 nivel superior a su nivel real en cuanto a determinar sus efectos.

Dominio adicional

El Clérigo puede acceder a un dominio adicional por día.

Aura divina

El Clérigo está protegido por su deidad, añade su modificador de Sabiduría o Carisma (el que sea mayor) a todas las puntuaciones de sus Tiradas de Salvación y como bonificador a las Tiradas de Salvación de sus aliados cercanos (situados hasta a 4 metros).

Castigo

El Clérigo invocar la furia de su dios sobre las criaturas de la oscuridad con cada uno de sus golpes. Tiene DA -1 contra enemigos del tipo impío y añade su nivel al daño, además de que el daño que provoca se considera *sagrado*.

Sanador dedicado

(requiere Habilidad Sanar)

El Clérigo es un maestro sanador, ha estudiado en profundidad las ciencias de la curación. Consigue maestría con Sanar.

Salud divina

El clérigo es inmune a las enfermedades y se le considera competente en las TS de Constitución.

Sentido divino

El clérigo siente de forma instintiva la presencia de las criaturas del mal. Se le considera competente con Atención en cuanto a detectar criaturas impías, y si ya era competente, consigue maestría. Además, es

capaz de sentir si algo o alguien ante él sirve a los enemigos de su deidad.

Campeón

(requiere nivel 6)

El clérigo es señalado como un campeón de su dios. Atrae a un grupo de **templarios**, que se declaran sus seguidores. Son tantos como su puntuación de Carisma, y son todos de nivel 1, menos uno de ellos, su *capellán*, cuyo nivel es la mitad del nivel del clérigo. Cuando llega a nivel 10, todos sus demás seguidores pasan a ser de nivel 2.

Elfo

Requisitos - Destreza 11, Inteligencia 13, Sabiduría 11

Los elfos son criaturas solitarias con una fuerte afinidad con los bosques. Un elfo alcanza la verdadera madurez al término de una vida humana, y para entonces han acumulado una vasta cantidad de experiencias, lo que les hace hábiles en muchos campos. Todos ellos poseen un talento e inclinación natural con la magia, lo que unido a sus largos años de vida significa que todos aprenden a conjurar, aunque como criaturas caóticas carecen del interés y la entrega necesaria para alcanzar la maestría en su uso.

Dado de Ataque (DA)	- d12
Dado de Golpe (DG)	- d6
Pg iniciales	- 6
Salvaciones	- Des y Sab
Velocidad	- 10 metros

Habilidades - a elegir una de Inteligencia, una de Sabiduría y otra a elegir entre las de Fuerza, Destreza o Carisma.

Los elfos son competentes con todas las armas, incluidas las armas de fuego, pero prefieren las espadas, los arcos y las lanzas. Son competentes con las armaduras ligeras y medias, y también con los escudos.

Magia élfica

Los elfos ven en la penumbra sin problemas, pero aún se encuentran ciegos ante la completa ausencia de luz. Su larga experiencia vital y talento natural para la magia les permite lanzar conjuros, aunque no

poseen tanto poder como los magos. Deben tener un grimorio con sus conjuros anotados, y prepararlos de la misma manera que los magos, pero se considera que poseen la mitad de su nivel real en cuanto a determinar el poder y uso de sus conjuros (con un mínimo de 1). Lo que significa que un elfo de nivel 6, por ejemplo, conjurará como un mago de nivel 3. Se redondea hacia arriba.

Los elfos comienzan conociendo tantos conjuros y trucos como un mago de nivel 1. Pueden aprender nuevos conjuros de la misma forma que un mago (inscribiéndolos en su grimorio), y aprenden nuevos trucos a los mismos niveles que un mago.

Lista de Talentos del Elfo

Sentir magia

El elfo percibe con claridad las fuentes de fuerzas mágicas a su alrededor. El elfo es alertado automáticamente cada vez que se encuentra cerca de una fuente mágica a menos que esté oscurecida mediante algún medio sobrenatural. Más aún, el elfo percibe de forma instintiva si esta magia es benigna o dañina, pero sin entrar en más detalles.

Flechas élficas

La puntería de los elfos es legendaria, y con razón. El DA del elfo no empeora por atacar a enemigos con cobertura o a larga distancia, y recibe un bonificador de +1d6 al daño de sus ataques con armas de proyectiles.

Pies ligeros

El terreno difícil natural, como espesura, nieve o hielo, no molesta al elfo, que lo trata como terreno normal, atravesándolo sin dificultad. Además, aumenta a 12 metros su velocidad.

Sombra del bosque

El elfo no deja rastros de ningún tipo cuando atraviesa los bosques. Se le considera competente con Sigilo y Esconderse mientras permanezca en un bosque, y si ya lo era, adquiere maestría en dichas Habilidades mientras permanezca en un bosque.

Ojos de elfo

(requiere Atención)

Los agudos sentidos del elfo le permiten detectar automáticamente puertas secretas cuando las busca, y en las tierras salvajes tiene maestría en Atención.

Guerrero élfico

Cuando el elfo emplea un arma de tipo filo o arma de asta y ninguna otra pieza de equipo en las manos (como escudos), recibe un bonificador de DA -1, -1 a su CA, +1 a la Iniciativa y suma su nivel al daño.

El Ensueño

El elfo se vuelve inmune a los efectos de sueño, y aprende a descansar mientras realiza tareas simples y repetitivas, como caminar, remar o meditar. Mientras se encuentra en este estado de ensoñación no está alerta, con lo que no puede hacer uso de su Habilidad de Atención, de ser competente con ella, pero por lo demás es perfectamente consciente de su entorno. Mientras permanece en el Ensueño su consciencia se encuentra mucho más cerca del Umbral, el mundo de los espíritus y de los muertos.

Amigo de todas las bestias

(requiere Trato con animales)

Los animales salvajes (criaturas del tipo bestia) nunca atacarán al elfo, y tampoco atacarán a los que le acompañen. Si el elfo daña a un animal por cualquier otro motivo que no sea alimentarse o

defenderse, pierde los beneficios de este Talento hasta que haya realizado una penitencia apropiada.

Medicina élfica

(requiere Sanar)

Tras un día entero recolectando hierbas en el bosque, el elfo tiene el material necesario como para crear un *remedio élfico*. Los *remedios élficos* pueden curan 1d8 pg, una enfermedad o un veneno si son aplicados a un paciente por un personaje competente con Sanar. Un *remedio élfico* aguanta una semana antes de perder su poder. En un santuario élfico, el elfo sólo tarda unas horas en preparar el remedio, con lo que puede crear dos al día. El remedio élfico aumenta su poder curativo a 3d8 a nivel 4 y a 6d8 a nivel 7. A nivel 10, el remedio élfico puede curar cualquier mal o dolencia, excepto la muerte.

Hechicero Élfico

(requiere nivel 6)

El elfo ha dedicado muchos esfuerzos al desarrollo y estudio de su magia, centrándose especialmente en un puñado de conjuros escogidos. El elfo puede escoger tantos conjuros como la mitad de su nivel (y escoger nuevos según su nivel aumente hasta un máximo de 5 conjuros) que puede preparar y conjurar como si su nivel de elfo fuera igual al de mago.

Enano

Requisitos - Constitución 13

Los enanos se declaran a sí mismos Hijos de la Roca, los mejores artesanos del mundo y los más fieros guerreros. Y pocos tienen las ganas de discutírselo. Los enanos forman una sociedad de férreas costumbres y una ética fuertemente legal, donde la valía de un individuo se mide por la maestría de su oficio. La mayoría de los enanos que el resto de las Gentes se encuentra son guerreros y soldados, y los demás son mercaderes, lo que ha formado una imagen de este pueblo de gente violenta, armada y avariciosa. Pero pocos, muy pocos, han podido ver lo que hay en el interior de sus célebres bastiones.

Dado de Ataque (DA)	- d10
Dado de Golpe (DG)	- d8
Pg iniciales	- 10
Salvaciones	- Constitución y Sabiduría
Velocidad	- 8 metros

Habilidades - Equilibrio, una de Constitución y una de Fuerza, y otra de Inteligencia o Sabiduría.

Los enanos son competentes con todas las armas, incluyendo armas de fuego, menos las espadas largas, los espadones y los arcos largos, y pueden usar toda clase de armaduras y los escudos.

Señores de la Roca

Los enanos pueden ver en la penumbra sin problemas, pero se encuentran igualmente ciegos ante la total ausencia de luz. Además, su recia constitución enana les permite sumar 4 a su Límite de carga. Si adquieren la Habilidad de Cargar peso, este

efecto se apila con el de la Habilidad, sumando un total de 8 a su Límite de carga. Sin embargo, los enanos son incapaces de nadar, hundiéndose sin remedio con los pies por delante.

Lista de Talentos del Enano

Tieso como un enano

La dura naturaleza enana reduce en 2 todo el daño que sufran, de cualquier fuente.

Hijos de la Roca

La roca inmutable protege al enano contra la magia. Reciben un bonificador de -2 a sus TS contra magia. Este bonificador aumenta a -4 cuando están bajo tierra.

Fortaleza

El enano adquiere competencia con las TS de Fuerza y mejora su puntuación de Fuerza en 1. Además, sólo puede ser derribado o desplazado por criaturas mayores que un humano.

Maestro enano

(requiere Habilidad Forja)

El enano consigue maestría con la habilidad Forja. Tal es su dominio y dedicación a la artesanía, que es capaz de invocar el dominio de Forja dos veces al día como un clérigo de su mismo nivel.

Vengador

Cuando alguien te insulte u ofenda de forma grave, puedes anotar su nombre para recordar el agravio. Cuando te enfrentas a alguien que te ha agraviado (y te acuerdas del agravio), tienes un +1d8 al daño y DA -1 contra ese enemigo. El agravio debe ser personal, debes reconocer a aquel que te ha agraviado. El agravio no puede ser por cualquier

tontería, nada menor que un insulto a tu madre o una burla a tus barbas sirve.

Terquedad

El enano recibe un bonificador de -4 a sus TS contra efectos de encantamiento, hipnotismo, hechizo y básicamente cualquier efecto que pudiera hacer que el enano actuara de forma distinta a la que es su voluntad. Este talento se apila con el talento Hijos de la Roca.

Luchador de túnel

Cuando el enano está bajo tierra, recibe un bonificador de -2 a su CA.

Inquebrantable

La primera vez en el día que el enano fuera a caer a 0 pg, en lugar de eso se queda a 1 pg, recibe un -2 a su CA y un +1d8 al daño mientras siga combatiendo. Estos beneficios desaparecen si intenta huir o decide no atacar.

Olfato enano

(requiere Habilidad Buscar)

Cuando el enano hace uso de su Habilidad Buscar, encuentra de forma automática cualquier pieza de joyería oculta o metales preciosos. También encuentra automáticamente cualquier puerta secreta, incluso si era una tarea difícil.

Parangón enano

(requiere nivel 6)

El enano se convierte en un referente entre los suyos. Los enanos que encuentre le reconocerán y tratarán con respeto y deferencia y estarán dispuestos a reparar su equipo sin coste. El título llena de confianza y poder al enano. Reduce en 2 todo el daño que reciba, sin importar la fuente (este efecto se

apila con el Talento *Tieso como un enano*), y recibe un +2 al daño de todos sus ataques, que aumenta a +1d8 contra enemigos de los enanos (se apila con el talento *Vengador*). Si un Parangón enano actúa de forma deshonrosa, pierde los beneficios de este Talento hasta que se redima.

Guerrero

Requisitos - Fuerza 11

Un guerrero es el maestro del combate, ha dedicado su vida a perfeccionar sus habilidades de destrucción y el dominio de todas las armas. Algunos guerreros prefieren centrarse en un estilo ofensivo, rompiendo las filas de sus enemigos y avanzando como una fuerza imparable, mientras otros se convierten en fortalezas inexpugnables capaces de soportar cualquier asedio, por poderoso que sea el enemigo.

Dado de Ataque (DA)	- d10
Dado de Golpe (DG)	- d8
Pg iniciales	- 10
Salvaciones	- Fuerza y Constitución
Velocidad	- 10 metros

Habilidades - dos a elegir entre las de Fuerza, Destreza, Constitución o Carisma.

Los guerreros son capaces de usar todas las armas, incluidas las armas de fuego, y también con todas las armaduras, además de los escudos.

Maestro de la batalla

Los guerreros suman su nivel a todas sus tiradas de daño con armas y a su puntuación de Tiradas de Salvación contra miedo.

Lista de Talentos del Guerrero

Golpe poderoso

El Guerrero añade +1d6 al daño de sus ataques cuerpo a cuerpo.

Pericia en combate

El Guerrero recibe un bonificador de -1 a su CA mientras empuñe un arma y los enemigos no reciben ventajas por superarle en número o flanquearle.

Soltura

El Guerrero escoge una categoría de arma (filos, hachas, arcos, ballestas...); cuando empuña un arma mágica o de gran calidad de la categoría escogida, tiene DA -1 y +2 al daño.

Curtido

Los pg máximos del guerrero aumentan en 1d8 + modificador de Constitución, y consigue competencia con una Salvación a su elección.

Maestría con armadura

El personaje considera la armadura media como armadura ligera y la armadura pesada como armadura media. Sigue sin poder nadar vistiendo armadura media, a pesar de que se considere ligera.

Maestría con escudos

El guerrero recibe un -1 a su CA mientras lleve escudo, anula el penalizador del escudo de DA +1 al golpear con él, y cuando consigue un golpe crítico puede realizar inmediatamente un intento de derribo⁶.

Ambidiestro

El guerrero puede combatir con dos armas. Un guerrero que combata con un arma ligera en la mano torpe recibe un bonificador de -1 a su DA y de -1 a su CA.

⁶ Ver el capítulo Combate avanzado.

Hendedura

Mientras empuñe un arma a dos manos, al acabar con un enemigo el Guerrero puede realizar de inmediato otro ataque contra otro enemigo adyacente al primero. Sin límite de veces por asalto, siempre que haya enemigos al alcance. Si el guerrero obtiene un resultado de 1 en uno de los dados de daño del arma, puede relanzarlo y quedarse con el segundo resultado.

Segundo aliento

La primera vez al día que los pg del guerrero fueran a quedar a 0, recupera automáticamente 2d8 pg. La curación aumenta a 3d8 a nivel 4, a 4d8 a nivel 7 y a 5d8 a nivel 10.

Capitán

(requiere nivel 6)

Un grupo de **hombres de armas** se unen al guerrero, que se convierte en su capitán. Son tantos como su puntuación de Carisma, y son todos de nivel 1 excepto uno de ellos, su *banderizo*, cuyo nivel es la mitad del nivel del guerrero. Cuando llegas a nivel 10, todos sus demás seguidores pasan a ser de nivel 2.

Kobold

Requisitos - Destreza 11, Sabiduría 11

Un kobold no puede tener una Fuerza superior a 14 y no puede ser competente con Intimidar.

Un kobold es un familiar menor (muy menor) de la familia de los dragones. Una especie inteligente y menuda (apenas alcanzan el metro y poco de altura) que ha aprendido a convivir con las Gentes. Gracias a su herencia dracónica gozan de unos sentidos de agudeza excepcional, lo que es muy apropiado dada su naturaleza paranoide.

Dado de Ataque	(DA)	- d20
Dado de Golpe (DG)		- d4
Pg iniciales		- 6
Salvaciones		- Destreza y Sabiduría
Velocidad		- 10 metros

Habilidades - Atención, Buscar y otra más de Sabiduría, dos de Destreza y otra cualquiera.

Los kobold son competentes con todas las armas ligeras y con las lanzas, y con las armaduras ligeras y escudos ligeros, pero no con los pesados.

Pequeños dragones

Los kobold pueden ver en la oscuridad hasta a 10 metros sin problemas, la ausencia de luz no es un problema para ellos (compensan la falta de luz con sus demás sentidos). Como dragones que son, no pueden ser engañados por ilusiones. Además, sin importar el resultado de iniciativa de sus demás compañeros, se considera que el kobold ha sacado siempre un 6 en el dado a la hora de calcular su iniciativa. Por último, su piel escamada y pequeño

tamaño les conceden un beneficio natural de -1 a su CA.

Lista de Talentos del Kobold

Cosas brillantes

El kobold puede percibir la proximidad de riquezas tan claramente como otros detectan la seductora voz de su amada. Tiene maestría en Atención y Buscar en lo que respecta a percibir o encontrar gemas, metales preciosos, telas hermosas y otras riquezas semejantes.

Molo

El famoso héroe kobold inspiró a muchos otros a seguir sus pasos. Los molos son kobolds con una insaciable sed de sangre y el deseo de probarse en la batalla. Mejoran en 1 su DA, y lo mejoran en 2 cuando se enfrentan a criaturas más grandes que un humano y aumentan el daño que provocan a tales criaturas en +1d6.

Discreción y cautela

(requiere Sigilo)

El kobold ha aprendido a moverse en el más absoluto silencio, detectando instintivamente los puntos ciegos de los demás y desarrollando un agudo sexto sentido para detectar a aquellos que intenten emboscarlo. Adquiere maestría con Sigilo y se considera que tiene Maestría con Atención para detectar si está siendo observado mientras utiliza Sigilo.

Trampero

Los kobolds tienen una larga y honrosa tradición de trampería, sus tramperos son gente respetada y honrada en su cultura, primera línea de defensa de sus madrigueras. Con un puñado de elementos sencillos, el trampero puede montar trampas de casi

cualquier tipo. Consigue competencia con la Habilidad de Inteligencia Trampería, y además puede preparar trampas, como ahora se describe. Necesita al menos un turno de tiempo para establecer una trampa que afecte a un sólo objetivo, y una hora si pretende preparar una trampa que afecte a un grupo pequeño (máximo 5). El trampero debe elegir su función: dañar, inmovilizar o inutilizar. Una trampa que sirva para dañar provoca 1d6 puntos de daño a los que caen en ella, que aumenta en +1d6 en los niveles 3, 5 y 7. Una trampa que sirva para inmovilizar encerrará o detendrá a sus víctimas. Una que sirva para inutilizar, podrá disminuir sus capacidades brevemente, como reducir su velocidad, cegar, ensordecen... el efecto dura un minuto, aumenta a un turno a nivel 3, a una hora a nivel 6 y a una guardia a nivel 9. El jugador debe describir con tanto detalle como le sea posible la naturaleza, forma y dispositivos de la trampa, y tiene que ser posible armarla con las herramientas y materiales de los que el kobold disponga. Todos los objetivos tienen derecho a una TS de Destreza para evitar la trampa.

Endurecido

Las heridas del kobold han sanado para endurecer sus escamas y fortalecer su resolución. El kobold gana +1 pg por nivel (se aplica de forma retroactiva para los niveles pasados), consigue competencia con las TS de Constitución y reduce en 1 su CA base.

Herencia dracónica

Algo antiguo y poderoso comienza a despertar en el kobold. En cuanto escoja este talento, sentirá un hambre atroz y tendrá que invertir en cuanto le sea posible 10 mo en comida. Cuando haya consumido toda la comida, se sumirá en un profundo sueño ininterrumpido durante una semana. Al despertar, algo habrá cambiado en su fisonomía, despertando

un potencial oculto hasta entonces. Elige una de las siguientes opciones:

- El kobold desarrolla alas que le permiten volar cortas distancias (no más de un turno por día) a una velocidad de 16 metros. No puede combatir mientras vuela.
- El kobold desarrolla un aliento de fuego, puede usarlo una vez al día por nivel en un cono de 6 metros, provocando tanto daño como la mitad de sus pg actuales. Los enemigos tienen derecho a una TS de Destreza para reducir el daño a la mitad.
- El kobold desarrolla la capacidad de respirar bajo el agua y una soberbia capacidad de natación. Bajo el agua tiene plena movilidad y una velocidad de 10 metros.
- El kobold desarrolla un mordisco venenoso que puede usar una vez al día por nivel. Puede extraer este veneno para aplicarlo a un arma. Sus efectos se aplican al primer ataque con el arma que realiza antes de un turno de tiempo. El veneno provoca 1d6 puntos de daño por nivel, y los afectados tienen derecho a una TS de Constitución para reducir el daño a la mitad.

Ojos de dragón

Los sentidos dracónicos del kobold se desarrollan completamente. Nunca se le considera desprevenido ni cegado (a menos que otro de sus sentidos esté también anulado), su “visión en la oscuridad” aumenta hasta 20 metros, y adquiere maestría con Atención.

Muda

Los rigores de la aventura fuerzan al kobold a crecer y fortalecerse. Debe invertir lo antes posible 10 mo en comida. Tras hacerlo, cae en un profundo sueño ininterrumpido durante 1 semana. Durante ese tiempo

muda su piel, para adaptarse a su nuevo volumen. El kobold crece casi un palmo, y aumenta notablemente de peso, la mayor parte del mismo músculo. Aumenta en 2 su puntuación de Fuerza y en 1 su Constitución. Puede cambiar una de sus competencias con una Habilidad de Inteligencia o Destreza por la competencia con Intimidar. Este talento elimina la restricción a Intimidar del kobold.

Agudeza

(requiere Engañar o Averiguar intenciones)

La naturaleza dracónica de los kobolds ofrece una notable ventaja a la hora de engañar a las Gentes, que encuentran sumamente complicado leer sus gestos y expresiones. Algunos kobold enfocan el desarrollo de sus sentidos a captar las sutiles expresiones de las Gentes para mejor prever sus reacciones. El kobold adquiere maestría con Engañar o con Averiguar intenciones, una de las dos y nunca ambas.

Matrona de madriguera

(requiere nivel 6)

El kobold se convierte en la matrona, la figura más importante y respetada de una madriguera, ya existente o fundada por ella misma. Si el kobold era macho, su sexo cambiará a lo largo de 1d4 meses hasta convertirse en una hembra. Sus deberes son ante todo la protección de la madriguera y engendrar nuevos kobolds, pero la madriguera obedecerá sus órdenes y tendrá a su servicio a tantos kobold como el doble de su puntuación de Carisma y Sabiduría.

Ladrón

Requisitos - Destreza 13

El ladrón no es necesariamente quien se dedica al robo, si no alguien que hace uso de su destreza y de las artes del subterfugio para superar los desafíos y problemas con los que se encuentra. Los ladrones son gente polivalente de muchos talentos especializados en hacerse cargo de los problemas de forma silenciosa y discreta.

Dado de Ataque (DA)	- d12
Dado de Golpe (DG)	- d4
Pg iniciales	- 6
Salvaciones	- Destreza e Inteligencia
Velocidad	- 10 metros

Habilidades - una Habilidad de Destreza, otras tres Habilidades cualesquiera.

Los ladrones son competentes con todas las armas, excepto las armas de fuego, además de con las armaduras ligeras, pero no con las armaduras medias o pesadas, ni los escudos.

Apuñalar y correr

Cuando un ladrón ataca a un enemigo desprevenido, tira 1d6 de daño adicional y su DA mejora en un rango adicional (para un total de una mejora de DA -2). El daño por Apuñalar aumenta en +1d6 a niveles 3, 5, 7 y 9. Además, los ladrones están acostumbrados a moverse con rapidez y agilidad, con lo que en combate o cuando huyen su velocidad aumenta a 12 metros.

Lista de Talentos del Ladrón

Hombre araña

(requiere Habilidad Tregar)

La capacidad para trepar superficies del Ladrón parece cosa de magia. Adquiere maestría en Tregar y competencia con Equilibrio. Si ya era competente con Equilibrio, consigue maestría.

Asesino

Cuando Apuñala a un enemigo, añade +1d6 al daño. Este beneficio aumenta a +2d6 a nivel 4, +3d6 a nivel 6, +4d6 a nivel 8 y +5d6 a nivel 10.

Hábil

El Ladrón consigue maestría con una de sus Habilidades de Destreza.

Envenenador

El personaje gana acceso a la Habilidad Venenos (de Inteligencia), que implica toda clase de conocimientos sobre identificar, fabricar y aplicar venenos. Aún debe conseguir las recetas apropiadas para fabricar los venenos y pagar el coste de los materiales si desea elaborar un veneno.

Sutileza

El Ladrón tiene DA -1 al usar armas ligeras, y calcula el daño con Destreza en lugar de con Fuerza cuando usa armas ligeras.

Esquiva

El Ladrón tiene un bonificador de -1 a tu CA siempre que no esté desprevenido. Este bonificador aumenta a -2 si se enfrenta a un sólo enemigo.

Arcanista

(requiere Arcanos)

El Ladrón ha aprendido uno o dos cosas sobre la magia. Poca cosa, pero es lo suficiente como para ser capaz de utilizar objetos mágicos como si de un mago se tratase y aprender tres *trucos* y un conjuro (debe anotarlos en un pequeño grimorio). No puede aprender más conjuros.

Certero

El Ladrón se especializa en los ataques a distancia, adquiriendo una puntería letal. Recibe un bonificador de DA -1 cuando usa armas de proyectiles. Además, cuando dispara a alguien por la espalda, puede añadir su daño por Apuñalar.

Mascota

El Ladrón se hace con un pequeño y hábil animal que cumplirá las tareas sencillas que le encargue. Elige entre un mono, un cuervo, una rata, un gato o una serpiente. Aparte de sus cualidades naturales del propio animal, la mascota es competente con Escondarse, Robar y Sigilo. Si su mascota muere, puede sustituirla por otra tras un mes de entrenamiento.

Jefe

(requiere nivel 6)

Una banda de **bribones** se une al Ladrón y le eligen como su jefe. Son tantos como su Carisma, todos de nivel 1 excepto uno de ellos, su *segundo*, cuyo nivel es la mitad del nivel del Ladrón. Cuando llega a nivel 10, todos sus demás seguidores pasan a ser de nivel 2.

Mago

Requisitos - Inteligencia 13

El mago es el maestro absoluto de lo arcano, dedicado al poderoso arte de la magia y la conjuración. Los magos pueden afectar a la realidad que los rodea a base de su fuerza de voluntad y sus complejas fórmulas mágicas, llevando a cabo maravillas y prodigios de toda clase.

Dado de Ataque (DA)	- d20
Dado de Golpe (DG)	- d4
Pg iniciales	- 6
Salvaciones	- Inteligencia y Sabiduría
Velocidad	- 10 metros

Habilidades - Arcanos, otra a elegir entre las de Inteligencia y otra cualquiera.

Los magos sólo pueden usar armas simples y sencillas como bastones, dagas, hondas, ballestas ligeras o lanzas, y son capaces de usar armaduras ligeras, pero no escudos.

Conjuración

Los magos son capaces de lanzar conjuros que afectan al tejido de la realidad, produciendo efectos y portentos imposibles de alcanzar para el común de los mortales. Los magos no tienen límite al número de conjuros que pueden preparar por día, pero hay una serie de restricciones. Necesitan su libro de conjuros para preparar sus conjuros, no pueden tener más conjuros preparados al mismo tiempo que su nivel. Los conjuros toman forma de pequeños rituales o fórmulas, como un bastón encantado, una poción o mejunje, un encantamiento acompañado de un dibujo realizado con mixturas únicas... cada preparación de

un conjuro consume una cierta cantidad de oro, en forma de preparativos e ingredientes y un turno (10 minutos) de tiempo por nivel. En el caso de los conjuros de Alta Magia⁷ el tiempo necesario para preparar el conjuro puede ser distinto. Un conjuro preparado permanece hasta que el mago hace uso del mismo o decide anularlo para preparar otro distinto. Cada libro de conjuros es capaz de contener hasta ocho conjuros. Los conjuros van haciéndose más poderosos según el nivel del mago aumenta... así como su precio. El mago puede elegir preparar un conjuro al máximo de su nivel, o de un nivel menor.

Un mago (y también un elfo) de nivel 1 comienza con tantos conjuros como su modificador de Inteligencia inscritos en su libro de conjuros. Después del nivel 1, un mago sólo aprende conjuros encontrándolos o aprendiéndolos de su patrón, de tener uno. Si un mago posee un patrón, podrá aprender un conjuro nuevo cada nivel, pero a cambio deberá mostrar lealtad y obedecer a su patrón. El patrón puede ser un mago más poderoso o una entidad extramundana. En ocasiones, el mago podría aprender algún conjuro adicional o pedir un favor a su patrón, pero el patrón no permitirá que se abuse de él. Si no posee un patrón, tendrá que buscar los conjuros por su cuenta.

Además de los conjuros, todos los magos conocen además un puñado de trucos que pueden usar a voluntad. A nivel 1 el mago elige tres trucos. A nivel 5 aprende otros dos, y dos más a nivel 9.

⁷ Ver el apartado correspondiente en el capítulo de Magia.

Lista de Talentos del Mago

Erudito

El mago elige una de sus Habilidades de Inteligencia. Los extensos conocimientos del mago en esa materia le otorgan maestría con la Habilidad escogida. Consigue además competencia con una Habilidad de Inteligencia adicional.

Encontrar Familiar

El mago consigue un pequeño animal que le acompaña en todo momento. El animal es una parte de la consciencia del mago, pero posee iniciativa propia y una personalidad. Puede comunicarse con el mago telepáticamente hasta a 30 metros de distancia. El mago puede cerrar sus ojos y concentrarse un asalto para percibir el mundo a través de los sentidos de su familiar siempre que se encuentre dentro del radio telepático. Un familiar puede separarse de un mago cualquier distancia, pero tendrá que regresar a su lado antes del amanecer del día siguiente o morirá. Sin importar la distancia un mago siente en todo momento lo que su familiar siente... lo que incluye dolor. Siempre que su familiar sufra daño el mago pierde 1d4 pg. El mago no puede morir a causa de este daño, pero sí puede quedar inconsciente. A partir del nivel 4, el familiar del mago puede hablar. Si el familiar muere, el mago puede recuperarlo cuando vuelva a subir de nivel.

Estudios aplicados

El mago aprende dos nuevos conjuros (pueden ser de Alta Magia) y un nuevo truco. Además, adquiere competencia con una nueva Habilidad de Inteligencia o Sabiduría.

La magia de la sangre

Que la sangre tiene poder es algo que todo el mundo sabe. El mago ha aprendido a utilizar ese poder latente para alimentar sus conjuros, en lugar de tener que prepararlos. Puede, si así lo decide, provocar 1d4 puntos de daño por nivel de conjuro para lanzar espontáneamente un conjuro que conozca, sin necesidad de prepararlo con antelación. El mago puede provocarse este daño a sí mismo, a un personaje voluntario o a un personaje indefenso. El daño no puede ser Crítico, y no pueden extraerse más d4 que DG tenga la criatura o nivel el mago.

Conjuros predilectos

Escoge dos de los conjuros del mago que estén inscritos en su libro de conjuros para "inscribirlos" en un objeto de poder (un bastón, una espada, una diadema, un anillo...). Mientras esté en posesión de su objeto de poder, el mago puede lanzar esos conjuros una vez al día (una vez cada uno) sin necesidad de prepararlos con antelación y al nivel que prefiera, siempre que no sea superior al suyo. Sin embargo, si perdiera dicho objeto, perdería también completamente la capacidad de lanzar esos conjuros hasta que lo recuperase.

La vara y la espada

El mago aprende a manejarse en el combate con tanta destreza como cualquier hombre de armas. Mejora en un rango su DA y aprende a utilizar todas las armas (menos las pesadas) y armaduras medias.

La magia de la persistencia

El mago ha aprendido a atar la magia en el mundo a través de objetos y rituales, permitiéndole hacer que sus conjuros duren mucho más tiempo y que se encuentren al alcance de otros individuos. La

preparación de dichos conjuros permite que se sostengan por sí mismos, con lo que no ocupan espacio en la mente del mago y no cuentan en cuanto a su límite de conjuros por nivel. Puede preparar un conjuro en tres días de tiempo y por el triple de su precio para que cualquier personaje con talento con lo Arcano (competente con la Habilidad Arcanos) pueda utilizarlo, o puede emplear una semana de tiempo y pagar cinco veces el precio del conjuro para que cualquier individuo pueda utilizarlo. Estos conjuros persistentes retienen su poder durante una semana. A partir de nivel 4 retienen su poder durante un mes, y a partir de nivel 8 durante un año. A partir de nivel 10, retienen su poder hasta que el mago decida retirárselo (si muere, lo retienen hasta que se usen).

Elementalista

El mago se especializa en la conjuración de los elementos, el fuego, la tierra, el aire y el agua, en todas sus formas. Siempre que tenga suficientes materiales elementales de un elemento (por ejemplo, el agua de un río grande, las cenizas de un incendio, piedra subterránea, el viento en un lugar elevado...) puede preparar gratuitamente un conjuro del elemento apropiado. Además, al escoger este Talento, el mago debe escoger también un elemento predilecto: cuando lanza conjuros de ese elemento, su nivel de mago se considera de 1 nivel superior a su nivel real.

Aegis Arcano

(requiere conocer el conjuro Contraconjuro y Escudo)

El mago ha vislumbrado las venas de magia que enhebran sus conjuros y ha aprendido a cortarlas como si fuese un cuchillo, o a manipularlas para convertirlas en una firme protección. Puede sacrificar

un conjuro preparado para lanzar *Contraconjuro* o *Escudo* al mismo nivel.

Archimago

(requiere nivel 6)

Un grupo de **adeptos** acuden al mago esperando que les enseñe las artes arcanas. Consigue tantos seguidores como su puntuación de Carisma. Todos son de nivel 1, menos uno, su *aprendiz*, cuyo nivel es la mitad del nivel del mago. Cuando llegas a nivel 10, todos sus demás seguidores pasan a ser de nivel 2.

Mediano

Requisitos - Destreza 11, Carisma 11

Los medianos, que también responden al nombre de zingos, son un pueblo de gentes pequeñas y nómadas, con una fuerte tradición familiar y una curiosidad y talento natural para lo arcano. Los zingos marchan entre las poblaciones de otras Gentes en sus caravanas, trayendo alegría, cachivaches, cuentos y teatro a las vidas de los demás. Un zingo aventurero es una rareza, pero sus compañeros pueden estar seguros de encontrar aliados duros y hábiles entre esta pequeña gente.

Dado de Ataque (DA)	- d12
Dado de Golpe (DG)	- d6
Pg iniciales	- 6
Salvaciones	- Destreza y Sabiduría
Velocidad	- 8 metros

Habilidades - Escondarse y dos más a elegir entre las de Destreza, Constitución, Sabiduría y Carisma.

Los zingos (también llamados medianos) son competentes con las armas ligeras y con la lanza, y con todas las armas a distancia excepto los arcos largos y las ballestas pesadas, y tampoco con las armas de fuego. Son competentes con las armaduras ligeras y con los escudos ligeros.

La Gente pequeña

Los zingos han aprendido a usar su pequeño tamaño en su beneficio. Aparte de las ventajas (e inconvenientes) más obvios por su pequeño tamaño, el zingo recibe un -1 a su CA contra enemigos más grandes que él. Sin embargo, resta 4 puntos a su capacidad total de Carga y reduce en 2 espacios su

inventario. Por último, su natural afinidad con la magia les permite percibir fuentes de poder mágico, como objetos encantados, lugares de poder y otros así. Según sus propias palabras, sienten “un cosquilleo” cuando están cerca de la magia, aunque no pueden percibirla con precisión.

Lista de Talentos del Mediano

Fibra dura

El mediano adquiere competencia en las TS de Constitución y aumenta en 1 su puntuación de Constitución.

Puntería

El Mediano obtiene un bonificador de DA -1 cuando ataca a distancia y recibe un +1d6 al daño a distancia.

Matagigantes

El Mediano obtiene un bonificador de DA -1 cuando ataca cuerpo a cuerpo a un enemigo más grande que él y el beneficio a su CA por La Gente pequeña aumenta en 1.

El sentido menos común

El Mediano tiene un bonificador de -4 a sus TS contra cualquier efecto que pretenda corromperlo u obligarle a realizar un acto peligroso o contrario a su buen juicio.

Desaparecer

(*requiere Sigilo*)

El mediano tiene maestría en Escondarse y Sigilo.

Talento mágico

(*requiere Arcanos*)

El Mediano ha desarrollado su natural talento para la magia. Puede aprender tres trucos y tantos conjuros como la mitad de su nivel más su modificador de Inteligencia y lanzarlos si fuera un mago de su mismo nivel. No necesita libros de conjuros, pero tampoco podrá aprender conjuros de otra manera que no sea subiendo de nivel o aumentando su modificador de Inteligencia.

Escurridizo

El mediano puede usar una acción rápida para retirarse, esconderse o correr, y cuando huye su velocidad aumenta a 10 metros.

Sabueso

(requiere Trato con animales)

El mediano se hace con un enorme perrazo que le protege y acompaña. El sabueso tiene 3 DG, DA 12, Daño 1d8, CA 7 y las Habilidades Alerta, Atletismo y Cazar. Obedece órdenes simples del mediano, como “busca”, “quieto”, “ataca”... A nivel 6 el sabueso mejora sus características a 5 DG, DA 10, Daño 1d8+2 y CA 6. Mantiene las mismas Habilidades. El mediano es capaz de cabalgar sobre su sabueso si cuenta con la silla de montar adecuada. Si el sabueso muere, el mediano tendrá que esperar un mes antes de poder hacerse con otro.

Sentido mágico

El Mediano ha desarrollado y perfeccionado su capacidad para detectar magia. Aprende a percibir con precisión la dirección y naturaleza general de las fuerzas mágicas de toda clase. Es capaz de distinguir a un mago, clérigo o albardante de un sólo vistazo, reconocer un objeto mágico al momento y sin error (siempre que esté cerca) y a grandes rasgos determinar la naturaleza de la magia que lo imbuye. En cuanto a fuerzas sobrenaturales se le considera

competente con Atención y Buscar, y si ya lo era se considera que tiene maestría.

Grande entre los Medianos

(requiere nivel 6)

El Mediano se ha ganado el respeto y simpatía de sus pares, convirtiéndose en una suerte de héroe de cuento, cuyas aventuras los padres cuentan a sus hijos. Los medianos que se encuentre lo reconocerán con facilidad y le ofrecerán toda la ayuda que pueda necesitar, aunque en principio no harán nada que pueda ponerles en riesgo a ellos o a los suyos. Incluso los miembros de otras razas conocerán algunas de las historias del Grande entre los Medianos, y lo tratarán cordialmente. El Grande elige también una de sus Habilidades, en la que consigue maestría.

Montaraz

Requisitos - Constitución 11, Sabiduría 11

El montaraz es el maestro absoluto de las extensiones salvajes, capaz de sobrevivir incluso en las más duras condiciones. Sus talentos están más orientados a la exploración que a destacar en la fuerza de las armas, pero su mejor conocimiento y dominio del terreno puede traducirse fácilmente en una ventaja decisiva en cualquier enfrentamiento.

Dado de Ataque (DA) - d12
Dado de Golpe (DG) - d8
Pg iniciales - 8
Salvaciones - Destreza y Constitución
Velocidad - 10 metros

Habilidades - Cazar, Supervivencia y otras dos a elegir entre las de Fuerza, Destreza, Constitución o Inteligencia.

El montaraz puede usar cualquier arma, excepto armas de fuego, y es competente con las armaduras ligeras y medias y con los escudos.

Terreno predilecto

El montaraz es particularmente afín a un tipo de terreno. Elige uno entre los siguientes: bosque, montaña, llanura, costa, jungla, ártico, subterráneo, desierto, dungeon. Mientras se encuentre en uno de sus terrenos predilectos, el montaraz tiene maestría con Supervivencia, un bonificador de -1 a su CA y su Velocidad aumenta a 12m. Si el personaje es competente con Callejeo, puede escoger urbano como su terreno predilecto, consiguiendo maestría con Callejeo mientras se encuentre en una ciudad.

Lista de Talentos del Montaraz

Presa predilecta

Hay un tipo de enemigo que el montaraz se ha especializado en eliminar. Elige uno entre los siguientes: acuáticos, bestias, constructos, dragones, Engendros, fatas, Gentes, gigantes o impíos. Contra ese tipo de enemigo añade +1d6 al daño de sus ataques y tiene un bonificador de DA -1. Además se considera que el personaje tiene maestría en Cazar cuando usa la Habilidad en relación con su presa predilecta. Puede escoger este talento varias veces, escogiendo un nuevo tipo de presa cada vez.

Peregrino

El montaraz escoge dos tipos de Terreno predilecto adicionales. Puede escoger este Talento varias veces, escogiendo nuevos tipos de terreno cada vez.

Máscara salvaje

Mientras el montaraz se encuentre en su Terreno predilecto se le considera competente con las Habilidades de Sigilo y Escondarse. Si ya era competente con dichas habilidades, tiene maestría con Sigilo y Escondarse en su Terreno predilecto.

Compañero animal

El montaraz consigue un fiel compañero. Obedece instrucciones sencillas y defenderá al Montaraz en la batalla. Elige entre un sabueso, un ave de presa, un lince o un caballo. Para las estadísticas de cada uno, consultar la tabla siguiente. A nivel 7, las estadísticas de todos los compañeros animales mejoran:

Animal	D G	DA	Daño	CA	Habilidades	Salv
Sabueso	3	d12	1d8	7	Alerta, Atletismo,	Fue y Des

					Cazar	
Ave de presa	3	d12	1d4	7	Alerta, Cazar	Des y Sab
Lince	3	d12	1d6	7	Alerta, Atletismo, Cazar, Sigilo	Fue y Des
Caballo	4	d12	1d8	7	Atletismo	Fue y Con
Mejora a nivel 7						
Sabueso	5	d10	1d8+2	5	Alerta, Atletismo, Cazar	Fue y Des
Ave de presa	5	d10	1d6	5	Alerta, Cazar	Des y Sab
Lince	5	d10	1d8	5	Alerta, Atletismo, Cazar, Sigilo	Fue y Des
Caballo	7	d12	1d10	5	Atletismo, Alerta	Fue y Con

Arquería

El montaraz se demuestra letal con las armas de proyectiles. Añade +1d6 al daño con armas de proyectiles, y puedes disparar dos veces por asalto (excepto con las ballestas).

Los Colmillos

El montaraz es un experto combatiente con dos armas. Puede realizar un segundo ataque con el arma de la mano torpe con DA +1. Si acierta con ambos ataques, provoca 1d6 de daño adicional a su enemigo.

Maestro rastreador

El montaraz puede seguir rastros con Cazar sin ralentizar su movimiento o incluso a marchas forzadas. Mientras rastrea, aprende información sobre su presa que parece imposible que pueda conocer, como cuántos son exactamente, si tienen prisa, el tiempo que hace que pasaron por allí, si

están heridos, o incluso su especie o raza, entre otras cosas que puede aprender.

Saber de las bestias

Siempre se le considera competente con cualquier Habilidad necesaria para identificar a una criatura. Si ya era competente, tiene maestría.

Saber de las plantas

Siempre se le considera competente con cualquier Habilidad necesaria para identificar una planta y sus propiedades. Si ya era competente, tiene maestría.

Guardián

(*requiere nivel 6*)

La fama y prestigio del montaraz atraen a un grupo de **exploradores** que te nombran su capitán. Son tantos como su puntuación de Carisma, todos de nivel 1 excepto uno, su *maestro cazador*, cuyo nivel es la mitad del nivel del montaraz. Cuando llega a nivel 10 sus demás seguidores pasan a ser de nivel 2.

Equipo

El equipo es una parte tan importante de un personaje como sus Características. Un personaje normalmente tiene 10 espacios de inventario y 2 de la bolsa, además del equipo de guerra. Cada uno de estos espacios puede ser llenado con una clase de objeto distinta. Objetos más pequeños permiten agrupaciones mayores, mientras que con otros de mayor tamaño bastará una unidad para llenar el espacio. Los objetos de la bolsa deben ser siempre pequeños, pero son los únicos objetos al alcance del personaje en medio de la acción.

Por ejemplo, un espacio de inventario puede almacenar:

- 8 antorchas
- una armadura
- un arma
- 500 monedas
- cinco pergaminos
- cinco pociones
- un centenar de gemas

El inventario (los objetos que no se llevan equipados ni listos para usarse) se anota en el espacio de Tesoro de la ficha de personaje.

Oro inicial

Los personajes comienzan su carrera de aventureros con 2d6x10 monedas de oro con las que pueden equiparse. Sería buena idea que se reserven un puñado de monedas para conseguir aliados, y los magos deberían asegurarse de que les queda suficiente oro para preparar sus conjuros.

El Límite de carga

Todos los personajes tienen un límite a la cantidad de Peso por equipo de guerra que pueden llevar encima. Normalmente, ese límite es igual a su puntuación de Fuerza, aunque la Habilidad de Constitución, Cargar peso, puede aumentarlo significativamente. Si un personaje supera su Límite de carga, sufre las siguientes desventajas:

- DA +1 y +2 a la CA.
- Es incapaz de utilizar las Habilidades de Destreza⁸.
- Es incapaz de utilizar las Habilidades de Atletismo, Nadar ni Trepar.
- Su Velocidad se reduce a la mitad.

La carga de un personaje se calcula tan sólo sumando el peso de su equipo de guerra, es decir, sus armas, armaduras y escudos. El resto del inventario (que se anota en la parte de la ficha que pone Tesoro) se asume que se echa al suelo al comenzar el combate. Por supuesto, si los personajes se vieran obligados a huir del combate, el máster debería considerar que los personajes dejan todos los objetos anotados en Tesoro atrás. Incluso si lo toman, debería considerar a grandes rasgos el peso total de su equipo mundano (generalmente peso 2 por cada espacio lleno) para ver si con esa carga añadida son capaces de huir o debería aplicar las desventajas antes mencionadas. Por supuesto, un personaje puede arrojar su escudo y su arma al suelo

⁸ Que se declare que un personaje sea incapaz de utilizar Habilidades significa que no puede beneficiarse de los éxitos automáticos en las tareas normales ni intentar tener éxito en las difíciles, pero puede seguir intentando tener éxito en las tareas normales. Si no posee competencia con la Habilidad, ni siquiera puede intentar tener éxito en las tareas normales. En el caso de un personaje con maestría en la Habilidad, se le consideraría únicamente competente.

para librarse de peso extra y quizá así poder huir con el Tesoro...

Armas

Existen distintas categorías de armas, cada una con sus propios rasgos, ventajas y desventajas. Algunas armas tienen cualidades especiales. Aunque existen muchas que son únicas, otras resultan comunes:

Alcance

El arma puede utilizarse desde detrás de un aliado o para atacar enemigos otros enemigos con Alcance sin sufrir penalizadores. No se puede atacar cuerpo a cuerpo a un enemigo que lleve un arma con Alcance sin antes lograr acortar las distancias, lo que genera un ataque de oportunidad (ver el capítulo **Combate avanzado**). Una vez acortadas las distancias, se puede atacar a un enemigo con un arma con Alcance con DA -1. Por esto es habitual que, una vez superados, los enemigos con armas de asta las suelten tan pronto como les sea posible.

Apuntalar

Un personaje puede declarar que apuntala un arma con esta cualidad como una acción. El primer enemigo que se mueva al menos 6 metros antes de atacar al personaje apuntalado, genera una reacción que permite al personaje realizar un ataque de oportunidad contra el mismo con un bonificador de DA -1. Si el ataque es un éxito, añade +1d6 al daño.

Arrojadiza (x) m

El arma puede arrojar a (x) metros como un ataque. Puede llegar a lanzarse hasta el doble de esa distancia, pero el atacante recibe DA +1.

Blanda

El arma resulta poco eficaz contra objetivos acorazados, recibiendo un penalizador de DA +1

contra criaturas dotadas de protección natural o armadura media o pesada.

Brutal

El arma consigue un +1 al daño que provoca por cada Crítico que consigue.

Dolorosa

Cada vez que logra un Crítico, el arma obliga al receptor del golpe crítico a superar una TS de Constitución o perder su siguiente asalto. Criaturas y personajes competente con Resistir dolor son inmunes a este efecto.

Precisa

Cuando se usa un arma de este tipo para atacar a un enemigo desprevenido, el Dado de Ataque se reduce en un rango adicional (para un total de DA -2).

Ligera

Afecta al uso de algunos Talentos y competencias.

Perforante

El que empuñe el arma consigue DA -1 contra enemigos con armaduras medias o pesadas.

Rango

El arma es capaz de disparar proyectiles hasta la distancia indicada sin problemas. Puede disparar hasta el doble de esa distancia con DA +1, y hasta el triple con DA +2. No puede disparar más lejos.

Recarga

Tras usar el arma, el personaje debe emplear un asalto en recargarla antes de poder volver a utilizarla. Si reciben daño en ese asalto, no son capaces de recargar el arma.

Un personaje tiene espacio para tres armas en su ficha. Estas son las armas que tiene a mano durante el combate, listas para usarse. Cualquier otra arma de la que disponga el personaje tendrá que ser transportada en el Tesoro, y por lo tanto fuera del alcance del personaje durante el combate.

Dureza de un arma

A través del uso, las armas de un personaje sufren desgaste. Un espada pierde filo, una lanza se astilla, la maza se abolla... poco a poco, y sin los cuidados adecuados, el equipo de un personaje puede desgastarse hasta quedar inútil. Esto se representa mediante la pérdida de Dureza del arma. Cada arma tiene una puntuación de Dureza igual al resultado máximo de su dado de daño (o la suma de los resultados máximos de sus dados de daño, si son más de uno). Por ejemplo, una daga que hace 1d4 de daño tendrá 4 puntos de dureza, mientras que un martillo de guerra que provoca 1d8 tendrá 8. Cada vez que el personaje impacta con un golpe Crítico, reduce en 1 la Dureza del arma. Si la dureza del arma se reduce a la mitad, el arma estará **mellada**. Un arma mellada tiene un penalizador de -1 al daño que provoca. Si la Dureza de un arma se reduce a 0, esta sencillamente se rompe, quedando inservible. Es posible arreglar una instalación dotada del equipamiento adecuado mediante el uso de la Habilidad Forja, pagando 1 mo por cada punto de Dureza a reparar, el doble si deben contratar a alguien para hacer el trabajo o si deben alquilar la instalación.

Las armas de proyectiles no pierden Dureza por conseguir golpes Críticos, ya que es el proyectil el que sufre por el impacto, y este de todas maneras no puede volver a utilizarse.

Filos

Las armas favoritas de la mayoría de los guerreros, su versatilidad, alcance y velocidad las hacen armas equilibradas y de temer.

Daga

Filo pequeño y ligero de gran utilidad, fácil de ocultar y favorito de villanos y asesinos.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d4	5 mo	1	Arrojadiza 6 m, ligera y precisa, daño +2 contra enemigos desprevenidos

Espada

Una espada que suele ser de la longitud del brazo del que la empuña, cada cultura tiene la suya y le da distintos nombres. También se la conoce por el nombre de espada corta.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d6	35 mo	2	Ligera y precisa.

Espada larga

Estas espadas sólo están al alcance de aquellos que conocen los secretos del acero. A veces son también llamadas espadas de mano y media, o espadas bastardas, por poder usarse a una o dos manos.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d8	70 mo	3	A dos manos, +2 al daño.

Mandobles

Utilizadas por muy pocas culturas y generalmente acompañada del uso de armadura pesada. Las

claymore y zweihänder son célebres ejemplos de estas espadas.

Daño	Precio	Peso	Especial
2d4	85 mo	4	Brutal.

Hachas

Un arma habitual especialmente entre pueblos más bárbaros debido a su utilidad como armas y como herramientas. Aunque no tan manejables como una espada, producen golpes de mayor fuerza.

Hacha de mano

Diseñada en principio como una herramienta más que como un arma en sí misma, esta hachuela puede sin embargo cumplir tal propósito.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d6	15 mo	2	Arrojadiza 6m, ligera.

Hacha de batalla

La herramienta convertida en arma, o un hacha de dimensiones superiores, el hacha de batalla se caracteriza por enfocar sus golpes a un punto concreto con gran violencia, provocando efectos devastadores si consigue un impacto directo.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d8	50 mo	3	Brutal.

Gran hacha

Un hacha de inmenso tamaño diseñada para aplastar a los enemigos y realizar amplios tajos. Su uso se suele reservar a guerreros ferales con poco aprecio por su vida, pues aunque su capacidad ofensiva es temible, tiene poco que ofrecer a la defensa.

Daño	Precio	Peso	Especial
------	--------	------	----------

2d6	70 mo	5	Brutal, +1 a la CA.
-----	-------	---	---------------------

Mazas y martillos

Agarrar el palo más gordo posible y arrearle con el mismo a tu enemigo siempre ha sido una táctica muy respetada en combate. Cuando el diseño de dichos palos avanzó para generar una mayor fuerza de impacto, nacieron las mazas y martillos.

Maza

El arma más simple de esta categoría, puede ser una maza de piedra o de mango de madera con cabeza de metal. Un arma sencilla y eficaz de resultados escabrosos.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d6	5 mo	2	No pierde Dureza por golpes Críticos.

Maza de armas

La maza de armas o lucero del alba, es una maza en cuya cabeza se han añadido varios punzones o pinchos para aumentar su eficacia.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d6	35 mo	3	Brutal.

Martillo de guerra

Diseñado específicamente para perforar las mejores armaduras y hacer inútil su protección, el martillo de guerra es un arma de probada eficacia en el campo de batalla. Puede usarse a una o dos manos.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d8	55 mo	3	Perforante

Gran maza

Un arma de gran tamaño y que requiere del uso de las dos manos. Es un arma aparatosa, que puede provocar daños terribles y pocas armaduras resisten su acometida.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d12	65 mo	5	Perforante.

Armas de asta

Mantener a tu enemigo a una distancia a la que tú puedas atizarles y ellos no, ha demostrado ser una estrategia perfectamente válida una y otra vez.

Lanza

Quizá el arma más antigua de todas, una punta afilada al final de un palo muy largo. La sencillez de su diseño no menoscaba en absoluto su eficacia.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d6	10 mo	2	Alcance, Arrojadiza 12 m.

Lanza larga

Una lanza mejorada, de gran tamaño y pesada que suele utilizarse en los ejércitos profesionales. Aunque engorrosa, resulta particularmente eficaz contra las cargas.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d8	30 mo	3	Alcance, Apuntalar.

Alabarda

La alabarda no ha visto su uso popularizado hasta tiempos recientes, pero la unión entre el alcance de la

lanza y la potencia del hacha la han convertido en un arma muy popular entre los soldados profesionales.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d10	55 mo	4	Alcance, Brutal, Apuntalar.

Bastones

Los bastones son armas contundentes de madera de mayor o menor extensión, sencillos en su manejo, que suelen utilizarse generalmente con la intención de inutilizar sin necesidad de matar.

Vara

Una vara es un bastón largo, de entre metro y medio y dos metros de largo, pensado para utilizarse con ambas manos. El resistente cuerpo del bastón permite bloquear fácilmente los golpes enemigos, y su alcance mantiene a su atacante seguro, convirtiéndolo en un arma con estupendas cualidades defensivas.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d6	1 mo	2	-1 a la CA, Blanda

Porra

Una porra es un bastón corto que suelen usar los oficiales de la ley para capturar delincuentes. De manejo extremadamente sencillo, más ligera que una maza pero sin su letal contundencia.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d4	5 mp	1	Ligera

Látigo

El látigo no es un arma propiamente dicha, sus efectos difícilmente son letales, pero sí extremadamente dolorosos.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d4	5 mo	2	Alcance, Dolorosa, Blanda

Arcos

El arma de proyectiles por excelencia, el arco en todas sus formas ha acompañado a los guerreros desde las grandes estepas hasta los más oscuros bosques.

Arco corto

El arco corto, o simplemente arco, es un arma de proyectiles rápida y eficaz, que explota su máximo potencial en emboscadas.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d6	35 mo	2	Rango 20m, ligera y precisa.

Arco largo

El arco largo es una versión del arco diseñada para la guerra, su tamaño superior permite lanzar las flechas más lejos y con más fuerza.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d10	70 mo	3	Rango 30m.

Ballestas

Las ballestas son una invención moderna, un mecanismo de guerra terrible y letal capaces de atravesar incluso las armaduras más pesadas. Una

pequeña máquina de asedio en las manos de un guerrero.

Ballesta ligera

También llamada ballesta a secas, el primer modelo del arma, capaz de generar daños terribles incluso a pesar de ser la “hermana pequeña”.

Daño	Precio	Peso	Especial
2d4	65 mo	2	Rango 30m, perforante, recarga.

Ballesta pesada

Un instrumento mortal capaz de atravesar armadura y carne como si fuera papel. Sin embargo resulta aún más engorrosa que la ballesta.

Daño	Precio	Peso	Especial
2d6	135 mo	2	Rango 60m, perforante, recarga.

Honda

La honda es un arma curiosa, casi tan vieja como la propia humanidad, su uso suele estar relacionado con el pastoreo o con zagales y jóvenes, dado que no requiere de excesiva fuerza, resulta ligera y casi cualquier cosa puede servir como munición para la misma. Aunque a menudo denostada y tratada como un arma de campesinos, lo cierto es que es un arma eficaz, y un pastor puede espantar incluso manadas de lobos con la ayuda de esta sencilla tira de cuero y un puñado de piedras. Los zingos son expertos en su uso, y reciben un bonificador de +1 al daño al manejarla.

Daño	Precio	Peso	Especial
------	--------	------	----------

1d4*	5 mp	2	Rango 20m, brutal.
------	------	---	--------------------

*Si el hondero hace uso de balas de plomo en lugar de simples piedras al disparar, el daño aumenta a 1d6. Sin embargo, las balas de plomo no pueden recuperarse y añaden +1 al peso del arma.

Armas de fuego

Las armas de fuego funcionan como armas normales, pero mejoran el DA del que las usa en 1 rango. Hay que ser competente con las mismas para poder cargarlas, de otra manera se necesita un turno (diez minutos) para recargar un arma de fuego. Con la competencia, tan sólo se necesitan dos asaltos, en los que el personaje no podrá moverse.

Arcabuz

El arcabuz se considera un arma propia de soldados, rara vez de aventureros u hombres de pie, por resultar mucho más engoroso de llevar y cargar que una pistola.

Daño	Precio	Peso	Especial
2d8	250 mo	5	Rango 12m, DA -1, perforante, brutal

Pistola

La pistola es el arma de fuego favorita entre aventureros y oficiales, lo bastante discreta como para poder ocultarse debajo de un abrigo o capa, y con una potencia letal a corto alcance.

Daño	Precio	Peso	Especial
2d6	200 mo	5	Rango 6m, DA -1, perforante, brutal

Cada disparo de un arma de fuego cuesta 5 mo. Las armas de fuego aún resultan problemáticas. Si un personaje obtiene un resultado de 1 en alguno de sus dados al tirar el daño, el arma se encasquilla, la pólvora no funciona o cualquier otra eventualidad que provoca que el arma se averíe: no funcionará hasta que no se limpie y vuelva a cargar. lo que generalmente lleva un turno de tiempo. Si el resultado es un doble 1, el arma estalla, provocando 1d8 puntos de daño al que la empuña. Las armas de fuego de gran calidad, además de sus habituales beneficios, sólo se averían con un resultado de doble 1, y nunca estallan. Si el personaje cae al agua o se ve obligado a pasar tiempo bajo la lluvia, lanza 1d6: con un resultado de 1-4 la pólvora se ha mojado (ya se asume que se toman precauciones para evitarlo) y no funcionará hasta que se seque, en 1d6 horas. Con un recipiente para la pólvora de gran calidad, la pólvora sólo se mojará con un resultado de 1-2.

Escudos

Aunque la función de los escudos es primera y principalmente defensiva, se llevan en las manos y pueden utilizarse para golpear, por lo que se presentan en esta categoría. Los escudos pueden usar su Dureza de la misma forma que las armaduras para anular golpes Críticos (ver más adelante en el apartado sobre las armaduras).

Escudos ligeros

Escudos que cubren aproximadamente un tercio del cuerpo, normalmente tan altos y anchos como el torso del que los lleva. Un personaje con un escudo ligero embrazado es incapaz de utilizar las Habilidades de Nadar y Trepar.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d4	10 mo	3	DA +1, CA -1

Escudos pesados

Grandes escudos que cubren aproximadamente dos tercios del cuerpo, normalmente tan altos y anchos como la cabeza y el torso del que los lleva. Un personaje con un escudo pesado embrazado es incapaz de utilizar las Habilidades de Acrobacias, Atletismo, Nadar ni Trepar.

Daño	Precio	Peso	Especial
1d4	35 mo	5	DA +1, CA -2

Usar armas sin la competencia adecuada

Si un personaje usa un arma con la que no es competente, sufre un penalizador de DA +1 y no puede hacer uso de las cualidades especiales del arma.

Armaduras

La protección debería ser la más alta prioridad del guerrero, y por eso su armadura debería ser como una segunda piel, y el escudo su mejor amigo.

Dureza

Como las armas, las armaduras tienen una característica llamada Dureza. La Dureza de una armadura indica el número de golpes críticos que puede detener. Un personaje que sufra un golpe crítico puede elegir reducir la Dureza de su armadura en 1 punto, para convertirlo en un golpe normal. Seguirá recibiendo el resultado máximo del dado de daño, pero este no “explotará”. Si la Dureza de una armadura quedara reducida a 0, estaría **rota**, y por lo tanto inservible. A una pieza de armadura que haya perdido Dureza pero que aún no se haya roto se le dice **gastada**. Una pieza de armadura gastada tiene un penalizador de +1 a la CA que ofrece (si ofrecía algún bonificador) hasta que sea reparada. Es posible reparar una armadura gastada a su plena capacidad.

Sólo puede negarse el daño de ataques, y de ataques físicos a ese respecto. Armas de aliento, el toque gélido de un espectro o el daño provocado por el veneno de un aguijón no pueden ser anulados con la Dureza de las armaduras. Igualmente, la Dureza no puede negar los efectos especiales provocados por un Crítico, como el derribo de un lobo, aunque anule el daño extra.

Reparar armadura ligera tiene un coste de 2 mo por punto de Dureza. Reparar armadura media tiene un coste de 15 mo por punto de Dureza. Reparar armadura pesada tiene un coste de 30 mo por punto de Dureza. Reparar armas siempre tiene un coste de

5 mo por punto de Dureza. Reparar escudos cuesta 5 mo por punto de Dureza. El coste aumenta al doble si se debe contratar a alguien o alquilar unas instalaciones que permitan las reparaciones.

Categorías de armadura

Armaduras ligeras

Principalmente armaduras de materiales flexibles y blandos, aunque resistentes, como el cuero. Ofrecen una protección menor, pero no limitan la movilidad, con lo que el personaje puede seguir aplicando su modificador de Destreza como bono a su CA.

Armaduras medias

Armaduras que de materiales rígidos y duros, generalmente metal, que no cubren todo el cuerpo, si no sólo las partes más vulnerables. Un buen ejemplo de este tipo de armadura sería la cota de malla. Aunque ofrecen una protección más alta, su rigidez limita los movimientos por lo que no se puede aplicar el modificador de Destreza a su CA. Además, es incapaz de utilizar las Habilidades de Acrobacias y Trepar. Es completamente imposible nadar con una armadura media.

Armaduras pesadas

Armaduras de materiales rígidos y duros que cubren por completo al que las usa y que suelen estar formadas por varias capas distintas. Aunque ofrecen la más alta protección resultan extremadamente engorrosas de llevar, limitan la visibilidad y agotan rápidamente al que las usa. Un personaje con una armadura pesada es incapaz de utilizar Habilidades de Destreza, ni tampoco las Habilidades de Atletismo ni Trepar. Y por supuesto tampoco puede aplicar su modificador de Destreza a su CA. Es completamente imposible nadar con una armadura pesada.

Un personaje puede llevar distintas piezas de armadura, cada una perteneciente a una categoría distinta de armadura. Se utilizan los siguientes criterios para determinar si se aplican las restricciones apropiadas por llevar armadura media o pesada:

- Si el personaje lleva el torso cubierto por armadura media o pesada.
- Si el personaje lleva dos o más piezas de armadura media.
- Si el personaje lleva una o más piezas de armadura pesada.

Tabla de Armaduras

Armaduras ligeras	CA	Dza	Cubre	Precio	Peso
Justillo de cuero	-1	1	Torso	10 mo	2
Justillo cuero tachonado	-1	2	Torso	30 mo	3
Chaqueta de cuero	-2	1	Torso, brazos	25 mo	3
Chaqueta de cuero tach.	-2	2	Torso, brazos	55 mo	4
Gorro de cuero	0	1	Cabeza	5 mo	1
Brazales	0	1	Brazos	5 mo	1
Pantalones curtidos	0	1	Piernas	10 mo	1
Armaduras medias					
Cota de mallas	-3	2	Torso, brazos	150 mo	6
Cota de escamas	-3	4	Torso, brazos	275 mo	8
Capacete	-1	1	Cabeza	15 mo	2
Brazales reforzados	-1	1	Brazos	15 mo	2
Calzas nevarias ⁹	-1	2	Piernas	25 mo	3
Armaduras pesadas					
Coraza	-2	4	Torso	400 mo	4
Loriga de mallas	-5	3	Todo	345 mo	11
Completa de Placas	-6	8	Todo	1.500 mo	8
Yelmo ¹⁰	-2	2	Cabeza	135 mo	3
Guanteletes ¹¹	-1	3	Brazos	100 mo	3
Grebas ¹²	-2	3	Piernas	155 mo	3

Usar armaduras sin la competencia adecuada

Si un personaje emplea una armadura con la que no sea competente, recibe un penalizador de DA +1 y el Peso de la misma se dobla.

⁹. Consistente en un resistente pantalón de cuero reforzado con resistente tejido en el interior y una coquilla en la entrepierna. Se rematan con un duro calzado reforzado con metal.

¹⁰ Llevar un Yelmo impide hacer uso de Atención y Buscar.

¹¹ Llevar Guanteletes impide hacer uso de Robar.

¹² Llevar Grebas impide hacer uso de Atletismo, Acrobacias o Sigilo.

Equipo de gran calidad

El equipo de gran calidad es equipo creado con auténtica maestría al que se le aplican reglas especiales para mostrar esto dentro del juego. El equipo de gran calidad no puede simplemente comprarse. Para empezar, muy pocos artesanos o armeros son capaces de generar equipo de gran calidad, siendo por norma general gente de renombre. No todas las piezas que fabrican son consideradas de gran calidad, fabricar una les cuesta al menos el doble de tiempo y esfuerzo que fabricar una pieza normal, y no suelen estar dispuestos a fabricarlas para cualquiera. Incluso si se consigue que un artesano fabrique equipo de gran calidad, aún costará entre cinco y diez veces más que el equipo normal.

Armas de gran calidad

Las armas de gran calidad son piezas maestras, perfectamente equilibradas y creadas con los mejores aceros, con lo que poseen un bonificador de +1 al daño y además sólo pierden Dureza tras su segundo golpe Crítico consecutivo, nunca con el primero. Esto funciona así también para las armas de proyectiles (aunque estas no pierdan Dureza debido a golpes críticos), y si además la munición es de gran calidad el daño aumenta a +2.

Armaduras de gran calidad

Las armaduras de gran calidad están fabricadas con los mejores materiales y hechas a medida para cada individuo. Si un personaje consiguiera una armadura de gran calidad como tesoro, aún tendría que llevársela a un armero para que se la ajuste antes de poder disfrutar de sus beneficios por gran calidad. Una armadura o escudo de gran calidad reduce en 1 su peso y aumenta en 1 su Dureza.

Equipo variado

No sólo de armas y armaduras vive el aventurero. Para tener éxito y hacerse con el Tesoro y la Gloria, le serán necesarios toda clase de pertrechos y herramientas. Cuerdas, lámparas, raciones, pociones, picos y palas... Aquí ofrecemos una lista con gran cantidad de dichos pertrechos junto con sus precios más habituales.

Por norma general, gastar tesoro en objetos comunes o servicios (como habitación, comida, transporte, etc) no reporta Gloria ninguna. Sin embargo, si uno compra objetos de gran calidad o contrata servicios de lujo (tales como las mejores habitaciones de una posada, transporte privado y otros caprichos) sí que recibirá la Gloria pertinente al gasto de oro. Comprar objetos de gran calidad tiene algunas otras ventajas, en especial en referencia a su durabilidad. Hay numerosos objetos que exigen una tirada de dados cada vez que se hace uso de los mismos para determinar si podrán volver a utilizarse o si este ha sido su último servicio. Esto se determina normalmente lanzando 2d6, y si se obtiene un resultado doble se considera que el objeto deja de ser útil. Si además el resultado es un doble 1 o un doble 2, ni siquiera es capaz de cumplir con su última tarea. Al utilizar un objeto de gran calidad, se lanzan 3d6 y este efecto sólo se aplica al obtener un triple en los dados (mismos efectos para triple 1 y triple 2 que para los dobles).

Tabla de objetos varios

Objeto	Precio	Objeto	Precio
Ábaco	2 mo	Fuego de alquimista (vial)	70 mo
Abrojos (bolsa)	1 mo	Gancho	2 mo
Aceite (frasco)	1 mp	Grilletes	2 mo
Ácido (vial)	25 mo	Lámpara	5 mp
Agua bendita (frasco)	25 mo	Libro de conjuros	25 mo
Antitoxina	50 mo	Lupa	99 mo
Antorchas (6)	2 mp	Manta	5 mp
Ariete, portátil	4 mo	Martillo y cincel	2 mo
Cadena (3 metros)	5 mo	Odre	2 mp
Campanilla	1 mo	Pala y pico	5 mo
Candado	10 mo	Papel (10 páginas)	5 mo
Cerillas	5 mp	Pergamino (5 páginas)	1 mo
Cofre	5 mo	Material de escritura	15 mo
Cubo	5 mc	Raciones (1 día)	5 mp
Cuerda, cáñamo	1 mo	Reloj de arena	30 mo
Cuerda, seda	10 mo	Tienda (2 personas)	10 mo
Equipo sanador	10 mo	Trampa de caza	15 mo
Espejo de acero	5 mo	Veneno (Castigo) (1 dosis)	25 mo
Estuche, papeles	3 mo	Vial	1 mo

Abrojos: caminar sobre un puñado de abrojos sin protección en los pies provoca 1d4 puntos de daño (sin Críticos) y detiene el movimiento. Cada bolsa de abrojos permite cubrir un área de aproximadamente 2x2 metros. Se tarda un turno en recogerlos.

Aceite: además de sus muchos usos, se le puede prender fuego al contenido de un frasco de aceite, lo que provoca 1d4 puntos de daño a los afectados durante 1d3 asaltos. Puede apagarse automáticamente si la víctima emplea su acción en ello. Un frasco de aceite es también suficiente para servir como combustible de una lámpara durante 3 horas.

Ácido: un vial de ácido es suficiente para corroer un objeto pequeño de metal o madera (como una cerradura) en 1d3 asaltos, y si se arroja sobre una criatura provoca 1d6 puntos de daño durante 1d3 asaltos.

Agua bendita: si se vierte sobre el suelo crea una línea que las criaturas impías son incapaces de cruzar durante 1d4 asaltos, y si se arroja contra una criatura impía le provoca 1d8 puntos de daño, y 1d4 a otras criaturas impías adyacentes, quemándoles como fuego.

Antitoxina: al consumirse ofrece un bonificador de -4 a las TS contra veneno durante una hora. No tiene ningún efecto una vez el veneno ha actuado.

Antorchas: cada antorcha ofrece luz en un radio de 6 metros y dura una hora (o lo que es lo mismo, seis turnos).

Ariete, portátil: el uso de un ariete permite que se te considere competente con Potencia en cuanto a derribar puertas y otros obstáculos, y a los que ya son competentes se considera que tienen maestría. Cada vez que se use el ariete tira 2d6. Con un resultado doble, el ariete termina de romperse al final

de la acción. Si el resultado son dobles 1 o 2, se rompe antes de terminar la acción.

Cerillas: una cerilla permite encender un fuego como una acción en un asalto en lugar de tardar un turno entero (a falta de magia). Cada vez que haga uso de las cerillas, tira 2d6. Con un resultado doble, has usado tu última cerilla. Si el resultado son dobles 1 o 2, has malgastado el último uso de la cerilla y no has logrado encender el fuego.

Cubo: además de para llevar líquidos, puedes usar un cubo como casco. Esto te ofrece un bonificador de -1 a la CA, pero impide el uso de Atención y sufres un penalizador de +1 a tu DA y de -2 a tu dignidad.

Cuerda, cáñamo: normalmente una cuerda medirá 15 metros (entre 10 y 20 metros), y no creo que sea necesario explicar aquí los posibles usos de una cuerda. Cada vez que se haga uso de la cuerda, tira 2d6. Con un resultado doble, la cuerda ha quedado tan desgastada que usarla una vez más sería una temeridad (a partir de ahora cada vez que se use la cuerda tira 1d10, con un resultado de 1-2 se parte en mitad de la tarea). Si el resultado son dobles 1 o 2, la cuerda se parte en mitad de la acción, con las consecuencias que ello conlleve.

Cuerda, seda: una cuerda de seda es como una cuerda de cáñamo normal, pero se considera de gran calidad, es mucho más ligera y suave. Una cuerda de seda de gran calidad, no se rompe jamás a menos que se corte.

Equipo de sanador: un personaje competente con Sanar que haga uso de este equipo para tratar a un aliado le permite recuperar 1d4 puntos de golpe. El uso del equipo de sanador requiere de un turno, y puede aplicarse durante un descanso. Los equipos de gran calidad permiten recuperar 1d6 pg. Cada vez que uses un equipo de sanador, lanza 1d6. Con un resultado de 1-2, el equipo se agota.

Fuego de alquimista: este volátil preparado alquímico es muy temido por las gentes de todo el mundo, pues se adhiere a la carne y arde como fuego de dragón. Cualquiera impactado por un vial de fuego de alquimista sufre inmediatamente 1d8 puntos de daño por fuego, y sigue sufriendo 1d8 puntos de daño por fuego al comienzo de cada uno de sus asaltos durante 1d4+2 asaltos. Mientras arde, es incapaz de actuar a menos que sea competente con Resistir dolor y sólo podrá intentar apagar las llamas (por ejemplo, corriendo hacia una fuente de agua). Apagar el fuego de alquimista sin líquido es muy difícil: el personaje debe emplear una acción completa en rodar y revolcarse y lanzar 1d6, apagándose tan sólo con un resultado de 1 en 1d6. Por cada aliado que le asista (golpeándolo con mantas, lanzándole un cubo de agua o semejantes ayudas) sus posibilidades aumentan en +1 en 1d6 (es decir, con dos aliados tendría que sacar 1-3 en 1d6). El fuego de alquimista es una herramienta mortífera, pero si el frasco se rompiera o inflamara estando aún en posesión de su dueño, sería él el que sufriera sus terribles efectos.

Lámpara: permite iluminar en un área de 6 metros de radio. Necesita un frasco de aceite (que consume) para funcionar durante 3 horas. Si se arroja una lámpara contra alguien, provoca 1d4 puntos de daño contundente, se parte y provoca daño por fuego como si fuera un frasco de aceite prendido.

Libro de conjuros: esta es una herramienta imprescindible para que un mago pueda emplear sus conjuros, un grimorio de poder con la capacidad de contener hasta ocho conjuros distintos y tratado con arcanas fórmulas que lo protegen contra la mayoría de los males. El libro que aquí aparece es un libro vacío, sin ningún conjuro inscrito, pero con los encantamientos básicos que protegen al libro contra la polilla, la termita y permite a sus páginas almacenar el poder de la magia. Es por eso que un

libro de conjuros auténtico nunca acusa el paso del tiempo.

Material de escritura: aquí se acumula todo lo necesario para escribir o dibujar sobre papel o pergamino. Tinta, pluma y cortaplumas, carboncillo, piedra para alisar y paño para limpiar.

Trampa de caza: las clásicas trampas para osos, provocan 2d4 puntos de daño al objetivo que caiga en ellas y lo dejan atrapado. Un ser consciente puede liberarse de las mismas en 1d6 asaltos, o en un solo asalto si es competente con Resistir el dolor. Algunas trampas de estas están trucadas de tal manera que no tienen un seguro que accionar en caso de que alguna criatura consciente caiga en ellas, y es necesario el uso de la habilidad de Potencia para liberarse. Como una tarea difícil si no se es competente con Resistir dolor.

Veneno (Castigo): el Castigo es el veneno más habitual entre maleantes y otras gentes de baja catadura moral. Una dosis puede usarse para embadurnar un arma, que durante el siguiente turno provocará 1d6 puntos de daño adicional, o la mitad de ese daño si el objetivo del ataque supera una TS de Constitución. Embadurnar el arma requiere de un minuto de tiempo y de un paño o esponja con el que aplicar el veneno al metal.

Por norma general, además de sus otras cualidades, se asume que todos los objetos mágicos son objetos de gran calidad, con todo lo que ello conlleva.

Objetos mágicos

Los objetos mágicos son sin duda algunos de los mejores tesoros que un aventurero pueda encontrar. No hay reglas fijas para los objetos mágicos, cada uno es una pieza única y especial con sus propias cualidades. No existen “espadas mágicas +1”, pero sí existe Aranthadios, la Espada Radiante, que tiene un bonificador de DA -1 contra criaturas impías y todo el daño que produce se considera sagrado además de sus otros tipos.

Aliados

Los aliados son pnjs que acompañan al grupo durante las aventuras, asistiéndoles y prestándoles sus servicios. Existen dos categorías: seguidores y mercenarios. La diferencia entre ambas categorías es vaga y basada principalmente en el motivo por el que se unieran al grupo. Los seguidores son gente que sigue (válgame la redundancia) voluntariamente al grupo inspirados por sus hazañas y un sentimiento de lealtad. Los mercenarios en cambio son contratados, y aunque por norma general harán honor a su palabra y su lealtad estará asegurada mientras no falte el sueldo, en última instancia su lealtad es al Tesoro, no a los aventureros.

La Moral de los Aliados

La Moral es un valioso recurso de los aliados de los aventureros pues indica la fidelidad de los mismos y lo dispuestos que están a enfrentarse a los desafíos y sinsabores de la aventura. La Moral de los aliados es igual a 6 + el modificador de Carisma más alto del grupo + modificadores varios (por ejemplo, cada pj competente con Liderazgo aumentará en 1 la Moral de los seguidores y se puede pagar un extra para aumentar la de los mercenarios). Puede haber ocasiones en las que sea necesaria una prueba de Moral. En esos casos, uno de los jugadores tirará 2d6 y comparará el resultado con la moral de los aliados (comparará el resultado de una sola tirada con la moral de todos los seguidores por separado). Igual que con los monstruos, si el resultado es mayor que la puntuación de Moral, habrán fallado la tirada de Moral y los aliados actuarán en contra de los intereses de los aventureros (traicionándoles, huyendo, robando o lo que sea apropiado). Si el resultado es igual o menor, la habrán superado y se

mantendrán leales al grupo. Si su puntuación de Moral es 12 o superior, no pueden fallar la tirada.

Esta son una serie de posibles momentos para una tirada de Moral:

- La mitad del grupo de pj ha muerto.
- La mitad de los aliados ha muerto.
- Se encuentran con un monstruo muy superior a ellos (¿alguien dijo dragón?).
- (Mercenarios) Alguien ofrece (con garantías razonables) pagarles mucho más que los pjs.
- Los pjs abandonan, traicionan o sacrifican a un aliado.
- (Seguidores) Los pjs actúan de forma contraria a las expectativas o ideales de sus seguidores.

Además, cada vez que fuera necesario realizar una tirada de Moral, la puntuación de Moral de los seguidores y mercenarios se reduce en 1. Así mismo, durante la aventura, la Moral de los seguidores y mercenarios puede aumentar en 1 punto si se dan algunas de las siguientes condiciones:

- Derrotar a un enemigo muy superior.
- Conseguir un Tesoro excepcional.
- (Mercenarios) Ofrecer una remuneración aún mayor.
- Los pjs se sacrifican o arriesgan gravemente, o abandonan un gran Tesoro, por un aliado.
- (Seguidores) Los pjs cumplen con creces con las expectativas o ideales de sus seguidores.

El máster debería sentirse libre de aumentar y reducir la puntuación de Moral de los seguidores y mercenarios según resulte apropiado. Igualmente, debería mantener su puntuación en secreto, aunque un personaje con Averiguar intenciones bien podría ser capaz de descubrir la puntuación de Moral de un aliado

Seguidores

Los personajes no pueden simplemente contratar seguidores, sino que deben reclutarlos. Para reclutar seguidores, un personaje debe realizar una inversión inicial en calidad de patronazgo, anuncios, invitar a rondas y otras estrategias publicitarias. La inversión dependerá del nivel de los seguidores que se pretendan conseguir. Una vez hecha esta inversión, los aventureros no tendrán que volver a pagar por la manutención de sus seguidores... pero sí que tendrán que compartir el Tesoro obtenido (además de la Gloria, como ya se explicó). Los seguidores reclutados deben ser de nivel igual o inferior al del personaje de mayor nivel en el grupo, nunca superior. Los seguidores comienzan con un bono automático de +1 a su Moral.

Los seguidores reciben una parte proporcional del Tesoro en monedas y gemas (ignorando objetos mágicos y semejantes). Igualmente, esperan que se les trate con respeto y dignidad, y se vele por su bienestar e intereses. Actos que sean contrarios a estos puntos, reducirán en 1 la Moral de tus seguidores.

Un personaje debe invertir la siguiente cantidad de Tesoro durante el Reclutamiento:

Inversión	Nivel de Candidatos	Número de Candidatos
1d4 x 10 mo	1	1d4 x Nivel pjs
1d8 x 10 mo	1d2	1d4 x Nivel pjs
2d4 x 20 mo	1d3	1d4 x Nivel pjs
2d6 x 20 mo	1d4	1d3 x Nivel pjs
3d10 x 20 mo	1d4+1	1d3 x Nivel pjs
5d10 x 20 mo	1d3+2	1d2 x Nivel pjs

Por cada candidato (si su número es reducido) o por cada tres o cinco candidatos (si son muy numerosos), haz también una tirada en la siguiente tabla para determinar la clase del candidato. Los personajes son libres de aceptar o rechazar tantos candidatos como les parezca, y los aceptados les acompañarán en su próxima aventura. Una vez aceptados se convierten en seguidores, y los personajes podrán volver a hacer que se unan a sus aventuras en cualquier momento futuro, incluso si deciden prescindir de su compañía durante una aventura. Pero por cada aventura que los personajes vivan sin un seguidor, realiza una tirada de Moral. En caso de fallarla, el seguidor decide seguir su camino y los personajes perderán sus servicios.

1d12	Clase
1-2	Bribón
3-5	Hombre de armas
6-7	Templario
8	Adepto
9-10	Explorador
11-12	Portantorchas

Mercenarios

Los mercenarios son gente dispuesta a ganarse el jornal a cambio de un puñado de monedas, descendiendo si hace falta a los más negros abismos acompañados de una panda de locos. Los mercenarios cobran un sueldo por cada semana de trabajo, y además les corresponde una parte proporcional del Tesoro obtenido en forma de monedas y gemas, ignorando objetos mágicos y otros bienes semejantes. La gran ventaja de los mercenarios frente a los seguidores es que uno

puede contratar exactamente el tipo de mercenario y servicio que desea (si lo encuentra). Se asume que un personaje competente con Callejeo siempre sabe dónde buscar mercenarios.

El sueldo de un mercenario depende de su nivel y de su clase. Además, todos los mercenarios excepto los portantorchas tienen derecho a una parte del Tesoro. La suma de los mercenarios del grupo cuenta como un pj más a la hora de repartir el Tesoro. Cada uno recibe sin embargo la parte proporcional de la Gloria por la aventura de un pj, como es normal.

Clase de mercenario	Sueldo por semana
Bribón	10 mo x nivel
Hombre de armas	15 mo x nivel
Templario	20 mo x nivel
Adepto	25 mo x nivel
Explorador	15 mo x nivel
Portantorchas	5 mo x nivel

Los pjs pueden contratar mercenarios de cualquier nivel, pero por cada nivel de diferencia con el nivel más alto del grupo su Moral se reducirá en 1. Además, es importante hacer notar que el nivel máximo de los aliados es 5.

Si a un mercenario se le paga al menos vez y media lo que se le corresponde, su Moral aumenta en 1. Si se le paga el doble, en 2. Y si se le paga el triple, en 3, pero no se puede aumentar más su Moral por este medio. Aquí se contempla la posibilidad de contratar mercenarios individuales o, en todo caso, pequeñas bandas. Para contratar bandas de mercenarios más apropiadas para batallas o la guerra, se utilizan otras reglas.

Clases de los aliados

Por comodidad, se agrupa a los aliados en seis amplias categorías, llamadas clases como las de los pjs, pero más simples con el objetivo de permitir recurrir a ellos fácilmente y no perder demasiado tiempo en su gestión. Aunque existe una plantilla básica para cada uno, varios de sus detalles o características pueden determinarse al azar para dar una mayor personalidad a cada uno.

Por lo demás, los aliados funcionan de acuerdo a las reglas de monstruos.

Bribón

Los bribones son aquellos aliados que hacen uso de su astucia y destreza para cumplir sus objetivos. Similares a los ladrones en carácter y capacidades, son perfectos para misiones de infiltración, búsqueda y desactivación de trampas y otros asuntos similares.

Nivel	CA	DG	DA	Daño	TS	Habilidades
1	6	1	d20	1d6	Des	Sigilo, Buscar y Abrir cerraduras
2	6	2	d20	1d6	Des	+1 cualquiera (p.ej. Atención)
3	5	3	d12	1d6	Des	+1 cualquiera (p.ej. Esconderse)
4	5	4	d12	1d8	Des	+1 cualquiera (p.ej. Tregar)
5	5	5	d10	1d8	Des	+1 cualquiera (p.ej. Callejeo)

Especial: todos los bribones cuentan además con el talento *Apuñalar*, como el pícaro.

Enseres: dos dagas, una espada corta y un arco corto con diez flechas, herramientas de ladrón y ropas desgastadas de pícaro.

Hombre de armas

Los hombres de armas son el tipo de mercenario más habitual, gentes curtidas que han dedicado su vida al acero y la guerra. Gozan de cierta disciplina y son capaces de resistir duros castigos.

Nivel	CA	DG	DA	Daño	TS	Habilidades
1	5	2	d12	1d8	Fue	Aguante, Resistir Dolor
2	4	3	d12	1d8	Fue	+1 cualquiera (p.ej. Potencia)
3	3	4	d10	1d8	Fue	-
4	2	5	d10	1d10	Fue	-
5	2	6	d8	1d10	Fue	+1 cualquiera (p.ej. Guerra)

Especial: todos los hombres de armas poseen una férrea disciplina y por ello suman sus DG a todas sus TS contra efectos de miedo. Además, mientras *cubren* a un aliado (como la maniobra indicada en el capítulo *Combate avanzado*, más adelante) reducen en 1 todo el daño que sufren.

Enseres: una maza de armas, coraza puesta a prueba, un escudo de acero y un petate.

Templario

Los templarios son gentes con una fe poderosa que han decidido dedicar su vida a un poder superior, convirtiéndose en soldados de una causa o deidad. Aunque no son guerreros tan competentes como los hombres de armas, el poder de su fe les otorga algunas capacidades únicas.

Nivel	CA	DG	DA	Daño	TS	Habilidades
1	5	2	d12	1d8	Sab	Aguante, Religión
2	5	3	d12	1d8	Sab	+1 cualquiera (p.ej. Diplomacia)

3	4	4	d10	1d8	Sab	-
4	4	5	d10	1d10	Sab	+1 cualquiera (p.ej. Guerra)
5	3	6	d10	1d10	Sab	-

Especial: los templarios hacen uso del poder de su fe a través de Invocaciones, como las del clérigo. El templario puede realizar tantas Invocaciones al día como su nivel, pero al contrario que el clérigo, está limitado a un único Dominio que debe escoger a nivel 1, y que no podrá cambiar. A nivel 5, el templario consigue un segundo Dominio. El dominio por defecto del templario es Vida.

Enseres: un estandarte con un símbolo apropiado, una espada larga y una coraza cubierta de sellos.

Adepto

Los adeptos son estudiantes de las artes arcanas, aprendices en el camino para convertirse en grandes hechiceros... o esa es su esperanza. Los adeptos invocan el poder de la magia para asistir a sus aliados.

Nivel	CA	DG	DA	Daño	TS	Habilidades
1	8	1	d20	1d4	Int	Arcanos, Historia, Sanar
2	8	2	d20	1d4	Int	+1 cualquiera (p.ej. Naturaleza)
3	7	3	d20	1d4	Int	-
4	7	4	d12	1d6	Int	+1 cualquiera (p.ej. Ingeniería)
5	6	5	d12	1d6	Int	-

Especial: los adeptos pueden conjurar como los magos. Un adepto comienza conociendo dos conjuros a nivel 1, y aprende conjuros adicionales a

niveles 3 y 5. Por defecto, los conjuros iniciales del adepto son Fuego e Ilusión.

Enseres: un grimorio, una daga, cómodas ropas de viaje y material para escribir.

Explorador

El explorador es un habitante del mundo salvaje, un hombre de la naturaleza con un extenso conocimiento de la misma y acostumbrado a las inclemencias y al trabajo duro.

Nivel	CA	DG	DA	Daño	TS	Habilidades
1	6	1	d12	1d6	Con	Naturaleza, Cazar y Supervivencia
2	6	2	d12	1d6	Con	+1 cualquiera (p.ej. Tr. Animal)
3	5	3	d10	1d8	Con	+1 cualquiera (p.ej. Aguante)
4	5	4	d10	1d8	Con	+1 cualquiera (p.ej. Atletismo)
5	4	5	d10	1d10	Con	+1 cualquiera (p.ej. Sanar)

Especial: a nivel 1 el explorador elige un tipo de terreno de entre los de la lista del talento *Terreno predilecto* del montaraz. Mientras se encuentre en dicho terreno, se le considera competente con Esconderse y Sigilo, y si ya era competente, se considera que tiene maestría con esas habilidades. Puede elegir terrenos adicionales a niveles 3 y 5.

Enseres: un arco corto con diez flechas, una espada corta, una daga, un petate, leña y curtida ropa de viaje, resistente y cómoda.

Portantorchas

Los portantorchas no son guerreros, ni héroes o aventureros. Valientes son, eso sí. En general se trata de plebeyos que hartos de partirse la espalda por un miserable jornal, han decidido adoptar este

arriesgado oficio en el que se dedican a llevar las fuentes de iluminación y los bultos más pesados de temerarios aventureros en sus peligrosísimas exploraciones. Es un trabajo muy bien remunerado, pero arriesgado y a menudo letal. Los portantorchas más famosos son conocidos no sólo por ser capaces de llevar grandes pesos o permanecer firmes incluso ante los horrores más espantosos, si no también por su amplia experiencia en esta clase de expediciones y su capacidad organizativa, y por ello se les recompensa generosamente.

Nivel	CA	DG	DA	Daño	TS	Habilidades
1	8	1	d20	1d4	-	Cargar peso
2	8	2	d20	1d4	-	+1 cualquiera (p.ej. Aguante)
3	7	3	d20	1d4	-	-
4	7	4	d20	1d4	Con	+1 cualquiera (p.ej. Atención)
5	6	5	d12	1d6	Con	-

Especial: el portantorchas posee 10 espacios adicionales de inventario a disposición de lo pjs. Además, el portantorchas nunca se le contabiliza a la hora de repartir el Tesoro o la Gloria. En el caso de los mercenarios poseen un sueldo, pero los portantorchas seguidores confían en la caridad de los pjs, que al final de la aventura pueden entregarle tanto Tesoro como deseen (esta donación se contabiliza a la hora de conseguir Gloria, como es habitual). El sueldo y esta forma de caridad son la única forma de conseguir Gloria para un portantorchas (como siempre, tantos puntos de Gloria como Tesoro obtenido). Si los pjs deciden no donar Tesoro al portantorchas al final de la aventura por valor de al menos 5 mo por semana que haya durado la aventura, el portantorchas pierde 1 de Moral y se

ve obligado a realizar una tirada de Moral de inmediato.

Enseres: mochila, saco, 8 antorchas, una daga y ropas de campesino.

Rasgos para los aliados

Cuando quieras darle algo más de color a un aliado, puedes utilizar estas tablas. Para empezar, determina el sexo del aliado tirando 1d6. Con 1-3 es hombre, 4-6 es mujer.

Especie

1d20	Especie	Especial
1	Kobold	Hab. - Atención
2-4	Mediano	Hab. - Esconderse
5-15	Humano	+1 idioma
16-19	Enano	+1 pg por nivel
20	Elfo	Lanzar 1 conjuro al día

Carácter

1d20	Carácter	Especial
1	Orgullosa	
2	Arrojado	+2 TS contra miedo
3	Altivo	
4	Bromista	
5	Bravucón	Hab. - Intimidar
6	Bocazas	
7	Directo	
8	Tozudo	
9	Amable	
10	Compasivo	

11	Ladino	Hab. - Engañar
12	Serio	
13	Vengativo	
14	Canalla	
15	Seductor	Hab. - Seducción
16	Tímido	
17	Honesto	
18	Cortés	Hab. - Cortesía
19	Sanguinario	
20	Curioso	Hab. - Atención

Rasgos (puedes tirar de 1 a 3 veces)

1d20	Rasgo	Especial
1	Tuerto	-2 daño a distancia
2	Cojo	Velocidad -3 m
3	Rostro picado de viruela	
4	Cicatriz en la cara	
5	Ojos de distinto color	
6	Sonrisa inquietante	
7	Calvo/a	
8	Una parte del cuerpo quemada	
9	Una barba/cabellera fabulosa	
10	Le faltan 1d3 dedos en una mano	
11	Le cortaron la lengua	No puede hablar
12	Le crece una uña negra	
13	Es pelirrojo/a	
14	Albino	

15	De exóticas tierras orientales	
16	De cálidas tierras sureñas	
17	Tiene un distintivo tatuaje	
18	Manos enormes	+1 al daño desarmado
19	De un físico imponente	+1 al daño de melé
20	Posee una belleza deslumbrante	Hab. - Seducción

Bagatelas

1d20	Rasgo	Especial
1	Una flauta tallada con esmero	Hab. - Música
2	Una botella de vino peleón	
3	Un martillo de herrero	Hab. - Forja
4	Un libro de aventuras	
5	Una pipa y tabaco	
6	Un huevo misterioso	
7	Un encantador juguete mecánico	
8	Un guardapelo con un retrato	
9	Un mapa desgastado de un país extraño	
10	Un cuchillo de aspecto exótico	
11	Un pañuelo rojo muy gastado	
12	Una moneda de la suerte	+1 a las TS
13	Un par de lentes para leer	Hab. - Historia

14	Una serpiente disecada	
15	Una capa con el escudo de una casa noble bordado	
16	Un collar de dientes de monstruo	
17	Un bote lleno de un polvo brillante y rosado	
18	Un cartel de Se busca, vivo o muerto	
19	Un misterioso anillo élfico	
20	Un violento hámster con tendencia a tirarse a los ojos	Hab. - Trato animal

Manías

1d20	Manía	Especial
1	Silba constantemente melodías populares	
2	Siempre está sonándose las narices	
3	Le gusta dibujar siempre el mismo monigote	
4	En cuanto bebe un poco se pone a cantar	
5	Tiene la costumbre de mirar fijamente a los demás	Hab. - Av. Intenciones
6	Le gusta vestir de verde	
7	Nunca dejaría su casco/sombrero atrás	
8	No puede resistirse a acariciar perros y gatos	Hab. - Tr. animales
9	Cuenta extravagantes e hiperbólicas historias	
10	Su risa es muy... característica	
11	Se enamora	

	constantemente	
12	Se dedica a disertar sobre conspiraciones	
13	Compra toda clase de curiosas e inútiles bagatelas	
14	Habla mucho de su familia	
15	Nunca le verás sin un trago en la mano	Hab. - Beber
16	Se pasa la aventura previendo horribles formas de morir	
17	Es muy supersticioso	
18	Reza una oración antes de cualquier desafío	
19	Habla mucho de tierras lejanas que espera visitar	
20	Es un experto en armamento, y le encanta hablar de ello	Hab. - Guerra

Explorar el mundo

A grandes rasgos, los escenarios en los que el juego se desarrolla son dos: los dungeons y lo Salvaje.

Los dungeons son bien conocidos y será en donde desarrollará la mayor parte del juego. Aunque la palabra dungeon pueda traducirse del inglés como “mazmorra”, en la terminología rolera el dungeon es algo más. Por dungeon nos referimos a cualquier entorno formado por estancias conectadas entre sí, un espacio de entidad propia y separado del resto del mundo, repleto de peligros y tesoros. Un castillo abandonado, la torre de un hechicero, la guarida de un dragón o el interior de una pirámide, son todos buenos ejemplos de dungeons. El tamaño y naturaleza del dungeon varían enormemente según el caso.

Lo Salvaje es el peligroso país que rodea a la civilización, lugares amplios y extensos que generalmente los personajes tendrán que atravesar para poder llegar al dungeon, aunque también es posible que la aventura tenga lugar en lo Salvaje. Bosques, llanuras, desiertos, montañas y demás tipos de terreno son buenos ejemplos de ello.

Existe un tercer tipo de escenario de juego, que sería la civilización, pero en estos espacios los peligros deberían ser menores, dependiendo más del capricho de las Gentes que allí habitan, y por lo tanto no habría una necesidad tan grande de reglas detalladas y exhaustivas. Algunos escenarios civilizados (como un barrio particularmente nefasto de una gran ciudad) bien podrían considerarse como parte de lo salvaje más que parte de la civilización, y por lo tanto funcionar de acuerdo a dichas reglas.

El Dungeon

En el dungeon, el tiempo se divide en turnos. Cada turno representa diez minutos de tiempo. Cada cinco turnos los personajes tendrán que dedicar un turno a descansar o quedarán fatigados. Es decir, que tras cada cincuenta minutos de actividad, los personajes tendrán que descansar durante diez minutos para no agotarse. Los personajes competentes con Aguante podrán ignorar uno de estos descansos, pero no un segundo. Un personaje fatigado sufre un penalizador de DA +1 en sus ataques.

Dado que se supone que los personajes recorren el dungeon con extremo cuidado y atentos, y mientras dibujan un mapa (o deberían), pueden recorrer su Velocidad x5 metros cada turno, o registrar un espacio de 4x4 metros en el mismo tiempo. Por ejemplo, un personaje humano normal, con una velocidad de 10 metros, podría recorrer 50 metros del dungeon en un turno (10 minutos). Si se encontrasen con una sala con unas dimensiones de 8x8, tardarían dos turnos (20 minutos) en registrarla al completo.

Mientras exploran el dungeon, es probable que los personajes se encuentren con sucesos y criaturas inesperadas, vagabundos de ese dungeon, y el propio entorno debería ir cambiando a lo largo de la exploración. Se debería tirar una vez por cada seis turnos para determinar si los personajes se topan con un encuentro aleatorio, acompañada de una tirada de 1d6 para determinar el turno durante el cual sucederá el encuentro. Estos encuentros no siempre tienen por qué ser enemigos, si no que pueden representar un inesperado obstáculo, aliado u oportunidad. Un descanso bien podría verse interrumpido por uno de estos encuentros aleatorios.

Lo Salvaje¹³

Lo Salvaje es infinitamente más amplio y extenso que un dungeon, y por lo tanto las reglas para explorarlo son distintas. Hay muchas más posibilidades de perderse en lo salvaje, y los personajes tardan mucho más en recorrer este tipo de escenarios. Es lo normal que el mapa de los territorios salvajes se divida en hexágonos, de 5 km de lado (3 millas en los clásicos), para indicar el avance de los personajes en sus exploraciones y delimitar cada área.

Viajar

Durante la exploración de lo salvaje, el tiempo se divide en guardias. Cada guardia representa 4 horas de tiempo, con lo que cada día tiene seis guardias. A la suma de dos guardias se le llama jornada, y normalmente se necesita una jornada de descanso por cada tres guardias de actividad. Los personajes necesitan una ración de agua (dos litros) y otra de comida por cada jornada de actividad. El descanso no implica únicamente sueño (que normalmente ocupa una guardia completa), si no ocio, relajación e inactividad. Estas reglas se aplican también a la exploración del dungeon: cada 24 turnos es una guardia.

Un personaje puede emplear una guardia en realizar diversas actividades, como cazar, forrajear, explorar el territorio o caminar. Un personaje puede recorrer la mitad de su Velocidad en kilómetros durante una guardia (lo que son unos 30km al día para la mayoría de los personajes). La velocidad de todo el grupo

¹³ Las normas de orientación y exploración de lo Salvaje beben directamente de la estupenda obra de Jordi Morera, **¡Hexplora!** Desde TyG, recomendamos fervientemente su lectura para profundizar y ampliar las sencillas reglas aquí presentadas.

siempre se adapta al del miembro más lento del mismo, a menos que decidan dejarlo atrás. En vez de calcular los kilómetros exactos, los personajes reciben una cierta cantidad de Puntos de Movimiento, iguales a la mitad de su Velocidad, por cada hora. De esta manera, un personaje con Velocidad 10 tendrá 5 PM por hora, es decir, 20 PM por guardia, y uno de Velocidad 8 tendrá 16 PM por guardia. Si el grupo cuenta con monturas, los PM del grupo estarán basados en la velocidad de sus monturas.

Los PM se utilizan principalmente para viajar a través del mundo. Cada hexágono poseerá un tipo de terreno predominante (bosques, montañas, llanuras...) que determinará cuántos PM cuesta “entrar” en dicho hexágono. Además de para esto, los PM también pueden utilizarse para llevar a cabo otra clase de actividades, como buscar un refugio, cazar, rastrear, etc. En el desplazamiento todos los personajes deben gastar el mismo número de PM, pero una vez realizado los personajes podrían emplear sus PM restantes en labores distintas, si lo consideran apropiado.

En lo salvaje es también importante determinar el tipo de terreno y la meteorología reinante en cada día, pues puede afectar muy notablemente al desarrollo de las actividades de los personajes. El guía de la expedición debe realizar una tirada porcentual cada guardia que el grupo viaje, para determinar si el grupo se pierde o no. La probabilidad de perderse está principalmente determinada por el tipo de terreno, modificada luego por el clima y otras posibles variables.

Si los personajes cuentan con un guía con la Habilidad de Supervivencia, las posibilidades de perderse en un terreno se reducen en un valor igual a

su puntuación de Sabiduría (o 10 + sus DG si es un PNJ). Si además el guía está familiarizado con el terreno (por ser un habitante local o tener maestría con Supervivencia, por ejemplo), dobla su valor de Sabiduría antes de restarlo. Si los personajes cuentan con un mapa, las posibilidades de perderse se reducen a la mitad, antes de restarle el modificador de Sabiduría del guía (de haberlo).

Un grupo que se pierda al atravesar un hexágono debe adjudicar a cada una de las salidas del hexágono un valor de 1 a 6 (normalmente en el sentido de las agujas del reloj). Entonces lanzar 1d8, y en lugar de salir por donde el grupo se lo había propuesto abandonará el hexágono por la salida cuyo número corresponda con el resultado de la tirada (que incidentalmente puede resultar ser la misma por la que pretendían salir en un primer momento). Si obtienen un resultado de 7 u 8, caminan en círculos y no son capaces de abandonar el hexágono.

Tipo de terreno	Prob. de perderse	PM cruzar el hex.	Monturas
Llanuras	15%	6	Sí
Bosque	40%	10	Sí
Bosque denso / Jungla	60%	14	No
Montañas	40%	10	Sí
Montañas escarpadas	50%	16	No
Colinas	30%	10	Sí
Pantano	60%	10	No
Desierto	50%	8	Sí

La presencia de un camino o senda asegura que el grupo no pueda perderse mientras sea capaz de seguir dicho camino o senda. Además, facilita notablemente el tránsito, reduciendo el coste en PM de atravesar un hexágono.

Tipo de terreno	PM atravesar el hex. con camino o senda
Llanuras	5
Bosque	6
Bosque denso / Jungla	8
Montañas	6
Montañas escarpadas	8
Colinas	6
Pantano	6
Desierto	6

Como hemos dicho, el clima también es importante para ver si los personajes son capaces de orientarse correctamente. No sólo eso, si no que desplazarse bajo ciertos tipos de clima resulta más costoso, por el esfuerzo asociado. Cualquier acción en el camino que se quiera realizar aumenta su coste en PM de acuerdo al tipo de clima.

Clima	Prob. de perderse	Aumento coste PM
Lluvia ligera	+10%	0
Lluvia abundante	+20%	+2
Tormenta	+30%	+4
Nevada	+30%	+4
Ventisca / Tormenta de arena	+50%	+8
Niebla	+30%	+2

Tareas para el camino

Mientras viajan por los Salvaje, los personajes tienen más opciones aparte de desplazarse. Ya sea estudiar un lugar, rastrear un enemigo, cazar o buscar un refugio, los personajes tendrán que recurrir a menudo a otros talentos para ser capaces de sobrevivir en sus viajes. Al contrario que viajar o explorar, estas tareas pueden ser acometidas por separado sin que el grupo se separe, pues se entiende que durante las mismas los personajes no se alejan demasiado del campamento (aunque aún es posible toparse con algún desafío en solitario). Cada tarea requiere de una guardia de tiempo y el gasto de PM apropiado según el territorio. Todas las tareas tienen el mismo coste, variando únicamente en función del territorio.

Llanuras	Bosque	Bosque denso / Jungla	Montañas
4	4	6	6
Montañas escarpadas	Colinas	Pantano	Desierto
8	6	6	4

Buscar refugio

Un personaje que busque refugio, buscará en los alrededores un lugar seguro y cómodo donde poder resguardarse. El personaje tendrá que ser competente con Supervivencia para poder emprender esta tarea. El personaje lanzará 1d6: con un resultado de 1, no encuentra ningún refugio a pesar de sus esfuerzos. Con un resultado de 2-3, consigue construir un refugio simple. Con un resultado de 4 encuentra un refugio, pero está ocupado. Con un resultado de 5-6, encuentra un refugio apropiado a las necesidades del grupo.

Al buscar refugio en un hexágono explorado se realiza la tirada asociada con un modificador de +2 a la tirada, y considera cualquier resultado superior a 6 como un 6. Un personaje puede buscar refugio en un hexágono explorado incluso si no es competente con Supervivencia, pero no recibirá el bonificador de +2.

Cazar

Por cazar nos referimos a cualquier actividad relacionada con la búsqueda o adquisición de alimento. Es necesaria la competencia con Cazar para realizar la tarea, y los que la emprendan tendrán éxito automático en ella (salvo en caso de circunstancias excepcionales). No se puede cazar en tierras anexas a ciudades o pueblos, por falta de vida salvaje y por estar la mayor parte de sus recursos alimenticios ya agotados o por ser propiedad de alguien.

Cazar ofrece 1d4 raciones por persona que se dedique a ello. El máster podría considerar apropiado ofrecer un penalizador o bonificador (no mayor a +/- 2) a esta tirada dependiendo del territorio. Esta misma acción puede utilizarse para encontrar raciones de agua.

Explorar

Un personaje puede adelantarse al resto para explorar el camino ante ellos. Necesitará competencia con Supervivencia para poder realizar esta tarea. Tendrá éxito automático en la tarea, pero tendrá que realizar al momento una tirada de orientación (como las que realiza el grupo al viajar) para no perderse en su regreso. Si se pierde, quedará separado del grupo y estos no recibirán los beneficios apropiados por su exploración.

Un explorador que regrese sano y salvo con su grupo permitirá, primero informarles de las características generales del territorio hacia el que se dirigen con cierta antelación (posibles amenazas, ambiente, peligros naturales, etc.) pero también, si van a sufrir un encuentro aleatorio, los personajes podrán decidir afrontarlo o no, pero tendrán que decidirlo sin conocer la naturaleza del encuentro aleatorio. Simplemente si desean afrontar un encuentro aleatorio o no.

Investigar

Es posible que los personajes se topen con ruinas, restos, misterios y localizaciones que merezca la pena investigar. Un personaje competente con Buscar puede dedicarse a estos asuntos eruditos. Si se dedica a tal tarea, lanzará 1d6 (o algún otro dado más apropiado, a discreción del máster) en una tabla preparada de antemano por el máster, con 6 pistas distintas, y obtendrá una de dichas pistas. Si varios personajes se dedican a este asunto, cada uno lanzará 1d6. Si dos o más obtienen el mismo resultado, es que han descubierto la misma pista. Las pistas deberían ofrecer información, pero su interpretación debería depender de los personajes. Así mismo, es posible que se necesiten Habilidades adicionales para entender correctamente ciertas pistas.

Gracias a dichas pistas debería ser posible descubrir información de interés, como localizaciones ocultas, puertas secretas, tesoros o noticias de amenazas del territorio.

Peligros del mundo

Caer

Un personaje que caiga recibe 1d6 de daño por cada 2 metros de caída. Un personaje competente con Acrobacias reduce automáticamente a la mitad todo el daño que reciba por caídas, siempre que la caída sea inferior a 10 metros y haya podido tener cierto control sobre la misma. Si le arrojan o la altura de caída es superior a 10 metros, tendrá que realizar una tirada de Acrobacias para reducir el daño a la mitad. Si la altura es inferior a 20 metros, caer sobre líquido (como agua) también reduce el daño a la mitad. Un personaje competente Acrobacias que caiga en un líquido desde una altura de 10 metros o menos no sufre ningún daño por la caída. Si la altura es superior, el líquido no ofrece ventaja ninguna.

Calor

Un personaje que permanezca bajo el calor intenso sufrirá daño por fuego por cada hora de exposición. Si cuenta con las medidas apropiadas (baños, agua abundante, un sitio a la sombra) puede estar a salvo de los efectos del calor.

Los personajes sufrirán 1d6 puntos de daño por cada hora de exposición al calor (una TS de Constitución podría reducir el daño a la mitad). Mientras exploran lo Salvaje, el máster debería plantearse que el daño se provoque por cada guardia de actividad en lugar de cada hora.

Frío

Un personaje que permanezca en el frío sufre daño por cada hora de exposición. Un personaje con la protección adecuada podría no tener que

preocuparse del frío, dependiendo de su intensidad y la protección. Por norma general, un personaje en un refugio y frente al fuego nunca tiene que preocuparse.

Los personajes sufrirán 1d6 puntos de daño por cada hora de exposición al frío (una TS de Constitución podría reducir el daño a la mitad). Mientras exploran lo Salvaje, el máster debería plantearse que el daño se provoque por cada guardia de actividad en lugar de cada hora.

Combate avanzado

En combate, son infinitas las situaciones que se pueden plantear. Aunque es para nosotros imposible contemplarlas todas, sí podemos ayudar con las más comunes. Siéntete libre de ignorar estas reglas si quieres mantener el combate simplificado.

Condiciones

Esta sección recoge aquellas situaciones y condiciones del combate que puedan alterar las acciones de los personajes, como ser superados en número, combatir en terreno elevado y otras semejantes.

Flanquear

Cuando dos personajes rodean a un mismo oponente, este se encuentra en una clara desventaja. Si un personaje amenaza a un enemigo por el frente y el otro por la espalda, ambos reciben un bonificador de -1 a su DA al atacar a dicho oponente.

Terreno elevado

Un personaje que ataque a otro desde terreno elevado está en una clara situación de ventaja, especialmente en cuanto a su defensa se refiere. Cuando dos personajes combaten en terreno desigual, el que se encuentre en terreno inferior sufre un penalizador de DA +1 en sus ataques contra su oponente en terreno elevado. El personaje en terreno elevado no recibe ningún beneficio especial.

Terreno inestable

El equilibrio y el juego de piernas son elementos fundamentales en el combate. La postura afecta a tu

alcance, a la fuerza de tus golpes y a la velocidad de tus reacciones. Cuando el terreno sobre el que te asientas es resbaladizo, desigual o móvil (como en un barco azotado por la tormenta), te encuentras en una evidente desventaja. Si no eres competente con Equilibrio, sufres un penalizador de +1 a tu DA y de +1 a tu CA. La Habilidad de Equilibrio anula estos penalizadores. Un personaje que sufra los penalizadores por terreno inestable fallará automáticamente todas sus TS para evitar ser derribado o desplazado.

Tumbado

Un personaje que ha caído al suelo (al menos en el caso de los humanoides) se encuentra en una situación comprometida, mostrándose muy vulnerable a sus enemigos. Sufre un penalizador de DA +1 al atacar a enemigos erguidos, y los enemigos erguidos reciben un bonificador de DA -1 a sus ataques contra el personaje tumbado. Para erguirse de nuevo, el personaje debe emplear su movimiento.

Visibilidad reducida

La visión es fundamental en combate, y los aventureros, acostumbrados a acudir a combatir en lugares oscuros, deberían asegurarse siempre de tener una fuente de luz a mano.

- **Visibilidad nula:** un personaje en oscuridad total o cegado, pero que a pesar de todo sepa dónde golpear, recibe un penalizador de +1 a su DA y reduce a la mitad todo el daño que provoca. Si se ataca a un personaje cegado, se considera que se ataca a un personaje desprevenido.
- **Visibilidad parcial:** puede que te haya entrado sangre en los ojos, que la luz sea tan tenue que apenas veas un palmo por delante o que la niebla te impida ver más allá de tus

narices. Un personaje que ataque en estas condiciones sufre un penalizador de +1 a su DA. Si se ataca a un personaje con visibilidad parcial, se recibe un bonificador de DA -1.

Maniobras

Aquí se reúnen acciones y estrategias que los personajes pueden llevar a cabo para alterar las condiciones del combate, más allá de simplemente atacar o moverse. Las maniobras no pueden combinarse entre sí, un personaje sólo puede realizar una de ellas en cada asalto.

Ataque temerario

En ocasiones, un personaje querrá arrojar la cautela por la ventana y arrojarse sobre sus enemigos a por todas. Quizá porque no hay tiempo para delicadezas, quizá porque su defensa sea de otra manera insuperable. Cuando un personaje decide atacar de esta forma, mejora en un rango su Dado de Ataque, pero empeora en 2 puntos su CA. Estos modificadores persisten hasta su próximo asalto.

Defensa cautelosa

Puede suceder que un personaje se enfrente a un enemigo tan poderoso que su única esperanza sea tratar de resistir sus golpes, donde la ofensiva se convierta en algo secundario y lo principal sea aguantar. Cuando un personaje decide defenderse con tanto ahínco, mejora en 2 puntos su CA, pero empeora en un rango su Dado de Ataque. Estos modificadores persisten hasta su próximo asalto.

Apresar

Un personaje puede intentar apresar a un enemigo sujetándolo para evitar que escape o para lograr someterlo sin necesidad de matarlo. Un personaje

que decida apresar a su enemigo, no tiene más que realizar una tirada de ataque contra su oponente. En caso de acertar, se inicia una presa. Durante una presa, las dos partes involucradas no pueden desplazarse. Para liberarse de una presa (tanto el que la inició como el que fue apresado) el personaje debe superar una TS de Fuerza, a menos que su oponente le deje marchar. Un personaje puede intentar someter a su enemigo mientras está en una presa (tanto si la inició como si fue el otro el que lo hizo). Para ello, en su turno debe declarar que intenta **dominar** a su enemigo: en ese caso, ambos realizan una TS de Fuerza, y si el personaje la supera y su enemigo la falla, consigue dominarlo. Si ambos la superan o ambos la fallan, no sucede nada. Personajes y monstruos envueltos en una Presa sólo pueden atacar haciendo uso de armas naturales o armas ligeras.

Un personaje **dominado** por otro no puede moverse ni actuar, pero el que lo tiene dominado tampoco puede hacerlo hasta que libere al dominado. El personaje dominado no puede intentar liberarse, a menos que algo cambie en la situación (una distracción, por ejemplo), y se encuentra a merced del otro. El otro puede atacarle cada asalto con un arma ligera o con sus armas naturales con un bonificador de DA -2, o desplazarse la mitad de su velocidad por asalto arrastrando al personaje dominado, pudiendo liberarlo en cualquier momento en la dirección que prefiera.

Un personaje competente con Potencia puede infligir daño automático igual a su modificador de Fuerza a un oponente apresado cada asalto en lugar de intentar dominar o escapar de la presa o intentar otros medios de ataque. En el caso de los monstruos, este daño es igual a sus DG.

Sólo se puede apresar a criaturas de tamaño igual o inferior al del personaje o monstruo. Por ejemplo, un guerrero podría apresar a otro o a un orco, pero no a un ogro o un dragón.

Cubrir

Un personaje puede declarar que cubre a un aliado adyacente, haciendo más difícil a sus enemigos que puedan alcanzarle. De esta manera, sufre un penalizador de +1 a su DA y de +2 a su CA, pero el aliado al que cubre recibe un bonificador de -2 a su CA (como si su protector fuera un escudo). Varios personajes pueden cubrir a otro, apilándose los bonificadores a la CA¹⁴.

Derribar

Arrojar a un enemigo al suelo o desplazarlo de su posición es una táctica habitual. El personaje realiza un ataque contra su oponente de la forma habitual, pero si tiene éxito, él mismo y su enemigo realizarán una TS de Fuerza. Si el enemigo la falla, perderá pie y se le tratará hasta su siguiente asalto como si estuviera en terreno inestable. Si el enemigo la falla y además el personaje supera su TS, el enemigo caerá derribado o se desplazará 2 metros en la dirección opuesta al personaje, a discreción del personaje. Si el personaje es competente con Potencia, le infligirá tanto daño a su oponente como su modificador de Fuerza (mínimo 1). En el caso de los monstruos competentes con Potencia, infligirán tanto daño como sus DG totales.

Un personaje o monstruos sólo puede desplazar o derribar a criaturas de tamaño similar o inferior al

suyo. Un guerrero no puede derribar mediante esta maniobra a un ogro o un gigante, y un trasgo no puede derribar a un guerrero.

Desarmar

Desarmar a un enemigo puede ser una técnica espectacular para terminar con una pelea. Un enemigo desarmado rara vez estará dispuesto a continuar un combate con sus manos desnudas. Cuando se intenta desarmar a un oponente, se realiza un ataque contra él. En caso de acertar, el enemigo tendrá que lanzar a su vez su DA y tratar de obtener un resultado inferior al del personaje. Si el resultado de su DA es igual o inferior al del personaje, su arma permanece en sus manos. Si es superior, queda desarmado, y su arma cae al suelo a 1d4 metros de distancia. Un personaje competente con Robar podría intentar una tirada de Destreza para hacerse con el arma de su enemigo al desarmarlo.

Movimiento

Un personaje puede moverse cada asalto tantos metros como indique su velocidad. Puede moverse el doble de esa distancia si no realiza otras acciones, y el triple si decide correr. Existen acciones adicionales en relación al movimiento.

Ataques de oportunidad

Si dos personajes están enfrascados en combate cuerpo a cuerpo y uno de ellos trata de alejarse fuera del alcance de su oponente, este tiene derecho a un ataque de oportunidad. Este se realiza como un ataque normal contra la CA del objetivo. Si acierta, puede elegir entre infligir daño o evitar la huida de su enemigo.

¹⁴ Nada impide que los monstruos hagan uso de esta maniobra (al menos, los monstruos inteligentes) y de hecho recomendamos su uso para mostrar como los esbirros del villano entorpecen y protegen a su señor de los ataques.

Correr

Un personaje corriendo sufre un penalizador de +2 a su CA contra ataques cuerpo a cuerpo y un bonificador de -2 a su CA contra ataques a distancia. Un personaje corriendo solo puede moverse en línea más o menos recta. No se puede correr mientras sostiene algo en las manos.

Interceptar

Cuando un personaje se mueve y pasa a 10 metros o menos de un oponente, el oponente puede elegir interceptarle siempre que no esté desprevenido. Con esto emplea su movimiento en alcanzar al personaje y enfrascarse en combate cerrado contra el mismo, pero cuando llegue su asalto no tendrá ya acción de movimiento. Si ya hizo uso de su movimiento, no podrá interceptar. Después de ser interceptado, un personaje puede elegir continuar con su movimiento.

Retirada

Un enemigo que decida centrar sus esfuerzos en separarse de su enemigo en lugar de herirlo (vamos, que decida tomar esta acción en lugar de atacar u otra distinta) recibe un bonificador de -4 a su CA contra ataques de oportunidad durante su movimiento. Si gracias a esto su CA queda reducida a 0, puede alejarse sin provocar ningún ataque de oportunidad.

¡Huid, insensatos!

Que una retirada a tiempo es una victoria es una verdad como un templo. Durante sus aventuras, es perfectamente posible que los personajes se encuentren enfrentados a enemigos demasiado poderosos, situaciones en las que la única posibilidad de supervivencia es la huida. El mundo es un lugar

amplio y lleno de peligros, y aunque es verdad que correr no ofrece mucha Gloria, morir (por norma general) aún menos.

Cuando el grupo quiera retirarse de un enfrentamiento, debe primero explicar al máster cómo pretenden huir. Cuanto mejor el plan, mayores probabilidades tendrán de tener éxito en su huida. Por ejemplo, no es lo mismo decir que simplemente echan a correr en la dirección contraria a sus enemigos que narrar como el mago utiliza un conjuro de Ilusión para confundir a los sus oponentes mientras corren, o que el ladrón apaga súbitamente todas las luces provocando un breve episodio de confusión general que les permite escabullirse en la oscuridad. Los personaje sólo pueden ofrecer un plan de escape por asalto, y no pueden alterarlo una vez este haya sido enunciado. Si dicho plan demuestra ser irrealizable o el grupo decide no intentar llevarlo a cabo en el último momento, no podrán presentar otro distinto hasta el siguiente asalto (pero aún podrán actuar con normalidad, atacando, moviéndose y demás).

Dependiendo del plan, el máster determinará un nivel de éxito de la huida, que será entre 1 y 3. A continuación, se tendrán en cuenta otras condiciones que podrían facilitar, o complicar, la huida. Aquí algunos ejemplos:

- El enemigo es más rápido que el grupo: -1
- El grupo es más rápido que el enemigo: +1
- El enemigo supera al grupo por dos a uno: -1
- El enemigo supera al grupo por tres a uno: -2
- La ruta de huida está despejada: +1
- La ruta de huida está bloqueada: -1
- Alguien se queda atrás para ayudar a escapar a los demás: +1

- Al menos dos se quedan atrás para ayudar a escapar a los demás: +2
- Huir con el Tesoro: -1 ó -2, dependiendo del volumen del Tesoro (favorece el -2)

El máster es libre de aplicar otros modificadores según su propio criterio.

Una vez determinado el nivel de éxito, uno de los jugadores lanzará 1d6 y comparará el resultado con el nivel de éxito del plan. Si el resultado es igual o inferior al nivel de éxito, el grupo logra huir (aún pueden ser *perseguidos*, como se verá más adelante). Si el resultado es superior, la huida de acuerdo a ese plan ha demostrado resultar imposible, y habrá que presentar uno nuevo (no vale con repetir el mismo otra vez).

Huir de un Desafío no reporta Gloria ninguna, en principio, pero en ciertos casos podría ofrecer una parte de la Gloria que el Desafío ofreciera. Por ejemplo, si un grupo de personajes de nivel bajo lograra escapar de la furia de un dragón, el mero hecho de haber sobrevivido a un encuentro como ese bien podría otorgar un puñado de Gloria.

Los aventureros pueden intentar huir cargando con aliados y compañeros caídos, pero dependiendo de cuántos sean, debería complicar su huida. Por ejemplo, un personaje con Potencia o Cargar peso podría cargar por sí mismo con un aliado, pero de otra manera se necesitarán al menos dos personas por cada cuerpo que se quiera desplazar. Si alguien tiene que cargar con un cuerpo por sí mismo (y carece de las Habilidades apropiadas) debería suponer un penalizador de -1 al nivel del éxito de la huida, que podría aumentar más aún cuanto mayor sea el número de los cuerpos a cargar.

Merece la pena recordar de nuevo, que por defecto una huida implica que los personajes abandonan su Tesoro tras ellos, y que intentar llevárselo sin duda complicará el intento de huida. Así mismo, arrojar las armas, los escudos y otros elementos similares debería facilitarlo.

¡Perseguidos!

Aún cuando los personajes logren huir, es posible que los enemigos no cejen en su empeño y se lancen a la persecución de los mismos. El máster debería decidir si los enemigos desean o no perseguir al grupo. Por ejemplo, una manada de lobos que ya haya conseguido derribar a dos o tres compañeros ya tiene su cena y por eso mismo podría considerar que perseguir a los personajes es perder el tiempo. Pero un lobisome, como una criatura maldita con una insaciable sed de sangre, podría no cejar nunca en su persecución. Como hemos dicho, si los enemigos se lanzan en persecución de los personajes o no queda a discreción del máster en cada caso.

Una vez comienza la persecución, los personajes comienzan con tanta ventaja como la diferencia por la que superaran su tirada de huida. Por ejemplo, si su nivel de éxito para la huida era de 3, y el grupo obtuvo un 1, significa que tienen una ventaja de 2 en su fuga. En el momento en el que esta ventaja aumente a 5, los personajes habrán logrado escapar... por ahora. La persecución está limitada a 2d6 rondas, si para cuando llega la última ronda ninguna de las dos partes han conseguido resolver la persecución todavía, asume que los que se encuentren a la fuga han logrado escapar.

Durante cada ronda, cada grupo elige a un miembro del mismo que los dirija en la persecución. Si dicho

miembro es competente con una Habilidad apropiada para la persecución que se está desarrollando (en una ciudad puede servir Callejeo, en lo salvaje Supervivencia y así) aumenta o disminuye automáticamente en 1 la ventaja, según sea apropiado. Después de eso, el personaje tendrá que realizar una prueba de Constitución, y si tiene éxito aumentará o disminuirá la ventaja en 1, según sea apropiado (los monstruos y aliados llevan a cabo esta prueba con un valor de 10 + sus DG como Constitución). Un mismo personaje no puede dirigir la huida o persecución en dos asaltos consecutivos.

Cada Ronda de la persecución tiene lugar en un escenario distinto al que el máster debería referirse someramente, para no entorpecer la acción. Durante cada ronda, así mismo, los personajes tendrán la ocasión de llevar a cabo estratagemas y acciones que puedan ofrecerles alguna ventaja en su fuga, lo que debería otorgar o restar automáticamente puntos de ventaja (según sea apropiado). Igualmente, cada ronda el máster lanzará 1d6: con un resultado de 1, los perseguidos se toparán con un problema y de no poder superarlo perderán un punto de ventaja (aunque la persecución no se detendrá). Con un resultado de 6, son los perseguidores los que se encuentran con un problema. Nótese que el problema no tiene por qué ser necesariamente algo que entorpezca forzosamente la fuga, si no que puede resultar también una oportunidad para hacer decidir a los personajes entre huir o perder algo de valor, ayudar o abandonar a alguien, separar al grupo o tener que elegir entre dos caminos o rutas sin tener muy claro adónde lleva cada una.

Subir de Nivel

Con el tiempo, los personajes vivirán aventuras, se enfrentarán a grandes peligros y rescatarán fabulosos tesoros. Todo eso los hará más fuertes, y según su fama aumente, también lo hará su poder. Los personajes deben acumular cierta cantidad de **Gloria** antes de poder avanzar al siguiente nivel.

Cómo conseguir Gloria

Los personajes pueden conseguir gloria de varias formas. Las más habituales son superando desafíos y consiguiendo tesoro.

Desafíos

Un desafío representa un obstáculo en el camino del héroe hacia el éxito. Puede ser una trampa, un monstruo, un tabernero irritante o los caballeros del rey. No importa, lo importante es que está ahí para intentar evitar que tu personaje tenga éxito en su empresa. Si un personaje logra superar un desafío (incluso si hacerlo le cuesta la vida) consigue Gloria por ello. Esto incluye a todos los personajes que tomen parte en el desafío, ya sean PJ o PNJ. Todo el que haya participado en el desafío se lleva una parte proporcional de la Gloria, como es justo.

A la hora de calcular cuánta Gloria otorga un desafío, debe calcularse el nivel del mismo. El nivel de un desafío indica a grandes rasgos lo duro que va a ser superarlo. En general, los niveles de desafío van de 1 a 10. Aunque hay monstruos con niveles de desafío “fijos”, lo cierto es que un nivel de desafío puede ser muy circunstancial. Un trasgo ni siquiera llega a un nivel 1 de desafío, pero si le ponemos en un entorno lleno de trampas, con un arco mágico y fuera del

alcance de los personajes, podría ser un sólido desafío de nivel 3. Utiliza la escala del 1 al 10 para determinar lo difícil que va a ser el desafío, siendo 1 un “ratas en la bodega” y un 10 “dragón anciano de muy mal humor”. Podrían existir niveles de desafío por encima del 10, pero son cosas tan peligrosas o difíciles de acometer que apenas deberían verse (como enfrentarse a un dios o a un ejército de dragones).

Considera que un individuo o criatura representa un nivel de desafío igual a la mitad de su nivel de personaje. Por ejemplo, un **hombre de armas** de nivel 4 sería un nivel de desafío 2. Pero recuerda que esto es tan sólo orientativo, una situación concreta o una ventaja inesperada pueden alterar el nivel de desafío de forma importante.

Tabla de Gloria por Nivel de Desafío

Nivel de Desafío	Gloria
1	25
2	50
3	100
4	300
5	750
6	1.500
7	3.000
8	5.500
9	8.750
10	12.500

Huir de un desafío no se considera superado (a menos que el desafío fuera huir desde un principio) por lo que no ofrece Gloria.

Descubrimientos

Los personajes también acumulan Gloria por realizar asombrosos descubrimientos, ya sean criaturas, textos perdidos o fabulosas ruinas de tiempos antiguos. El descubrimiento es parte fundamental de la aventura, y la motivación principal de un buen número de aventureros, en especial aquellos enfocados a la búsqueda del conocimiento. El nivel del descubrimiento será bajo si lo que descubre es algo bien conocido y no muy importante (el ensangrentado árbol ocupado por una dríade, bien conocido localmente), o alto, si es algo que nadie sabía y de gran relevancia (como el auténtico asesino del duque).

Los Descubrimientos otorgan Gloria como si fueran un Desafío del nivel apropiado.

Tesoro

El tesoro es la forma más importante que tienen los personajes de obtener Gloria, al menos durante los primeros niveles. Al fin y al cabo son pruebas tangibles de sus actos, y no sólo sus relatos. Los personajes consiguen 1 punto de Gloria por cada moneda de oro (mo) que consigan de aventuras. Los pagos por sus servicios no se consideran tesoro, pero sí lo es reclamar una recompensa pública (como conseguir una bolsa de monedas por atrapar a un reconocido bandolero, o por matar a un gigante que aterrorizaba la campiña).

Los objetos mágicos no se consideran Tesoro a la hora de calcular la Gloria recibida, a menos que en vez de quedárselos decidan venderlos por oro. Entonces el precio conseguido por el objeto mágico se convierte en Gloria (no su valor intrínseco, si no el

precio conseguido, sea este menor o mayor que el valor real del objeto).

Los personajes tienen otra forma de conseguir Gloria a través de su tesoro, y es gastándolo. Por cada mo gastada el personaje conseguirá 1 punto de Gloria. Es bastante habitual que los héroes más famosos y poderosos, sean los que más tesoro han despilfarrado en todas las tabernas y burdeles, excesos y excentricidades, a lo largo de este ancho mundo, motivo por el que a menudo están también sin blanca, pero nunca faltos de recursos. A estos efectos, el tesoro gastado en el coste de vida básico (comer bien, dormir en algún lado, pagar los arreglos del equipo...) no cuentan a la hora de obtener Gloria. Todos tenemos que vivir, pero nadie gana Gloria sólo por eso.

Magia

La magia es una fuerza poderosa que permea el mundo entero y se muestra de las más distintas maneras, en criaturas, tesoros, historias y más. Algunos pocos individuos son capaces de alcanzar los hilos de la magia, hacerse con ellos y tejérlos en formas nuevas. Los elfos poseen un talento natural para esto, pero también otras razas pueden aprender a hacerlo. A aquellos que lo hacen, a menudo se les llama magos, hechiceros, brujos y nombres similares.

Los magos son capaces de dar forma a la magia gracias a fórmulas llamadas conjuros. Un mago lleva consigo un libro donde tiene anotados los conjuros que conoce (un *grimorio*), y debe tener acceso al mismo para poder preparar sus conjuros, como hemos explicado en la clase del Mago. Tanto los magos como los elfos necesitan poder hablar y tener al menos una mano libre para conjurar.

Los clérigos utilizan la magia de forma un poco distinta. En realidad no conjuran, si no que piden a su dios que realice un acto por ellos. Es en realidad la voluntad divina la que se manifiesta. Los clérigos **invocan** el poder de su dios. Los clérigos no necesitan preparar sus invocaciones por adelantado, ni les cuesta nada prepararlas. Sin embargo, deben realizar los rituales pertinentes y honrar apropiadamente a sus deidades para mantener su capacidad de usarlas.

Dominios

Astucia

El dominio de la astucia se basa en los engaños y las argucias, en la capacidad de vencer en un conflicto mediante la sutileza antes que la fuerza bruta. Al invocar el dominio de la astucia el clérigo puede:

- Conceder a tantos aliados como su nivel competencia con Escondarse, Sigilo o Engañar durante un turno. Si ya poseían competencia con alguna de estas Habilidades, consiguen maestría en su lugar. El clérigo puede usar esta invocación sobre sí mismo.
- Conjurar una ilusión (como el conjuro de mago).

Belleza

El dominio de la belleza se basa en la sublimación del deseo y el placer estético, los que lo invocan pueden volverse irresistibles a los ojos de sus semejantes, ocultar imperfecciones y traer paz. Al invocar el dominio de la belleza puedo:

- Conceder a tantos aliados como su nivel competencia con Cortesía, Diplomacia o Seducción durante un turno. Si ya poseían competencia con alguna de estas Habilidades, consiguen maestría en su lugar. El clérigo puede usar esta invocación sobre sí mismo.
- Hechizar a una persona (como el conjuro del mago).

Forja

El dominio de la Forja implica la maestría del acto de la creación, del artesano. Al invocar el dominio de la forja el clérigo puede:

- Reparar un objeto que haya sido roto, o romper un objeto entero. Sólo pueden romperse o repararse objetos no mayores que un escudo pesado y que no sean mágicos ni de gran calidad. Si es un objeto común, simplemente se repara o arregla. Si es una pieza de equipo de guerra, pierde o recupera tantos puntos de Dureza como el nivel del Clérigo, el doble para las armas.
- Convertir una pieza de equipo en una pieza de gran calidad durante un turno por nivel. A partir de nivel 3, la pieza se considerará mágica además de sus otros efectos. A partir de nivel 6, la pieza provocará +1d6 de daño, si era un arma, o un beneficio adicional de -1 a la CA si era una armadura o escudo.
- Conjurar de la nada una pieza de equipo, ya equipada en tu persona o en la de un aliado al que puedas tocar, que dura un turno por nivel. A nivel 1 puede ser cualquier arma, y cualquier armadura ligera o media, o cualquier escudo ligero o pesado. A partir de nivel 3, puede ser cualquier pieza de equipo. A partir de nivel 6, la pieza de equipo conjurada se considera de gran calidad. A partir de nivel 9, se considera también mágica.

Guerra

El dominio de la guerra ofrece poder sobre la batalla, inspira a los aliados y llena de terror el corazón de los

enemigos. Al invocar el dominio de la batalla el clérigo puede:

- Inspirar a tantos aliados como su nivel durante una batalla, durante la cual le ofrece un bonificador de -1 a su DA. A nivel 4, los aliados además consiguen un bono de +1d6 a su daño de combate (no al de conjuros o invocaciones). A nivel 8 el bono al daño de los aliados aumenta a +2d6. Este efecto dura hasta el final del combate. El clérigo puede usar esta invocación sobre sí mismo.
- Aterrorizar a tantos enemigos como su nivel durante una batalla. Los enemigos afectados sufren un penalizador de +1 a su DA si no superan una TS de Sabiduría. A nivel 4, aquellos enemigos que posean 3 DG menos que el clérigo (o una diferencia mayor) huirán despavoridos durante 1 minuto si fallan su TS, pero sufrirán el penalizador a su DA incluso si la superan. A nivel 8, los enemigos que fallan su TS provocan además mitad de daño de combate (no afecta al daño de conjuros o invocaciones).

Luz

El dominio de la luz es habitual entre los dioses del bien. Al invocar el dominio de la luz el clérigo puede:

- Castigar a sus enemigos provocando daño por luz sagrada a un enemigo. No hay TS para reducir el daño. A nivel 4, puede invocar una columna de luz sagrada que daña a todos los enemigos (no a los aliados) en un área de 4x4 metros. A nivel 8 puede invocar un destello con él como centro que provoca ese daño a todos los enemigos en un área de 6x6 metros. En todos los casos, el daño es de 1d6 por nivel, y los monstruos impíos sufren el doble.

- Conjurar una luz cuya intensidad puede controlar, desde la de una antorcha (alcance de la luz 4m) hasta la de una hoguera (alcance de la luz 10m). La luz dura hasta que el personaje alcance una nueva zona iluminada. A partir de nivel 7, la luz que conjura se considera luz solar.

Protección

Algunos clérigos juran dedicarse a la protección de otros. Al invocar el dominio de protección el clérigo puede:

- Protegerse a sí mismo o a un aliado de un ataque. Funciona como el conjuro escudo del mago, con la diferencia de que puede usarlo también sobre un aliado adyacente.
- Proteger a tantos aliados como su nivel durante la batalla, que consiguen un bonificador de -2 a su CA hasta el final del combate. El clérigo puede usar esta invocación sobre sí mismo.

Matanza

El dominio de la matanza se basa en el derramamiento de sangre y la violencia en bruto. Aunque guarda relación con el dominio de la guerra, los seguidores del dominio de la matanza buscan derramar sangre, y no necesariamente la victoria. Los berserkr podrían ser un buen ejemplo de seguidores de este dominio. Al invocar el dominio de la matanza el clérigo puede:

- Otorgar a tantos aliados como su nivel un bonificador de +1d6 al daño de combate que provocan (no al daño de conjuros o invocaciones). A nivel 4 el bonificador aumenta a +2d6. A nivel 8 el bonificador aumenta a +4d6. Dura hasta el final del combate.

- Bendecir a tantos aliados como su nivel de tal manera que cada vez que consigan acabar con un enemigo en combate recuperan 1d8 pg. A nivel 4 la curación aumenta a 2d8 y a nivel 8 aumenta a 3d8. Dura hasta el final del combate.

Muerte

La muerte siempre es una presencia constante, una sombra a los pies de la vida. Al invocar el dominio de muerte el clérigo puede:

- Animar a los muertos (como el conjuro del mago).
- Hacerse con el control de tantos DG de muertos vivientes como su nivel. Los muertos vivientes inteligentes (como vampiros, o liches) tienen derecho a una TS de Carisma para resistirse. El control dura 1 hora.

Oscuridad

Las sombras, las cosas que aguardan allí donde la luz no llega, los horrores sin nombre de las Tinieblas son herramientas bajo el control del que haya aprendido a invocar este dominio. Al invocar el dominio de la oscuridad el clérigo puede:

- Cegar a tantas criaturas como su nivel. Una TS de Sabiduría sirve para evitar el efecto. La ceguera persiste hasta el siguiente amanecer, pero puede ser disipada antes con una invocación de Luz (disipando el efecto sobre tantas criaturas como el nivel del clérigo que lo invoque). A partir de nivel 4, la ceguera es permanente hasta que sea disipada por una invocación de Luz de un clérigo de nivel igual o mayor al de aquel que la provocó.
- Apagar todas las fuentes de luz en el área. A nivel 1 puede apagar luces de intensidad

similar a una antorcha en un área de 10 metros. A nivel 3, afecta incluso a luces de intensidad igual a hogueras y afecta a un área de 20 metros. A nivel 6, puede apagar cualquier fuente de luz artificial y afecta a un área de 30 metros. A nivel 8, puede apagar todas las fuentes de luz artificial en una ciudad pequeña o un barrio grande. A nivel 10, puede producir brevemente un eclipse en un área de las dimensiones de una ciudad grande durante 1d3 horas. La luz del sol desaparecerá por completo durante ese tiempo.

Naturaleza

El mundo salvaje, la flora y la fauna del mundo, son elementos poderosos que el clérigo que sigue este dominio ha aprendido a respetar y utilizar. Al invocar el dominio de la naturaleza el clérigo puede:

- Hechizar tantos DG de bestias o fatas¹⁵ como su nivel. Sin tiradas de salvación. Los animales hechizados actuarán como si el clérigo fuera su amo, obedeciendo órdenes sencillas y protegiéndolo, mientras que las fatas se mostrarán amistosas y complacientes, pero no estarán en la obligación de cumplir las órdenes del clérigo. Este efecto dura 1 hora. A partir de nivel 5, puede usar esta invocación para conjurar tantos DG de aliados naturales, bestias o fatas, como su nivel, que acudirán en 1d10 minutos y permanecerá durante 1 hora con el clérigo. A partir del nivel 7, sus invocaciones afectan también a dragones. A partir de nivel 10, los aliados conjurados no abandonarán al

¹⁵ De los distintos tipos de monstruo: bestias, constructos, dragones, Engendros, fatas, Gentes, gigantes, impíos.

clérigo hasta que este los despida o use su invocación para conjurar a otros aliados distintos. Los aliados conjurados de esta manera deben ser propios del entorno en el que se encuentre el clérigo, pertenecen al ecosistema y no se materializan de la nada. El clérigo puede comunicarse con las criaturas hechizados o conjurados como si compartieran la misma lengua, incluso si son bestias o dragones.

- Controlar la vegetación del área produciendo diversos efectos. Para provocar cualquiera de estos efectos la vegetación debía existir previamente en el área. A nivel 1 puede hacer que la hierba, raíces y maleza de una zona de 4 metros de radio crezca de forma asombrosa enmarañando a todos los enemigos en el área, que si no superan una TS de Fuerza no podrán moverse hasta su siguiente asalto. Para todas las criaturas en el área ese terreno pasa a ser considerado terreno difícil a la hora de moverse por él. A partir de nivel 3 puede invocar el dominio consiguiendo que la vegetación parezca apartarse a su paso, por lo que él y sus compañeros pueden desplazarse a través de vegetación como si fuera terreno llano y pavimentado y no dejan rastros de ningún tipo. Este efecto dura una guardia completa¹⁶. A partir de nivel 5, las criaturas que fallen su TS contra el efecto de enmarañar de esta invocación quedan apresados por la vegetación, como el efecto de combate, y tendrán que conseguir liberarse superando una TS de Fuerza. Además, el área de efecto aumenta a 8 metros de radio. A nivel 8, el clérigo puede usar su invocación para

escuchar las palabras de los árboles, enterándose en detalle de la geografía de su entorno, amenazas y enemigos en el lugar y otros asuntos semejantes en un área de 5 km a la redonda. A nivel 10, el clérigo puede usar esta invocación para conjurar a su alrededor un bosque. El bosque tiene una extensión de 1 km a la redonda y tarda una hora entera en crecer. Invocaciones posteriores desde el mismo bosque aumentan su extensión en 1km adicional.

Saber

El conocimiento es un arma poderosa, y los clérigos que siguen a los dioses del saber son conscientes de ello. Al invocar el dominio del saber el clérigo puede:

- Adquirir competencia con una Habilidad de Inteligencia para realizar una tarea. Si ya poseía competencia con esa Habilidad, en su lugar consigue maestría. Esto sirve también con Idiomas.
- Leer la mente de una criatura a la que puedas mirar a los ojos. Si sus DG son menores a tu nivel no pueden resistirse. Si sus DG son iguales o superiores a tu nivel, tienen derecho a una TS de Sabiduría para resistirse. Si falla, puedes leer sus pensamientos superficiales y emociones actuales. Dura 1 minuto. La persona puede percibir una intromisión en su mente. A partir de nivel 5, puedes extraer de la mente de tu objetivo un recuerdo reciente (no más de una hora de antigüedad) del que hayas sido testigo y eliminarlo. A nivel 10, puedes tomar cualquier recuerdo que la persona te confiese, sin importar su antigüedad, y eliminarlo.

¹⁶ Lo que son 4 horas.

- Tocar un objeto y recibir intuiciones e imágenes de dónde ha estado o quién lo ha utilizado en tantos días atrás como tu nivel. Las imágenes e intuiciones no responden a preguntas concretas.

Tempestad

El dominio de la Tempestad es el dominio sobre los cielos y las tormentas, sobre el poder del rayo y el trueno. Al invocar el dominio de la tempestad el clérigo puede:

- Invocar la fuerza del trueno con su voz. A nivel 1 funciona en un cono de cuatro metros, a nivel 5 de hasta seis metros, y a nivel 7 de hasta diez metros. En todos los casos, las criaturas afectadas en el cono reciben 1d6 puntos de daño por nivel del clérigo, y caen derribadas. Las criaturas afectadas tienen derecho a una TS de Fuerza. Si la superan, reciben tan solo la mitad de daño y evitan caer derribadas.
- Invocar el rayo para castigar a sus enemigos. El clérigo conjura un relámpago hasta a treinta metros de distancia que golpea a un enemigo de forma infalible. El relámpago provoca 1d8 puntos de daño por nivel, sin TS para reducirlo.
- Domeñar los vientos, pudiendo calmarlos, fortalecerlos o alterar su dirección en un área de 10 metros. El efecto dura un minuto. A partir de nivel 2 puede formar un muro de viento que dura un minuto y desvía toda clase de proyectiles ligeros (pero no de asedio o pólvora) o gases. A partir de nivel 3 el área aumenta a 30 metros y los efectos un turno. A partir de nivel 5, puede provocar auténticos huracanes, que impiden el vuelo de criaturas en el área y amenazan con derribar a las que

se encuentran en el suelo, o incluso hacerlas salir volando en el caso de las más pequeñas (TS de Fuerza para evitarlo), o por el contrario calmar por completo incluso las más violentas tempestades en el área. A partir de nivel 7 los efectos de estas invocaciones duran hasta 1 hora. A partir de nivel 10, puede conjurar estos efectos para que duren una guardia al completo.

Tumba

El dominio de la Tumba es el opuesto al de la Muerte, castiga a los no-muertos y preserva el ciclo natural de la vida y la muerte. Al invocar el dominio de la tumba el clérigo puede:

- Invocar un castigo contra los no-muertos, provocando 1d8 puntos de daño sagrado por nivel a todos los no-muertos en un área de diez metros de radio, sin TS para reducirlo. Los no muertos que reciban este daño deben superar una TS de Sabiduría o quedar aturdidos durante 1 asalto.
- Invocar una protección sobre un aliado contra el segador, haciéndolo inmune a los golpes críticos durante un turno por nivel. A partir de nivel 5 aprende a conjurar dicha protección sobre un aliado adicional, y a nivel 7 es capaz de conjurarla sobre tres aliados. A nivel 10, los aliados protegidos que fueran a ver sus pg reducidos a menos de 1 pg, reducen el daño que provocaría tal efecto a 0.

Vida

El dominio de la vida es el favorito de muchos clérigos, pues les permite sanar y eliminar aflicciones como enfermedades y venenos. Al invocar el dominio de la vida el clérigo puede:

- Curar 1d8 puntos de daño por nivel a una criatura. A nivel 4, puede curar a todas las criaturas aliadas en un área de dos metros de radio. A nivel 7, puede resucitar a una criatura que haya muerto hace menos de 7 días, siempre que tenga el cuerpo entero (partes del cuerpo que falten no serán recuperadas). A nivel 9, podrá resucitar a la criatura aunque sólo posea una parte del cuerpo, por pequeña que sea. Todo un nuevo cuerpo surgirá de la parte que el clérigo posea. Las criaturas que resucitan lo hacen con tan sólo 1 pg y no podrán moverse ni actuar durante todo un día.
- Eliminar una enfermedad común que afecte a una criatura, pero no enfermedades mágicas. A nivel 3 puede eliminar también venenos y maldiciones, y a nivel 6 puede eliminar incluso enfermedades mágicas. Este uso puede utilizarse a partir de nivel 4 para curar aflicciones físicas adquiridas como cegueras, sorderas o cojeras (pero no aquellas congénitas). A partir de nivel 8, será capaz de regenerar cualquier parte perdida del cuerpo y curar incluso aflicciones congénitas.
- Comprender: el mago es capaz de entender el significado de un texto o unas palabras, sin importar el idioma en el que fueran dichas, aunque no puedes traducirlo enteramente, únicamente comprender su significado general.
- Destello: el mago ciega momentáneamente a un objetivo a menos que este supere una TS de Destreza, empeorando su DA en 1 hasta su siguiente asalto y anulando su Habilidad de Atención (de tenerla).
- Detectar magia: el mago detecta si un objeto está encantado o no, fuentes cercanas de magia o poder y es capaz de estudiar la naturaleza de la magia si dispone de un turno de tiempo.
- Encender fuego: el mago enciende un fuego con su mero toque o un gesto sencillo, incluso bajo las peores circunstancias.
- Dardo mágico: el mago provoca 1 punto de daño a un objetivo situado hasta a 10 metros, impacto automático. No puede afectar a objetos.
- Hipnotismo: una criatura de igual o menos DG que el mago que se encuentre a 4 metros o menos y que pueda ver los ojos del mago debe superar una TS de Sabiduría o quedar fascinado por su mirada durante tantos asaltos como su nivel. No funciona en combate.
- Luz: el mago enciende una luz de intensidad igual a la de una antorcha que puede regular o enfocar a voluntad.
- Mano de mago: el mago puede mover un objeto de hasta 2 kg de peso que se encuentre hasta a 10 metros de distancia,

Trucos

Los trucos son pequeñas muestras de magia que el mago puede conjurar a voluntad. Cada truco está sin embargo “anclado” a un amuleto del mago, un pequeño objeto en el que se concentra la magia que permite al mago invocar el truco. Si el mago perdiera este amuleto, perdería también la capacidad de usar el truco hasta que lo recuperase o construyese uno nuevo, lo que le costaría una semana de tiempo. Cada mago puede elegir el amuleto que prefiera para cada truco, desde unas gafas, a un péndulo o una varita, no es necesario que pague por el objeto.

atrayéndolo, alejándolo o manipulándolo de forma sencilla.

- Prestidigitación: trucos menores, hacer aparecer y desaparecer monedas, cambiar el resultado de un dado, el color de un líquido o la forma del humo...
- Reparar: arregla pequeños desperfectos en un objeto, como un desgarrón en la ropa, una pata de silla rota, una herradura partida o una grieta en un vaso.
- Ventriloquía: el mago puede proyectar su voz para que parezca que emerge de cualquier lugar situado hasta a 10 metros de distancia.

Conjuros

Agua

Preparativos de ejemplo: agua de un manantial, piedra de río, botella encantada...

Efecto: eres capaz de conjurar y manipular el agua con distintos propósitos.

- A nivel 1 eres capaz de conjurar 5 litros de agua potable por nivel. A nivel 3 aprendes a alzar un muro de agua de 10 metros de largo por 1 metro de ancho, los enemigos deben superar una TS de Fuerza para poder atravesarlo y detiene los ataques a distancia. A nivel 5 aprendes a caminar sobre el agua, y puedes conceder este don hasta a otras cuatro criaturas cuando conjuras. El efecto dura 1 hora. A nivel 7, el mago aprende a separar las aguas, creando una abertura de 2 metros de ancho por 10 de largo y 4 de alto en una masa de agua.

Coste: 10 po por nivel

Animar a los muertos

Preparativos de ejemplo: tinturas sobre un cadáver, una daga ritual, insuflar un espíritu maligno...

Efecto: un cadáver o pila de huesos se levanta bajo tu control, obedeciendo tus órdenes, aunque carente de toda inteligencia o voluntad propia, perdiendo además todos los rasgos que le caracterizaran en vida. Esta magia es vista como maligna por la mayoría de las sociedades civilizadas, aunque hay filósofos que cuestionan la certeza de tal afirmación...

- Tras un minuto de tiempo, el mago alza tantos DG en muertos vivientes como su nivel. Los muertos no aparecen de la nada, necesita cadáveres para poder reanimarlos. Los cadáveres seguirán al mago y obedecerán sus órdenes habladas siempre que se encuentren a 10 metros o menos del mismo. Si se alejan más, cumplirán la última orden que les fuera encomendada. El conjuro se deshace al amanecer, a menos que el mago lo renueve (el mago debe volver a preparar y lanzar el conjuro). A nivel 1 el mago puede crear zombis o esqueletos. A nivel 5, el mago puede crear necrófagos. A nivel 7 aprende a crear necrarios, y a nivel 10 obtiene el conocimiento necesario para crear engendros vampíricos. Así mismo, a nivel 6 el mago aprende cómo atar un cadáver animado a un centro de poder para que alimente el conjuro, de manera que no tenga que renovarlo nunca más. Si el cadáver se alejara de ese centro de poder, o fuera tocado por la luz del sol, el conjuro terminaría con normalidad con el próximo amanecer.

Coste: 15 po por nivel

Armadura

Preparativos de ejemplo: pintura de guerra, un brazalete, un sello, un amuleto...

Efecto: un campo mágico rodea al mago protegiéndole contra los ataques enemigos. La protección no consiste necesariamente en una fuerza o barrera física que bloquea los ataques, pudiendo funcionar de formas más sutiles.

- El mago consigue un bonificador de -2 CA, bonificador que aumenta a -3 a nivel 4, a -4 a nivel 7 y a -6 a nivel 10. A partir de nivel 5, el mago se vuelve inmune a los golpes críticos mientras el conjuro esté activo. La armadura de mago puede invocarse con una acción y dura 1 hora. El mago puede afectar con este conjuro a un aliado, pero el bonificador a la CA se reduce a la mitad sobre los aliados, redondeando hacia abajo.

Coste: 10 po por nivel.

Contraconjuro

Preparativos de ejemplo: una muesca en el bastón, polvos mágicos, un símbolo que debe presentarse, una invocación realizada por la mañana...

Efecto: el mago es capaz de negar el lanzamiento de un conjuro, si bien podría fallar en el caso de intentar negar a los conjuradores más poderosos.

- Como reacción al lanzamiento de un conjuro, el mago puede intentar negarlo. Si el conjurador enemigo tiene los mismos o menos DG que el mago, la negación es automática. Si por el contrario tiene más, el conjurador enemigo tiene derecho a una TS de Inteligencia para superar la negación del conjuro. Si la supera, el conjuro funcionará con normalidad; si la falla, el conjuro será negado.

Coste: 7 po por nivel.

Desterrar

Preparativos de ejemplo: un símbolo sagrado, bastón de plata pulida, un pedazo del Otro Mundo...

Efecto: expulsas a una criatura extramundana de vuelta al plano al que pertenece. Las criaturas más poderosas pueden resistirse a este efecto, pero aquellas más débiles no tendrán ninguna oportunidad.

- Cualquier criatura con menos DG que el mago es desterrada de vuelta a su plano original. Las criaturas que tengan los mismos DG o hasta 4 DG más que el mago, tienen derecho a una TS de Carisma para resistirse, pero aquellas más poderosas ni siquiera se ven afectadas. El mago puede afectar a tantos DG como su nivel con un solo uso del conjuro.

Coste: 6 po por nivel

Disipar magia

Preparativos de ejemplo: cristales de cuarzo, sal de roca, una medalla de cobre...

Efecto: el mago disipa una fuerza o efecto mágico, anulando por completo sus efectos.

- El mago puede anular conjuros y efectos mágicos activos invocados por magos del mismo nivel o inferior que el suyo. A partir de nivel 4, puede utilizar este conjuro sobre un área de 2 metros de radio, afectando a todos los efectos y fuerzas mágicas en ese área. Al llegar a nivel 8, el mago es capaz de invocar un campo antimagia en forma de una esfera de 4 metros de radio, que anula todos los efectos sobrenaturales en el área, sin importar los DG de la criatura que los invocara.

Coste: 9 mo por nivel

Escarcha

Preparativos de ejemplo: cristal pulverizado, cuentas con runas, hielo encantado...

Efecto: conjuras el poder de la escarcha, congelando a tus enemigos o una superficie u objeto.

- A nivel 1 puedes helar a una criatura hasta a 10 metros de ti, a nivel 3 puedes bajar bruscamente las temperaturas en un área de 4 metros de radio situada hasta a 14 metros. A nivel 5 puedes disparar un cono de frío de 10 metros de alcance, o formar un muro de escarcha de 10 metros de largo, 1 de ancho y 4 de alto. A nivel 7, puedes desatar una violenta ventisca en un área de 30x30 metros. En todos los casos, las criaturas afectadas sufren 1d6 puntos de daño por nivel. En el caso de la ventisca, el daño es de 1d6 por cada 2 niveles. En todos los casos, los enemigos deben superar una TS de Fuerza o no podrán moverse hasta el siguiente asalto.

Coste: 8 po por nivel

Escudo

Preparativos de ejemplo: un espejo, pintura de guerra, un amuleto, un anillo...

Efecto: con un rápido esfuerzo de voluntad, un escudo de fuerza aparece ante el mago, deteniendo un ataque o fuerza dañina que fuera a herirle. Las criaturas o conjuradores más poderosos que el mago pueden atravesar parcialmente esta protección.

- Se lanza como reacción a un ataque o ataque mágico que fuera a acertar al mago. Se anulan los efectos del ataque o conjuro, que se considera fallido. El escudo desvía incluso los proyectiles mágicos. El escudo no puede

desviar por completo los ataques de magos y criaturas con más DG que el propio mago, con lo que en lugar de anular el efecto del ataque reduce el daño a la mitad.

Coste: 10 po por nivel.

Fuego

Preparativos de ejemplo: un bastón, un colgante de cuentas, polvos explosivos, una vara con grabados a fuego...

Efecto: conjuras fuego para dañar a tus enemigos, el área del mismo y el daño causado dependen en buena medida de tu nivel.

- A nivel 1 puedes conjurar un cono de 6m, a nivel 3 una bola de fuego de 6x6 metros (alcance 30m), a nivel 5 un muro de fuego de 10 metros de largo y 1 metro de ancho y 4 de alto. A nivel 7 puedes retrasar la explosión del conjuro hasta 10 asaltos. El daño es siempre de 1d6 por nivel a todas las criaturas afectadas en el área o que intenten atravesar el muro. En todos los casos, una TS de Destreza reduce el daño a la mitad.

Coste: 8 po por nivel

Hechizar persona

Preparativos de ejemplo: perfumes, polvos, sombra de ojos, incensario...

Efecto: una criatura cae bajo tu hechizo, quedando doblegada a tu voluntad. Aunque no cometerán actos suicidas ni obedecerán al pie de la letra todas tus órdenes, serán capaces de defenderte con su vida incluso de aquellos que consideraran sus amigos. En pocas palabras, es como si estuvieran enamorados de ti, aunque sin el componente erótico (aunque puede ser sencillo despertarlo, claro). Esto significa que actuarán siempre de acuerdo a lo que consideren

lo mejor para el mago, lo que no siempre tiene que ser lo mismo que el mago desea.

- Este efecto es automático en todas las criaturas con menos DG que el mago, pero aquellas con más DG tienen derecho a una TS de Salvación. Si una criatura tiene 4 o más DG que el mago, es completamente inmune al intento de encantamiento. La duración del encantamiento es de 1 día por nivel. A nivel 5 el mago puede intentar hechizar a una criatura de manera que elimine por completo la voluntad de la criatura, eliminando su iniciativa y libre albedrío, que únicamente obedecerá las órdenes que reciba del mago.

Coste: 15 po por nivel

Ilusión

Preparativos de ejemplo: un espejo, una vela, dibujos místicos...

Efecto: el mago conjura una ilusión que engaña los sentidos de los demás. Aunque a niveles más bajos sólo es capaz de engañar a la vista, su maestría aumenta según sube de nivel.

- A nivel 1 el mago puede conjurar una imagen silenciosa hasta a 10 metros de distancia, que no puede ser mayor que una figura humana. A nivel 3 el mago aprende a engañar también al oído¹⁷. A nivel 5, el mago aprende a engañar al olfato y al gusto y sus ilusiones pueden ocupar habitaciones enteras. A nivel 7, aprende a engañar el tacto, y sus ilusiones duran mientras mantenga la concentración en ellas. A nivel 9, sus ilusiones pueden ser inmensas como palacios y se mantienen incluso sin que él

mantenga la concentración en ellas.

Normalmente, las ilusiones duran 10 minutos.

Un mago puede “vestir” sus propias ilusiones.

Coste: 5 po por nivel para ilusiones pequeñas (nv 1), 12 po por nivel para ilusiones grandes (nv 5) y 30 po por nivel para ilusiones inmensas (nv 7).

Invisibilidad

Preparativos de ejemplo: una capa encantada, un anillo mágico, una pintura especial...

Efecto: el mago desaparece de la vista, aunque puede seguir encontrándose mediante los demás sentidos. Sin embargo, cuanto mayor es su poder, más poderoso es su desvanecimiento, hasta que incluso el ruido o el olor desaparecen. Cualquier acto hostil o mágico, sin embargo, disipará al momento la invisibilidad.

- A nivel 1, el mago o un aliado adyacente desaparece de la vista y se mantiene así siempre que se mantenga alejado de la luz brillante (como la del exterior en un día soleado o la cercanía de una antorcha o lámpara) y no cometa actos hostiles o mágicos (como atacar o conjurar) durante 1 minuto. A nivel 2 aprende a mantener esta invisibilidad durante 10 minutos. A nivel 3 el mago aprende a hacer invisibles también a los aliados que se mantengan cerca de él (hasta 2 metros). A nivel 5 aprende a mantener su invisibilidad (sólo para él mismo) incluso mientras realiza actos hostiles o mágicos. A nivel 7 el mago aprende a eliminar el sonido mientras se mantiene invisible: ya no puede ser detectado por el ruido que provoca. A nivel 9, cualquier rastro físico suyo desaparece, incluyendo olores o rastros de pisadas.

Coste: 10 po por nivel.

¹⁷ Al engañar también al oído, es posible generar un silencio ilusorio.

Invocación

Preparativos de ejemplo: círculos de invocación, espejos, un tótem...

Efecto: el mago conjura una criatura extramundana para que le asista. Mientras la invocación dura, el mago mantiene el control sobre la criatura, con la que previamente debe haber alcanzado un tipo de acuerdo para poder invocarla. Si el mago conoce el nombre auténtico de la criatura, no es necesario acuerdo ninguno, y podrá invocarla siempre que lo desee.

- El mago puede invocar una criatura de hasta tantos DG como él mismo posea. Puedes utilizar las estadísticas de otras criaturas, pero añadiéndoles el subtipo impío, sagrado o extramundano (por ejemplo, una araña gigante extramundana podría ser una araña de Leng). Normalmente, conseguir nuevas criaturas que poder invocar implica o bien esfuerzos del mago al subir de nivel, o bien el aprendizaje de una nueva invocación que puede darse en partida. La invocación permanece hasta 10 minutos, o hasta que sea expulsada (ya sea por el daño sufrido, la voluntad del mago u otros efectos) de vuelta a su plano original. A nivel 6, las invocaciones de 3 DG o menos pueden durar hasta 1 hora, y a nivel 10 las invocaciones de 5 DG o menos pueden durar hasta 3 horas y las de 3 DG o menos pueden atarse a una fuente de poder para que sean permanentes (pudiendo "atar" un guardián extramundano para que custodie un tesoro, por ejemplo).

Coste: 20 po por nivel.

Levitación

Preparativos de ejemplo: una pluma de un ave gigante, polvo de estrellas, un pedazo de nube...

Efecto: el mago aprende a eliminar el efecto de la gravedad sobre su cuerpo.

- A nivel 1 aprende a frenar la caída de hasta cinco criaturas situadas a 18 metros o menos, pudiendo conjurarlo como una reacción. El efecto dura hasta tocar suelo. A nivel 2 aprende a hacer levitar a una criatura (puede ser el propio mago) pudiendo moverse en vertical a una velocidad de 10 metros por asalto durante un minuto. A nivel 4 el mago aprende a volar, pudiendo moverse libremente a través del aire a una velocidad de hasta 18 metros por asalto. El efecto dura diez minutos. A nivel 6 aprende a provocar este efecto en hasta cinco criaturas. A nivel 8, el vuelo dura 1 hora, y a nivel 10 el vuelo dura mientras mantenga su concentración en el mismo.

Coste: 8 po por nivel

Orden

Preparativos de ejemplo: un tónico que debe beberse, un símbolo mágico dibujado en la garganta, una piedra particular bajo la lengua...

Efecto: el mago pronuncia una orden que debe ser atendida por aquellos que la escuchan.

- Empezando a nivel 1, el mago puede pronunciar una palabra de mando (una orden breve y concisa) contra tantos objetivos como su nivel situados hasta a 10 metros de distancia. Si los objetivos tienen menos DG que el nivel del mago, no tienen derecho a TS. Si sus DG son iguales o superiores al nivel del mago, tienen derecho a una TS de

Carisma para negar el efecto. Un mago puede pronunciar hasta tres palabras como parte de la orden. Este número aumenta a siete palabras a nivel 5 y a trece a nivel 10. La orden debe ser de efecto inmediato, y los objetivos no persistirán en su cumplimiento más de 1d4 asaltos. Cualquier daño que reciba un objetivo lo libera inmediatamente del efecto.

Coste: 6 mo por nivel

Piedra

Preparativos de ejemplo: un amuleto de roca, un pedazo de obsidiana, un puñado de tierra santa...

Efecto: el mago es capaz de manipular las energías de la tierra, moldeándola de acuerdo a su voluntad.

- Empezando a nivel 1, el mago puede disparar roca contra un enemigo, provocándole 1d6 puntos de daño por nivel y derribándolo, con un alcance de 30 metros. Una TS de Fuerza reduce el daño a la mitad y niega el derribo. A partir de nivel 2, el mago podrá fundirse con una pared de roca, permaneciendo inmóvil en ese estado durante tantas horas como su nivel. A partir de nivel 3, podrá emplear el ataque de rocas en un área de 4x4 metros con alcance de 30 metros. A nivel 5 podrá abrir pasajes a través de muros y otras barreras de piedra, o convertir un área de 4x4x4 metros de piedra a lodo. A nivel 6, podrás conjurar muros de piedra de 10 metros de longitud por 1 metro de ancho (estos muros no se deshacen ni pueden disiparse). A nivel 8 serás capaz de conjurar terremotos en un área de 30x30, derribando a todos las criaturas que no superen una TS de Destreza, y provocando 5d10 puntos de daño a todas las estructuras en dicha área.

Coste: 10 po por nivel

Polimorfar

Preparativos de ejemplo: pociones extrañas, partes de animales, tatuajes...

Efecto: el mago cambia partes de su fisonomía, cambios menores al principio, pero más notables cuanto más aumenta su poder. A niveles superiores, es capaz incluso de hacer cambiar a otros de forma.

- A nivel 1, el mago es capaz de cambiar sus rasgos por otros humanoides, lo que pueden ayudarle a disfrazarse o hacerse pasar por otra persona. Es un proceso que lleva 1 minuto. A nivel 3, aprende a cambiar sus rasgos, aunque no su fisonomía completa, por rasgos de otras especies. Podría hacerse crecer agallas para respirar bajo el agua, garras para atacar (daño 1d6), ojos de gato... También aprende a provocar los efectos de nivel 1 en otros objetivos que pueda tocar. A nivel 5 aprende a adoptar otras formas animales de tamaño similar al suyo: tiburones de arrecife, lobos, arañas gigantes... También aprende a provocar los efectos de nivel 3 en otros objetivos que pueda tocar. A nivel 7 puede cambiar el tamaño de su forma, pudiendo adoptar la forma de un sapo, de un oso... Además aprende a provocar los efectos de nivel 5 en otros objetivos que pueda tocar. A nivel 9 es capaz de adoptar cualquier forma animal, incluso elefantes o arañas, y a provocar los efectos de nivel 7 en otros objetivos que pueda tocar. En cualquiera de estos casos, un objetivo puede intentar resistirse a la transformación con una TS de Constitución. Las transformaciones duran 1 hora.

Coste: 12 po por nivel

Protección contra el mal/bien

Preparativos de ejemplo: círculo mágico, amuleto de plata, agua bendita...

Efecto: el objetivo consigue protección contra entidades extramundanas y fuerzas sobrenaturales. Entre otros efectos, impide el encantamiento, la posesión o el control mental.

- El objetivo determinado por el mago consigue los siguientes beneficios: siempre que una criatura extramundana fuera a atacarle, sufre un penalizador de DA +1. Cualquier efecto de control o dominación mental provocado por una criatura de menos DG que el mago cesa automáticamente mientras dure el conjuro, pero se reanuda una vez este termine. A la hora de realizar una TS contra un efecto mágico (un conjuro o maldición serviría, el arma de aliento de un dragón no) recibe un bonificador de -2 a su tirada. El conjuro dura 10 minutos por nivel.

Coste: 5 po por nivel.

Proyectil mágico

Preparativos de ejemplo: una varita, unos dardos, unos cabellos...

Efecto: varios proyectiles de naturaleza y fuerza diversa salen disparados contra uno o varios objetivos, acertando siempre y provocando daño mágico. La naturaleza del daño puede variar según la naturaleza de los proyectiles.

- El mago lanza tantos proyectiles como su nivel, provocando 1d6+1 puntos de daño por cada uno. Impactan automáticamente siempre que el mago tenga línea de visión con su objetivo y no hay TS para reducir o evitar el daño. Puede repartir los proyectiles entre distintos objetivos.

Coste: 5 po por nivel.

Rayo

Preparativos de ejemplo: una varita, una rama de un árbol partido por un rayo, un pedazo de piedra imán, un cordel...

Efecto: conjuras el rayo para herir a tus enemigos. Su alcance y poder aumentan según aumenta el poder del mago.

- A nivel 1 el mago puede provocar daño eléctrico con su toque o a un enemigo situado hasta a 10 metros, a nivel 3 pasa a poder disparar un relámpago en una línea de hasta 30 metros, a nivel 5 puede conjurar el relámpago para que hiera a todos los que se encuentren hasta a 6 metros a su alrededor. A nivel 7 puede conjurar una tormenta de relámpagos, que impactarán a todos los enemigos situados en un área de 10x10 situada hasta a 90 metros de distancia. El daño es siempre de 1d6 por nivel y quedan Aturdidos hasta su siguiente asalto. En todos los casos, una TS de Constitución¹⁸ reduce el daño a la mitad e ignora el aturdimiento.

Coste: 7 po por nivel.

Sentir

Preparativos de ejemplo: un péndulo, una vara, vapores exóticos...

Efecto: a través de la magia empática, el mago puede percibir la presencia o cercanía de objetos, criaturas y demás.

- El mago requiere, además de los preparativos normales, de una pieza u objeto que represente aquello que quiere detectar. Por ejemplo, si busca puertas secretas,

¹⁸ Destreza no sirve, no se puede ser más rápido que un relámpago.

necesitará un pedazo de puerta secreta. Si busca cadáveres, necesitará un pedazo de carne muerta. Si busca una criatura, un poco de sangre del tipo de criatura apropiada, etc. El efecto dura un asalto, se trata de una súbita impresión que se desvanece rápidamente. A nivel 1 el mago únicamente puede percibir la cercanía del objetivo de su búsqueda en un área de 30 metros de radio (sin verse impedido por barreras físicas) pero no su localización exacta ni dirección. A partir de nivel 2 sientes también la dirección del objeto, u objetos, de tu búsqueda. A partir de nivel 3, sientes su localización casi exacta, pero no a través de barreras físicas. A partir de nivel 4 puedes intentar buscar un objetivo concreto, y no solo un tipo de objeto o criatura, y mantener la concentración en su percepción durante una hora. A partir de nivel 5, el alcance de tu percepción de un objetivo concreto aumenta enormemente, hasta a un kilómetro de distancia. A partir de nivel 7, sin importar la distancia que te separe con tu objetivo sientes en qué dirección se encuentra. A partir de nivel 9, no sólo sientes su dirección, si no su estado y sus inmediaciones más inmediatas.

Coste: 10 mo por nivel.

Sueño

Preparativos de ejemplo: arena, una flauta, una pluma encantada...

Efecto: una o varias criaturas caen dormidas en un profundo sueño.

- El mago puede afectar con este conjuro a tantos DG como su nivel. Tiene un alcance de 10 metros. Las criaturas con 2 o más DG que el mago no se ven afectadas por el

conjuro. Las criaturas con tan solo 2 o menos DG de diferencia con el mago tienen derecho a una TS de Sabiduría para evitar el efecto. El sueño es tan profundo que serán necesarias medidas extremas para poder despertar al dormido, como hacerle daño, tirarle al agua o hacerle caer desde una altura. Por lo demás, ni el ruido ni los golpes que no provoquen daño letal podrán despertarlo. Las criaturas afectadas permanecerán dormidas durante 1 hora. A nivel 4 el mago aprende además a conjurar sueños plácidos o de pesadilla. Los sueños plácidos permiten al afectado recuperar 1d6 pg si consigue dormir toda la hora entera, mientras que los sueños de pesadilla provocan 1d6 puntos de daño psíquico (el terror) a los afectados. Este efecto se dobla a nivel 8, pasando a curar 2d6 (sueño plácido) o dañar 2d6 (sueño de pesadilla).

Coste: 7 mo por nivel.

Teletransporte

Preparativos de ejemplo: círculos conectados, espejos gemelos, un cuchillo para rasgar el espacio... Efecto: el mago se desplaza de un punto a otro de forma instantánea, sin atravesar la distancia intermedia. La distancia atravesada es mayor cuanto mayor sea el poder del mago, y los más poderosos son incluso capaces de llevarse consigo a otras criaturas. En todos los casos, el mago necesita haber estado anteriormente en el lugar al que se desplaza, o al menos tenerlo a la vista.

- A nivel 1 el mago es capaz de trasladarse hasta a una distancia de 10 metros. A nivel 3 la distancia aumenta hasta a 120 metros, o compartir el efecto de nivel 1 con hasta cuatro criaturas. A nivel 5 la distancia

aumenta hasta 10 km, y puede compartir el efecto de nivel 3 con hasta cuatro criaturas. A nivel 7 la distancia aumenta a 100 km y puede compartir el efecto de nivel 5 con hasta cuatro criaturas. Además, el mago aprende a fabricar círculos de teletransporte atados a lugares de poder. A nivel 9, el mago puede teletransportarse a cualquier distancia, y puede compartir el efecto con hasta cuatro criaturas. No se puede obligar a una criatura a teleportarse junto con el mago si esta no lo desea.

Coste: 24 po por nivel

Visión

Preparativos de ejemplo: un prisma, un monóculo, una venda encantada...

Efecto: el mago adquiere la capacidad de Ver, de forma auténtica y evitando los engaños o las barreras tales como la oscuridad, las ilusiones y otros efectos.

- A nivel 1 el mago será capaz de ver en la oscuridad sin problemas, distinguiendo incluso los colores. A nivel 2, el mago es capaz de ver incluso a través de la invisibilidad. A nivel 4 aprende a ver la magia, y por lo tanto puede ver a través de ilusiones. A nivel 6 el mago aprende a ver a través de barreras físicas no más anchas que una puerta (una puerta normal, se entiende). A nivel 7, el mago aprende a Ver Realmente, debido a eso el mago verá las cosas como realmente son, sin que ningún poder sobrenatural pueda engañarle (pero sí medios mundanos). Incluso si una criatura está polimorfada o con una forma distinta, el mago podrá ver su auténtica naturaleza. Este conjuro dura 1 hora.

Coste: 5 po por nivel

Alta Magia

Existen algunos conjuros que se encuentran fuera del alcance de los magos inexpertos, conjuros que sólo auténticos maestros de la magia pueden aspirar a dominar. Cada uno de estos conjuros es único, una obra de arte fabricada con cuidado y a medida, de manera que sus efectos, aunque más limitados, resultan en extremo poderosos. Cosas como invocar lluvias de meteoritos, detener el tiempo, abrir un portal a otro mundo, introducir tu alma en una filacteria para convertirte en liche... Alta Magia. Estos conjuros tienen siempre una preparación más complicada y exhaustiva que la de un conjuro normal y exigen al mago un nivel mínimo para poder usarlos.

De la carne a la piedra

Nivel 6

Preparación: un ojo de basilisco junto con tinturas especiales y el nombre de la víctima (una acción).

- Efecto: la víctima se convierte en piedra. Si tiene igual o más DG que el mago, tiene derecho a una TS de Constitución para resistirse. Sólo afecta a criaturas con nombre y no mayores que un ogro. Si se utiliza un ojo de gorgona en lugar de uno de basilisco, no importa el tamaño del objetivo.

Coste: lo que cueste el ojo de basilisco/gorgona a usar y 50 po por las tinturas y otros elementos extraños.

Detener el tiempo

Nivel 9

Preparación: un reloj de arena con polvo de oro en lugar de arena y el nombre del Guardián de los Ciclos.

- Efecto: el tiempo se detiene, pero el mago no se ve afectado. Durante 1d4+1 asaltos, el mago puede actuar libremente fuera del tiempo, pero cualquier acción que tenga por objetivo una criatura viva distinta del mago hará terminar el efecto del conjuro.

Coste: 1.000 po

Éxtasis temporal

Nivel 9

Preparación: un pedazo de materia de fuera del tiempo, un cristal de fuera del espacio.

- Efecto: El lanzador debe tener éxito en una tirada de ataque. El objetivo entra en un estado de animación suspendida en el que el tiempo deja de fluir. La criatura no envejece y sus funciones vitales cesan virtualmente. El estado persiste hasta que la magia se elimina (como con un conjuro de Disipar magia). Este conjuro no permite TS para escapar a sus efectos. Tiene un alcance de 4 metros.

Coste: lo que cueste encontrar los elementos necesarios para la preparación.

Favorito

Nivel 3

Preparación: el objeto que se quiere proteger, un sacrificio de sangre, una piedra de la tierra natal del mago y la bendición de una madre.

- Efecto: un objeto en la posesión del mago queda encantado, de manera que automáticamente se convierte en un objeto de gran calidad. No sólo eso, si no que constantemente evitará sufrir daño o perderse de las formas más apropiadas. El objeto siempre acabará encontrando el camino de vuelta al mago de las formas más inverosímiles si se pierde, se salvará de las

formas más increíbles de ser destruido (siempre que esto sea razonable de alguna manera) y los intentos de robarlo se verán espantosamente obstaculizados y complicados de las formas más inverosímiles. Un mago sólo puede tener un objeto encantado de esta forma cada vez, lanzar el conjuro sobre otro objeto anulará el efecto sobre el anterior. Si el mago muriera, el conjuro también perdería su poder.

Coste: lo que requiera reunir los materiales necesarios para la Preparación.

Flecha corrosiva de Melfiades

Nivel 2

Preparación: un diente de serpiente y un cristal de cuarzo, junto con algunas tinturas mágicas.

- Efecto: el mago dispara una flecha de ácido corrosivo contra un objetivo. Realiza una tirada de ataque con un bonificador de DA -1, en caso de impacto sobre una criatura esta recibe 3d4 puntos de daño por ácido inmediatamente. Al comienzo de su siguiente turno recibe 2d4 puntos de daño por ácido, y al comienzo del tercero 1d4 puntos de daño por ácido. Si el objetivo llevaba una armadura, esta pierde 1 punto de Dureza en todas sus localizaciones. La flecha ácida es capaz de corroer casi cualquier material, incluyendo cuero, metal o madera, pero no vidrio o piedra.

Coste: 50 mo

Hablar con los muertos

Nivel 2

Preparación: la cabeza del cadáver con el que se vaya a hablar intacta, el nombre de la persona con la que se vaya a hablar y aliento de un moribundo.

- Efecto: el conjuro anima la cabeza de un muerto para que recupere la capacidad del habla. El muerto podrá responder a siete preguntas que se le realicen, siete cuestiones distintas y claras (no vale unir varias cuestiones formuladas como una sola pregunta) de las que tuviera conocimiento en vida. La cabeza animada no es la persona ni el alma de la persona fallecida, si no únicamente el depósito de su conocimiento, con lo que no mostrará emociones ni reconocerá su entorno. Incluso enfrentado a su asesino, no habrá ninguna reacción por su cuenta. Una vez realizadas las siete preguntas, o si ha pasado una hora desde la última pregunta, la cabeza regresará a la normalidad.

Coste: 50 mo

Invertir gravedad

Nivel 7

Preparación: un poco de materia del Otro Lado, el nombre auténtico de un Agujero Negro pronunciado al revés.

- Efecto: Este conjuro invierte la gravedad en una esfera de 10 metros de diámetro, lo que hace que todos los objetos y criaturas no anclados al área "caigan" hasta 10 metros de altura. Si chocan con algún objeto sólido (como un techo) mientras se mueven, los objetos y criaturas reciben el mismo golpe que habrían sufrido tras una caída normal. Si un objeto o criatura alcanza la altura máxima sin golpearse, queda suspendido en el aire, meciéndose suavemente, hasta que el conjuro finaliza, momento en el que vuelven a caer. El conjuro dura 1 asalto y tiene un alcance de 16 metros.

Coste: 150 mo

Lluvia de meteoritos

Nivel 8

Preparación: un pedazo de piedra estelar, un círculo de invocación y recitar el nombre de trece estrellas concretas (1 minuto).

- Efecto: una lluvia de meteoritos cae sobre un área inmensa destrozándolo todo. Caen 13 meteoros en un área del tamaño de una ciudad pequeña, provocando 13d10 puntos de daño a todo lo que se encuentre en dicha área.

Coste: 400 po

Palabra de poder: Muerte

Nivel 8

Preparación: aunque pronunciar la palabra en sí es una acción automática (incluso una reacción), antes el mago debe realizar sacrificios a la Entidad Mortal y meditar durante 1 hora para no perecer él mismo al pronunciar la fatal palabra. Una vez hecho esto, el mago podrá pronunciar la palabra en cualquier momento antes del siguiente amanecer.

- Efecto: una criatura de hasta 15 DG situada hasta a 30 metros de distancia muere al escuchar la palabra. No podrá ser resucitada de ninguna forma. No hay Tirada de Salvación.

Coste: el coste en oro es escaso, pero cada vez que se pronuncia la palabra, la Entidad Mortal exige un pago, consumiendo una parte del alma del mago. En consecuencia, el mago pierde 1d4 puntos de Constitución y Sabiduría, que no pueden ser recuperados de ninguna manera. Los no-muertos son inmunes a este coste pues ya pertenecen por entero a la Entidad Mortal.

Llévalos a la aventura

Esta sección está dedicada a la figura del máster. Todos los jugadores son importantes, pero siendo sinceros, el máster es un poco más importante que los demás. El máster es el espejo mágico a través del cual los personajes acceden a peligrosos mundos de aventura. Él hila la acción respondiendo a las acciones de los personajes, interpreta a los villanos, y a los aliados, a los monstruos y a las tormentas. Es el árbitro y juez del mundo... pero no su dueño. Esto es fundamental. Máster, tu deber es interpretar el mundo de acuerdo a sus reglas (escritas o no), y asegurarte de que sea un mundo interesante, plagado de peligros y oportunidades para conseguir Tesoro y Gloria. No eres el Señor Oscuro, ni un Dios Todopoderoso. Eres el mundo, y como tal tienes que ser imparcial, carente de alienación ninguna. Dales a los jugadores lo que se merecen, ni más ni menos, de acuerdo a sus acciones. Haz su vida interesante, que no es lo mismo que imposible, pero sí muy parecido a difícil.

Consejos generales

El mundo es muy grande

Los personajes deberían estar siempre en el centro de la acción, pero no te engañes: no son el centro del mundo. El mundo es grande, hay tierras lejanas de las que solo llegan rumores, fuerzas misteriosas que conspiran en las sombras, amenazas que avanzan y se desarrollan inexorablemente... de vez en cuando, acuérdate de recordárselo a tus jugadores. Rumores informan de una oscuridad creciente bajo las ramas de un bosque desconocido. Tras regresar a un lugar

después de varios meses, descubren que su tabernero favorito se ha mudado, ¡o que el lugar ha sido arrasado por orcos! Si acuden a encargarse de una vieja búsqueda que dejaron para más tarde, quizá el objeto de su búsqueda haya desaparecido, o puede que otros lo hayan resuelto. Es importante que entiendan que hay oportunidades que se van para no volver, y que no todo gira en torno a ellos... aunque desde su punto de vista debería parecerlo, como nos lo parece a todos.

¡Acción!

Un juego de rol no es una sesión de teatro improvisado. La exploración de las inquietudes psicológicas de los personajes está bien, y es verdad que en ocasiones puede dar lugar a escenas o momentos emotivos, interesantes o profundos... pero si estás jugando a este juego, te darás cuenta de que las mecánicas no apoyan precisamente esa faceta. No, aquí las mecánicas sirven para ver cómo las acciones de los participantes en el juego cambian el entorno que les rodea, no para ver cómo cambia su psique. Así que mantén a tus jugadores en movimiento, dales cosas que hacer. Si no saben qué hacer o les ves remolonear... tírales algo a la cara, así, sin sutilezas. En el mejor de los casos, tus jugadores serán lo bastante activos como para que tú no tengas que preocuparte por este aspecto, pero es normal que tengas que darles un empujoncito. Acuérdate, si no están pasando cosas, es hora de meterlos en apuros.

Una última nota: acción no significa necesariamente combate o conflicto físico, una tensa conversación con un villano o una desesperada negociación con una tribu orca que tiene a los personajes rodeados también son escenas de acción. Lo que las define,

podríamos decir, es que hay algo en juego, hay un conflicto, y los jugadores pueden perder o ganar algo.

Usa los dados

Mira, vamos a ser claros: todos, en uno u otro momento, hemos trampeado los dados. Puede que fuera solo una fase, puede que fuera cosa de una tirada que iba a condenar al grupo y fastidiarnos la partida o puede ser cualquier otra cosa. No pasa nada, todos somos humanos. Pero el tipo que ha montado el juego lo ha hecho con ciertas ideas en mente, y ha construido un sistema que refuerce esas ideas, que empuje a los jugadores (incluido el máster) hacia ellas. Si trampeas constantemente los dados o te saltas las reglas por la torera, quizá no estés jugando al sistema apropiado. Hay todo un mundo de sistemas y juegos ahí fuera, muchos de los cuales ni siquiera usan los dados y permiten un inmenso control narrativo por parte del máster. Lo mejor es que esos sistemas ofrecen mecánicas y recursos para hacerlo entretenido y controlado. Este que tienes entre las manos, no lo hace.

Este juego confía en su sistema para ofrecer una experiencia imparcial, en el que la narrativa fluya de formas inesperadas pero apropiadas y razonables. Es decir, confía en los dados para ofrecer resultados que el máster y los jugadores tendrán que interpretar de la forma que les parezca más satisfactoria. Pero sin faltar a la verdad. El sistema está pensado para contemplar el fallo, el error y la derrota. Estas son cosas naturales que sucederán, y que enriquecerán la partida, no pienses lo contrario. Deja que los dados caigan donde deban caer e interpreta el resultado de la mejor forma posible (es decir, la más interesante para tus jugadores).

Mátalos

Y con esto no queremos decir que vayas necesariamente a matarlos, pero ten bien claro que la muerte es una realidad. Sus personajes van a morir, házselo saber. Y no van a morir porque quieras, o porque les vayas a sacar de la nada un bicho tan gordo que no puedan ni reaccionar. Van a morir porque van a cometer errores, y a veces tendrán mala suerte, y todas estas cosas se apilarán las unas sobre las otras hasta que su peso los aplaste. Los personajes han escogido vivir una vida de aventuras y peligros. Son conscientes de que las recompensas son potencialmente inmensas (¡Tesoro y Gloria!), pero sólo en la medida en la que los riesgos lo son. La vida del aventurero no es fácil, y la mayoría morirán en algún rincón oscuro y olvidado. Es algo que aceptaron tácitamente al apuntarse a esto. Si querían una vida próspera, hubieran elegido ser comerciantes. Si querían una vida de violencia, hubieran elegido ser soldados. O criminales. Si querían una vida larga y tranquila, sus jugadores no deberían estar en esta mesa. Además, *valar morghulis* y todo eso.

Dale color

El máster recita:

“Entráis en una sala de 4x4 metros en la que hay tres salidas, una hacia el norte y otra hacia el este, además de esta por la que habéis entrado, que está al sur. En la sala hay cuatro orcos, tirad iniciativa.”

Comparémoslo con esto:

“Entráis enérgicamente en una sala cuadrada de medianas dimensiones, una especie de puesto de guardia cubierto de inmundicia con tres salidas (norte, este y por la que habéis entrado, al sur). Cuatro orcos se levantan apresuradamente de sus asientos, dejando a medias una partida de naipes en la que usaban dientes humanos como fichas, y toman

sus armas dispuestos a tirarse sobre vosotros. El más grande tiene una inmensa verruga que eclipsa su nariz y ladra órdenes a los otros mientras echa mano de su ballesta. Las cosas se van a poner feas. Tirad iniciativa.”

La primera descripción es funcional, está claro, y de hecho el contenido es más o menos el mismo que en la segunda, al menos a nivel mecánico y de juego. Los hechos fundamentales están ahí: es una sala de cierto tamaño con tres salidas y cuatro orcos. Pero en el primer caso es una descripción aséptica, que no invita a la acción, si no a tirar dados. Alude únicamente a las mecánicas, y eso es como presentarte un esqueleto en lugar de una persona. Horrible. Ponle chicha encima, dale carácter. En la segunda descripción no vemos un espacio, si no una escena. La imaginación de los personajes se enciende, empiezan a hacer conjeturas, se les ocurre cómo lidiar con ellos. La mención del orco de la verruga presenta un antagonista, un rostro hostil, y al introducir la ballesta (un arma bastante temible) indicamos posibles cursos de acción y damos ideas sobre cómo podría desarrollarse los siguientes asaltos. El diablo está en los detalles. No tengas miedo de inventarte cosas, improvisar, y a menudo tus jugadores te recompensarán trayendo esos detalles a la vida, o convirtiéndolos en una parte perenne de la campaña o partida. Dales algo que recordar, y ellos recordarán.

Hazles sudar por lo que quieren

He conocido directores de juego que a los cinco minutos de partida regalaban a sus jugadores espadas mágicas. Y la verdad es que eso es un desastre. Darle a un personaje todo lo que quiere, o recompensarle desproporcionadamente, es la forma más sencilla de conseguir que pierda el interés en la partida. Si sólo tiene que sentarse a esperar a que las

cosas vengan a él, ¿entonces para qué molestarse? Como dice Jake¹⁹ en un arrebato de sabiduría filosófica, necesitamos los problemas. Si un pj quiere una espada mágica, estupendo. Indícale (con mayor o menor sutileza) la dirección hacia la misma. Ponle los dientes largos con historias, leyendas y rumores. Pero déjale claro que va a tener que currárselo. Si fuese sencillo, todo el mundo tendría una espada mágica al cinto, y entonces poco tendría de especial. Y esto no sólo se aplica a espadas encantadas. Ante la declaración de un deseo de uno de tus jugadores, tu primera pregunta debería ser “¿Y cómo piensas conseguirlo?”. Al fin y al cabo, el universo nunca ha puesto el objeto de los deseos de alguien justo ante sus narices. Por norma general, esa gente ha tenido que buscarlos, trabajar para hacerse con ellos. Si tus jugadores esperan que simplemente por expresar el deseo de tener un amante elfo, un señor de orejas picudas se les va a tirar a los brazos salido de la nada, es que deben de tener una vida envidiable. ¿Qué tal ver a lo lejos la divina figura de un doncel élfico? Ahora habrá que averiguar dónde vive... ¡pues resulta que en la torre de la hechicería! Y sólo sale ciertas noches, bien custodiado, ¿adónde irá?

Bueno, te puedes hacer una idea. Y este ejemplo me lleva de hecho al siguiente punto...

Llévalos a la aventura

Un tópico común y magnífico a la fantasía heroica, es que vayan a donde vayan, la aventura termina por encontrar a los personajes. Ciertamente, a menudo sólo surge la *oportunidad* de la aventura, pero los héroes, siendo héroes, no la dejarían pasar, ¿verdad? Conviértelo todo en una aventura. Como con el ejemplo del doncel élfico, un simple interés

¹⁹ Jake el Perro, de la serie animada *Hora de Aventuras*.

romántico convertido en un misterio (y por lo tanto en una aventura), casi cualquier cosa sirve. El guerrero quiere una espada nueva, ¿qué tal si el único armero apropiado para tal trabajo ha sido raptado por ogros? El ladrón sale a dar una vuelta, y aprovecha para tantear un poco bolsillos ajenos. Resulta que ahora tiene en sus manos una nota que parece sugerir una conspiración contra el burgomaestre. El halfling va a recoger setas, y a escondidas escucha una conversación entre dos hechiceros, que hablan de un extraño templo repleto de riquezas. O setas asesinas que preparan una invasión al pueblo, ¿cómo convencerá a los habitantes de la tranquila población del peligro que les acecha?

Todo puede ser una aventura. Date el gusto, mételes en problemas, provoca situaciones inesperadas. En definitiva, puede que no los lles a la aventura (no eres su chófer), pero como mínimo, no dejes de señalarles el camino.

La magia de dirigir

O dirigir la magia. La hechicería, la brujería, los objetos mágicos, las criaturas fantásticas... son sin duda la marca y seña de identidad del género de la fantasía. En Tesoro y Gloria se realiza una aproximación algo más liberal a estas fuerzas por parte de los personajes.

Conjuros e Invocaciones, la magia de los pj

En lugar de una lista de cientos de conjuros, los personajes poseen conjuros o invocaciones de efectos más amplios y que escalan con su propio nivel, de manera que un personaje que sepa conjurar fuego a nivel 1 no tiene que aprender otra vez a conjurar una bola de fuego a nivel 5. Simplemente el fuego que conjuraba a nivel 1 ha crecido. Con las

invocaciones de los poderes divinos es algo similar, un personaje con el dominio de la Luz puede invocarlo para herir con luz sagrada a sus enemigos o para iluminar y disipar las tinieblas.

En la descripción de cada conjuro e invocación se hace una descripción de las capacidades y usos del poder en cuestión en cada nivel de personaje. Pero ni los jugadores ni el máster deberían sentirse restringidos por estas descripciones. Dejando al margen especificaciones mecánicas (como el daño máximo que el personaje puede generar con un conjuro o efecto por nivel), se debería permitir un uso flexible de los mismos. Tanto los conjuros como los dominios expresan la capacidad del personaje de manipular uno de los aspectos de la realidad, de dominar un elemento o de deformarlo. Un mago con el conjuro *Fuego*, bien podría hacer uso del mismo, no sólo para herir a sus enemigos, si no para realizar operaciones más sutiles o incluso protegerse a sí mismo de las llamas, para deformarlas o dirigir las. Por supuesto, la potencia de esos efectos debería estar limitada por el nivel del mago. Si un jugador quiere hacer algo inusual con un conjuro, escúchalo atentamente, pregúntale por cualquier detalle o duda que no tengas y luego explícale claramente las dificultades o problemas que su acción puede presentar. Después, piensa un momento si es o no válido. Ten en cuenta que si aceptas ese uso, sientas un precedente y más adelante no podrás negarte a que lo utilicen de la misma forma (a menos que tengas alguna forma de justificar su uso excepcional en esta circunstancia). Pero no tengas miedo de la magia de los personajes. Juega a su favor, expande sus posibilidades, recompensa los usos más imaginativos, siempre que no resulten abusivos. La magia tiene límites, pero que tampoco queden muy cerca.

Un mundo mágico

La magia de Era tiene dos vertientes principales, pero no únicas. Por un lado está la magia arcana, basada en fórmulas y un profundo conocimiento del mundo y las Esferas. La magia arcana no surge de la nada, son necesarios rituales y fórmulas para canalizar su poder y producir sus efectos y nunca surge de forma natural en el mundo. Por otro lado tenemos la magia divina, sus usuarios la conjuran a través de su devoción y pura fuerza de voluntad. La magia divina puede surgir en los individuos más inesperados, pero es importante recordar que se trata de un poder prestado, que puede ser retirado con facilidad por aquellos que lo conceden, y cuyo uso exige mucho más del individuo que la magia arcana.

Pero estos no son los dos únicos tipos de magia existentes. En el caso de los pj's contamos también con los Almardientes, gente que nace con un alma encendido afín al fuego. El origen de su magia parece no emerger de la metafísica ni de los Poderes. Los erigios creen que se trata de una herencia fata y los llaman *ifrits*, pero en Era la creencia popular sostiene que son descendientes de dragones y en el este se dice que son hijos de la diosa Ishva, la Que Arde Con El Mundo. La verdad, simple y llana, es que nadie tiene una respuesta. Y los almardientes no son el único caso, como podría esperarse. Hay infinidad de formas de magia y fenómenos sobrenaturales en el Mundo que no tienen una explicación sencilla ni una categoría clara. Casi siempre resultan aterradores o siniestros, por el mero hecho de que escapan al control o comprensión humanas. El misterioso éter, las olvidadas ciudades de los gigantes, la Plaga, los espectros, la infame unión entre los sacerdotes de los profundos y sus dioses-parásito, los cienos y tantos otros fenómenos sobrenaturales imposibles de

comprender por la frágil mente de las Gentes, que caen fuera de cualquier categorización. Lo que no impide que algunas personas hagan uso de estas misteriosas fuerzas, a menudo con desastrosos resultados.

Esta magia no debería ser abundante en el mundo, pero sí muy presente. Su aparición es algo notable y excepcional, a menudo siniestro. La gente no teme a los magos, aunque muestra un sano respeto hacia los mismos, y más aún hacia los que empuñan el poder divino. Pero porque estos pertenecen al mundo civilizado, tienen su lugar en la jerarquía y el orden. Poseen reglas. La magia que va más allá, aquellos poderes que permean el mundo desde su mismo nacimiento, fuerzas incontrolables e incomprensibles, son harina de otro costal. Son algo que temer y vigilar. Pertenecen al mundo salvaje, a lo de Fuera, y no es bienvenido entre las Gentes.

El coste de los conjuros

Aunque los jugadores y el máster pueden acordar que un mago puede “transmutar” directamente el tesoro obtenido en conjuros para pagar su coste, en su forma ideal el mago tendría que hacer uso del Tesoro mientras permanece en la ciudad o en su laboratorio, es decir, en algún lugar donde pueda acceder a los componentes apropiados, a la hora de convertir su Tesoro en conjuros. Podría convertir cierta cantidad de tesoro en componentes de conjuros en bruto, para prepararlos luego durante la aventura. Una vez agotados, tendría que regresar a la civilización antes de poder preparar más conjuros.

Esta forma de usar la magia impone restricciones sobre la clase del mago y hace más complejo el juego, pero teniendo en cuenta el inmenso poder del que disponen, no es mala idea como una forma de

limitar su acceso al mismo. Como recompensa, cuando los personajes se topen con los elementos apropiados para preparar sus conjuros (como un espejo, polvo de oro, ónices...), puedes concederles permiso para prepararlos, incluso sin tener que pagar su coste.

¡Dados, fichas, acción!

Este juego, como tantos otros que podrían clasificarse dentro del género del mazmorreo, trata principalmente sobre la acción. Por acción no nos referimos únicamente al combate, como muchos podrían pensar. La acción es movimiento, cambio, dinamismo y evolución. La acción es tensión y riesgo, es obligar a los personajes a actuar y a transformar el mundo, es interaccionar y con lo que te rodea a través de la interpretación y de las mecánicas. Acción es que pasen cosas.

Es posible disfrutar enormemente de una partida de rol centrada en la exploración del rico mundo interior de los personajes, de sus emociones, de sus miedos y ambiciones. Es posible basarla en la intriga y la investigación, fundamentando su desarrollo en el estudio de sus interesantes personajes. Pero en este juego, y en otros de filosofía similar, tanto las mecánicas presentadas como su entorno están pensados para forzar a los personajes a actuar en su entorno, sufriendo la oposición de fuerzas externas que harán su vida más difícil y amenazarán su salud de forma más directa que metafísica o emocionalmente.

Para un máster, aprender a narrar correctamente la acción es un talento fundamental si quiere atrapar realmente a los jugadores en sus partidas de Tesoro y Gloria.

Sitúa la escena

Piensa en tus escenas favoritas de acción. Supongo que no ves únicamente un par de tíos dándose de hostias. Supongo que ves un callejón oscuro lleno de basura, una estrecha pasarela en medio del vacío, una espesa jungla de verdor exagerado, un barco bamboleanante en mitad de la tormenta... Y en esas escenas, el escenario es algo más que un mero decorado. El malo coge un montón de basura y lo arroja contra el héroe, un mal paso del protagonista amenaza con arrojarlo al vacío, la jungla hace que el héroe no vea hacia dónde huye, un brusco vaivén derriba al capitán sobre la cubierta. El escenario *condiciona* la acción, hace que se desarrolle en una u otra dirección, ofrece ventajas inesperadas y súbitas complicaciones que la enriquecen y la hacen interesante e impredecible. En el capítulo de **Combate avanzado** hemos ofrecido algunas reglas mecánicas para ayudarte a representar el efecto del escenario sobre la acción, pero siéntete libre de improvisar mecánicas o efectos cuando te parezca apropiado. Quizá una repentina Tirada de Salvación de Fuerza para evitar que esa ola os derribe, el uso de la Ingeniería para encontrar un punto débil en la pasarela o el encuentro o intromisión de peligrosa fauna o flora en la jungla. Simplemente, asegúrate de que tales intromisiones son apropiadas y que sus reglas se aplican por igual a todos los contendientes.

Tampoco tengas miedo en justificar malas o excelentes tiradas con elementos del escenario. Si el villano falla un golpe regalado, comenta cómo una liana se ha enrollado en su brazo deteniendo el golpe, o si la bestia abandona la persecución debido a un resultado desastroso en su tirada bien podría ser culpa de un resbalón al borde del abismo. Eso ayuda a los jugadores a sumergirse en la ficción.

Cambia

Las escenas no son estáticas. En las películas, cuando hay una escena de acción (combate, persecución o de cualquier otro tipo) los personajes se mueven por todas partes y el escenario cambia según se desarrolla la escena. No tengas miedo en interferir en la narración de la escena para introducir cambios, estéticos o no, en el escenario. Cuando un personaje recibe un golpe tropieza con una estantería y derriba un montón de libros. En su carrera, otro personaje salta por encima de un carro de lechugas y se gana la ira del mercader. La ropa del personaje queda empapada por un súbito golpe de mar. No siempre es necesario que tenga un impacto mecánico en el juego, pero simplemente al declarar que la escena cambia los jugadores pondrán más atención. Recompensa también a aquellos que intenten maniobras distintas o diversos efectos en combate, en vez de simplemente golpear a sus enemigos turno tras turno. Sirve de ejemplo, haciendo que tus enemigos cambien sus tácticas y se animen con intentos de derribo, desplazamiento, desarme... Las mecánicas de este juego ofrecen pocos penalizadores a esos intentos, con la intención de animar a los jugadores, y al máster, a intentar cosas nuevas y a probar cosas nuevas y maniobras inesperadas. Deja también que los jugadores se recreen al narrar su escena. Puede que el efecto mecánico de recibir 4 puntos de daño sea el mismo en cualquier caso, pero si el jugador ha narrado cómo ha logrado herir a su enemigo gracias a una hábil treta, o que con una hábil pirueta le ha abierto un tajo en la cara, toma nota de ese pequeño detalle e introdúcelo más adelante en la acción. Con sus límites, claro, si te dice que ha dejado ciego a su enemigo quizá sea el momento de bajarle los humos.

Ni una tirada sin consecuencias

Cada vez que se tiran los dados, pasa algo. Eso es ley. Precisamente por eso las tiradas no se deberían tirar a la ligera, ni se deberían exigir constantemente ni deberían convertirse en un mero ruido de fondo. Pide tiradas cuando no tengas claro lo que va a suceder a continuación. Si en tu mente ya hay formada una decisión clara, ¿por qué estás haciendo tirar a tus jugadores? ¿Por la emoción de ver los dados rodar? ¿Para negarles un éxito que vas a concederles igualmente? ¿Para hacer que se sientan traicionados con un éxito a medias tintas? Mejor ahórratelo.

Cuando los dados ruedan, pasan cosas. Una tirada de habilidad fallida no implica simplemente que el personaje no lo consigue y ya. El fracaso trae cola. Si falla escalando no tiene que significar necesariamente que cae, pero puede perder algo por el camino, puede herirse las manos, resbalarse metros abajo... o caer. Fallar en una prueba de Diplomacia puede significar que la situación toma una dirección hostil, o que sufre un final abrupto, pero no debería continuar como si nada hubiera pasado. También en combate una tirada fallida es un buen momento para introducir un cambio en la escena, un elemento destruido por un golpe poco acertado, un paso en falso a una posición menos ventajosa, etc.

No pidas tiradas, a menos que estés dispuesto a complicar la vida de los personajes en base al resultado.

Licencia - CC BY SA

Creative Commons Corporation ("Creative Commons") is not a law firm and does not provide legal services or legal advice. Distribution of Creative Commons public licenses does not create a lawyer-client or other relationship. Creative Commons makes its licenses and related information available on an "as-is" basis. Creative Commons gives no warranties regarding its licenses, any material licensed under their terms and conditions, or any related information. Creative Commons disclaims all liability for damages resulting from their use to the fullest extent possible.

Using Creative Commons Public Licenses

Creative Commons public licenses provide a standard set of terms and conditions that creators and other rights holders may use to share original works of authorship and other material subject to copyright and certain other rights specified in the public license below. The following considerations are for informational purposes only, are not exhaustive, and do not form part of our licenses.

Considerations for licensors: Our public licenses are intended for use by those authorized to give the public permission to use material in ways otherwise restricted by copyright and certain other rights. Our licenses are irrevocable. Licensors should read and understand the terms and conditions of the license they choose before applying it. Licensors should also secure all rights necessary before applying our licenses so that the public can reuse the material as expected. Licensors should clearly mark any material not subject to the license. This includes other CC-licensed material, or material used under an exception or limitation to copyright. [More considerations for licensors.](#)

Considerations for the public: By using one of our public licenses, a licensor grants the public permission to use the licensed material under specified terms and conditions. If the licensor's permission is not necessary for any reason—for example, because of any applicable exception or limitation to copyright—then that use is not regulated by the license. Our licenses grant only permissions under copyright and certain other rights that a licensor has authority to grant. Use of the licensed material may still be restricted for other reasons, including because others have copyright or other rights in the material. A licensor may make special requests, such as asking that all changes be marked or described. Although not required by our licenses, you are encouraged to respect those requests where reasonable. [More considerations for the public.](#)

Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International Public License

By exercising the Licensed Rights (defined below), You accept and agree to be bound by the terms and conditions of this Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International Public License ("Public License"). To the extent this Public License may be interpreted as a contract, You are granted the Licensed Rights in consideration of Your acceptance of these terms and conditions, and the Licensor grants You such rights in consideration of benefits the Licensor receives from making the Licensed Material available under these terms and conditions.

Section 1 – Definitions.

1. **Adapted Material** means material subject to Copyright and Similar Rights that is derived from or based upon the Licensed Material and in which the Licensed Material is translated, altered, arranged,

transformed, or otherwise modified in a manner requiring permission under the Copyright and Similar Rights held by the Licensor. For purposes of this Public License, where the Licensed Material is a musical work, performance, or sound recording, Adapted Material is always produced where the Licensed Material is synched in timed relation with a moving image.

2. **Adapter's License** means the license You apply to Your Copyright and Similar Rights in Your contributions to Adapted Material in accordance with the terms and conditions of this Public License.
3. **BY-SA Compatible License** means a license listed at creativecommons.org/compatiblelicenses, approved by Creative Commons as essentially the equivalent of this Public License.
4. **Copyright and Similar Rights** means copyright and/or similar rights closely related to copyright including, without limitation, performance, broadcast, sound recording, and Sui Generis Database Rights, without regard to how the rights are labeled or categorized. For purposes of this Public License, the rights specified in Section [2\(b\)\(1\)-\(2\)](#) are not Copyright and Similar Rights.
5. **Effective Technological Measures** means those measures that, in the absence of proper authority, may not be circumvented under laws fulfilling obligations under Article 11 of the WIPO Copyright Treaty adopted on December 20, 1996, and/or similar international agreements.
6. **Exceptions and Limitations** means fair use, fair dealing, and/or any other exception or limitation to Copyright and Similar Rights that applies to Your use of the Licensed Material.
7. **License Elements** means the license attributes listed in the name of a Creative Commons Public License. The License Elements of this Public License are Attribution and ShareAlike.
8. **Licensed Material** means the artistic or literary work, database, or other material to which the Licensor applied this Public License.
9. **Licensed Rights** means the rights granted to You subject to the terms and conditions of this Public License, which are limited to all Copyright and Similar Rights that apply to Your use of the Licensed Material and that the Licensor has authority to license.
10. **Licensor** means the individual(s) or entity(ies) granting rights under this Public License.
11. **Share** means to provide material to the public by any means or process that requires permission under the Licensed Rights, such as reproduction, public display, public performance, distribution, dissemination, communication, or importation, and to make material available to the public including in ways that members of the public may access the material from a place and at a time individually chosen by them.
12. **Sui Generis Database Rights** means rights other than copyright resulting from Directive 96/9/EC of the European Parliament and of the Council of 11 March 1996 on the legal protection of databases, as amended and/or succeeded, as well as other essentially equivalent rights anywhere in the world.
13. **You** means the individual or entity exercising the Licensed Rights under this Public License. **Your** has a corresponding meaning.

Section 2 – Scope.

1. **License grant.**

1. Subject to the terms and conditions of this Public License, the Licensor hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-sublicensable, non-exclusive, irrevocable license to exercise the Licensed Rights in the Licensed Material to:
 1. reproduce and Share the Licensed Material, in whole or in part; and
 2. produce, reproduce, and Share Adapted Material.
2. Exceptions and Limitations. For the avoidance of doubt, where Exceptions and Limitations apply to Your use, this Public License does not apply, and You do not need to comply with its terms and conditions.
3. Term. The term of this Public License is specified in Section [6\(a\)](#).
4. Media and formats; technical modifications allowed. The Licensor authorizes You to exercise the Licensed Rights in all media and formats whether now known or hereafter created, and to make technical modifications necessary to do so. The Licensor waives and/or agrees not to assert any right or authority to forbid You from making technical modifications necessary to exercise the Licensed Rights, including technical modifications necessary to circumvent Effective Technological Measures. For purposes of this Public License, simply making modifications authorized by this Section [2\(a\)\(4\)](#) never produces Adapted Material.
5. Downstream recipients.
 1. Offer from the Licensor – Licensed Material. Every recipient of the Licensed Material automatically receives an offer from the Licensor to exercise the Licensed Rights under the terms and conditions of this Public License.
 2. Additional offer from the Licensor – Adapted Material. Every recipient of Adapted Material from You automatically receives an offer from the Licensor to exercise the Licensed Rights in the Adapted Material under the conditions of the Adapter's License You apply.
 3. No downstream restrictions. You may not offer or impose any additional or different terms or conditions on, or apply any Effective Technological Measures to, the Licensed Material if doing so restricts exercise of the Licensed Rights by any recipient of the Licensed Material.
6. No endorsement. Nothing in this Public License constitutes or may be construed as permission to assert or imply that You are, or that Your use of the Licensed Material is, connected with, or sponsored, endorsed, or granted official status by, the Licensor or others designated to receive attribution as provided in Section [3\(a\)\(1\)\(A\)\(i\)](#).

2. Other rights.

1. Moral rights, such as the right of integrity, are not licensed under this Public License, nor are publicity, privacy, and/or other similar personality rights; however, to the extent possible, the Licensor waives and/or agrees not to assert any such rights held by the Licensor to the limited extent necessary to allow You to exercise the Licensed Rights, but not otherwise.
2. Patent and trademark rights are not licensed under this Public License.

3. To the extent possible, the Licensor waives any right to collect royalties from You for the exercise of the Licensed Rights, whether directly or through a collecting society under any voluntary or waivable statutory or compulsory licensing scheme. In all other cases the Licensor expressly reserves any right to collect such royalties.

Section 3 – License Conditions.

Your exercise of the Licensed Rights is expressly made subject to the following conditions.

1. Attribution.

1. If You Share the Licensed Material (including in modified form), You must:
 1. retain the following if it is supplied by the Licensor with the Licensed Material:
 1. identification of the creator(s) of the Licensed Material and any others designated to receive attribution, in any reasonable manner requested by the Licensor (including by pseudonym if designated);
 2. a copyright notice;
 3. a notice that refers to this Public License;
 4. a notice that refers to the disclaimer of warranties;
 5. a URI or hyperlink to the Licensed Material to the extent reasonably practicable;
 2. indicate if You modified the Licensed Material and retain an indication of any previous modifications; and
 3. indicate the Licensed Material is licensed under this Public License, and include the text of, or the URI or hyperlink to, this Public License.
2. You may satisfy the conditions in Section [3\(a\)\(1\)](#) in any reasonable manner based on the medium, means, and context in which You Share the Licensed Material. For example, it may be reasonable to satisfy the conditions by providing a URI or hyperlink to a resource that includes the required information.
3. If requested by the Licensor, You must remove any of the information required by Section [3\(a\)\(1\)\(A\)](#) to the extent reasonably practicable.

2. ShareAlike.

3. In addition to the conditions in Section [3\(a\)](#), if You Share Adapted Material You produce, the following conditions also apply.
 1. The Adapter's License You apply must be a Creative Commons license with the same License Elements, this version or later, or a BY-SA Compatible License.
 2. You must include the text of, or the URI or hyperlink to, the Adapter's License You apply. You may satisfy this condition in any reasonable manner based on the medium, means, and context in which You Share Adapted Material.
 3. You may not offer or impose any additional or different terms or conditions on, or apply any Effective Technological Measures to, Adapted Material that restrict exercise of the rights granted under the Adapter's License You apply.

Section 4 – Sui Generis Database Rights.

Where the Licensed Rights include Sui Generis Database Rights that apply to Your use of the Licensed Material:

1. for the avoidance of doubt, Section [2\(a\)\(1\)](#) grants You the right to extract, reuse, reproduce, and Share all or a substantial portion of the contents of the database;
2. if You include all or a substantial portion of the database contents in a database in which You have Sui Generis Database Rights, then the database in which You have Sui Generis Database Rights (but not its individual contents) is Adapted Material, including for purposes of Section [3\(b\)](#); and
3. You must comply with the conditions in Section [3\(a\)](#) if You Share all or a substantial portion of the contents of the database.

For the avoidance of doubt, this Section [4](#) supplements and does not replace Your obligations under this Public License where the Licensed Rights include other Copyright and Similar Rights.

Section 5 – Disclaimer of Warranties and Limitation of Liability.

1. **Unless otherwise separately undertaken by the Licensor, to the extent possible, the Licensor offers the Licensed Material as-is and as-available, and makes no representations or warranties of any kind concerning the Licensed Material, whether express, implied, statutory, or other. This includes, without limitation, warranties of title, merchantability, fitness for a particular purpose, non-infringement, absence of latent or other defects, accuracy, or the presence or absence of errors, whether or not known or discoverable. Where disclaimers of warranties are not allowed in full or in part, this disclaimer may not apply to You.**
2. **To the extent possible, in no event will the Licensor be liable to You on any legal theory (including, without limitation, negligence) or otherwise for any direct, special, indirect, incidental, consequential, punitive, exemplary, or other losses, costs, expenses, or damages arising out of this Public License or use of the Licensed Material, even if the Licensor has been advised of the possibility of such losses, costs, expenses, or damages. Where a limitation of liability is not allowed in full or in part, this limitation may not apply to You.**
1. The disclaimer of warranties and limitation of liability provided above shall be interpreted in a manner that, to the extent possible, most closely approximates an absolute disclaimer and waiver of all liability.

Section 6 – Term and Termination.

1. This Public License applies for the term of the Copyright and Similar Rights licensed here. However, if You fail to comply with this Public License, then Your rights under this Public License terminate automatically.
2. Where Your right to use the Licensed Material has terminated under Section [6\(a\)](#), it reinstates:
 1. automatically as of the date the violation is cured, provided it is cured within 30 days of Your discovery of the violation; or
 2. upon express reinstatement by the Licensor.
3. For the avoidance of doubt, this Section [6\(b\)](#) does not affect any right the Licensor may have to seek remedies for Your violations of this Public License.
4. For the avoidance of doubt, the Licensor may also offer the Licensed Material under separate terms or conditions or stop distributing the Licensed Material at any time; however, doing so will not terminate this Public License.

5. Sections [1](#), [5](#), [6](#), [7](#), and [8](#) survive termination of this Public License.

Section 7 – Other Terms and Conditions.

1. The Licensor shall not be bound by any additional or different terms or conditions communicated by You unless expressly agreed.
2. Any arrangements, understandings, or agreements regarding the Licensed Material not stated herein are separate from and independent of the terms and conditions of this Public License.

Section 8 – Interpretation.

1. For the avoidance of doubt, this Public License does not, and shall not be interpreted to, reduce, limit, restrict, or impose conditions on any use of the Licensed Material that could lawfully be made without permission under this Public License.
2. To the extent possible, if any provision of this Public License is deemed unenforceable, it shall be automatically reformed to the minimum extent necessary to make it enforceable. If the provision cannot be reformed, it shall be severed from this Public License without affecting the enforceability of the remaining terms and conditions.
3. No term or condition of this Public License will be waived and no failure to comply consented to unless expressly agreed to by the Licensor.
4. Nothing in this Public License constitutes or may be interpreted as a limitation upon, or waiver of, any privileges and immunities that apply to the Licensor or You, including from the legal processes of any jurisdiction or authority.

Creative Commons is not a party to its public licenses. Notwithstanding, Creative Commons may elect to apply one of its public licenses to material it publishes and in those instances will be considered the “Licensor.” The text of the Creative Commons public licenses is dedicated to the public domain under the [CC0 Public Domain Dedication](#). Except for the limited purpose of indicating that material is shared under a Creative Commons public license or as otherwise permitted by the Creative Commons policies published at creativecommons.org/policies, Creative Commons does not authorize the use of the trademark “Creative Commons” or any other trademark or logo of Creative Commons without its prior written consent including, without limitation, in connection with any unauthorized modifications to any of its public licenses or any other arrangements, understandings, or agreements concerning use of licensed material. For the avoidance of doubt, this paragraph does not form part of the public licenses.

Creative Commons may be contacted at creativecommons.org.

Additional languages available: [Bahasa Indonesia](#), [Deutsch](#), [français](#), [hrvatski](#), [italiano](#), [Nederlands](#), [norsk](#), [polski](#), [suomeksi](#), [svenska](#), [te reo Māori](#), [Türkçe](#), [українська](#), [العربية](#), [日本語](#). Please read the [FAQ](#) for more information about official translations.