



# Tomo del Zaber



Material extra para:

## Tesoro y Gloria

Recopilado de "La Taberna Discordante"  
PRIMERA EDICIÓN





# Índice e Introducción

Primera edición del **Tomo del Saber**, escrita a principios del Verano de 2019

Basado en la idea original y los textos de **Telmo Arnedo**

Ilustraciones y textos adicionales de **Rubén Pesqueira**

Diseño de la maquetación por **Imanol Etxeberria**

Recopilado y maquetado por **Rubén Pesqueira**

## Índice e Introducción

### Ruevas Clases

Almagélida	3
Aqueri	5
Bandarlong	8
Diablero	10
Hombre de Hierro	12
Inquisidor	13
Katutxo	16
Noble	18
Pistolero	20
Psiquico	22

### Ruevos Conjuros

Arañas	25
Comida	
Cortar	
Explosión de Cadáveres	
Hablar	26
Hueso	
Impacto	
Miedo	
Pelo	
Sangre	27
Tamaño	

## Ruevos Seguidores

Capitán	28
Cazador Sildereño	15
Mesmerista	21

## Ruevos Dioses

El que Camina en los Maizales	6
Hannuman	9
La Cruz Ardiente	14

## Apéndices

Apéndice A:	7
Tabla de 1d12 rasgos aleatorios y perturbadores para los PJ y PNJ aqueri	
Apéndice Ψ:	24
Disciplinas Psíquicas	

## Créditos

Autores	29
Ilustraciones	



n tus manos tienes la recopilación más completa hasta la fecha de los materiales creados por los fans de Tesoro y Gloria del grupo de Discord oficial, así que todo el material aquí presente es semi-oficial, opcional, de hecho.

Los másters pueden o no querer incluirlo en sus campañas, pues mucho de lo aquí descrito pertenece o está pensado para ser usado en otras ambientaciones o no ha sido testado a fondo y potencialmente podría romper una partida normal.





## Nueva Clase: Almagélida



*n el principio, sobre el gran abismo helado solo existía Imer, el Gigante de Escarcha, Padre de los Inviernos. El viento helado era su aliento, su voz la tormenta, su pecho amplio como la tundra y su corazón duro como el acero. Era inexpugnable, invencible, imparabile, inevitable, hasta que construyó a una mujer de nieve y esta fue asesinada por su hermano el Sol. Imer descendió a los infiernos sin dudarlo para buscarla. Entonces, en su ausencia, por primera vez, pudo haber verano.*

— Cuento popular de Valle

Los almagélidas portan el poder del frío y el invierno de la misma manera en la que los almadientes lo hacen con el del fuego y el sol. No nacen almagélidas más al sur del río Fatuen, y la mayoría lo hacen en Valle o otras tierras muy al norte. Algunos dicen que son los descendientes de las Brujas del Invierno, unas deidades o una raza antigua de las que se recuerda muy poco.

### Almagélida

Constitución 9, Carisma 9

El almagélida es competente con **armaduras ligeras** y **escudos**, además de con **armas de mano**, pero no con armas de fuego o escudos pesados.

**Dado de Ataque (DA)** d12

**Dago de Golpe (DG)** d6

**PG iniciales** 6

**Velocidad** 10 metros

**Pericias** Una de carisma  
Dos a elegir entre las de Constitución, Sabiduría o Carisma

#### LLAMAR AL FRÍO

El personaje puede Llamar al frío como una acción, que puede tener dos efectos:

- Conjura el frío en el mundo, funcionando como el conjuro del mago Escarcha, pero sin necesidad de preparación ni canalización.
- Conjura el frío en el corazón de un individuo cercano para cristalizar una emoción apática de forma automática, haciéndola crecer como la escarcha. La emoción debe existir con anterioridad y también ser razonablemente fuerte, 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 Inteligencia.

Los almagélidas también reciben la mitad de daño por frío. Podrá llamar al fuego tantas veces como quieran, pero cada vez que lo hagan sufren 2 puntos de daño por nivel de llamada. El nivel máximo al que puede Llamar al frío es igual a sus DG. 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:

##### Colmillos helados

El almagélida puede Llamar al frío para enfriar sus armas hasta el punto de que congelen lo que tocan. Provocan +1d6 puntos de daño por frío dan un bonificador de DA -1 y de CA -1. Una Llamada de mayor nivel no aumenta estos bonificadores. El efecto dura un turno.

##### Entumecer emociones

Cuando Llama al frío, el almagélida puede elegir enfriar una emoción para que remita en lugar de cristalizarla para que crezca.

##### Helar emociones

El almagélida puede Llamar al frío para cristalizar las emociones de toda una multitud, en lugar de las de un sólo objetivo.

##### Congelar emociones

Requiere Entumecer emociones

Puedes entumecer las emociones de una multitud en lugar de las de un sólo objetivo.



### Uno con la ventisca

Cuando el almargélida llama al frío para dañar a sus enemigos, puede sufrir +1d4 puntos de daño para añadir Xd6 adicionales al daño que provocas, donde X es el resultado del d4, hasta un máximo de 4d6. El daño producido por el d4 puede ser letal.

### Escudo de hielo

El almargélida puede llamar al hielo para rodear su cuerpo con un remolino lleno de cristales de escarcha afilados como cuchillos. Recibe un bonificador de -2 a su CA, y si un enemigo le ataca cuerpo a cuerpo recibe 1d6 puntos de daño por fuego. Una Llamada de mayor nivel no aumenta estos bonificadores. El efecto dura un turno.

### Corazón del invierno

El hielo en el pecho del almargélida es inespugnable, y lo vuelve inmune al miedo y a la posesión (cualquier entidad que intente poseerlo deberá retirarse o será congelada por el frío del almargélida). Puede llamar al frío para compartir este efecto con tantos aliados como sus DG durante un turno.

### Hombre de nieve

El almargélida se vuelve inmune al daño por frío, natural o mágico. No necesita abrigo ninguno contra los elementos e incluso la lluvia y la nieve parecen no tener efecto sobre su cuerpo. Puede llamar al frío para compartir esta inmunidad con tantos aliados cercanos como el nivel de llamada durante una guardia.

### Abrazo invernal

El personaje se vuelve inmune al daño por frío, sin importar su tipo, y siempre que haga un Descanse o Parada a la intemperie recupera 1d4, 1d6 o 1d8 PG adicionales, dependiendo de la intensidad del frío.

### Soplar el cansancio

Un grupo de hasta 10 criaturas, incluyendo al almargélida, recupera tantos puntos de movimiento como los DG de este.





## Nueva Clase:

# Aqueri



ntes de que el enano pudiera protestar, Cuicatl se adelantó un poco. La aqueri se concentró en introducir sus palabras en la cabeza del gran felino que los acechaba.

“Nuestras garras son afiladas, no quieres atacar nuestra manada. Ven con nosotros y compartiremos las presas; más comida, menos riesgo”.

El jaguar se mostró de acuerdo y salió tentativamente de entre la maleza.

—No le ataquéis, no nos hará daño.

El enano y la conquistadora castigliana contemplaron atónitos como el poderoso felino le lamió los dedos a la niña kritia y se dejó acariciar por ella.

Cuicatl se volvió a Ramira y le dijo:

—Nos ayudará a atravesar la jungla si compartimos lo que hacemos con él.

Un aqueri es un niño nacido de padres humanos o zingos que ha sido transformado por alguna fuerza ultraterrena; una deidad de la fertilidad, una entidad de más allá de las estrellas... o alguna otra cosa. Ahora ni el tiempo ni la magia harán que envejezca, siempre tendrá el aspecto de un niño de unos 9 años. La apariencia infantil del aqueri enmascara a un ser con poderes escalofriantes.

## Aqueri

Destreza 9

**Dado de Ataque (DA)** d12

**Dago de Golpe (DG)** d4

**PG iniciales** 6

**Velocidad** 8 metros

**Pericias** Esconderse y Sigilo  
Una de Destreza o Carisma  
Otra cualquiera

El aqueri es competente con las **armas ligeras**, el **arco** (aunque no el arco largo), la **ballesta ligera** y la **honda**, puede usar **armaduras ligeras** (siempre y cuando estén hechas a la medida de un niño), pero no escudos.

### MALA SEMILLA

Hace +2 al daño a enemigos más grandes (entre las notables excepciones se encuentran ratas gigantes, kobolds y trasgos) y recibe un -1 a la CA cuando éstos le atacan. Se puede escurrir por espacios ocupados por criaturas más grandes que él, incluso si son hostiles, sin provocar ataques de oportunidad al hacerlo.



### LISTA DE TALENTOS:

#### Conocemos todos vuestros secretos

Como acción gratuita el aqueri desconcierta a un enemigo que pueda entender sus aviesas palabras o gestos. El enemigo queda “marcado”, recibiendo 1d4 de daño adicional de los ataques del aqueri y sus compañeros. Sólo un enemigo puede estar “marcado” a la vez y si se “marca” a otro el anterior deja de estarlo.

#### Cuerpo de goma

El aqueri gana competencia en la Pericia Acrobacias. Si ya era competente en esa Pericia, tiene maestría. El daño que sufra por una caída no puede ser crítico y además si no supera el triple de sus PG totales entonces es daño no letal.

#### Déjame entrar

Gana la Pericia Intimidar asociada al atributo Carisma en lugar de Fuerza. Si ya era competente en esa Pericia, gana maestría. Cuando un grupo de enemigos haga una tirada de Moral la hace a -1.

#### Hambre macabra

Si tiene acceso a un puñado de insectos y sangre fresca, el aqueri recibe los beneficios de haber consumido agua y buena comida durante un descanso

## La Profecía

Al comienzo de una nueva aventura, haz dos tiradas de d20 y anota los resultados. El aqueri puede reemplazar el resultado de una tirada (propia o ajena) de Pericia, ataque o conjuración por el resultado de una de sus dos tiradas, incluso aunque obtener ese número fuera físicamente imposible (como hacer que un monstruo falle su tirada de ataque con un 19 cuando su DA es d12). Cada cifra puede usarse una única vez. Este Talento se recarga al disfrutar de un entretiempo.

## Niño del maíz

### Requiere religión

El aqueri rechaza toda bondad que aún pudiera albergar su alma y se convierte en un servidor de El que Camina Entre los Maizales. Puede invocar dos de sus dominios, uno de los cuales debe ser Maíz, y cuando empuña sus armas predilectas recibe un bonificador de +1 al daño y de DA -1, apilable con cualquier otro.

Sin embargo, abandona las filas de los gentiles para siempre y cualquiera que lo vea sabrá que se encuentra ante algo monstruoso. Cambia su tipo de Gente a Engendro.

## Phenomena

En un encuentro con Bestias un grupo en el que se encuentre el aqueri realiza dos veces la Tirada de Reacción de éstas y se queda con el mejor resultado. El aqueri puede comunicarse telepáticamente con una Bestia que no sea Hostil o Malintencionada, la Bestia responde a peticiones de acuerdo a su inteligencia y capacidades pero es solícita a menos que sea atacada.

## ¿Quien puede matar a un niño?

Si un efecto fuera a apresarse al aqueri (como el crítico de un monstruo) tira 1d6, con un resultado de 4-6 el aqueri se libra de ser apresado. Incluso tras haber fallado una tarea previamente. Además, mejora su DG de d4 a d6. Relanza retroactivamente sus DG y se queda con la cantidad resultante de PG si es mayor que la que tenía.

## El Resplandor

Una vez por aventura el aqueri puede negar todo el daño que sufra un compañero que pueda verle u oírle como reacción, incluso después de que se haya tirado el daño (¡eso no ocurrió, fue la precognición del aqueri!). Además, dicho compañero recupera tantos d8 en PG como la mitad de DG del aqueri de forma inmediata. Este Talento se recarga al disfrutar de un entretiempo.

## Toque oscuro

El aqueri tiene ventaja en las tareas contra efectos dañinos de los monstruos del tipo Impío y enfermedades.

## EL QUE CAMINA EN LOS MAIZALES

Sólo un aqueri puede acceder a los dominios de esta deidad, ya sea con el Talento de Prestigio Devoción o con el Talento de Clase Niño del maíz. Piénsatelo bien antes de hacerlo, ya que con este paso abandonas toda pretensión de ser un inquietante antihéroe para entrar en el camino de la villanía más abyecta, claro que puede que fuera eso lo que buscabas desde el principio... en ese caso estarás en buena compañía.

El que Camina Entre los Maizales promete a sus fieles la fertilidad de la tierra y alejar a la enfermedad; siempre y cuando se satisfagan sus oscuros apetitos. Niños de más de 9 años y adultos pueden servirle como acólitos sin poderes pero deben estar preparados para ser sacrificados cuando no haya ningún forastero a mano.

Un aqueri puede escoger cualquier deidad a la que ser devoto con el Talento de Prestigio Devoción pero si luego adquiere el Talento de Clase Niño del maíz debe renunciar a esa deidad y escoger el tercer dominio de este perverso dios. El que Camina Entre los Maizales es un dios celoso y no permite que sus retoños depositen su fe en otros dioses. Si la divinidad en cuestión a la que el aqueri era devoto antes de convertirse en Niño del maíz era especialmente opuesto a las tinieblas, El que Camina Entre los Maizales exigirá una prueba de lealtad especialmente retorcida y despreciable para asegurarse de que el aqueri está limpio de «la mancha de la luz», una vez que se muestre digno le otorgará su bendición y la horrible transformación tendrá lugar.

Las armas predilectas de El que Camina Entre los Maizales son la **daga**, la **hoz** y la **honda**.

### Ritos menores:

Asesinato, tortura y otros actos crueles.

### Ritos regulares:

Erigir un espantapájaros sagrado (crucificar a una víctima moribunda) en un maizal, un acto cruel especialmente inspirado (sobre todo si está disfrazado de «juego»).

### Ritos mayores:

Matar a todos los adultos de una aldea, llevarse a los niños y mujeres embarazadas para hacer nuevos aqueri, celebrar la ceremonia del Hombre de Mimbre.

### Dominios:

Maíz†, Muerte, Vida.

(†) Para representarlo elige un poder del dominio Matanza y otro del dominio Naturaleza.



## 1D12 RASGOS AQUERI

### Apéndice A (de aqueri, claro está):

#### Tabla de 1d12 rasgos aleatorios y perturbadores para los PJ y PNJ aqueri

La tabla es opcional pero se recomienda encarecidamente su uso, los aqueri se basan en los clásicos niños siniestros que pueblan muchas cintas de terror y estos rasgos dan más «sabor» a la Clase. Son cosméticos, aunque unos pocos tienen además un componente interpretativo; ni perjudican ni benefician al aqueri.

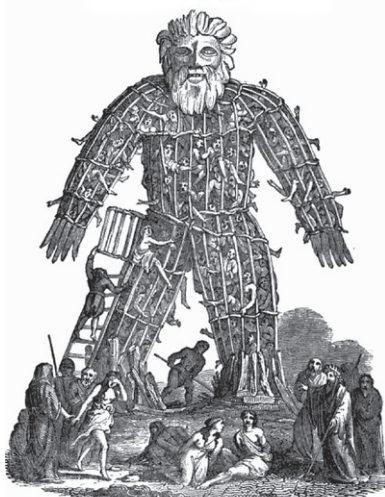
Algunos personajes pueden reaccionar con recelo, miedo o sorpresa pero no mucho más que la que causaría un almar-diente, clérigo o mago.

Otro asunto muy distinto son los aqueri que adquieran el Talento de Clase Niño del Maíz, que les confiere un aspecto monstruoso evidente y que definitivamente, al contrario que los rasgos aquí presentados, no es opcional.

La siguiente tabla ha sido inspirada por las numerosas tablas aleatorias del blog sobre juegos de rol de Kha, el khalifa del rol; **Un paladín en el infierno**, el cual os recomiendo visitar.

#### 1d12 Rasgo perturbador

- 1 Su sombra parece tener voluntad propia y sus gestos y movimientos no encajan con los del aqueri.
- 2 No tiene reflejo.
- 3 Dientes caninos demasiado pronunciados.
- 4 Durante la noche, esté bajo cubierto o al aire libre, sus ojos son dos pozos negros de oscuridad insondable (sin iris, ni pupila).
- 5 Mientras está jubiloso o colérico en sus ojos aparecen otra pupila e iris que se solapan con los que ya tenía.
- 6 Bajo la luz directa del sol su lengua se vuelve bífida como la de una serpiente.
- 7 En ocasiones su voz... [**tira 1D4**]:
  - 1- Suena como la de un adulto de su sexo.
  - 2- Suena como la de un animal dotado de habla (palabras intercaladas con gruñidos, siseos, etc.)
  - 3- Cambia ligeramente de timbre a mitad de una frase, como si otro niño la completase.
  - 4- Es la voz de la legión. Sus palabras parecen pronunciadas simultáneamente por varios niños.
- 8 Tiene seis dedos en las manos y los pies.
- 9 Tiene una extraña marca de nacimiento y vagos recuerdos de una vida anterior en la que llegó a la etapa adulta. Sin embargo, esa otra persona tuvo una muerte violenta [**tira 1d4**]:
  - 1- Una estrella irregular en la frente. Recuerda haber muerto por una bala (de pistola, honda...) que le rompió el cráneo.
  - 2- Una línea vertical que va desde el cuero cabelludo hasta el labio superior. Lo último que recuerda es un hachazo que abrió su cabeza como un melón.
  - 3- Un anillo alrededor del cuello. En otra vida lo ahorcaron.
  - 4- Manchas redondeadas diseminadas por el pecho y el estómago. En una vida pasada fue asaetado.
- 10 Sus ojos son de colores diferentes.
- 11 Tiene pupilas rasgadas, como las de un felino.
- 12 Nació con el cabello blanco como un anciano.



## Nueva Clase: Bandarlong



u cara roja, como encolerizada, asomaba por entre la mata de vello hirsuto y grisáceo que era su cuerpo, mientras comía arroz con las manos del cuenco que le dimos, y lo sujetaba con los pies, que también eran como manos, aunque mucho

más toscas.

Nos acercamos y nos soltó un palazo mientras chilló de manera estridente y se encaramó al palo de mesana con pasmosa agilidad. Siguió comiendo el arroz allí arriba, y cuando acabó bajo y dijo “más”, mostrándonos el cuenco vacío.

Los bandarlong (gente mono) son una raza de simios inteligentes que viven en las montañas y selvas de las tierras más allá de Kamcha. Digo simios porque generalmente no se les suele considerar gentes, más bien animales muy inteligentes. Tampoco son engendros, porque mantienen su palabra si llegan a darla, y no consideran a las gentes alimento, pero tienen serios problemas para entender las leyes de la hospitalidad, y no respetan las propiedades ajenas, toman todo lo que se les antoja sin pedir permiso y se enfadan si se les increpa, chillando como energúmenos.

Son criaturas de una fuerza y agilidad pasmosas, lo cual unido a su mal temperamento y a su querencia por el hurto los convierte en vecinos indeseables. Los marineros han aprendido a evitarlos, pues tampoco entienden demasiado bien cosas como el comercio o lo que es un intercambio justo, y por supuesto tampoco saben lo que es trabajar. Ni labran la tierra ni crían animales, y tampoco fabrican objetos.

Tal vez su única virtud redentora es su lealtad. Si alguien salva la vida o ayuda a un bandar que esté pasando serios apuros, habrá adquirido una deuda de vida, y tendrá un defensor y compañero para siempre.

### Bandarlong

Fuerza 13, Destreza 13

**Dado de Ataque (DA)** d10

**Dago de Golpe (DG)** d10

**PG iniciales** 8

**Velocidad** 12 metros

**Pericias** Acrobacias y Tregar  
Otra de Fuerza o Destreza  
Otra de Sabiduría

Aunque los bandar no sienten vergüenza, se visten, y de hecho les encanta, especialmente ponerse cosas en la cabeza, y se acostumbran enseguida a **cualquier arma o armadura**, pero **no usan arcos, ballestas o armas de fuego** por la complejidad que implica su manejo, ni tampoco escudos.

### GUERRERO SIMIO

Aunque caminen erguidos, hablen y se vistan como las personas, son simios, y se comportan como tal. Les gusta romper cosas, brincar y chillar, y no saben montar ni domesticar animales, ni aprenden conocimientos académicos. Tampoco saben comportarse, así que pericias como Seducción o Etiqueta quedan descartadas. Sin embargo son grandes improvisadores, y tienen una gran fuerza en las manos y piernas.

Sus ataques desarmados hacen 1d4 de daño. No tienen penalizadores al usar armas improvisadas, y reciben un +2 al daño.

### LISTA DE TALENTOS:

#### Agarre del Mono

Los pies de los bandar tienen forma de mano, eso quiere decir que tienen una gran facilidad para Tregar, ganando maestría en esta pericia. También aumentan su coordinación y reducen su DA en 1.

#### Puño de la Montaña del Mono

También llamado *Bandar Pahaad Mutthee*. Es un estilo de combate presente en algunos linajes de bandarlong, que se traspa de padre mono a hijo mono. Se manifiesta solamente cuando un joven ha alcanzado la madurez.

Ahora suma +2 a la iniciativa. Además, si el bandarlong es un seguidor de Hanumaan puede sumar su reserva de devoción al daño que inflige a los enemigos impíos si los ataca cuerpo a cuerpo.



Un bodhibandar adiestrado en las técnicas místicas del Bandar Pahaad Mutthee puede ser uno de los enemigos más encarnizados de las tinieblas.



### **Bodhibandar**

De alguna manera que no conocemos, algunos bandarlong sienten el impulso de buscar la bodhichitta, la iluminación espiritual, y convertirse en bodhibandar, un mono iluminado, que se dedica luchar contra las tinieblas.

Pasa a contarse entre las gentes, eliminando las restricciones en pericias y talentos apropiadas al Simio, y comienza a seguir las enseñanzas de Hanumaan, el benévolo dios mono. Comienza con 3 puntos de devoción. Los siervos de las tinieblas comienzan a temer al bandarlong, y tienen una penalización de -2 a su moral, a la vez que gana un +2 a la reacción ante gentes.

### **Energúmeno**

Nada gusta más a un simio que vocear y chillar de manera insoportable mientras rompe cosas.

Gana maestría en Potencia e Intimidar cuando trata de romper algo, y si lo logra y lo hace en presencia de enemigos estos se ven obligados a hacer una tirada de moral.

### **Engorilarse**

No hay nada peor que un mono enfadado. Cuando esto pasa se obcecán y empiezan a golpear sin ton ni son, de manera alocada y sin preocuparse por su propia seguridad.

Ahora puede entrar en un estado de rabia, que le permite realizar un ataque adicional a costa de empeorar su DA en un paso y aumentar su CA en 3.

### **Golpear y correr**

Es frecuente que los bandar se enfrenten a enemigos más grandes que ellos, pero suelen sobrepasarlos gracias a su agilidad.

Reduce su CA en 1. Después de atacar cuerpo a cuerpo puede destrabarse inmediatamente y hacer su movimiento completo para alejarse, incluso si ya movió en ese mismo asalto. Solo puede hacer esto una vez por turno.

### **Los 8 Monos Borrachos**

Los bandar son famosos por su ebriedad y mal comportamiento, pero los seguidores de los Aath Sharaabee Bandar, u 8 Monos Borrachos son terribles.

Por cada dado de festejar que emplee obtiene el triple de gloria, pero tira dos veces en la tabla de festejos. También se vuelve competente en Beber, y si ya lo era adquiere maestría.

Además de lo anterior suma +1 al daño cuando pelea borracho, y puede emprender 1 de las siguientes acciones una vez por asalto:

- Ignorar la tirada de iniciativa de los enemigos y actuar primero a costa de actuar de último en el siguiente asalto.
- Ignorar un ataque a costa de aumentar su CA en +3 el siguiente asalto.
- Reducir su DA tantos pasos como su bonificador de Agilidad a costa de aumentarlo en la misma cantidad en el siguiente asalto

### **Mente rapaz**

¿Qué sabrá un mono lo que cuesta ganarse el pan? Pues la verdad es que muy poco, pero están atentos a la importancia que le dan las gentes a según que tipo de objetos, y de esta manera saben dónde alguien escondería algo valioso, aún sin tener mucha idea de para que sirve.

El bandar gana maestría en Buscar objetos de valor.

### **Ponerse a salvo**

*Requiere Golpear y Correr*

Los monos no son cobardes, pero no pelean batallas que no pueden ganar.

Reduce otra vez su CA en 1. Después de recibir un ataque cuerpo a cuerpo puede destrabarse inmediatamente y hacer su movimiento completo para alejarse, incluso si ya movió en ese mismo asalto. Solo puede hacer esto una vez por turno.

### **Sentido acrobático**

Los monos son increíblemente ágiles, y están acostumbrados de manera natural a hacer cabriolas. Mejora su competencia con acrobacias y atletismo siempre que se trate de saltar, y reduce su CA en 1.



### **HANUMAAN, EL DIOS MONO**

El Dios Mono es un dios de un poder y fuerza casi ilimitados. Hay que recordar que el día de su nacimiento saltó del vientre de su madre y mordió el sol creyendo que era un caqui, con la intención de devorarlo. Por supuesto sus intenciones no eran malévolas, él solamente quería comer lo que creía fruta.

En las tierras occidentales es prácticamente desconocido, y aunque han llegado efigies suyas de marfil y jade, no se asocian con la imagen de una deidad. Parecen más fruto una broma o una curiosidad. Nada más lejos de la realidad; en oriente casi todos los lugares públicos y cuerpos militares cuentan con efigies del Dios Mono, pues su vocación es la del servicio a los demás, aunque en su niñez fuese un monito travieso y juguetón y en su juventud un vigoroso e iracundo simio. Esto cambió cuando alcanzó la madurez y sintió el deseo de buscar la bodhichitta, la iluminación para pasar a convertirse en el primer bodhibandar, el mono de luz.

Las madres, los jóvenes enamorados, los soldados y los deportistas rezan a Hanumaan, y no hay un solo edificio que no tenga al menos una efigie suya, pues es el más importante de los 333 dioses protectores.

### **Ritos menores:**

Bendecir a quien lo pida, ayudar en un asunto trivial a quien lo pida, auyentar a servidores de las tinieblas.

### **Ritos regulares:**

Bendecir con suerte, dar limosna, comida, cuidar o proteger a quien lo necesite, mantener limpios los lugares de culto, destruir a servidores de las tinieblas.

### **Ritos mayores:**

Adquirir o pagar una deuda de vida, ayudar a una ciudad entera o grupo muy numeroso, destruir a un demonio mayor, purificar un lugar impío y reclamarlo para Hanumaan.

### **Dominios:**

Matanza, Protección, Suerte.

## Nueva Clase: Diablero



quel espantajo era una colección andrajosa de cicatrices y malos recuerdos. Olía peor que un chivo, y era obvio que no estaba del todo en sus cabales. Ni siquiera nos dijo su nombre antes de partir hacia las colinas, pero aceptó el encargo sin protestar, aunque era obvio que el dinero que pudimos reunir no se acercaba ni por casualidad a un pago justo.

Los diableros no suelen ser personas agradables precisamente, y muchos los toman por locos, pero el hecho es que hacen su trabajo, y lo hacen bien. No todos los aventureros están dispuestos a jugarse el pescuezo en la espesura exterminando monstruos por unas pocas monedas y un plato de sopa, más bien se dedican a buscar tesoro y gloria y a vivir la buena vida, pero los diableros no, estos hombres no buscan la gloria, más bien todo lo contrario.

El suyo no es un oficio que se escoja, a veces tengo la impresión de que son personas rotas, de que lo han perdido todo, y que solo los mueve el deseo de venganza.

### Diablero

Constitución 9, Inteligencia 9

**Dado de Ataque (DA)** d12

**Dago de Golpe (DG)** d8

**Dado de Hechicería (DH)** d20

**PG iniciales** 6

**Velocidad** 10 metros

**Pericias** Naturaleza  
Cazar y Supervivencia.  
Una a elegir de entre de Fuerza, Destreza o Constitución.  
Otra cualquiera.

Los diableros son competentes con **todas las armas**, y con las **armaduras ligeras y medias**, además de los **escudos**.

#### SELLO DEL CAZADOR

Todos los Diableros llevan uno de sus sellos, bien tatuado o marcado al rojo vivo. Es el Sello del Cazador que les proporciona un +1 a la iniciativa cuando luchan contra seres de las Tieblas y añaden su UP al daño contra ellos.



#### LISTA DE TALENTOS:

##### Esto valdrá

El Diablero se ha acostumbrado a trabajar en inferioridad numérica, material y con un sinfín de cosas en contra. Para sobrevivir suelen usar casi cualquier cosa como arma de una manera más efectiva de lo normal. Todas las armas improvisadas que use un Diablero hacen 1d6 de daño y no tienen -1DA al usarlas.

##### Resolución mortal

La primera vez al día que los pg del Diablero fueran a quedar a o a causa de un ataque de los seres de las tinieblas, recupera automáticamente tantos d4 de pg como su UP.

##### Odio

Entre los muchos enemigos que persigue, el Diablero odia especialmente a un grupo concreto. Elige uno entre los siguientes: bestias, endriagos, engendros, fatas o impíos. Contra ese tipo de enemigo añade +1 al daño de sus ataques y tiene un bonificador de DA -2. Además, se considera que el personaje tiene maestría en Cazar y en Naturaleza cuando usa la Pericia en relación con ellos.



## Itinerante

El Diablero lleva recorriendo caminos mucho tiempo. Conoce refugios, posadas, puntos de aprovisionamiento en casi cualquier lugar. Una vez por sesión puede afirmar que “cerca” hay un sitio tranquilo donde descansar y reponer fuerzas.

## Fama

### *Requiere Valiente*

El Diablero es reconocido como un asesino entre los especímenes inteligentes de las criaturas que caza, e incluso causa temor entre aquellas no inteligentes. Provoca un -2 a la Moral cuando se enfrenta a ellos.

## Esto ya me lo conozco

El Diablero ha visto y sufrido los efectos de los tenebrosos y sabe cómo defenderse. Mejora su competencia para resistir cualquier efecto que pretenda afectar a su mente o sus sentidos.

## Duro de matar

Años de combate contra las Tinieblas han hecho que el Diablero se fortalezca y sea más duro de matar. Gana +1 pg por DG (se aplicará también a los DG que consiga en el futuro) y reduce en 1 su CA base.

## Pócimas

Los Diableros han llegado a combatir al fuego con fuego, a riesgo de convertirse en el monstruo que cazan. A lo largo del tiempo algunos han logrado destilar unas pócimas que les proporcionan una ayuda extra para combatir a los seres de Era como: bestias, endriagos, engendros, fatas e impíos.

Al tomar una, se consigue durante el combate subsiguiente +1 a Iniciativa y +1 al daño contra un tipo de criatura en concreto.

Como efectos secundario, adquieren una característica de ese tipo de criaturas y la mantendrán durante seis días, lo cual provoca un -1 a la Reacción de las gentes durante ese tiempo, y si se toma otra poción igual, deberá hacerse una tirada de resistencia por Resisitir dolor o esa característica se hará permanente.

Para elaborar una de las pócimas se necesita parte de la criatura y otros ingredientes por valor de 15+2d20 mo. Se cuece y deja macerar durante 24 horas y se toma fría.

## Hombre de letras

### *Requiere Arcanos*

El Diablero ha tenido contacto con seres sobrenaturales, grimoires antiguos y extraños bestiarios en sus viajes. Mejora su DH en un rango y aprende un truco de hechicería.

## Sellos de Diablero

Los Diableros han logrado canalizar parte de su poder en sellos que pueden escribir sobre una superficie adecuada, una pared, suelo, papel.

Los sellos no dejan de ser conjuros escritos, aunque de muy bajo nivel. Se tienen que dibujar para que funcionen. Para imbuirles poder es necesario pasar la tirada normal de UP. Se pueden dibujar con tinta, pintura. La sangre propia bonifica con DH-1.

Los sellos que conocen los diableros son los siguientes:

- **Inmovilizar:** Cuando la criatura entra dentro del sello queda confinado dentro sin poder salir si sus DG son inferiores a la UP del Diablero, si son iguales o superiores cada asalto puede hacer una prueba de Concentración para liberarse.



- **Repeler:** Fuerza a una criatura a mantenerse alejada del sello. Las criaturas tendrán que evitarlo si sus DG son inferiores a la UP del Diablero, si son iguales o superiores cada asalto puede hacer una prueba de Concentración para pasar por el sello.



- **Dañar:** El sello se destruye, dañando espiritualmente a la criatura que ha entrado en contacto con él o ha pasado hasta a un metro de distancia. Recibe tantos d4 de puntos de daño como la UP del Diablero.



- **Alarma:** Cuando una criatura de las que caza el Diablero pasa cerca de uno de estos ellos, hasta a un metro de distancia, el Sello de Cazador que lleva tatuado el Diablero escuece avisando de la cercanía de un monstruo.



## Nueva Clase:

# Hombre de metal



*se cacharro endemoniado se pasó toda la noche trasteando por la ciudad, preguntando a todo el mundo que se cruzaba en su camino por una tal Sara Conor, y diciendo "ven conmigo si quieres vivir". Al final lo tuvimos que echar a palos.*

*No, ni sé lo que es un teochocientos ni un teochomil, ni quiero saber nada. Los alquimistas sois todos una panda de idiotas, así que fuera ya de mi taberna o voy a tener que sacar la tranca.*

Humanoides hechos de metal y capaces de moverse y pensar por sí mismos, ya sea por obra de alquimia, extraña brujería u otras fuerzas que no somos capaces de comprender. .

## Hombre de metal

Constitución 13, Inteligencia 11

**Dado de Ataque (DA)** d10

**Dago de Golpe (DG)** d8

**PG iniciales** 6

**Velocidad** 10 metros

**Pericias** Resistir dolor  
Aritmética†  
Una de Fuerza, Destreza o Constitución  
Otra de Inteligencia o Sabiduría

Los hombres de metal son competentes con **todas las armas**, incluyendo **armas de fuego**, excepto escudos. Solo pueden usar **armaduras ligeras**.

### CREADO, NO NACIDO

No le afectan los efectos nocivos de venenos líquidos, gases, enfermedades, etc., pero no tiene los sentidos del olfato, el gusto o el tacto. No necesita comida ni agua, en su lugar, recupera +2 si puede descansar para recuperarse y +4 si tiene un taller adecuado. Los equipos de sanador no funcionan en él, pero puede comprar equipos de reparación por el mismo precio y se usan con Forja en lugar de Sanar. Está blindado completamente y reduce su CA en un -2, pero su aspecto y forma de hablar le imponen un -1 a la reacción. No puede aprender magia de ningún tipo.

### LISTA DE TALENTOS:

#### Cabeza de engranajes

No tiene un cerebro. Dentro de su cabeza solo hay chispas, engranajes y cables. Mejora sus pericias contra todo lo que afecte al espíritu.

#### Corazón gentil

Retira el -1 a reacción del hombre de metal.

#### Brillante y cromado

Mejora la armadura natural del hombre de metal de -2 a -4.

### Bolsillos mágicos

El hombre de metal tiene compartimentos internos que pueden albergar hasta dos espacios de tesoro de forma disimulada.

### El espíritu en el metal

Requiere Forja

Aumenta su recuperación en +1 si tiene tiempo para repararse y también añade ese +1 a la curación recibida por equipos de reparación. Le resulta más fácil comprender otras máquinas y, si son inteligentes, tiene +1 a la reacción con ellas.

### Forjado para la guerra

Tiene dos armas ligeras implantadas en los brazos (compradas previamente) que se pueden desplegar a voluntad si son hojas. La dureza de estas armas aumenta en 2 más los DG del hombre de metal y no le pueden ser arrebatadas. Puede atacar con ambas a la vez con DA -1.

### Todoterreno

Requiere invertir 1d50mo inmediatamente

Puede escoger entre implantarse patas de araña (otorga Trepar, o maestría si ya se tenía, y +2PM), un sistema anfibio (otorga Nadar, o maestría si ya se tenía, y +2PM) u orugas (otorga +4 PM, pero resta -2 metros al movimiento).

### RAYO MORTAL

Hace 1d6 de daño que impacta automáticamente y sin modificar. Es un rayo de energía que emerge de los ojos del hombre de metal. Debe dedicar un asalto a recargarlo como una ballesta.

### Transformación

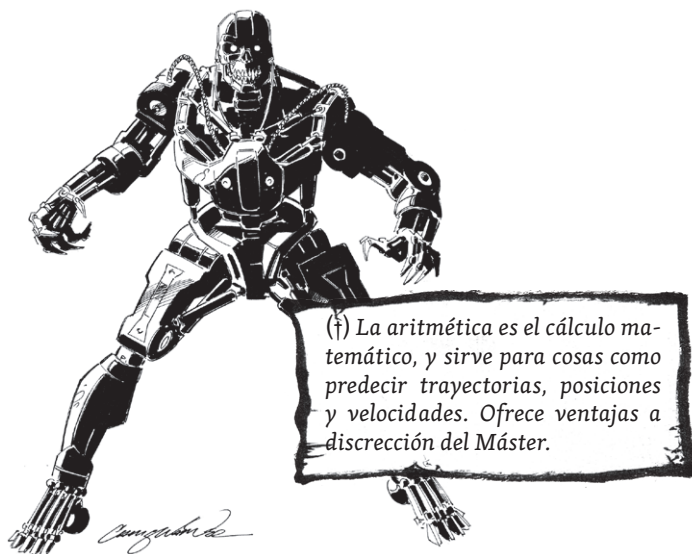
Requiere invertir 1d50mo inmediatamente

El hombre de metal puede tomar la forma de un vehículo de dos ruedas de un solo ocupante, duplicando su velocidad y PM en el proceso. Lleva un turno cambiar de una forma a otra. En su forma de vehículo no puede usar sus extremidades, por supuesto.

### Volveré

Requiere Intimidar

Cuando cae a oPG, el hombre de metal añade +2 al tirar por su vida. Esto puede apilarse con Resiliencia.



† La aritmética es el cálculo matemático, y sirve para cosas como predecir trayectorias, posiciones y velocidades. Ofrece ventajas a discreción del Máster.



## Nueva Clase: Inquisidor

**L**a gente se reunía en la Plaza del Teócrata mientras se vociferaban insultos. En el centro tres piras comenzaban a arder mientras los gritos de dolor de dos elfos y un mago humano iban en aumento con súplicas de perdón y ayuda. Al lado de las piras un hombre imponente de gran envergadura, ataviado con una chaqueta larga de cuero reforzada con placas de plata, que llegaba hasta casi el suelo, y el símbolo de una cruz ardiente a la espalda, mantenía sujeto en sus manos un libro. Alzándolas hizo acallar a la gente al instante para luego empezar con su discurso: —La Cruz nos habla de la llegada de Las Tinieblas y con ellas el fin de nuestros días. Estos pobres pecadores han sido marcados con la magia, una de las muchas formas en la que Las Tinieblas corrompen a la gente de espíritu débil. Es por eso que deben ser purgados por el fuego de La Cruz Ardiente. Ciudadanos de Bexengrado, la magia será exterminada de nuestras tierras al igual que los adoradores de dioses paganos que se ocultan entre nosotros. La Santa Orden condena a estos devotos de Las Tinieblas a que ardan hasta que sus almas sean purificadas y reciban el perdón de La Cruz— y con el silencio del Inquisidor volvieron las voces de la muchedumbre mientras este se marchaba junto a su guardia personal.

El Inquisidor es la élite de la Santa Orden Sildereña. Preparados para el combate y el uso de la intimidación, se dedican a la caza de brujas, magos y devotos de falsas deidades. Su único objetivo es hacer llegar su verdadera fe a todos los rincones de Era y que sea la única fe adorada por todos.

**Dado de Ataque (DA)** d10

**Dago de Golpe (DG)** d8

**PG iniciales** 8

**Velocidad** 10 metros

**Pericias** Intimidación  
Religión  
Otra cualquiera

### Inquisidor

Fuerza 11, Sabiduría 11

Los Inquisidores son competentes con **todas las armas, incluidas las de fuego**, y también con **armaduras ligeras y medias**, además de los **escudos**.

#### DEVOTO DE LA CRUZ ARDIENTE

El Inquisidor adquiere Devoción a La Cruz Ardiente y consigue acceso a los dominios de Guerra y Matanza, pero no de Protección. Además, consiguen 3 puntos de Devoción. El Inquisidor no pueden tomar Devoción de otras deidades ni aprender Hechicería o Trucos. La brutalidad con la que actúa el Inquisidor hace que tenga un -1 a la Reacción con las Gentes.



#### LISTA DE TALENTOS:

##### Guardián de la Santa Orden

El Inquisidor adquiere competencia con las armaduras pesadas. Además, mientras empuñe un arma pesada, puede relanzar uno de los dados de daño del arma siempre que sea un resultado de 1 y quedarse con el segundo resultado.

##### Sed de Sangre

Requiere Aventurero

El Inquisidor entra en un estado de furia que aumenta su fuerza y consume su aguante. Obtiene +2d4 al daño durante tantos asaltos como desee, recibiendo 1d8 de daño por fatiga en cada asalto que mantenga la Sed de Sangre.

##### Maleus Maleficarum

El Inquisidor se ha especializado en la caza de herejes y usuarios mágicos consiguiendo una bonificación de DA -1 y +2 al daño cuando combate contra devotos de otras deidades, hechiceros y criaturas mágicas.

##### Protegido por La Cruz Ardiente

Requiere Concentración

El Inquisidor adquiere el dominio Protección y es inmune a los conjuros de tipo Encantamiento provocados por hechiceros o criaturas cuyo nivel o DG sea inferior a su Devoción actual.





### **Palabras Sagradas**

Gracias a los rezos que emplea, el Inquisidor puede reducir el UP de tantos hechiceros cercanos como puntos de Devoción gaste. Esta reducción es igual a los DG del Inquisidor, hasta un mínimo de 1. Durante los asaltos que dedique a rezar no puede llevar a cabo otras acciones si no supera una prueba difícil de Concentración.

### **Palabras de Castigo**

*Requiere Palabras Sagradas*

Los rezos sagrados se vuelven más poderosos, el Inquisidor puede reducir la reserva de Devoción de tantos devotos cercanos como puntos de Devoción gaste. Esta reducción es igual a los DG del inquisidor, hasta un mínimo de 1. Durante los asaltos que dedique a rezar no puede llevar a cabo otras acciones si no supera una prueba difícil de Concentración.

### **Cazador de Brujas**

El Inquisidor mejora su competencia con Atención para detectar criaturas, lugares u objetos mágicos. Además, puede realizar una prueba de Atención para descubrir ilusiones complejas.

### **Doctrina de la Santa Orden**

El Inquisidor adquiere maestría con la Pericia Religión y le permite averiguar de un simple vistazo a qué deidad o deidades están consagrados los devotos cercanos.

### **Demonología**

El Inquisidor mejora la competencia con la Pericia Arcanos. Además, le permite averiguar la naturaleza de criaturas mágicas cercanas a este y el origen mágico de los conjuros usados por los hechiceros cercanos.

### **Interrogatorio Inquisitivo**

El Inquisidor sabe imponer el miedo en las Gentes mediante una mezcla de amenazas y acusaciones veladas. Adquiere maestría con la Pericia Intimidación, y puede usarla en lugar de la Pericia Perspicacia para averiguar información y saber si el interrogado le está mintiendo u ocultando datos.

### **LA CRUZ ARDIENTE**

La Cruz Ardiente sigue en parte el camino de La Cruz tarjona pero siendo mucho más extremista y con diferentes intenciones que su hermana mayor. Sus devotos creen que La Cruz es muy permisiva con la adoración de otras deidades y que sus castigos son muy leves. También están en contra de los usuarios arcanos ya que estos llevan la semilla de Las Tinieblas en su interior al aprender a usar la magia. Es por ello que los devotos de La Cruz Ardiente han jurado acabar con toda deidad pagana y usuario mágico para que la gente adore a la única fe verdadera, La Cruz, y su hermana pequeña. Muchos han hablado de que este símbolo no es el mismo que La Cruz y que su poder proviene de Las Tinieblas, todos aquellos que alguna vez han dicho esto han sido acusados de blasfemia y quemados en la pira.

El arma predilecta es la espada larga.

#### **Ritos menores:**

Cazar iniciados en las artes arcanas o novicios de deidades paganas, participar en una misa de cuartas (cuarto día de una sexena).

#### **Ritos regulares:**

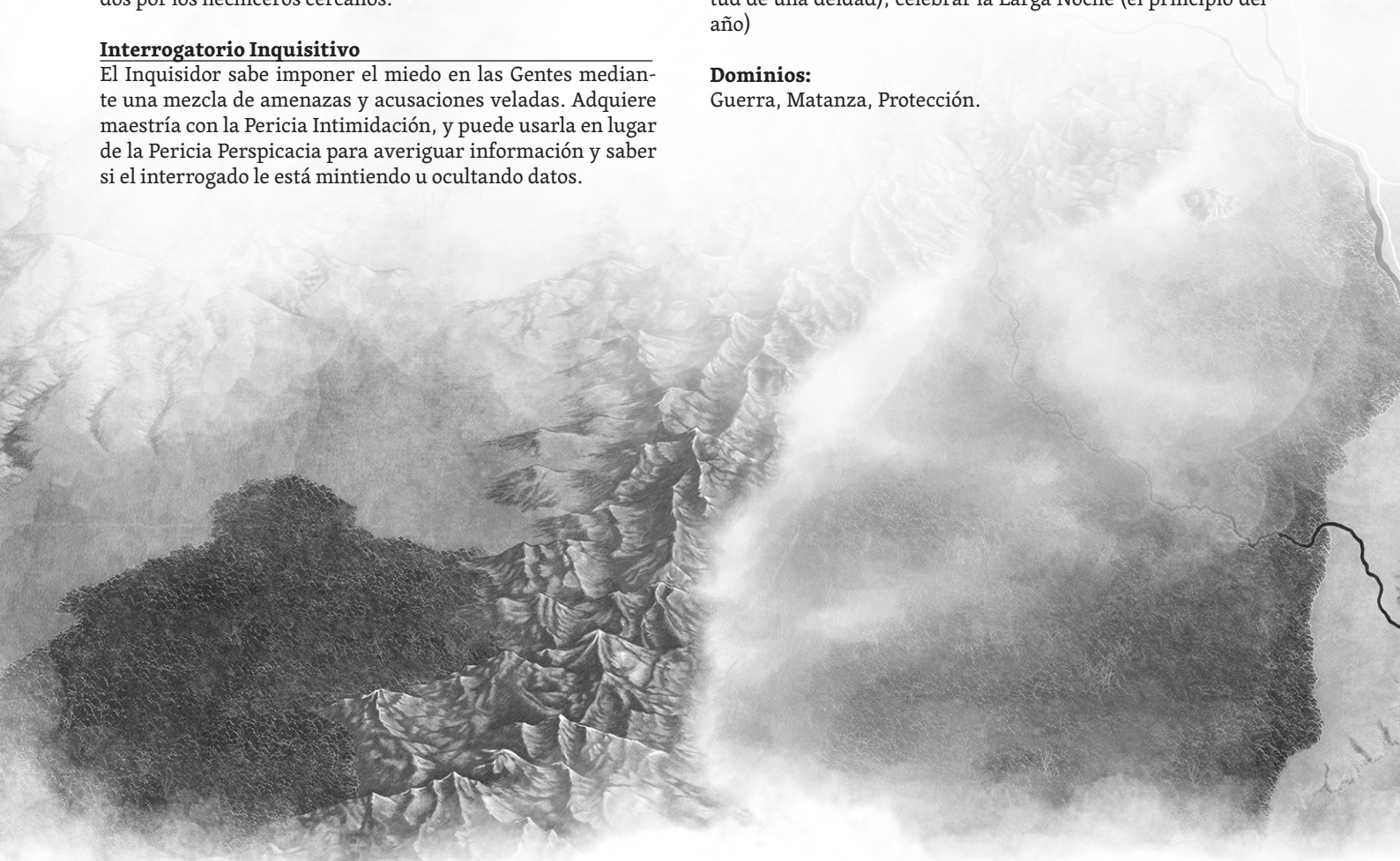
Cazar a un mago o devoto de una deidad pagana, hacer arder a usuarios arcanos o devotos de deidades paganas en hogueras delante de una muchedumbre.

#### **Ritos mayores:**

Matar a un mago con conocimiento de alta magia o a un campeón devoto de deidades pagana (que haya recibido la gratitud de una deidad), celebrar la Larga Noche (el principio del año)

#### **Dominios:**

Guerra, Matanza, Protección.







**Nuevo Aliado:**

## Cazador Sildereño

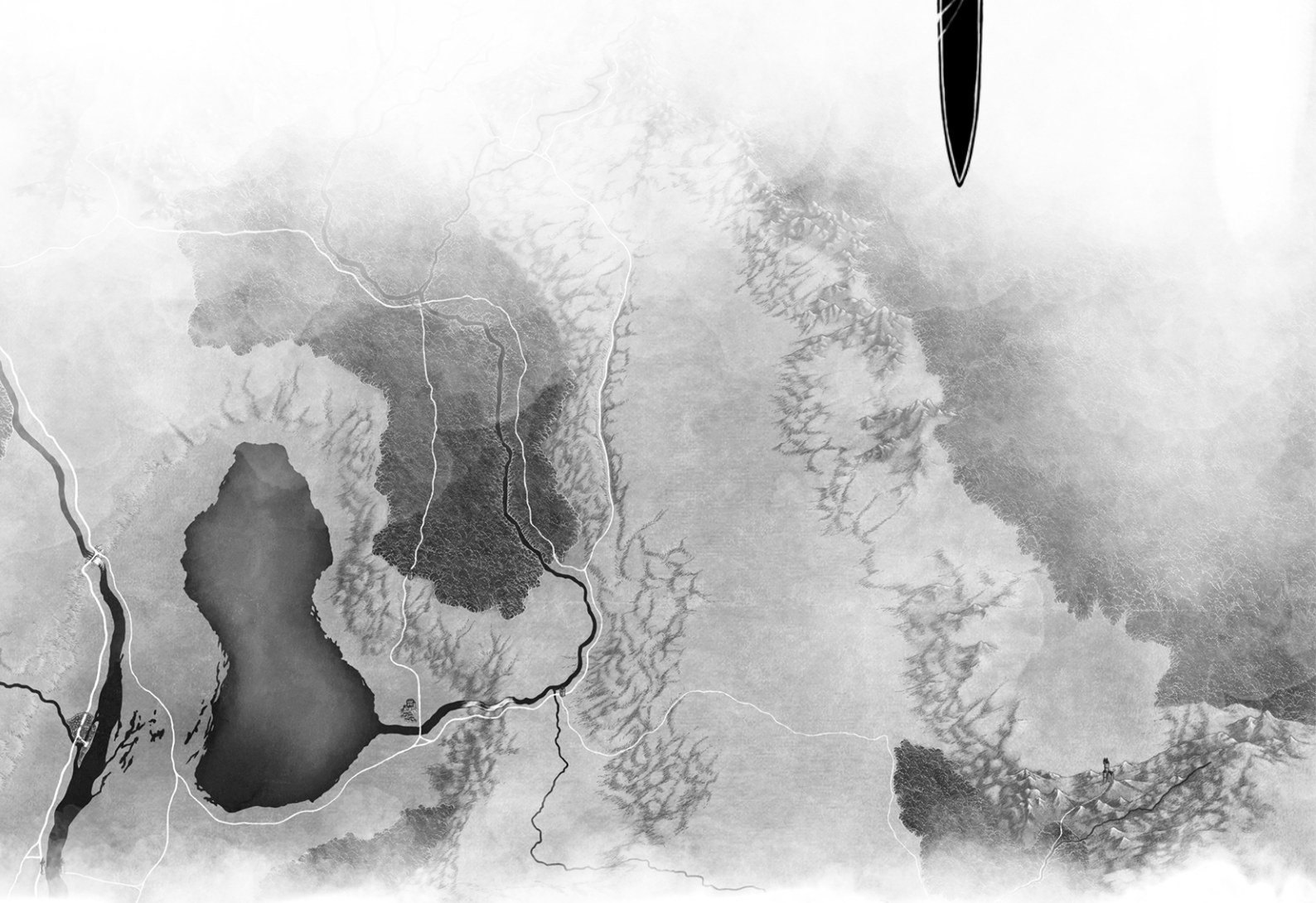
Los inquisidores, aunque capaces por si mismos, necesitan a menudo de una escolta de fanáticos violentos por si las cosas se torciesen más de lo previsto.

Niv.	CA	DG	DA	Daño	Pericias
1	6	2	d12	1d8	Aguante, Intimidar
2	5	3	d10	1d8	Coraje
3	4	4	d10	1d8	-
4	3	5	d8	1d10	Guerra
5	3	6	d8	1d10	-

**Especial:** Todos los cazadores sildereños tienen un bonificador de +1 al daño contra devotos, usuarios arcanos y criaturas mágicas.

**Enseres:** Arma de mano, un cuchillo, Chaqueta de cuero de la Santa Orden y un petate.

**Sueldo:** 1d4 mo x nivel.





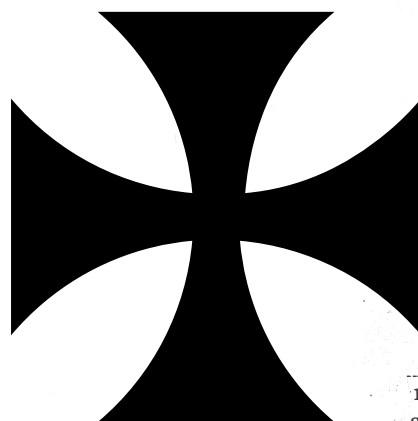
# Katutxo



de pareja.

Las filosofías no radican solamente en la vida, también están dentro de ella. Caminar erguidos e intentar ser buenos, pese a no tener el suficiente abanico de habilidades para hacerlo. En cada camada de pequeños la posibilidad de que nazca un

ESTA·PÁGINA·HA·SIDO  
MANDADA·BORRAR·POR  
SU·EMINENCIA·EL·OBISPO  
DE·ALKENBURGO  
GUNTER  
ERNHAMMER



...a trucos de magia...  
...centir la... de magia  
...aleza (falso... indiferente  
...igen efecto y por supuesto  
...a como si estuviesen a plena

ivencia cuando cae a o PG se su UP si es mejor que el método normalizadores a la recuperación. Un nada.

un turno, o hasta  $\infty$

Fuerza de atracción

Los katuscos pueden usar **todas las armas** excepto solo las **armaduras ligeras** que hayan sido confeccionadas especialmente para ellos. Aunque suene extraño, lavánse fuerte que e dedica a hacer ropa para gatos de la que cabría esperar, o hay que saber a quien buscar. No saben usar escudos.

# CRUX·VULT

...mejoramiento de fuentes mundanas  
...go, etc.

6



## Enfermedad del oro

### Requiere Buscar

Los tálidos sobrenaturales del katutxo están dispuestos a buscar objetos de valor, dinero mucho mejor pero se merecen cuanto más rico es.

El máster debe de tirar en secreto el DH contra el UP del katutxo cada vez que haya objetos de un valor eminente igual a su dado de entretiempo en el mismo hexágono. El tálido debe de informar al jugador y darle los consejos generales sobre qué dirección seguir. Además el tálido debe revelar la información ocultas y lugares de entretiempo de los tálidos.

## Engaño

El katutxo es un especialista en mentir.

El katutxo mejora su pericia en Engañar y D

## Calles

El katutxo

En entornos urbanos donde se sientan con gente o bestias, además de supervivencia y cazar en el

## Musorio

Requiere Ataque

Como cualquier fata, el katutxo es de manera natural.

Gana el hechizo Ilusión, y

Lo puede usar cada turno.

Requiere Control de DH frente a

## Ojo del gato

Requiere Ataque

El gato es un animal especial, con un ojo abierto, y solo si el

Antes de hacer noche, el gato

existen amenazas en las inmediaciones.

ta, y esto debe de contestar sinceramente.

En noche las ilusiones.

## Los gatos

Requiere Arcanos

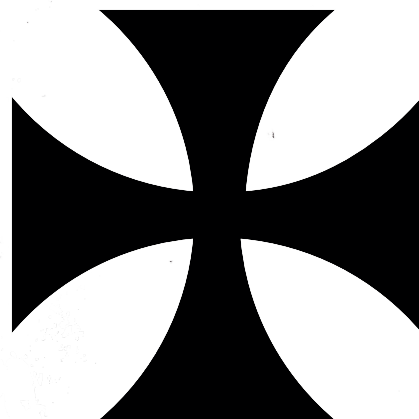
Los gatos vagos que solo saben dormir, pero con un hechizo de una desventaja.

El gato es capaz de proyectarse astralmente a través de sus inmediaciones mientras descansa. El hechizo Sueño, que lógicamente puede usar.

El gato es invisible y no puede interactuar con el mundo físico, además de atravesar barre-

El gato puede pagar su coste en mo. Puede utilizar Sueño no si fuese un truco, pero requiere de tirada de hechizo y de hechizo conjuro.

# ESTA PÁGINA HA SIDO MANDADA BORRAR POR SU EMINENCIA EL OBISPO DE ALKENBURGO GUNTER KERNHAMMER



## CRUX VULT

Requiere los katuxos con esta habil-

Experiencia general y el sembla de la voluntad durante un número de tiradas que es algo meramente cos-

El gato es un animal engañoso de alguna manera, por ejemplo,

Los gatos son maliciosos. El gato ha repetido ad nauseam que es sobresaliente en esta faceta. El gato ha agraviado o simplemente mal. El katutxo descubrir que se ha agraviado al máster que se ha agraviado o simplemente mal. El gato ha agraviado o simplemente mal.

El gato Miedo, que puede utilizar como un truco, sin coste en mo pero con la

## Nueva Clase:

# Roble



ues no hubiera imaginado que el hidalgo del otro día era el hermano menor del difunto Don Justo. Don Cosme, se llama. Dicen que de jóvenes ambos discutieron por una mujer, y que incluso llegaron a las manos. Blanca, se llamaba. Don Justo tenía el mayorazgo, y Don Cosme tuvo que abandonar la baronía después de la discusión. La pobre Blanca apareció muerta pocos días después de que él se fuese, dicen que se quitó la vida. Sea como fuere está bien que Don Cosme esté de vuelta, alguien tiene que poner un poco de orden en la baronía.

Nacidos de en familias aristocráticas pero expulsados de las mismas por mil razones; ser el tercer o cuarto hijo, caída en desgracia, ruina moral y económica, etc.

Viajan por las tierras salvajes, buscando esa oportunidad de dar de nuevo lustre a su apellido, o hacer valer su título. Parecen patéticos, pero están educados para la lucha, tanto con acero como con la afilada lengua.

## Roble

Fuerza 9, Carisma 9

**Dado de Ataque (DA)** d10

**Dago de Golpe (DG)** d6

**PG iniciales** 6

**Velocidad** 10 metros

**Pericias** Leyes  
Cortesía  
Una de Fuerza, Destreza o Constitución  
Una de Inteligencia o Carisma  
Otra cualquiera más

Los nobles son competentes con **todas las armas**, y con **todas las armaduras**, además de los **escudos**. Esto incluye **armas de fuego**.

### NOBLEZA

Eres un noble, tu presencia aumenta en +1 la reacción en los encuentros. Si tienes la pericia Liderazgo aumenta a +2. Además, repites cualquier resultado en cualquier dado inferior o igual a 3 cuando se calculan los fondo iniciales.

## LISTA DE TALENTOS:

### Día de caza

*Solo para Tareas en el camino*

La caza es una de las actividades que más tiempo ocupa entre la nobleza, ya sea para entretenerse, estar en forma o para alejar bestias salvajes de sus propiedades y poner a salvo a sus feudatarios. Mejora todas las pericias relacionadas con las Tareas en el camino.

### Duelista

*Solo en combates individuales*

El noble tiene DA -1 al usar armas ligeras, y puede calcular el daño con Destreza en lugar de con Fuerza.

Si lleva otro arma ligera en su mano torpe, consigue un bonificador de -1 a su CA.

### Juego de cortes

Años en las diferentes cortes han pulido tus capacidades de hablar sin decir nada y de leer las respiración de los demás y seguir vivo.

El noble mejora su competencia con Engañar y Perspicacia.





### Fiel amigo

El noble posee una mascota en la que confía más que en la mayoría de personas. Obedece instrucciones sencillas y lo defenderá en la batalla. Elige entre un sabueso, un ave de presa, o un caballo. Para las estadísticas de cada uno, consultar la tabla siguiente:

	DG	DA	Daño	CA	Salvaciones
Sabueso	2	d10	1d6	7	Fue y Des
Ave de Presa	2	d12	1d4	6	Des y Sab
Caballo	3+3	d12	1d8	7	Fue y Con

Un compañero animal gana DG adicionales igual a los que el noble tenga.

### La astucia del zorro

El noble conoce a la gente, y encontrará siempre a quien se deja engañar para conseguir sus fines. Consigue maestría con una de las Pericias de Carisma con la que ya fuera competente. Puede escoger este Talento varias veces.

### La fuerza del león

El noble, para defender a los suyos y sus propiedades, siempre está preparado. Si acierta con el primer ataque, puede realizar un segundo ataque con un arma en la mano torpe.

### Lujuria del intelecto

El noble elige una de sus Pericias de Inteligencia. Gracias a la biblioteca de su familia, el noble, logra complementar las enseñanzas de sus tutores, y le otorgan maestría con la Pericia escogida. Puede escogerse este Talento varias veces.

### Señor del acero

Cuando el noble gasta Dureza de su armadura o escudo para anular un golpe crítico, anula el daño por completo.

### Strategoi

*Requiere Guerra*

El noble ha recibido una exquisita formación militar, ha leído numerosos tratados de estrategia y ha puesto en práctica sus enseñanzas. En el campo de batalla desarrolla tácticas que lo llevan a una victoria impensable.

Una vez desplegados los ejércitos puede cambiar de sitio a una unidad que tenga tantos DG o menos como los suyos.

### Trucos de salón

*Requiere Arcanos*

El noble ha tenido un conjurador como tutor que le inició en las artes de la hechicería. Mejora su DH en un rango (y si no tenía DH consigue DH d20) y aprende un truco de hechicería.





## Rueva Clase:

# Pistolero



*quella criatura corpulenta que era la blasfema unión de un hombre y un cerdo, sin ser ni lo uno ni lo otro, cargó hacia Morgan esgrimiendo una espada mellada. El pistolero maldijo entre dientes, desenfundó su revólver y disparó, un instante después el monstruo tenía una bala entre ceja y ceja. Sangre y sesos se derramaban por la cara de ese ser; con todo, había que decir que su aspecto había mejorado.*

El pistolero es un individuo venido de otra Esfera en la que caballos conviven con largas bestias de hierro alimentadas con carbón capaces de llevar hasta sus destinos a mucha Gente en un sólo viaje y las pistolas pueden disparar varias veces su munición sin necesidad de introducirles pólvora en el cañón.

## Pistolero

Constitución 9, Sabiduría 9

**Dado de Ataque (DA)** d12

**Dago de Golpe (DG)** d6

**PG iniciales** 6

**Velocidad** 10 metros

**Pericias** Montar y Trato animal  
Una de Fuerza, o Constitución o Sabiduría  
Otra cualquiera más

Los pistoleros pueden usar **cualquier arma**, incluidas las **armas de fuego**, entre las que se encuentra su **viejo revólver**, claro está, y es competente con las **armaduras ligeras y medias** pero no con los escudos.

Empiezan el juego como recién llegados **sin dinero** pero llevan consigo el **siguiente equipo**: 1d4 raciones malas, un odre lleno de agua, un guardapolvo (usa los mismos valores que la chaqueta de cuero, excepto que cubre también las piernas), 10 metros de cuerda, cuchillo (igual que la daga), manta y un viejo revólver que se describe en el Talento de Clase inicial.

### VIEJO REVÓLVER

Entre las posesiones del Visitante se encuentra un arma de su mundo original: el viejo revólver. Empieza el juego con el tambor lleno de balas (6 disparos), si el Visitante pierde su viejo revólver no tarda en recuperarlo en extrañas circunstancias: lo encuentra en las manos de un cadáver, un benefactor misterioso se lo envía en un paquete...

Tampoco importa en qué circunstancias pierda el resto de su Dureza, siempre se podrá reparar.

Eso sí, si no trata al viejo revólver con respeto (perdiéndolo a propósito, vendiéndolo, apostándolo...) puede estar una o dos aventuras sin aparecer.

**Daño Peso Especial**

Revolver 1d6 2 Brutal, recarga †, rango 6 m.

## LISTA DE TALENTOS:

### Auténtico pistolero

El Visitante ha recordado el rostro de su padre, sus habilidades se han vuelto asombrosas. Reduce en 1 su DA base. Además, cuando el Visitante empuña su viejo revólver recibe un bonificador de 1d6 +2 al daño y añade la propiedad Perforante.

### Bailando con bestias

Obtiene maestría con la Pericia Trato animal y mejora su competencia con Supervivencia. Además, su conexión con la naturaleza le granjea respeto entre las Gentes que sepan apreciarla (kritios, corredores de los bosques brávaros, elfos...); añade un bonificador +1 a las tiradas de Reacción de tales individuos.

### Centauro del desierto

Obtiene maestría con la Pericia Montar, reduce en uno el daño por fatiga producido por el calor intenso y recibe un bonificador de +2 a su recuperación.

### Grupo salvaje

Cuando el Visitante gaste dados de entretiempo en reclutar seguidores puede elegir entre atraer a un seguidor más o bien aumentar en uno el nivel de uno de los seguidores que ya haya atraído. Los Aliados de un grupo en el que se encuentre el Visitante reciben un bonificador de +1 al daño.



(†) El viejo revólver puede disparar hasta 6 veces antes de necesitar una recarga. Sin embargo, es engorrosa, su tambor se puede recargar parcialmente con 3 balas lo que lleva 1 asalto o puede recargarse completamente con 6 balas consumiendo 2 asaltos completos en esa acción. Las balas del viejo revólver son más sofisticadas que las usadas por las armas de fuego presentes en Witchaven. El visitante debe fabricar su propia munición.



### Jinete pálido

El Visitante tiene éxito en una tirada por su vida con 9 o más (si además tiene el Talento Resiliencia entonces con 7 o más) y si está equipado con su viejo revólver puede hacer un ataque como reacción contra el enemigo que lo dejó a o PG antes de caer inconsciente (o morir si falla la tirada por su vida).

### La hora señalada

Una vez por aventura el visitante puede disparar rápidamente su viejo revólver y realizar hasta 4 ataques contra 4 enemigos diferentes que tenga de frente. No puede disparar más veces que balas tenga en el tambor. Este Talento se recarga al disfrutar de un entretiempo.

### Por un puñado de tesoro

Por cada porción de Tesoro valorada en 100 monedas que obtenga un grupo en el que se encuentre el Visitante se añaden 1d10 monedas al valor de ese Tesoro. Sabedores de la fortuna que rodea al Visitante, los Aliados reciben un bonificador de +1 a su Moral.

### Truco de recarga rápida

El Visitante puede recargar el tambor de su viejo revólver con 6 balas como acción gratuita. Parece cosa de hechicería, la realidad es que tras años de práctica es así de bueno.

### Sin perdón

El Visitante recibe un bonificador de DA -1 contra un enemigo que haya herido a uno o más compañeros durante el combate. Este bonificador se convierte en DA -2 y +1 dado del daño del arma si ese enemigo deja a o PG a un compañero (haya o no superado la tirada por su vida).

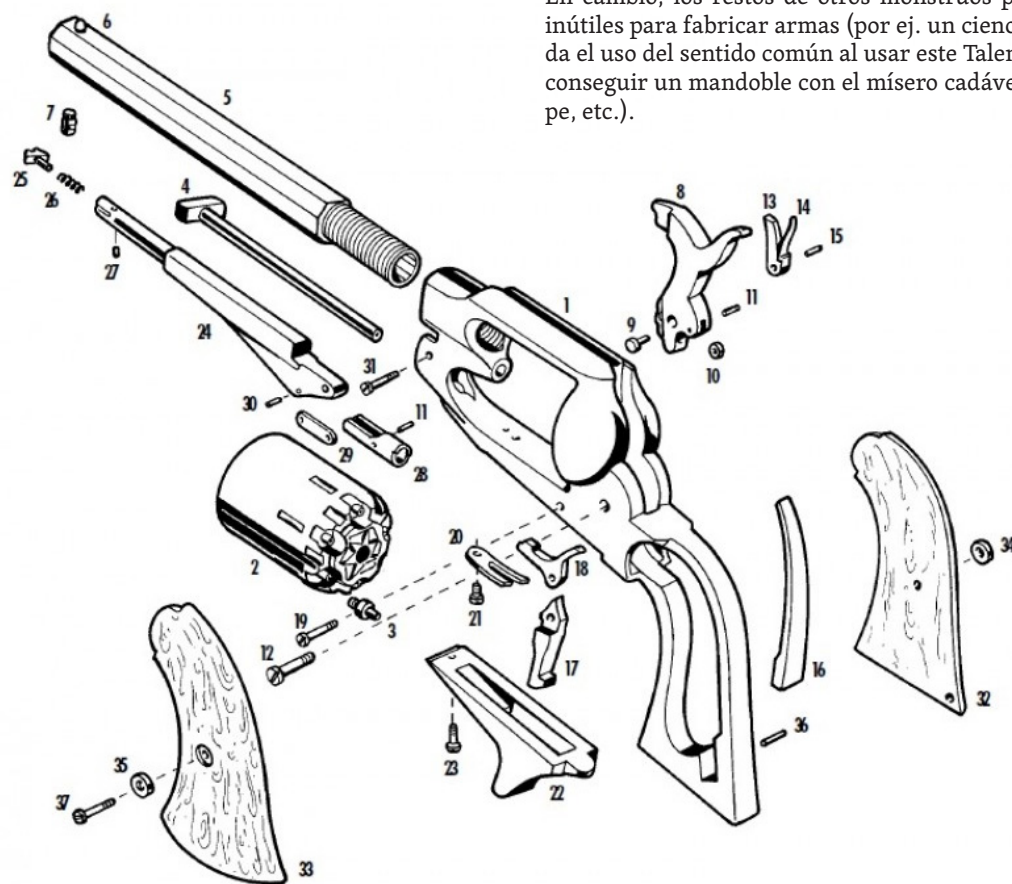
### Tomahawk de hueso

Usando como materiales los restos de monstruos abatidos (huesos, garras, escamas...) el Visitante puede crear grotescas armas improvisadas. Por cada 2 turnos (20 minutos) que invierta en crear el arma, mejora su dado de daño en una categoría: 2 turnos para un arma que haga 1d4 de daño, 4 turnos (40 minutos) para 1d6 de daño, hasta un máximo de 6 turnos (1 hora) para 1d8 de daño. El arma tiene las propiedades apropiadas para un arma de su tipo pero tiene la mitad de Dureza. La Pericia Forja y contar con una herrería permite que estas armas tengan Dureza completa.

El Visitante no sufre penalizador al usar estas armas y, de hecho, de tener el Talento Pendenciero disfrutaría de un bonificador de DA -1 (además del +1 al daño por usar un arma improvisada).

Nadie ofrecerá dinero a cambio de las armas creadas con este Talento, aunque a discreción del máster alguien podría ofrecer algún servicio por ellas; como buena comida o un lugar para descansar.

Un arma creada a partir de una criatura especialmente poderosa, como un dragón, podría tener propiedades adicionales. En cambio, los restos de otros monstruos podrían resultar inútiles para fabricar armas (por ej. un cieno). Se recomienda el uso del sentido común al usar este Talento (no se puede conseguir un mandoble con el mísero cadáver de un lebrilope, etc.).



## Rueva Clase: Psíquico



*his magic winter night I see a light  
Again I hear that tune, some sort of croon  
Oh no, no, no, oh, my brain.  
I see them gypsy waggons left in the snow  
Oh, I must see that lady, I have to know  
Gypsy woman, let me inside  
They say you know the secret, secret of time  
So gaze into your crystal and tell me  
All you see  
Gypsy woman, let me know  
"Oh, my son, you were never gone  
You're the Devil's child and so am I"  
Gypsy now I know you're not my mother  
You're a part of my soul,  
It's dear for all to see  
Oh no, no, no, I am you  
Gypsy you're inside of me.*

—Gypsy, Mercyful Fate

El psíquico no extrae sus poderes de las extrañas fuerzas de la hechicería o el capricho de los dioses, sino de su propia disciplina y fortaleza mental que permiten que su voluntad tenga efectos físicos en el mundo. Aunque pueden no ser tan versátiles como un mago con numerosos conjuros en su repertorio, sus poderes se pueden usar con mucha mayor frecuencia e incluso abusar, a veces con explosivo resultado...

### Psíquico

Inteligencia 9, Sabiduría 9

**Dado de Ataque (DA)** d12

**Dago de Golpe (DG)** d4

**PG iniciales** 4

**Velocidad** 10 metros

**Pericias** Tres a escoger de Constitución, Sabiduría o Inteligencia, sin que las tres puedan ser del mismo tipo.

Los psíquicos solo pueden usar **armas simples** como **bastones, dagas, hondas, ballestas ligeras** o **lanzas**, y son capaces de usar **armaduras ligeras**, pero no escudos.

#### DISCIPLINA MENTAL

El psíquico comienza conociendo dos disciplinas psíquicas a elegir que puede usar según las reglas de psiónica.

#### LISTA DE TALENTOS:

##### Alzamiento hermético

El psíquico mejora su competencia en Abrir cerraduras ayudado por poderes mentales menores. Es capaz de comprender cualquier código cifrado solo con mirarlo.

#### Ángel de la guarda

El psíquico tiene poderes mentales inconscientes que lo protegen constantemente. Reduce en 2 su CA y, si alguien intenta atacarlo por sorpresa, sufrirá un ataque de DA 20 y 1d6 de daño.

#### Nueva disciplina

El psíquico aprende una nueva disciplina psíquica. Puede escogerse más de una vez.

#### Maldición del hombre de hierro

Aumenta en 2 la tensión que ganas cada vez que usas tus poderes, pero solo tienes que hacer una tirada de explosión psíquica cada dos veces.

#### Medium

Los poderes del psíquico funcionan también con no-muertos. Si tiene la disciplina de clarisencia y un objeto personal de un difunto, puede entrar en contacto con él siempre que haya pasado menos de una sexena de su muerte (cada día que pase requiere un nivel más).

#### Mente de diamante

En cada descanso reduce en dos puntos adicionales la tensión acumulada.

#### Mente sana en cuerpo sano

El psíquico mejora su competencia en una pericia de Fuerza o Constitución. Además el psíquico puede ahora usar sus poderes con armadura en la cabeza sin penalización.

#### Oneiromante

Los poderes del psíquico se consideran un nivel más poderosos si su víctima está dormida. Además, es capaz de introducirse a él y un grupo reducido de personas (normalmente los otros PJ) en los sueños de otra persona para explorarlos.

#### Poderes elementales

El psíquico genera un elemento al usar sus poderes (fuego, hielo, electricidad, etc.) y se manifiestan en las explosiones psíquicas. Por ejemplo su golpe psíquico puede ser fuego frío que llegue a la mente de su adversario, puede dejar un rastro helado tras su teletransporte, manifestar electricidad a su alrededor mientras usa su clarisencia, etc.

*N. del E: De manera opcional, me ha parecido oportuno aumentar la utilidad de este poder brindándole la oportunidad al psíquico de que el poder elemental que parece imbuir todas sus habilidades se pueda lanzar al igual que el conjuro elemental pertinente, pero siguiendo los mecanismos de la psiónica, a un coste doble de tensión mental (manejar fuerzas elementales en bruto con la mente es extremadamente agotador y peligroso)*

#### Saltador

El psíquico no recibe penalización por no concentrarse al usar poderes de teletransporte.



## PSIONICA

Un personaje con poderes psíquicos (que conozca una disciplina) puede usarlos a voluntad. Cada vez que lo active añadirá el nivel al que lo haga a su tensión y deberá tirar 1d10 + su tensión actual - su modificador de Inteligencia (sumándolo si es negativo) y comprobar el resultado en la tabla de explosiones psíquicas. El nivel máximo al que puede usar una disciplina es igual a sus DG.

El psíquico tiene que concentrarse notablemente y hacer gestos con las manos para canalizar sus poderes mentales: si no lo hace, aumenta la tensión en dos. Usar armadura que proteja la cabeza en combinación con los poderes mentales aumenta en uno la tensión que se añade.

La tensión se reduce en los descansos como si fueran PG recuperados por agua, comida y refugio, restándole también el modificador de sabiduría. Por supuesto, si la suma es negativa, la tensión sube. No es seguro tener un psíquico estresado por tener que dormir en el monte.

Los golpes emocionales fuertes como ver morir a un ser querido, ser sometido a tortura, estar al borde de la muerte, contemplar atrocidades, etc. hacen que el psíquico tenga que hacer una tirada de Coraje: si la fallan (o no tienen la pericia), recibirán 1d6 puntos de tensión y tendrán que tirar en la tabla de explosiones psíquicas.

En los entretiempos la tensión se reduce a 0 por sí sola a no ser que sea 20 o más, en cuyo caso hará falta dedicar a la meditación un dado de entretiempo más por cada 20 puntos.



### Tabla de explosiones psíquicas

1-10	Todo va bien.
11	El psíquico sufre 1d4 de daño.
12	La apariencia del psíquico cambia notablemente durante 1d6 horas: su pelo se pone de punta, su piel cambia de color, etc.
13	El psíquico sufre 1d6 de daño.
14	Un objeto del psíquico a decisión del director es destruido o queda inutilizable.
15	El psíquico sufre un problema físico menor: las manos le tiemblan, solo puede moverse arrastrando los pies, no ve bien, etc. durante 1d6 horas.
16	El psíquico sufre 2d4 de daño.
17	El psíquico queda aturdido 1d6 horas: no puede usar pericias y empeora su DA.
18	El psíquico sufre 2d6 de daño.
19	Una repentina oleada de energía alrededor del psíquico empuja a todo lo que haya a 3m de distancia como si lo hiciera una persona fuerte.
20	El espacio del psíquico se vuelve extraño durante 1d6 horas. Por ejemplo: temperaturas extremas, animales inquietos, alteraciones sensoriales, etc.
21	El psíquico sufre 3d4 de daño.
22	El psíquico sufre un cambio físico severo durante 1d6 días: rostro deformado, brazo convertido en pinza u otras mutaciones.
23	El psíquico sufre 3d6 de daño.
24	Durante 1d6 días el psíquico exuda tanto poder que nadie quiere acercarse a él si no es absolutamente necesario: es necesaria una tirada fácil de Coraje para hacerlo.
25	El psíquico está completamente confuso durante 24 horas: pasa a ser controlado por el director.
26	El psíquico sufre 4d4 de daño.
27	El psíquico sufre una mutación permanente.
28	El psíquico sufre 4d4 de daño.
29	El psíquico atrae la atención de una poderosa criatura de otro plano de existencia que ahora va tras él.
30+	El psíquico desaparece de nuestra realidad, siendo catapultado a otro plano de existencia.

## Apéndice Ψ: Disciplinas Psíquicas

### LISTA DE DISCIPLINAS PSIQUICAS:

#### Clarisentencia

El psíquico puede percibir cosas ocultas o que se hallan lejos de su alcance. Puede usarse de forma similar a los conjuros de Visión y Sentir.

Por un nivel más, las visiones también pueden tener un elemento auditivo.

#### Telepatía

Esta disciplina permite conectar mentes.

Permite crear efectos similares a los conjuros de Encantamiento como si fueran un nivel inferior a los puntos de tensión empleados (por ejemplo, un efecto similar a Memoria a nivel 2 añadiría 3 puntos de tensión).

Permite establecer una conexión telepática con otra persona durante un turno por nivel.

Permite leer mentes: a nivel 1 son solo pensamientos superficiales, a nivel 2 puede oír lo que está pensando en ese momento, a nivel 3 puede ver a través de sus ojos, a nivel 4 puede saber si está mintiendo.

#### Golpe mental

Causa tanto 1d8 de daño por nivel en una esfera a 5m del lanzador. Las criaturas en el interior tienen derecho a una tirada de salvación de Inteligencia (o difícil de Concentración) para reducirlo a la mitad.

#### Telequinesis

El psíquico puede mover un objeto que pueda ver en cualquier dirección: a nivel 1 puede mover 5kg y esta cantidad se multiplica por 4 cada nivel.

Puede usarse como el conjuro de Levitar como si fuera un nivel inferior a los puntos de tensión empleados.

#### Teletransporte

Como el conjuro.

#### Metacreación

Como el dominio de Forja.

#### Metapsíquica

Se puede usar para mejorar un poder psíquico usado por otra persona (aumenta el nivel de un poder que use en uno por cada nivel que use el metapsíquico) o cancelarlo: si el metapsíquico lo usa a un nivel mayor, lo cancela automáticamente; de lo contrario, el psíquico que está siendo cancelado debe pasar una tirada fácil de Concentración para que tenga efecto.

#### Biopsíquica

Funciona como el dominio de Vida, pero solo cura 1d4 por nivel. Por otra parte puede inducir mutaciones temporales a un objetivo, y dura tantos turnos como nivel. A nivel 5 pueden hacerse permanentes.

### NUEVO TALENTO DE PRESTIGIO:

#### Poderes psiónicos

El personaje obtiene una disciplina psíquica y el poder de usarla.

*N. del E: Tal vez los poderes psiónicos deban de limitarse a ser un Talento de prestigio solamente para los psíquicos. Para los demás podrían ser Talentos de lealtad.*

## Nuevo Aliado: Mesmerista

Aliados con habilidades psíquicas entrenados para alcanzar grandes poderes o morir en el intento.

Niv.	CA	DG	DA	Daño	Pericias
1	8	1	d20	1d4	Concentración, Aguante
2	8	2	d20	1d4	Perspicacia
3	7	3	d20	1d4	-
4	7	4	d12	1d6	Atención
5	6	5	d12	1d6	-

**Especial:** los adeptos comienzan con una disciplina psíquica escogida al azar (1d8) o Telepatía por defecto, y ganan una nueva disciplina cada nivel impar (3 y 5).

**Enseres:** rosario de meditación, una daga y ropas de viaje.

**Sueldo:** 1d4 mo x nivel.





## Magia Expandida:

# Nuevos Conjuros

Al parecer algunos magos renegados han estado dedicando una cantidad considerable de tiempo y esfuerzo a estudiar y recopilar fuentes remotas para recuperar conjuros que casi habían sido olvidados.

No estamos seguros de la fiabilidad de los mismos, o de los peligros que pueda acarrear su uso, nos limitamos a informar de su existencia y de sus efectos conocidos.

### Arañas

¡Arañas!

- Niv. 1** Un nido de arañas.
- Niv. 2** Una colonia de arañas.
- Niv. 3** Muuuuchas arañas.
- Niv. 4** Demasiadas arañas!
- Niv. 5** ¡Nivel 5. ¡Hazlas parar!
- Niv. 6** ¡AAAAAAAAAAAAAGGGGHHHHH!

**Coste:** 5 mo x nivel

### Comida

Puede salvarte de un apuro en niveles bajos, o servir para agasajar a un rey o terminar una hambruna en niveles altos.

- Niv. 1** Crea una ración pobre o de agua.
- Niv. 2** Crea 1d6 raciones pobres/de agua o una buena.
- Niv. 3** Crea 2d6 raciones pobres/de agua o 1d6 buenas.
- Niv. 4** Crea un banquete para un grupo pequeño o suficiente agua para un baño.
- Niv. 5** Crea comida para alimentar a decenas.
- Niv. 6** Crea comida para alimentar a cientos.

**Requisitos:** Recipientes adecuados.

**Coste:** 10 mo x nivel.

### Cortar

Permite separar cosas que deberían estar unidas. A niveles altos puede mortal aquello que ningún debería ser capaz de cortar.

- Niv. 1** Puede cortar cosas que se podrían separar con las manos en un área de unos metros.
- Niv. 2** Puede cortar algo que solo se podría cortar con un cuchillo.
- Niv. 3** Puede cortar cosas sólidas que no se podrían cortar con un cuchillo como muros o metal muy fuerte.
- Niv. 4** Puede cortar líquidos y gases, dividiéndolos temporalmente. También puede cortar vías como caminos o ríos, impidiendo el paso.
- Niv. 5** Puede cortar cosas abstractas como palabras o pensamientos. También puede cortar cosas como vínculos legales o de amistad.
- Niv. 6** Es capaz de cortar el hilo de la vida de las personas, las frías ataduras de la muerte o los vínculos de amor verdadero.

**Coste:** 7 mo x nivel.

### Explosión de cadáveres

Hacer estallar uno o varios cadáveres, produciendo una lluvia insidiosa de metralla formada por de huesos y entrañas. Es especialmente odioso cuando los cadáveres han sido animados previamente, convirtiéndose en potenciales bombas andantes.

- Niv. 1** Hacer estallar hasta 1DG de cadáveres.
- Niv. 2** Hacer estallar hasta 3DG de cadáveres.
- Niv. 3** Hacer estallar hasta 6DG de cadáveres.
- Niv. 4** Hacer estallar hasta 10DG de cadáveres.
- Niv. 5** Hacer estallar hasta 15 DG de cadáveres.
- Niv. 6** El único límite es el número de cadáveres disponibles.

**Requisitos:** Acceso a al menos un cadáver.

**Coste:** 8 mo x nivel.



### Hablar

Permite comunicarse con animales, plantas o incluso objetos inanimados y pedir favores. Dura una hora.

- Niv. 1** El conjurador puede hablar con las plantas o la roca, que contestarán dentro de sus capacidades.
- Niv. 2** El conjurador puede hablar con un tipo concreto de animal.
- Niv. 3** Nivel 3. El conjurador puede pedir pequeños favores a las plantas o la roca como que abran un camino, retengan a una persona similar.
- Niv. 4** El conjurador puede hablar con cualquier tipo de animal.
- Niv. 5** El conjurador puede hablar cualquier lengua y además puede pedir un único favor a un animal, que lo cumplirá sin rechistar.
- Niv. 6** El conjurador puede pedir un favor a un grupo de animales.

**Coste:** 5 mo x nivel.



### Hueso

Manipular huesos de criaturas ya muertas para crear proyectiles y armaduras. Permite reducir la CA tanto como el nivel del conjuro, o causar 1d6 de daño por proyectiles de astillas de hueso por nivel a un objetivo.

**Requisitos:** Abundantes huesos.

**Coste:** 12 mo x nivel.

### Impacto

Refuerza un arma cuerpo a cuerpo (incluidos puños o pies), añadiéndole tantos d6 como el nivel del conjuro al daño del próximo ataque con éxito. A nivel 3 mejora en uno el DA y a nivel 5 lo mejora en 2.

**Coste:** 6 mo x nivel.

### Pelo

Permite hacer crecer o controlar el pelo para distintos usos como golpear a los enemigos, cubrirse de una armadura capilar, retener a personas o incluso volar.

- Niv.1** Hacer crecer y golpear. Embelesar con su lustrosidad.
- Niv.2** Atrapar y enredar.
- Niv.3** Proteger y endurecer (+1 a CA por nivel por encima de 2 si se usa así).
- Niv.4** Manipular y hacer tareas delicadas.
- Niv.5** Transportar.
- Niv.6** Poder capilar infinito.

**Requisito:** Tener pelo o barba en gran abundancia.

**Coste:** 8 mo x nivel.

### Miedo

Hace emerger los miedos más profundos de la víctima, que los revive y se ven obligados a hacer una tirada de moral con un penalizador igual al nivel del conjuro.

- Niv.1** Afectar a una criatura cercana, o con la que se posea un vínculo.
- Niv.2** Afectar a una criatura cercana o a un puñado de criaturas cercanas, o con las que se posea un vínculo a menor nivel.
- Niv.3** Afectar a una criatura cercana o a una pequeña multitud o grupo con el que se posea un vínculo a menor nivel.
- Niv.4** Afectar a toda una multitud cercana o con la que se posea un vínculo.
- Niv.5** Poder afectar a toda una ciudad a un nivel menor.
- Niv.6** Poder aterrorizar a toda una ciudad al mismo tiempo.

**Coste:** 12 mo x nivel.







### Sangre

La sangre es la fuerza vital del universo. El mago con este conjuro ha aprendido a extraerla de las criaturas vivientes, y usarla en su propio beneficio, permitiéndole curarse a la vez que causa daño (o curar a otros, si así lo desea). Esto está por supuesto totalmente prohibido, y semejante poder será perseguido y castigado.

- Niv.1** Puede extraer y transferir 1DG de una criatura.
- Niv.2** Puede extraer y transferir 2DG de una criatura, o 1DG de varias en un radio de 5m.
- Niv.3** Puede extraer y transferir 3DG de una criatura, o 1DG de varias en un radio de 5m.
- Niv.4** Puede extraer y transferir 4DG de una criatura, o 2DG de varias en un radio de 5m.
- Niv.5** Puede extraer y transferir 5DG de una criatura, o 2DG de varias en un radio de 5m.
- Niv.6** Puede extraer y transferir 6DG de una criatura, o un 3DG de varias en un radio de 5m.

**Requisitos:** Criaturas con sangre en un radio de 5m.

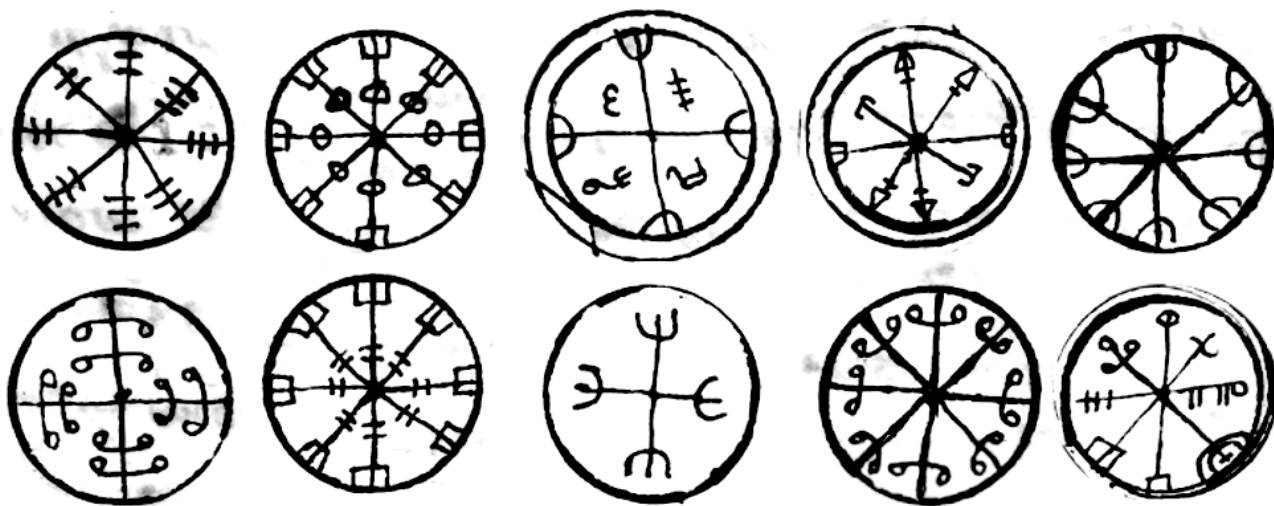
**Coste:** 12 mo x nivel.

### Tamaño

Permite cambiar la talla y el volumen de las cosas. Solo se puede usar sobre un objetivo al mismo tiempo. Si se usa sobre objetos inanimados, el efecto será como el del nivel inmediatamente superior (salvo el 1), igual que si se usa parcialmente.

- Niv.1** Permite agrandar o reducir ligeramente objetos inanimados.
- Niv.2** Permite agrandar o reducir ligeramente seres vivos.
- Niv.3** Permite agrandar o reducir en una cuarta parte a seres vivos.
- Niv.4** Permite duplicar el tamaño de un ser vivo o reducirlo a la mitad.
- Niv.5** Permite cuadruplicar el tamaño de un ser vivo o reducirlo a un tamaño diminuto.
- Niv.6** Permite que un ser vivo alcance una talla jamás vista o reducirlo al tamaño de una mota de polvo.

**Coste:** 5 mo x nivel.





## Nuevo Aliado: Capitán

A veces los aventureros pueden necesitar fletar un barco, y es muy probable que no tengan ni la más remota idea de como gobernarlo. En estos casos les vendrá bien contratar a un capitán.

Los capitanes son soldados y mercaderes a la vez, y como tales tienden a especializarse en ciertos aspectos de su oficio. Es difícil encontrar a dos capitanes iguales.

Niv.	CA	DG	DA	Daño	Pericias
1	5	2	d12	1d8	Aritmética, Viajar (Navegar)
2	5	3	d12	1d8	Liderazgo o Intimidar
3	4	4	d10	1d8	Comerciar o Guerra
4	4	5	d10	1d10	-
5	3	6	d10	1d10	Perspicacia o Coraje

**Especial:** El capitán es el responsable del barco, y toda la tripulación gana +2 a la moral mientras él esté vivo, pero reciben un -1 si resulta herido de gravedad, y -2 si muere.

**Enseres:** Sextante, brujula, camisote de malla, sable, cuaderno de bitácora.

**Sueldo:** 1d4 mo x nivel.





# Créditos

---

## AUTORES

---

### **Dan Rope**

---

Clases: *Aqueri, Pistolero.*

Dioses: *El que Camina en los Maizales.*

### **Jose Kharlos “Kha”**

---

Clases: *Almagélida, Hombre de Hierro, Psiquico.*

Conjuros: *Arañas, Comida, Cortar, Hablar, Impacto, Pelo, Tamaño.*

### **Konkuo**

---

Clases: *Inquisidor (con la colaboración de Rubén Pesqueira).*

### **Reckila**

---

Clases: *Diablero, Noble.*

### **Rubén Pesqueira**

---

Clases: *Bandarlong, Katutxo.*

Conjuros: *Explosión de Cadáveres, Hueso, Miedo, Sangre.*

Dioses: *Hanumaan.*

## ILUSTRACIONES

---

### **Henry Justice Ford**

---

Almagélida: *(The Fairies catch the baby, The Snow Queen appears to Kay)*





Este juego está bajo  
**Licencia Creative Commons**

CC BY SA

[www.tesoroygloria.com](http://www.tesoroygloria.com)

