

# BABEL

Juego de Rol Magicpunk Victoriano  
por Azrael Arocha  
@AzraelCcs

Versión de Texto 1.0  
Diciembre 2018



*Esta obra está bajo una  
[Licencia Creative  
Commons Atribución-  
NoComercial-  
CompartirIgual 4.0  
Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).*

# Tabla de Contenidos

<b>Capítulo 1: Sistema.....</b>	<b>5</b>
<i>¿Qué es un Juego de Rol?.....</i>	<b>5</b>
<i>¿Qué es Babel?.....</i>	<b>5</b>
<i>Partidas de Juego: ¿De qué van?.....</i>	<b>6</b>
<b>El Sistema.....</b>	<b>6</b>
Dificultad de Acción.....	6
Ajustes a la Dificultad	7
Convicción.....	7
Suerte.....	8
Suerte y Convicción: El	
Duelo.....	9
Críticos: Aciertos, Fallos y Parciales.....	9
Aciertos Críticos.....	10
Fallos Críticos.....	10
Críticos o Fallos	
Parciales.....	10
Defensa del Daño.....	10
<b>Rondas: Tablero, Movimiento, Visión y</b>	
<b>Combate.....</b>	<b>11</b>
Elementos.....	11
<b>Capítulo 2: Gentes y Lugares.....</b>	<b>14</b>
<b>Especies.....</b>	<b>14</b>
Ergonias.....	14
Geografía.....	14
Características Físicas	
.....	15
Organización Social...	15
Modificadores de especie	
.....	15
Bonificadores de especie	
.....	15
Inertales.....	15
Geografía.....	15
Características Físicas	
.....	16
Organización Social...	16
Modificadores de especie	
.....	16
Bonificadores de especie	
.....	16
Nímalus.....	16
Geografía.....	16
Características Físicas	
.....	17
Organización Social...	17
Modificadores de especie	
.....	17
Bonificadores de especie	
.....	17
<b>Composición Geopolítica de Babel.....</b>	<b>19</b>
NIRBÁSANA: Continente Mixto.....	19
Gijmel: Nación Mixta.	20
Terra 'Lus.....	21

Terra 'Nertal.....	21
Terra 'Gonia.....	22
ASTARTE: Continente y Nación Nímalus.....	24
ESLAVÍN: Continente y Nación Inertales.....	25
XANTHE: Continente y Nación Ergonia.....	27
Facciones.....	28
Orthodoxia.....	28
Hijos de Elohim.....	28
La Academia.....	29
Enclave de Magia.....	30
<b>Capítulo 3: Personajes, Creación, Progresión y</b>	
<b>Formación.....</b>	<b>33</b>
<b>Hoja de Personaje.....</b>	<b>33</b>
Identidad.....	34
Atributos.....	34
Lista de Atributos...	34
Aptitudes.....	35
Lista de Aptitudes...	35
Conocimientos.....	36
Equipo.....	36
Formación.....	37
Talentos.....	37
Enclave de Magia.....	37
Trasfondos.....	37
Obstáculos.....	37
Mayor Logro.....	37
Mayor Fracaso.....	37
Objetivo.....	37
Adquiriendo Trasfondos.....	38
Obstáculos.....	38
Mayor Logro y Mayor	
Fracaso.....	38
Objetivo.....	38
Equipo de Inicio.....	39
<b>Creación de Personaje.....</b>	<b>41</b>
Primer Paso: Identidad.....	41
Segundo Paso: Aptitudes.....	41
Tercer Paso: Conocimientos.....	42
Cuarto Paso: Equipo.....	43
Méritos.....	43
Quinto Paso: Trasfondos.....	43
Sexto Paso: Formación.....	44
Talentos.....	44
Magia.....	44
Séptimo Paso: Revisión.....	44
<b>Progresión del Personaje.....</b>	<b>49</b>
Llamado a la Aventura.	49
Hazañas.....	49
Atributo Daño: Proeza y	
Combate.....	50
Talentos de La Academia	
.....	50
Puntos de Vigor.....	51
Enclave de Magia.....	51
Inventario y Cinturón.	51

Trasfondos.....	51
Misiones.....	52
<b>Talentos de la Academia.....</b>	<b>53</b>
Escuela de la Guerra.....	54
Escuela de la Política.....	54
Escuela de la Magia.....	54
Lista de Talentos.....	54
Nivel 1.....	54
Nivel 2.....	55
Nivel 3.....	56
Nivel 4.....	57
Nivel 5.....	58
<b>Capítulo 4: Magia.....</b>	<b>60</b>
<b>Magia y Afinidad.....</b>	<b>60</b>
Poder del Conjuro.....	60
Dificultad de Conjuro.....	61
Repulsión a la Magia.....	61
<b>Academias de Magia y Conjuros.....</b>	<b>62</b>
Academia Elemental.....	62
Nivel 1.....	62
Nivel 2.....	63
Nivel 3.....	64
Nivel 4.....	64
Nivel 5.....	65
Nivel 6.....	66
Nivel 7.....	66
Nivel 8.....	67
Nivel 9.....	67
Nivel 10.....	68
Academia de Vitalidad.....	69
Nivel 1.....	69
Nivel 2.....	70
Nivel 3.....	71
Nivel 4.....	71
Nivel 5.....	72
Nivel 6.....	72
Nivel 7.....	73
Nivel 8.....	74

Nivel 9.....	75
Nivel 10.....	75
Academia Mental.....	76
Escuela de Ilusionismo	76
Escuela de Telepatía. .	78
Escuela de Telequinesis	
.....	81
Escuela de Medium.....	83
<b>Capítulo 5: Equipo.....</b>	<b>85</b>
<b>Elementos de las Armaduras y Armas.....</b>	<b>85</b>
Elementos de las Armaduras.....	86
Elementos de las Armas.....	86
Lista de Armaduras.....	86
Lista de Armas.....	87
<b>Capítulo 6: Posiciones y Gemas.....</b>	<b>88</b>
<b>Pociones y Gemas.....</b>	<b>88</b>
Pociones.....	88
Efecto por Academia de Magia.....	89
Intensidad del efecto de acuerdo al nivel en la Aptitud Inteligencia del creador:.....	89
Tiempos de preparación por nivel de la Aptitud Prestidigitación del creador.....	89
Gemas.....	90
Disponibilidad de Hechizo.....	90
Duración del proceso. .	90
Intensidad del Hechizo	90
<b>Apéndices.....</b>	<b>92</b>
<b>Lista de Obstáculos.....</b>	<b>92</b>
<b>Ayudas para Creación de Personajes:</b>	
<b>Talentos por Escuelas.....</b>	<b>94</b>
<b>Hoja de Personaje.....</b>	<b>96</b>

*“Millones de hojas negras sobre el suelo nocturno de una noche oscura... miles de siluetas como de árboles, que unidos en movimiento y en cántico, producían un sonido cuya hermosura era igualada sólo por el misterio que envolvía su lenguaje; una canción que concurre en un lugar único y genera una luz azul en medio del Bosque Negro, abriendo una ventana que muestra el pasaje a otro Mundo, a otro Reino, a mi Realm; un mundo donde el concreto sustituye a los árboles y las calles de asfalto toman el lugar de caminos, caminos que en lugar de ser transitados por carrozas sencillas con ruedas de madera, son transitados por gigantes metálicos... mi mundo, tu reino, nuestro Realm está entrando en contacto con algo nunca antes visto por él, algo que sólo la imaginación de aquellos a quienes el mundo ha ignorado por tanto tiempo hubiera podido pensar posible... Un encuentro esta a punto de ocurrir, algo nunca antes visto por nosotros, ni por nadie cuya imaginación estuviese cuerda... es algo que ha ocurrido en otros mundos, otros reinos, en otros Realms ajenos a nuestro conocimiento y lejos de nuestro alcance, y en otros tiempos ya olvidados, éste es el momento en el que nuestra historia es transformada, este es el momento de El Encuentro...”*

*Alissa del Bosque Negro*

## Capítulo 1: Sistema

### *El Coleccionista de Escrituras*

Mi nombre es Argoil, Rey de... quien una vez fue el Rey del Bosque Negro. Ahora no soy más que el perseguido de Alissa y su Guardia Real.

El Bosque Negro solía ser mi dominio, heredado de mi padre, Zelot y su compañera, Arvilt. Mis padres hicieron de nuestra arbolada un pequeño y próspero pueblo que creció durante mis años de niñez hasta convertirse en una nación reconocida por todos los pueblos Ergonias.

Fue entonces cuando las historias de Nímalus e Inertales comenzaron a llegar a mis oídos y fascinado por ellos, enfoqué mi juventud a comprender quiénes eran los forasteros, de dónde surgieron nuestras diferencias y cuál era la fuente de nuestra magia.

Poco sospechaba que esa sería la causa de la caída de mi reinado.

Han pasado más de 10 mil años desde aquella primera mañana de destierro y la mayoría ha olvidado cómo fue que llegamos a estas tierras. Sin embargo, yo dedico mi vida a buscar, preservar y estudiar las escrituras antiguas presentes en estas páginas.

Así pues, aunque aún faltan muchos, con estos fragmentos, quizá podamos comprender el papel que jugamos en el futuro de Babel.

*Argoil, el Coleccionista*

### *¿Qué es un Juego de Rol?*

Los Juegos de Rol son parte de la categoría de juegos de mesa con la que todos estamos familiarizados. Desde tableros hasta cartas, el concepto es el mismo: todos los participantes se reúnen en un lugar para buscar alcanzar la meta establecida por las reglas del juego.

Lo que separa los Juegos de Rol del resto es que, a diferencia de los juegos de mesa, la *meta* de ellos es desarrollar una historia en la que cada uno de los participantes representa un personaje, un protagonista con intereses, principios y objetivos propios.

¿Quieres convertirte en el hombre más poderoso del lugar? ¿La ergonia más influyente? ¿El inertal más reconocido? El límite lo trazas tú y la historia que están contando.

Las decisiones tomadas por cada uno de los **participantes** alterarán el curso de los eventos en los cuales están sumergidos y ayudarán (o no) a avanzar la historia y sus personajes.

El encargado de guiar la historia es conocido por todos como el **narrador** y dado que toda historia tiene varios puntos de vista, será su trabajo velar por los personajes que no están representados por los participantes, es decir, todos los demás que forman parte de la aventura, sus intereses, aspiraciones y deseos. Esto lo hace una de las responsabilidades más difíciles de los Juegos de Rol, pero también una de las más entretenidas.

### *¿Qué es Babel?*

Babel es un juego de rol con un enfoque en narración y conflictos que se desarrolla miles de años después de la caída de la torre de Babel. El mundo siguió su camino impregnado de magia y rencor, ambientado en un mundo donde la Fantasía y el *Magicpunk* se unen en la cotidianidad de sus habitantes.

El mundo ha sido abandonado por Dios, Elhoim, y lo que quedó en su lugar no es más que la arrogancia, avaricia y violencia que construyó la torre hace tantos años en un lugar que ya no existe.

La magia es ubicua pero su dominio es difícil de conseguir. Un mundo donde los aventureros saben poco y aspiran mucho. Donde fallar no significa el fracaso ni el acierto corresponde a la victoria.

Recorre las calles de Babel donde la industrialización se ha valido de la magia como fuente de energía y la inteligencia, fuerza y destreza de sus especies se cierne sobre ella como un yugo infranqueable.

## ***Partidas de Juego: ¿De qué van?***

Han pasado miles de años desde la caída de la Torre y el Destierro de sus Constructores. En el mundo de Babel, la magia es el motor que mueve la modernidad y su estética es *Magicpunk Victoriana*. Esta estética aplica mayormente para el continente principal, Nirbāsana, y no necesariamente para las demás culturas y su forma de representar la magia y es allí donde se desarrollan las aventuras de los personajes aquí descritos. Este libro, muestra su forma de ver la realidad y los demás. Pero si tu quieres inventarte un mundo, adelante no voy a ser yo quien te diga cómo o dónde jugar 🎲 ☺.

Las partidas tienen un enfoque de **Aventuras de Intriga, Corrupción y Exploración**. En ese orden de importancia. Existen lugares desconocidas a dónde ir y antagonistas a quienes enfrentarse pero el mundo está sumergido en una lucha de poderes sociales que mantienen a nuestros personajes como piezas que buscan conservar el *status quo*.

¿Quieren los personajes debilitar y liberarse del sistema o fortalecerlo y aprovecharse de él?

¿Desvelarán a la mente maestra detrás de los problemas o le destruirán para tomar su poder?

¿Buscan descubrir nuevas tierras o conquistar otras para su propio provecho?

Éstas son sólo algunas de las preguntas que puedes usar para probar Babel y su mundo. Y si no quieres comenzar una aventura desde cero, podrás encontrar semillas de aventuras ambientadas en Babel en este enlace: <http://bit.ly/BabelJdR>

## ***El Sistema***

Todo juego tiene una serie de reglas que le dan forma. En los Juegos de Rol estás reglas no buscan limitar las acciones de los participantes o establecer sus objetivos sino más bien ser el terreno sobre el cual se desarrolla la historia. Es la herramienta para resolver las situaciones que enfrentarán los participantes y el narrador en el curso de la sesión.

Cada acción deseada por los personajes y/o el narrador tiene una **dificultad**, en algunos casos mayor en otros menor, pero como en la vida diaria, las cosas no ocurren por el simple hecho de decir o desear que ocurran y es aquí donde El Sistema entra en efecto.

Desde disparar un arma hasta persuadir a un oficial de que “estos *no* son los androides que está buscando”, las acciones que intentamos realizar van a ayudarnos (si acertamos) o no (si fallamos) a continuar con nuestra historia de una manera favorable.

**Acertar** o **fallar** una acción va a ser determinado por el lanzamiento de dos dados de 6 caras, conocido como **2d6**, y la **dificultad** de dicha acción que siempre está representada por un número.

**IMPORTANTE:** La forma en la que Babel usa y considera los lanzamientos de **2d6**, tiene una variación muy particular. Ésta es que los 6s de cada dado no se suman al resultado. Es decir, *cada 6 vale 0*.

**ALTERNATIVA:** Al realizar el lanzamiento también puedes restar 2 a todos los resultados al usar 2d6 comunes y corrientes. Es decir, las tiradas serán **2d6-2** que no es más que otra manera de ver la misma curva de probabilidades donde los resultados van de 00 a 10 usando 2d6.

El objetivo al lanzar **2d6** es simple: el resultado de la suma de los dados debe ser igual o menor a la **dificultad** de la acción deseada. De ser así, la acción fue realizada satisfactoriamente y sus consecuencias se ejecutan de acuerdo a ello. De no ser así, la acción no se realiza y las consecuencias de ese fracaso se llevan a cabo.

## ***Dificultad de Acción***

Ya sabemos que la dificultad para realizar una acción es el número objetivo que se debe obtener al lanzar **2d6**.

El **2d6** es la herramienta para conseguir el número objetivo pero quién determina la dificultad es la **Aptitud** que se está utilizando en esa acción. El nivel que posee un personaje en una Aptitud representa su rango de conocimiento en la misma y al lanzar el **2d6**, el dado determina si la acción fue realizada dentro de ese rango, un **Acierto**, o fuera de él, un **Fallo**.

Es decir, si el resultado del lanzamiento de **2d6** es igual o inferior a la Aptitud evaluada, la acción es considerada un **Acierto**, si el resultado es superior, es considerada un **Fallo**.

*Ejemplo: Karla ha creado su personaje Esther. Esther está regateando con un vendedor, para eso usará su Aptitud **Empatía** y su nivel es **2**. El resultado al lanzar **2d6** debe ser **00, 1 o 2** para lograr su objetivo.*

*Karla narra la escena:*

*Esther se inclina sobre el mostrador y coquetamente sonríe al vendedor y dice: Estoy segura de que un hombre tan fuerte y varonil, no tiene necesidad de tantas baratijas y no le importaría permitirle a una chica un pequeño lujo por un módico precio.*

*El resultado de los dados es **6** lo que quiere decir que a pesar de que Karla ha usado palabras elocuentes durante el discurso de Esther, el vendedor ha visto claramente la intención de halagarlo para conseguir un descuento y su intento de regateo falla.*

De la misma manera, cada situación o narración tendrá una aptitud asociada a ella que determinará la dificultad de acción para cada lanzamiento del dado. La Aptitud asociada podrá ser determinada por el Narrador aunque el Jugador podrá justificar una razón para usar alguna otra de su preferencia.

### Ajustes a la Dificultad

Los personajes jugadores, no son personajes comunes y verán algunas situaciones en las que la dificultad se vera ajustada logrando que esta sea más fácil o más difícil de lo normal.

El ajuste afecta a una acción en particular a discreción del Narrador, de los efectos bajo los cuales estén los jugadores, las narraciones que la ficción represente en una determinada escena y un sin fin de razones. El ajuste afecta directamente al resultado de la tirada en cuestión. Si el ajuste es favorable está representado por un símbolo “-” (menos) y si es desfavorable por un símbolo “+” (más) y el ajuste máximo podrá alcanzar hasta 3 y el mínimo 0 siendo este último una situación sin modificación.

Como referencia esta la siguiente tabla:

Dificultad Favorable	Ajuste	Dificultad Desfavorable	Ajuste
Fácil	-3	Imposible	+3
Rutinaria	-2	Difícil	+2
Familiar	-1	Retadora	+1

Es importante destacar dos cosas, primero, que sólo un resultado de **00** ó **10** natural produce un crítico. Ningún ajuste que alcance esos valores es considerado un crítico. Segundo, que ningún resultado de **00** ó **10** se verá afectado por lo que veremos a continuación: la Convicción o la Suerte.

Ya debes haber notado que *Esther* tenía una probabilidad baja de lograr su objetivo, y esto se debe a que su conocimiento en el área es bastante limitado. Sin embargo, de ser necesario, *Karla* puede escoger usar los puntos de **Convicción** de *Esther* para tener una ventaja al lanzar el dado.

### Convicción

**Convicción** consiste en la capacidad de un personaje de tomar las riendas de una situación para mejorar las probabilidades de éxito al resolverla. La cantidad de puntos de Convicción varía de caso a caso y los puntos totales disponibles vienen determinados por la suma de las Aptitud Percepción, Voluntad y el Modificador de la Especie del personaje. Esto representa cuán determinado está el personaje de alcanzar el objetivo propuesto y cómo puede usar la situación actual a su favor.

Los puntos de **Convicción** tienen una función muy particular. En cualquier momento de una escena, preferiblemente al principio, cada jugador puede declarar que va a usar **Convicción** en ella y cuantos puntos desea usar. La cantidad de puntos de Convicción permitirá elevar el número objetivo de todas las acciones de la escena en esa misma proporción incluyendo a su **Iniciativa**.

**IMPORTANTE:** Para que el efecto se manifieste, el Jugador **debe** narrar lo que hace y la motivación detrás de la acción para enfocarse, de no hacerlo, los puntos son consumidos y ningún beneficio se obtiene ellos.

*Ejemplo: A falta de dinero, Esther ha decidido robar al vendedor y le dispara con su pistola. Para ello usará la Aptitud **Combate** con un nivel de **2**. Sabiendo que debe sacar **00, 1 o 2** al lanzar los dados, Karla decide usar los **4** puntos de **Convicción** de Esther para subir su nivel de **2** a **6** por el resto de la escena; lo que le permite que el re-*

sultado del lanzamiento sea de **00** a **6** para obtener un acierto en las acciones que realice durante la duración de la escena.

*Para activar el efecto, Karla narra los hechos:*

*Esther mira fijamente al vendedor mientras éste no deja de hablar de lo muy valioso que es su mercancía y su mano se desliza velozmente hacia su pistola mientras recuerda que charlatanes como quien está frente a ella en este momento, visitaban la granja de su padre vendiendo baratijas con promesas de mejorar las cosechas, promesas falsas que engañaron a su padre, pero esta vez... esta vez ella será quien obtenga lo que quiere.*

*Dispara*

*El resultado del dado es **3** lo que quiere decir que la bala ha encontrado a su objetivo, Esther toma la mercancía y huye con toda la fuerza que sus piernas le brindan.*

Una vez usados, los puntos de Convicción se **recuperan** en las siguientes ocasiones:

1. Se recupera 1 punto al final de cada escena, si en ella el personaje usó Convicción
2. Se recuperan de 1 a 3 puntos, durante una escena (o después a discreción del Narrador) si el personaje ha narrado sus fracasos tan cinemáticamente como sus aciertos. O si su narración aprovecha lo ya establecido. Venga, si lo que el jugador narra, mola, el Director de juego puede otorgar puntos de Convicción como recompensa.
3. Se recuperan todos al comenzar una nueva sesión de juego
4. Se recuperan todos al Desarrollar el personaje siguiendo las reglas para ello en la Sección Progresión del Personaje.
  - Al recuperarlos de esta forma, también los puntos de Vigor se recuperan todos.

**Nota:** Sólo los PJ, NPJs importantes y Antagonistas tienen puntos de Convicción.

**Nota:** Una escena es equivalente a un encuentro o más a discreción del Narrador si varios encuentros están encadenados inmediatamente.

## Suerte

**Suerte** es la otra cara de la moneda. Si bien la Convicción permite aumentar la probabilidad de éxito en las acciones tomadas durante una escena, la Suerte permite convertir una acción exitosa, nos afecte a nosotros a no, en un fallo.

La cantidad de puntos disponible para el jugador se determina al sumar las Aptitudes Intuición, Prestidigitación y la Modificador de Suerte que algún equipamiento pueda otorgar.

Usar puntos de Suerte permitirá aumentar el Resultado del **2d6** de un ataque en la misma proporción lo que puede resultar en que el número final esté por encima de la dificultad de acción necesaria y el ataque falle.

**IMPORTANTE:** Al igual que con la Convicción, para que el efecto se manifieste, el Jugador debe narrar lo que hace o lo que ocurre para que la Suerte intervenga, de no hacerlo, los puntos son consumidos y ningún beneficio se obtiene de ellos.

*Ejemplo: Esther ha llegado a la estación de trenes y justo antes de que el tren parta, logra escalar las afueras del último vagón. Con su último aliento el vendedor la ha seguido y al ver que Esther está por escapar, él usa su Convicción para dispararle.*

*Su nivel en Combate es 2 y usa 3 puntos de su Convicción; con un resultado de 5 o menos Esther se las vería muy mal.*

*El Resultado del **2d6** es **5**, un acierto para el vendedor. Al ver esto, Karla interviene para usar 1 punto de Suerte y convertir el resultado de 5 a 6 haciendo que ese acierto sea un fallo y procede a narrar cómo ocurre:*

*Mientras el tren comienza a avanzar se oye el silbato del tren estremecer el andén y uno de los clavos flojos de la plataforma cae en uno de los rieles y al ser pisado por las ruedas del último vagón, el mismo da un pequeño brinco, imperceptible para cualquiera, pero Esther pierde el equilibrio por una fracción de segundo lo que mueve su pierna del camino de la bala para recomponer su postura al otro lado de las escaleras del tren.*

*Este afortunado evento deja al vendedor agotado a un lado de las vías mientras un grupo de gente se le acerca y piden por ayuda médica para atender al hombre herido a quien Esther disparó –Completa el Narrador–.*

A diferencia de los puntos de Convicción, los puntos de Suerte se recuperan al comienzo de la escena. Sin embargo, los puntos de Suerte sólo pueden ser usados para acciones no mágicas. Si alguna acción no mágica tiene un componente



o modificador mágico, se deben gastar puntos de **Suerte** para afectar el componente no mágico Y se usarán puntos de **Introspección** para que la magia pierda fuerza. Esto será explicado a mayor profundidad en la sección Repulsión a la Magia del Capítulo 4: Magia.

**Nota:** Sólo los PJ, NPJs importantes y Antagonistas tienen puntos de Suerte.

## Suerte y Convicción: El Duelo

Se puede dar el caso en el cual un jugador que ha declarado usar Convicción se enfrente a otro que ha decidido usar Suerte. Y donde ambos quieran obtener un resultado favorable, donde uno de ellos quiere que la acción Acierte y el otro quiere que la acción FALLE.

En esta situación, sólo los personajes directamente involucrados podrán tomar parte del duelo.

Cada jugador tomará turnos describiendo como la acción se va desarrollando al gastar los puntos correspondientes hasta que alguno decida no gastar más o se quede sin ellos.

*Tomemos el ejemplo anterior donde el vendedor falla el disparo contra Esther y cambiémoslo levemente. Digamos que el vendedor es controlado por otro jugador, Azrael, y que tenía Convicción también. A ver que gracias a la intervención de Karla y su Suerte su disparo va a fallar, el jugador puede decidir agregar 1 puntos de su Convicción para lograr acertar colocando la nueva dificultad en 6 y lo describe:*

*Cuando la pierna de Esther se mueve fuera de la trayectoria de la bala, esta golpea la escalera y haciéndola rebotar en dirección a Esther.*

*Karla podrá entonces elegir si responder a esta nueva situación gastando sus puntos de Suerte para poner a Esther a salvo de nuevo y deberá describir el nuevo resultado. Ella decide usar los 2 puntos que le quedan para lograrlo y así elevar el resultado del dado a 8:*

*Esther al recuperar el equilibrio, rápidamente abre la puerta del tren bloqueando la bala.*

*Azrael al ver esto, decide gastar los último 2 puntos que le quedan en Convicción para que esta pequeña ladronzuela no escape sin aprender su lección, esto convierte la dificultad en 8 y describe:*

*La puerta que Esther usó ha visto mejores días y la bala al golpearla, lo hizo casualmente en la bisagra que la sostenía haciendo que se suelte del tren y le golpee el rostro fuertemente.*

En esta situación, Esther no tiene más puntos de Suerte para evitar el disparo del vendedor y en consecuencia recibirá el daño correspondiente al arma. Sí, el daño del arma no de la puerta que le golpeó el rostro.

Esther a corrido por todo el bazar y ha realizado todos los lanzamientos de 2d6 correspondientes para lograr escapar en ese tren, pero no lo hará sin el daño recibido.

**Nota:** El Duelo ocurre en el mismo período de tiempo que la acción que le dio origen y no a lo largo de diferentes turnos. Es decir, los eventos descritos por Karla y Azrael que afectaron a sus personajes, ocurrieron en unos pocos segundos, casi un instante. Los Turnos serán explicados más adelante.

Es importante recordar que, al declarar más puntos de Convicción a mitad de la escena, las probabilidades de acierto también aumentan en la misma cantidad de puntos nuevos al igual que su Iniciativa. Una vez declarados los Puntos de Convicción, se puede aumentar su cantidad, pero no se puede disminuir.

A pesar de que el personaje de Azrael ha logrado acertar su disparo en contra de Esther, el vendedor ha gastado todos sus puntos de Convicción y sólo los recuperará una vez gastada experiencia o en la nueva sesión. Quizá Azrael debió pensarlo mejor.

Los puntos de Convicción y Suerte son características propias de los Personajes Jugadores (controlados por algún participante) pero no son exclusivos a ellos. A discreción del Narrador, Personajes No Jugadores (controlados por el narrador), podrán seguir las mismas reglas aquí descritas para realizar sus acciones aunque esto es más frecuente en Personajes de importancia para la historia, jefes finales u otras criaturas que lo ameriten.

## ***Críticos: Aciertos, Fallos y Parciales***

Además de acertar o fallar una acción, existen algunos resultados que tendrán una consecuencia añadida además de la establecida por su resultado numérico. Esta consecuencia irá determinada por el resultado de la tirada y/o cantidad de **Os** que la misma contenga y están categorizados como: Aciertos Críticos, Fallos Críticos, Crítico o Fallos Parciales.

## *Aciertos Críticos*

Lanzar **00** en **2d6** es considerado un **Acierto Crítico** y resulta en la mejor resolución posible de la acción. Esto quiere decir que incluso en la más desfavorable de las situaciones, un golpe de suerte ha determinado que consigas aquello que desees.

Los efectos generados pueden variar dependiendo del caso, desde hacer más daño al atacar hasta una acrobacia impensable que salva un personaje de caer en el ardiente río de lava que cruzan. Podrás describir tu gran proeza o maravilloso discurso como desees y si existe algún conflicto el narrador tendrá la última palabra pero siempre resultando en algo a tu favor más allá de lo esperado.

**Nota:** El Acierto Crítico permite éxitos incluso en acciones con Aptitudes sin valores asignados; puede ser modificado o mejorado, extendiendo sus efectos a números por encima de 00, e incluso su *efecto adicional* será suprimido totalmente por mal uso del arma en cuestión o no tener niveles en la aptitud usada pero siempre constituye un acierto.

## *Fallos Críticos*

Lanzar **10** en **2d6** es considerado un **Fallo Crítico** y resulta en el peor de los escenarios posibles. La suerte no está a tu favor y la situación se ha tornado totalmente en tu contra hasta el punto de perder el resto de tus acciones del turno.

Cuando se presenta un **Fallo Crítico** debes lanzar **2d6** de nuevo para confirmar que la situación no podría empeorar más. De lanzar **10** de nuevo los resultados son más graves aún de lo que se había anticipado y es considerado un **Fallo Crítico Doble**. De obtener cualquier otro resultado la situación se resuelve negativamente sin consecuencias a largo plazo pero terribles consecuencias para la escena y el futuro inmediato del personaje.

Algunos ejemplos de **Fallo Crítico Doble**: El brazo o pierna que usaste para atacar se ha roto y es ahora inútil y recibes el daño del arma usada y la misma es destruida por su mal uso. En tu intento de persuadir a un noble haz dicho algo que ofende su familia y ahora estás sentenciado a muerte.

## *Críticos o Fallos Parciales*

Un lanzamiento en el cual **uno** de los **2d6** ha resultado en un **0** presenta una consecuencia ventajosa para el personaje o alguno de sus aliados en la escena.

El jugador puede narrar cómo la acción se ha ejecutado de una manera especial o sublime o extraordinaria o completamente sin ser vista o etc. a lo cual el narrador podrá responder con algún ajuste para balancear la ficción con lo que está ocurriendo demostrando cómo su buen desempeño le otorga una ventaja.

Esta ventaja puede ser algo tan simple como recuperar un punto de Convicción, permitir movimiento adicional, o algo en lo que el jugador y el narrador estén de acuerdo, pero siempre debe ir acompañado de Narración o se perderá.

Ya sea un Acierto o un Fallo el resultado final, el personaje ha realizado la acción de tal forma que algo bueno puede salir de ella.

## *Defensa del Daño*

Hemos visto que para lograr las acciones que deseamos se debe lanzar **2d6** no importa cual sea el objetivo que queremos alcanzar. Sin embargo, veremos que no siempre estaremos en la posición de *realizar acciones* sino de *recibir daño*.

La mayoría de estas situaciones serán ataques que recibamos por parte de Personajes No Jugadores o incluso por Personajes Jugadores que intentan infligir daño a nuestro personaje o algún otro efecto no deseado.

La Aptitud **Resistencia** de nuestro personaje va a determinar la capacidad de atenuar, o suprimir completamente, el daño o efecto con el que se quiere lastimarnos.

Una vez que tu personaje reciba daño, el valor de tu **Resistencia** será igual a los puntos de daño resistidos, es decir, restados del total recibido durante ese ataque. La única excepción será el daño de tipo Corrosivo y de Veneno, estos son atenuados con la Aptitud **Aguante** de la misma manera que la resistencia disminuye los otros tipos de daño.

El daño no resistido deberá ser restado del total del Vigor del personaje. Más adelante explicaremos el Vigor con mayor profundidad.

## ***Rondas: Tablero, Movimiento, Visión y Combate***

Aunque muchas de las circunstancias en un Juego de Rol se manifiestan mediante conversaciones con otros personajes jugadores y personajes no jugadores, en ocasiones no habrá otra manera de avanzar en la historia mas que con el uso de la violencia y es allí cuando te verás involucrado en una batalla.

El escenario será descrito por el narrador pero todos ellos se desarrollan en **Rondas**.

**Ronda:** es la expresión de tiempo dentro de la cual ocurren las acciones de los personajes en la escena. Cada **Ronda** tiene duración de 10 segundos de tiempo en el juego y cada personajes involucrado en la escena cuenta con 1 **Turno** para actuar en cada Ronda.

**Turnos:** es el momento durante el cual un personaje actúa dentro de una Ronda. Cuando es su *Turno*, el Jugador debe narrar sus acciones, movimientos, etc. Es el espacio temporal durante el cual el personaje participa e interviene dentro de los 10 segundos que dura la **Ronda** actual.

El orden en el cual actúan los personajes viene determinado por su **Iniciativa**.

**Iniciativa:** Durante cualquier escena, cada personaje, jugador o no, tiene una velocidad de reacción y de observación que le permite actuar antes o después que los otros presentes. Este orden determina quien actúa primero, segundo, tercero, etc. y puede cambiar durante una escena.

A mayor **Iniciativa**, más atento estará el personaje y por lo tanto, podrá actuar de primero. A menor **Iniciativa**, más distraído y actuará de último. El orden de acción es de Mayor a Menor.

Cada personaje tendrá un valor de **Iniciativa** base igual a su nivel en el Atributo **Dedución** y este puede ser incrementado para la escena actual usando la *Convicción*. Mientras mayor sea la Convicción usada por un personaje más determinado está y estará más cerca de actuar primero en ella.

Al usar *Convicción*, los puntos gastados, posterior a la narración pertinente, se sumarán también al valor base de **Iniciativa** del personaje.

Si dos o más personajes tienen el mismo valor de Iniciativa, se considera que ambas acciones toman lugar al mismo tiempo en la escena. Si dos o más acciones simultáneas están en conflicto directo, quien tenga el mayor valor de *Introspección Total* actuará primero y si aún persisten iguales, quien tenga mayor valor en *Suerte*, actuará primero y si el empate persiste las acciones se declaran y se decide el orden en que ocurren al lanzar 2d6 cuyo resultado se ejecuta de menor a mayor. Es decir, la acción realizada por el jugador que obtuvo un 00 en los dados se lleva a cabo primero a la de quien obtuvo un 10.

***Cambiando el orden:*** Cómo ya discutimos en la sección de Convicción, el valor usado puede aumentar durante una misma escena, al hacerlo, esto también afectará el orden de la Iniciativa establecido hasta ese momento y se conserva el nuevo hasta el final de la misma.

## ***Elementos***

Durante una escena, en especial si ésta debe ser dividida en *Rondas*, existen algunos elementos que tanto el Narrador como los Jugadores deben tomar en cuenta. Estos son: Tablero, Movimiento, Visión y Acciones

**Tablero:** Esta compuesto de una retícula de hexágonos que sirve como guía para colocar obstáculos y caminos y darle una base sobre la cual desarrollar la batalla.

Cada *Hexágono* en el tablero mide **2 metros entre vértices opuestos**. Toma en cuenta esto si se desea jugar sin miniaturas ni retícula.

En todos los casos que sea necesario calcular un **Área**, ésta tendrá forma hexagonal y sus lados serán iguales al descrito en la ocasión.

**Movimiento:** Cada hexágono en el tablero representa una unidad de movimiento y los personajes podrán caminar tantos hexágonos por turno como sea su nivel en la Aptitud **Aguante**.

**Visión:** Cantidad en hexágonos que un personaje puede observar comprensivamente. Esta se divide en dos tipos:

- *Visión bajo Estrés:* en condiciones de batalla o de estrés, es difícil mantener el enfoque de todo lo que sucede a

tu alrededor pero en condiciones climáticas normales el personaje podrá visualizar y tomar decisiones sobre lo que ocurre a una distancia en hexágonos igual a la suma de los Niveles en sus Atributos de **Dedución + Introspección**.

- Esto NO disminuye el Rango de una acción.
- **Visión Común:** en condiciones comunes y corrientes, el campo de Visión del personaje será igual a 5 veces el valor de su Visión.

**Rango:** Distancia en hexágonos dentro de la cual un arma, hechizo, etc. es resuelto sin penalizaciones a su lanzamiento de 2d6. Si el objetivo se encuentra fuera de esa distancia, el resultado del lanzamiento será penalizado en 1 por cada hexágono adicional que les separa.

*Ejemplo: si disparas con un arma de Rango 3 y tu objetivo se encuentra a 5 hexágonos de distancia de ti, el resultado del lanzamiento de 2d6 será aumentado en 2. Esto se debe a que 2 hexágonos separan al objetivo del rango máximo del arma.*

**Nota:** Si algún efecto tiene un Rango mayor a la Visión bajo Estrés, el alcance de la acción será la identificada en el valor Rango. El alcance se mantiene aunque pasivamente el personaje no pueda tomar decisiones sobre lo que se encuentra esa distancia.

**Nota:** las armas cuerpo a cuerpo, hechizos con rango Tacto, u ocasiones similares no pueden llevarse a cabo si no se está dentro de su rango. Es decir, no puedes usar un hacha a distancia eficientemente, sí que la puedes lanzar pero la habrás perdido así aciertes.

**Acciones:** Estás representan fracciones de tiempo durante una Ronda en la que cada personaje puede realizar *algo*. Toda situación tensa puede terminar en un combate y ya sea que se busque que así sea o no, los personajes tienen a su disposición algunas instancias que pueden ser declaradas en cualquier orden durante su *Iniciativa*.

Estas instancias son: una (1) Acción Completa y dos (2) Acciones parciales y pueden ocurrir todas, algunas o ninguna de acuerdo a lo establecido por quien controle el personaje. La *Ronda* habrá terminado cuando todos los jugadores y/o personajes involucrados hayan realizado sus acciones respectivas y resuelto los enfrentamientos o efectos de daño. Adicionalmente, contarán con lo que llamaremos una (1) Acción Libre.

- **Acción Completa:** generalmente es la acción reservada para el uso de armas, tanto cuerpo a cuerpo como de larga distancia o incluso acciones complejas como conjuros de magia u otras formas ofensivas. También es el periodo de tiempo que toma buscar algo en tu *Inventario* para usarlo en una acción siguiente. Usar objetos complejos
- **Acción Parcial:** especialmente dedicada a las acciones de movimiento y acciones *defensivas*, También incluye cambiar entre las armas que tienes a la mano, beber pociones y usar artículos que poseas en tu cinturón.
  - **Acción Defensiva:** en esta instancia puedes escoger un personaje cualquiera como objetivo del cual te vas a defender y tener una ventaja contra su ataque. Debes elegir al comenzar tu turno entre las siguientes opciones:
    - **Esquivar:** Suma tu nivel en el Atributo *Introspección* al resultado del lanzamiento del **2d6** del adversario de tu elección para acertar en tu contra en. Esta acción no puede ser tomada contra el mismo adversario en dos turnos consecutivos, así como tú aprendes a evitarle y te adaptas, de la misma forma lo hace tu oponente.
    - **Inspeccionar:** Cada turno que elijas usar esta acción, tu campo de Visión se duplicará hasta un máximo de 5 veces al valor adicional.
    - **Resistir:** Usar tu bonificación de especie contra un adversario de tu elección.
- **Acción Libre:** es comúnmente usada para hablar o conversar. Si algún apartado hace mención de este tipo de acción, refiere a que es realizado sin consumir ninguna de las antes descritas.

*... Tenía entonces toda la tierra una sola lengua y unas mismas palabras, y eran todos iguales y no había diferencias entre ellos, todos a imagen y semejanza de Dios.*

*Y aconteció que cuando salieron de oriente, hallaron una llanura en la tierra de Sinar, y se establecieron allí. Y se dijeron unos a otros: hagamos ladrillos y cozámoslo con fuego. Y le sirvió el ladrillo en lugar de piedra, y el asfalto en lugar de mezcla. Y dijeron: '¡Vamos! edifiquémonos una ciudad y una torre, cuya cúspide llegue al cielo; y hagámonos un nombre y jamás ser olvidados, por si fuéremos esparcidos por todo la faz de la tierra'.*

*Y descendió Elohim, para ver la ciudad y la torre que edificaban los hijos de la Creación. Y dijo Dios: 'He aquí el pueblo es uno, y todos estos tienen un solo lenguaje; y han comenzado la obra; y nada les hará desistir de lo que han pensado hacer. Ahora, pues, descendamos, y confundamos allí su lengua, para que ninguno entienda el habla de su compañero, y separémoslos en colonias de acuerdo a su nueva imagen, y llevémoslos a su propia tierra'.*

**Génesis 11:1-7**

## Capítulo 2: Gentes y Lugares

### *La Caída de la Torre, el despertar de un nuevo mundo*

La torre había sido destruida, o al menos eso pensábamos todos. Nada de lo que ahora se veía semejaba ningún lugar conocido.

El pánico parecía dominar la multitud, criaturas altas y bajas corrían, lloraban y gritaban.

Nada de lo que existía antes de la Torre era igual, ni los cuerpos que teníamos en común, ni el idioma que hablábamos, ni el lugar dónde estábamos eran los mismos.

Tomó algún tiempo que la calma regresara pero desde lejos se podía ver que existían grupos distintos, seres diferentes y cada uno se acercaba a quienes hablaran su lengua y fueran semejantes a su nuevo cuerpo.

Al finalizar del día, tres grupos se habían establecidos no muy lejos el uno de los otros; como si el miedo de lo desconocido más allá de este nuevo lugar fuera más grande que el miedo sentido hacía los otros dos campamentos de extrañas criaturas.

A pesar de no conocer este nuevo lugar, de no saber por qué teníamos nuevas apariencias, quiénes éramos y sólo un recuerdo de quienes solíamos ser antes de la torre, había algo en lo que todos estábamos de acuerdo “Ya no estamos en Sinar”.

Al caer el Sol en el horizonte, sabíamos que aquella planicie que había servido de cimiento para la ciudad y la torre estaba ahora lejos, en algún lugar distante y fue entonces cuando una voz estremeció los cielos y dos lunas brillaron con cada estruendo:

“Hemos visto la torre que han construido. La arrogancia de alcanzar los cielos, de lograr la inmortalidad. ¡Cuán insolentes fueron al pensar que ladrillos podrían darles la eternidad!

Hemos caminado entre ustedes y la avaricia de sus almas ha manchado la Creación, es por eso que a partir de hoy no tendrán la misma imagen, no hablarán la misma lengua y no vivirán en la misma tierra que sus ancestros.

A partir de hoy, éstas son sus nuevas formas, sus nuevas lenguas, su nuevo mundo. **Inertales, Ergonias y Nímalus** tres seres distintos que comparten un pasado, una historia y nada más. Vayan y no olviden el motivo de su destierro”

Así terminó el primer día y cayó la primera noche.

**Nuevo Génesis Cap.1**

### *Especies*

#### *Ergonias*

Son ligeros como hojas, altos como arboles y delgados como raíces. Sienten una inclinación por la vida vegetal y su conservación. Viven en simbiosis con ella, prefiriendo bosques tupidos, junglas, manglares o pantanos. Poseen una piel lustra y sedosa y su color varía en distintos tonos de verde a ocre. Por cabello, desprenden delgados hilos que varían en los colores del espectro floral desde rojos, amarillos y negros hasta violetas, azules y blancos.

Conocidos por su ligereza de paso y destreza. Llevan la arrogancia de sus ancestros en el caminar de su gente dándoles la velocidad y sigilo del viento a cada paso.

**Nuevo Números Cap.1**

### *Geografía*

Viven en ciudades construidas en las crestas de los árboles, dentro de los más tupidos bosques con pequeños pueblos abajo en el suelo.

Suelen vivir de una dieta de frutas y vegetales variados y de carnes blancas provenientes de presas pequeñas aunque no rechazan la carne de las bestias del bosque si la ocasión se les presenta.

El clima es húmedo y fresco, la fuente principal de agua son riachuelos que cruzan los bosques y en algunas ocasiones el rocío juega un papel importante en ceremonias especiales.

### *Características Físicas*

La mayoría se encuentra dentro de estos parámetros:

Contextura: Delgada

Expectativa de vida: 590-770 años

Altura: 1,9-2,3 metros

Color de Ojos: Claros, gris, azul, verde

Color de Cabello: rojos, amarillos y negros hasta violetas, azules y blancos

Color de Piel: Varía de verde a ocre

Tipo de Cabellos: Liso

### *Organización Social*

Puesto que viven en las copas de los árboles y en las bases de ellos, existen al menos dos clases sociales evidentes.

Quienes viven en las copas son la clase alta, con capacidad económica y por lo general muy influyentes. Los bares y lugares de apuestas comparten el suelo con la clase baja y los mercados.

### *Modificadores de especie*

Vigor: +0

Convicción: +2

Magia: +1

### *Bonificadores de especie*

- **Resistencia a Combate Cuerpo a Cuerpo (RF):** el jugador Narra cómo su Ergonia resiste, esquivo, lo que desee, etc. y al hacerlo obtiene inmunidad a cualquier acción cuerpo a cuerpo que un objetivo realice en su contra ese turno. Esto está limitado a una vez al día por nivel del Especial. Costo en Experiencia: 3 puntos de experiencia por nivel deseado. Ejemplo: Para subir de Nv.1 a Nv.2  $3 \times 2 = 6$ , 6xp son necesarios para alcanzar **Nv.2**.
- **Oportunidad Divina (Especial):** Realiza un turno adicional completo (1 acción completa 2 acciones parciales) una vez al día por nivel del Especial. Costo en Experiencia: 3 puntos de experiencia por nivel deseado. Ejemplo: Para subir de Nv.1 a Nv.2  $3 \times 2 = 6$ , 6xp son necesarios para alcanzar **Nv.2**.

### *Inertales*

Pesados como rocas, bajos como cuarzo y anchos como montañas. Sienten una inclinación por los minerales y su fuerza. Buscan habitar espacios cerrados entre muros de tierra y piedras, prefiriendo el interior de las montañas y cuevas donde pueden excavar los minerales para hacer de ellos el mejor uso. Su piel es áspera y porosa como la arcilla, y su color varía entre el blanco del talco y gris del hierro. Sus cabellos, abundantes y ondulados varían en color, siempre en tonos oscuros de las gemas de la tierra, desde mostaza, arcilla y gris hasta azabache, índigo y marrón.

Conocidos por su maestría en la forja y la construcción, los Inertales defienden su especie y su postura con la fuerza de una montaña. Se dice que sobre sus hombros llevan el peso de la insolencia de sus ancestros y por eso su baja estatura.

## **Nuevo Números Cap.2**

### *Geografía*

Viven en las profundidades de las montañas. Crean ciudades dentro de ellas excavando los minerales que encuentran y los usan para fortalecer sus alrededores, sus armas y para mercadear con los habitantes de Babel.

El clima es seco y frío dentro de las minas, con muy pocas excepciones. La roca es el sustento de los muros y de las montañas mismas en las que viven.

La principal fuente de alimentos proviene de los ríos o manantiales subterráneos que encuentran y la vida salvaje que se encuentra dentro de las montañas incluso antes de que ellos llegaran, pero no se detienen si necesitan cazar fuera de ellas, especialmente durante los viajes de las caravanas mercaderes.

### *Características Físicas*

La mayoría se encuentra dentro de estos parámetros:

Contextura: Robusta  
Expectativa de vida: 640-890 años  
Altura: 1,3-1,5 metros  
Color de Ojos: azabache, índigo y marrón  
Color de Cabello: mostaza, arcilla y gris  
Color de Piel: Varía entre blanco del talco y gris del hierro  
Tipo de Cabellos: Rizados

### *Organización Social*

Las ciudades de Inertales se organizan en base a familias Reales, por lo general la familia fundadora.

Se establecen en lo más profundo de la montaña permitiendo la entrada sólo a quienes pagan.

En las afueras de las ciudades por lo general hay mercaderes que aprovechan el costo de entrada para comprar cuanta baratijas traen los viajeros por la fracción de lo que realmente cuestan y las venden por una ganancia a quienes salen de las ciudades.

En estos mercados externos tienden a haber pequeños ladrones aunque dentro no se vean con frecuencia estas situaciones.

### *Modificadores de especie*

Vigor: +2  
Convicción: +1  
Magia: +0

### *Bonificadores de especie*

- **Resistencia a Magia (RM):** el jugador Narra cómo su Inertales resiste, esquivo, lo que desee, etc. y al hacerlo obtiene inmunidad a una acción mágica que un objetivo realice en su contra ese turno. Esto está limitado a una vez al día por nivel del Especial. Costo en Experiencia: 3 puntos de experiencia por nivel deseado. Ejemplo: Para subir de Nv.1 a Nv.2  $3 \times 2 = 6$ , 6xp son necesarios para alcanzar **Nv.2**.
- **Golpe Pesado (Especial):** Suma el nivel que posees en el Atributo "Vigor" al daño que realices durante un golpe una vez al día por nivel del Especial. Costo en Experiencia: 3 puntos de experiencia por nivel deseado. Ejemplo: Para subir de Nv.1 a Nv.2  $3 \times 2 = 6$ , 6xp son necesarios para alcanzar **Nv.2**

### *Nímalus*

Como en el reino animal de la creación, vienen en gran variedad de pesos, tamaños y contexturas. Sienten una inclinación por la vida animal y su dominio. Viven de ella, prefiriendo amplios pastos y orillas de fuentes de agua fresca. Su piel es firme y tensa y su color varía en tonos oscuro entre marrón y negro. Sus cabellos varían en todo el espectro del pelaje animal desde lizos hilos hasta ondulados rizos y sus colores varían entre rojos, amarillos y arena hasta negro, plomo y blanco.

Conocidos por su adaptabilidad y sociabilidad. Son la personificación de la ambición de sus ancestros, de la avaricia que construyó la torre y el poder que despertaron sus acciones.

## **Nuevo Números Cap.3**

### *Geografía*

Viven en las orillas de lagos o ríos construyendo, incluso sobre muelles, casas que se elevan sobre el agua usando pilares que descansan firmes en el lecho del lago. Estas construcciones son características de personas influyente y del



Enclave de Magia.

Se alimentan principalmente de la pesca y de animales dóciles que han aprendido a domesticar y usar para sus beneficio ganadero.

El clima es cálido y árido y son la especie con mayor exposición a los elementos y a las estaciones. Aunque todos conocen y respetan sus efectos.

### *Características Físicas*

La mayoría se encuentra dentro de estos parámetros:

Contextura: todo Tipo

Expectativa de vida: 140-170 años

Altura: 1,7-1,9 metros

Color de Ojos: Oscuros, marrón, negro

Color de Cabello: rojos, amarillos y arena hasta negro, plomo y blanco

Color de Piel: marrón y negro

Tipo de Cabellos: todo tipo

### *Organización Social*

Están gobernados por el **Enclave de Magia**. Su Consejo está formado por 13 magos, uno especialista en cada escuela de magia disponible. Los edificios de "gobierno" están en el lago y el resto de los ciudadanos viven en las orillas y terrenos adyacentes

Son la única especie con un gobierno central, mientras que las demás sólo abarcan la ciudad de la cual forman parte.

### *Modificadores de especie*

Vigor: +1

Convicción: +0

Magia: +2

### *Bonificadores de especie*

- **Resistencia a Combate de Rango (RD):** el jugador Narra cómo su Nímalus resiste, esquiva, lo que desee, etc. y al hacerlo obtiene inmunidad a cualquier acción de rango que un objetivo realice en su contra ese turno. Esto está limitado a una vez al día por nivel del Especial. Costo en Experiencia: 3 puntos de experiencia por nivel deseado. Ejemplo: Para subir de Nv.1 a Nv.2  $3 \times 2 = 6$ , 6xp son necesarios para alcanzar **Nv.2**.
- **Mente sobre Materia (Especial):** Accede al doble de los niveles de Magia que posee en ese instante una vez al día por nivel del Especial. Es decir, si dominas la Magia de la Academia Elemental a nivel 2, durante ese turno puedes actuar y usar todos los hechizos de magia hasta el nivel 4 como si ese fuera tu nivel real. Costo en Experiencia: 3 puntos de experiencia por nivel deseado. Ejemplo: Para subir de Nv.1 a Nv.2  $3 \times 2 = 6$ , 6xp son necesarios para alcanzar **Nv.2**.

*Amaneció el segundo día y se veía claramente que cada grupo había tomado una decisión.*

*Los inertales marcharon a las montañas e hicieron su hogar dentro de ellas. Los ergonias se adentraron en los bosques y ocuparon las copas de sus árboles. Los nimalus, por su parte, viajaron hasta el río que se escuchaba a lo lejos siguiéndolo contracorriente y al llegar a un lago se establecieron en las orillas.*

*La separación fue tan armónica, cada especie en dirección opuesta dándole la espalda a las otras dos, como si se tratara de un mal recuerdo con anhelo de olvido, tan natural que muchos se preguntaron si había sido su decisión realmente o si desde el cielo llegaría tanto orden en momentos de tanta tribulación.*

*Cayó la segunda noche y con ella la sensación de amenaza, la noción de que a pesar de la pacífica partida, estaban indefensos ante sus nuevos vecinos y, más aterrador aún, también frente la sombra que ceñía sobre sus decisiones.*

**Nuevo Génesis Cap.2**

## *El Encuentro de Tres Hermanos, la creación de un idioma.*

El temor a lo desconocido llevó a cada especie a encerrarse en sí misma durante más de un siglo. Inertales en las montañas, ergonias en los bosques y nimalus en las orillas.

Al principio, no hubo encuentros entre las especies, sus números eran aún muy pequeños y la naturaleza muy abundante como para cruzar los mismos caminos, pero no siempre sería así. Y con el pasar de los siglos poco a poco se hizo más frecuente el avistamiento de aquellos extraños vecinos que habían dejado en el Valle del Destierro.

Los Inertales fueron los primeros en buscar contactar con sus hermanos, enviaron caravanas por el mundo conocido con mensajes y regalos para sus vecinos. Recordando la separación del segundo día, la primera generación salió para encontrar que los Ergonias, cómo ellos aún estaban llenos de vida pero que los nimalus que compartieron el destierro junto a ellos habían encontrado la muerte hacía ya muchos años.

Sin embargo, no fue una sorpresa para los veteranos en las artes místicas de los nimalus, ver a inertales y ergonias acercarse a ellos y como embajadores sin lenguaje, lo único que podían hacer era marchar juntos hacia el horizonte.

Fue un viaje silencioso, ninguno de los emisarios entendía el idioma de las otras especies pero el ambiente no era hostil. Cada Familia sabía a donde iba: de vuelta al valle que los vio llegar.

La mayoría de los inertales, de los ergonias y de los nimalus decidieron quedarse en sus pueblos sin ser molestados y sólo aquellos que recordaban el primer día con reverencia emprendieron el viaje junto a sus hermanos de especies distintas.

Luego de cuatro siglos de aquel día de separación, la primera ciudad mixta fue fundada por **Drostan** y su mujer **Marilla** de la 1ra generación de Inertales, **Melchon** y su mujer **Lainil** de la 1ra generación de Ergonias y **Melkart** y su mujer **Tanit** de la 3ra generación de Nimalus acompañados de sus familias como un acto de rebeldía en contra de quién una vez intentó separarlos al destruir la torre.

Pasarían algunos años de malos entendidos y algunos desagrazos hasta que las cabezas de cada especie encontraran desarrollar un lenguaje que enseñar a sus familias para comprenderse entre sí. *El Común* había nacido, la ciudad fue bautizada, **Eshmún**, y el nuevo mundo recibió su nombre, **Babel**.

## **Nuevo Éxodo Cap.1**

### *Composición Geopolítica de Babel*

Existen cinco grandes continentes en el Planeta Babel. Cuatro de ellos están habitados y han sido proclamados territorio de la especie o especies que mayormente lo habita. Como es de esperarse, cada continente tiene su propia historia, organización y delimitaciones que separan a sus habitantes no sólo del mundo exterior sino de ellos mismos dentro de dichos territorios que serán explicados a continuación.

### ***NIRBÁSANA: Continente Mixto***

#### **Breve Historia**

Nirbāsana, es el continente mixto, cuentan las escrituras que allí fue donde llegaron los ancestros de las especies tras el destierro, de los Constructores de la Torre. Cada Especie, Ergonias, Inertales y Nimalus se agruparon y asentaron en estas tierras cada uno en el ambiente más conveniente a sus nuevas formas. Durante siglos vivieron sin comunicarse los unos con los otros pero luego del encuentro de los Tres Hermanos, fue fundada, en el Valle del Destierro, la ciudad de Eshmún que más tarde se convertiría en la capital de todo el continente.

#### **Geografía**

Nirbāsana es el más heterogéneo de los continentes, presentando todo tipo de terrenos, desde frondosos bosques, hasta desiertos helados. Allí se encuentran fuertes ríos, altas montañas, tundras y demás. Cada especie tiene un lugar para prosperar y todas un espacio en común para el mercadeo y los negocios.



**Academias de Magia Predominantes:** Mental

### **Breve Historia**

Eshmún es la ciudad más grande de Nirbāsana, al expandirse se alcanzó a ser más que una Ciudad Estado y pasó a convertirse en la nación que llevó por nombre Gijmel. Su territorio se extiende desde el centro-occidente del continente ampliándose a todo el sur. Alcanzando en su frontera sureste el territorio de las monañas Inertales. Lejos de las fronteras al noroeste, se encuentra el territorio Nímalus y al noreste los bosques de Ergonia.

### **Geografía**

El territorio Gijmel se extiende desde la cordillera oriental de Nirbāsana hasta su costa occidental y desde las praderas centrales al sur del Río Sanoz con sabanas con enormes tepuyes como columnas que sostienen los cielos como columnas que recorren esporádicas el centro del continente de Este a Oeste hasta la tundra desértica de la costa sur.

### **Organización Política**

Esta nación se habría expandido para mejorar las negociaciones y fortalecer su presencia entre los territorios sin reclamar que le rodeaban pero Eshmún continuaría siendo la Capital sin oposición alguna.

Gijmel está administrada por La Tríada, conformada por un Ergonia, un Inertal y un Nímalu. A su vez, existe la Asamblea con igual número de representantes de cada especie que se encarga de elegir sucesores a La Tríada, cuando es necesario y de atender las demandas de la nación de manera semi-directa.

### **Organización Militar**

Luego de la guerra y gracias a los acuerdos que la terminaron, se constituyó el Ejército Gijmeleano que está liderado por Magos: tres especialistas en cada Escuela de magia, cada especialista de una especie diferente, conocidos como “Los 39”. Cada uno de ellos tiene bajo su mando una Compañía de 21 Soldados, los mejores en su clase, cada una conformada de 7 Ergonias, 7 Inertales y 7 Nímalus entrenados como una unidad inseparable que sirve primordialmente los intereses de la nación y su gente. Para finalizar la cadena militar cada soldado cuenta con al menos un Pupilo bajo su responsabilidad. Además, la capital aprueba a las ciudades más prominentes para desarrollar una Guardia propia que se encarga de mantener el orden.

### **Economía**

Al contar con las fuerzas de las tres especies, aunque sin la especialización de ninguna, la fuente de alimentos está basada en la agricultura y en menor medida la ganadería y aún menos en la cacería. La fuerza laboral está dirigida a la industrialización a vapor y exploración de la mecánica de pequeños engranajes y su integración con la biología. Importando gran cantidad de materia prima y exportando artículos mecánicos desde instrumentos para la guerra como armamento y armaduras, hasta relojes, extremidades artificiales e implantes para sustituir sus contrapartes naturales.

También es el centro educativo de Babel con la mayor variedad de campos y disciplinas disponibles para cualquiera sin distinción de nacionalidad, siempre que tengas con qué pagarlo.

### **Sociedad**

Gijmel es una nación industrializada y erudita. Desde la capital hasta las granjas más lejanas cuentan con educación obligatoria y protección dentro de sus fronteras.

Sin embargo, la diferencia en estilos de vida no escapa a la vista al viajar de ciudades establecidas, donde el comercio y los negocios son el motor de la economía, hasta los poblados lejanos que alimentan con sus cosechas y ganado las partes más “civilizadas” de la nación.

A pesar de que la trata de esclavos es de común acuerdo y legal en las tierras de Gijmel, sólo aquellos adinerados se atreven a poseerlos ya que, gracias a los altos estándares de vida que se les debe garantizar a los mismos, tener un esclavo es

considerado una responsabilidad más que un privilegio, una responsabilidad que trae buenos resultados para quienes saben administrarla.

## *Terra'Lus*

**Academias de Magia Predominantes:** Elemental

### **Breve Historia**

En la costa noreste de Nirbasana se establecieron los Nímalus. A orillas del lago Bleu se construiría Cirrus Ars, la ciudad más importante de la especie y que sería la capital de Terra'Lus. Desde allí comenzarían los rumores de partir al mar y poco después, cientos izaron sus velas para explorar los océanos hasta colonizar nuevas tierras sin resistencia.

### **Geografía**

La frontera con Gjirmel está claramente definida por el Río Sanoz que fluye desde la cadena de montañas que separa el norte del continente hasta la costa este. Praderas, planicies y colinas son las características más prominentes de su territorio.

### **Organización Política**

Una vez establecido el Enclave de Magia en el Lago Bleu, este se convirtió en el centro de Cirrus Ars. La estructura, construida en el lago, fue expandida para dar un lugar a los edificios que serían más adelante el Consejo que fue el encargado de crear las leyes. El Consejo es precedido por la Emperatriz, elegida por el pueblo cada 10 años para administrar sus intereses mientras que el consejo tiene como finalidad responder al Enclave de Magia y sus estudiantes.

Esta división entre el pueblo y el enclave fue uno de los detonantes que llevo a muchos Nimalus a buscar nuevas tierras en el mar. Pero al final, todos los territorios terminarían bajo la misma bandera, la de Astarte luego de su fundación.

### **Organización Militar**

El Enclave de Magia, no es solo la fuente de educación especializada para los interesados, sino también el centro de reclutamiento para la defensa de Terra'Lus. Los rangos del Ejército son:

- Gran Maestro: Cargo más alto, responsable de las actividades de batalla y planificación estratégica
- Maestro: Asistentes estratégicos y responsables de la administración del Enclave
- Compañero: Conforman la mayoría de los Profesores del Enclave son los líderes de eshexágonos y los primeros en llegar al campo de batalla
- Aprendiz: Graduados de la academia de Magia que han sido escogidos o han elegido servir en el ejército con responsabilidades diversas de acuerdo a las necesidades presentes. Conforman los eshexágonos liderados por los Compañeros
- Aspirante: Estudiantes del Enclave, reserva en armas en momentos de extrema necesidad

### **Economía**

La pesca y la agricultura son la primordial fuente de alimentos de Terra'Lus y el comercio de artículos mágicos es la primordial fuente de ingresos del estado. Aunque son costosos, su calidad es incuestionable siempre que sean oficiales, lo que genera grandes mercados de artículos de poca calidad a un precio mucho menor y se presta para muchas estafas sobre todo en los pueblos cercanos a las fronteras. A pesar de existir una policía dedicada a la regulación del comercio de estos artículos, muchos mercaderes tienen cierta inmunidad a ser castigados severamente por sus malas prácticas, si pagan a la persona adecuada.

### **Sociedad**

La sociedad Nimalus es fácilmente distinguible como una democracia, con granjeros y ganaderos como la fuerza alimenticia de la nación justo detrás de los mercaderes. Los Maestros y Gran Maestros son vistos como los eruditos culturales y la clase alta se encuentra en su mayoría cerca de los lagos, algunos incluso con construcciones en ellos para alejarse de las clases bajas que los rodean.

## *Terra'Nertal*

**Academias de Magia Predominantes:** Elemental

### **Breve Historia**

Con el pasar del tiempo las numerosas familias fueron creciendo y en la preocupación de un futuro problema territorial, comenzaron a unirse poco a poco hasta formar pequeñas monarquías que ocuparían las montañas de Nirbāsana.

Las cabezas de monarquías tenían acuerdos constantes y al ver que los conflictos post-guerra habían dejado un descontento en la población, seis de ellas, en contra de lo que decían las demás, enviaron buques a explorar y más tarde a

colonizar, dejando Nirbāsana con un pequeño contingente de familias que se rehusó a abandonar sus tierras.

### **Geografía**

El Sureste de Nirbāsana continúa con la cadena montañosa que sirvió de hogar para estas familias y son ellas mismas la frontera con Gijmel. Lo que para otras especies habría sido una gran inconveniencia, fue el refugio de los Inertales cuando al expandirse siguieron las montañas que se dividieron hasta alcanzar la costa sur, por un lado, y la costa este hasta acabar en un risco, por el otro.

### **Organización Política**

Las monarquías que quedaron en Nirbāsana adquirieron los terrenos de sus iguales mediante tratados formando una alianza con quienes decidieron convertirse en exploradores. Así fortalecieron aún más la sangre real en las montañas y su rígida estructura, firme como las rocas en las que habitan

### **Organización Militar**

Aunque cada reino tiene algunas diferencias, las 3 monarquías poseen un ejército bastante similar con el Rey y la Reina como cabezas de batalla y estrategia, respectivamente. Cada uno con Generales bajo su cargo y ellos con soldados.

Los Soldados patrullan diariamente el interior de las montañas para evitar cualquier indicio de delincuencia dentro de las mismas dejando a las ciudades externas a su merced.

### **Economía**

La Minería, Herrería y el comercio son las fuentes de ingresos más importantes de Terra'Nertal. La cacería de las bestias dentro de las montañas y alrededor de ellas así como la agricultura en sus afueras, son la mayor fuente de alimentos de la región

### **Sociedad**

Quienes no son de linaje real conforman el fuerte de la población, muchos de ellos con tareas como excavación de minerales, herrería, arquitectura y diseño de espacios privados y públicos y muchos otros de carácter educativo u obrero.

Quienes no desean ese estilo de vida, o son bastardos de nacimiento, tornan a las afueras de las montañas a mercaderar con el exterior creando asentamientos en las faldas de las montañas donde la inseguridad es mucho más frecuente que al cruzar las puertas a las ciudadelas.

### *Terra'Gonia*

**Academias de Magia Predominantes:** Vitalidad

### **Breve Historia**

Luego del destierro los Ergonias decidieron buscar refugio entre los bosques y más allá de las montañas del este consiguieron un lugar donde establecerse. El fresco aire que rodeaba los árboles fueron una inyección de vida para ellos y poco a poco extendieron sus territorios a junglas, manglares y selvas por toda la costa Este de Nirbāsana convirtiéndose en la especie que más exploró el continente las primeras décadas. Pero pocos eran sus números y la cordillera les proporcionaría un lugar seguro tras el cual poder enfrentar a sus vecinos en los siglos venideros.

Los Ergonias son una especie cerrada y cada pueblo se estableció independiente del anterior rodeados de la vegetación conveniente a cada cual. Mantuvieron sus ciudades al margen de los primeros conflictos hasta que, ya sea por malentendido o por alevosía de los adversarios, sus bosques, selvas, etc. se vieron rodeados y tuvieron que formar parte activa en lo que fue la Guerra de los 300 años.

A partir de ese conflicto, los Ergonias establecieron pactos entre, lo que hasta el momento eran, ciudades aisladas para garantizar la respuesta frente a situaciones similares en el futuro y evitarlas si era posible.

### **Geografía**

El territorio de Terra'Gonia se extiende desde la cadena montañosa oriental de Nirbāsana hasta la costa Este siguiéndola hasta el territorio Terra'Nertal al sur. Aunque se dice que al principio esta esquina del continente poseía pocos bosques y selvas, desde que los Ergonias se establecieron, cubrieron todo el firmamento de fuertes árboles creando una barrera que haría difícil seguirlos una vez que están dentro de sus fronteras.

Desde entonces, en el área existen bosques, selvas, manglares y pantanos que parecen confundirse unos con otros pero al atravesar las rutas de comercio es fácil moverse de un lugar al otro sin si quiera notar lo denso del follaje.

### **Organización Política**

Cada ciudad tiene una ligera estructura política donde las decisiones son tomadas en reuniones donde en primera instancia, cualquiera es bienvenido para escuchar y opinar y en segunda donde los Ancianos consideran las posibilidades y producen una solución a la situación de turno.

Las únicas excepciones a esto es cuando, en tiempos de guerra o emergencias puntuales, un Regente, usualmente un General, es llamado a asumir las responsabilidades de la crisis bajo la guía de los Ancianos y al final de la misma el peso es devuelto al sistema de reuniones. Esto fue lo que daría forma a la estructura rígida del Continente Xanthe una vez que se establecieran en ese lugar, pero esto no afectaría las poblaciones de Nirbāsana.

### **Organización Militar**

Cada ciudad cuenta con la Guardia compuesta de un cuarto de su población aproximadamente pero al menos la mitad está entrenada en mayor o menor medida y es capaz de levantar armas de ser necesario. La guardia responde a los Ancestros o al Regente de acuerdo a las necesidades de la ocasión. La misma está conformada en su gran mayoría de ciudadanos de las copas de los árboles y es considerado un honor participar en ella.

### **Economía**

Como es de esperarse, la agricultura forma parte importante de la alimentación en esta región y en mucha menor medida la caza y la pesca. El comercio es parte secundaria de ingresos y lo hacen exportando madera que es recolectada de las cimas de los árboles y troncos caídos. Es casi imposible para los Ergonias talar un árbol desde su base. También es frecuente encontrar a la guardia de ciudades cercanas a la fronteras inspeccionar cargamentos para mantener la seguridad de sus tierras y a su vez cobrar una tarifa por permitir el paso por sus caminos.

### **Sociedad**

Las ciudades de Ergonias cuentan con dos planos sociales, el primero con gran poder adquisitivo quienes han construido sus hogares elevados en los árboles usando sus troncos como columnas y con puentes colgantes de lugar en lugar. Esta ciudad sobre las ramas es mayormente residencial y es de donde provienen la mayoría de los miembros de la Guardia. En las alturas también se pueden encontrar plazas diversas donde se reúnen sus habitantes para discutir las decisiones en las reuniones abiertas y también sirven como fuentes para mercaderes y festivales.

El segundo plano de la sociedad se encuentra en la base de los árboles donde la mayoría de la población cuenta con construcciones firmemente establecidas en el suelo y con plazas donde también ocurren reuniones abiertas conformadas por sus habitantes. Es aquí donde está el Gran Salón, donde los Ancestros se retiran a considerar las opciones y opiniones escuchadas en las reuniones abiertas para tomar decisiones importantes que abarcan a ambas *ciudades*.

## *La Primera Migración*

Acabó la guerra oficialmente, pero eso no detuvo las pequeñas rencillas en los campos de batalla sino hasta que el hambre y la peste se apoderaron del orgullo de cada bando.

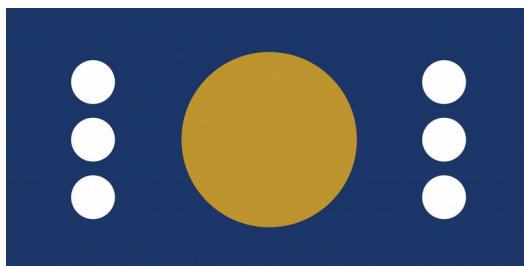
Muchos de ellos, en primer lugar los Nímalus, decidieron dejar el campo de batalla y alzar velas en búsqueda de una tierra al cual llamar hogar.

Las cortas vidas de los Nímalus les había dado una visión de su existencia que los llevó a colonizar otros territorios y su orgullo les dio la fuerza de abandonar Nirbāsana, el continente manchado de las escorias del pasado.

Mil años luego del destierro, centenares de Nímalus fueron los primeros en descubrir los 3 continentes habitables de Babel y sentaron colonias en ellos. Algunas dieron frutos, otras terminaron en destrucción pero la más prominente fue aquella al Oeste de Nirbāsana convirtiéndose en el centro de actividad para ellos en los siglos venideros y fue llamado Astarte.

## **Nuevo Éxodo Cap.4**

### ***ASTARTE: Continente y Nación Nímalus***



**Academias de Magia Predominantes:** Elemental

#### **Breve Historia**

Tras la Guerra de los 300 años los pueblos Nímalus, como todos, continuaban inquietos y la incómoda tregua hizo que el Enclave de Magia comisionara exploradores a todos los rincones de Babel. Fue así como zarparon de sus puertos en Nirbāsana a lo desconocido.

Muchas expediciones encontraron su final en el fondo de los océanos, otras fracasaron y volvieron con las manos vacías pero hubo al menos 3 que encontraron tierras distantes con topografías distintas y lograron establecerse en ellas. Así fue como los Nímalus fueron los primeros en descubrir los 4 continentes que se hallaban más allá de Nirbāsana.

La colonia más prolifera fue, sin duda alguna, la fundada en las tierras al Este de Nirbāsana que recibió el nombre de Astarte y rápidamente se convertiría en el centro cultural, industrial y comercial del pueblo Nímalus que buscaba distanciarse de sus rivales. Esto haría que las otras colonias fueran mayormente ignoradas, lo que comprobaría ser un error que pagaron con sangre tiempo después.

#### **Geografía**

Desde la costa este se extiende una planicie de suelo firme y seco que sirvió de fundamento para la fundación de Dossia la primera ciudad a orillas del Río Ocín. Colinas y bosques se encuentran al sur y el norte una cordillera cubre la costa siguiéndola hasta sumergirse en el océano al oeste de Astarte donde la costa se hace una con el Desierto de Viento con dunas cambiantes a cada instante.

#### **Organización Política**

La Emperatriz tomó fuerza entre los colonizadores y su poder se arraigó firmemente en Astarte mientras que el Consejo del Enclave de Magia sostuvo su territorio en Terra'Lus. Sin embargo, la división entre ambos duró poco y viendo la oportunidad de crecimiento que Astarte proporcionaba, se determinó que ambos cuerpos debían buscar el mejor interés en lo social y en lo mágico.

El Consejo de Astarte abrió sus puertas a un mayor número de Nímalus que tuvieran diferentes experticias más allá de la magia y se decidió que cada uno representaría un territorio del nuevo continente. Los representantes serían elegidos cada



6 años por sus habitantes, pero la Emperatriz sería elegida por esos Representantes cada 12 años.

### **Organización Militar**

La Milicia se conservó fuerte a manos de los Enclaves de Magia de cada región con Gran Maestros, Maestros, Compañeros, Aprendices y Aspirantes pero esta vez ellos respondían al Consejo de Astarte y la Emperatriz.

### **Economía**

La caza y agricultura tomaron gran importancia como fuente de alimentos en el nuevo continente y el comercio con Terra'Lus y Gijmel se fortaleció como resultado del veloz crecimiento del pueblo colonizador. Se establecieron rutas de comercio y esto trajo con ello la evolución de los ladrones de caravanas quienes se convirtieron en piratas.

### **Sociedad**

Al formar parte de diferentes territorios, las ciudades capitales de cada uno se llenaron de la clase adinerada, como los mercaderes, el común de la gente y los menos afortunados se encontraban al margen, mientras que los vastos terrenos fueron poblados por granjeros y agricultores que mantuvieron cierta independencia de acción al distanciarse de las centros más concurridos. Esto les hizo más propensos a grupos de bandidos y grandes mafias en zonas poco pobladas.

## *La Primera Conquista*

Los Inertales fueron los segundos en hacerse al mar y buscar otras montañas en las cuales fortificarse.

Cansados de lidiar constantemente con sus vecinos y sabiendo que había colonias de Nímalus más allá del horizonte, las montañas de Nirbāsana se vaciaron en conjunto cuando la mayoría de los pueblos abandonaron en masa el continente, entre el año 2300 y 2800 después del Destierro en lo que fue conocido como el Peregrinaje de los Inertales.

Al sureste de Nirbāsana encontraron un archipiélago montañoso que rápidamente convirtieron en su hogar pero sus números eran muchos y el espacio era escaso y pronto voltearon su mirada al continente montañoso del cual desprendía aquél grupo de islas.

Aquel continente les recibió con el estruendo de un adversario de antaño. Una olvidada colonia nímalus había plantado sus raíces en aquel territorio centenas atrás y al ver los navíos Inertales llegar, respondieron como sus ancestros, con violencia, destruyendo su primera expedición a tierra firme.

Para ellos la guerra nunca terminó, pero en esa esquina del mundo, los Inertales eran más y estaban mejor organizados.

Aislados de Astarte y sin saber de su existencia, los Nímalus cayeron ante sus rivales, los sobrevivientes fueron convertidos en esclavos en las tierras que una vez llamaron hogar y el continente recibió su nombre, Eslavín.

## **Nuevo Éxodo Cap.5**

### ***ESLAVÍN: Continente y Nación Inertales***



**Academias de Magia Predominantes:** Mental

### **Breve Historia**

Siglos después de los Nímalus, las seis familias que zarparon a los mares del sureste, encontraron un conjunto de islas rocosas que sirvieron de puertos de exploración y asentamientos para la primera oleada. Pero pronto las islas mostraron ser parte de una cordillera que poco más allá del horizonte forma un continente montañoso.

Al descubrirlo, la bienvenida fue violenta y casi destruye por completo el contingente explorador. Quienes tuvieron la fortuna de regresar a las islas dieron noticia de que Nímalus habían creado pequeñas colonias en un terreno que no les favorecía pero de una forma u otra lograron subsistir sin la ayuda o, si quiera, el conocimiento de Astarte.

La segunda oleada de exploradores llegó preparada y a pesar de perder unos pocos buques, la conquista de las montañas fue inevitable para las pocas colonias Nímalus. La lucha fue ardua pero al final las seis familias prevalecieron. La pequeña batalla dejó muertes de cada bando, pero los victoriosos tomaron a los sobrevivientes como premio y los convirtieron en esclavos. Pero esto no pasaría desapercibido por Astarte por mucho tiempo. El ataque de Astarte en respuesta agarró por sorpresa a Eslavín y eliminó por completo una de las familias lo que dejó sólo cinco al final de esa guerra.

### **Geografía**

Desde las islas al oeste de Eslavín hasta la costa este el continente, una cadena de montañas se levanta del mar, imponente y majestuosa. De norte a sur es una inmensa cordillera rocosa que parece extenderse incluso en las profundidades del océano luego de sumergirse en él. Lagos y valles abundan pero no se comparan a las montañas que les rodean.

### **Organización Política**

El continente fue dividido en grandes territorios, cada uno controlado por las familias que zarparon de Nirbāsana en lo que fueron monarquías constitucionales, donde el Rey y la Reina tienen la última palabra. Pero existe el parlamento que gobierna en cada región.

Adicionalmente, existe la Asamblea de Eslavín conformada por los Reyes, las Reinas y 4 representantes de cada región elegidos por cada parlamento. La Asamblea tiene como función principal, la conservación del pueblo Inertal tanto en Eslavín como más allá de sus fronteras. Los reyes y reinas de Terra'Nertal usualmente asisten a sus reuniones para asegurar que este propósito se conserve sin impacto negativo en sus tierras.

### **Organización Militar**

Cada Región cuenta con una Guardia Real y una marina que se encarga de proteger las costas y fronteras. Mientras que cada ciudad cuenta con Soldados para minimizar la delincuencia en su interior. Añadiendo los diferentes cuerpos de seguridad que se crearon en las ciudadelas por parte de los mercaderes que las establecieron firmemente en las afueras de las montañas de Eslavín.

### **Economía**

La cacería y pesca de animales en ríos, lagos y espacios dentro de las montañas son la principal fuente de alimentos en Eslavín. El comercio y la minería representan la mayoría de las exportaciones. En un muy lejano segundo lugar se encuentran los ingresos por las tarifas de cruzar los caminos que se han construido dentro de las montañas.

### **Sociedad**

La estructura heredada de Terra'Nertal cambió muy poco una vez que las familias llegaron a Eslavín, si algo se podría decir es que la monarquía se fortaleció, las ciudades internas se hicieron más grandes y las ciudadelas dejaron de ser improvisadas para establecerse como parte importante de las montañas que visten.

## *El Primer Acuerdo*

Llegó el cuarto milenio desde el Destierro y los Ergonias, quienes habían aumentado en número casi tanto como la ciudad de Eshmún, sofocados por las crecientes disputas entre Nímalus y Inertales que no emigraron, y recordando los resultados de la primera guerra, decidieron enviar exploradores al mar.

Encontraron al noreste densos manglares de hojas amarillas que servían de orilla para el territorio, que con un poco de esfuerzo, transformaron en su nueva morada.

A diferencia de los Inertales, no hubo resistencia alguna, los escasos y declinantes asentamientos Nímalus observados al llegar fueron ignorados.

Poco después de notar visitantes en el continente, mensajeros fueron enviados a cada asentamiento ergonia por parte de Astarte:

“Los Nímalus dejaremos estas tierras para el desarrollo de su especie, si Astarte puede contar con su apoyo incondicional como aliados en el futuro.”

Tomó algún tiempo pero los nuevos pobladores, quienes superaban en número a las colonias y dominaban mucho mejor su ambiente, respondieron con un único mensaje:

“Sabemos que sus colonias no están preparadas para estos territorios y que han de marcharse o perecerán tarde o temprano consumidos por los manglares que tanto intentan controlar.

“Sabemos también que de querer hacerlo, pueden enviar sus gentes a estas tierras para garantizar una población de Nímalus pero no somos ignorantes de que para ustedes esto sería una inversión extremadamente costosa si los conflictos con los Inertales de Nirbāsana aumentan.”

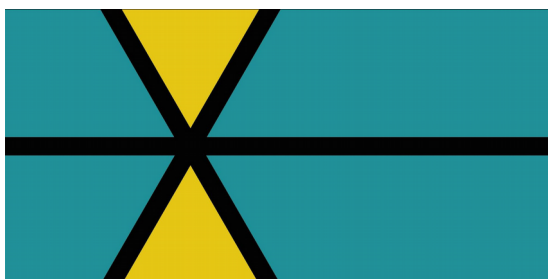
“Si se retiran de lo que ahora son nuestras tierras, no tendrán que preocuparse por enfrentar a Ergonias en la guerra que tienen en sus puertas pero no confundan esto con una alianza incondicional y mucho menos con una amistad a futuro.”

“Resuelvan sus disputas fuera de nuestros bosques y no verán los arcos Ergonias estirar sus cuerdas en su contra.”

Renuevamente, sin respuesta y sin rastro los pocos Nímalus de los manglares dejaron sus colonias y al acercarse el inicio del quinto milenio el nuevo continente de los Ergonias recibió su nombre, Xanthe, y más de la mitad de la población de Ergonias en Nirbāsana había seguido los pasos de sus primeros exploradores.

## Nuevo Éxodo Cap.6

### ***XANTHE: Continente y Nación Ergonia***



**Academias de Magia Predominantes:** Vitalidad

#### **Breve Historia**

Los bosques de Nirbāsana se hacían cada vez más pequeños para los Ergonias, y escuchar que sus vecinos habían encontrado hogares al levantar, velas animó varias expediciones que encontraron territorios al noreste y otros ya descubiertos al sureste.

Comenzó la migración al noreste y en su trayecto, en las nuevas tierras encontraron asentamientos Nímalus que prefirieron ignorar en aras de dejar los problemas atrás. Sin embargo, cuando el conflicto entre Nímalus e Inertales se fue acentuando en Nirbāsana los Ergonias aprovecharon la oportunidad para adueñarse de la tierras de forma diplomática.

Sin oposición, muchos llegaron e hicieron de Xanthe su hogar pero a diferencia de la independencia por ciudades presente en Nirbāsana, el incendio del Bosque Omaz reunió las cabezas de las expediciones para organizar un cuerpo encargado de la nueva nación. El incendio causó la prohibición del uso y dominio de la Academia de Ers en cualquier parte del territorio Xanthe; la única excepción es formar parte de la Guardia de Paz bajo autorización expresa y por escrito del Cardenal.

#### **Geografía**

Xanthe está caracterizado por sus densos manglares que hicieron la exploración Nímalus dificultosa y la persistencia de los Ergonias resultó también en que selvas y bosques cubrieran las colinas, montañas y praderas que encontraron a su paso.

#### **Organización Política**

A raíz del Incendio de Omaz, se estableció un gobierno central que estaría dirigido por el Cardenal, quien tiene la responsabilidad vitalicia de conservación de Xanthe. El pueblo es su familia y El Cardenal es su Sustento. Xanthe fue dividido en seis distritos cada uno con numerosos representantes en la Corte Principal quienes tienen la tarea de encontrar sustituto para el Cardenal cuando sea necesario.

- Cardenal: no puede tener descendencia de sangre, el pueblo es su familia y él es su sustento. El Cardenal es elegido por la Corte a puertas cerrada y por votación unánime.
- Los Miembros de la Corte: Los hijos e hijas de los Ancianos de cada ciudad que han buscado y se han preparado

- para la vida pública. Son también los primeros en ser considerados para la Posición de Cardenal.
- Las ciudades conservan las plazas para reuniones abiertas y el Consejo de los Ancianos para la toma final de decisiones.

### **Organización Militar**

El Cardenal es la Cabeza militar de la Guardia de Paz, éste es el organismo que vela por evitar que eventos como el Incendio de Omas se repitan sin importar quien sea el perpetrador.

La Guardia de Paz cuenta con generales en cada distrito y a su cargo los soldados y marinos que cubren los terrenos y las orillas con el fin último de mantener la seguridad de Xanthe a toda costa.

### **Economía**

La pesca y la agricultura son las fuentes de alimentación primarias. La exportación de materia prima como madera y frutos exóticos corresponden a la mayoría de los ingresos de la nación.

### **Sociedad**

En las ciudades de los bosques la dualidad de clases se conserva, pero en las selvas y manglares la gente se encuentra organizada como uno solo, partiendo de la plaza de reuniones hacia afuera donde las clases altas están al centro de la ciudad y las bajas en las afueras. Los pantanos, cuentan con una población en las copas de sus árboles de clase alta discriminando a las clases bajas a las espesas aguas o las afueras del mismo.

## ***Facciones***

### ***Orthodoxia***

#### **Breve Historia**

La Guerra de los 300 Años había comenzado detonada por extremistas que tomaron el recuerdo de sus ancestros y la ferviente creencia de Israel como excusa para desatar terror en cada nuevo lugar que encontraban.

Esto fue rechazado por los nuevos discípulos que Moisés había ganado durante la visita de su nación a Babel. Sabiendo que él no entraría a la tierra prometida de su pueblo por mandato de Elohim, el Embajador, se despidió de ellos y de su descendencia en el monte Nebo y fue acogido por el pueblo de Jericó, una ciudad Nimalús a orillas del Sanoz en la costa oeste de Nirbāsana.

Las palabras y escrituras de Moisés fueron fuente de discusiones y problemas entre quienes veían la guerra como resultado directo de activistas extremistas y quienes sentían un apego por las enseñanzas impartidas sumados por al descontento de la época. No sería sino hasta que los textos llegaron a Reshef y es Eshmún que se tomó la idea más allá de los actos divinos como algo de valor en sí mismo y la búsqueda del conocimiento como acto de fe daría forma a Babel en los siglos venideros.

### **Geografía**

Los practicantes de Orthodoxia no están atados a un lugar en específico y son realmente estudiosos de diferentes ciencias a lo largo y ancho de Babel. Misioneros de la erudición, muchas veces patrocinados por universidades, estados u organizaciones para las cuales trabajan.

Lo que caracteriza su Orden son sus templos, estos tienden a ser bibliotecas abiertas al público donde sus miembros imparten clases sobre diferentes tópicos. Mientras más grande la ciudad mayor será el templo y sus clases más variadas.

### **Organización Política**

Quienes se adhieren a esta línea de pensamiento no cuentan con una estructura determinada. Cada pueblo en el cual habitan tiene una forma de adoración levemente diferente con un mayor o menor grado de confianza en Elohim que rige su fe y la forma de impartirla a los más jóvenes dentro de sus propias familias.

No existe una mentalidad de aislamiento y buscarán ayudar a cualquiera a encontrar la importancia del saber y de cómo Elohim puede ser fiel a su gente. Y aunque estén dispuestos a compartir el conocimiento abiertamente hay muchos saberes que no son revelados por sus guardianes.

## ***Hijos de Elohim***

#### **Breve Historia**

Las tensiones que dieron origen a la Guerra de los 300 años alimentaron el renacimiento de la fe en el continente tras verla a través de los ojos del pueblo de Israel. Un pueblo que a pesar de verse y hablar como los Nímalus era obvio que no formaba parte de ellos.

A medida que el inminente enfrentamiento se hacía palpable, más disputas surgían entre quienes se encontraban a los adversarios en sus terrenos. Y la idea de que Elohim sería fiel con quienes le ayudasen a mantener el castigo que había impuesto se fortalecía entre muchos.

Para ellos, Elohim mostró su fidelidad con Israel trayéndoles a Babel y cuidándoles en tierras desconocidas. Aunque en Babel se conocía la magia desde el Destierro, la forma de expresar la relación del pueblo con la Creadora les hizo pensar que era hora de que Babel se rindiera ante su soberanía y aceptara su pecado, inclusive por la fuerza, sólo así serán salvos y verían el rostro de Dios.

Fue bajo esa idea que grupos de personas de todas las especies se encontraron exiliados de sus casas y sin un lugar que llamar hogar, terminaron por encontrarse con las enseñanzas de Margoth quien se hizo llamar Sacerdotisa de los Desterrados. Ella tomaría la fe y la convertía en acción. Esa es su enseñanza, ese fue su legado. Un legado que algunos llevaron a su extremo.

### **Geografía**

Los Hijos de Elohim habitan todos los continentes de Babel, pero su afiliación es desconocida para muchos, ya que incluso ahora, es recordado que fueron las enseñanzas de Margoth que llevaron a los eventos de aquel terrible día del mes de Aviv.

### **Organización Política**

Quienes siguen el movimiento de los Hijos de Elohim no cuentan con poder político. Incluso aunque personas en cargos públicos sigan las enseñanzas que Margoth tomó de Moisés y que existen plazas donde se realizan eventos organizados por ellos, aún cargan el estigma de la primera guerra.

Sin embargo, donde se les permite reunirse sin prejuicios, llevan una vida como la de cualquier otro pero con costumbres de reverencia a Elohim siguiendo los preceptos que dejó Moisés en sus escritos.

Aunque la mayoría llevan la cotidianidad sin revuelo, existen otros que piensan que seguir la vida de los gentiles es caer en el pecado y olvidar la razón del Destierro. Son extremistas y están dispuestos a castigar con fuego a quienes no desistan de volver a aquello que los trajo a Babel.

Este grupo de extremistas, por ser muy pequeño, parece estar altamente organizado pero se desconoce hasta qué punto. Se sabe que han sido culpados por eventos trágicos en los 4 continentes y tienen como objetivo la redención de sus almas y regresar al Edén del cual sus ancestros fueron arrebatados.

Es muy común escuchar a las Naciones culpar a los Hijos de Elohim por eventos donde no hay muchos rastros que seguir, lo que ha llevado a muchos ciudadanos de Babel a comenzar a cuestionar la existencia del grupo extremista.

### *La Academia*

#### **Breve Historia**

La Academia como institución reconocida se conformó en el año 1089 tras las primeras negociaciones de paz impuestas por Eshmún. Sin embargo cada una de los cuatro departamentos había estado constituido en mayor o menor medida en cada una de las “naciones” establecidas.

Academia del Guerrero: Resultante de la experiencia y acercamiento bélico del pueblo Inertales. Una filosofía basada en la fuerza bruta y el ataque directo.

Academia del Asesino: La sutileza Ergonia dio forma a la formación de soldados con una gran manejo de armas de rango con un acercamiento a la guerra enfocado en el contraataque en lugar del enfrentamiento directo.

Academia del Político: Desde la tensa paz que se vivía al margen de la guerra en Eshmún, el estado nación que se mantuvo neutral se estaba especializando en el manejo de la gente y la retórica para lidiar con sus problemas.

Academia del Mago: Entre el pueblo Nimalús ya estaba establecida la estructura formativa de sus hechiceros y por eso el centro de poder de esta academia se mantuvo en Terra'lus, algo que Eshmún luchó para evitar con todo lo que pudo pero sin éxito.

El reclutamiento de miembros de los ejércitos foráneos probaría ser la más grande movida por parte de Eshmún y con ellos sea crearía La Academia, institución dedicada a la formación de sus ciudadanos. La Academia se liberaría del cuerpo legislativo como entienda independiente años después con lo que logró romper las fronteras y abrirse camino en todas las grandes ciudades de Babel lo que generó otras instituciones similares pero nunca tan bien organizadas.

### **Geografía**

Con instituciones educativas a lo largo y ancho de Babel, no hay un continente sin representación oficial ni ciudad importante sin edificación a la cual asistir.

### **Organización Política**

La estructura de La Academia está formada por el Consejo de Sabios. 2 miembros representando cada academia y 1 Kodesh a la cabeza del consejo.

Cada miembro del Consejo es Profesor Ophinam, el más alto rango que un maestro puede tener y con eso están a cargo de su academia de especialización con Maestros Erelim bajo su cargo para cada clase.

### **Organización Militar**

La organización Militar es la usada por Gijmel, ya que sus graduandos alimentan el ejército del país

### **Economía**

La institución consigue sus ingresos por medio de prestar servicios educativos de todos los tipos. Desde especialistas en combate hasta artes, leyes y filosofía son parte del currículum disponible.

### **Sociedad**

Como organización de negocios que es La Academia incluye en sus campus internacionales la cultura del lugar donde se encuentra con la salvedad de que dentro de sus muros siempre hay un ambiente de igualdad entre las especies como ocurre en Gijmel.

## *Enclave de Magia*

### **Breve Historia**

El pueblo Nímalus se asentó al noreste de Nirbāsana en un lago que luego sería llamado Bleu. Allí, las primeras familias elevarían plegarias día y noche sin ser oídas pero entre ellos descubrirían la consecuencia de los desterrados al haber estado tan cerca de Elohim durante el Destierro.

La magia sería rápidamente dominada y poco después se formaría el Enclave de Magia donde se establecieron las bases de los estudios de la divinidad de los desterrados y cómo usar la magia en este nuevo mundo.

### **Geografía**

A pesar de haber tenido origen en una esquina del continente, una vez que la Guerra de los 300 años terminó, y se formó la Academia, el Enclave se multiplicó junto a ella por todo el mundo conocido pero con su Centro principal inmóvil en Cirrus Ars.

### **Organización Política**

Siendo la primera organización social, cultural, rápidamente sentó las bases políticas de los Nímalus con la estructura que conservaron una vez dejaron ese ámbito en aras de enfocarse en la magia. El Consejo se mantiene como la fuerza que mueve las distintas instituciones que están repartidas tratando de recuperar el control de lo que en ellas sucede desde que Eshmún impuso su tregua a las naciones en guerra.

### **Organización Militar**

La Milicia se conservó fuerte a manos de los Enclaves de Magia de cada región con Gran Maestros, Maestros, Compañeros, Aprendices y Aspirantes pero esta vez ellos responden a los eruditos más que ocuparse de asuntos bélicos que no les afecten directamente.

### **Economía**

Como institución educativa, cultural y de investigación, son sus descubrimientos los que generan artículos, estrategias y planes que luego las gentes de Babel pagan por usar. Todo descubrimiento hecho bajo el patrocinio y recursos del Enclave, es de su propiedad.

### **Sociedad**

La más antigua de las academias y que tomó por sorpresa a todos al principio de la Guerra de los 300 años. Todas las especies han conocido de la magia desde que llegaron a Babel, pero el dominio que los Nímalus demostraron siempre

estuvo a la par de los guerreros Inertales o los asesinos Ergonias. Se dividen en Tres Academias:

- **Elemental:** Se especializan en el control de los cinco elementos: Tierra, Agua, Fuego, Viento y Luz.
- **Vitalidad:** poseen la relación más fuerte del hilo que une la vida y la muerte. Domina: Sanción individual, Sanación en área, Decadencia y Corrosión.
- **Mental:** sumergidos en el poder de la mente su cerebros son los mejores aliados para controlar personas, objetos o incluso ver a través del tiempo. Sus escuelas: Ilusión, Telepatía, Telekinesis y Mediums.

## *La Guerra de los 300 años*

El mundo siguió su curso y los siglos pasaron dejando huellas en cada esquina de Babel.

El Éxodo que dio origen a Eshmún fue el primer contacto intencional de las especies y, a pesar de haber sido pacífico para las 3 familias que lo realizaron, sólo plantó dudas entre quienes decidieron quedarse a defender su territorio.

Los encuentros posteriores sólo alimentaron el odio y estuvieron llenos de temor, incertidumbre y en muchas ocasiones de sangre. Cada especie buscó una forma de defenderse y tras un ataque inesperado en las grandes ciudades, comenzó la Gran Guerra de los 300 años.

Los **Inertales** entrenaron sus guerreros en **Fuerza** hasta convertirse en especialistas, los **Ergonias** convirtieron sus ejércitos en asesinos apoyándose en su **Destreza** y los **Nímalus** decidieron usar su **Inteligencia** como puente que alimentó la magia de sus hechiceros.

La masacre que comenzó en el año 773 a causa de la Visita de Israel y terminó, con una tensa tregua entre las especies aisladas, gracias a la intervención del Consejo de Eshmún en el año 1094. No hubo vencedores sólo mermó los números de cada uno y logró que muchos otros migraran a Eshmún, el único lugar neutral, como último refugio.

**Nuevo Éxodo Cap.2**



## Capítulo 3: Personajes, Creación, Progresión y Formación

### *La Visita de Israel, 40 años que dividieron Babel*

Y aconteció, años después de la primera muerte de Inrtal alguno, que una nación de Nímalus sin dominio de la magia vagaba por el desierto al sur de Eshmún guiados por un Torbellino durante el día y una Columna de Fuego durante la noche.

Era obvio para todos en su camino que este pueblo había venido de otra tierra. Así como nosotros habíamos sido desterrados tras la construcción de la Torre, ellos venían también de su destierro hasta Babel.

Hablaban el idioma de los Nímalus y se hacían llamar los hijos de Israel y a su mando estaba un hombre llamado Moisés y su mano derecha Josué, quienes se encontraban al servicio del Señor.

En los días antes de llegar al desierto de Babel, Moisés, al levantar los ojos al cielo tras escuchar el llanto de su pueblo perseguido, escucho una voz responder al decir: ¿Por qué clamas a mí? Di a los hijos de Israel que marchen. Y tú, alza tu cayado y extiende tu mano sobre el mar y divídelo y entren los hijos de Israel por en medio del mar, en seco.

Estaban sorprendidos de ver Inertales y Ergonias, lo que era conocido para nosotros era una sorpresa para Israel, sin embargo a todos contaban de las maravillas que los había liberado de la esclavitud y del ejército de Egipto, una nación de su mundo, hasta traerlos al desierto atravesando el mar como por tierra seca con las aguas separadas a cada lado como muros.

La devoción de esta nación al presenciar la magia que los liberó, aunque comunes en nuestras tierras, les hizo pensar que Elohim, quien nos desterró a todos, los había acompañado incluso luego de la destrucción de la Torre. Y algunos en Babel, Inertales, Ergonias y Nímalus recordaron la voz de la primera noche y creyeron.

#### **Nuevo Deuteronomio Cap. 1**

22 años pasaron desde que Israel pisó Babel y los efectos de su presencia no habían pasado desapercibidos. Fue entonces, en el año 773 desde el destierro que comenzó la Guerra de los 300 años, iniciada por las diferencias en las creencias de los habitantes de estas tierras.

La visita de Israel sólo duraría 40 años, tras los cuales volvieron a su lado del umbral, un lugar que llamaban Canaán, la tierra prometida. Atravesaron la columna de fuego al otro mundo y al cruzar las llamas, no respondían al llamado de los amigos que habían hecho en Babel, como si un velo cubriera sus recuerdos de este mundo.

Más en Babel no fueron olvidados, dividieron las creencias de sus habitantes en uno de tres campos: Primero, quienes mantuvieron el desdén ante el Desterrador que había traído la primera generación de Ergonias, Inertales y Nímalus a estas tierras. Segundo, quienes encontraron en la devoción de Israel, un refugio a pesar de haber sido desterrados. Y tercero, quienes vieron el destierro como castigo divino que debe ser pagado con sangre.

El tercer grupo había conseguido aliarse sin importar la especie de los creyentes, compartían una visión extrema del castigo divino, y fueron ellos quienes dieron el primer golpe en el décimo tercer día del mes de Aviv del año 773 en cada una de las grandes ciudades de cada especie.

A pesar de que este golpe fue identificado por las tres especies como un atentado de algunos miembros de quienes se hicieron llamar los Hijos de Elohim, sirvió como la chispa que encendió la llama de los temores y el odio mutuo que cada pueblo sentía y dio pie a la primera gran guerra de Babel.

#### **Nuevo Deuteronomio Cap. 2**

### *Hoja de Personaje*

En todo juego de mesa con tableros, una ficha o serie de fichas representa a los involucrados y en los Juegos de Rol cada participante está representado, en su lugar, por la Hoja de Personaje.

Allí se encuentra la información importante sobre el personaje que representa en la historia. Desde su nombre y especie hasta sus Talentos o magias. Todo aquello que lo ayuda en su travesía y quién es, está en la Hoja de Personaje.

La Hoja de Personaje, y en consecuencia, quién eres en el juego se encuentra dividido en diferentes elementos distribuidos a lo largo del papel y aquí los explicaremos todos en su orden de aparición desde la Identidad hasta sus trasfondos.

## ***Identidad***

Es lo primero que encuentras en la hoja luego del nombre del juego y tiene siete partes: Nombre, Jugador, Especie, Bonificación de Especie los Modificadores de Especie para Convicción, Magia y Proeza.

**Nombre:** Como identificas al personaje dentro de la historia. Su nombre, apellido, apodo o cualquier otra forma semejante va aquí.

**Jugador:** A diferencia del apartado “nombre” donde tú lo escoges, aquí colocas el nombre del participante. Es decir, el nombre que te dieron tus padres.

**Especie:** si eres Inertal, Ergonia o Nimalus, esa información la colocas aquí. Esto determinará los Modificadores Raciales durante la **Creación de Personaje**.

**Bonif. de Especie:** Cada especie tiene una serie de ventajas a su disposición, ¿Cuál de los dos bonificadores escogiste? Sólo uno fortalecerá a tu personaje durante la historia y lo colocas aquí.

**Mod de Especia para Convicción, Magia y Proeza:** Son parte de la creación de personaje y te ayudarán a determinar los valores finales de esos apartados y dependen de la especie que elijas.

## ***Atributos***

Éstas son las variables que influyen directa o indirectamente tu personaje, y ellas son a la vez una manifestación de sus Aptitudes. Los Atributos son dinámicos y cambiarán a lo largo de las sesiones de juego a medida que cambien sus Aptitudes asociadas de forma inmediata.

### **Lista de Atributos**

Cada una de ellas es el resultado de la suma de sus Aptitudes asociadas. Tus atributos son Daño, Deducción, Introspección, Magia, Vigor, y los antes mencionados Convicción y Suerte.

**Convicción:** Cantidad de puntos disponibles para mejorar las probabilidades de acierto de una acción en particular. Requiere narración por parte del jugador y viene dado por la suma del Modificador de especie correspondiente y las Aptitudes: Voluntad y Percepción.

**Daño:** Es la cantidad de daño base que un ataque acertado logra cuando el personaje realiza un ataque físico. El Ataque físico puede ser de dos tipos: Cuerpo a Cuerpo o Rango.

- **Ataque Cuerpo a Cuerpo:** El valor del Daño a es el resultado de la suma de las Aptitudes: Proeza y Combate y al valor final se le sumará también el Daño base del Arma Cuerpo a Cuerpo usada en el ataque.
  - El atacante puede elegir hacer menos daño durante algún ataque pero el daño reducido no podrá ser mayor al valor que tenga en este Atributo. Es decir, si el Arma usada proporciona o añade al valor de daño del ataque, el valor del arma no puede ser reducido.
- **Ataque de Rango:** El valor del Daño a es el resultado de la suma de la Aptitud Combate y al valor final se le sumará también el Daño base del Arma de Rango usada en el ataque.
  - El atacante puede elegir hacer menos daño durante algún ataque pero el daño reducido no podrá ser mayor al valor que tenga en la Aptitud Combate. Es decir, si el Arma usada proporciona o añade al valor de daño del ataque, el valor del arma no puede ser reducido.

**Deducción:** Capacidad de vincular eventos y tomar acción, representa el valor de **Iniciativa** base al momento de actuar. Es el resultado de la suma de las Aptitudes: Percepción y Prestidigitación. El valor de este Atributo forma parte de lo que determina los hexágonos o la distancia de Visión del personaje.

**Introspección:** Capacidad de autorealización del personaje. El valor de este Atributo también forma parte de lo que determina los hexágonos o la distancia de Visión del personaje y viene dado por la suma de las Aptitudes: Intuición y Empatía.

El nivel de Introspección representa una reserva de puntos que pueden ser usados o gastados para mitigar la fuerza de un hechizo dirigido hacia tu personaje. Usar puntos de Introspección requiere de narración y de no estar acompañados

de ella se pierden sin efecto y ellos pueden ser recuperados.

Una vez utilizados, los puntos de Introspección no se recuperan por turnos, estos deben ser recuperados mediante Rol. Es decir, jugando su forma de ser dentro de Babel. Esto irá determinado en alguna medida por sus Obstáculos, Ventajas, Logros, Fracazos y Objetivo y el Narrador será quien esté encargado de juzgar cuantos se recuperan por sesión de acuerdo al desempeño del jugador.

**Magia:** Capacidad de manipulación de la esencia divina del personaje. Es el nivel máximo de efecto de los conjuros o hechizos realizados por el personaje. Es el resultado de la suma de las Aptitudes: Inteligencia y Voluntad.

**Vigor:** Capacidad de permanecer, despierto o consciente durante situaciones de extremo estrés y dificultad. Es la Cantidad de puntos de vigor que el personaje puede soportar antes de caer en un estado inconsciente o discapacitado. Es el resultado de la suma de las Aptitudes: Aguante y Resistencia.

**Suerte:** Cantidad de puntos que puedes usar para lograr que una acción acertada sea un fallo. Requiere de narración por parte del jugador y viene dado por la suma de la Bonificación a la Defensa que algún equipamiento pueda otorgar y las Aptitudes: Intuición y Prestidigitación.

## ***Aptitudes***

A lo largo de su vida, tu personaje ha adquirido aprendizajes, entrenamientos y lecciones que se ven reflejadas en esta sección y fortalecen su caminar por el mundo de Babel.

Cada Aptitud cuenta con un valor numérico que va desde 0 hasta 9. Su Nivel representa el dominio del personaje en esa área. El valor de las aptitudes inicialmente es 0 a menos que sea aumentado por el jugador usando *puntos de experiencia*. Esto será explicado durante la *Creación de Personaje*.

Si alguna aptitud tiene un Nivel igual a 0, el jugador podrá realizar un lanzamiento del **2d6** y solo conseguirá acertar la acción si se usa Convicción o el resultado del dado es **00** en cuyo caso esto sólo representa un acierto común en lugar de un acierto crítico; los Aciertos Críticos son sólo la obra de personajes que dominan la Aptitud en menor o mayor medida. Es decir, tienen al menos 1 nivel en ella.

## ***Lista de Aptitudes***

**Aguante:** Representa el bienestar, salud y estado de tu cuerpo y cuán cuidado está. Su valor determina la distancia en hexágonos que el personaje puede moverse al usar una Acción con ese fin y también representa la cantidad de daño de tipo Corrosivo y/o Veneno que se reduce de cada ataque acertado en su contra.

**Combate:** Representa el dominio estrategias de lucha, artes marciales y/o el uso de armas de distintos tipos. Desde armas cuerpo a cuerpo, de rango o miscelaneas o sin ellas, una vez se desee realizar un ataque ésta es la aptitud a evaluar.

**Empatía:** la facilidad de tu personaje para tratar con la gente, de entender lo que dicen más allá de las palabras y de usar las tuyas para obtener de ellos lo que quieres está reflejado aquí.

**Inteligencia:** La fuente de toda tu magia está aquí, es lo que usarás para realizar hechizos y cualquier magia de la que dispongas. Representa el Nivel de los Hechizos que están disponibles para ti en la escuela que domina tu personaje.

**Intuición:** es la voz de la conciencia de tu personaje, los ojos que ven más allá de lo evidente, su instinto. La Capacidad de permanecer alerta, leer las situaciones, eventos o personajes y conocer sus intenciones vagamente. Ej: Saber si alguien está convencido de lo que dice.

**Percepción:** cuan bueno es tu personaje al buscar pistas u objetos o puertas en una habitación está reflejado por esta aptitud.

**Prestidigitación:** Capacidad de usar las manos y el entorno para distraer, desarmar o despojar a tu audiencia de artículos de valor, de algunos minutos de atención o manipular objetos de la manera apropiada.

**Proeza:** Representa la fuerza y agilidad de tu personaje. Su capacidad de carga y de permanecer en silencio mientras se mueve. Su desarrollo físico y corporal.

**Resistencia:** Determina la fragilidad del personaje al momento de soportar agresión y representa la cantidad de daño que se reduce de cada ataque acertado en su contra siempre que no sea de daño tipo Corrosivo y/o Veneno.

**Voluntad:** la fuerza de tu personaje por lograr sus metas y objetivos. Con tu Voluntad logras manipular la magia a tu alrededor, esta aptitud representa tu dominio sobre la magia; su nivel total será la dificultad del **2d6** e influye en el valor de Convicción.

## **Conocimientos**

Son aquellos saberes que forman parte del desarrollo de tu personaje. Representan la reserva de experiencias que has tenido en el pasado y que aún hoy alimentan tu andar. La reserva de Conocimientos es la cantidad de lanzamientos que el personaje puede repetir si el Narrador lo considera aceptable y el jugador realiza una narración pertinente.

Si al realizar el lanzamiento de alguna Aptitud, el resultado es un fallo, el jugador podrá narrar una experiencia pasada de su personaje que considere asociada a la tirada para repetirla (uno o ambos dados) y tomar el nuevo resultado. Por supuesto, para lograr que esto ocurra, el jugador debe narrar una situación que su personaje haya vivido y que sea relevante a la actual (Tipo Slumdog Millionaire) o también podrá narrar qué acciones realiza su personaje para usar el conocimiento que tiene para cambiar el resultado obtenido previamente.

El Personaje Jugador comienza con una cantidad de Puntos de Conocimientos igual a la cantidad de Aptitudes que tengan valor/nivel 2 al finalizar la creación de personaje.

Cada vez que la reserva de Conocimiento sea usada, el recuerdo, narración o experiencia usado por el jugador, debe ser distinto a cualquiera otro uso de puntos de conocimientos de en la sesión actual de juego.

La reserva se consumen al ser utilizada y será el narrador quien otorgue una cantidad de puntos (entre 2 a 6 puntos) de Conocimiento a cada personaje que dependerá de qué aprendieron durante la sesión.

## **Equipo**

**Armadura:** Aquí está la vestimenta protectora de tu personaje. La descripción de ella en sus partes relevantes: Durabilidad, Talento *Especial*, Modificación a la Resistencia, Modificador de Suerte, Penalización al Movimiento.

Para mayor detalle sobre estas partes relevantes, revisar la sección Armaduras y Armas de este manual.

**Armas:** En esta sección está la descripción del arma que utilizas en sus partes primordiales: Dominio Base, Rango, Daño, Durabilidad, Crítico, Tipo de Daño, Especial, Balas, Daño Crítico. Puedes tener hasta dos a la vez, las demás se encuentran en tu **Inventario**.

Para mayor detalle sobre estas partes primordiales, revisar la sección Armaduras y Armas de este manual.

**Méritos:** esta es la representación abstracta del poder adquisitivo que tu personaje tiene en el mundo de Babel. Cada trabajo o misión de la cual formes parte podrá influenciar el nivel que tienes en tus recursos económicos y será el Narrador quien decida si la influencia será positiva (si todo se completó de acuerdo al plan) o negativa (si la misión fue un fracaso o algún elemento narrativo requiere que pagues por los destrozos) de acuerdo a la dificultad de la misma.

Referencia del poder adquisitivo según el nivel de Méritos:

**Nivel 0:** Vives en la calle, te alimentas de basura y dependes de la caridad de los extraños para subsistir

**Nivel 1:** Vives de día a día. Justo lo necesario para comer hasta 2 veces diarias. Pasas hambre y en invierno pasas frío, pero al menos tienes un techo bajo el cual refugiarte pero no te equivoques que su dueño podría subir la renta en cualquier momento.

**Nivel 2:** Lo que llaman clase media baja, tiene tus gastos básicos cubiertos y un pequeño ahorro para alguna emergencia. Es posible que puedas pagarte un viaje dentro de tu país cada par de años.

**Nivel 3:** La Clase media alta, te permites viajes anuales fuera del país y algunos lujos exóticos.

**Nivel 4:** Clase Alta, no tienes preocupaciones de dinero. No puedes comprar todo lo que quieras al momento pero ahorrando un tiempo y con planificación, casi todo lo que el dinero puede comprar está a tu alcance

**Nivel 5:** el 1%, sólo quienes realmente deciden cómo se mueve el mundo de Babel tienen esta cantidad de dinero. Ellos lloran en sus convertibles, tienen dirigibles personales y no los veras pisar la calle, ellos tienen sirvientes que tienen sirvientes.

Cualquiera de estos niveles puede ser consistente pero a menos que se realice abiertamente, cualquier misión que aumente el nivel Méritos de un Personaje lo hará de forma temporal.

Para adquirir un nivel superior se requieren al menos 2 veces el nivel previo.

Para determinar cual es tu nivel de Méritos durante la creación de personaje lanza 2d6 y compara con el resultado a continuación:

**Resultado 10-8:** Nivel 0 de Méritos, la vida no te ha tratado para nada bien o quizá tu Formación te hizo sacrificar todo lo que tenías, pero ahora estás donde caer muerto. Con razón decidiste ser aventurero.

**Resultado 7-1:** Nivel 1 de Méritos, tienes una vida que pende de un hilo pero al menos tienes 2 comidas al día, no siempre están frías pero es mejor que comer desperdicios ajenos. Seguramente en el camino de la aventura encuentres algo mejor.

**Resultado 00:** Nivel 2 de Méritos, estás muy cómodo en la clase media. El mundo allá fuera no es fácil ¿Estás seguro de querer continuar? Quizá sea mejor quedarte en casa en tu monótona vida hasta que la edad venza tus sueños.

**Cinturón:** Pequeños objetos que están al alcance de la mano y de los cuales dispones con sólo una *Acción Parcial*. Estos objetos pueden ser del tamaño de una poción o una sogá pero nada más grande que eso.

**Inventario:** puedes llevar cuenta de todos los objetos que guardas y sus cantidades en esta lista y usar uno de ellos durante una batalla requiere de una *Acción Completa* ya que ellos se encuentran en tu mochila y debes sacarlos de ella para usarlos

**Implantes:** Piezas artificiales que por alguna razón voluntaria o no reemplazan partes del cuerpo y ofrecen o no algún efecto a quien la tiene. Los implantes siguen las mismas reglas de creación que las armas o armaduras pero pueden ser máximo de Clase B en tamaño.

## ***Formación***

Representado por las dos partes de tu personaje que se han desarrollado hasta antes de comenzar tus días de aventuras. Formas parte de los pocos que han recibido instrucción, aunque muy leve, pero eso te da ciertas ventajas en tu vida cotidiana y en los días de aventuras que te esperan.

### **Talentos**

Identifica la Academia de la cual tu personaje aprende sus Talentos. Éstas están divididas por nivel permitiendo alcanzar una especialización al final del trayecto. Ver la Sección de Talentos de las Academias para más información.

### **Enclave de Magia**

Identifica la Academia específica de la cual formas parte y dominas. En el nivel correspondiente al valor de la Aptitud Inteligencia de tu personaje encontrarás los conjuros pertinentes de las cuales dispones y su efecto.

## ***Trasfondos***

El pasado nos hace quienes somos, o al menos eso piensan muchos. Así como los participantes, los personajes cuentan con una historia que precede los eventos actuales.

Esto son conocidos como los Trasfondos de nuestro personaje y juegan un papel importante al contar la historia que estamos desarrollando. Los Trasfondos se dividen en Obstáculos, Ventajas, Logro, Fracaso y Objetivo.

### ***Obstáculos***

Son las ruinas de tu personalidad o de tu imagen. Pero son, sin duda, un peso y un lastre para el personaje en su vida cotidiana, quizá incluso durante una batalla o al conversar con un noble. Sin embargo, vivir con ellos te ha dejado alguna enseñanza.

### ***Mayor Logro***

Aquello que el personaje considera su momento de más orgullo. Desde el nacimiento de un bebé hasta la fundación de una ciudad. Lo que le cause alegría está descrito aquí.

### ***Mayor Fracaso***

El momento de mayor desilusión, decepción, vergüenza, traición y demás se encuentra en estas líneas. Aquello que persigue literal o metafóricamente al personaje y le da forma al pasado oscuro que tiene.

### ***Objetivo***

Cada Objetivo es una herramienta narrativa con la cual el jugador tiene la responsabilidad de contribuir a la historia

de su personaje a la vez que avanza la del mundo en el que habita.

Es el momento en el que, no sólo es el héroe o el villano que tiene la misión de salvar o destruir el mundo sino, enriquecer la historia de sí mismo en ese mundo. Es la descripción de aquello que el personaje quiere alcanzar. Es la Hazaña personal y única de tu personaje.

## *Adquiriendo Trasfondos*

Como en otros juegos de rol, los trasfondos de tu personaje son parte vital de su personalidad. Y la forma de conseguirlos es realmente sencilla. Sin embargo, es importante recordar que estas son herramientas narrativas que permitirán un mayor desarrollo del que lograrías sin ellos.

### *Obstáculos*

No todo es negativo cuando a este tipo Trasfondo se refiere, durante la creación de personaje el participante debe escoger al menos 1 Obstáculos y al hacerlo recibirá 5 puntos libres para usar durante la creación de personaje. Estos puntos los podrá usar para adquirir: Aptitudes, Talentos o cualquier otra cosa que los puntos libres puedan comprar, siempre y cuando tengas suficientes y el narrador dé su aprobación.

Los Obstáculos no se deben repetir entre los personajes y encontrarás la lista de algunos de ellos para que uses de modelo en los Apéndices, pero no te dé miedo inventar los tuyos propios y esperar aprobación del Narrador.

El número máximo de Obstáculos queda a discreción de cada uno pero sólo se otorgarán 5 puntos libres por el primero de los elegidos.

Además de conseguir puntos libres durante la creación de personaje, los Obstáculos tienen un beneficio adicional durante la aventura. Si el participante los representa apropiadamente mediante su rol, ellos pueden proporcionar entre 0 a 3 puntos de Conocimientos, Convicción o Suerte durante o al final de la sesión.

Un ejemplo sencillo sería el Obstáculo ‘Seguir las Reglas’: si el personaje al comportarse, demuestra este obstáculo podrá ser premiado por el narrador de acuerdo a cuán bien lo ha hecho. Pero si el participante se convierte en un recordatorio constante de las reglas de juego, puede disminuir la diversión de la aventura y no conseguirá los puntos que busca. De igual manera si el personaje sigue las reglas únicamente cuando le conviene, tampoco verá los beneficios que esperaba.

Esta forma de ganar Puntos, debe ser premiada cuando es el participante quien recuerda y juega el rol de sus obstáculos por cuenta propia y no cuando alguna compañera se lo recuerde para bien o para mal de la aventura.

Un Obstáculo puede ser superado durante un momento de giro del personaje. Esto puede otorgarle al jugador la recompensa de una Hazaña cuyo nivel va a depender de cuán bien ha sido Roleado el Obstáculo y eso quedará a discreción del Narrador. Una vez superado el Obstáculo, el jugador podrá elegir otro que sea consecuencia de sus acciones para interpretar de ahora en adelante.

### *Mayor Logro y Mayor Fracaso*

Aquí no hay un sistema que permita elegir, es el jugador que piensa en el pasado del personaje y construye de él su momento de mayor orgullo al igual que el de mayor vergüenza.

Estos Trasfondos pueden ser de conocimiento público o no pero son las bases que el personaje tiene previos a la historia que se cuenta y pueden cambiar a medida que otro Logro o Fracaso tome su lugar como el “Mayor” de su propia vida.

### *Objetivo*

Muchos dicen que no hay nada oculto bajo el Sol, pero eso no desalienta los esfuerzos usados para ocultar el pasado, presente y futuro de algunas personas.

Obtener un Objetivo no requiere de puntos libres ni puntos de experiencia para su adquisición. Pero sólo puede haber un Objetivo que se considere una Hazaña a la vez.

Este Trasfondo es una misión personal que sólo conoce el participante y el narrador. Alcanzarla trae como consecuencia desarrollar el personaje mediante el valor de Hazaña asignado durante su creación que debe ser acordado entre

tú y el Narrador. Si el Objetivo es ignorado, no hay beneficio o penalización para el personaje. Al ser completado, el personaje deberá trazar uno nueva para la sesión siguiente.

Cada Objetivo debe estar aprobado por el narrador y es recomendable que sea una misión intrínseca al personaje, que le desarrolle de una manera más profunda y no puede ser completada a lo largo de tan solo una o dos sesión.

## ***Equipo de Inicio***

Cada personaje tiene una historia, en ella ha adquirido no sólo Aptitudes y Talentos, también a adquirido una pieza de Equipo con el cual valerse durante sus primeras aventuras.

Cada Armadura y Arma poseen elementos específicos que serán explicados más adelante y entenderlos forma parte importante del desarrollo bélico de tu personaje, pero por ahora sólo basta con saber cuáles son y su valor.

A continuación encontrarás la lista de Armaduras y Armas que pueden ayudarte durante la creación de tu personaje. Sólo puedes escoger 2 piezas de Equipo Inicial sin restricciones de tipo.

### Armas Cuerpo a Cuerpo

Manoplas, Guantes, Pañuelo, etc.

Clase: AA

Dominio Base: 1

Rango Base: +0 (Contacto)

Daño Base: +0 (Valor del Atributo *Daño* del Personaje)

Durabilidad: 2

Crítico Objetivo: 00

Tipo de Daño: Contundente

Especial: Ninguno

Daño Crítico: +2 (*Daño* +2)

Puntos de Mejora: 0

Mazo, Martillo, Bastón, etc.

Clase: A

Dominio Base: 2

Rango Base: +0 (Contacto)

Daño Base: +0 (*Daño*)

Durabilidad: 3

Crítico Objetivo: 00

Tipo de Daño: Contundente

Especial: Ninguno

Daño Crítico: +1 (*Daño* +1)

Puntos de Mejora: 0

### Armas de Rango:

Shuriken, Dagas Arojadas, Pistolas diminutas, etc.

Clase: AA

Dominio Base: 2

Rango Base: 3

Daño Base: 2

Durabilidad: 2

Crítico Objetivo: 00

Tipo de Daño: Balas de Salva o Contundente

Especial: Ninguno

Balas: 1

Daño Crítico: +1 al Daño Base

Puntos de Mejora: 0

Pistola de bajo calibre o de bolsillo, etc.

Clase: A

Dominio Base: 3

Rango Base: 4

Daño Base: 3  
Durabilidad: 3  
Crítico Objetivo: 00  
Tipo de Daño: Balas de Salva o Contundente  
Especial: Ninguno  
Balas: 3  
Daño Crítico: +1 al Daño Base  
Puntos de Mejora: 0

#### Armadura y Escudo

Escudo Pequeño, etc.  
Clase: AA  
Modificador de Resistencia: 0  
Penalización de Movimiento: 0  
Modificador de Suerte: 1  
Especial: Ninguno  
Durabilidad: 2  
Puntos de Mejora: 0

Armadura Básica  
Clase: A  
Modificador de Resistencia: 1  
Penalización de Movimiento: -1  
Modificador de Suerte: 0  
Especial: Ninguno  
Durabilidad: 3  
Puntos de Mejora: 0



## Creación de Personaje

Ha llegado la hora de crear tu personaje que, a pasar de ser sólo un participante, es uno de los protagonistas de la historia.

Antes de comenzar, es importante destacar que el proceso de creación de personaje es distinto al de progresión de personaje y sólo aplica durante la sesión donde todos se reúnen a preparar y crear personajes.

La mejor manera de aprender algo es haciéndolo así que vamos a comenzar por crear un personaje modelo y siguiendo los mismos pasos tendrás el tuyo listo sin problema alguno. Recuerda que puedes hacer cualquier cambio durante el proceso de creación si lo crees conveniente.

Antes de comenzar debes saber que el sistema de Creación es el popular “Point buy” o sistema de Compra de Puntos. En este sistema comienzas con una cantidad de puntos de experiencia base que utilizarás como moneda para “comprar” los “puntos” o “niveles” de las aptitudes que desees. A menos que todos en la mesa hayan llegado a un acuerdo diferente, un personaje novato en Babel comienza con 15 puntos de experiencia mejor conocidos como **Exp**.

El costo en Puntos de Experiencia (Exp) de los distintos apartados es el siguiente:

- **Aptitudes:** 1Exp por nivel deseado. La única *excepción* son las Aptitudes asociadas al Atributo Daño: Proeza y Combate; ellas tienen un costo de 2Exp por nivel deseado.
- **Talentos:** 1Exp por el nivel que ocupa si es de la escuela que elegiste. Si eliges un Talento de una escuela diferente a la elegida durante la creación de personaje, el costo es 2Exp por nivel que ocupa dicha Talento.
- **Bonificador de Especie:** 1Exp por nivel deseado

En este apartado sólo se describe el proceso de Creación de Personaje ya que el mismo difiere de cómo un personaje se desarrolla una vez comenzada la campaña.

### Primer Paso: Identidad

Escoge un nombre para tu personaje, su especie y su bonificación racial.

Nuestro personaje será mujer y llevará por **Nombre** Lanneth, Como yo lo cree en la sección de **Jugador** escribiré mi nombre, Azrael y el nombre de esta carta **Campaña** es Creación de Personaje.

La **especie** de Lanneth, es *Ergonia* y de los dos **bonificadores de especie** disponibles para ella escogeremos el *Especial Oportunidad Divina* y al hacerlo obtenemos el nivel 1 de la misma sin costo alguno. Y sabemos que para aumentar su nivel debemos gastar 1 puntos de experiencia (Exp) por nivel así que debemos usar 2 Exp para el siguiente nivel.

Además, obtiene los Modificadores de especie que siguen:

Vigor: +0

Convicción: +2

Magia: +1

### Segundo Paso: Aptitudes

Sabemos que los siete atributos resultan de la sumatoria de sus aptitudes asociadas así que vamos directo a ellas.

Cada Aptitud cuenta con un valor numérico que va desde 0 hasta 9. Su Nivel representa el dominio del personaje en esa área. El valor de la aptitudes inicialmente es 0 y es en este paso donde comenzamos a aumentar los niveles de cada una usando *puntos de experiencia*.

Para ello utilizaremos el modelo de Compra de Puntos: donde asignamos niveles a las aptitudes de nuestro interés de acuerdo al coste de *puntos de experiencia* que tiene cada uno usando los que hemos acumulado hasta el momento teniendo en cuenta que cada nivel aumenta de costo conforme mayor sea.

Para comenzar, todos los personajes tienen 15 puntos de Experiencia Disponibles los cuales podrán usar para adquirir todo tipo de Aptitudes y/o Talentos por lo tanto debemos usarlos adecuadamente ya que al final del proceso de creación cualquier punto disponible será eliminado.

La aptitud más importante para que Lanneth pueda defender las leyes como oficial, será tener un Vigor imponente,

para ello 1 de los **15 puntos disponibles** recibidos y colocamos en **Aguante 1**. La **Resistencia** le permitirá mantenerse en pie en batalla así que tomamos otro 1 punto disponible para **Resistencia 1** y otros 2 puntos disponibles para llevar el nivel de **Resistencia** de 1 a 2.

Esto deja los puntos de experiencia disponibles en 11, por ahora.

Ella está interesada en algo de Magia así que tomamos 1 puntos para llevar su Aptitud de **Inteligencia de 0 a 1** y tomaremos 1 punto más para llevar **Voluntad de 0 a 1** también.

Esto deja los puntos de experiencia disponibles en 9, por ahora.

Lanneth es una chica dedicada a desvelar los crímenes con los que se pueda encontrar y para eso requiere de algo de Deducción por lo que tomaremos 1 puntos y lo colocamos en **Percepción 1** para que que esté al tanto de sus alrededores.

Esto deja los puntos de experiencia disponibles en 8, por ahora.

Para continuar, es importante tener una leve **Intuición** para estar al tanto de los peligros así que tomamos 1 punto y lo usamos para llevar **Intuición de 0 a 1**. Pero empatizar con la gente no es el fuerte de Lanneth así que dejaremos esa aptitud a un lado.

Esto deja los puntos de experiencia disponibles en 7, por ahora.

Llegamos al punto que Lanneth mejor domina: su capacidad de lucha y su fuerza. Recordando que las Aptitudes asociadas al Daño requieren de un mayor entrenamiento y sabiendo que cada nivel deseado cuesta 2 Exp, elegimos 2 de los 7 restantes para llevar **Proeza de 0 a 1**, otros 2 puntos para llevar **Combate de 0 a 1**.

Esto deja los puntos de experiencia disponibles en 3. Podríamos regresar y usar el remanente sólo en aptitudes, pero debemos recordar que aún tenemos Talentos por aprender.

Para cerrar este segundo paso sumamos las aptitudes para obtener nuestros Atributos:

Agu 1 + Resis 2 = **Vigor 3**  
Int. 1 + Vol. 1 = **Magia 2**  
Perc. 1 + Presd. 0 = **Deducción 1**  
Intui. 1 + Emp. 0 = **Introspección 1**  
Proe. 1 + Combate 1 = **Daño 2**  
Vol. 1 + Perc. 1 = **Convicción 2**  
Prest. 0 + Intui. 1 = **Suerte 1**

Luego de esto repasamos los atributos correspondientes de acuerdo a los Modificadores de especie pertinentes:

Agu 1 + Resis 2 + *Mod.* 0 = **Vigor 3**  
Int. 1 + Vol. 1 + *Mod.* 1 = **Magia 3**  
Perc. 1 + Presd. 1 = Deducción 2  
Intui. 1 + Emp. 0 = Introspección 1  
Proe. 1 + Combate 1 = Daño 3  
Vol. 1 + Perc. 1 + *Mod.* 2 = **Convicción 4**  
Prest. 1 + Intui. 1 = Suerte 2

**Nota:** para que los personajes sean balanceados es importante que ninguna de sus Aptitudes supere el valor 2 durante su creación. Esta limitación es removida al final de la primera sesión de juego.

### ***Tercer Paso: Conocimientos***

Los **Conocimientos** representan los saberes que el personaje tiene a su disposición durante su vida. Le permiten recurrir a ellos especialmente cuando algo ha salido “mal”.

En el caso de Lanneth, seguimos lo establecido anteriormente y contamos las Aptitudes con un valor de 2 para determinar que los conocimientos que tienen un valor de: 1, por ahora. Durante la revisión, volveremos a este punto.

## Cuarto Paso: Equipo

Lanneth es parte del largo brazo de ley y romperá algunos si algún delincuente se las juega, así que elegimos un **Mazo** para ella que lleva por nombre *Lucinda* y colocamos sus valores en la sección *Armas*.

Clase: A  
Dominio Base: 2  
Crítico Objetivo: 00  
Rango Base: +0 (Contacto)  
Daño Crítico: +1 (*Daño* +1)  
Daño Base: +0 (*Daño*)  
Tipo de Daño: Contundente  
Especial: Ninguno  
Balas: No Aplica

A continuación, seleccionamos un Escudo Pequeño que lleva por nombre Sr. Woods y anotamos las valores de sus elementos en la sección *Armaduras* en sus espacios correspondientes.

Clase: AA  
Modificador de Resistencia: 0  
Modificador de Suerte: +1  
Especial: Ninguno

## Méritos

El pasado de Lanneth no estado completamente bajo su control y su nivel de Méritos queda, como el de todos al nacer, al azar. Lanzamos 2d6 y vemos que su resultado es 5 lo que significa que es de origen muy humilde y tiene tan sólo Méritos nivel 1.

## Quinto Paso: Trasfondos

Comenzaremos por establecer los momentos más importantes de la vida de Lanneth al recordar los mejores y peores acontecimientos de su vida.

El **Mayor Logro** de la vida de Lanneth hasta el momento fue *Ser reclutada para la Guardia de su ciudad en Terra'Gonia* y lo escribimos en el lugar designado para ello.

El **Mayor Fracaso** en la vida de Lanneth *La muerte de su madre bajo circunstancias sospechosas en tierras Gijmelianas* y lo escribimos en el lugar designado para ello.

Luego de esto escogeremos el **Objetivo** que Lanneth intentara avanzar en cada sesión: *Descubrir el punto débil de Gijmel* y lo escribimos en la hoja para tenerlo en cuenta y poder ganar experiencia al avanzar poco a poco en lograrlo.

Para ir cerrando esta sección, elegimos al menos 1 **Obstáculos** que no sólo harán a Lanneth un poco más interesante y nos darán una guía para jugar su personalidad mejor, sino que además nos permitirán acumular 5 puntos de experiencia para sumar a los **3 puntos disponible** que nos queda para mejorar sus características antes de iniciar la historia.

Revisando el listado de Obstáculos, que está en el Apéndice, encontramos uno que describe la personalidad de Lanneth como fuerte y algo celosa de las leyes que tiene su Especie, los Ergonias.

Elegimos: Seguir las Reglas

Estos obstáculos permiten que Lanneth acumule **5 puntos de experiencia** para usar antes de comenzar, que se añaden a los **3Exp** para un total de **8Exp**.

**Nota:** La cantidad máxima de puntos que se pueden obtener por la vía de Obstáculos será 5Exp pero si lo desean pueden elegir más de uno.

Continuaremos la creación de nuestro personaje usando los **8 puntos disponibles** que se perderán si no los usamos antes de comenzar nuestra primera sesión pero aún no hemos terminado.

## *Sexto Paso: Formación*

### *Talentos*

Ya hemos dejado claro que nuestra legal defensora del pueblo es de armas tomar, así que será estudiante de la **Academia del Guerrero**.

Para proteger a los demás ella hará de cada uno de sus golpes algo letal, así que elegirá el bonificador: Daño +2 al usar armas de dos manos y anotamos en el primer espacio el Talento que queramos de nivel 1 sin costo alguno, en este caso **Ataque Brusco**.

Como Lanneth no posee ninguna posesión en su Cinturón, Inventario y mucho menos un **Implante** por ahora, dejaremos esta sección vacía hasta que sea necesario colocar algo en ella.

### *Magia*

Escoger la academia de magia apropiada para cada personaje es algo peculiar y dependerá de cómo quieras ser cuando juegues tu historia.

Nuestra entusiasta de las leyes tiene **Magia 3** en sus aptitudes así que cuenta con un conocimiento leve de esta arte lo que representa el nivel máximo que pueden alcanzar sus conjuros.

Lanneth es fuerte y buscará una academia de magia que resalte aún más su personalidad firme. Así que escogemos para ella la **Academia Elemental**.

En los espacios siguientes colocaremos los niveles, es decir, conjuros que ella domina. Hasta ahora con **Inteligencia 1** ella sólo tiene acceso a los conjuros de Nv. 1 de esta Academia. Si deseas colocarlos todos en la lista, hazlo; eso permitirá ver mejor el camino que tu personaje quiere recorrer.

## *Séptimo Paso: Revisión*

¿Recuerdas esos 8Exp que nos quedan?

Para finalizar, escogemos la segunda **Talento** de combate de nuestra escuela Arma Cuerpo a Cuerpo: **Contundente** para un mejor uso de las armas que usará por un costo de 1 punto de experiencia ya que se ubica en el nivel 1 de sus Talentos y quedamos con un total de 7 puntos disponibles.

Tomaremos 2Exp para llevar **Inteligencia** de 1 a 2 y así abrir paso a los conjuros de segundo nivel y los anotamos en la Hoja. Lo que deja un total de 5 puntos restantes

De los 5Exp restantes, reconsideraremos lo que dijimos de la Empatía y usaremos 1Exp para llevar la Aptitud **Empatía de 0 a 1**. Lo que deja un total de 4exp.

Esos 4Exp los usaremos para llevar **Combate** de 1 a 2 y por su costo doble, los consume por completo.

Lo último que nos queda por hacer es actualizar los atributos pertinentes con los valores que acabamos de agregar junto con la Suerte ya que ahora Lanneth tiene un escudo que le otorga 1 punto adicional a ese atributo y esos cambios quedan así:

Int. 2 + Vol. 1 + Mod. 1 = **Magia 4**

Intui. 1 + Emp. 1 = **Introspección 2**

Proeza 1 + Combate 2 = **Daño 3**

Prest. 0 + Intui. 1 + Escudo 1 = **Suerte 2**

Antes de terminar, revisamos una vez más las Aptitudes para determinar los Conocimientos disponibles al empezar de Lanneth:

Agu 1 + Resis 2 = Vigor 4

Int. 2 + Vol. 1 + Mod. 1 = Magia 4

Perc. 1 + Presd. 0 = Deducción 1

Intui. 1 + Emp. 1 = Introspección 2

Proe. 1 + Combate 2 = Daño 3  
Vol. 1 + Perc. 1 + *Mod.* 2 = Convicción 4  
Prest. 1 + Intui. 1 = Suerte 2

Contando nuevamente las Aptitudes con nivel 2, nos queda que el nuevo valor de Conocimientos es: 3.

Y para cerrar, calculamos los Rangos de Visión Bajo Estrés y Visión Común:

Deducción 2 + Introspección 3 = Visión bajo Estrés 5 Hexágonos  
Visión bajo Estrés multiplicado por 5 = Visión en estado Común 25 Hexágonos.

Visión bajo Estrés: refiere a la cantidad de Hexágonos que puedes ver claramente y tomar decisiones basado en su información en los 10 segundos de un turno. Esto no disminuye el Rango de acción sólo el de percepción pasiva.

Visión Común: es lo que el personaje puede ver sin estar en una situación de combate o estrés siempre que el terreno lo permita.

**Nota:** Ésta es sólo una forma de crear tu personaje y está lejos de ser la única. Otra estrategia es comenzar por elegir Academia de Magia que desees usar o la Academia de Guerrero, Asesino, Mago o Político. Lo importante es saber hacia donde quieres dirigir el personaje y aunque ese camino puede cambiar con el tiempo, los Talentos y magias que elijas te ayudarán en el trayecto.

La forma en la que repartes tus puntos disponibles, es una decisión personal que influenciará tu juego. Sé creativo y libre para que construyas el personaje que te gustaría ser.

A continuación, la Hoja de Personaje de Lanneth:

# BABEL

Nombre Lanneth Kallhim  
 Jugador Azrael Arocha  
 Campaña Creación de Personaje

Especie Ergonias  
 Bonificador de Especie  
 Oportunidad Divina 1

Modificador por Especie  
2 Convicción 0 Vigor  
1 Magia

## APTITUDES

Costo 1exp por Nivel deseado

1 Aguante  
2 Resistencia  
3 Vigor  
2 Inteligencia  
1 Voluntad  
4 Magia 4 Convicción  
1 Percepción  
0 Prestidigitación  
1 Deducción 2 Suerte  
1 Intuición  
1 Empatía  
2 Introspección

Costo 2exp por Nivel deseado

1 Proeza  
2 Combate  
3 Daño

3 Conocimientos

3 Vision bajo Estrés (Deducción + Introspección)

15 Vision Común (5 x Visión bajo estrés)

## HAZAÑAS:

☐ Nivel 1 ☐ Nivel 4 ☐ Nivel 7  
☐ Nivel 2 ☐ Nivel 5 ☐ Nivel 8  
☐ Nivel 3 ☐ Nivel 6 ☐ Nivel 9

## EQUIPO

Nombre del Arma Lucinda  
 Clase A - Mazo  
2 Dominio Base Crítico Objetivo 0  
0 Rango Daño Crítico 1  
0 Daño Base  
 Tipo de Daño Contundente  
0 Especial --  
0 Balas ☒☒☒☒☒☒☒☒☒☒

Nombre del Arma \_\_\_\_\_  
 Clase \_\_\_\_\_  
☐ Dominio Base Crítico Objetivo ☐  
☐ Rango Daño Crítico ☐  
☐ Daño Base  
 Tipo de Daño \_\_\_\_\_  
☐ Especial \_\_\_\_\_  
☐ Balas ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre de la Armadura Sr. Woods  
 Clase AA - Escudo  
0 Modificador de Resistencia  
1 Modificador de Suerte  
0 Especial --

1 Meritos

## TRASFONDOS

Mayor Logro Ser reclutada para la Guardia de su ciudad en Terra'Gonia

Mayor Fracaso La muerte de su madre bajo circunstancias sospechosas en tierras Gijmelianas

Objetivo Descubrir el punto débil de Gijmel.

## Obstáculos

Nivel Descripción Puntos  
Seguir las Reglas 5

Total Puntos Ganados 5

# BABEL

## FORMACIÓN

### Talentos

*Costo 1exp por Nivel deseado*

Nombre de Academia del Guerrero  
Bonif de Escuela Daño +2 dos mar

### Nivel Lista de Talentos

1	<u>Ataque Brusco</u>
1	<u>Contundente</u>
1	_____
2	_____
2	_____
2	_____
3	_____
3	_____
4	_____
4	_____
5	_____

Cinturón: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Inventario

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Implantes

### Efectos

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

### Enclave de Magia:Lista de Hechizos

Academia de Magia **Elemental**

#### Nivel 1

Hidrofobia

Minas de Fuego

Rayos X

Temblor

#### Nivel 2

Distracción Ardiente

Empuje de Tierra

En las Rocas

Disparo Láser

Vuelo

#### Nivel 3

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### Nivel 4

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### Nivel 5

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### Nivel 6

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### Nivel 7

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### Nivel 8

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### Nivel 9

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### Nivel 10

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## *Los Últimos Años de la Guerra, el crecimiento de Eshmún*

El final de la Guerra de los 300 años fue, quizá, el más grande logro de Eshmún para ser reconocida como una verdadera ciudad estado entre las especies.

La discordia que había separado a las especies y las enfrentaba en constante batalla tenía casi tres siglos empobreciendo cada una de las fortalezas de sus participantes y los pueblos ya estaban agotados de tanta lucha y comenzaban a preguntarse “¿Para qué?”.

Los campos desgastados no alimentaban bien, el ganado se enfermaban con facilidad y producían carne cada vez de peor calidad influyendo en la salud de quienes la consumían. Las cosechas se perdían casi completamente año tras año y lo poco que lograba producirse era enviado a los frentes de la guerra donde los familiares y seres queridos morían a diestra y siniestra sin una buena causa.

No importaba de qué lado estuvieras, Inertales, Ergonias o Nímalus, tenías dos adversarios siempre en tu contra y contra tu gente. Era una guerra que ninguno ganaría y sus pueblos lo sabían más aún que los comandantes de los ejércitos.

A ellos los alimentaba el fuego de la guerra y las provisiones que llegaban pero su gente sólo se desnutría de malas noticias, de fallecidos, pocas provisiones y enfermedades.

Impotentes ante la situación y escuchando los reportes que llegaban “Estamos venciendo, sus provisiones escasean”, el Alto Mando de cada nación pensaba que ganaba la guerra y olvidaban que ellos sufrían igual.

Eshmún fue la única ciudad que creció durante la guerra. De hecho, fue gracias a ella.

Cada ejército buscaba provisiones allí y el comercio entre las tres naciones y la ciudad mixta fue lo que mantuvo activo el conflicto durante los últimos 130 años de la guerra hasta que las promesas de pago de cada uno de los embajadores se convirtieron en nada más que palabras que se llevaba el viento.

Fue entonces cuando, Eshmún envió a cada ejército una citación para discutir la situación y sus deudas sostenidas.

La Reunión se sostuvo, ante muchas tensiones, en el poblado de Reshef al norte de Eshmún. Un asentamiento mixto de paso para las tropas que iban a la ciudad.

Eshmún sabía que a pesar de que ellos tenían el dominio económico de la época, no presentaban gran reto bélico contra alguna de las naciones si tan sólo una de ellas decidía levantarse en su contra, mucho menos si las tres se organizaban para “saldar” sus deudas.

Aprovechando la situación decadente de cada uno de los ejércitos y su condición precaria, la ciudad mixta y sus poblados escribieron lo que se conoció como el Tratado de Reshef, una tregua a esa guerra que terminaría por acabarlos a todos más por enfermedades y miseria que por muertes en los enfrentamientos.

Sabiendo que no podrían pagarles, Eshmún estableció en el contrato que cada nación cedería 500 de sus más notables maestros de guerra como esclavos para cancelar la deuda de cada uno y reconocerían la ciudad como una nación independiente.

Como es de esperarse, esto generó mucho revuelo, pero luego de mes y medio de discusiones todas las partes interesadas aceptaron.

Muchos piensan que fue gracias a extorsión por parte de Eshmún sobre las naciones, otros dicen que fue debilidad de las especies. Sea lo que haya sido, nadie discute que la firma de la tregua dio forma a Babel por completo de allí en adelante.

El nuevo ejército de Eshmún fueron los esclavos mejor servidos hasta esos momentos pero seguían siendo esclavos y ellos lo sabían.

**Nuevo Éxodo Cap.3**



## ***Progresión del Personaje***

Durante la historia, también conocida como una *campaña*, tu personaje irá logrando Hazañas que demostrarán el aprendizaje que ha alcanzado para conseguirlas y podrás usar ese aprendizaje para mejorar tus Aptitudes y Talentos.

### ***Llamado a la Aventura***

Cada aventurero en Babel responde a una llamada que algunos creen divina, otros la toman como destino y otros la descubren en el camino.

Las Hazañas serán la base para la progresión del personaje pero no son lo único que necesitarás para desarrollarlo; deberás también conectar con aquello que ha despertado ese llamado.

Para conectar con Elohim, tu voluntad, destino o cualquiera que sea la fuente de tu atención, tu personaje debe sumergirse en un Trance que toma 12 horas en condiciones normales y sin amenazas, como en campos abiertos y o bajo el resguardo de un lugar seguro.

Durante el trance el personaje tiene una visión o sueño que debe ser contado por el jugador. Esta visión puede ser insignificante o reveladora pero debe ser tratada como un sueño, confusa e incluso sin lógica estricta.

La visión es de conocimiento del Personaje y el Narrador a menos que el jugador decida explícitamente contarla al grupo. La visión puede ser tomada por el Narrador para vincular el mundo y la campaña con el personaje.

Es únicamente durante este Trance que el jugador puede mejorar su personaje y adquirir nuevos Talentos de acuerdo a las Hazañas que ha conseguido. De hacerlo, recuperará todos los puntos de vigor y de convicción perdidos siendo sanado por aquello que lo llamó a esta nueva vida. Es importante recordar que recuperar vigor no recupera miembros físicos que el personaje haya perdido con ellos

### ***Hazañas***

Las Hazañas son metas que cada jugador se propone lograr y que en su mayoría no tienen que estar vinculados directamente con la aventura pero que el jugador puede incorporar. Cada hazaña debe ser el resultado de 2 o más sesiones de juego como mínimo, especialmente una vez que las Hazañas superan el Nivel 2.

Cada Hazaña tiene un nivel particular que será, a su vez, su mayor incentivo ya que al conseguirla permitirá que el personaje progrese en esa misma magnitud. Una vez completada la Hazaña y siguiendo lo indicado en el Llamado a la Aventura, el jugador podrá elegir subir 1 nivel en alguna de sus aptitudes hasta un nivel máximo igual al nivel de la Hazaña o adquirir 1 Talento nuevo hasta un nivel máximo igual a la Mitad del nivel de la Hazaña (redondeado hacia arriba) si el Talento pertenece a la Academia de tu personaje.

Es importante recordar que aunque luego de algunas sesiones, varias metas puedan conseguirse, cada meta conseguida sólo se corresponderá a una Hazaña. Si una meta alcanzada se refiere a varias Hazañas a la vez, se le asigna aquella de mayor nivel.

Por ejemplo: Conseguir una Hazaña Nivel 1, permite que una aptitud nivel 0 sea subida a nivel 1. Y Conseguir una Hazaña nivel 3, permite adquirir 1 Talento nuevo de nivel 2 o menor o subir 1 nivel de una Aptitud de 0 a 1, o de 1 a 2, o de 2 a 3.

La excepción a la regla está explicada más adelante y se refiere a subir el nivel de Aptitudes asociadas al Atributo Daño y a adquirir Talentos de una escuela diferente a la que perteneces. Por ahora basta con decir, que son un poco más difíciles de conseguir

A continuación podrás encontrar una lista de Hazañas que puedes proponerte y sus niveles. Toma en cuenta que estas son sólo ejemplos que puedes tomar sin cambios pero es mejor discutir con tu Narrador algunos completamente únicos para ti o tu campaña.

Hazañas Sociales: Buscan la interacción entre el personaje y la gente que habita Babel

Niv. 1 : Ganarse el corazón de una doncella o *doncello*

Niv. 2 : Obtener el Reconocimiento de una Autoridad local en Privado

Niv. 3 : Alterar el orden social de algún pequeño pueblo o villa

Niv. 4 : Reconocimiento publico de una localidad

Niv. 5 : Vencer a un Jefe sin recurrir al combate

Niv. 6 : Obtener el Reconocimiento privado de alguna autoridad Provincial

- Niv. 7 : Cambiar las Autoridades locales de una Gran Provincia o Nación.  
 Niv. 8 : Obtener el Reconocimiento Público de una Provincia o Nación.  
 Niv. 9 : Ser la cabeza principal de Reino o Nación reconocido por las otras entidades internacionales.

Hazañas Exploradoras: Buscan la interacción entre el personaje y los territorios o lugares de Babel

- Niv. 1 : Visita 3 ciudades o pueblos distintos y desconocidos  
 Niv. 2 : Visita 3 ciudades o pueblos conocidos y visita al menos 1 familiar, amigo o conocido en cada uno de ellos.  
 Niv. 3 : Regresa de un lugar inexplorado por la civilización moderna  
 Niv. 4 : Crea un mapa fiel de una provincia  
 Niv. 5 : Recibe correspondencia personal desde un lugar lejano (al menos otro país)  
 Niv. 6 : Tener una audiencia significativa con una autoridad local (Rey, Presidente, Ministro, etc.)  
 Niv. 7 : Crear una ruta de comercio entre 3 grandes naciones  
 Niv. 8 : Crear el mapa más fiel representando las tierras, continentes, mares, países, etc de todo el mundo.  
 Niv. 9 : Tener un asentamiento en cada continente

Hazañas Violentas: Buscan que el personaje tome acción o use a la gente que habita Babel

- Niv. 1 : Romper el espíritu de alguien permanentemente  
 Niv. 2 : Causa una disputa prolongada entre dos o más facciones  
 Niv. 3 : Destruye una fortaleza  
 Niv. 4 : Conquista un pequeño pueblo o villa  
 Niv. 5 : Temor de un poblado o villa  
 Niv. 6 : Comenzar una guerra entre dos o más naciones  
 Niv. 7 : Conquista un país o nación  
 Niv. 8 : Termina una guerra o conflicto bélico entre naciones poderosas  
 Niv. 9 : Destruye un país o nación

Meta Hazañas: Buscan que el jugador interactúe con las mecánicas del juego de una manera novel y diferente

- Niv. 1 : Ser puntual en las partidas durante una aventura (3 sesiones o más)  
 Niv. 2 : No usar suerte en dos sesiones o más  
 Niv. 3 : Ser puntual en las partidas durante una Campaña entera de Babel (3 aventuras entrelazadas o más)  
 Niv. 4 : Dirige una Aventura de Babel (3 sesiones o más)  
 Niv. 5 : No usar convicción en dos sesiones o más  
 Niv. 7 : Dirige una Campaña entera de Babel (3 aventuras entrelazadas o más)  
 Niv. 8 : Traer refrigerios durante toda una campaña (3 aventuras entrelazadas o más)  
 Niv. 9 : Logra que otro jugador esté tan involucrado que sus emociones se desborden. Esta Hazaña es otorgada por el jugador cuyas emociones desbordaron y pueden ser concedidas en niveles inferiores a este de ser necesario.

### *Atributo Daño: Proeza y Combate*

Todas las Aptitudes tienen un progreso como el descrito en la sección Hazañas, pero existen dos excepciones y una de ellas es el Atributo Daño y sus Aptitudes asociadas: Proeza y Combate.

Aumentar éstas aptitudes es un poco más complicado que las demás. Esto simplemente se reduce a que tienen un costo adicional, esto se traduce a que además de requerir de la Hazaña pertinente a su nivel, también se necesita de una Hazaña perteneciente a algún nivel anterior:

Requisito para aumentar el nivel de una Aptitud asociada al Atributo Daño:

- Nv. 1: Hazaña Nivel 2 **y** otra Hazaña nivel 1
- Nv. 2: Hazaña Nivel 4 **y** otra Hazaña nivel 1 o 2 o 3
- Nv. 3: Hazaña Nivel 6 **y** otra Hazaña nivel 3 o 4 o 5
- Nv. 4: Hazaña Nivel 8 **y** otra Hazaña nivel 5 o 6 o 7
- Nv. 5: Hazaña Nivel 9 **y** otra Hazaña nivel 7 u 8

### *Talentos de La Academia*

En el apartado de Talentos están descritas todas las que pueden comprarse, divididas por nivel al cual pertenecen y sus requisitos para su adquisición si los tiene.

Es importante saber que cada nivel permite un número finito de Talentos, y que ellas pueden ser escogidas entre todas las disponibles para ese nivel. Existen Talentos disponibles que pueden *no* pertenecer a la escuela a la cual formas parte, eso no quiere decir que no la puedas adquirir, eso sólo significa que costará un poco más en Hazañas conseguidas. Con la excepción de los Talentos Exclusivas Nivel 5 de cada escuela.

La cantidad de Talentos permitidas para aprender por nivel es la siguiente:

- **Nv.1 y Nv.2:** se pueden aprender 3 Talentos
- **Nv.3 y Nv.4:** se pueden aprender 2 Talentos
- **Nv.5:** se puede aprender 1 Talento

Requisito de Adquisición por nivel de un Talento de *tu* Academia:

- Nv. 1: Hazaña Nivel 1 o 2
- Nv. 2: Hazaña Nivel 3 o 4
- Nv. 3: Hazaña Nivel 5 o 6
- Nv. 4: Hazaña Nivel 7 u 8
- Nv. 5: Hazaña Nivel 9.

Adquirir un Talento de otra Academia a la que perteneces es posible pero requiere de un mayor esfuerzo. Esto se traduce a que además de requerir de la Hazaña pertinente a su nivel, también se necesita de una Hazaña perteneciente a algún nivel anterior.

Requisito de Adquisición por nivel de un Talento de *otra* Academia:

- Nv. 1: Hazaña Nivel 2 **y** otra Hazaña nivel 1
- Nv. 2: Hazaña Nivel 4 **y** otra Hazaña nivel 1 o 2 o 3
- Nv. 3: Hazaña Nivel 6 **y** otra Hazaña nivel 3 o 4 o 5
- Nv. 4: Hazaña Nivel 8 **y** otra Hazaña nivel 5 o 6 o 7
- Nv. 5: No es posible adquirir un Talento diferente a las exclusivas de tu Academia

Debes haber ocupado todos los espacios de Talentos disponibles de un nivel determinado antes de poder aprender algún Talento de un nivel superior.

### *Puntos de Vigor*

Sólo aumentarán (o disminuirán) cuando lo hagan sus aptitudes asociadas.

### *Enclave de Magia*

Los niveles de magia no pueden ser comprados. En su lugar están asociados a la Aptitud Inteligencia y estarán disponibles los niveles que estén reflejados allí. Cada Escuela de Magia, si se adquieren varias, tendrá un valor de Aptitud de Inteligencia independiente de los demás.

Es decir, un personaje como Lanneth, con Inteligencia 2, sólo puede usar la Magia nivel 1 y nivel 2 de la escuela que escogió. En cambio, alguien con Inteligencia 5, tendrá a su disposición los niveles 1, 2, 3, 4 y 5 de la escuela escogida.

### *Inventario y Cinturón*

Los artículos que encuentras durante la historia pueden ser adquiridos de diferentes maneras pero ninguna de ellas será gastando experiencia. A menos de que sea obtenido como un Trasfondo en cuyo caso obedecerán las reglas dispuestas en esa sección.

### *Trasfondos*

Los *Obstáculos*, *Logros*, *Fracasos* y *Objetivo* pueden y van a cambiar durante una larga aventura.

El Obstáculo “Aislamiento” puede ser ganado al despedirte de un familiar, por ejemplo. El adquirir nuevos Obstáculos **no** va a otorgar puntos de experiencia como lo hicieron durante la creación de personaje lo que sí harán es darte una nueva oportunidad para incorporarlo en el Rol de tu juego y ganar así quizá algún punto de experiencia adicional al final de una sesión bien jugada.

Tus Logros y Fracasos registrados en la hoja de personaje marcaron tu pasado, pero en esta nueva aventura cometerás nuevos errores y vivirás grandes alegrías. Cuando esto suceda, documéntalos en esta sección y el narrador podrá recompensarte si así lo amerita la situación.

Los Objetivos son grandes metas que al alcanzarlas podrán otorgarte la recompensa como si se tratara de una Hazaña y podrás cambiarlo una vez lo completes o si en algún momento importante ocurre algo que cambie la perspectiva o enfoque de tu personaje

## Misiones

La vida de los personajes tendrá muchas características cotidianas y una de ellas serán las misiones en las que se vean envueltos en el mundo de Babel.

Las misiones, en líneas generales, no proporcionan experiencia sino una recompensa en bienes materiales como aumento temporal o permanente al nivel de Méritos, propiedades o una celebración. El precio puede variar en un sin fin de maneras y tanto los personajes como el narrador lo influenciarán.

Las misiones tienen una clasificación que permitirá a quienes la conozcan saber la dificultad de la misma.

Esta clasificación viene determinada por la cantidad acumulada de niveles entre las Aptitudes y Talentos de todos los personajes del grupo que se propone cumplir la misión. Si el grupo cuenta con 5 personajes y cada personaje tiene un total de 27 niveles (Aptitudes, Talentos, Bonif Especie) podemos establecer la base del grupo como 27 multiplicado por 5, y nos da un total de 135 Niveles.

Visto que la sumatoria de los niveles de cada uno de los integrantes del grupo determina la dificultad de una misión, la clasificación es la siguiente en orden ascendente: **E, D, C, B, A** y por último **S**.

La cantidad de Experiencia a distribuir entre los personajes no jugadores *principales* de la misión o aventura en cuestión será, en teoría:

Misión Clase **E**: hasta el 50% de los niveles totales del Grupo  
Misión Clase **D**: hasta el 75% de los niveles totales del Grupo  
Misión Clase **C**: hasta el 125% de los niveles totales del Grupo  
Misión Clase **B**: hasta el 175% de los niveles totales del Grupo  
Misión Clase **A**: hasta el 250% de los niveles totales del Grupo  
Misión Clase **S**: al menos 325% de los niveles totales del Grupo

Está demás decir que si una figura sentada en una esquina oscura de la taberna, se acerca al grupo para ofrecer recompensa por una misión de una clasificación particular, no quiere decir necesariamente que esté diciendo la verdad. Como jugador, no temas decidir retirarte sin cumplir un objetivo o declinar la recompensa con tal de conservar la vida del personaje o porque haz vivido un evento traumático.

Ser derrotado es, en algunas ocasiones, la única forma de ganar una mejor comprensión del mundo e incluso podría generar algún desarrollo personal. Después de todo, se tiende a aprender más de los fracasos que de los triunfos, o eso dicen.

Para cerrar esta sección, es importante decir que el desarrollo de un personaje no sólo corresponde a sus Aptitudes y Talentos sino también a las cualidades que tú como jugador le atribuyas. Su personalidad crecerá a medida que la historia avance, cada vez conocerás más de ti mismo y de los demás participantes a través de sus personajes, de la forma en la que los usan, de sus ambiciones, y personalidades y ellos aprenderán de ti también.

Incluso la forma de hablar le dará un estilo propio y todas estas características, que no tienen un valor numérico en la Hoja de Personaje pero que de igual manera lo constituyen, es lo que se conoce como el "Rol" del personaje. Las conversaciones y acciones que ocurren más allá de las batallas. Las intrigas y sospechas, en quién confías y a quién traicionas. Todo tiene un espacio en los Juegos de Rol.

## *Nacimiento de la Academia, una nueva forma de prepararse para la guerra*

El fin de la guerra fue la ocasión más celebrada de todo Babel hasta la fecha pero no se escuchó música o fiestas en las naciones tradicionales.

Los pocos recursos que cada una tenía fueron dirigidos a reunir sus pueblos y venerar a sus muertos. Sin embargo, el rencor, el odio y la xenofobia nunca desaparecerá por completo para los habitantes de cada especie, excepto, por supuesto, los de Eshmún y sus poblados.

El fin de la guerra no sólo fue un golpe para el orgullo de los soldados, sino que además sería un golpe también para la ya frágil economía que cada nación tenía. Y por varios siglos siguieron dependiendo de la nueva Ciudad Estado que estableció la tregua.

Por su lado, los soldados libres no encontraban oficio en sus naciones carentes de trabajo y recursos, y muchos de ellos sumaron filas a los esclavos de Eshmún. Otros se convirtieron en cazadores y otros se dedicaron a enseñar sus Talentos de guerra a los interesados.

Lamentablemente, eran muy pocos los interesados, y los únicos que tenían la devoción y el tiempo eran las pocas casas adineradas que ya tenían sus necesidades cubiertas, así que los tomaron como sirvientes para educar a sus familias. Lo que significó, otra forma de esclavitud, una tácita y menos honrosa para muchos de ellos.

Los que se conservaron más unidos durante toda la tragedia post-guerra fueron los Nímalus, con su dominio de la magia lograron conservar sus soldados bajo la mano del Enclave de Magia como una unidad protectora de sus conocimientos, a pesar de que 500 de sus mejores magos, eran esclavos de los nuevos vecinos y muchos otros habían decidido seguir sus propios caminos.

Eshmún vio el gran potencial de su nueva adquisición y produjeron en los siglos siguientes una constante fuente de soldados que serían libres al preparar una Compañía de 21 para sus filas.

Al pasar de los siglos, las economías respectivas estaban mejorando y aunque no se harían independientes de Eshmún, eran más quienes buscaban preparación física para cazar o simplemente para fortalecer su nación por si terminaba la tregua.

Se extendió el conocimiento de que los soldados libres estaban enseñando sus Talentos. Reshef se convirtió en el centro de información al respecto y fue allí donde se fundó la Primera Academia donde los primeros Guerreros, Asesinos y Magos se encontraron en un mismo lugar para impartir sus conocimientos a cambio de dinero de manera oficial.

Muchos repudiaron la idea y otros corrieron a convertirse en maestros, pero la asociación nunca fue bien vista por Eshmún.

Una vez que existe un lugar para prepararse ante una guerra, la ventaja bélica que su ejército poseía estaba en juego de ser derrocada. Sin embargo, como la fuente se encontraba en tierras propias pensaron que algún día podrían sacarle provecho, lo que no previeron fue el crecimiento que tendría la Academia por todo Babel y pronto se convirtió en un organismo independiente, casi en una religión a la Guerra.

### **Nuevo Génesis Cap.3**

## ***Talentos de la Academia***

Cada personaje no sólo cuenta con aptitudes y atributos para su desarrollo sino que además también podrá formar parte de alguna de las academias para adquirir Talentos que le den ciertas ventajas al momento de enfrentar situaciones difíciles.

Aunque la Escuela a la cual perteneces (Guerrero, Asesino, Mago o Político), dictará los Talentos disponibles para tu personaje, esto no quiere decir que no puedas adquirir Talentos de otras academias, sino que su costo será mayor al de aquellas que forman parte de las asignadas a ti. Para conocer cómo hacerlo, refiere la sección Progresión del Personaje de este capítulo.

A continuación encontrarás las Academias disponibles y sus bonificadores elegibles y la Lista de todos los Talentos

por su nivel:

### ***Escuela de la Guerra***

En esta escuela aprenderás el potencial de las armas. Serás capaz de usarlas para maximizar el daño sobre tus enemigos. Encontrarás que el equilibrio es clave para quienes buscan vencer en la batalla.

Elige 1 bonificador de los que se presentan a continuación al unirse a la escuela:

- Identificar si alguien está portando armas o no tu Deducción es mayor a su Prestidigitación
- Comprender las dinámicas, estructuras y jerarquías de comportamiento sociales dentro de diversos ambientes y frente a distintos grupos. Especialmente en el ámbito bélico y militar.

### ***Escuela de la Política***

Muchos no buscan estar en el centro de la batalla. Ellos son quienes mueven las tropas a puertas cerradas, quienes consiguen la información, quienes distraen al público. La fortaleza está en el dominio de la palabra, de las personas y de los alrededores no en las armas que usa.

Elige 1 bonificador de los que se presentan a continuación al unirse a la escuela:

- Repetir cualquier lanzamiento propio de **2d6** para Empatía una vez, si el fallo no fue Fallo Crítico. Se puede lanzar 1 o ambos dados pero el nuevo resultado sustituye al anterior automáticamente.
- Repetir cualquier lanzamiento propio de **2d6** para Percepción una vez, si el fallo no fue Fallo Crítico. Se puede lanzar 1 o ambos dados pero el nuevo resultado sustituye al anterior automáticamente.

### ***Escuela de la Magia***

Saber de magia no es suficiente para algunos y es aquí donde se distingue la paja del trigo. A pesar de ser una de las escuelas más pequeñas, tiene un impacto que nadie puede ignorar. Lo importante es su dominio.

Elige 1 bonificador de los que se presentan a continuación al unirse a la escuela:

- Puedes elegir y comenzar una segunda escuela de Magia. Al adquirir Inteligencia nivel 1 una segunda vez, despertarás el conocimiento de esa segunda escuela. Cada una de las dos escuelas que conozcas tiene su propio nivel de Inteligencia cuyo nivel debe ser subido independiente del otro. Sólo la escuela de mayor nivel se suma a los puntos de Magia
- Inteligencia +1 al momento de Elegir Conjuros disponibles. Ejemplo: Si tienes Inteligencia 1, tienes a tu disposición conjuros de Nivel 1 y de Nivel 2.

### ***Lista de Talentos***

#### ***Nivel 1***

Máximo 3 Talentos

**Armas Cuerpo a Cuerpo:** Eres especialista en uno de los tipos de armas descritos a continuación. Además de añadir +1 al daño Crítico, puedes realizar la bonificación descrita para el tipo de arma que has seleccionado si la que estás usando:

**Contundente:** Aturde por un turno=Pierde todas las acciones Parciales y Completas del turno, si está conjurando un hechizo, es interrumpido.

**Filo:** Corta una extremidad. Para determinar cuál es cortada el defensor lanza 2d6, si el resultado es 00=No pierde una extremidad pero el desangramiento produce 1 punto de daño adicional cada turno después del ataque hasta que la herida sea tratada fuera de combate; este daño (1) no puede ser resistido con la Defensa del Daño. 1 ó 2=Brazo Izquierdo. 3 ó 4=Pierna Izquierda. 5=No pierde una extremidad pero recibe +2 extras al daño (total +3). 6 ó 7=Pierna Derecha. 8 ó 9=Brazo Derecho. 10=La cabeza (muerte instantánea).

**Misceláneas:** puedes mover al personaje/pieza/etc. objetivo un hexágono por punto de daño que hiciste a tu conveniencia. Si aciertas, el mínimo de movimiento es siempre 1 incluso si todo el daño es resistido.

**Armas de Rango Clase AA/A/B/C/D/E:** Eres especialista en la clase particular que has escogido. Efecto: El coste de Mantenimiento para armas de la Clase elegida se reducen a la Mitad para ti.

**Desarme:** Si eliges no hacer daño, el arma del objetivo cae al suelo.

**Empatía Animal:** Te has especializado en el trato con animales hasta el punto en el cual tus lanzamientos de Empatía sólo cuentan para ellos y los bonificadores obtenidos mediante otros Talentos servirán de ahora en adelante para domesticar criaturas salvajes. Incluso Líder Nato I, II, III te otorgarán seguidores animales en lugar de sus equivalentes bípedos. Tu

lingüística te permite interpretar lo que ellos quieren decir hasta cierto punto muy primitivo sin por eso perder los idiomas que manejes.

**Especialista Novato:** El Resultado al lanzar el **2d6** de UN hechizo escogido disminuye en 1. Puede ser escogido una vez por nivel para hechizos diferentes por el costo de nivel 1 pero ocupa un espacio adicional en los Talentos.

**Evasión:** Permite usar que al usar la Acción Defensiva “Esquivar” puedas elegir un adversario adicional. Ten en cuenta que la restricción de no poder repetir adversarios el turno siguiente se mantiene.

**Líder Nato I:** Cada punto en la Aptitud Liderazgo permite 1 seguidor enclenque. Enclenque quiere decir creas su personaje con 15 Puntos Libres y un Máximo de 4 niveles en Obstáculos. Un verdadero enclenque pero te sigue.

**Máximo expandido I:** Añade 1 Nivel de Magia al atributo de tu personaje.

**Mercader I:** Tu dominio del mercado, la oferta, la demanda y tu simpatía te otorgan 5% a favor en todas las tiendas a tu conveniencia y otro 1% por cada punto en Empatía.

**Minas:** Sacrificando tu acción parcial del turno, puedes escoger un hexágono por el que has pasado o alguno adyacente a ése como portador de una mina de las que están en tu inventario. Esto lo puedes hacer final del turno si deseas.

**Orador:** Resta 1 al resultado de los lanzamientos de **2d6** en Empatía.

**Posición Defensiva:** Al no atacar, los niveles de Daño, pueden ser usados como puntos de “Suerte”. Gasta toda la acción completa. No puede ser usada en turnos consecutivos. Los Niveles de Daño se recuperan al terminar la escena.

**Rango:** +1 al Rango natural del Arma de Rango que uses. Excluye aquellas con la mejora “Área 1x2”, Puede ser comprada una segunda vez al costo de Nivel 3 cuando esté disponible.

**Regeneración Mediocre:** Permite usar Convicción para sanar puntos de Vigor propios en cantidades iguales.

**Robótica:** Eres especialista en construcción de armas autónomas, desde Torretas hasta Robots podrán acompañarte en batalla. Ellos deben estar contruidos previos a la escena y su destrucción es definitiva. Su Construcción obedece el Sistema de Construcción de Armas de Rango agregando una variable “Movimiento Base” que dependerá de la Clase del Robot: AA=0, A=0, B=1, C=2, D=3, E=4 (Hexágonos por Turno).

**Silencio:** Puedes realizar hechizos sin la necesidad de decir palabra alguna, incluso si estás amordazado.

**Simpatía Racial:** No eres víctima del Racismo inter-especies que plaga las mentes de las naciones más allá de Gijmel y las ciudades mixta. Eres un personaje simpático, o elegante, o jocosos y las otras dos especies te ven como alguien con esas características en lugar de sólo ver tu especie natal. Ej: “Para ser un Nímalus, no eres tan mal compañero de tragos”, diría un Inertal.

**Vendedor Ambulante:** Puedes afectar a más de una persona al hablar con un número máximo de 1 Individuo por Nivel de la aptitud Empatía. Esto no afecta Talentos mágicos o hechizos.

## *Nivel 2*

Máximo 3 Talentos.

**Ahorro Crítico:** Lanzar un Crítico al realizar un hechizo permite usar el nivel desconocido siguiente de la escuela de magia usada por el resto de la escena como si lo dominaras.

**Apariencia Deslumbrante:** Tu buen parecer y elegancia distrae a quienes te ataquen y el primer golpe en tu contra hace 1 punto de daño menos. Sólo el primer golpe de cada adversario.

**Caída Agraciada:** Sabes como caer y sólo recibes la mitad del daño al caer de lugares altos. Redondeado hacia arriba.

**Compresión Emotiva:** Conoces la forma de entrar en contacto con la emoción de las personas. Obtienes un bonificador -1 al resultado de todas las tiradas de Empatía.

**Concentración:** tu capacidad de observar te otorga un bonificador -1 al resultado del lanzamiento a tus acciones por cada Turno completo que pasas concentrado en la situación actual hasta un máximo igual a tu nivel de Prestidigitación. Este

bonificador se mantiene durante la escena a menos que recibas un golpe crítico o algo te distraiga acertando críticamente. Requiere de narración por parte del jugador durante su turno, contando lo que observa y cómo aprovecha la situación para obtener el bonificador.

**Dialéctica:** Cada punto de Introspección gastado otorga un bonificador -2 adicional al resultado de un lanzamiento **2d6** de Empatía. Al menos 1 punto debe ser gastado previo al lanzamiento del **2d6**. Es decir, -2 por cada Voluntad que se gaste al lanzar el **2d6**

**Destajo:** Si tu golpe resulta en la muerte de tu adversario, puedes golpear con esa misma tirada a un adversario adyacente a ti haciendo -1 de Daño.

Requisitos: Formar parte de la Escuela de la Guerra para Adquirirlo a Nivel 2. O puede ser adquirido por otras escuelas como un Talento Nivel 4 una vez ese nivel esté disponible para el personaje.

**Fuego Supresor:** Gastando todas tus acciones de ataque, puedes realizar una acción de movimiento mientras disparas para evitar que un adversario no te pueda atacar a ti, y de hacerlo a su lanzamiento **2d6** se sumará +3. La distancia recorrida será la misma de la que harías normalmente y gasta el doble de balas de lo normal. Este ataque tiene una penalización de acierto igual a los hexágonos que recorras.

Es decir, si recorres 3 hexágonos durante Fuego Supresor, al lanzar **2d6** al resultado se añade 3 antes de ver si acertaste en tu ataque.

**Inamovible:** No puedes ser movido del lugar que ocupas por métodos naturales. Requiere gastar 1 punto de Introspección por turno.

**Infusión Mágica:** La magia te desborda al crear objetos lo que otorga +1 adicional al bonificador que estás dándole al objeto final creado por ti.

**Jinete:** Permite el uso de un animal de montura escogido. Puede ser adquirido varias veces para diferentes animales o vehículos. No ocupa más espacios que éste.

**Maniobrar a Ciegas:** Te permite movilizarte y actuar en total oscuridad. De no poseer este Talento la dificultad aumenta en 5 a todas tus acciones cuando no hay luz.

**Máximo Expandido II:** Añade 2 al Nivel de Magia del atributo de tu personaje. Total +3 tomando en cuenta el Talento previo si fue elegido también.

**Provocación:** Invitas a un adversario que está en tu rango de visión a abrir fuego/atacar en tu contra en lugar de a alguien más en su siguiente ataque. Puedes afectar a todos en tu campo de visión, si deseas y cada uno debe lanzar **2d6** de Voluntad de fallar la tirada serás el objetivo de su próximo ataque.

**Posición Cubierta:** Si no realizas acciones de movimiento, suma +1 al resultado del **2d6** por ese turno para ataques de rango en tu contra. Esto se acumula si existe algún otro bonificador dado por el terreno.

**Recolector:** Encuentras valor donde nadie más lo ve, los materiales destruidos en batalla pueden ser usados por ti para tus propias construcciones. Al final de la batalla, puedes realizar un lanzamiento de Percepción **2d6** para conseguir piezas entre los escombros que sean relevantes para tus inventos. Recuerda que son piezas que tú debes usar para construir tus objetos, no encontrarás objetos preparados o en buen estado.

**Variedad Selectiva:** Si crees que necesitas dominar más Academias de Magia, éste es el Talento para ti. Con él puedes adquirir el Nivel 1 (sólo el Nivel 1) de una nueva Academia.

**Sin Movimiento:** Puedes realizar hechizos sin la necesidad de moverte, incluso si estás atado/inmovilizado.

### *Nivel 3*

Máximo 2 Talentos.

**Acción Extra:** tienes una Acción Parcial adicional por turno, Dos Acciones Parciales equivalen a una Acción Completa. Lo inverso NO es posible.

**Conjuro Veloz:** Puedes conjurar hechizos que toman una Acción Completa en tan sólo una Acción Parcial.



**Correr:** +1 hexágono de movimiento al usar una Acción Parcial, +2 hexágonos de movimiento al usar una Acción Completa para ello.

**Golpe con Empuje:** Al lanzar **2d6** de (A.C.C o Pelea o AdRango o Magia) si el valor resultante está 1 o más puntos por debajo de la dificultad de acción, el adversario objetivo es movido esa misma cantidad de hexágonos en la dirección deseada por el atacante o hasta encontrar un obstáculo en su trayectoria.

Ejemplo: Rufio ataca a Xela con una dificultad de acción determinada por su Aptitud de Combate 3, Lanza **2d6** de ACC cuyo resultado es 1. Xela se mueve 2 hexágonos en la dirección deseada por Rufio. Si el resultado hubiera sido 3, Xela recibe el daño pero no cambia de posición.

**Hechizo Pasivo:** Elige un conjuro de una magia que actualmente conozcas y dominas y podrás realizarlo como acción libre. Puedes comprar este Talento tantas veces como desees ocupando sólo este espacio entre tus Talentos. El Hechizo debe ser de acción instantánea, Si requiere de tiempo para surtir efecto no puede ser usado con este Talento.

**Líder Nato II:** cada uno de tus seguidores previamente creados (tus enclenques) ha ganado la mitad de tu experiencia total y puedes gastarla de acuerdo a como te sea conveniente para cada enclenque.

**Máximo Expandido III:** Añade 3 al Nivel de Magia del atributo de tu personaje. Total +6 tomando en cuenta los Talentos previas.

**Médico:** Detienes hemorragias, estabilizas las heridas y curas **2d6** Niveles de vida. Máximo valor tus Puntos en Inteligencia

**Meditación Incierta:** una vez por sesión el jugador puede realizar una tirada 2d6 cuya dificultad será la cantidad de Convicción disponible. Requiere de Narración de lo que ve el personaje durante la meditación y si el personaje falla no puede repetirse la tirada. No se puede usar Convicción para esta tirada. De tener éxito, recupera todos los puntos Convicción gastados hasta ese momento

**Mercader II:** Tu dominio del mercado, la oferta, la demanda y tu simpatía te otorgan 10% a favor adicional en todas las tiendas a tu conveniencia y otro 1% por cada punto en Empatía/Carisma. Total 15% + 2% por nivel si tienes el Talento anterior.

**Psicólogo Propio:** conoces tan bien tu psique que la dificultad de tus adversarios aumenta +2 al resultado de sus tiradas de Empatía en tu contra. Sólo tú obtienes este bonificador.

**Un Paso Más:** Una vez completadas todas las acciones del turno, puedes moverte a un hexágono adyacente, incluso si no tienes más movimientos. Esto dará por terminadas todas tus acciones para ese turno.

**Ventrílocuo:** Permite proyectar la voz de tu personaje 1 hexágono de distancia de ti por cada nivel de Lingüística que tenga. Funciona incluso en situaciones en las que se encuentre amordazado.

## *Nivel 4*

Máximo 2 Talentos.

**Cubierta Móvil:** Si no realizas acciones de ataque, puedes moverte libremente y obtener una bonificación adicional de +1 durante el movimiento a la aptitud Resistencia contra armas de rango. Debes Narrar cómo tu desplazamiento otorga este bonificador.

**Destajo:** Si tu golpe resulta en la muerte de tu adversario, puedes golpear con esa misma tirada un adversario adyacente a ti haciendo -1 de Daño.

**Distractor:** Usando tus Talentos histriónicos, puedes llamar la atención de personajes en una habitación de manera que seas el centro y foco del lugar. Esto restará 1 al resultado del **2d6** en tiradas de sigilo de tus aliados por cada 1 punto en Emptía que tengas, durante el tiempo que estés capturando las miradas de los demás. Máximo 1 persona por nivel de Empatía y sólo puede ser usado fuera de combate. Requiere narración por parte del jugador.

**Escurridizo:** Una vez por turno puedes repetir el lanzamiento de un adversario contra quien estés usando la Acción Defensiva Esquivar. Sólo aplica a ataques en tu contra y el nuevo resultado cancela el anterior.

**Favorecido:** cuando pidas un “favor” a algún otro personaje, de aceptarlo, ese personaje “Cobrará” por debajo de lo estimado.

Ejemplo: Un Personaje No Jugador con este Talento pide a tu grupo cumplir una misión Clase C (igual a tu nivel) por una suma de dinero correspondiente a cambio, esa suma de dinero será equivalente a la de haber cumplido una misión Clase D (el nivel inferior). De la misma manera si quien acepta la misión Clase D es quien posee el Talento podrá cobrar la suma de dinero de una misión Clase C. Si ambas partes tienen el Talento no existe beneficio alguno.

**Implantes:** Puedes colocar piezas robóticas en seres vivos hasta Clase B. Para tener éxito en la operación debes hacer un lanzamiento de **2d6** y su dificultad será la suma de Conocimientos de Medicina + Conoc. de Robótica y la Clase del Implante sumará al resultado del dado (AA=1, A=2, B=4, C=8, D=16). La cantidad límite de implantes permitidos por cada ser vivo estará determinado por 1 implante por cada 3 niveles en el Atributo Resistencia del receptor. Una vez alcanzada esa cantidad, cada implante nuevo sumará al resultado del dado a razón de +3 por el número del Implantes Presente.

Es decir, si el se tiene Resistencia 3, sólo se permite 1 implante pero al intentarlo con el segundo al dado se suma la Clase del Implante + 3x2.

**Máximo Expandido IV:** Añade 4 al Nivel de Magia del atributo de tu personaje. Total +10 tomando en cuenta los Talentos previas.

**Oportunista:** Eres tan diestro en el arte del combate que eres capaz de aprovechar los espacios más pequeños para atacar a un adversario. Estos espacios ocurren cuando un adversario cae en uno de los siguientes escenarios: comete un Fallo Crítico, sale de tu rango de ataque moviéndose más de 1 hexágono ese turno mientras usas un arma cuerpo a cuerpo y/o camina o corre en un hexágono adyacente a ti aunque tú no seas objetivo de su acción. Sólo puedes aprovechar 1 oportunidad de este tipo por turno y usa al menos 1 acción parcial.

**Tiempo de Espera Reducido:** Los hechizos de tu mago no sufren penalización de descanso alguna, ignorando el Tiempo de Espera Arcana por completo para ese personaje.

**Un Hechizo Más:** Si el hechizo realizado resulta en la muerte del adversario, puedes hacer un segundo conjuro de cualquier tipo con tu Acción Parcial restante.

**Una Bala Más:** Si el disparo realizado resulta en la muerte del adversario, puedes hacer un segundo disparo con tu Acción Parcial restante.

**Voluntad de Acero:** +2 a la Aptitud Voluntad

**Voluntad Persuasiva:** Cada punto de Introspección gastado otorga un bonificador de -2 al resultado del lanzamiento **2d6** de Empatía y puede ser gastado luego del lanzamiento del **2d6**.

## *Nivel 5*

Máximo 1 Talento.

**Apariencia Esquiva:** Eres tan bien parecido y tu gesticulación tan elegante (Forma de hablar, caminar, etc) que algo en el atacante mismo esta renuente a dañarte pero igual no le impide atacarte o infligirte daño si acierta. Esto es relevante en acciones de combate, en ocasiones sociales no podrás esconderte. La primera vez que uses los puntos de Suerte en una escena, puedes hacerlo sin gastarlos. Sólo la primera vez por adversario contra quien uses la Suerte.

**Cobardía Estratégica:** Otorga una acción de movimiento (exclusivamente de movimiento) extra por turno. Ej.: Puedes Moverte atacar y moverte de nuevo.

**Contra Ataque:** Si un adversario a fallado un ataque A.C.C en tu contra podrás responderle con uno como acción libre. Sólo una vez por turno.

**Crítico de Magia Mejorado:** el Crítico de tu personaje al lanzar **2d6** en sus hechizos es ahora 00 y (+1). Se acumula con alguna otra mejora disponible que tenga un objeto. Es decir, será considerado crítico un lanzamiento con resultado 00 y 1.

**Crítico Empático Mejorado:** el Crítico de tu personaje al lanzar **2d6** de **Empatía** es ahora 00 y (+1). Se acumula con alguna otra mejora disponible que tenga un objeto. Es decir, será considerado crítico un lanzamiento con resultado 00 y 1.

**Crítico Mejorado:** El Crítico de tu personaje al lanzar **2d6** en el arma con la que estás especializado es hora 00 y (+1). Se acumula con alguna otra mejora disponible que tenga un objeto. Es decir, será considerado crítico un lanzamiento con resultado 00 y 1.

**Desvanecimiento:** Si un ataque contra ti acierta y el daño total (neto) causado es igual o inferior a tus puntos de Sigilo lanza **2d6**: si el resultado es IMPAR el golpe acierta, si el resultado es PAR o 00, el golpe falla, no estabas allí en ese instante, eso no cambia tu posición en la escena.

**Doble Área:** el Área de efecto de cualquier hechizo que uses se duplica

**Economista:** Los Hechizos de los niveles de la escuela de magia que dominas cuestan la mitad de puntos de Experiencia requeridos; redondeado hacia arriba.

**Espejismo:** Cada turno en el que no ataques o realices acciones que te obliguen a interactuar directamente con algún otro personaje, podrás cambiar de posición a voluntad un máximo de tus hexágonos de movimiento contando desde el lugar en el comenzaste a caminar.

Lo que sucede es que te ocultaste tan bien que diste la impresión de moverte en una dirección cuando realmente lo hacías en otra. Cada final de turno debes escoger tu ubicación real, de no hacerlo se tomará aquella en la que se encuentre la figura como tu ubicación concreta. Puedes usar espejismo antes de realizar tu acción.

**Inversión Mágica:** al adquirir este Talento, puedes elegir una escuela de magia que desees y aprenderla. Su nivel será la mitad del nivel de tu Aptitud en Inteligencia más alto. Requiere de narración.

**Líder Nato III:** el numero de enclenques se duplica obedeciendo las mismas condiciones previas y tienen el Talento Líder Nato I y 1 punto en su aptitud de liderazgo adicional por cada 2 puntos que tu tengas en tu aptitud de liderazgo. Esto aplica exclusivamente a los enclenques directos.

**Maestro de Ceremonias:** Tus tiradas de **2d6** de **Empatía** pueden afectar a todos cuantos te escuchan o vean con un máximo de 10 Individuos por Nivel de Empatía, el resto de los afectados sólo sufren la mitad de los efectos del discurso del personaje. Requiere narración por parte del personaje.

Los Efectos de la multitud vienen dados por el lanzamiento **2d6** y pueden variar de acuerdo al Narrador. No causan obediencia entre los afectados. Ej: Si inspiras pánico, muchos pueden comenzar a huir, otros a robar, otros a atacar a sus semejantes u otros paralizarse.

**Máximo Expandido V:** Añade 5 al Nivel de Magia del atributo de tu personaje. Total +15 tomando en cuenta los Talentos previas.

**Mercader III:** Tu dominio del mercado, la oferta, la demanda y tu simpatía te otorgan 15% a favor adicional en todas las tiendas a tu conveniencia y otro 1% por cada punto en Empatía. Total 30% + 3% por nivel incluida el Talento anterior.

**Molde Maestro:** Tus conocimientos en robótica y medicina han logrado que puedas alterar seres vivos hasta alcanzar más de un 50% hasta un 75% (más de eso es considerado un constructo y no está vivo) de piezas artificiales en el cuerpo sin penalizaciones o restricciones de Clase, incluido tu propio cuerpo y tú tomas cada implante como una clase inferior a la que le corresponde.

**Pisar a los Muertos:** Si un ataque A.C.C que realices termina matando un adversario, como Acción Libre, puedes moverte al hexágono que ése adversario ocupaba en vida y atacar con el mismo golpe a alguien adyacente. Puedes hacer esto tantas veces como sea tu nivel de Aguante durante un turno.

**Puntual:** Haz desarrollado una manera tan puntual de hacer las cosas que puedes realizar tareas que requieren Acciones Completas en Acciones Parciales.

**Ráfaga:** Un ataque de A.C.C que alcanza a hacer daño a distancia. La hoja de tu espada corta el aire de tal manera que pega como si estuvieras adyacente al objetivo restando 1 al daño por 2 cada hexágonos que se aleja de la fuente.

**Reducción de Daño:** Tu voluntad de seguir adelante es tan grande que logras reducir el daño en 1 a cada ataque en tu contra por cada 2 puntos de Introspección que tengas.

## Capítulo 4: Magia

### Enclave de Magia

“Al llegar a Babel, la naturaleza de sus nuevos habitantes no sólo había cambiado en lengua y en forma, sino también en espíritu. El alma tenía más fuerza en este nuevo mundo y cada uno sentía afinidades diferentes ante nuevas artes. La mayoría no eligió explorarlas, ya sea por miedo a lo desconocido o por no encontrar su utilidad, pero eso cambiaría con el tiempo.

Los Nímalus, en cambio, explotaron estas afinidades dedicando todo su tiempo a su estudio y fue eso lo que les permitió mantenerse de pie durante la guerra y posterior a ella la creación del Enclave de Magia en *Cirrus Ars*. La primera ciudad nímalus serviría como alternativa de formación a la academia tradicional que los Inertales y los Ergonias precedían en Reshef.

No pasó mucho tiempo para que el Enclave y las academias vieran que sus esfuerzos no eran muy distintos y a pesar de las diferencias, se convertirían en el organismo independiente que se extendería por todo Babel, incluso más allá de lo que Eshmún jamás pudo imaginar para sí misma.”

### Nuevo Números Cap. 4

### Magia y Afinidad

Los más grandes aventureros no sólo dominan las armas, también entienden que la afinidad de sus almas, no sólo es una ventaja de lucha sino que, forma parte integral de quienes son.

Por eso cada personaje tiene la posibilidad de poseer afinidad a la magia o desarrollarla en el transcurso de la historia. La forma en la cual esto ocurre es al adquirir algún nivel en la *aptitud* **Inteligencia**.

Una vez que tienes **Inteligencia 1** debes elegir una Academia del Enclave con la cual el alma de tu personaje tiene afinidad: cómo se manifiesta esa divinidad del alma. El alma de tu personaje alimenta tu magia y sólo puede ser afín a una Academia.

Nota: Existe una forma en la cual tener afinidad a dos Academias pero no más y serán los estudiantes de la Academia del Mago si eligen esa especialidad. Si tu personaje va a desarrollar conocimiento en más de una Academia, podrá hacerlo al adquirir Inteligencia 1 *de nuevo* lo que determinará cual hechizo tiene disponible de la misma. Este nuevo primer nivel no sumarán al nivel del Atributo Magia del personaje. Sólo el valor más alto de los dos sumará al Atributo.

Cada Academia de Magia cuenta con 10 niveles que van aumentando y abriendo camino, cada vez, a mayores y nuevos hechizos. El nivel que tienes en la aptitud **Inteligencia** te permitirá saber a cuales niveles de magia tienes acceso dentro de todos los disponibles en tu Academia elegida.

### Poder del Conjuro

Los Conjuros o Hechizos van a tener diferentes niveles de poder o fuerza. Ese poder se verá reflejado en los efectos de dicho conjuro y va a depender del Nivel que tenga tu Atributo Magia.

Durante la explicación de los efectos “Nivel de Magia” será abreviado como “NdM”.

Al realizar un hechizo, puedes decidir que el efecto sea igual o inferior al Nivel de tu atributo Magia de acuerdo al efecto que desees obtener o jugar con el nivel para convencer a tu Narrador de lograr aquello de desees.

Sin embargo, debes recordar de no depender demasiado de algún hechizo en particular ya que todos ellos sufren una penalización de descanso que impide al mago convocar el mismo en dos turnos seguidos. Al usar un hechizo debes esperar 1 turno completo antes de repetirlo, esto es conocido como el **Tiempo de Espera Arcana**.

Las magias que describiremos en este manual son una guía para establecer qué es capaz de hacer un jugador en cada nivel o en cada academia, sólo eso y nada más, puedes tomarlas tal cual son o crear tus propias variaciones siempre que el narrador apruebe tus cambios. La idea es hacer de cada historia una experiencia única para cada uno de sus

participantes.

## ***Dificultad de Conjuro***

Un Conjuro o Hechizo, cuenta con 3 componentes para ser realizado: Lingüístico, Cinestésico y Energético.

**Componente Lingüístico:** Refiere a las palabras, frases u oraciones que llaman el conjuro a tu servicios. Las palabras pueden ser las que quieras.

*Si adaptamos otros medios a este juego, un ejemplo podría ser la frase: Kame Hame Ha*

**Componente Cinestésico:** Refiere a los movimientos que el personaje debe realizar para darle estructura al hechizo. Estos pueden ser de brazos, piernas, dorso o todos ellos combinados pero deben ser evidentes y no permiten alterar la ubicación del personaje en la escena durante su ejecución.

*Siguiendo el ejemplo anterior, el personaje debe doblar sus rodillas, separar sus pies la distancia de sus hombros y usar sus brazos y manos para representar un arco que coloca sus manos tras de sí mientras se mira al objetivo. Luego de decir el Componente Oral mueve las manos desde su posición actual hasta extender su brazos frente de sí con las palmas de las manos en dirección al objetivo mientras sus muñecas están en contacto y los dedos dibujan una semicircunferencia.*

**Componente Energético:** Refiere a los **Niveles de Magia** usados por el conjuro para ser de una fuerza mayor o menor y algunos otros efectos que serán explicados más adelante. Cada hechizo reacciona a la cantidad de **NdM** asignados a él en mayor o menor medida pero mientras más **NdM** mayor será la fuerza del mismo.

*En el Ejemplo anterior, un conjuro que asigne 1 **NdM** será más débil que uno que asigne 10 **NdM**.*

En la mayoría de las ocasiones con ellos bastará para realizar algún hechizo y el tiempo necesario está especificado en cada caso, de no ser así tomará una **Acción Completa**.

Los **NdM** deben ser asignados para realizar la magia deseada, y la cantidad usada determinará varios aspectos de los efectos provocados. La duración de un hechizo, será igual a 1 turno por **NdM** asignado para aquellos casos que la magia sea sostenida y sin concentración. Sin embargo, al asignar **NdM** a un hechizo, no se recuperan hasta que la duración termine o hasta que el mago decida cesar el efecto que sostenían; un ejemplo de este tipo de casos es “Armadura Rocosa”.

Asignar **NdM** a un hechizo o conjuro, mantendrá esos niveles de magia ‘ocupados’ hasta que el efecto termine lo que significa que el mago tendrá una reserva de **NdM** para su siguiente conjuro menor pero esto no impide asignar esos **NdM** a otro conjuro en el mismo turno si cuenta con las Acciones necesarias para ello.

Si asignas 3 **NdM** en algún hechizo, ese “3” se sustituye en todas las ocasiones en que la descripción diga “**NdM**”.

*Ejemplo: Digamos que Lanneth tiene acceso al conjuro Armadura Rocosa y recordemos que su Nivel de Magia es 4. Al conjurar Armadura Rocosa mediante sus 3 componentes, tu piel se transforma en roca aportando un bonificador de Armadura igual a 1 por cada **NdM** asignado. En este caso, durante 3 turnos, el personaje cuenta con un bonificador adicional de Armadura igual a 3 y su reserva de magia será 1 **NdM** hasta que termine la duración del conjuro.*

Si buscas hacer daño o afectar algún otro personaje la regla general es que, además de sus 3 Componentes, debes lanzar **2d6** cuya dificultad vendrá determinada por el nivel que tenga tu personaje en su Aptitud **Voluntad**. Si el lanzamiento acierta, habrás logrado impactar a tu objetivo.

Sin embargo, existen casos específicos que obedecerán algunas reglas diferentes y serán explicadas cuando se presente la ocasión. En líneas generales, si no dice cual es la dificultad, obedece lo expuesto en estas líneas y si hay que tomar algo más en cuenta, se obedecerá también lo que esté en la descripción de la magia. Si bajo alguna circunstancia ambas reglas se contradicen mutuamente, se obedecerá aquella expuesta en la descripción para su caso particular y no la regla general.

## ***Repulsión a la Magia***

Así como el alma tiene afinidad a la magia, también puede repeler sus efectos, al menos por unos breves instantes.

Esta fuerza de repulsión mágica viene dada por la **Introspección** de cada personaje que puede producir inmunidad temporal ante algún hechizo. Esto por supuesto requiere de Narración por parte del jugador y sin ella, los puntos se pierden sin realizar su efecto.

La manera de lograr esto es mediante el uso de los puntos de **Introspección** para deshacer sus efectos. La potencia del hechizo se disipará frente a la víctima a razón de 2 **Niveles de Magia (NdM)** asignados por el atacante por cada 1 punto de **Introspección** que gaste la víctima.

*Un ejemplo: Un mago asignó 3 **NdM** para atacarte con una Bola de Fuego, lo que resulta en 6 puntos de daño para quien la reciba. Si tu personaje gasta 1 Punto de **Introspección** y narras “Levanto mi mano y una ráfaga de viento se dirige a la bola flameante para detenerla” el efecto será considerado como si sólo **1 NdM** fue asignado reduciendo el daño a sólo 2 puntos de daño al resolver el ataque. Y Si tu personaje gasta 2 Puntos de **Introspección** la magia no tiene efecto alguno.*

## **Academias de Magia y Conjuros**

Los habitantes de Babel, en especial los Nímalus, han investigado y estudiado la afinidad del alma y cómo responde ante diferentes estímulos. Eso les llevó a estructurar sus conocimientos en lo que fue conocido como las 3 Academias del Enclave.

Cada Academia cuenta 4 o 5 conjuros por nivel. Éstos representan la forma en que la afinidad del alma de su personaje se manifiesta. Recuerda que ellas son una guía para saber qué es capaz de hacer un personaje en cada nivel de su desarrollo mágico y puede ser editado, cambiado, inventado, o lo que sea, para adecuarse mejor a la historia, el jugador, personaje o estilo de juego.

Cada Academia tiene la misma estructura: Nombre y lista de hechizos por niveles.

**Nombre:** Cómo se conoce la escuela en Babel

**Lista de Hechizos por niveles:** Aquí encontrarás los hechizos de la Escuela, su descripción y cómo funciona.

Cada hechizo cuenta también con ciertos elementos: Nivel, Nombre, Descripción, Efecto, Duración, Rango y algunos tendrán un Costo.

**Nivel:** nivel mínimo que el personaje debe tener en la Aptitud Magia de la Escuela para acceder al hechizo

**Nombre:** cómo se conoce el hechizo entre los académicos de Babel

**Descripción:** cómo se manifiesta el hechizo al ser conjurado

**Efecto:** mecánicas de su funcionamiento, cómo afectan los NdM asignadas al hechizo

**Duración:** cuántos turnos, si alguno, está activo el hechizo. Si no está presente este elemento, el hechizo se sostiene hasta que la vida del mismo o del mago llegue a Incapacitado

**Rango:** distancia máxima, en hexágonos, que el hechizo estará activo antes de disiparse

**Costo:** algunos hechizos tienen un “costo” en NdM fijo o mínimo que se debe ser asignado para activarse. La mayoría de los hechizos no cuentan con esta restricción, este elemento sólo aparecerá en los casos donde deba tomarse en cuenta.

**Concentración:** algunos hechizos requieren de la atención constante del mago. Esto quiere decir, que el mago está usando una Acción Completa cada turno que desea mantener el conjuro activo. Esto no le impide usar sus Acciones Parciales de la manera que desee y puede realizar otros hechizos durante ese tiempo. Sí podrá hacer uso de su Introspección si la situación lo amerita. La mayoría de los hechizos no cuentan con esta restricción, ellos ocurren y se sostienen la Duración una vez que sus 3 componentes se ejecutan, este elemento sólo aparecerá en los casos donde deba tomarse en cuenta. Los NdM permanecen asignados desde el primer turno en el cual el hechizo es conjurado.

Formato de un Hechizo

Nivel: Nombre

Descripción y efecto

Duración

Rango

Costo

Concentración

## **Academia Elemental**

Nivel 1

**Nivel 1: Aliento**

Eres capaz de hacer que otros respiren bajo el agua o condiciones extremas al proveerles del aire disponible en el ambiente. Escoge 1 objetivo por **NdM asignados**.

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

Concentración requerida

### Nivel 1: Hidrofobia

Disparas un chorro de agua que hace 1 punto de Daño por **NdM asignado** y resta 1 hexágono de movimiento ese turno por cada 2 **NdM asignados**.

Duración: Instante

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

### Nivel 1: Minas de Fuego

Creas minas en el suelo en hexágonos vacíos del campo de batalla. La cantidad de minas que puedes crear será igual a los **NdM asignados**, el daño que hace cada mina será igual a los **NdM asignados**. Ej. Si asignas 3 **NdM**, puedes escoger 3 hexágonos vacíos y diferentes a los que tengas línea de visión desde tu posición actual y cada mina, si es pisada hará 3 puntos de daño.

Duración: Instantánea

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

### Nivel 1: Rayos X

Controlas el viajar de la luz y puedes ver a través de objetos sin problemas siempre que exista una forma de que la luz llegue hasta allí o hacer juegos de luces. Cada 2 **NdM asignados** representan 1 hexágono de movimiento que controlas de la luz.

Duración: Instantánea

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

### Nivel 1: Temblor

Creas un leve terremoto que te permite mover una criatura o jugador 1 hexágono por cada 2 **NdM asignados**. El hexágono de destino debe estar desocupado.

Duración: Instantánea

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

## Nivel 2

### Nivel 2: Distracción Ardiente

El aire a tu alrededor se torna tan caliente que dificulta la visión para quien intente atacarte con *Armas de Rango*. Para quienes estén ubicados a más de 1 hexágono de distancia de ti el resultado al lanzar 2d6 en tu contra aumenta en 1 por cada 2 **NdM asignados**. Ej. Si gastas 2 **NdM** el resultado del 2d6 suma 1 en ataques en tu contra.

Duración: Instantánea

Rango: Sí mismo

### Nivel 2: Empuje de Tierra

Una columna de tierra sale del suelo en contra de un adversario haciendo 1 punto de daño por **NdM asignado**.

Duración: Instantánea

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

### Nivel 2: En las Rocas

Congelas una extremidad de un adversario haciéndole perder 1 Acción Parcial ese turno.

Duración: hasta el comienzo siguiente turno del mago

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

Costo: 2 **NdM asignados**

### Nivel 2: Disparo Láser

Concentras la luz en un área para convertirla en un arma haciendo 2 puntos de daño por cada **NdM asignado**. El daño disminuirá en 1 por cada 2 hexágonos que recorra y sólo puede ser dirigido en línea recta.

Duración: Instantánea

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

### Nivel 2: Vuelo

El viento te eleva sobre el suelo desafiando la gravedad a una velocidad de 3 hexágonos por **NdM asignado** por turno fuera de batalla. En condiciones de batalla cada 1 **NdM asignado** representa 1 hexágono de movimiento. Si deseas hacer volar a alguien más será 1 hexágono por cada 2 **NdM asignados**.

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

Concentración requerida

### Nivel 3

#### Nivel 3: Bola de Fuego.

Creas una esfera flameante que al tocar a alguien hace 2 puntos de daño por cada **NdM asignado** para crearla.

Duración: Instantánea

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

#### Nivel 3: Barricada

Un muro de tierra que ocupa 1 hexágono por **NdM asignado** se levanta en un hexágono vacío para separarte de tus adversarios. Esto es considerado como Acción Libre. El muro caerá si recibe un daño igual o mayor a la cantidad de **NdM asignado** para crearlo.

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

#### Nivel 3: Oscuridad

Creas 1 hexágono de oscuridad absoluta por cada **NdM asignado**.

Duración: 1 turno por NdM asignado

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

#### Nivel 3: Navajas de Viento

Una ráfaga de viento corta a tu adversario a distancia haciendo 2 puntos de daño de Filo por **NdM asignado**

Duración: Instantánea

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

#### Nivel 3: Resbaladiza

Congelas 1 hexágono por **NdM asignado**. Es resbaladizo y al caminar sobre él se debe lanzar 2d6 de **Atletismo**. De fallar el lanzamiento, el jugador pierde su acción de movimiento del turno y sufre una penalización de +2 al resultado de sus 2d6 al resto de las acciones de ese turno.

Duración: hasta el comienzo siguiente turno del mago

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

### Nivel 4

#### Nivel 4: Aura Gélida

De tu cuerpo emana un vapor helado que causa 1 punto de Daño por **NdM asignado** a quien entre en contacto con él.

Duración: cantidad de NdM asignados para conjurar el hechizo

Rango: Sí mismo

#### Nivel 4: Invisibilidad Condicionada

Estático: Obtienes -1 al resultado del lanzamientos de 2d6 de Prestidigitación por cada **NdM asignado**.

En Movimiento: Obtienes -1 al resultado del lanzamientos de 2d6 de Prestidigitación por cada 2 **NdM asignados**.

Aclaratoria: Si usas este conjuro para esconder algo que mueves en tus manos a pesar de que tu estés estático, el objeto que deseas esconder esta en movimiento y sigue las reglas de ese caso.



Duración: 1 turno por NdM asignados

Rango: Sí mismo

#### Nivel 4: Muro de Fuego

Enciendes en llamas un número de hexágono vacíos y adyacentes que hacen 1 puntos de daño por **NdM asignados**. La cantidad de hexágonos será igual a 1 hexágono por **NdM**

Duración: Instantánea

Rango: Nivel de la Atributo Magia

#### Nivel 4: Prisión

Una cúpula de roca sólida encierra un hexágono del mapa aislando todo lo que se encuentra dentro de ella. Las paredes de la Prisión tendrán Vigor igual a los **NdM asignados** y se romperá si acumula un daño igual a los **NdM asignados** por el mago.

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

#### Nivel 4: Vacío Interior

Extraes el aire dentro de tus adversarios haciendo 1 punto de daño por cada **NdM asignado**. Este daño sólo puede ser resistido con la aptitud **Aguante** del personaje, los bonificadores de armaduras y otros objetos no cuentan.

Duración: Instantánea

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

### Nivel 5

#### Nivel 5: Armadura Rocosa

Transformas la piel en roca aportando un bonificador de Armadura igual a 1 por cada **NdM asignado**.

Duración: 1 turno por NdM asignados

Rango: Tacto

#### Nivel 5: Combustión Espontánea

Enciendes en llamas la piel de un objetivo quemando así, armaduras leves, desgastándolas y quitándoles 1 punto de durabilidad. El objetivo recibe 1 punto de Daño por **NdM asignado**. El fuego puede ser apagado o sofocado antes de ese tiempo por vías comunes o mágicas.

Duración: 1 turno por NdM asignado

Rango: Nivel de la Atributo Magia

#### Nivel 5: Marca Reveladora

Un objetivo recibe una marca de luz que lo hace visible ante todos, quitándole invisibilidad o sigilo, y que adicionalmente consume puntos de Suerte en 1 por cada 2 **NdM asignados**.

Duración: 1 turno por NdM asignados

Rango: Nivel de la Atributo Magia

#### Nivel 5: Prisión

Una columna de Agua rodea a un adversario inmovilizándolo y llenando poco a poco sus pulmones, ahogándolo. Para escapar se debe realizar un lanzamiento **2d6** de **Proeza**.

De fallar el lanzamiento, el adversario pierde 1 punto de Resistencia Natural cada turno y una vez consumidos esos puntos pierde 1 Punto de Vigor por turno.

La Resistencia perdida de esta forma, es recuperada 1 punto por turno al salir de la prisión.

Duración: Mientras el mago esté concentrado.

Rango: contacto constante con la prisión de agua. Si pierde contacto, se acaba el hechizo.

Costo: 5 NdM asignados

Concentración Requerida

#### Nivel 5: Vacío Exterior

Creas un vacío que atrae todo hacia su centro. Para resistir la atracción, quienes se encuentren en el radio de efecto deben lanzar **2d6** de **Proeza**.

Radio de Efecto: 1 hexágono por **NdM asignado**.

Duración: 1 turno por NdM asignado

Rango: Nivel de la Atributo Magia

Nivel 6

#### **Nivel 6: Aura de Cristal**

El viento vuela velozmente a tu alrededor creando un aura que hace 2 punto de Daño por **NdM asignado** a quien entra en contacto con ella.

Duración: 1 turno por NdM asignados

Rango: Sí mismo

#### **Nivel 6: Camino en Llamas**

Una línea de llamas con una distancia de 1 hexágono por cada 2 **NdM asignado** y que hace 2 puntos de Daño por cada **NdM asignado** quema todo a su paso. Para salir del camino se debe realizar un lanzamiento **2d6** de **Proeza** o **Intuición**.

Duración: Instantánea

Rango: Nivel de la Atributo Magia

#### **Nivel 6: Parpadeo**

Al asignar 1 **NdM** el mago puede parpadear a un hexágono desocupado adyacente a él/ella como Acción Libre una vez por turno. Si decide parpadear para evitar recibir daño de un ataque, el daño será disminuido en 1 por cada 2 **NdM** asignados adicionalmente.

Duración: Instantánea

Rango: sí mismo

#### **Nivel 6: Tentáculos**

De tu cuerpo sale 1 tentáculo de agua por cada 2 **NdM asignados** que te permiten realizar ataques extra cada turno. Los tentáculos no actúan el turno que son conjurados.

Atributo de cada tentáculo será:

**Proeza:** 1 nivel por NdM asignados

Rango: Sí mismo

#### **Nivel 6: Terremoto**

Un área de 1 hexágono de lado por **NdM** sufre un terremoto que hace perder 2 puntos de Proeza, afectando el atributo Daño, y hace perder 1 hexágono de Movimiento a quienes se encuentren en su interior.

Duración: 1 turno por NdM asignado

Rango: Nivel de la Atributo Magia

Nivel 7

#### **Nivel 7: Calor Sofocante**

Cada **NdM asignado** genera 1 hexágono que causa una sofocación tan intensa que su ocupante sólo puede realizar 1 acción por turno mientras permanezca en allí, también genera 1 punto de daño directo que no puede ser resistido de ninguna forma. Para salir del hexágono se debe realizar un lanzamiento **2d6** de **Aguante**.

Duración: 1 turno por NdM asignado

Rango: Nivel de la Atributo Magia

#### **Nivel 7: Mundo Gélido**

Una ventisca helada cubre al mago y añade 1 punto de daño a todas sus ataques mágicos y disminuye en 1 el resultado del **2d6** a todas sus acciones. Esto es acumulable si se hace de nuevo.

Duración: 1 turno por NdM asignado  
Rango: Sí mismo  
Costo: 7 NdM

#### Nivel 7: Sentido Aéreo

El mover del Viento te indica donde están todos en el mapa y puedes atacarlos con magia como si tuvieras línea de visión. La cantidad de enemigos a la que tienes alcance es igual a los **NdM asignados**. Este conjuro es considerado una Acción Libre.

Duración: Instantánea

#### Nivel 7: Teletransportación

Eres capaz de convertirte en Luz y viajar en ella. Cada **NdM asignado** es una persona que puede acompañarte en ése viaje. En condiciones de batalla, debes tener línea de visión con el hexágono de destino de cada personaje y cada **NdM asignado** representa también 1 hexágono de movimiento. No puede ser usado para evitar que alguien sea atacado si el atacante posee Iniciativa mejor a la del mago. Sin embargo, recuerda que la Iniciativa puede cambiar durante la escena.

Duración: Instantánea  
Rango: Nivel de la Atributo Magia

#### Nivel 7: Tentáculos Asfixiantes

Por una fracción del turno, se crean tentáculos de tierra que comprimen el objetivo haciendo 1 punto de Daño por **NdM** + Resistencia del Objetivo + Su Armadura y adicionalmente le hace perder una Acción parcial ese turno.

Duración: Instantánea  
Rango: Todo el mapa. Ya sientes el terreno de batalla a través del suelo que caminas.

### Nivel 8

#### Nivel 8: Acciones del Viento

Cada ataque realizado en tu contra durante un turno es respondido con un ataque de viento como acción libre. Debes asignar NdM para cada ataque y definir cuales conjuros usas.

Duración: 1 turno  
Rango: toda la escena  
Costo: 8 NdM asignados

#### Nivel 8: Fuego de Guerra

Añade 1 punto de daño a cualquier ataque de cualquier tipo por cada 2 **NdM asignados** calentando o encendiendo en llamas mágicas aquello que esté haciendo el daño original.

Duración: 1 turno por cada 2 NdM asignados  
Rango: Tacto

#### Nivel 8: Golem de Agua

Creas una criatura de agua con 1 punto en cada Atributo por **NdM**. Sólo puede existir 1 de estos clones a la vez.

#### Nivel 8: Nube Defensiva

Una nube de arena que ocupa 1 hexágono por **NdM asignado** se levanta y absorbe 1 punto de Daño por cada 2 **NdM asignado** para crearla.

#### Nivel 8: Laser Cortante

El Daño Punzante por crítico aumenta a 3 y adicionalmente gana el efecto de crítico de *Filo*: corta un miembro. Esto no requiere activación es considerado un Efecto Pasivo

### Nivel 9

#### Nivel 9: Cuerpo Celeste

El mago posee un cuerpo de luz casi intangible y constituido de fotones. Cada golpe acertado tiene un 50% de probabili-

dad de fallo. Lanza **2d6** si el resultado es IMPAR el golpe acierta y debes resistirlo con tu armadura y demás bonificaciones que poseas. Si el resultado es 00 o PAR, el golpe falla, tu cuerpo era pura luz al momento del impacto y no recibes daño alguno.

Duración: 1 turno por NdM asignados

Rango: Sí mismo

Costo: 9 NdM asignados

#### **Nivel 9: Invocación**

Llamas un Tritón o una Sirena para que te asista en batalla.

Los atributos de la criatura son:

**Vigor:** NdM asignados

**Magia:** Nivel de Magia del invocador

**Dedución:** NdM asignados

**Introspección:** NdM asignados

**Daño:** NdM asignados

La criatura es un Mago de Agua que cuenta con los niveles del atributo “Magia” de su invocador.

#### **Nivel 9: Invocación**

Llamas un Gólem de Tierra para que te asista en batalla.

Los atributos del Gólem son:

**Vigor:** 2 veces los NdM asignados

**Dedución:** NdM asignados

**Introspección:** NdM asignados

**Daño:** NdM asignados

#### **Nivel 9: Invocación**

Llamas un Demonio de Fuego para que te asista en batalla.

Los atributos del Demonio son:

**Vigor:** NdM asignados

**Dedución:** NdM asignados

**Daño:** 2 veces los NdM asignados

#### **Nivel 9: Invocación**

Llamas un Elemental de Aire para que te asista en batalla.

Los atributos del Elemental son:

**Vigor:** NdM asignados

**Dedución:** NdM asignados

**Daño:** NdM asignados

**Convicción:** 2 veces los NdM asignados

El daño realizado por el mismo sólo puede ser resistido con Aguante.

### **Nivel 10**

#### **Nivel 10: Asesino Invisible**

Realizas un ataque que ocasiona 10 puntos de Daño directo que no pueden ser resistidos a un objetivo y además corta un miembro a la azar que permanecerá amputado durante 1 año, luego de ese tiempo puede ser recuperado por vías mágicas, mecánicas o de otros tipos.

Duración: Instantánea

Rango: toda la escenario

Costo: 10 NdM asignados

#### **Nivel 10: Lluvia de Meteoritos**

Cada turno, un área de 10 hexágonos de lado recibe una lluvia de meteoritos que hace 20 Puntos de Daño, 10 puntos de daño mediante combustión espontánea y 5 puntos de daño directo que no puede ser resistido de ninguna forma.

Rango: Línea de Visión

Costo: 10 NdM asignados

Concentración requerida

#### Nivel 10: Súper Nova (Discoteca)

Una estrella explota en el centro del mapa y hace 2 *puntos de daño de tipo Láser* por cada **NdM asignado** cada turno cortando un miembro (mínimo) a todos sus objetivos.

Rango: Toda la escena

Costo: mínimo 10 **NdM asignados**

Concentración requerida

#### Nivel 10: Titiritero

Eres capaz de sentir agua dentro de tus adversarios y puedes controlar uno de ellos como a un títere por medio de ella. Sus magias, sin embargo, están fuera de tu dominio.

Rango: Nivel de la Atributo Magia

Costo: 10 NdM

Concentración requerida. Los tentáculos de agua o demás magias continúan funcionando como lo hacían antes controlar al objetivo.

#### Nivel 10: Tormenta de Arena

Una tormenta de arena cubre al mago y a todo a 10 hexágonos de radio a su alrededor ocasionando que todos pierden la mitad de su Proeza al luchar contra ella y la mitad de su movimiento, cada turno pierden 1 punto de aguante adicional y reciben 10 puntos de daño por turno

Costo: 10 NdM asignados

Concentración requerida

### *Academia de Vitalidad*

Ésta es una Academia con algunas particularidades. Siempre es más fácil hacer daño que sanarlo y es por eso que las Escuelas de Sanación (Individual y en Área) tienen un funcionamiento con algunas peculiaridades.

Sanar un cuerpo mágicamente requiere de la voluntad y conciencia del receptor. Al sanar, los personajes beneficiados sólo podrán recibir los efectos de la magia si están conscientes, despiertos o incluso en estado Incapacitado. El alma requiere de ello para hacerse afín a la magia en sus primeras instancias. Esta regla es considerada mientras no exista algo que la contradiga.

Sin embargo, a diferencia de las otras escuelas, la afinidad del alma del receptor con las Escuelas de Sanación se desgasta a medida que su cuerpo es sanado usándolas.

Las magias de Sanación agotan el cuerpo objetivo mágicamente, el cual requiere de cierto **Tiempo de Recuperación (TdR)** antes de poder recibir los efectos de este tipo de magia nuevamente. A menos que se diga lo contrario, cada **NdM asignado** representa 1 turno de **TdR** del objetivo durante el cual no podrá recibir los efectos de esta magia sobre su cuerpo.

*Ejemplo: si un Mago usa 5 NdM para reponer la vida de Lanneth durante una batalla el **Tiempo de Recuperación** será de 5 turnos y su cuerpo no podrá recibir otros efectos de Sanación durante 5 turnos. Los efectos de sanación son inmediatos y ella recuperará los puntos de vigor equivalentes a los NdM asignados y aunque deberá esperar antes de ser sanada mágicamente de nuevo, podrá usar pociones u otros medios alternativos.*

Si algún personaje quiere evitar ser curado por un enemigo y no experimentar el **TdR**, puede hacerlo gastando puntos de Introspección siguiendo las reglas de uso de forma normal.

Lo último que hay que saber sobre las Escuelas de Sanación, es que ellas van a restablecer los puntos de vigor del objetivo, pero no las extremidades. Si la extremidad se encuentra y se coloca en su posición al ser sanado, el cuerpo incorporará el miembro como antes, pero si es el mismo es destruido, el cuerpo, a pesar de tener todos los puntos de vigor, no regenerará aquello que le falta si no que sellará la herida. Habrá que hablar con un ingeniero para que le haga un brazo a la medida.

Nivel 1

#### Nivel 1: Agotador

Robas la energía de un objetivo resultando en que los efectos de daño prevenidos por el Aguante y la Resistencia de la víctima disminuyan en 1 nivel por cada 2 **NdM asignados**. Haciendoles menos efectivos

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

#### **Nivel 1: Alma de la Fiesta**

Podrás sanar las heridas y mejorar la salud de todo lo que se encuentre dentro de un área fija igual a 1 hexágono de lado por cada 2 **NdM asignado** dando 1 punto de vigor por cada **NdM asignado**.

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia  
Concentración requerida

#### **Nivel 1: Bola de Ácido**

Creas una esfera de ácido que al tocar a alguien hace 1,5 puntos de daño por cada **NdM asignado** para crearla.

Duración: Instantánea  
Rango: Nivel Magia

#### **Nivel 1: Dedicación**

Tocando a un objetivo podrás sanar sus heridas y mejorar su salud dándole 2 *puntos de Vigor* que haya perdido por cada **NdM asignado**.

Duración: Instantánea  
Rango: Tacto

### **Nivel 2**

#### **Nivel 2: Anestesia/Enfermería**

Los efectos negativos (como el veneno, etc.) son disminuidos en 1 (turno, penalización, etc) por cada **NdM asignado** en un área fija igual a 1 hexágono de lado por cada 2 **NdM asignado**.

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia  
Concentración requerida

#### **Nivel 2: Corrosión Orgánica Profunda**

Funciona igual que Bola de Ácido pero adicionalmente al hacer contacto con la piel, el adversario debe lanzar **2d6** de **Aguante**, de fallar el lanzamiento, perderá **1 de Aguante** hasta que recupere todos sus puntos de Vigor. De lanzar un Fallo Crítico perderá 1 de Aguante adicional.

Duración: Instantánea  
Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

#### **Nivel 2: Desgaste**

Dispersas la energía de vida de algún objetivo haciendo 1 punto de daño por cada **NdM asignado**.

Los objetivos pueden ser tanto seres vivos como sus armaduras, escudos o armas, desgastando su durabilidad en 1 punto por cada 3 **NdM asignados**.

Rango: Nivel Magia

#### **Nivel 2: Mediocre**

Tocando a un objetivo puedes usar una acción parcial para sanar 1 *punto de vigor* que haya perdido por cada **NdM asignado**. Debido a la brevedad de tiempo disponible para ello, sólo podrás asignar un máximo de **NdM** igual a tu nivel en la Aptitud de “Inteligencia”.

Duración: Instantánea  
Rango: Tacto

## Nivel 3

### Nivel 3: Espacios de Corrosión

Puedes elegir 1 hexágono por **NdM asignado** para inundarlo de ácido y convertirlo en inocupable debido a los vapores tóxicos que emanan del lugar.

Si alguien quiere ocuparlo o pasar por allí recibirá 1 punto de daño directo y sin poder ser resistido que obedecerá lo establecido en los niveles previos de esta magia. El hexágono tardará 1 turno en ser creado mientras los vapores tóxicos se concentran en él.

Duración: 1 turno por NdM asignado

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

### Nivel 3: Protección de Daño

El daño realizado resulta en 1 punto de daño menos por cada **NdM asignado** en un área fija igual a 1 hexágono de lado por cada 2 **NdM asignado**.

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

Concentración requerida

### Nivel 3: Recuperación

Los puntos de vigor desgastados sanarán al mago dándole 1 punto de vigor por cada 2 puntos desgastados/drenados del objetivo. Sólo si el objetivo es un ser viviente

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

### Nivel 3: Vocación

Puedes usar tu acción defensiva para sanar a alguien, siguiendo lo establecido en la descripción de “Mediocre”.

Tiempo de Recuperación es la mitad de los **NdM**

Duración: Instantánea

Rango: Tacto

## Nivel 4

### Nivel 4: Desgaste Apto

El mago puede dispersar los niveles de algún Atributo de un adversario al desgastar sus puntos en las Aptitudes asociadas. El orden de desgaste será primero las Aptitudes de menor nivel y luego las de mayor nivel.

Cada nivel en Aptitud se dispersará en 1 punto por cada 2 **NdM asignados**.

Rango: Tacto

### Nivel 4: Móvil

El área creada puede ser vinculada a un objetivo para moverse con el mismo. Esto no requiere activación es considerado un Efecto Pasivo

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

### Nivel 4: Última Esperanza

Teniendo línea de visión sin obstrucción, puedes curar 1 *punto de vigor* por cada 2 **NdM asignados** a una distancia igual a 1 hexágono por cada **NdM asignados**.

**Tiempo de Recuperación** es la mitad de los **NdM**

Duración: Instantánea

Rango: máximo Nivel de Magia

### Nivel 4: Veneno

Un Ataque de veneno que ocasiona 1 Punto de Daño por **NdM asignado** el primer turno. Cada turno siguiente a ése el objetivo recibe daño igual al del turno anterior pero disminuyendo en 1 hasta alcanzar cero. El ataque solo puede ser re-

sistido con Aguante.

Duración: Instantánea

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

Nivel 5

#### Nivel 5: Aura Corrosiva

De tu cuerpo emanan vapores corrosivos que reduce 1 punto de daño a todo lo que entra en contacto contigo. Las armas Cuerpo a Cuerpo lanzan **2d6** de **Durabilidad** o perderán también 1 punto de durabilidad cada vez que entren en contacto con el aura, incluso si fallan el golpe.

Duración: 1 turno por NdM asignado

Rango: Sí mismo

#### Nivel 5: Aura de Regeneración

Puedes generar un aura regenerativa alrededor de alguien que sanará 1 punto de vigor por turno por cada 3 **NdM asignados**.

Duración: 1 turno por NdM asignado

Rango: Tacto

#### Nivel 5: Cadena de Vida

El mago crea una cadena que cura 1 punto de vigor por **NdM** al primer objetivo que toca y rebota al siguiente para curar 1 punto de vigor menos que al anterior y así sucesivamente hasta agotarse. Si la cadena repite algún objetivo desaparecerá sin realizar efecto alguno.

Para crear la cadena los objetivos deben estar en línea de visión del mago, una vez la cadena esté creada y en contacto con cada objetivo, la misma continuará conectada y funcionando aunque se pierda el contacto visual mientras el mago permanezca concentrado.

Rango: Nivel de la Atributo Magia

Concentración requerida

#### Nivel 5: Transferencia Apta

Cada Nivel de Aptitud desgastado mediante el Nivel 4 de esta magia será transferido al mago afectando el Atributo asociado a razón de 1 nivel en la Aptitud por cada 2 niveles desgastados.

Duración 1 turno por NdM asignado o hasta que el mago quede inconsciente en la batalla

Rango: Tacto

**Nota:** Si las aptitudes desgastadas se solapan con aquellas que el mago ya posee, las transferidas se suman a las anteriores.

*Ejemplo: Si cuentas con Prestidigitación Nivel 1 y desgastas a un personaje cuya aptitud de nivel más bajo es Prestidigitación Nivel 2, al transferir la aptitud, tu personaje tendrá Prestidigitación Nivel 2 hasta que el efecto termine.*

Nivel 6

#### Nivel 6: Área de Vida

Creas un área igual a 1 hexágono de lado por cada **NdM asignado** que trae a la vida todo lo que se encuentre dentro, una vez que ha caído inconsciente, sanando 1 punto de vigor por cada **NdM asignado** hasta dejarlo con máximo 1 punto de vigor.

El cuerpo beneficiado ha sido saturado de magia hasta tal punto para ser traído de nuevo a la vida que no puede ser sanado de manera mágica hasta que de forma natural recupere todos sus puntos de vigor.



Adicionalmente a ello en esa área las pociones y cualquier fuente de sanación, usada por personajes que no han sido resucitados de esa manera, tendrán el doble de sus efectos normales siempre que se hayan gastado al menos 6 **NdM** para conjurar el Área de Vida.

**Nota:** Si el personaje ha encontrado la muerte absoluta (cuando obtiene sus puntos de vigor en negativo) no puede ser resucitado por esta vía.

Rango: Nivel de la Atributo Magia  
Concentración requerida

#### **Nivel 6: Desgastes a distancia**

Los efectos de los Niveles 2 y 4 de esta magia pueden ser ejecutados a distancia. Sin embargo, no tendrá efecto la Recuperación o la Transferencia Apta sino se está en contacto con el objetivo.

Rango: Nivel de la Atributo Magia

#### **Nivel 6: Despertar**

Los efectos de tu magia logran traer a un personaje a la vida, una vez que ha caído inconsciente, sanando 1 punto de vigor por cada **NdM asignado** hasta dejarlo con máximo 1 punto de vigor.

El cuerpo beneficiado ha sido saturado de magia hasta tal punto para ser traído de nuevo a la vida que no puede ser sanado de manera mágica hasta que de forma natural recupere todos sus puntos de vigor.

**Nota:** Si el personaje ha encontrado la muerte absoluta (cuando obtiene sus puntos de vigor en negativo) no puede ser resucitado por esta vía.

Duración: Instantánea  
*Rango: Tacto*

#### **Nivel 6: Nube Tóxica**

Creas una nube venenosa que ocupa 1 hexágono por **NdM asignado** que hace 1 Punto de Daño por **NdM asignado** y que sólo puede ser resistido con Aguante. Incluso al ser completamente reducido, quien camine por ese lugar recibirá 1 punto de daño irresistible.

Duración: 1 turno por NdM asignado  
Rango: Nivel de la Atributo Magia

### **Nivel 7**

#### **Nivel 7: Corrosión de Aptitudes**

El efecto por este tipo de veneno puede reducir 1 nivel en las Aptitudes de un objetivo por cada **NdM asignado**. Puede ser resistido por Aguante únicamente restando no sólo del daño sino el total de puntos que se ven afectados.

Duración: Instantánea  
Rango: Nivel de la Atributo Magia

*Ejemplo: al usar 3 NdM para esto. Si el ataque acierta, el veneno hará 3 puntos de daño y restará 3 puntos repartidos en las aptitudes escogidas por el atacante. De ser resistido el daño completo, no hay efecto ni daño.*

#### **Nivel 7: Hospital Improvisto**

Creas un campo en un área fija igual a 1 hexágono de lado por cada **NdM asignado** donde todos se curan la mitad del daño recibido.

Rango: Nivel de la Atributo Magia  
Costo 7 NdM  
Concentración requerida

#### **Nivel 7: Lázaros - Resurrección Absoluta**

Asignando 2 **NdM** por cada punto de vigor del fallecido y 1 punto de Induccipon por cada día que ha estado muerto, el mago es capaz de traer un personaje de la muerte absoluta con un máximo de 1 *punto de vigor*.

El cuerpo beneficiado ha sido saturado de magia hasta tal punto para ser traído de nuevo a la vida que no puede ser sanado de manera mágica hasta que de forma natural recupere todos sus puntos de vigor.

Duración: Instantánea

Rango: Tacto

### **Nivel 7: Transferencia Completa**

Los efectos de los Niveles 3 y 5 de esta magia pueden ser ejecutados a distancia. Además, la dispersión y/o transferencia de 1 punto de vigor o 1 Nivel de Aptitud será 1 Punto o Nivel por cada **NdM asignado**.

Rango: Nivel de la Atributo Magia

Nivel 8

### **Nivel 8: Acción Nociva Libre**

Cada turno tienes una acción libre para ejecutar una magia de Corrosión o Veneno que no supere este nivel. Debes asignar NdM correspondientes al conjuro.

Duración: 1 turno por NdM asignado

Costo: 8 NdM asignados

### **Nivel 8: Cúpula de Invulnerabilidad**

Creas un aura de invulnerabilidad en todos tus aliados dentro de un área 1 hexágono de lado por cada **NdM asignado** que conservan aunque salgan del rango del mago. El aura reduce el daño en 1 por **NdM asignado**.

Duración: 1 turno por NdM asignados

Rango: Nivel de la Atributo Magia

### **Nivel 8: Día de los Muertos**

Levantas 1 cadáver en el terreno de batalla por cada **NdM asignado** como zombies que obedecen tus órdenes.

Los atributos de los zombies serán aquellos que poseían en vida, excepto por el Vigor que será igual a los **NdM asignados**. Los zombies no actúan al despertarse.

Duración: Instantánea

Rango: Nivel de la Atributo Magia

### **Nivel 8: Esclavitud Agradecida**

Puedes crear esclavos de los muertos. Si alguien ha encontrado la Muerte Absoluta, puedes verter en su ser tu propia esencia mágica para despertarlos nuevamente como esclavos tuyos.

El esclavo estará siempre a tu disposición y servicio incondicional y podrás tener 1 de ellos por cada 2 puntos de Intelligencia tengas.

Un esclavo conseguido de esta manera poseerá todas los Talentos, ventajas y obstáculos que le caracterizaban en vida pero no tendrá acceso a ninguna magia debido a que esta es una manifestación del alma del sujeto y al encontrar la Muerte Absoluta, la pierde.

El proceso para conseguir un Esclavo Agradecido tomará tantas horas como la sumatoria de sus siete Atributos donde el mago realiza un ritual que el jugador debe describir. Para verter su propia esencia, el personaje entregará 1 punto de experiencia al Esclavo Agradecido por cada Aptitud, Conocimiento, Obstáculos y Ventajas que tenga un valor de al menos nivel 1 y por aquellos Niveles de Academias (no mágicas) con al menos 1 Talento. Aquellas Aptitudes y Academias que estén vacías o Nivel 0 no son tomadas en cuenta y las que tengan Nivel 2 o más, contarán como 1 Exp al igual que las de Nivel 1.

Los puntos de Experiencia vertidos deben estar disponibles al momento de la creación, de no ser suficientes el Esclavo Agradecido despertará con las Aptitudes o Talentos que el mago haya escogido de aquellas que ya tenía en vida.

El Esclavo Agradecido tendrá la misma personalidad que antes de morir pero sentirá un vínculo irrevocable por el mago

que le despertó.

**Nota:** Si esa información no está disponible por alguna razón o simplemente se quiere construir un esclavo a conveniencia, la manera de hacerlo será igual a lo establecido en la sección Creación de Personaje de este manual con la salvedad de que también se sumará a sus Puntos Libres aquellos vertidos por el mago durante su creación.

Estos personajes son sólo No Jugadores, controlados estrictamente por el Narrador la única excepción es si son resultado de las acciones de un Personaje Jugador y entonces serán controlados por ése jugador ya que son sus esclavos por lo cual ningún jugador podrá jugar un Esclavo Agradecido.

Nivel 9

#### Nivel 9: Día de los Muertos

Levantas 2 cadáveres en el terreno de batalla por cada **NdM asignado** como zombies que obedecen tus órdenes.

Los atributos de los zombies serán aquellos que poseían en vida, excepto por el Vigor que será igual a los **NdM asignados**. Los zombies no actúan al despertarse.

Duración: Instantánea

Rango: Nivel de la Atributo Magia

#### Nivel 9: Invocación

Llamas un Dragón Corrosivo para que te asista en batalla durante 4 turnos.

Los atributos del Dragón son:

**Vigor:** 1,5 por NdM asignados

**Dedución:** 1,5 por NdM asignados

**Proeza:** 1,5 por NdM asignados

**Suerte:** 1,5 por NdM asignados

También cuenta con un Arma de Aliento de Ácido cuyo rango es 1,5 hexágonos por **NdM asignados**. Y el daño de sus garras es considerado Veneno y obedece lo establecido en el Talento “Herbalista”, el bonificador correspondiente para esto es el valor que posea el Dragón en su atributo de Proeza.

#### Nivel 9: Invulnerable

Creas un aura de invulnerabilidad que dura 1 turno.

Rango: Tacto

Costo: 9 NdM

#### Nivel 9: Jinete Apocalíptico

Una criatura que usa arco y flechas, desciende del cielo sobre su montura con el poder de:

- Poner cese a la batalla, desarmando los adversarios y calmando su temperamento a todos que tengan Voluntad inferior a la mitad los **NdM asignados**.
- Confundir a todos aquellos que no fueron calmados y tengan Voluntad inferior a los **NdM** para conseguir que se ataquen entre sí.

Los atributos del Jinete son:

**Vigor:** NdM asignados

**Dedución:** NdM asignados

**Introspección:** NdM asignados

**Convicción:** NdM asignados

**Suerte:** NdM asignados

Nivel 10

#### Nivel 10: Apocalipsis

Drena 1 punto en atributos por cada **NdM asignado** en todas las personas a conveniencia dentro de un área igual a 1 hexágono de lado por cada **NdM asignado**.

Rango: Nivel de la Atributo Magia

#### **Nivel 10: Corrosión Extendida**

Una nube de corrosión afecta un área de 5 hexágonos de lado por **NdM asignado** donde:

Todas las armas y armaduras alcanzan Durabilidad 0 y son destruidas.

Reliquias son inservibles durante 1 turno por cada 2 **NdM asignados**.

Rango: Nivel de la Atributo Magia

Concentración requerida

#### **Nivel 10: Inmortalidad**

El mago ha alcanzado la comunión con su alma y no podrá morir de vejez ni necesitará alimentos para sustentarse.

La primera vez que encuentre la Muerte Absoluta, despertará luego de que su cuerpo se recupere de ella absorbiendo la magia de su entorno recuperando 1 punto de vigor por turno.

#### **Nivel 10: No eres Inmortal**

El mago da inmortalidad condicionada a todos sus aliados en su campo de visión. El mago elige una causa bajo la cual los afectados podrán morir y no lo harán hasta que esa causa se presente.

Duración: 2 turnos por NdM asignado o hasta que el mago caiga inconsciente

Rango: todo el escenario

Costo: 10 NdM asignados

### ***Academia Mental***

Esta Academia está organizada un poco diferente a las de más por sus amplia gama de circunstancias. Al igual que en las demás, tu Personaje tendrá acceso a todos los conjuros disponibles aquí hasta el nivel de su Aptitud Inteligencia. Es decir, Si tiene Inteligencia 2 tendrá a su disposición todos los conjuros de esta Academia de nivel 1 y de nivel 2 independientemente de la escuela a la cual el conjuro pertenezca.

Lo importante es conocer las condiciones particulares de la escuela al usar un conjuro que esté sujeto a ella.

### ***Escuela de Ilusionismo***

La escuela de Ilusionismo es bastante peculiar en su manera de funcionar y no es la única pero eso lo veremos en sus respectivos casos. Este escuela no es como el ilusionismo al que estamos acostumbrados, sino un dominio de la luz a tal grado que puede hacerle sentir como un sólido, crear sonidos o incluso olores.

Es importante destacar que por ningún motivo, un ilusionista podrá matar a alguien mediante sus ilusiones. Si las víctimas reciben daño, sufren todas las penalidades correspondientes y durante la influencia de sus efectos sentirá las heridas, los dolores y podrá verlas como si fueran reales y incluso caerá inconsciente cuando sus puntos de vigor se agoten pero no podrá morir y su cuerpo realmente no recibe daño alguno, es sólo una ilusión que su mente cree que es real.

A diferencia de otras magias, quien realiza el lanzamiento del **2d6** no es el Creador del hechizo sino quienes lo perciben y el creador podrá usar/gastar su Convicción para sumar al resultado del dado. Los objetivos del conjuro deberán realizar el lanzamiento del 2d6 usando como dificultad de acción su nivel en la aptitud de **Prestidigitación** o de **Intuición**, de fallar, la víctima cree que todo lo que ocurre es real. De acertar, sabrá que todo es un conjuro que no le hará efecto. Aunque igual sus sentidos degustarán, olerán, oirán, verán y sentirán la ilusión sin sufrir daño alguno. Será como si en la vida actual viéramos un holograma muy bueno

Crítico: lanzar **10** o **9** natural en el **2d6** de la víctima, drenará 1 punto de suerte de ella que recibirá quien conjura el hechizo. Si esto llega a sobre pasar el máximo de su reserva, el mago podrá usar el excedente durante ese escena pero al terminar cualquier exceso desaparece.

#### **Nivel 1: Gusto y Olfato**

Creas ilusiones que engañan los sentido del Gusto y del Olfato de quienes estén presente en 2 hexágonos por **NdM asignado**

Duración: 2 turnos por **NdM asignado**

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

## Nivel 2: Oído

Creas ilusiones que engañan el sentido del Oído de quienes estén presente 2 hexágonos por **NdM asignado**.

Duración: 2 turnos por **NdM asignado**

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

## Nivel 3: Visión

Creas ilusiones que engañan el sentido del Visión en 1 hexágono.

Duración: 1 turnos por **NdM asignado**

Rango: Nivel Magia

## Nivel 4: Tacto

Creas ilusiones que engañan el sentido del Tacto en 1 hexágono por **NdM asignado**. En caso de hacer daño hará 1 punto de daño por cada **NdM asignado**.

**Nota:** Para usar este nivel, el mago debe necesariamente usar algún otro nivel de esta magia que funcione como “fuente” del contacto. Y debe asignar los NdM correspondientes para conseguir el efecto completo.

Duración: Instantáneo

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

## Nivel 5: Intensificación

Al gastar 1 **NdM** extra, los 4 niveles previos adquieren una efecto adicional. Ese **NdM asignado** no suma a los efectos previos sino que sólo activa los elementos en el listado a continuación. Cada elemento debe ser activado por separado.

**Olfato y Gusto\*:** el objetivo pierde 1 Acción parcial

**Oído:** el área objetivo causa 1 punto de daño por cada 2 **NdM asignados** de esta manera a quien se encuentre en ella

**Vista\*:** Aumenta en 1 el resultado de las tiradas de **2d6** al realizar cualquier acción en las víctimas que crean que la ilusión es real

**Tacto\*:** el daño causado se multiplica por 1.5

\*Sólo pueden ser Intensificados 1 vez.

Duración: la misma a la del hechizo intensificado

Rango: Nivel de la Atributo Magia

## Nivel 6: Concentración

Al concentrar toda la Magia en únicamente uno de los 4 primeros niveles, el área de efecto y su duración se multiplica por 1 por cada 1 **NdM asignado** con este fin.

Duración: la misma a la del hechizo en el cual se concentra.

Rango: Nivel de la Atributo Magia

## Nivel 7: Conservación

A partir de ahora, cada 1 **NdM** que sea asignado para realizar ilusiones generará el efecto de haber asignado 2 **NdM** en cualquiera de sus casos. Esto es no requiere activación, es un efecto pasivo.

## Nivel 8: Intensificación Maestra

Funciona igual que el Nivel 5. De usar este nivel, sustituye al anterior. Ambos no pueden ser usados en conjunto.

Al asignar 2 **NdM** extra, los 4 primeros niveles adquieren una efecto adicional.

**Olfato y Gusto\*:** el objetivo pierde 2 Acciones parciales o 1 Acción Completa

**Oído:** el área objetivo causa 2 punto de daño por cada 2 **NdM asignados** de esta manera a quien se encuentre en ella

**Vista\*:** Aumenta en 3 el resultado de las tiradas de **2d6** al realizar cualquier acción en las víctimas que crean que la ilusión es real

**Tacto\*:** el daño causado se multiplica por 2.

\*Sólo pueden ser Intensificados 1 vez.

Duración: la misma a la del hechizo intensificado

Rango: Nivel de la Atributo Magia

### Nivel 9: Día de la Ilusión

Las ilusiones no requieren de la presencia del mago. La Ilusión es creada como en cualquier nivel previo y una vez terminada el mago compromete NdM para que la misma permanezca con vida en la ausencia de su creador.

De crear alguna ilusión así, sólo se recuperarán la mitad de los **NdM** comprometidos para darle *vida* hasta que la ilusión desaparezca.

Duración: 1 semana por NdM comprometido

### Nivel 10: Nueva Realidad

El objetivo es transportado a una “realidad” alterna, diseñada por el mago. Para resistir, la víctima, debe tener y gastar la misma cantidad de Puntos de Introspección que Niveles de Magia haya asignado el Mago. Esto no puede ser combinado con Día de la Ilusión.

Duración: 1 hora por punto de **Introspección** del mago + 1 hora por **NdM asignado**

Rango: Nivel de la Atributo Magia

### Escuela de Telepatía

Para usar Telepatía debes asignar Niveles de Magia tanto por ti, como por cada uno de los objetivos que el mago desea afectar. Sin Embargo, el efecto del hechizo sólo tomará en cuenta los **NdM** correspondientes a TI y no la suma total de puntos de magia gastados para afectar a los demás.

*Ejemplo: si quieres afectar a 2 personas, sin su consentimiento, y te propones gastar 1 punto por ti al conjurar el hechizo y 1 punto por cada uno de las dos víctimas, un total de 3 NdM, el efecto conseguido será igual al descrito para 1 NdM. Si deseas el efecto de 2 NdM, deberás gastar 2 NdM para conjurar y 2 por cada víctima y así sucesivamente.*

La víctima podrá usar Introspección para dispersar la magia siguiendo las reglas respectivas. La Introspección podrá contrarrestar completamente el efecto con tan sólo cancelar los NdM asignados por el Mago, sin tomar en cuenta los NdM asignados para afectar a sus víctimas. Pero sólo cancelará el efecto en sí mismo y no disminuirá los efectos en otros.

Los objetivos del conjuro deberán realizar el lanzamiento del 2d6 usando como dificultad de acción su nivel en la aptitud de **Prestidigitación** o de **Intuición**, de fallar, el efecto del hechizo se resuelve de acuerdo a su descripción.

Crítico: lanzar 9 o 10 natural en el **2d6** logra que la víctima caiga bajo el efecto deseado por el mago sin que éste requiera asignar niveles de magia necesarios para la conjuración para esa única víctima.

### Nivel 1: Voluntad Emocional

El mago es capaz de transmitir una emoción al objetivo con la finalidad de alterar sus lanzamientos **2d6** a su conveniencia.

Las Emociones pueden variar de Calma, Ira, Tristeza, Alegría, etc. Y generarán una bonificación o penalización, restando o sumando, según sea el caso 1 punto al **2d6** por cada 2 **NdM asignados**. Dura 1 turno por **NdM**, luego del primer turno no requiere contacto físico.

Duración: 1 turno

Rango: Tacto para activar

### Nivel 2: Excursión Superficial

El mago podrá escuchar los pensamientos activos del objetivo, aquellos sonidos o imágenes que estén en su mente en ese momento y comunicarse mentalmente con él.

Rango: Tacto

Costo: 2 NdM asignados más 2 NdM de la víctima

Concentración requerida

### Nivel 3: Conejo Blanco

Permite entrar en los recuerdos de su objetivo y extraer información o memorias del sujeto.

Rango: Tacto

Costo: 3 NdM asignados más 3 NdM de la víctima  
Concentración requerida

#### Nivel 4: Vínculo, Bloqueo y Pesadilla

*Vínculo:* Una red de pensamientos activos compartidos une a 1 persona por cada **NdM asignado** por el mago que le realiza.

Duración: 1 turno por NdM y puede ser extendido a conveniencia del mago

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

Costo: 4 NdM para activar más 1 por persona que esté dispuesto a formar parte del Vínculo. Este Hechizo no requiere que el mago consuma NdM más allá de los descritos en estas líneas.

*Bloqueo:* Un recuerdo, información o contenido es encerrado dentro de la mente del sujeto quien no recordará lo que se encuentre oculto de esta forma hasta que sea revelado.

Para desactivar el bloque se usa **Conejo Blanco**. Al toparse con un recuerdo bloqueado, quien está conjurando **Conejo Blanco** es quien debe realizar un lanzamiento adicional si desea descubrirlo, con la salvedad de que ese lanzamiento adicional del **2d6** de **Voluntad** debe fallar ya que en este caso el recuerdo tendrá una Voluntad propia y usualmente diferente a la del sujeto que habita. Ese Nivel de Voluntad, será igual al nivel de Voluntad del Mago que conjuró el bloqueo al momento de hacerlo.

Duración: Permanente o hasta que sea revelado

Rango: Tacto

Costo: 4 NdM más los 4 NdM del objetivo

Concentración requerida durante 1 turno por Nivel de Voluntad del objetivo, incluso si el objetivo está dispuesto a “olvidar”

*Pesadilla:* el miedo más grande del objetivo se manifiesta ante sus ojos haciéndole perder su acción completa del turno. El mago no verá lo que su víctima está viendo y no sabrá lo que es sin entrar en su mente.

Duración: 1 turno por cada 2 NdM asignados

Rango: Tacto

#### Nivel 5: Incepción, Manipulación de Recuerdos

*Incepción:* el mago es capaz de crear ideas en la mente del objetivo para que las ejecute como si las hubiera pensado él mismo. Estas ideas no pueden ir en contra de su naturaleza aunque si alguno de sus Obstáculos es de carácter *suicida* o *maniaco depresivo*, etc. la automutilación, el sufrimiento o incluso la muerte podrán ser implantadas.

Duración: 1 turno por NdM o hasta ser realizada

Rango: Tacto o Contacto Visual

*Manipulación de Recuerdos:* El mago es capaz de borrar, manipular o crear recuerdos en el objeto alterando su percepción del pasado o de la vida que ha tenido. A pesar de esto el uso de magia y la incongruencia de los recuerdos nuevos con su estilo de vida común podrán identificar que estos han sido alterados.

Requiere de 1 hora de concentración por punto de Introspección del objetivo

Cada lanzamiento de **2d6** debe ser realizado 1 vez por cada hora que se pretenda alcanzar estos efectos y sólo un único recuerdo puede alterarse por sesión de manipulación.

Para recuperar el recuerdo se usa **Conejo Blanco**. Al toparse con un recuerdo alterado, quien está conjurando **Conejo Blanco** es quien debe realizar un lanzamiento adicional si desea descubrirlo con la salvedad de que ese lanzamiento adicional de **2d6** de **Voluntad** debe fallar ya que en este caso el recuerdo tendrá una Voluntad propia y usualmente diferente a la del sujeto que habita. Ese Nivel de Voluntad, será igual al nivel de Voluntad del Mago que conjuró la alteración al momento de hacerlo.

Rango: Tacto

Costo: 5 **NdM** por parte del mago además de los requeridos por las víctimas.

#### Nivel 6: Presencia desapercibida

El mago puede hacer que su presencia pase desapercibida por todos, incluso por Magos Telépatas con menor voluntad a sus **NdM asignados**.

Para “ver” a quienes se ocultan de esta manera, el personaje debe realizar un lanzamiento **2d6** de **Intuición** y **2d6** de **Voluntad** y acertar en ambos.

Costo: 6 **NdM** y podrá darle este Talento a otros personajes gastando 1 NdM adicional por cada objetivo.  
Concentración requerida

#### **Nivel 7: Invisibilidad, Ilusión Estratégica**

*Invisibilidad:* el mago se hace completamente invisible ante la mente de los objetivos presentes en la escena.

Para “ver” a quien se oculte de esta manera, el personaje debe realizar un lanzamiento **2d6** de **Intuición** otra de **2d6** de **Voluntad** y otra **2d6** de **Percepción** y acertar las tres.

Rango: Nivel de la Atributo Magia

Costo: 7 NdM para activar más 1 NdM por persona afectada. Este hechizo no requiere que el mago consuma NdM más allá de los descritos en estas líneas.

Concentración requerida

*Ilusión Estratégica:* El mago es capaz de crear ilusiones que envuelven los sentidos de sus víctimas recreando incluso personajes, criaturas u objetos tal y cómo son recordados por los objetivos o cómo las historias los cuentan, a pesar de que el mago nunca los halla visto.

Rango: Nivel de la Atributo Magia

Costo: 7 NdM por parte del mago además de los requeridos por las víctimas.

Concentración requerida

#### **Nivel 8: Proyección Astral**

Tu alma se desprende de tu cuerpo y se manifiesta como una extensión de ti ya sea para batallar o para viajar a lugares lejanos. Distancia a consideración del narrador y en relación directa a los **NdM asignados**.

Los atributos de tu proyección Astral son:

**Vigor:** Nivel de Magia

**Magia:** Nivel de Magia

**Dedución:** Nivel de Magia

**Introspección:** Nivel de Magia

**Daño:** Nivel de Magia

**Convicción:** Nivel de Magia

**Suerte:** Nivel de Magia

Al enfrentar a tus adversarios lo haces en contra de sus almas por lo que sus atributos son:

**Vigor:** Nivel de Voluntad

**Magia:** Nivel de Voluntad

**Dedución:** Nivel de Voluntad

**Introspección:** Nivel de Voluntad

**Daño:** Nivel de Voluntad

**Convicción:** Nivel de Voluntad

**Suerte:** Nivel de Voluntad

La única excepción a esta regla será si los adversarios forman parte de la Academia Mental en cuyo caso sus atributos obedecen la misma regla que los del mago.

Costo: 8 NdM

Concentración requerida

#### **Nivel 9: Invocación, Lobotomía**

*Invocación:* Una entidad psíquica te asiste en batalla. Los Atributos de le entidad psíquica son:

**Vigor:** Nivel de Magia

**Magia:** Nivel de Magia

**Dedución:** Nivel de Magia

**Introspección:** Nivel de Magia

**Daño:** Nivel de Magia



Costo: 9 NdM

*Lobotomía:* Los enemigos que tengan una voluntad menor a los **NdM asignados** por el mago, realizan un lanzamiento **2d6** de **Introspección**, de fallar, se confunden y se atacan entre ellos como si se tratara de un enemigo mortal, te obedecen, asisten, etc. Si su Voluntad es menor a la del mago, incluso por tan sólo 1 punto, el Mago con sólo desearlo podrá matarlos al desconectar su psique del cuerpo que habita a menos que formen parte de la Academia Mental en cuyo caso quedan inconscientes.

Rango: Nivel de la Atributo Magia

Costo 9 **NdM** por parte del mago además de los requeridos por las víctimas.

Concentración requerida

### **Nivel 10: Colmena, Control Mental**

*Colmena:* Entrás en contacto con la psique de cada criatura pensante (no incluye Robots o Constructos) del reino entero leyendo sus recuerdos recientes, ubicación y pensamientos superficiales.

Duración: 1 turno por cada 2 NdM asignados

*Control Mental:* Puedes influir en la vida, decisiones y libertades de un objetivo durante 1 turno por **NdM asignado**. El mago debe tener un nivel de Voluntad superior al de su objetivo.

Concentración requerida

### *Escuela de Telequinesis*

#### **Nivel 1: Levantamiento de Peso**

Usas tu mente para levantar objetos sobre el suelo con un peso máximo dependiendo de los **NdM asignados**

**1 NdM:** 200 Gramos

**2 NdM:** 1 kg

**3 NdM:** 5 kg

**4 NdM:** 15 kg

**5 NdM:** 50 kg

**6 NdM:** 100 kg

**7 NdM:** 200 kg

**8 NdM:** 300 kg

**9 NdM:** 500 kg.

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

Concentración requerida

#### **Nivel 2: Enfoque Defensivo, Onda Telequinética**

*Enfoque Defensivo:* El mago es capaz de influenciar la trayectoria de un ataque para dificultar que acierte un golpe en su contra al usar su Acción Completa para desviar los ataques con la mente.

La reserva de puntos de Suerte del mago aumenta en 1 por cada 1 **NdM asignados** contra un objetivo escogido previamente.

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

Concentración requerida

*Onda Telequinética:* el mago es capaz de disparar una onda de energía que hace 1 punto de daño por cada 1 **NdM asignado** y que tiene la propiedad Golpe con Empuje.

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

Concentración requerida

#### **Nivel 3: Campo Interior**

El mago crea campos telequinéticos dentro de sus adversarios haciendo 1 punto de daño por cada 2 **NdM asignado**. Este daño sólo puede ser resistido con el Aguante del personaje, los bonificadores de armaduras y otros objetos no cuentan.

Rango: Nivel de la Aptitud Inteligencia

#### Nivel 4: Prisión Invisible

Un campo telequinético inmoviliza a todo lo que se encuentra dentro de un área de 1 hexágono de lado por cada 2 **NdM asignados**.

Para liberarse el objetivo debe realizar un lanzamiento **2d6** de **Proeza** cada turno que permanezca en el área afectada.

Rango: Nivel de la Atributo Magia  
Concentración requerida

#### Nivel 5: Campo Exterior, Levantamiento Pesado

*Campo Exterior:* El mago rodea su piel con un campo telequinético que absorberá 2 puntos de daño por **NdM asignado** y al alcanzar 0, desaparece.

Concentración requerida

*Levantamiento Pesado:* Usas tu mente para levantar objetos sobre el suelo con un peso máximo dependiendo de los **NdM asignados**

1 **NdM:** 2kg

2 **NdM:** 15kg

3 **NdM:** 60kg

4 **NdM:** 240kg

5 **NdM:** 2 Ton

6 **NdM:** 15 Ton

7 **NdM:** 60 Ton

8 **NdM:** 100 Ton

9 **NdM:** 250 Ton

**Nota:** Levantamiento Pesado sustituye al Nivel 1

Rango: Nivel de la Atributo Magia  
Concentración requerida

#### Nivel 6: Laberinto

El mago puede crear muros en espacios vacíos del mapa para crear un laberinto invisible.

Los muros del laberinto tienen 1 punto de Vigor por cada 1 **NdM asignado** y puede ser destruido al ocasionarle 1 punto de daño por cada 1 **NdM asignado**. Lo que hará que todo el laberinto desaparezca.

Rango: Nivel de la Atributo Magia  
Concentración requerida

#### Nivel 7: Revestimiento Divino

El mago es capaz de crear una “armadura” que dará 1 punto de bonificación a Proeza o a Combate por cada 2 **NdM asignados**.

Rango: Nivel del Atributo Magia  
Concentración requerida

#### Nivel 8: Campo Protector

El mago crea un campo que tiene área igual a 1 hexágono de lado por cada **NdM asignado** que recibirá todo el daño que ingrese en la zona. Cada punto de daño hecho al Campo telequinético restará 1 Nivel de Magia del mago ese turno y no alcanzará su objetivo final.

Rango: Nivel de la Atributo Magia  
Concentración requerida

#### Nivel 9: Invocación

El mago llama 1 tentáculo telequinético por **NdM asignado** cuyo propósito es agarrar objetos o personajes objetivos y moverlos a ubicaciones convenientes. Esto incluye dejarlos caer de grandes alturas, y cualquier otra cosa que requiera o sea resultado de un movimiento. El Daño de cada tentáculo es igual a 1 Nivel por cada **NdM asignado**.

Duración: 1 turno por NdM

Rango: Nivel de la Atributo Magia

### Nivel 10: Unión

El alcance del mago abarca todo el planeta y puede sostenerlo entero luego de que se ha quebrado en partes y conservarlo como un todo. El mago entra en una meditación absoluta para lograr esto y no tendrá ningún tipo de acciones además de identificar cada trozo de planeta y mantenerlo en la posición adecuada. No Podrá sentir organismos vivos sino sólo las placas tectónicas que conforman el todo para mantener el planeta estable. Una vez despertado el girar del planeta lo desmantelaría.

Costo: 10 NdM por turno de meditación  
Concentración requerida y absoluta

### *Escuela de Medium*

Efecto Pasivo: Tus tiradas de Intuición o Percepción Tienen una Dificultad de Acción igual al Nivel de tu Aptitud de Intuición + el Nivel de tu Aptitud de Percepción.

### Nivel 1: Intuición

Un objetivo por NdM asignado cuenta con el Efecto Pasivo de esta escuela.

Duración: 1 turno por NdM

### Nivel 2: Orden

Le enseñas el futuro inmediato a un objetivo, el objetivo verá 2 segundo en el futuro por cada **NdM**.

### Nivel 3: Fortuna

El mago puede hacer que un lanzamiento del **2d6** sea repetido para cambiar el resultado. El efecto sólo puede ser ejecutado en acciones con una Iniciativa Menor a la tuya (que vengan después de ti). De usar este Talento los puntos de Suerte o Convicción usados permanecen igual y no pueden ser alterados. Si Usaste Clarividencia en el turno previo, puedes afectar a quien tiene iniciativa mayor a la tuya ese turno.

Rango: Visión  
Costo: 3 NdM  
Concentración requerida

### Nivel 4: Clarividencia

El mago puede ver el futuro inmediato y prepararse para él. Una Aptitud escogida recibe 1 punto de de bonificación (no suma al atributo) por cada 1 **NdM asignado** que sólo durará el siguiente turno.

Rango: Visión

### Nivel 5: Toque Místico

Con tocar un Objeto, puedes “vivir” su pasado y su Futuro. Asignando **NdM** adicionales a los 5 primeros podrás ver:

**1 NdM:** Segundos previos/futuros

**2 NdM:** Minutos

**3 NdM:** Horas

**4 NdM:** Días

**5 NdM:** Semanas

**6 NdM:** Meses

**7 NdM:** Años

**8 NdM:** Décadas

**9 NdM:** Siglos

**10 NdM:** Toda su historia

El mago no sabrá el tiempo ni orden de su historia, las visiones se presentan como el recuerdo de un sueño, sin una línea temporal definida. Debe lanzar **2d6** de **Voluntad** lo que permitirá una comprensión mayor o menor de los eventos a discreción del narrador.

Rango: Tacto  
Costo: 5 NdM  
Concentración requerida

### Nivel 6: Experiencia Mística

Funciona igual que Toque Místico pero el área se extiende a una habitación y puede afectar personajes vivos. El costo base es de 6 **NdM** y los **NdM** adicionales que permiten la visión se duplican para seres vivos y sólo un ser vivo puede ser experimentado de esta manera a la vez.

Rango: Tacto o estar dentro de la habitación

Costo: 6 **NdM**

Concentración requerida

### Nivel 7: Acierto Místico

Puedes hacer que un disparo o golpe fallido acierte asignando 1 **NdM** por cada punto que le faltó al **2d6** para alcanzar su objetivo. Es decir, si necesitabas sacar **4** en el **2d6** y salió **8**, debes gastar **4 NdM**.

Si el mago llega el lanzamiento a **00**, es considerado un Acierto Crítico.

No funciona con Fallos Críticos

Duración: toda la escena

Rango: Visión

Costo: 7 **NdM** para activar

### Nivel 8: Clarividencia en Masa

Funciona igual a Clarividencia, además la cantidad de personas afectadas será igual a la cantidad de **NdM asignados**.

### Nivel 9: Invocación

El mago llama 1 elemental temporal.

El Atributo de cada Elemental es:

**Vigor:** Nivel de Voluntad

Su habilidad es sumar o restar el nivel de Voluntad del mago a las tiradas que lo atraviesan, de acuerdo a si es aliado o adversario. Y suma o resta al daño la mitad de la voluntad mago.

Cada acción que le afecte, resta 1 a su Vigor hasta desaparecer.

A demás, cuentan con el Talento **Desvanecimiento**. Lo que permite afectar una acción sin restar Vigor cuando el lanzamiento es exitoso.

Costo: **9 NdM** por cada uno sin limite de invocaciones.

### Nivel 10: Campos de Caos

En un área de 1 hexágono de lado por **NdM** todo los aciertos son transformados en Fallos. En esa área quienes realicen una acción que requiera de un lanzamiento de **2d6** recibe un daño de 3 Punzante.

No afecta Aciertos Críticos

## Capítulo 5: Equipo

### *Los Hijos de Elohim y Orthodoxia, dos maneras de pensar que cambiaron la guerra*

Tras la visita de Israel la visión de Elohim cambio para algunos. Unos tomarían los escritos de Moisés y pensaron que Dios era bueno y justo y debíamos retomar sus preceptos. Y otros, una minoría radical, que el castigo divino debido el pecado que los había desterrado estaba en sus manos y era la clave para purificarse y obtener el perdón que los guiaría como columna de fuego de regreso a la llanura de Sinar.

Sin embargo, la mayoría de los habitantes de Babel conservaron la visión de que al ser desterrados, se creo un espacio donde podrían vivir sin el escrutinio constante de los cielos y el proverbio “Todo esta bien en Babel, Elohim se ha marchado de su orilla” seria tallado en las puerta de Eshmún en los 4 idiomas para dar la bienvenida a todos los que entrasen.

#### Nuevo Deuteronomio Cap. 3

Los creyentes se dividieron en dos escuelas de pensamiento reconocidas como los **Hijos de Israel** y **Orthodoxia**.

**Los Hijos de Elohim:** consideran que la construcción de la torre fue el pecado definitivo que causó su separación de Elohim. Guiados por Margoth, su fue dejaría de ser pasiva y se convertiría en acción.

Unos pocos de ellos tienen una visión extremista del castigo divino y su misión es asegurarse de que los pueblos de Babel paguen por su blasfemia con la esperanza de algún día ser favorecidos y se les permita regresar a la tierra de sus ancestros.

Fueron ellos quienes causaron el inicio de la Guerra de los 300 años. Sus líderes fueron perseguidos y asesinados lo que sirvió para dispersar la secta y nunca más se le permitió organizarse, aunque eso no impide que se mantengan pequeños grupos que actúan sin dirección mas allá de sus propias creencias a lo largo y ancho de Babel.

**Orthodoxia:** como escuela filosófica, tuvo su origen luego del ataque de los radicales dentro de los **Hijos de Elohim** y logró generar en el resto de los creyentes una visión pacífica, enfocada a la erudición y comprensión de los hechos contados por Moisés y su pueblo. Pensaban que Elohim había sido bueno y justo con Israel y si seguían sus preceptos, sería bueno y justo con ellos también.

Al estudiar los textos dejados atrás por Israel, interpretaron que la voluntad divina no era el castigo que algunos Hijos de Elohim buscaban causar constantemente, sino la búsqueda de la sabiduría para no cometer errores pasados.

Muchos de estos eruditos formaron parte clave de la multiplicación del conocimiento en Babel, dando pie incluso a la sistematización que luego generaría las Academias del Guerrero, Asesino, Mago y Político años después. Sin embargo, nunca pudieron coincidir uniformemente en los preceptos a seguir o la forma de seguirlos y se dividieron hasta el punto que cada ciudad en la que hay creyentes tiene una interpretación de las leyes de Moisés que difiere en mayor o menor medida de las demás.

#### Nuevo Deuteronomio Cap. 4

### *Elementos de las Armaduras y Armas*

Cada Armadura y Arma cuenta con ciertos Elementos que discutiremos a continuación.

Lo que debemos saber ahora es que cada artículo tiene un Precio. Su Precio será el valor que debes tener en Méritos para mantener un único artículo de ese tipo en buen estado durante su posesión. Si el Artículo tiene algún valor en su Especial, el precio aumentará en 1 por ese valor y Aumentará otro adicional a ese valor por el nivel de ese Especial.

Es decir, Especial 2 de Nivel 1 constituye un aumento de +2 al Precio. Así mismo Especial 1 de nivel 2 constituye un aumento de +2 al Precio. También Especial 2 con niveles 2 cada uno constituye un aumento de +6 (Especial 2 más nivel 2 de uno de los Especiales más nivel 2 de uno del otro Especial. Y así sucesivamente.

Si el personaje no cuenta con el nivel de Mérito requerido para el mantenimiento del artículo, al pasar el mes el artículo se verá dañado pero útil y de continuar así otro mes, el artículo será inútil y no podrá ser utilizado.

## Elementos de las Armaduras

Cada armadura en Babel tiene los siguientes elementos y el valor en cada uno va a determinar que tipo de armadura es y sus bonificadores.

A continuación están descritos cada uno de ellos para quienes quieran personalizar las herramientas que usan en combate, sin embargo, en las tiendas se encontrarán diferentes variaciones de las mismas para quienes no deseen sumergirse en este proceso.

**Modificador de Resistencia:** cantidad de puntos base que se añaden a la Resistencia del personaje al usar la armadura.

**Modificador de Suerte:** Cada impacto o ataque recibido puede golpear en tu armadura en lugar de en ti. ¡Qué afortunado!. Este valor se suma a tu Atributo Suerte

**Especial:** cantidad de espacios en los que puedes colocar una gema con alguna habilidad especial mágica. Si posee alguna ella puede ser desde conjuros hasta una fuente de magia finita acompañada de una breve descripción

## Elementos de las Armas

Cada arma en Babel tiene los siguientes elementos y el valor en cada uno va a determinar que tipo de arma es y sus bonificadores.

A continuación están descritos cada uno de ellos para quienes quieran personalizar las herramientas que usan en combate, sin embargo, en las tiendas se encontrarán diferentes variaciones de las mismas para quienes no deseen sumergirse en este proceso.

**Balas:** Cantidad de Acciones (Completas o Parciales) disparando necesarias para vaciar el arma de municiones. Las acciones Parciales consumen la misma cantidad de Balas (turnos) que una acción Completa. Esto se debe a que la acción completa requiere de un tiempo previo para “apuntar, desenfundar, etc” que la acción Parcial aprovecha como propias al ser realizadas previamente en la A.Completa.

**Crítico Objetivo:** Número que debe salir en el **2d6** de forma natural para que un golpe o disparo sea considerado crítico

**Daño Base:** la bonificación que recibe al daño el personaje que usa esa Arma Cuerpo a Cuerpo o la cantidad de daño que hace el Arma de Rango utilizada.

**Dominio Base:** es el Nivel del Conocimiento Combate que el personaje debe tener como mínimo para usar el arma sin penalidades. Si el nivel del personaje es inferior, la diferencia entre el Necesario y el Actual será sumado al lanzar el **2d6** de la Aptitud **Combate** al usar dicha arma.

**Daño Crítico:** la bonificación al Daño Base del arma una vez que el **2d6** ha resultado en Crítico de forma natural.

**Rango Base:** Alcance del arma en hexágonos de distancia que separen el personaje de su objetivo sin modificaciones o cambios. Para las Armas Cuerpo a Cuerpo si el objetivo se encuentra fuera de ese alcance no se le podrá golpear hasta que la distancia sea la adecuada. En el caso de las Armas de Fuego, el personaje podrá realizar un lanzamiento para intentar acertar un disparo contra su objetivo aunque éste se encuentre fuera del alcance siempre que sume 1 al **2d6** cuando usa su arma por cada hexágono extra que lo separe del alcance de su arma.

**Tipo de Daño Base:** el daño que hace el arma o sus balas al objetivo al acertar un ataque.

**Especial:** cantidad de espacios en los que puedes colocar una gema con alguna habilidad especial mágica. Si posee alguna, ella puede ser desde conjuros hasta una fuente de magia finita, acompañada de una breve descripción

## Lista de Armaduras

Clase	Mod. de Resistencia	Mod. de Suerte	Especial	Precio/Méritos
AA	+0	+1	-	1
A	+1	+0	-	2
B	+1	+2	-	3

B	+2	+0	-	3
C	+2	+4	-	4
C	+3	+2	-	4

### ***Lista de Armas***

Clase	Dominio Base	Rango	Daño Base	Tipo de Daño	Balas	Crítico Objetivo	Daño Crítico	Especial	Precio/ Méritos
AA	1	0	+0	Contund.	0	00	+2	-	1
AA	2	3	+1	Contund.	1	00	+1	-	2
A	2	0	+1	Contund.	0	00	+2	-	2
A	3	4	+2	Contund.	3	00	+1	-	2
B	3	0	+2	Filo	0	00	+2	-	2
B	4	5	+3	Punzante	3	00	+1	-	3
C	4	0	+2	Filo	0	00	+2	-	3
C	5	6	+3	Punzante	5	00	+2	-	4

## Capítulo 6: Posiciones y Gemas

### *La Guerra más Allá del Mar*

Pasaron alrededor de 500 años desde el establecimiento de las 6 familias Inertales en Eslavín cuando Astarte descubre el precio que pagaron sus primeros habitantes. La sangre derramada fue de piel negra y la paz de la que había disfrutado Babel fue interrumpida luego de 2000 años.

Este conocimiento llevó a Astarte a contactar tantas colonias a lo largo y ancho de Babel como le fuera posible, buscando unificar sus fuerzas bajo un objetivo en común que no era otro sino el mismo que habían tenido al dejar el Valle del Destierro: la protección Nímalus a toda costa.

La voz de la erradicación Nímalus en Eslavín no se oyó durante un tiempo pero los conflictos entre ambas especies resurgían como en oleadas en Nirbāsana entre los pueblos restantes que se negaban a integrarse a sus hermanos en Esh-mún, ciudad que parecía crecer comercialmente con cada escaramuza.

Estos roces constantes llevaron a la mitad de la población de Ergonias, quienes ya estaban buscando como aislarse de lo que consideraron la vida pedestre y obsoleta que veían en esos leves encuentros, a marcharse al noreste por mar.

A medida que los enfrentamientos se hacían más comunes, los bosques se cerraban más y más, evitando cualquier tipo de intercambio que no fueses necesario con el mundo exterior.

Fue entonces, a mediados del cuarto milenio que se oyó un estruendo entre los Inertales y llegó noticia a Gijmel de un ataque Nímalus sobre Eslavín a la costa más alejada de Nirbāsana y una nueva guerra había formalmente comenzado.

### Nuevo Éxodo Cap. 7

Cuida tus pasos para que tu descendencia no sufra el destino de la sexta familia de Eslavín, quienes fueron sorprendidos por el ataque de los Nímalus al comenzar la segunda guerra y quienes luego de luchar fuertemente vieron su destrucción por no buscar el apoyo de sus iguales.

Su nombre fue olvidado, y jamás se vieron Inertales de cabellos oscuros en Babel. Las cinco familias respondieron con la organización que les dio la victoria frente a las colonias de Nímalus durante su llegada.

Aunque cada familia tenía intereses propios generados por la conquista sobre los Nímalus, dejaron sus diferencias de lado y formaron el Consejo de Silvanus en las ruinas de la última ciudad perdida a los Nímalus.

### Nuevo Éxodo Cap. 8

## *Pociones y Gemas*

Cada personaje podrá conseguir diferentes formas de asistencia durante su aventura. Las posiciones y Gemas jugarán un papel importante a cada paso y como todo en Babel, hay un sistema que permite su creación. Y en ambos casos, el proceso requiere de narración por parte del jugador para llevarse a cabo.

### *Pociones*

Existen dos tipos de posiciones de acuerdo a los efectos producidos en el consumidor: Positivas y Negativas. Sin embargo, el proceso de creación para ambas es el mismo y depende de dos factores: *Natural* (Ingredientes y Utensilios) y *Místico* (Nivel en la Aptitudes Inteligencia y Prestidigitación del creador).

**Factor Natural:** los Ingredientes y los Utensilios, es irremplazable y debe estar presente en las cantidades correctas y al momento de la preparación y están bajo el cargo y especificación del Narrador pero especialmente están a disposición de la historia.

**Factor Místico:** Aptitud de Inteligencia y Prestidigitación, es lo que realmente determina el efecto producido por la posición. Tanto en intensidad como en manifestación y está bajo el cargo del personaje (jugador o no) que desea realizar la creación.



La Academia a la cual pertenece el mago determinará el efecto obtenido al consumirla, el nivel en la Aptitud de Inteligencia establecerá la intensidad con que la poción manifiesta ese efecto y el nivel en la Aptitud Prestidigitación influencia el tiempo de preparación de la misma.

### *Efecto por Academia de Magia*

#### **Elemental:**

Positivo: +1 a la Resistencia del consumidor por cada nivel de Inteligencia.

Negativo: -1 a la Resistencia del consumidor por cada nivel de Inteligencia.

Positivo: Invisibilidad para el consumidor por 1 turno por cada nivel de Inteligencia.

Negativo: el consumidor entra en estado de Parálisis absoluta por 1 turno por cada nivel de Inteligencia.

#### **Vitalidad:**

Positivo: Recupera 1 punto de Convicción del consumidor por cada nivel de Inteligencia.

Negativo: Disminuye 1 punto de Convicción del consumidor por cada nivel de Inteligencia.

Positivo: Recupera 1 punto de Vigor perdido al consumidor por cada nivel de Inteligencia.

Negativo: Disminuye 1 punto de Vigor al consumidor por cada nivel de Inteligencia.

#### **Mental:**

Positivo: +1 a la Proeza del consumidor por nivel de Inteligencia.

Negativo: -1 a la Proeza del consumidor por nivel de Inteligencia.

Positivo: Experimentar lo que ocurre en un lugar en concreto o personaje concreto como si el consumidor estuviera allí durante 1 turno por nivel de Inteligencia. La Distancia será 1 KM por nivel de Inteligencia. (Como una Bola de Cristal pero con todos los sentidos. Debes conocer el Lugar o Personaje u Objeto que desees encontrar)

Negativo: el consumidor Olvida el recuerdo más vivo al momento de beber la poción durante 1 turno por nivel de Inteligencia.

### ***Intensidad del efecto de acuerdo al nivel en la Aptitud Inteligencia del creador:***

Todas las pociones manifiestan sus efectos de la misma manera, a lo largo de 3 turnos consecutivos. El primero siendo el más fuerte de los 3 y perdiendo intensidad con el pasar de los turnos hasta dispersarse completamente en el último.

Esto ocurre de la siguiente manera:

El primer turno se manifiesta la mitad de los niveles de Inteligencia del creador,

El segundo se manifiestan dos tercios ( $\frac{2}{3}$ ) de los niveles restantes y en,

El tercer turno se manifiesta el tercio ( $\frac{1}{3}$ ) final.

Es importante recalcar que los efectos no se acumulan de un turno al siguiente ni de poción en poción.

*Ejemplo: El ya conocido Rey Argoil se esta preparando para las posibles batallas del futuro y pide al mago del castillo que le suministre pociones de vida para él y sus soldados. Como el mago domina la Academia de Vitalidad, pone sus manos a la obra.*

*Debido a que la Aptitud Inteligencia del mago es nivel 6, cada poción de vida que produzca sanará 6 puntos de Vigor a lo largo de los 3 turnos que surte su efecto luego de consumida. Y lo hacen de la siguiente manera: el primer turno, sanará 3 puntos de vigor (La mitad del Nivel), el segundo turno sanará 2 puntos de vigor ( $\frac{2}{3}$  de los niveles restantes), y el tercer turno sanará 1 punto de vigor (el  $\frac{1}{3}$  que queda).*

### ***Tiempos de preparación por nivel de la Aptitud Prestidigitación del creador***

Como ya vimos anteriormente, el Factor Natural, es imprescindible para la preparación de las pociones así que tanto los Ingredientes como los Utensilios deben estar presentes para conseguirlas.

Dicho esto, cada nivel de Inteligencia que se desea manifestar tardará un tiempo base de 30 minutos en ser preparado si el nivel de la Aptitud Prestidigitación es igual o mayor al nivel de Inteligencia que se desea manifestar. Si el nivel es inferior a ése se añaden 10 minutos por cada nivel de diferencia entre ambos por cada Nivel que la poción manifieste.

*En nuestro ejemplo anterior: el mago del castillo tiene Nivel 6 en su Aptitud Prestidigitación y le tomará 3 horas preparar cada poción que el Rey le ha pedido. Sin embargo, digamos que el mago posee un nivel 5 en*

*Prestidigitación, esto haría que cada uno de los niveles a manifestar tarde 40 minutos, sumando un total de 4 horas para preparar cada poción bajo esas nuevas condiciones menos ideales.*

## **Gemas**

La magia, hasta cierto nivel, puede ser contenida para un control más específico y es aquí donde entran las gemas. Son piezas esféricas del tamaño de una canica que reproducen un nivel de magia particular y nada más.

Requiere de dos factores: Natural (Ingredientes y Utensilios) y Místico (Nivel de la Aptitud Inteligencia, la Aptitud Prestidigitación y el Atributo Introspección del creador).

**Factor Natural:** Al igual que en el caso de las pociones, está a cargo del Narrador y la historia y es imprescindible para la elaboración de una gema.

**Factor Místico:** Aptitud Inteligencia, Aptitud Prestidigitación y el Atributo Introspección; va a determinar el nivel de magia reproducido, el tiempo que toma crearlo y cuantos Niveles de Magia contiene la gema para realizar el hechizo, respectivamente.

La Academia de **Magia** dominada indicará cuales hechizos pueden ser reproducidos en una gema por el mago y el nivel de dominio de esa academia determinará cual hechizo puede ser reproducido. Esto es conocido como la *Disponibilidad del Hechizo*.

No sólo basta dominar la Magia para encapsular un hechizo o nivel en una gema, la Aptitud Prestidigitación, representa el dominio de la forja mística que sostendrá el conjuro. Esto es conocido como la *Duración del Proceso*.

La **Introspección** del creador determinará cuantos Niveles de Magia contiene la gema. Estos NdM sólo podrán ser usados en el conjuro de la gema y la gema sólo podrá usar los disponibles en ella para manifestar el hechizo. Una vez agotados los NdM, la esfera los recuperará con el paso de una escena a otra. Esto es conocido como la *Intensidad del Hechizo*.

### *Disponibilidad de Hechizo*

Para reproducir un hechizo el mago debe dominar la Academia que lo posee duplicando el nivel del mismo. Es decir, si se desea crear una gema con un hechizo nivel 3, el mago debe al menos tener su Aptitud Inteligencia nivel 6 en la Academia de ese hechizo.

### *Duración del proceso*

Para poder encapsular un hechizo también se debe tener el Factor Natural en cantidades adecuadas y los utensilios necesarios y además una Aptitud Prestidigitación de nivel, al menos el doble del nivel del hechizo que se busca reproducir. El proceso tardará 6 horas por nivel del hechizo.

Es decir, si la gema contiene un hechizo nivel 3, tardará 18 horas en ser creada, requiere una Aptitud Prestidigitación nivel 6 y un dominio de esa Academia de Magia nivel 6. Una vez terminada sólo ese hechizo nivel 3 puede ser reproducido desde esa gema.

### *Intensidad del Hechizo*

Todos los hechizos requieren que se le asignen Niveles de Magia, y una gema no es la excepción. La gema contendrá en ella tantos NdM como nivel de Introspección tenga el creador. De ser varios creadores, el nivel menor será el máximo disponible para ser incorporado en la gema.

*El Rey Argoil, esta buscando introducir a la pequeña princesa en el arte de la batalla y ha encargado a uno de su hechiceros del palacio a crear una Gema que reproduzca Barricada, un hechizo nivel 3 de la Academia Elemental. Para ello encomienda a su Maga Elemental Nivel 6 y a su Herrero de confianza, con Prestidigitación nivel 6, a combinar esfuerzos para cumplir sus deseos.*

Con todos los materiales y utensilios del reino a su disposición, ambos artesanos se reúnen durante 3 días, 6 horas cada día, y luego de arduo trabajo, la gema ha sido creada.

*A pesar de que la Introspección del mago es nivel 8, el herrero sólo cuenta con Introspección nivel 3 y por lo tanto la gema sólo posee 3 Niveles de Magia que la pequeña princesa podrá usar a voluntad durante sus entrena-*

*mientos para colocar una Barricada entre ella y sus adversarios. Hechizo que funciona como si ella fuese afín a la Academia Elemental.*

## Apéndices

### *Lista de Obstáculos*

A continuación, una lista de Obstáculos disponibles para tomar en cuenta durante la creación de personaje. Estos son una muestra no exhaustiva y tanto el Narrador como los Jugadores pueden crear algunos propios para darle sabor a los personajes.

Los obstáculos se presentan de la siguiente forma:

*Nombre: Descripción.*

Está demás decirlo pero vale el esfuerzo de dejar en claro que ningún obstáculo te da derecho a ser un imbécil a la hora de interpretar tu personaje ni de disminuir la diversión de los demás jugadores al hacerlo.

#### **Rutina**

Tu vida cotidiana ha creado patrones de conducta que ya son parte de ti. Pero más allá de la forma en la que actúas, eres víctima de una rutina que constantemente te hace cometer los mismo errores.

Toda la vida has hecho las cosas “así”, has tratado a la gente “así” y has tomado las decisiones “así”. Es sabido que el hombre es el único animal que tropieza dos veces, o más, con la misma piedra y tú eres un vivo ejemplo de esta realidad.

#### **Identidad**

Tienes una visión propia que depende altamente de la imagen que otros tengan de ti. Y eso te hace buscar la aprobación de quienes te rodean e incluso de desconocidos.

Tu identidad existe en relación a tus semejantes, la relación que tienes con ellos y las acciones que toman en referencia a ti.

#### **Seguir las reglas**

El mundo se balancea el filo de un hoja y son las reglas lo que le mantienen en equilibrio. Sin ellas, todo sería un caos desenfrenado.

No importa donde estés, la ley es lo que mueve tus acciones. Y salirte de ellas sería traicionar la realidad misma y sucumbir ante la barbarie. Incluso si las reglas no funcionan, las sigues porque sabes que aquello que protegen es lo más valioso.

#### **Falta de autoestima**

La vida ha demostrado que lo mejor es mantener la cabeza baja y seguir al rebaño. Constantemente piensas que tus ideas no suelen ser muy buenas y que eres un estorbo.

#### **Vivir en el Pasado**

El presente no es nada comparado a los días de antaño, y ahora recuerdas los viejos tiempos como aquellos en los que “eras feliz, y no lo sabías”.

Eso te ha dejado un mal sabor de boca y saber que tus mejores días han quedado atrás corroe la sensación de que algún día futuro sea algo más allá de mediocre.

#### **Vivir en el Presente**

Las consecuencias son algo de otros. No viene al caso pensar en qué pasó ni en lo que vendrá. Vives por el “ahora” y las consecuencias de tus actos vendrán a cobrarte tu falta de visión.

#### **Vivir en el Futuro**

La incertidumbre de “lo que vendrá” invade tu mente y te hace dudar a cada momento. Esto no te hace planificar mejor, sino al contrario te impide tomar decisiones, especialmente en momentos de crisis cuando son más necesarias.

### **Culpa**

Algo distinto a tu Mayor Fracaso te atormenta. No has superado alguna tragedia, vergüenza o algo que hiciste. Y su sombra te persigue a cada paso que das.

### **Aislamiento**

Tus emociones no parecen manifestarse con fuerza, al contrario, son tan leves que por lo general pasan desapercibidas para ti. De igual forma lo hacen todas esas sutiles señales al interactuar con alguien más.

Las emociones y la interacción con tus semejantes te generan incomodidad. No estás en contra de ellas pero tienes un desconocimiento de su funcionamiento a tal punto que prefieres estar alejado de situaciones que las requieran.

### **Ingenuidad**

El mundo es un lugar lleno de bondad y gente igual a ti: preocupada, bonachona y confiable. No hay razones para pensar que alguien pueda buscar el mal ajeno y mucho menos el tuyo.

Entiendes que el mal existe, pero no es obra de personas malvadas sino resultado de la carencia de gente bondadosa y afortunadamente, tú estás rodeado de personas con grandes ideas y maravillosos propósitos.

### **Distracción**

Tu mente es un laberinto de ideas y el mundo es la fuente de inspiración perfecta para generarlas. Todo es nuevo y si lo has visto antes, siempre hay un nuevo ángulo para observarlo.

Toda tarea es tediosa si dura demasiado, y para ti “demasiado” dependerá de cómo navegas ese laberinto que llevas dentro.

### **Obsesión**

Tus pensamientos están dominados por una idea o imagen que te hace prisionero de ella. Tu vida es una constante lucha entre el deseo por una vida “normal” y la eterna fijación que invade tu mente. Por eso, tomar decisiones no se te da fácilmente y muchas veces te cuesta llevar a cabo tus ideas.

### **Cinismo**

Las personas no son de confiar. Sólo buscan su beneficio propio y cómo te pueden usar para lograrlo. Vives en un mundo de depredadores y no eres el tonto que será su presa.

Sabes que en el mundo existen cosas buenas, pero ellas sirven para el provecho o interés de alguien. Todo tiene un precio y siempre hay alguien dispuesto a pagarlo. No dejarás que te engañen al decirte lo contrario.

### **Secreto**

Hay algo en ti que escondes y no quieres que el mundo sepa. Puede ser un “placer culposo”, algo terriblemente vergonzoso o una conducta reprochable. El caso es que te pones a la defensiva si el tema es asomado aunque sea por casualidad.

*Ayudas para Creación de Personajes: Talentos por Escuelas*

Niveles de Habilidades por Escuelas					
Guerra		Magia		Política	
Bonificadores por Escuela: Elige 1 de tu Academia					
Identificar el Porte de Armas	Comprender las dinámicas, estructuras y jerarquías de comportamiento sociales	Segunda escuela de Magia se suma al Atributo Magia.	Inteligencia +1 al momento de Elegir Conjuros disponibles.	Repetir un lanzamiento propio de Empatía una vez.	Repetir un lanzamiento propio de Percepción una vez
Nivel 1					
Armas Cuerpo a Cuerpo	Armas de Rango	Especialista Novato	Infusión Mágica	Líder Nato I	Empatía Animal
Desarme	Minas	Máximo Expandido I	Concentración	Mercader I	Simpatía Racial
Rango	Evasión	Regeneración Mediocre		Orador	Vendedor Ambulante
Posición Defensiva	Robótica				
Nivel 2					
Maniobrar a Ciegas	Inamovible	Ahorro Crítico		Apariencia Deslumbrante	
Caída	Destajo	Sin Movimiento		Compresión Emotiva	
Agraciada	Fuego Supresor	Silencio		Concentración	
Provocación	Recolector	Máximo Expandido II		Dialéctica	
Posición Cubierta					
Nivel 3					
Golpe con Empuje Médico	Acción Extra	Conjuro Veloz	Meditación Incierta	Líder Nato II	Psicólogo Propio
	Un Paso Más Correr	Hechizo Pasivo		Ventrilocuo	
		Máximo Expandido III		Mercader II	
Nivel 4					
Voluntad de Acero	Implantes	Máximo Expandido IV		Distractor	Voluntad Persuasiva
Cubierta Móvil	Escurridizo	Un Hechizo Más		Favorecido	
Oportunista	Una Bala Más	Tiempo de Espera Reducido		Puntos de Presión	
Destajo					
Nivel 5					
Crítico Mejorado	Cobardía Estratégica	Crítico de Magia Mejorado	Economista	Apariencia Esquiva	Espejismo
Contra Ataque	Desvanecimiento	Doble Área		Crítico Empático Mejorado	Mercader III
Puntual	Ráfaga	Inversión Crítica		Líder Nato III	
Reducción de Daño	Ira	Máximo Expandido V		Maestro de Ceremonias	

### *Hoja de Personaje*

PDF editable en libre descarga en: <http://bit.ly/BabelIdR>



# BABEL

Nombre \_\_\_\_\_

Jugador \_\_\_\_\_

Campaña \_\_\_\_\_

Especie \_\_\_\_\_

Bonificador de Especie \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Modificador por Especie

☐ Convicción ☐ Vigor  
☐ Magia

## APTITUDES

Costo 1exp por Nivel deseado

☐ Aguante  
☐ Resistencia  
☐ Vigor  
☐ Inteligencia  
☐ Voluntad  
☐ Magia ☐ Convicción  
☐ Percepción  
☐ Prestidigitación  
☐ Deducción ☐ Suerte  
☐ Intuición  
☐ Empatía  
☐ Introspección

Costo 2exp por Nivel deseado

☐ Proeza  
☐ Combate  
☐ Daño

☐ Conocimientos

☐ Vision bajo Estrés (Deducción + Introspección)  
☐ Vision Común (5 × Visión bajo estrés)

## HAZAÑAS:

☐ Nivel 1 ☐ Nivel 4 ☐ Nivel 7  
☐ Nivel 2 ☐ Nivel 5 ☐ Nivel 8  
☐ Nivel 3 ☐ Nivel 6 ☐ Nivel 9

## EQUIPO

Nombre del Arma \_\_\_\_\_

Clase \_\_\_\_\_

☐ Dominio Base ☐ Crítico Objetivo  
☐ Rango ☐ Daño Crítico  
☐ Daño Base

Tipo de Daño \_\_\_\_\_

☐ Especial  
☐ Balas ○○○○○○○○○○○○

Nombre del Arma \_\_\_\_\_

Clase \_\_\_\_\_

☐ Dominio Base ☐ Crítico Objetivo  
☐ Rango ☐ Daño Crítico  
☐ Daño Base

Tipo de Daño \_\_\_\_\_

☐ Especial  
☐ Balas ○○○○○○○○○○○○

Nombre de la Armadura \_\_\_\_\_

Clase \_\_\_\_\_

☐ Modificador de Resistencia  
☐ Modificador de Suerte  
☐ Especial

☐ Meritos

## TRASFONDOS

Mayor Logro \_\_\_\_\_

Mayor Fracaso \_\_\_\_\_

Objetivo \_\_\_\_\_

Obstáculos

Nivel Descripción Puntos

Total Puntos Ganados \_\_\_\_\_

# BABEL

## FORMACIÓN

### Talentos

*Costo 1exp por Nivel deseado*

Nombre de Academia \_\_\_\_\_

Bonif de Escuela \_\_\_\_\_

Nivel                      Lista de Talentos

1 \_\_\_\_\_

1 \_\_\_\_\_

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_

Cinturón: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Inventario

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Implantes

Efectos

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Enclave de Magia:Lista de Hechizos

Academia de Magia \_\_\_\_\_

Nivel 1

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nivel 2

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nivel 3

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nivel 4

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nivel 5

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nivel 6

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nivel 7

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nivel 8

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nivel 9

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nivel 10

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_