

REINO DE TERROR



El Juego de Rol de Fantasía Oscura y Brujería
Beta v2.2.1



Alborada







Este libro es una versión de prueba del juego de Rol de Reino de Terror. El material que tienes en tus manos está inacabado, y tan sólo cumple la función de acercarte este juego para que lo conozcas y lo pruebes. Su difusión es completamente gratuita y no cumple ninguna función con ánimo de lucro. Tu opinión es muy importante para nosotros, y queremos que colabores en su desarrollo con tus consejos.

AUTORES

Pablo Castro Lora y José Luis Fernández Sánchez

CORRECCIÓN

Pablo Castro Lora, Ana Isabel López

ILUSTRACION DE PORTADA

Javier "Draven" Fernández

ILUSTRACIONES INTERIORES

Pablo Castro Lora, Enrique Delgado, Javier "Draven" Fernández, Ismael Godoy, Iago Silva

ASESORES

Verion Alendar, Alejandro Blanco Sardina, Enrique Delgado, Tanya Senra, José R. Vidal

MAPA y HOJA DE PERSONAJE

Pablo Castro Lora

MAQUETACIÓN

Pablo Castro Lora

IDEA ORIGINAL

Pablo Castro Lora, José Luis Fernández Sánchez, Francisco Seoane

PRUEBAS DE JUEGO

Alberto Labandeira, Alejandro Aneiros, Alejandro Blanco Sardina, Ana López, Angel Cañuelo, Brais Lopez, Diego Pernas, Eduardo López, Enrique Delgado, Iago Silva, Ismael Godoy, José Francisco, Riera Díaz, María Torrente, Mario Romero, Marta Vázquez Martínez, Sergio Campos, Tanya Senra, Víctor Guerra.

AGRADECIMIENTOS

Este libro nunca podría haberse llevado a cabo sin la ayuda de Sebastiana Sánchez Ramos y Mario Romero Dapena.

Aun son muchos aquellos a los que tenemos que agradecer este libro, y aun más serán...



Pablo Castro y José Luis Fernández
Grupo de Desarrollo Fat Viking



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons de tipo:
Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.

La obra se proporciona bajo los términos de esta licencia pública de creative commons. La obra se encuentra protegida por la ley española de propiedad intelectual y/o cualesquiera otras normas que resulten de aplicación. Queda prohibido cualquier uso de la obra o prestación diferente a lo autorizado bajo esta licencia o lo dispuesto en la ley de propiedad intelectual.

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

Alborada



Índice

Presentación.....	8	Adquisición de Talentos.....	45
Glosario	10	Umbrales.....	46
Sistema de Juego	13	Umbral de Heridas	46
Tiradas.....	14	Umbral de Muerte.....	46
El dado de 5 caras.....	14	Resistencias	48
Rangos de Habilidad.....	14	Resistencia Física.....	48
Pruebas de Habilidad.....	14	Resistencia Mental.....	48
Grados de Éxito o Fracaso.....	15	Defensa de Combate	48
Fallo Crítico.....	15	Movimiento	49
Éxito Automático	15	Retoques Finales	50
El Dado Negro.....	16	Riqueza Personal.....	50
¿Para qué Sirve el Dado Negro?	16	Equipo Inicial	50
¿Cuándo se Utiliza el Dado Negro?	16	Actitud.....	51
¿Cómo Funciona el Dado Negro?	16	Físico	51
Tipos de Pruebas.....	17	Resumen.....	52
De Característica.....	17	Habilidades	53
Enfrentada.....	17	Arboles.....	54
Extendida.....	17	Límite de Habilidad.....	54
Colaborar en una Prueba	18	Habilidades Entrenadas	54
Repetir una Prueba	18	Talentos.....	54
Alborada	19	Adquirir Rangos y Talentos del Arbol.....	54
Los Reinos.....	20	Acrobacias	58
Imperio de Rávena.....	20	Alquimia.....	60
Protectorado Electoral de Armatra.....	21	Artes Oscuras	62
Republica de Damuraq	21	Artesanía	64
Otros Reinos.....	22	Atletismo.....	66
Los Dogmas.....	24	Cuerpo a Cuerpo.....	68
Las Virtudes Cardinales	24	Combate a Distancia	70
Los Iluminados.....	26	Comerciar	72
Los Hijos de Hastyr	27	Discreción	74
Creación del Personaje	29	Engañar.....	76
Ambientación	30	Equitación.....	78
Reino	30	Etiqueta	80
Dinastía	30	Hurto.....	82
El Personaje.....	32	Influencia	84
Conceptos de Personaje.....	32	Interpretación.....	86
Origen.....	34	Intimidar	88
Motivaciones.....	36	Investigación	90
Motivación Personal.....	36	Lingüística.....	92
Motivación Grupal.....	36	Naturaleza.....	94
Recompensas.....	36	Navegación	96
Méritos y Defectos	37	Ocultismo	98
Puntos de Trasfondo.....	37	Percepción	100
Durante la Aventura.....	37	Reinos.....	102
Meritos	38	Saber Popular	104
Defectos	40	Sanar	106
Características.....	44	Supervivencia	108
Elección de Características	44	Suplantar	110
Características Máximas.....	44	Teología	112
Habilidades.....	45	Trato Animal.....	114
Elección de Habilidades	45	Resistencia Física	116
		Resistencia Mental	118



Defensa de Combate.....	120	Perder Infamia.....	159
<i>Combate.....</i>	<i>123</i>	Enemigos del Mal.....	160
Secuencia de Combate.....	124	Bienes y Equipo.....	162
Paso 1: Asalto Sorpresa.....	124	Armas.....	162
Paso 2: Iniciativa.....	124	Armaduras y Escudos.....	164
Paso 3: Resolución de Turnos.....	124	Cualidades de Armas y Escudos.....	166
Paso 4: Fin del Asalto.....	124	Equipo, Utensilios y otros Bienes.....	168
Ataque.....	126	Recompensas.....	172
Paso 1: Impactar.....	126	Experiencia.....	172
Paso 2: Calcular el Daño.....	126	Invertir Experiencia.....	173
Paso 3: Determinar las Consecuencias.....	127	Regalos Manchados.....	173
Paso 4: Comprobar Umbral de Muerte.....	128	<i>Torre Investida.....</i>	<i>175</i>
Acciones.....	129	Los Anatemas.....	176
Movimiento.....	129	Trannon.....	176
Maniobras.....	130	Quennan.....	177
Combate con la Zurda.....	133	Corvalis.....	178
Disparar a un Combate.....	133	Los Otros Moradores del Bezdibenis.....	179
Ventaja de Combate.....	134	Poder Corrupto.....	180
Aplicar Ventaja y Desventaja.....	134	Sendero sin Retorno.....	180
Tipos de Ventaja y Desventaja.....	135	Primer Paso.....	182
Hechizos.....	136	Ceremonia Oscura.....	182
Preparar un Hechizo.....	136	Favor.....	184
Lanzar un Hechizo.....	136	Ganarse el Favor de un Anatema.....	184
Efectos.....	136	Obtener la Recompensa.....	186
Otros Poderes.....	136	El Coste.....	188
<i>Reino de Terror.....</i>	<i>137</i>	Degeneración.....	188
Miedo y Terror.....	138	Prueba de Degeneración.....	188
Penalizador por Miedo.....	138	Dones y Hechicería.....	196
Terror.....	138	Dones.....	198
Curación.....	140	Hechizos.....	198
Curar Heridas sin Secuelas.....	140	Rituales.....	198
Heridas Críticas y Secuelas.....	140	Degeneración.....	199
Mala Curación.....	141	Dominios.....	199
Consecuencias de las Secuelas.....	141	Celeridad.....	200
Peligros.....	142	Conflictos.....	202
Caídas.....	142	Dementes.....	205
Ahogamiento.....	142	Erudito.....	207
Fuego.....	143	Oscuridad.....	210
Venenos.....	144	Reyes.....	213
Enfermedades.....	144	Sangre.....	216
Fabricación.....	148	<i>Apéndices.....</i>	<i>219</i>
Artesanía.....	148	Bestiario.....	220
Alquimia, Sanar y Supervivencia.....	150	Gentes.....	222
Necesidades.....	156	Antagonistas.....	225
Sed.....	156	Formulario.....	228
Hambre.....	156		
Sueño.....	156		
Cansancio.....	156		
Características Reducidas.....	157		
Límite de Rango.....	157		
Valores Nulos o Negativos.....	157		
Infamia.....	158		
Nivel de Búsqueda.....	158		
Infamia del Grupo.....	158		

"Señor Boulder, ya está todo listo. Los siervos han preparado la zona y los materiales según sus indicaciones.

-Han tardado mucho. ¿Hubo problemas?

-Dos de ellos huyeron al conocer la naturaleza de este trabajo. Los demás eran reticentes a colaborar pero el peso de la paga ha podido más que sus supercherías. Dicen de que estos parajes han sido olvidados por los

Díoses y que los peligros acechan en cada sombra. Tienen miedo Señor.

-No les falta razón. Tú también deberías tenerlo"

Presentación

Pasa y siéntate querido lector. Estás a punto de sumergirte en el fantástico y sobrecogedor mundo de Reino de Terror; un juego de espada y brujería, ambientado culturalmente en el equivalente al Siglo XVI europeo.

Aquí encontrarás conflictos religiosos ancestrales, oscuros secretos y males que conspiran para reclamar lo que una vez fue suyo. Sobrevivir supondrá tu mayor reto y medrar en la vida una ilusión vacua, pues en un mundo hostil y cruel como el que estás a punto de conocer no hay cabida para los débiles. Y sin embargo tú si tendrás una oportunidad para conseguirlo.

Al servicio de una de las muchas Dinastías que cayeron en el olvido, obtendrás las herramientas para conseguir prácticamente cualquier cosa que te propongas, aunque quizás los medios para obtenerlo te exijan algo a cambio. Nadie dijo que el poder fuera fácil, y en Reino de Terror todo tiene un precio. ¿Estás dispuesto a pagarlo?


El Conflicto que lo Cambió Todo

Para conocer mejor el mundo de Reino de Terror hay que empezar por el principio, remontándonos siglos atrás hasta donde alcanza la memoria del hombre. Tal como recogen los libros de Historia, muchas eras atrás habitaban en el continente grandes civilizaciones de cuyos orígenes ya nada se sabe y de su cultura poco se conserva. De ellas tan sólo quedan ruinas y leyendas.

Y es que todo se perdió el día que los dioses decidieron librar su guerra en la tierra. Muy pocos sobrevivieron para narrar lo acontecido y los que lo lograron sólo pudieron hablar de cataclismos inconmensurables. Los mares inundaban las ciudades, montañas enteras eran engullidas por gigantescos terremotos. La tierra se fragmentaba y se volvía a unir desfigurando el paisaje y formando nuevos continentes. Que la humanidad sobreviviera a aquel desastre fue un milagro.

Las antiguas escrituras narran que una vez la guerra hubo terminado, aquellos pocos afortunados que aún se mantenían con vida pudieron ver durante un brevísimo instante cómo cuatro figuras lumínicas descendieron de los cielos para posarse en el continente que conocemos hoy, dejando como huella de su presencia un enorme cráter. La deslumbrante visión duró poco, pues aquellos que los observaron quedaron ciegos debido a su radiación (fue como mirar al sol, afirmaban) pero lo justo para recordar cómo Los Cuatro sentenciaban a los derrotados a lo que hoy conocemos como La Torre Invertida.

Desde entonces nada más se supo de ellos. La Humanidad comprobó el verdadero poder de los dioses y los estragos que éstos habían dejado a su paso, pero nada más. Durante años los pocos supervivientes que quedaron vagaron por las ruinas de lo que antaño fue su mundo en busca de alguna pista o escritura que les guiara y les indicase el porqué de esa lucha y qué debían hacer tanto para adorar a Los Cuatro como para evitar catástrofes futuras. Pero no hallaron nada y poco a poco la humanidad se fue recomponiendo, construyendo nuevos asentamientos a lo largo del nuevo continente y cimentando lo que en un futuro serían los reinos que conocemos hoy. Al carecer de guía, pronto empezaron a surgir múltiples explicaciones del advenimiento de



los dioses. Unos pensaban que se debía a la ignorancia y paganismo en la que vivían los humanos antes de su llegada, otros, que eran dioses guerreros y vengativos y que el mundo era su campo de batalla. Algo sí tenían en común: eran cuatro, habían vencido y los derrotados habían sido desterrados en alguna parte del mundo.

Pronto esas ideas se convirtieron en movimientos y esos movimientos en auténticos Dogmas y, por supuesto, no tardaron mucho en descubrir que no podían convivir juntos. Así comenzaron las primeras guerras entre la nueva civilización. No por disputas territoriales o sed de poder, sino por discernir quiénes eran los auténticos poseedores de la verdad acerca de los dioses.

De aquellas disputas surgieron numerosas alianzas, traiciones y auténticos genocidios, pero al fin tres de ellas se alzaron victoriosas y, desde entonces, se han disputado el privilegio de hacer prevalecer su Dogma sobre el resto hasta los días que hoy nos ocupan.

Fruto de toda aquella vorágine de conflictos surgieron numerosas familias que se alzaron con el poder y el liderazgo. Linajes de nobles y reyes, acaudalados e influyentes mercaderes, poderosos líderes religiosos y un sinnúmero más de privilegiados. Los libros están repletos de historias sobre sus vivencias, de cómo llegaron al poder, cómo su apellido se fue perpetuando generación tras generación y de cómo una tras otra lo fueron perdiendo todo y acabaron postergados a la miseria y al olvido. Estas familias son conocidas comúnmente como Dinastías.

Ninguneados y olvidados, los miembros de las Dinastías sólo sueñan con los tiempos en los que gobernaban naciones y el destino de la Humanidad reposaba sobre sus hombros. La mayoría sobreviven como pueden, haciendo gala de sus desgastados apellidos, viviendo a la sombra de las glorias pasadas. Otros no se resignan a su nueva posición social, ansían insanamente de nuevo el poder, la fama y la fortuna y están dispuestos a conseguirlos a cualquier precio.

Pero sus familias están arruinadas. Los hasta entonces aliados corrieron a posicionarse con los nuevos líderes y no tienen suficiente poder para ser ni siquiera una pequeña amenaza, así que buscan cualquier medio con el que poder llevar a cabo sus intrigas.

Según cuentan las viejas historias, desperdigados por el mundo yacen ocultos ritos por los que los hombres pueden obtener poderes inimaginables. Tachados por muchos como meras habladurías sólo unos pocos han sido lo bastante pertinaces (y atrevidos) para investigar estas leyendas. Dichas búsquedas llegaron a oídos de los más ambiciosos miembros de las Dinastías, que no dudaron en saber más sobre la realidad de esos mitos. Después de muchos e infructuosos intentos la espera dio al fin su fruto: algunos de estos mitos resultaron ser ciertos. Oscuros rituales que invocan poderes ignotos concediendo enormes favores a quienes los reclaman. Ésto les dio la herramienta perfecta para su escalada de poder: poderes casi divinos con lo que derrocar el poder vigente y erigirse de nuevo reyes de los hombres.

Y aquí es donde comienza tu historia. Hace tiempo que pasaste a formar parte del séquito de un miembro de una de estas Dinastías. No estás seguro, pero crees que tu Señor te pone a prueba y te prepara para algo. Aún no eres consciente de que tu vida no volverá a ser la misma.

Bienvenido a Reino de Terror.



Glosario

Acción Compleja: Acción que consume todo el turno del personaje.

Acción Extendida: Acción que puede ocupar más de un turno del personaje.

Acción Gratuita: Acción sin esfuerzo y fácil de realizar a la vez que otras acciones.

Acción Sencilla: Acción que se realiza de forma rápida y directa, consumiendo la mitad del turno del personaje.

Asalto: Tiempo de entre 3 y 6 segundos en el que cada personaje tiene un turno de acciones. Sirve para dar orden al combate y situaciones caóticas.

Asalto Sorpresa: Primer Asalto de un combate en el que un bando sorprende a otro y los defensores no pueden actuar.

Aventura: Partes de una crónica, equivalentes a capítulos. Es el conjunto de escenas y vivencias de los personajes, desde el principio de la historia hasta su final.

Bonificador o bono: Valor que se suma al resultado de una tirada de dados.

CaC: Habilidad de combate Cuerpo a Cuerpo.

CaD: Habilidad de Combate a Distancia

Característica: Valor que mide las cualidades innatas de un personaje y se suma como bono a las Pruebas de Habilidad. Son: Vigor, Destreza, Carisma, Inteligencia, Astucia y Voluntad.

Carrera: Tipo de movimiento que hace una carrera corta. Consume parte del turno.

Daño: Valor que se obtiene como resultado de un ataque u otra agresión. Se compara con el Umbral de Heridas para calcular sus consecuencias.

Defensa de Combate: Dificultad de que impacten al personaje.

Esprintar: Tipo de movimiento si corre a máxima velocidad. Consume todo su turno.

Grados de Éxito: Mide lo bien o mal que un personaje ha hecho algo. En una Prueba de Habilidad se dan por cada 2 puntos que se supera o se fracasa.

Habilidad: Faceta en la que un personaje puede entrenarse. Mide las facultades del personaje para tener éxito en sus cometidos.

Hechizo: Poder concedido por los Demonios que se puede emplear con poca preparación y tiene efectos rápidos, normalmente perversos y crueles.

Herida Crítica: El tipo de herida más peligrosa que un personaje puede sufrir, y las más difíciles de curar. En ocasiones provocan la muerte directa.

Herida Grave: Herida que daña en gran medida al personaje, y puede causarle gran perjuicio o la muerte a corto plazo.

Herida Leve: Heridas de poca gravedad, pero no por ello despreciables. Perjudican poco a poco al personaje.

Incapacitado: Estado provocado por las heridas y otras circunstancias que impiden al personaje realizar acciones duras o complejas.

Inconsciente: Estado provocado por las heridas y otras circunstancias que deja sin sentido y en el suelo al personaje.

Muerto: Estado provocado por las heridas y otras circunstancias que acaba definitivamente con el personaje.

Iniciativa: Orden los personajes tienen sus turnos durante un Asalto.

Jugador: tu, salvo que seas el Narrador.

Modificador: Valor que se suma o resta, según si signo, a una tirada.

Movimiento Básico: Tipo de movimiento que el personaje puede realizar a la vez que otras acciones.

Narrador: Árbitro y guía de la aventura. Él pone las reglas y pone en situación a los jugadores durante cada sesión de juego. Pone la historia que los personajes vivirán y decide cómo utilizar las reglas del juego para solucionar cada situación.

PC: Punto de Creación. Se emplean durante la creación del personaje para medir cada rasgo, de forma que todos los personajes recién creados sean más o menos igual de poderosos.

Penalizador: Valor que se resta a una tirada.

Penalizador por Heridas: Penalizador que sufre el personaje a todas sus Pruebas de Habilidad y Característica, provocado por heridas.

Personaje: Individuo del mundo de Reino de Terror cuyas acciones controlas durante la aventura.

Prueba: Tirada de dados que emplea una Habilidad y/o una Característica para concretar si una acción tiene éxito o no.

Puntos de Favor: Puntos otorgados por el Narrador para medir el aprecio del Anatema por los personajes.

PX: Punto de Experiencia. Puntos otorgados por el Narrador a los jugadores para que mejoren sus personajes.

Rango: Nivel de una Habilidad. Mide lo bueno o malo que es un personaje dentro de un área.

Ritualista: Todo personaje que ha participado alguna vez en un ritual, llegando a cerrar un pacto y a obtener una marca.

Riqueza Personal: Puntuación que mide los tesoros y propiedades de un personaje.

Riqueza Temporal: Puntuación que mide los bienes valiosos del personaje, y que varía según son gastados para adquirir otros bienes valiosos.



Resistencias: Resistencia Mental y Resistencia Física. Valores que representan la dificultad para que el personaje sufra física o mentalmente.

Ritualista: Todo personaje que ha participado alguna vez en un ritual, llegando a cerrar un pacto y obtenido una marca.

Subtipo de Acción: Las acciones pueden catalogarse según los atributos que utilizan en Físicas (Vigor y Destreza), Mentales (Inteligencia y Astucia) y Sociales (Carisma). Concentración es un subtipo propio de acciones que requieren meditación, estudio o calma para llevarse a cabo.

Talento: Bono o regla especial que se aplica a ciertos usos de una Habilidad. Cada Habilidad tiene un Árbol lleno de ellos.

Turno: Porción del Asalto en el que tu personaje puede actuar.

Mérito: Cualidad especial o beneficio que el personaje adquiere para representar su vida pasada.

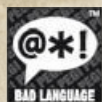
Defecto: Cualidad especial o perjuicio que el personaje adquiere para representar su vida pasada.

Ventaja: Circunstancia favorable para el personaje que le concede cierto bono a sus acciones de combate.

Ventaja Crítica: Circunstancia muy favorable para el personaje que le concede un gran bono a sus acciones de combate.

Desventaja: Circunstancia perjudicial para el personaje que le provoca cierto penalizador a sus acciones de combate.

Desventaja Crítica: Circunstancia muy perjudicial para el personaje que le provoca un gran penalizador a sus acciones de combate.



Este libro no está recomendado para ninguna edad debido al alto contenido en violencia, sexo, lenguaje soez, tratos demoníacos y demás alusiones a temas, personas, lugares y criaturas totalmente ficticios.

Los autores no nos responsabilizamos de la mala influencia que somos, pero sí de las grandes cantidades de diversión que hacer el mal en entorno imaginario y controlado pueda proporcionar a nuestros queridos lectores.

Y ya fuera de bromas, es sólo un juego, diviértete.



Sistema de Juego

En todo juego de rol, y más en un juego Narrativo como Reino de Terror, el sistema de tiradas no es más que una herramienta pensada como soporte para aquellas situaciones que requieran de una resolución objetiva o dramática. En la mayoría de circunstancias será el Narrador el encargado de guiar la aventura, así como dictaminar el éxito o fracaso de los acontecimientos a los que se enfrentan los personajes. Sin embargo, habrá situaciones donde tomar una decisión arbitraria no será la mejor opción de cara al dramatismo de la aventura, y es entonces donde entra en escena el Sistema de Juego.

Reino de Terror utiliza un sistema rápido y directo, procurando en todo momento que las situaciones se resuelvan con el menor número de tiradas posibles favoreciendo de esta manera el dinamismo de la aventura. En este capítulo hablaremos del sistema de tirada de dados y de sus distintas variaciones, así como del elemento narrativo que supone el Dado Negro.

Tiradas

El sistema de tiradas de Reino de Terror utiliza dados de diez caras (en adelante *d10*). Estos dados se usan en tiradas de *Xd10*, donde la *X* se sustituye por el número de dados que es necesario lanzar. De los dados lanzados sólo cuenta el valor de uno de ellos.

Cada vez que el jugador quiera realizar una acción en la que haya que determinar si tiene éxito deberá realizar una tirada. Estas tiradas suelen tener la forma de *Pruebas de Habilidad*.

El dado de 5 caras

En algunos casos aparecerá un concepto nuevo, el dado de 5 caras (o *d5*). La forma de resolver este sistema es muy sencilla: sólo hay que lanzar *d10* y dividir el resultado a la mitad redondeando hacia arriba. A continuación mostramos las equivalencias: 1-2= 1; 3-4= 2; 5-6= 3; 7-8= 4; 9-0= 5.

Ejemplo: Supongamos el caso anterior utilizando el d5. Ana obtuvo un 4 y un 8, que equivalen a un 2 y un 5 (4/2=2 y 8/2=4). En el caso de sacar número impar se redondea hacia arriba. Si en lugar de un 8 obtuviese un 9 quedaría así: 9/2 = 4,5 -> 5.

Rangos de Habilidad

Los *Rangos* de Habilidad miden la capacidad de un personaje para tener éxito en una acción relacionada. Cada rango mejora las cualidades del personaje y desbloquea nuevos talentos con los que perfeccionar sus aptitudes. También determina el número máximo de dados que el personaje puede lanzar y el bono base cuando realiza una Prueba de Habilidad.

El rango máximo que se puede poseer en una habilidad es igual al valor de la característica del que depende dicha habilidad, por lo que nunca se podrá tener un rango superior a la característica correspondiente. Dicho de otra forma, si la característica del que depende la habilidad es 3 el rango máximo también será de 3.

A continuación se indica la tirada en base al rango que se tenga en cada habilidad.

Rango	Habilidad	Tirada
0	Sin habilidad	2d10, descarta el valor más alto
1	Novato	1d10
2	Diestro	2d10, escoge el valor más alto
3	Profesional	3d10, escoge el valor más alto
4	Experto	4d10, escoge el valor más alto
5	Maestro	5d10, escoge el valor más alto

Pruebas de Habilidad

Durante una aventura los personajes afrontarán numerosas situaciones y necesitarán probar sus habilidades de cara a resolverlas. Así, cuando un jugador se vea en la necesidad de comprobar si la habilidad de su personaje es suficiente para resolver una situación tendrá que realizar una Prueba de Habilidad.

La Prueba de Habilidad consiste en una tirada de dados usando el rango de la habilidad apropiada a la que se le suma su característica asociada. Al resultado se le suman o restan modificadores circunstanciales designados por el Narrador. El objetivo es alcanzar una dificultad impuesta previamente por el Narrador. En el caso de ser inferior se considera que el personaje ha fallado en su intento de realizar dicha prueba.

(Tirada + Característica + Modificadores) VS. Dificultad

A pesar de que la dificultad de cada Prueba de Habilidad queda a criterio del Narrador de juego, a continuación se expone una tabla de referencia de dificultades.

Dificultad	Resultado Necesario
Rutinaria	4
Muy Fácil	6
Fácil	8
Media	10
Difícil	12
Muy Difícil	14
Extrema	16
Sobrehumana	18

Ejemplo: Ana quiere que su personaje, Alexia, salte de tejado a tejado. Para ello debe emplear la habilidad Atletismo. Comprueba que su Rango de Habilidad es 3 y que su característica Vigor (que es la característica con la que se realizan las pruebas de la habilidad Atletismo) es de 4, por lo que tira 3d10 para llevar a cabo la acción. Lanza y obtiene un 4, un 5 y un 8 y se queda con el resultado más alto (8). A éste se le ha de sumar la característica Vigor (+4). Este resultado (12) es el que determina si Alexia ha tenido éxito o ha fracasado al saltar de un tejado al otro.

Ejemplo: Alexia se encuentra en un lío. Acaba de tener una pelea en una taberna por un asunto de juego y los hombres del alguacil la están buscando para apresarla. Tras un rato huyendo consigue esconderse en un callejón oscuro, pero la guardia le sigue los pasos.

Ana decide que su personaje trepar un muro cercano de un par de metros de altura para cubrirse tras él. Es un muro de piedra muy irregular y con bastantes asideros pero ha llovido todo el día y está algo resbaladizo, así que el Narrador indica a Ana que para resolverlo debe usar la habilidad Atletismo (donde Alexia posee 3 rangos) y superar una prueba de dificultad Muy Difícil (14).



Ana lanza los dados y en total obtiene un resultado de 14, por lo que supera la prueba con éxito y consigue trepar hasta el tejado.

En el caso de que el resultado hubiera sido inferior (10, por ejemplo) Alexia no hubiera trepado la pared y las circunstancias hubieran sido muy diferentes.

Así mismo el Narrador podría haber elegido una dificultad no contemplada en la tabla anterior, por ejemplo 13, si lo hubiera considerado más ajustado.

Grados de Éxito o Fracaso

En el transcurso de la Historia surgirán tareas donde resultará insuficiente decretar si una Prueba de Habilidad ha resultado un éxito o un fracaso, siendo necesario también deducir cómo de bien o mal se ha resuelto dicha tarea; para ello existen los *Grados* de éxito o fracaso

En una Prueba de Habilidad, por cada 2 puntos que la tirada supere la dificultad establecida se habrá conseguido un Grado de éxito. Del mismo modo, por cada dos puntos por los que se falle, la prueba tendrá un Grado de fracaso.

Los Grados pueden desempeñar diversas funciones en base al tipo de prueba que se realiza. Puede establecer lo bien que se ha ejecutado una acción, así como aplicar efectos adicionales al lanzar un hechizo o determinar la duración de una Acción Extendida. En caso de tratarse de una Prueba de Habilidad Enfrentada, los Grados se utilizan para estipular qué contendiente ha superado a quién.

Ejemplo: Alexia se ve en la tesitura de tener que falsificar un cuadro. Para ello no sólo tendrá que llevar a cabo la copia, sino que deberá que cuantificar cómo de bien ha quedado y si realmente puede pasar por el original.

El Narrador estipula una dificultad base Fácil (8) para, simplemente, crear el cuadro. El personaje realiza la Prueba de Habilidad correspondiente y obtiene un resultado de 12 por lo que no sólo ha conseguido tener éxito, sino que además lo ha logrado con 2 Grados de éxito, al haber superado la dificultad en 4 puntos. El Narrador considera que además de haber realizado con éxito el cuadro podrá pasar por el original a la vista de casi cualquier experto.

Fallo Crítico

Una Prueba de Habilidad es *Fallo Crítico* cuando el personaje falla la prueba por 2 Grados de diferencia o más. En este caso, el personaje no sólo ha fallado en su intento de realizar una acción sino que su error conlleva circunstancias nefastas. La representación de este error crítico queda a cargo del Narrador.

En el caso de que el Fallo Crítico suceda durante un combate se aplican los mismos efectos que en una Prueba de Habilidad.

Éxito Automático

Durante la aventura surgirán ocasiones en las que la habilidad de los personajes sea suficientemente alta como para no necesitar efectuar prueba alguna. En esos casos se considera que el personaje ha tenido Éxito Automático a la hora de efectuar la Prueba de Habilidad.

Un personaje tendrá generalmente Éxito Automático en cualquier prueba que realice sin estrés y donde la suma de su Rango de Habilidad más la característica relacionada más los bonos correspondientes sea igual o mayor a la dificultad de la prueba.

$(1 + \text{Rango} + \text{Característica} + \text{Bonos}) \text{ VS. Dificultad}$

La principal función de esta regla es fomentar la fluidez de la Narración mediante automatismos, así como excluir el factor azar de las Pruebas de Habilidad en aquellas acciones donde los personajes sean especialmente hábiles.

En cualquier caso es el Narrador quien determina cuándo se obtiene Éxito Automático en una Prueba de Habilidad, pues hay circunstancias donde el dramatismo de la escena exige que la prueba se realice.

De igual modo, en los casos en los que el personaje no disponga del tiempo suficiente ni la calma necesaria o esté sometido a algún tipo de peligro para llevar a cabo una Prueba de Habilidad, no podrá obtener un Éxito Automático.



El Dado Negro

El *Dado Negro* (abreviado como *DN* en adelante) es un sistema paralelo al que se utiliza para las Pruebas de Habilidad. Siempre que se realice cualquier Prueba de Habilidad el jugador añadirá a la tirada un dado de 10 caras adicional (preferiblemente de distinto color) que hemos denominado Dado Negro.

En ocasiones, para dar más intriga al desarrollo del juego, este dado puede ser lanzado por el narrador oculto a los ojos de los jugadores.

¿Para qué Sirve el Dado Negro?

A pesar de tener varias funciones, la principal consiste en matizar la Prueba de Habilidad que realice el personaje. Siempre hay circunstancias ajenas a la habilidad que influyen en el resultado de la acción. El DN ayuda a tenerlas en cuenta y a flexibilizar la tirada, de forma que no sólo se trate de éxito o fracaso.

¿Cuándo se Utiliza el Dado Negro?

Siempre que se realice una Prueba de Habilidad. Hay que concretar que aunque se trate de un d10 y se lance junto con el resto de la tirada, éste no influye en el resultado, ya que no se contabiliza a la hora de seleccionar el d10 que tuvo el resultado más alto. Veámoslo con un ejemplo.

Ejemplo: Tomando la anterior Prueba de Habilidad de Alexia añadimos el DN para ver cómo funciona dentro de la tirada. En este caso se lanzan los 2d10 por el Rango de Habilidad junto al Dado Negro, y al resultado le sumamos +3 por la característica.

Obtenemos en los dados los resultados de 4 y 8 y además, en el DN, un 9. A pesar de ser el resultado mayor, al tratarse del Dado Negro, éste no se tiene en cuenta para evaluar el éxito de la tirada por lo que el resultado que obtenemos es 11 (8 del dado +3 de característica).

Cuándo Matizar

Debido a que no todas las escenas poseen la misma carga dramática, para agilizar las Pruebas de Habilidad de aquellas que tengan escaso dramatismo, aconsejamos que solo se tengan en cuenta los resultados de 1 o 10 en el Dado Negro para matizar la escena.

¿Cómo Funciona el Dado Negro?

A continuación se explican las distintas funciones que realiza el DN en la tirada:

Matizar una Prueba de Habilidad: mo ya se ha indicado, existen factores ajenos a la habilidad del personaje que pueden influir a la hora de realizar acciones. Una vez resuelta la Prueba de Habilidad se aplica el resultado del DN a dicha prueba, siendo el 1 el peor de los resultados y el 10 el mejor de ellos.

Pueden darse casos de tiradas exitosas pero que tienen algún tipo de circunstancia negativa y al contrario, fracasar en una acción que obtenga algún tipo de circunstancia provechosa.

El DN representa distintas circunstancias ajenas a la propia habilidad del personaje. De este modo, si el personaje tiene éxito en la Prueba de Habilidad y a pesar de que en el DN se obtenga un resultado negativo, éste nunca influirá directamente en el éxito de la prueba.

Su resultado queda sujeto a la interpretación del Narrador, de modo que para evitar enlentecer el juego o en circunstancias donde se requieran varias tiradas no será necesario aplicar estos matices.

Por otra parte, a pesar de que los jugadores rara vez son dueños del destino de sus personaje, sí que pueden colaborar con el Narrador para interpretar los resultados del DN, ayudando así a aportar más carga dramática a sus personajes y a la historia.

Determinar la Localización de un Ataque: En algunos casos es necesario conocer la parte de la anatomía donde ha impactado un ataque.

Cuantificar Efectos Aleatorios: Existen circunstancias en las que es necesario definir la duración de un efecto, el número de objetivos a los que afecta una habilidad o calcular la cantidad de corrupción que un personaje puede adquirir, entre otras muchas. En cualquier caso se detallará el uso que el DN adquiere para determinar tales efectos.

Ejemplo: Consideremos el intento anterior de Alexia de saltar de tejado a tejado. Recordemos que obtuvo un resultado de 13 en la prueba, tuvo éxito y logró superar la distancia que separa ambos tejados. A parte obtuvo un 9 en el DN por lo que el Narrador determina que no sólo salvó la distancia sino que además nadie la vio saltar de casualidad. En este mismo ejemplo, si en vez de obtener un 9 hubiera obtenido un 2, podría haber ocurrido que, al aterrizar (pues la prueba la superó independientemente del resultado del DN), soltara una de las tejas cayendo ésta y haciendo mucho ruido, con malas consecuencias para ella.

Tipos de Pruebas

A lo largo de la aventura los personajes se encontrarán con situaciones en las que el sistema básico de tiradas no resulte del todo adecuado para la escena. Tales situaciones se pueden dar cuando dos personajes compiten, o cuando se requiere realizar una tarea que se prolongue en el tiempo, por ejemplo. A lo largo del libro también encontrarás descripciones que indican que para ejecutar un sistema o resolver una determinada situación será necesario ejecutar un tipo de prueba en concreto.

Para poder resolverlas rápida y adecuadamente son necesarias ciertas variaciones que a continuación nos disponemos a exponerlos.

De Característica

Las *Pruebas de Característica* son pruebas similares a las de habilidad, pero que sólo dependen de las cualidades naturales del personaje.

A lo largo del libro se indicarán algunos casos que será necesario resolver mediante el uso de estas pruebas. El Narrador tiene la libertad de decidir qué situaciones requieren simplemente realizar una Prueba de Característica.

Éstas se resuelven lanzando 1d10, escogiendo el resultado más alto y sumándole el doble de la característica pertinente.

$$1d10 + (\text{Característica} \times 2) \text{ VS. Dificultad}$$

Las Pruebas de Característica también se ven sujetas a las reglas adicionales de las Pruebas de Habilidad, tales como: Grados de éxito/fracaso o Éxitos Automáticos.

Ejemplo: El personaje de Diego, Wade, intenta recordar el nombre de aquel mercader que conoció en su anterior viaje a Damuraq. Debido a la importancia de dicho mercader, el Narrador solicita una Prueba de Inteligencia con una dificultad Fácil (8) para comprobar si el Pj lo recuerda. Su personaje tiene una Inteligencia de 3, así que lanza 1d10 en el que obtiene 7, para un resultado final de 13 (7 + 6, el doble de su Inteligencia), por lo que logra acordarse del nombre del mercader.

Enfrentada

En una *Prueba Enfrentada* dos o más personajes se enfrentan mediante una Prueba de Habilidad para resolver una tarea en primer lugar o mejor que el resto.

Se hará una prueba por cada personaje. Puede enfrentarse la misma habilidad para ambos personajes o plantearse cualquier combinación de Pruebas de Habilidad y Característica. Esto será determinado por el Narrador, según el tipo de enfrentamiento.

Ganará el personaje que obtenga mayor número de Grados de éxito. Si uno de los dos falla ganará el que tenga éxito. Si ambos fallan pueden suceder dos cosas. Que ninguno de ellos tenga éxito, o que tenga éxito el que obtenga menor número de Grados de fracaso.

En caso de empate ganará el enfrentamiento el personaje que posea la característica más alta asociada a su tirada. Si el empate perdura ganará el que haya obtenido mejor resultado en el DN. Si no se ha usado DN o se ha vuelto a empatar, el ganador se decide al azar.

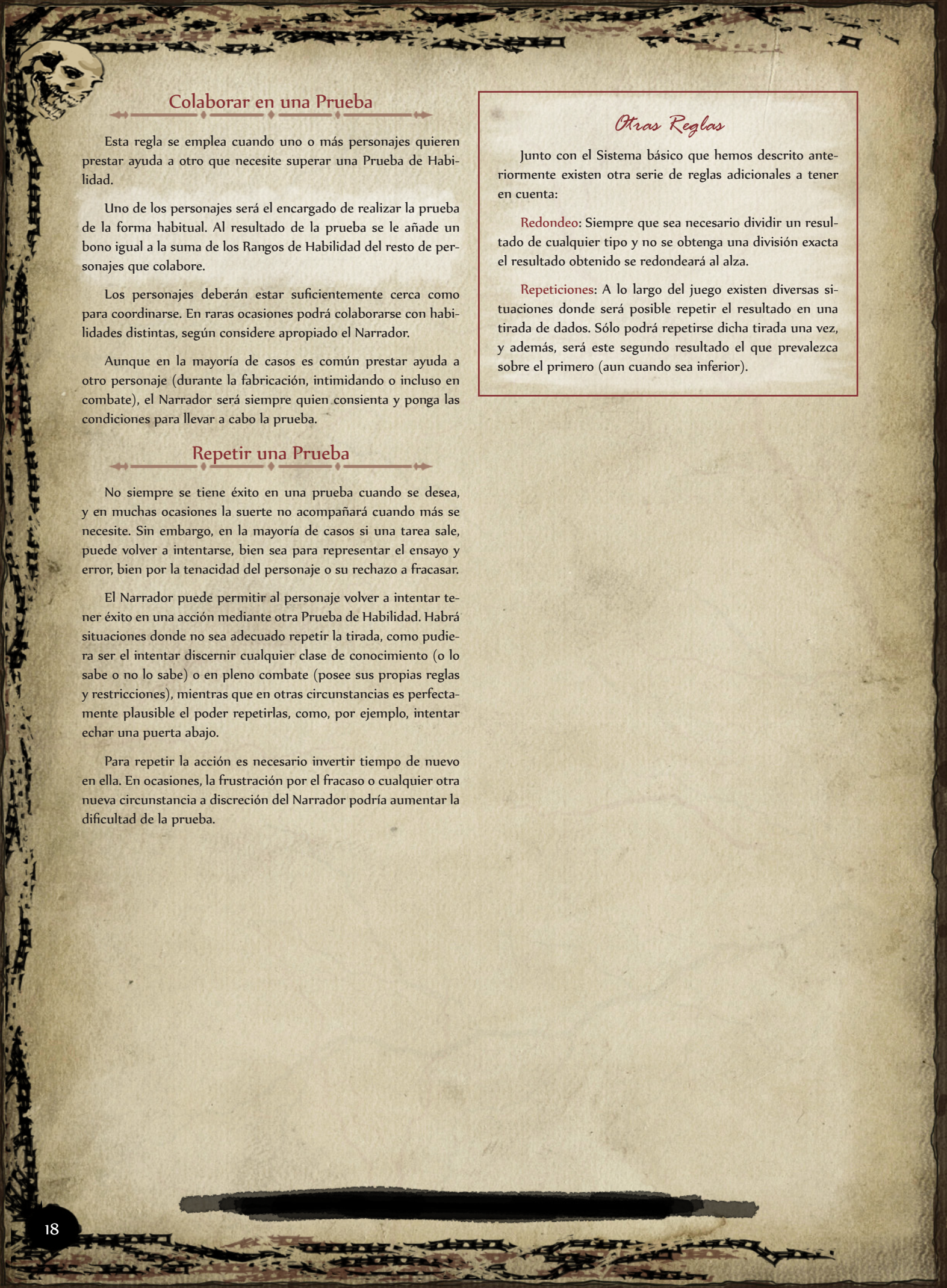
Extendida

Una *Prueba Extendida* se resuelve con una serie de Pruebas de Habilidad que se desarrollan durante un periodo de tiempo continuo. Para llevarla a cabo con éxito el personaje debe superar un número de pruebas determinado por el Narrador.

En algunos casos y a criterio del Narrador, un fracaso o fallo crítico en una de las pruebas puede provocar que se pierdan todos los esfuerzos acumulados, y el contador vuelva a cero.

Cada prueba consume una cantidad de tiempo para representar los esfuerzos del personaje por tener éxito en su acción. El Narrador puede imponer un máximo de tiempo o pruebas para superar la Prueba Extendida

Ejemplo: Alexia busca seducir a un joven Noble para que le invite a una jarra de vino en la taberna. Para ello el Narrador le indica que debe superar 3 pruebas consecutivas a dificultad Media (10) a lo largo de la escena. Ana no tiene un buen día y su mejor racha es de 2 éxitos, por lo que no consigue esa ansiada jarra de vino.



Colaborar en una Prueba

Esta regla se emplea cuando uno o más personajes quieren prestar ayuda a otro que necesite superar una Prueba de Habilidad.

Uno de los personajes será el encargado de realizar la prueba de la forma habitual. Al resultado de la prueba se le añade un bono igual a la suma de los Rangos de Habilidad del resto de personajes que colabore.

Los personajes deberán estar suficientemente cerca como para coordinarse. En raras ocasiones podrá colaborarse con habilidades distintas, según considere apropiado el Narrador.

Aunque en la mayoría de casos es común prestar ayuda a otro personaje (durante la fabricación, intimidando o incluso en combate), el Narrador será siempre quien consienta y ponga las condiciones para llevar a cabo la prueba.

Repetir una Prueba

No siempre se tiene éxito en una prueba cuando se desea, y en muchas ocasiones la suerte no acompañará cuando más se necesite. Sin embargo, en la mayoría de casos si una tarea sale, puede volver a intentarse, bien sea para representar el ensayo y error, bien por la tenacidad del personaje o su rechazo a fracasar.

El Narrador puede permitir al personaje volver a intentar tener éxito en una acción mediante otra Prueba de Habilidad. Habrá situaciones donde no sea adecuado repetir la tirada, como pudiera ser el intentar discernir cualquier clase de conocimiento (o lo sabe o no lo sabe) o en pleno combate (posee sus propias reglas y restricciones), mientras que en otras circunstancias es perfectamente plausible el poder repetirlas, como, por ejemplo, intentar echar una puerta abajo.

Para repetir la acción es necesario invertir tiempo de nuevo en ella. En ocasiones, la frustración por el fracaso o cualquier otra nueva circunstancia a discreción del Narrador podría aumentar la dificultad de la prueba.

Otras Reglas

Junto con el Sistema básico que hemos descrito anteriormente existen otra serie de reglas adicionales a tener en cuenta:

Redondeo: Siempre que sea necesario dividir un resultado de cualquier tipo y no se obtenga una división exacta el resultado obtenido se redondeará al alza.

Repeticiones: A lo largo del juego existen diversas situaciones donde será posible repetir el resultado en una tirada de dados. Sólo podrá repetirse dicha tirada una vez, y además, será este segundo resultado el que prevalezca sobre el primero (aun cuando sea inferior).



Alborada

A pesar de que existen un sinfín de localizaciones y lugares más allá de sus fronteras, las historias y acontecimientos ocurridos en Reino de Terror transcurren en el continente de Alborada. A lo largo de las Eras Alborada ha sufrido muchos cambios, desde el cataclismo acaecido tras el advenimiento de los dioses hasta innumerables conflictos que han modificado una y otra vez las fronteras políticas.

Alborada representa todo un crisol de culturas e historias, mitologías y religiones, que le confieren un trasfondo rico y variado en el que los personajes puedan sumergirse y vivir innumerables aventuras, aunque tan solo los más fuertes y perseverantes lograrán dejar huella en ella.

Los Reinos

El continente de Alborada lo conforma todo un abanico de reinos de lo más variado, desde las frías y duras montañas del norte de Oljorden hasta las áridas estepas de las tierras del sur de Rávena. Dentro de sus fronteras encontrarás todo tipo de gentes, de mitología y de credos donde los personajes podrán desarrollar su aventura.

En este capítulo encontrarás la descripción de los reinos más destacados y característicos que pueblan Alborada. Por supuesto existen muchos otros, y nada impide que las historias y aventuras que vivan los personajes se desarrollen en ellas.

Imperio de Rávena

Tras eras de conflictos armados en nombre de la patria, el rey y la religión, Rávena se ha erigido como el reino más poderoso de todo el continente. Afincados en el sur del mapa, gracias a sus campañas militares lograron anexionar varias naciones que rápidamente se sometieron ante el arrollador poderío de las fuerzas rávenas.

Este reino representa el paradigma de monarquía feudal. Durante décadas los miembros de la familia real se han perpetuado en el trono, siempre rodeados de nobles y privilegiados cuyo único interés es pugnar por ver quién se lleva el trozo más grande del pastel. A pesar del dinero destinado a los conflictos del rey y la nación, no son estos quienes han erigido a Rávena hasta la cúspide de su poder, sino sus habitantes y sus ejércitos profesionales.

Rávena posee las ciudades y núcleos urbanos más grandes de todo el continente gracias, en parte, a su rápida expansión y tiempos de prosperidad y, en parte, a las vicisitudes del terreno donde grandes extensiones de áridos desiertos gobiernan gran parte del sur del país. Quizás sea gracias a estas enormes urbes que el sentimiento de patriotismo y de unidad frente a agresiones externas es tan férreo, pues al concentrarse tantas personas en zonas tan localizadas la propaganda tanto religiosa como política a favor del Imperio que fomentan el gobierno se difunde rápidamente, permitiendo a las autoridades fomentar este sentimiento en tiempos de dificultad.

No solo en el patriotismo se sostiene el poder de Rávena, pues este reino es el máximo defensor del Dogma de Las Virtudes Cardinales, Dogma que proclamó como único y verdadero, estableciéndolo desde la caída de Oljorden como culto en la Ciudad Santa de Caecorum. Este hecho es motivo de máximo orgullo para sus gentes quienes se sienten como principales valedores y guardianes del Dogma. Los raveses se vanaglorian de ser los que más soldados y caballeros aportan a las filas de guardianes de Caecorum, y la peregrinación al santo lugar donde se posaron Los Cuatro forma parte de su cultura y su tradición.

Sin embargo todo este poder, patriotismo y fe ciega no es suficiente para sostener una nación que se tambalea ante el empuje de sus enemigos y la corrupción de sus gobernantes. Las constantes revueltas de sus ciudadanos debido al hambre y la sobreexplotación en los campos tan solo ayudan a minar la cada vez más frágil estabilidad del reino. Carcomidos sus cimientos por la avaricia y el despotismo, los enemigos de Rávena esperan pacientes observando cómo el gigante se desangra. Saben que su hegemonía no tardará mucho en derrumbarse, pero también que sus hombres lucharán hasta el último aliento por su patria, su rey y su fe.





Protectorado Electoral de Armatra

Ubicada en el centro del mapa, Armatra supone una revolución de organización y de gobierno dentro del feudalismo predominante del continente. A diferencia de los reinados y repúblicas que imperan en el resto de reinos, el Protectorado de Armatra es gobernado por un Emperador designado mediante una asamblea de privilegiados, los Condes Electores. Estas asambleas se celebran regularmente para debatir cuestiones de Estado, asuntos de guerra y nombrar nuevos cargos. Pero lo que realmente destaca es su sistema de ascenso mediante meritocracia. En Armatra solo alcanzan el poder aquellos que han demostrado su valía y su honestidad para lograrlo. No necesariamente los más ricos llegan al gobierno, y este sistema garantiza que todos sus cargos y líderes militares sean competentes y leales.

Además de su peculiar sistema de gobierno, donde realmente destaca Armatra es en sus fuerzas armadas, pues sus tropas se cuentan entre las mejor preparadas, disciplinadas y equipadas de todo el continente. El simple hecho de avistar sus estandartes en el campo de batalla hace estremecer el ánimo de sus rivales, y numerosas son las historias y leyendas que narran cómo superados en número y heridos sus soldados han ganado multitud de batallas haciendo gala de una disciplina y destreza sin comparación.

Este poderío marcial del que hacen gala sus soldados solo es posible gracias a que en Armatra hace siglos que el servicio militar es obligatorio para cualquier adolescente que alcance la mayoría de edad. La principal dedicación que tienen los condes y nobles es la de adiestrar y armar a soldados y mercenarios, convirtiéndose así en su principal producto de exportación. Estos soldados serán leales y disciplinados incluso cuando no luchen por su reino, pues cualquier signo de desobediencia o incompetencia supondrá una deshonra para ellos y para su casa, y en Armatra no hay mayor vergüenza que la traición y el deshonor.

Estas transacciones de soldados como bienes comerciales son las que han forjado la extensa red de protectorados que posee Armatra, ya sean desde pequeñas poblaciones, hasta reinos enteros como es el caso de Arión. Estos acuerdos suponen ciertos privilegios comerciales y una fuente de riqueza para Armatra, a la vez que sirven como fuerza de disuasión y protección de aquellos reinos y poblaciones que no se pueden valer por sí mismas, evitando de esta forma que otras naciones más poderosas, como Rávena o Damuraq, puedan anexionarlas.

Gracias a estos acuerdos, Armatra goza de buena estabilidad política y comercial, lo que le permite mantener su sistema de gobierno sin necesidad de emprender campañas expansionistas ni inmiscuirse en guerras ajenas.

Republica de Damuraq

Damuraq siempre ha encabezado toda revolución filosófica y cultural que se ha dado en el continente. Fruto de ello es su sistema de gobierno, liderado por el pueblo mediante una República, idea que pronto se extendió a otros reinos. Su tradición de librepensadores ha dado a la historia numerosos autores, filósofos y hombres de ciencia que han aportado con sus conocimientos progreso y prosperidad a esta nación.

Esto siempre fue posible gracias a la larga tradición de mecenazgo por parte de los nobles y mercaderes, quienes preferían invertir en artistas y pensadores como medio para enriquecer culturalmente a su país. Hecho que repercutió directamente en el credo del reino, quienes abrazaron el Dogma de Los Iluminados al considerar que se podía rendir culto a los dioses mediante la perfección del arte, aunque por el contrario les resultaba absurdo adorar efigies e imágenes.

Sin embargo todo esto no sería posible sin la riqueza proveniente de su sofisticada y próspera red de comercio. En un reino donde los títulos y privilegios pueden ser comprados, el comercio constituye un pilar fundamental para sostener el estilo de vida de Damuraq.

Precisamente el tráfico de poder y de influencia fue la causante de las continuas alianzas y traiciones que se vivieron en la corte de este reino, haciendo de las intrigas y la conspiración la principal arma de todo cortesano de Damuraq. Es por ello que sus espías son famosos y temidos en todo el mapa, y sus embajadores vigilados con recelo.

Entre sus principales rivales y detractores se encuentra el poderoso Imperio de Rávena, quienes ven en Damuraq una amenaza para su ideal de gobierno y de fe. Es por esto que ambos reinos viven en un perpetuo clima de hostilidad que en más de una ocasión ha derivado en conflictos armados.



Otros Reinos

A pesar de no aparecer descritos en profundidad, en el continente existen muchos otros reinos importantes llenos de historia. Aquí te mostramos los más relevantes junto con una pequeña descripción.

Ciudades-Estado de Arión

Arión representa uno de los mayores ejemplos del paso de los dioses por el mundo. Antaño este reino contaba con enormes extensiones de bosques, ríos y praderas dentro de sus fronteras, y sus ciudades deslumbraban por su riqueza y sus grandiosos monumentos. Pero tras el catastrófico paso de las deidades por la Tierra, Arión fue fragmentada, esparciendo partes de su reino por el mar hasta conformar el archipiélago que es hoy. Los pocos asentamientos que quedaron habitables fueron convirtiéndose en el entramado de ciudades-estado que es hoy.

Diseminadas por las distintas islas, estas ciudades-estado han aprendido a sobrevivir gracias a su dominio comercial y a su sofisticado sistema bancario, convirtiéndose en uno de los estados más ricos del continente. Estas ciudades, entre las que destacan Arión, Liria y Mausolea, son famosas por sus artistitas, a quienes la nobleza local se vanagloria de patrocinar, así como por sus ancestrales ruinas que pueblan las islas y el fondo marino.

Antiguo Reino de Oldjorden

Hace siglos este reino era el más grande y glorioso que habitaba el continente. Afincado en el norte del mapa, sus gentes, hechas al frío y las inclemencias del tiempo, habían construido las mayores ciudades y fortalezas que jamás se hubieran visto. Sus soldados eran el azote de cualquiera que se atreviera a disputarles el poder y, mientras gobernaron, el Dogma de Los Hijos de Hastyr predominó en toda Caecorum como fe verdadera.

Sin embargo una terrible catástrofe contaminó todas las explotaciones mineras del Reino sumiéndolos en una debacle que originó su caída en el poder y prácticamente su extinción como nación. A día de hoy se sigue especulando sobre qué ocurrió en las minas. Hay quienes afirman que fue un castigo de los dioses por su arrogancia, y otros que las corrientes subterráneas se contaminaron haciendo imposible su explotación. Lo que realmente aconteciera sigue siendo un misterio.

Jordlose, los Sin Tierra

Exiliados de Oljorden tras el cataclismo, Jordlose es un reino sin tierra, una Nación nómada. Tras el desastre minero muchas familias decidieron huir del reino, pues creían que se trataba un castigo divino.

Con el paso del tiempo estas familias fueron fusionándose en grandes clanes que se encargaban de preservar la cultura y la protección de su pueblo. Al no contar con recursos propios, Jordlose se dedica a viajar de un reino a otro, proveyéndose de aquello que necesitan y comerciando en ciudades y ferias. Esta costumbre, sin embargo, no es del agrado de los lugareños, pues consideran que alborotan con su presencia y acaban con los recursos de la zona, ya sean cultivos, ganado, caza, leña o metal. A pesar del tiempo pasado aún hay quienes los consideran “malditos”, desterrándolos por ello.

Reino Independiente de Umbra

Afincados en el extremo más al norte del mapa, este pequeño reino antes formaba parte de la extensa red de minas y canteras de Oljorden. Debido a la dificultad del terreno y la escasa rentabilidad de sus explotaciones, estas minas fueron abandonadas y posteriormente reclamadas como hogar de las gentes que allí vivían y trabajaban. Al no oponérseles resistencia, se autoproclamaron Reino Independiente y desde entonces así ha sido.

Debido a una larga vida bajo la montaña, el carácter de las gentes se ha vuelto frío, introvertido y taciturno, y las pocas visitas de extraños y viajeros no acostumbran a ser recibidas con hospitalidad, pues recelan de todo aquel que proceda del exterior. Al estar acomodados en los túneles y galerías que conformaban las minas y debido a abrupto del terreno y a las inclemencias del clima, sus gentes rara vez son vistas fuera de sus fronteras, excepto los escasos comerciantes que de vez en cuando visitan las ciudades más próximas.

Isla de Senra

Hace décadas los reinos occidentales fueron atacados por invasores extranjeros. Esta suponía el primer avistamiento de civilizaciones ajenas al continente desde El Gran Conflicto, y por algún motivo no aparecieron con intenciones diplomáticas. A pesar de su inmensa flota fueron finalmente derrotados y rechazados, expulsándolos de nuevo al mar. Sin embargo, un pequeño reducto de ellos decidió afincarse en una pequeña isla escasa de recursos que, gracias a su inexistente valor estratégico, consiguió que el resto de reinos se olvidara de ella.

Con el tiempo esta isla se fue convirtiendo en refugio de ladrones, proscritos y contrabandistas, que veían en ella una guarida para alejarse de las autoridades que los persiguieran.

Imperio Marítimo de Ynis Dirgel

Este reino se encuentra en los confines del mapa, afincado en un pequeño archipiélago agreste y frondoso. Debido a la distancia con el continente, Ynis Dirgel se sustenta gracias a su gigantesca flota de comerciantes, exploradores y corsarios. Gracias a aquellos marineros que exploran los confines del océano, este reino es famoso por sus exóticas maravillas, aunque hay quienes dicen que es un pueblo maldito, ya que navegan demasiado lejos.

Sin embargo no solo son célebres por sus aventureros. Este reino además fue el precursor de las universidades y en difundir la cultura entre la gente llana, concepto que rápidamente fue adoptado por sus lejanos vecinos de Arión.

Ciudad Santa de Caecorum

Esta colosal ciudad fue erigida como conmemoración del advenimiento de los dioses al mundo. Edificada en el cráter donde fueron avistados los Dioses Vencedores, la ciudad en sí es un templo de adoración a Los Cuatro.

Desde los tiempos de su fundación, esta ciudad se ha mantenido neutral a cualquier conflicto político e ideológico, pues en ella se adoran a los dioses a través de ningún Dogma en particular, tan solo en su nivel más espiritual. Tradicionalmente adoptan el Dogma predominante como ideal de adoración, aunque se trata más como un gesto de respeto hacia los ideales mayoritarios que como culto establecido.

Como centro del culto y adoración que es, Caecorum recibe numerosos peregrinos y adoradores que viajan únicamente para ver la tierra sagrada pisada por las Divinidades. A pesar de que la ciudad cuenta con sus propias fuerzas de defensa (niños huérfanos entrenados desde jóvenes para defender su fe y su reino), es tradición que cada reino ceda parte de sus soldados y caballeros para su protección, convirtiéndose en ocasiones en una auténtica escalada por ver quién aporta más y mejores hombres.

Reino de Rystar

A pesar de no ser uno de los reinos más antiguos, Rystar siempre ha destacado entre las naciones del continente. No es extraño encontrar embajadores y emisarios de este reino diseminados por el resto del continente, pues desde que el último Rys se alzó con el poder, su principal preocupación ha sido potenciar y mejorar el nivel cultural, científico y militar del reino hasta competir con las principales potencias.

Inmerso en esa profunda renovación se encuentra un pueblo duro, superviviente, ganadero, alegre, amante de la cerveza y con un profundo sentimiento de hermandad. Pero si hay algo que los destaca es sin duda su profunda y arraigada cultura equina. No existe en el mapa mejores jinetes ni mejores purasangre. Gracias a esto disfrutan de uno de los servicios postales más avanzados, así como de una caballería militar legendaria.





Los Dogmas

La religión conforma una parte fundamental de la vida de los habitantes de Alborada. En numerosos reinos, estos dogmas alcanzan una trascendencia que abarca más allá de la simple guía espiritual, llegando a formar parte del gobierno de los propios reinos.

A pesar de poseer en común la adoración a los 4 Dioses, cada uno posee ideologías, credos y mitos sumamente diferentes y en gran medida contrapuestos. Estas diferencias han ocasionado que estallasen grandes guerras a lo largo de la historia del continente, provocando la caída y auge de muchos reinos.

En los tiempos que hoy nos ocupan, el Dogma de las Virtudes Cardinales es el que se alza como religión predominante, habiéndose alzado sobre el decaído y ancestral credo de los Hijos de Hastyr. Sin embargo, hace algunas eras que el Dogma de los Iluminados lucha por imponer su verdad sobre los demás. En este capítulo encontrarás una amplia descripción sobre la ideología y organización que poseen estos Dogmas.

Las Virtudes Cardinales

Según las tradiciones y textos sagrados, las Virtudes Cardinales son la máxima representación de las virtudes fundamentales que toda civilización debe poseer. Cada una de ellas personifica un rasgo básico para la existencia, y en conjunto conforman un estado de equilibrio al que todo individuo debe aspirar. Estas virtudes son la Justicia, la Prudencia, la Fortaleza y la Templanza.

Sin embargo, en los tiempos de la Edad Oscura, las civilizaciones, engañadas y manipuladas, adoraban a los dioses de la discordia, quienes no buscaban otra cosa que llevar a la ruina a la humanidad mediante engaños y perversiones. Fue entonces cuando Los Cuatro descendieron al mundo para expulsar a las Discordias y, con su ejemplo, guiar una nueva era de prosperidad. Gracias a esto la humanidad conoció el verdadero camino a seguir, propiciando una nueva era de desarrollo y florecimiento.

Influencia

Debido a la naturaleza del propio dogma, los sacerdotes adoradores de las Virtudes Cardinales son sumamente reverenciados y respetados ya que son ellos, a través de su sabiduría, quienes deben guiar al pueblo y enseñarles los auténticos valores que los dioses mostraron a sus antepasados.

Tanto es así que en muchas regiones los Arcontes y sus servidores son agasajados y recompensados con títulos y tierras, llegando a ostentar un increíble poder e influencia tanto religioso como político.

Jerarquía

La gran sede del dogma de las Virtudes Cardinales se encuentra actualmente en Caecorun, el lugar que le corresponde al ostentar el título de religión predominante. En ella residen los cuatro Grandes Arcontes, máximos dirigentes de la religión.

Cada uno de estos Grandes Arcontes representa una de las virtudes, dirigiendo y nombrando a todos los Arcontes relacionados con ella. De esta forma cada uno de ellos dirige una parte del dogma, aunque a su vez los cuatro conforman un consejo democrático con el que guiar a sus fieles y establecer un gobierno religioso.

Organización

Si por algo destaca el Dogma predominante de Alborada es por la estrecha unión que existe entre su guía espiritual y el estado, siendo su máximo exponente Rávena. Los líderes religiosos no solo ejercen de guías espirituales y guardianes de los ritos, sino que dirigen muchos de los servicios básicos de la vida cotidiana, tales como la sanidad o la enseñanza.

En cada reino, ducado y condado que rinden culto a este dogma disponen de un consejo constituido por cuatro Arcontes, líderes religiosos que representan cada uno de los aspectos de las Virtudes Cardinales: Justicia, Prudencia, Fortaleza y Templanza. Cada uno de ellos se encarga de administrar y dirigir todos aquellos servicios relacionados con su aspecto, de manera que prácticamente recae sobre ellos la responsabilidad de dirigir a la población, posición que no en vano les reporta un gran poder y respeto. No es extraño encontrar por Rávena a numerosos Arcontes que ostentan títulos nobiliarios, gobiernan sus propias tierras e incluso disponen de guardia y levas en caso de ser necesarios.

Arconte de la Justicia

El Arconte de la Justicia es el encargado de hacer cumplir las sagradas leyes de las Virtudes así como la voluntad del Rey. Para ello cuenta con los Justicars, quienes conforman el principal cuerpo de jueces y juristas, encargados sobre todo de dictaminar sentencias e imponer reglas y prohibiciones religiosas de obligado cumplimiento.

A pesar de que cada población dispone de su propia guardia local, los Justicars disponen de su propio brazo armado, los Zelotes. Estos temidos fanáticos religiosos se encargan de ejecutar las sentencias dictaminadas por los Justicars así como asegurarse de que las leyes religiosas sean cumplidas. Para este cometido los Zelotes cuentan con los Delatores, gente del pueblo encargada de espiar e informar sobre cualquier actividad prohibida, ubicación de cualquier fugado y en general cualquier hecho que suponga la violación de las leyes.

Arconte de la Prudencia

La responsabilidad de administrar y preservar las escrituras y el conocimiento recae sobre el Arconte de la Prudencia. Bajo su tutela se instruyen a señores y nobles, se conservan bibliotecas y se determinan qué escrituras son blasfemas u ofensivas para el dogma. Formados directamente por el Arconte se encuentran los Doctos: filósofos, teólogos y eruditos encargados de enseñar principalmente a los más privilegiados.

Supeditados por los Doctos se encuentran los Escribas, quienes se encargan de copiar textos y redactar actas, así como los Corvinnios, encargados de archivar y conservar los códices y manuscritos de las bibliotecas.

Arconte de la Fortaleza

Como principal estratega y líder militar se encuentra el Arconte de la Fortaleza. Suya es la responsabilidad de administrar los ejércitos y distintas Órdenes de caballería así como de establecer las distintas estrategias a seguir en caso de conflicto bélico. Sin embargo, rara vez ejercen de líderes en el campo de batalla, honor que ceden a Nobles y Mandos que buscan la gloria.

Una vez en batalla los encargados de llevar la justicia divina a los enemigos son los Polemarcas, Sacerdotes guerreros que han realizado un voto, como el de sacrificio o penitencia. Ellos son los encargados también de dar apoyo moral y religioso a las tropas. Son numerosas las historias que narran lo aterrador que suponía para las filas enemigas la visión de estos fanáticos religiosos cargando hacia ellas.

Arconte de la Templanza

Para preservar la salud en el reino se encuentra el Arconte de la Templanza. Bajo su administración se sustentan numerosos hospitales, leproserías y refugios para viudas y huérfanos. También son su responsabilidad todo el personal encargado de este cometido. Entre ellos se encuentran los Sanadores, quienes atienden a heridos y enfermos y aplican remedios básicos contra los males del cuerpo, ya que la alquimia y la cirugía son consideradas herejía dentro del Dogma.

Aquellos encargados de tratar con cadáveres y asistir a la población en casos de plagas y contagios son los Parabolanos, título que literalmente significa "El que juega con la muerte".

El sagrado deber de atender y cobijar a viudas y huérfanos recae sobre los Basileos, quienes dirigen refugios y hospederías para estos. Suya es la responsabilidad de seleccionar a aquellos huérfanos más devotos para ser enviados a Caecorum, donde conformarán la guardia sagrada de esta ciudad.





Los Iluminados

A diferencia de los otros dogmas, el credo de los Iluminados es más una ideología que una fe religiosa propiamente dicha. Su creencia, rindiéndose a la evidencia, no niega la existencia de Los Cuatro, pero no los idolatra ni posee todo un culto dedicado a su adoración.

Sus seguidores tienen la firme determinación de que la catástrofe ocurrida con su llegada era la señal inequívoca de que la adoración antigua a los dioses había fracasado, y que enfurecidos emprendieron una guerra que casi devastó el mundo.

En su lugar, crearon un nuevo tipo de culto donde no se adoraran aspectos o ídolos creados para satisfacerlos, sino que se promoviera el arte y el conocimiento, intentando huir del temor y el misticismo fomentado por el resto de dogmas.

En cada uno de sus templos las sacerdotisas encargadas de mantenerlo no solo ejercen de guías espirituales, sino que promueven a los artistas; son las encargadas de la enseñanza de la lectura, la escritura, las ciencias y la teología. Aquellos templos más afortunados incluso ejercen de mecenas para talentos incipientes.

Influencia

A pesar de que este dogma cuenta con numerosos templos y lugares de culto, no posee numerosas festividades ni ritos, igual que tampoco requiere a sus seguidores una devoción exigente.

En su lugar el dogma promueve una comunicación y adoración divina a través de la expresión artística y cultural, de manera que cada obra de arte, cada nuevo descubrimiento, sea considerado una forma de acercarse más al deseo de las divinidades.

Aquellos que financian y mantienen los templos son vistos como grandes devotos, al igual que todos aquellos que enseñan y cultivan las artes y las ciencias. A diferencia de otros cultos, este dogma apenas tiene influencia sobre el gobierno, al igual que este tampoco posee obligaciones con respecto al culto, aunque es símbolo de buena voluntad que realice donaciones periódicas para mantener los templos.

Jerarquía

Cada reino cuenta con, al menos, un Gran Templo que realiza las funciones de sede principal del dogma en esa región, el cual esta regentado por una Suma Sacerdotisa. Esta figura es la encargada de gestionar y supervisar el credo por todo el reino, así como de officiar los ritos más importantes.

La Suma Sacerdotisa supone una figura muy importante e influyente, pues a través de ella se financian numerosas obras y se educan numerosas regiones. Es por ello que los nobles y mecenas pugnan por su favor; para así conseguir que promueva a los artistas bajo su sustento. Para un gran artista o filósofo en ciernes, prácticamente asegura su éxito y reconocimiento al ser promovido por la propia Suma Sacerdotisa.

Esta figura también es la encargada de nombrar a las Oráculos, las líderes espirituales encargadas de regir el resto de templos importantes. Según el dogma, estas Oráculos poseen una conexión espiritual con Los Cuatro que les permite realizar cierta comunicación con ellos y discernir a aquellos individuos que van a destacar y aportar grandes avances a la cultura.

Organización

El dogma de los Iluminados posee una organización bastante laxa, ya que más allá del dominio que ostenta la Suma Sacerdotisa, cada templo y cada Oráculo resultan bastante independientes y actúan según sus criterios y su propia organización.

Es cada uno de estos templos el encargado de estipular las festividades y ferias relacionadas con ellas, así como de establecer determinados cultos y ritos acordes con la región en la que se encuentren. También son ellos los encargados de discernir a qué promesas deciden patrocinar y la forma de promoverlos.

Por ello, son frecuentes los numerosos artistas, filósofos, nobles e ilustrados que acuden a estos templos en busca de patrocinio. Solo si la ofrenda y el candidato son dignos, la Oráculo accederá a comunicarse con los dioses para solicitar su consejo y su aprobación. Para llevar a cabo la ceremonia la sacerdotisa entrará en trance a través de ciertos inciensos y plantas preparadas para la ocasión. Este trance resulta sumamente traumático y estresante para la sacerdotisa, por lo que no siempre está dispuesta a llevarlo a cabo.

Los Hijos de Hastyr

Para comprender las motivaciones y razones de este dogma es necesario remontarse a los primeros días tras el cataclismo que supuso el Advenimiento de los Dioses al mundo.

Etimológicamente hablando, en la antigua lengua Öd de esos días, Hastyr significaba literalmente "Ira Divina". Así pues, los Hijos de Hastyr fueron todos aquellos supervivientes que demostraron ser dignos de seguir morando este mundo.

Tal como demostraron con su llegada al mundo, las deidades que gobiernan y rigen el universo poseen una personalidad y actitud vengativa y destructiva, y debido a la nefasta y falsa adoración que le procesaban los hombres antiguos, estos descendieron al mundo con el propósito de destruirlo y erradicar a la humanidad de él. Sin embargo, no todos estaban de acuerdo, y aquellos que se les opusieron fueron castigados y encerrados en el plano del Bezdibenis. A pesar de esta disputa, una vez alzados como vencedores los dioses dieron otra oportunidad a la humanidad, perdonándoles la vida y dejando como advertencia de lo que sucedería si volvían a fallarles un rastro de destrucción y muerte.

Fue entonces cuando el dogma comenzó a propagarse entre las gentes que sobrevivieron, promulgando esta verdad y estableciendo que para aplacar su ira, cada uno de ellos representados como un aspecto fundamental y vital de la existencia, debía ser adorado en particular y poseer de esta manera su propio culto. Estos Aspectos eran representados como El Reinado, La Guerra, La Vida y La Muerte.

Influencia

Este Dogma ostentó su momento de mayor auge y aceptación en los días en los que el Imperio de Oljorden gobernaba prácticamente la totalidad del norte de Alborada. Sin embargo, con la caída de este imperio, este dogma se fue abandonando cada vez más en favor de los otros dos, sobre todo del que actualmente predomina sobre los demás.

A pesar de todo, aquellos que aún creen en la adoración de Los Hijos de Hastyr en estos días continúan creyendo en este dogma con un fervor inusitado, pues el miedo a que Los Cuatro regresen aún permanece latente, y si su ira no es aplacada como es debido, entonces la humanidad puede darse por condenada.

Jerarquía

A diferencia de otros dogmas, donde existen templos y sacerdotes que adora al panteón de Los Cuatro, los Hijos de Hastyr poseen un credo para cada Aspecto.

Esta división de las distintas formas de adoración tiene su origen en los primeros días de la formación del dogma, pues se estipuló que cada uno de los dioses debía ser reverenciado acorde con el Aspecto que representaba, y no esa blasfemia que pretendía adorarlos a todos de la misma manera. Es por eso que cada Aspecto posee su propio culto y su propia estructura.

Aspecto del Reinado

El Aspecto del Reinado tan solo puede ser adorado por los reyes, pues tan solo ellos son capaces de comprender la pesada carga que supone gobernar un reino. Es por eso que su título ostenta el nombre de Reyes-Sacerdotes. Como tales, además de únicos adoradores de su culto, ejercen de líderes espirituales para el resto del reino. Por supuesto, el título como líder espiritual es heredado junto con la corona.

Aspecto de la Guerra

El Aspecto de La Guerra es adorado y oficiado por aquellos que ofrecen su vida al combate. Soldados, guardias y sobre todo Kirgers son los encargados de mantener este culto y encomendar sus vidas a este aspecto. Los sacerdotes de este culto son escogidos de entre los voluntarios que deciden encomendar su vida a la religión. Para ello son puestos a prueba, llegando a incluir duelos y pruebas de habilidad marcial, por lo que tan solo los combatientes más cualificados se ofrecen como sacerdotes.

A pesar de ejercer como líderes religiosos, los sacerdotes de la Guerra acompañan a los soldados en tiempos de conflicto, pues no existe mayor adoración para este Aspecto que luchar y morir en un combate, encomendando la vida al conflicto. En muchas regiones estos combatientes son denominados Krigerprest o Sacerdotes guerreros.

Aspecto de la Vida

El Aspecto más popular, el de La Vida, es adorado por todo el pueblo en general, aunque particularmente por la gente que vive del campo. Es el único que no posee un sacerdocio oficial, aunque sí que cuenta con numerosos templos y monumentos. Estas construcciones están por entero patrocinadas por los Aedel locales, quienes no solo buscan honrar al Aspecto, sino que es todo una demostración de poder y ostentación el contar en su región con el mayor número de ellos. Es frecuente que en las festividades se celebren grandes peregrinajes a estos templos, donde se realizan ofrendas y se crean grandes ferias.

Aspecto de la Muerte

El más controvertido y siniestro de todos los cultos se trata sin duda del de La Muerte. A diferencia de los anteriores, el culto a La Muerte no cuenta con templos ni feligreses, sino que su adoración se lleva a cabo exclusivamente en los monasterios dedicados para este propósito. Los sacerdotes encargados de mantener este culto son seleccionados de entre los huérfanos locales, quienes pasarán el resto de sus vidas encomendados en esta tarea.

Como adoradores del fin de la vida, los sacerdotes de este culto tienen prohibido tener hijos, criar animales o cultivar, pues atenta directamente contra su credo. En su lugar, viven de las continuas ofrendas que reciben de nobles y aldeanos. También son los encargados de llevar los ritos funerarios y dar sepultura a los fallecidos, pues tan solo a ellos les está permitido manipular cadáveres humanos.



Cuentan con una única festividad, en la que se realizan sacrificios para contentar a la muerte, y donde los sacerdotes hacen gala de sus ornamentadas y siniestras máscaras funerarias, pues deben mantener su rostro en secreto.

Organización

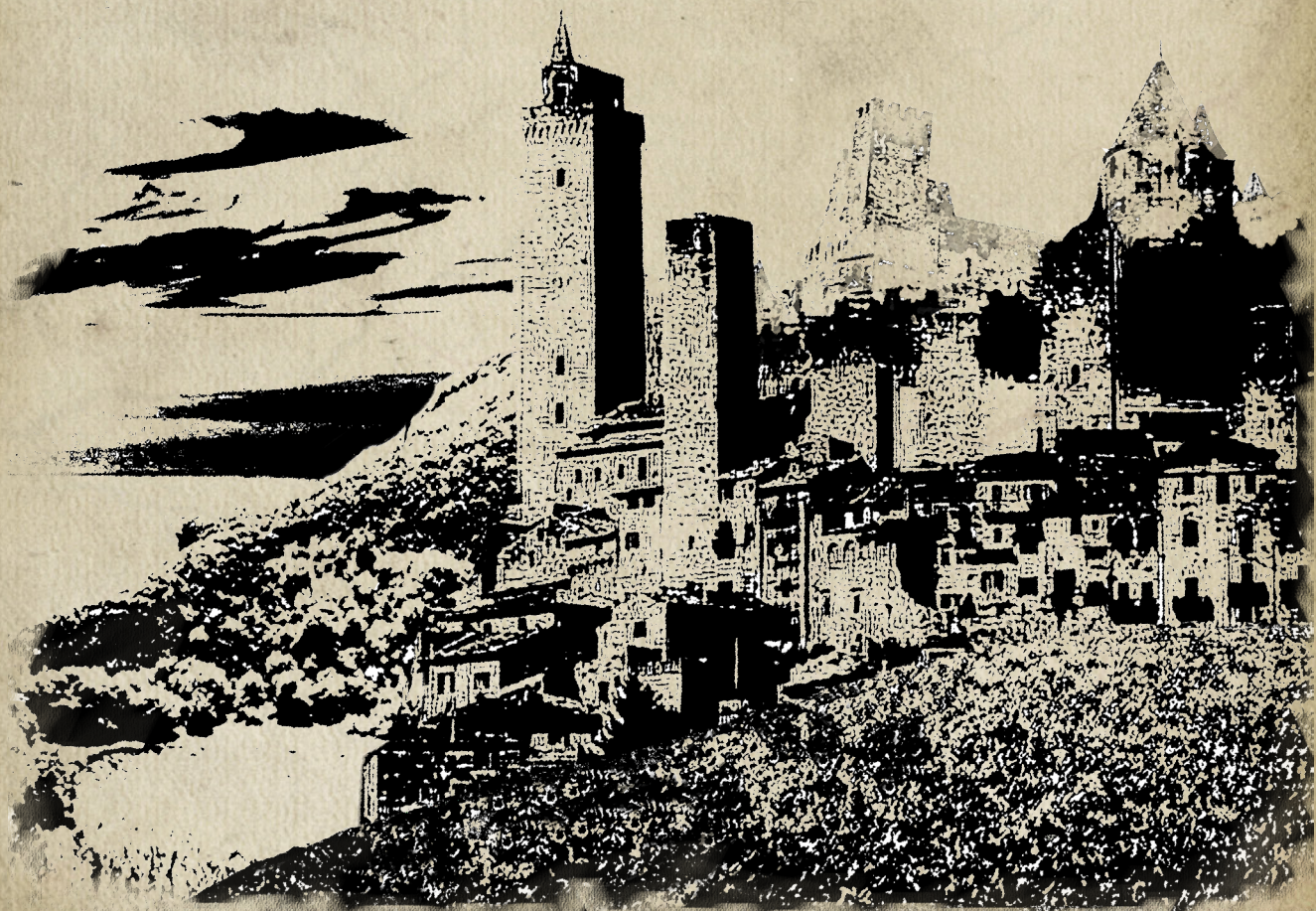
Los distintos Aspectos de los Hijos de Hastyr poseen cada uno una estructura propia y única.

El único elemento que poseen en común y que los unifica es la figura del Rey-Sacerdote, quién está al cargo de gestionar los distintos cultos así como de dirigir los ritos. Es su deber y su obligación conocer, estudiar e imponer los distintos ritos y credos de cada culto, así como de officiar los más importantes, sobre todo los ofrecidos al Aspecto del Reinado.

Aquellos sacerdotes más capaces y que hayan demostrado una gran devoción en batalla y al culto son promocionados como líderes espirituales del Aspecto de la Guerra. Estos Grandes Sacerdotes acostumbran a ser sabios consejeros tanto espiritualmente como en la guerra, llegando algunos a ostentar el título de generales en grandes conflictos.

Dado que en el culto al Aspecto de La Vida no existe el sacerdocio, los Aedel son los encargados de construir y mantener los grandes templos dedicados a esta deidad.

Por su parte, cada monasterio dedicado al Aspecto de La Muerte es independiente y gestionado por sus propios monjes. Son ellos los encargados del culto y de mantener los distintos templos, aunque siempre bajo la supervisión general del Rey-Sacerdote.





Creación del Personaje

Para empezar a vivir una aventura y sumergirte en el mundo de Reino de Terror primero es necesario definir el personaje que quieres interpretar.

En esta sección darás forma al personaje con el que vas a jugar. Podrás escoger la tierra donde nació y se crió, definir sus cualidades y habilidades, describir su trasfondo y las aptitudes que poseerá a lo largo de la partida.

Para facilitar el proceso, el sistema de creación del personaje se divide en diferentes pasos que te permiten construirlo de manera organizada e intuitiva.



Ambientación

A la hora de comenzar una nueva aventura, la ubicación dónde se desarrolle así como la elección de la Dinastía bajo la que sirven los personajes representan dos factores determinantes que tendrán una gran influencia a la hora de ambientar la historia. Gracias a estos conceptos, los jugadores tendrán una idea más concreta sobre de qué manera va a transcurrir la aventura y una aproximación sobre de qué va a tratar la historia.

Gracias a estas elecciones, los jugadores podrán tener una idea global sobre el personaje que desean crear, así como una guía que les ayude a definir su personalidad y aptitudes.

Reino

El primer paso para crear un personaje es saber dónde se va a ambientar la partida. A pesar de que este hecho depende principalmente del Narrador y la aventura que se vaya a jugar, es importante que los jugadores lo conozcan. El mundo de Reino de Terror está lleno de conflictos políticos, guerras religiosas y antiguas rencillas sin resolver que les afectarán durante su experiencia de juego.

Es importante que el personaje se adapte bien al reino de juego. Por ejemplo, si la aventura se desarrolla en Ynis Dirgel, tendría sentido que tu personaje sepa nadar o navegar, o incluso que fuera un corsario. Sin embargo, este mismo personaje no sería tan carismático si la aventura se desarrolla en los páramos invernales de Oljorden.

Dinastía

También es importante conocer a qué *Dinastía* o sociedad va a servir el personaje. A pesar de que el tiempo ha dejado en el olvido a muchas, en este apartado tan sólo mencionaremos a algunas para que sirvan de ejemplo.

Al ser una fase temprana del juego, muchas Dinastías no poseen reglas propias, sólo una pequeña descripción que ayudará a crear ambiente y a poner en situación a los jugadores. Los ejemplos de Dinastías son los siguientes:

Calendra

Antaño poseían uno de los condados más poderosos e influyentes de toda Armatra. Sus soldados y mercenarios se contaban entre los más eficaces y disciplinados y muchas guerras se ganaron antes incluso de ser luchadas, pues la visión de los estandartes de esta familia socavaban la moral de las tropas enemigas. Sin embargo su nombre cayó en desgracia cuando su líder, al no ser elegido como nuevo Emperador en la asamblea celebrada para tal fin, mató al recién nombrado y a varios Condes Electores en un arrebatado de ira. Desde entonces su familia y su nombre viven en el destierro.

Galdorf Hall

Esta poderosa familia de exploradores y mercaderes alzó hasta la gloria y la riqueza a su amado país durante siglos. Gracias a ellos se crearon múltiples alianzas y se establecieron numerosas rutas comerciales, muchas de las cuales se encuentran actualmente entre las más importantes del reino. Se crearon universidades y lograron que la cultura y el comercio vivieran su época más dorada. Hay quienes dicen que la envidia y la codicia de la familia Aureus, de Arión, fueron la causa de la caída en desgracia de los Galdorf Hall, pues una sucesión de catástrofes marítimas, asaltos corsarios y bloqueos comerciales propiciaron que perdieran su posición privilegiada y sus riquezas.

Lahire

Antes de la Gran Catástrofe, la familia Lahire pertenecía a una larga estirpe de Aedel que pugnaba por los derechos hereditarios a la corona de Oljorden. Esta noble familia disfrutaba del favor y apoyo de muchos otros Aedel gracias a su excelente habilidad para la diplomacia y a la riqueza que poseían como explotadores y comerciantes de las minas del sur. Sin embargo, cuando la debacle se cernió sobre Oljorden, la Familia Real no dudó al acusar a los Lahire de ser los causantes de la maldición de sus minas en el Norte, difamándolos y condenándolos al Exilio.

Traicionados y perseguidos, los Lahire huyeron hacia los territorios del sur (el actual Reino de Rystar), donde se dispersaron y se escondieron. Desde ese momento pasan sus días en el más profundo anonimato, trabajando y conspirando para recuperar la gloria y el poder que injustamente les fue arrebatado, con la única finalidad de recuperar el trono que por derecho les pertenece. Fue gracias a ellos que Rystar se levantó en armas para autoproclamarse reino independiente, y no son pocos los miembros de esta familia que en secreto se encuentran posicionados como consejeros de confianza del Rys.

Su actual poder e influencia lo ostentan gracias a los pactos forjados con los Trannon, quienes les proporcionan los recursos y guía necesarios para volver a recuperar su posición robada. Aquellos que pertenezcan y colaboren con la Dinastía Lahire poseen las siguientes características:

- ✦ **Exiliados:** La infamia del personaje aumenta en 20, siempre que se encuentre en Oljorden y sea reconocido como miembro de los Lahire.
- ✦ **La senda del poder:** Gracias a los pactos forjados con los Trannon y al tiempo que llevan perfeccionando sus artes, los hechizos y rituales disminuyen en 1 punto su dificultad a la hora de ser ejecutados.

Rames

Esta estirpe de nobles ayudó al reino de Rávena a convertirse en el Imperio que es hoy; determinados, intransigentes y arrogantes. Una conjura entre la Iglesia y varias familias de privilegiados los derrocaron y defenestraron, consiguiendo que perdieran todos sus títulos y gran parte de sus propiedades, llegando a ser excomulgados algunos de sus miembros más notorios.

Tiranis

El linaje de esta familia se remonta a los tiempos de la Era de la Oscuridad. Supervivientes de la destrucción de su reino, Arión, los Tiranis fundaron la que hoy día es la ciudad-estado de Mausolea. Gobernaron en ella durante generaciones hasta que las revueltas populares y la presión que ejercieron las ciudades de Arión y Liria para derrotarlos propiciaron su debacle. Sus mansiones fueron saqueadas y sus miembros se vieron obligados a huir para no ser torturados y asesinados. Sin embargo, los gobernantes de estas ciudades también poseían enemigos, quienes no dudaron en dar refugio y sustento a los pocos supervivientes de los Tiranis. Gracias a esta ayuda y a su habilidad innata para el comercio, no tardaron en recuperar su prestigio como grandes mercaderes, aunque siempre manteniendo sus orígenes en secreto.

No son pocos los que auguran que los Tiranis, tarde o temprano, acabarán regresando para reclamar su ciudad y su poder, ignorantes de lo cerca que se encuentra ese día. Aquellos que pertenezcan y colaboren con la Dinastía Lahire poseen las siguientes características:

- ✦ **Bien pagados:** La riqueza inicial del Personaje comienza en +5.
- ✦ **Conozco tu secreto:** Aquellas familias que acogieron a los miembros de los Tiranis desean sacar provecho de su secreto y riqueza actuales, por lo que no dudarán en usar el chantaje y la extorsión para lograr sus objetivos.

Secta del Espejo Roto

Esta hermética secta es tratada más como un mito que como la oscura realidad que es. Actuando siempre desde el más profundo secreto, se dedica a buscar y atesorar todo tipo de conocimientos prohibidos y reliquias Anatemáticas. Aunque sus orígenes y su fundador son desconocidos, desde el primer día de su creación su finalidad no es otra que la de mantener controlados a todos aquellos usuarios de las Artes Oscuras, así como velar para que su uso se mantenga en el más estricto de los secretos. Esta secta no durará lo más mínimo en eliminar a aquellos que evidencien la existencia de este tipo de prácticas, mostrándose sumamente implacables en su deber. Para lograrlo cuentan con numerosos agentes y espías diseminados por toda Alborada, infiltrados en todos los estamentos sociales, desde simples mercaderes hasta líderes religiosos. Incluso existen numerosas leyendas que afirman que la creación de los agentes Delatores de los Justicars fue promovida en secreto por esta secta para poder aumentar su control e influencia.

Aquellos que conocen su existencia saben que no deben ser tomados a la ligera, pues se trata de fanáticos extremadamente minuciosos e intransigentes en el deber que desempeñan. Todos aquellos miembros que pertenezcan a esta secta poseen los siguientes rasgos:

- ✦ **Señores de los secretos:** Rango 1 en Discreción.
- ✦ **Un espía en cada sombra:** Debido a la extensa red de informadores con la que cuenta la secta, todos los personajes poseen el mérito Contacto.
- ✦ **Mantenerse oculto:** Si la infamia de un personaje alcanza en cualquier momento un valor de 40 o superior, pasará a ser expulsado y considerado enemigo de la secta.

Sociedad de la Rosa de Obsidiana

A medida que la alta sociedad Dirmish adquiría cada vez más poder y riqueza, sus gustos y aficiones se fueron volviendo más decadentes, aflorando sus más oscuras perversiones. Con la necesidad de mantener estas prácticas en secreto, sus usuarios buscaron lugares alejados de miradas indiscretas para llevarlas a cabo, llegándose a formar grandes grupos para fomentar sus vicios. Con el tiempo y la necesidad cada vez mayor de mantener el secreto, se fundó esta sociedad destinada a mantener y sustentar estos lugares de depravación y lujuria así como a extender una larga red de seguridad para mantener la identidad de sus usuarios en secreto. Sin embargo, sus particulares necesidades fueron creciendo cada vez más y más cayendo inevitablemente bajo la influencia de los Baeliss. Gracias a ellos sus miembros alcanzaron nuevas cotas de placer y depravación. A pesar de sus prácticas oscuras, la naturaleza de esta secta es completamente hedonista, cuya única finalidad no es otra que la de satisfacer los placeres de aquellos que pertenecen a ella. Sus miembros raramente extienden su influencia más allá de la secta, salvo en las contadas ocasiones en la que se lo exigen sus Anatemas. El hecho de que grandes personalidades pertenezcan a ella confiere a esta secta un halo sumamente perturbador e inquietante. Todos aquellos miembros que pertenezcan a esta secta poseen los siguientes rasgos:

- ✦ **Culto del Placer:** Dada la naturaleza de esta sociedad los personajes solo podrán realizar pactos con los Baeliss. Además solo podrán adquirir poderes y dones pertenecientes al Dominio de la Perversión, aunque tendrán acceso al listado completo de todos ellos.
- ✦ **Oscuras perversiones:** Los personajes deberán poseer una adicción retorcida y perversa, como si poseyeran el defecto Conducta Pecaminosa.



El Personaje

Una vez seleccionado el origen del tu alter ego, el siguiente paso sirve de soporte para construirlo.

Mediante una serie de preguntas podrás darle forma al trasfondo de tu personaje, así como orientar su concepto y el estilo de juego que quieres llevar.

Este apartado no es necesario ni imprescindible para configurar al personaje, pero sí es de gran ayuda, sobre todo para los jugadores noveles en el mundo del rol o aquellos que estén dando sus primeros pasos en Reino de Terror.

Tampoco es necesario que apuntes las respuestas, pero hacerlo (en la parte de atrás de la ficha, por ejemplo) puede servir de recordatorio durante la aventura para evitar que se desdibuje el personaje y actúe de forma extraña o diferente a como habías pensado en un principio.

¿Cuál es su nombre completo?

¿Dónde nació y se crió?

¿Quiénes eran sus padres? ¿Aún viven? ¿A qué se dedicaban?

¿Tiene hermanos? ¿Cuántos? ¿Son relevantes en su vida?

¿Dónde vive ahora? ¿Por qué ese sitio? ¿Pasa sus días acompañado?

¿A qué se dedica? ¿Le gusta lo que hace?

¿Posee algún rasgo que le defina especialmente?

¿Qué es lo más relevante de su pasado?

¿Posee alguna clase de debilidad física, como alergias o enfermedades?

¿A qué clase social pertenece?

¿Es religioso? ¿A qué dogma profesa su fe?

¿Cuáles son sus aspiraciones en la vida?

¿Cómo conoció a su señor? ¿Por qué le sigue?

¿Pertenece a alguna secta? ¿Es miembro de algún grupo independiente?

¿Sirve a algún señor?

¿Cómo ingresó en ese grupo?

Conceptos de Personaje

Los conceptos son ocupaciones y estereotipos que las gentes de la época solían desempeñar. Son aquello que tu personaje es, o solía ser, más allá de sus oscuros secretos. Su única utilidad es la de ayudarte a ti y a tus compañeros de partida a imaginar al personaje.

Aquí tienes algunos ejemplos:

- * Agente (de una organización o familia)
- * Alborotador (agitador político)
- * Alguacil
- * Artesano
- * Artista
- * Asesino
- * Barbero Cirujano
- * Barquero
- * Batidor
- * Bufón
- * Buhonero
- * Cazador
- * Cazarratas
- * Cazarrecompensas
- * Chambelán
- * Cobrador de Impuestos
- * Cochero
- * Concubina
- * Contrabandista
- * Cortesano
- * Embajador
- * Erudito
- * Escriba
- * Estibador
- * Estudiante
- * Explorador
- * Falsificador
- * Galeno (Boticario)
- * Guarda Forestal
- * Guardian de caminos
- * Herborista/Boticario
- * Ladrón
- * Luchador de foso (gladiador)
- * Marinero
- * Matón
- * Matrona
- * Mensajero
- * Mercader
- * Mercenario
- * Místico
- * Pirata/Corsario
- * Plebeyo
- * Sacerdote
- * Saqueador de tumbas
- * Soldado
- * Trovador
- * Vidente
- * Vigilante





Origen

Una vez conocido el reino donde se desarrollará la aventura y la Dinastía a la que servirán los personajes en un principio, el siguiente paso es la elección del *Origen* de tu personaje.

Este apartado hace referencia, mayormente, al sitio donde nació y se crió, aunque no obliga a que sea el lugar donde vive actualmente.

El origen del personaje no sólo le dotará de trasfondo, sino que le proporcionará *Rasgos* que le definirán en cierta medida. Los Rasgos son reglas especiales únicas de su origen.

Es importante señalar que la elección de origen debe realizarse atendiendo a tus gustos y al concepto de personaje que tengas en mente. Seleccionar un origen atendiendo únicamente a los rasgos que otorga no sólo choca en contra del espíritu del juego, sino que puede perjudicar a la larga el desarrollo de la narrativa.

Arion

Uno de los reinos más antiguos, origen de la cultura y ciencia actuales. Su sistema político y comercial los ha convertido en los mejores mercaderes del reino, lo que les permite contratar a mercenarios que luchen sus propias guerras.

- ✦ **Cuna de la cultura:** Escoge entre Naturaleza, Reinos o Sanar a Rango 1.
- ✦ **Comerciante consumado:** +2 a Comercio para realizar acuerdos y tratados.
- ✦ **Acaudalados:** +5 a Riqueza Personal.
- ✦ **Combaten por mí:** Duplica el coste de adquirir el primer Rango de Cuerpo a Cuerpo y Combate a Distancia.
- ✦ **Idiomas:** Gaesir y Casir.

Armatra

Habitada por gentes de probado honor. El servicio militar es obligatorio para todo ciudadano libre de Armatra. Su habilidad marcial es legendaria en muchos reinos, y hay quienes dicen que jamás se les puede sobornar.

- ✦ **Instrucción de combate:** Escoge entre Rango 1 en Cuerpo a Cuerpo o a Distancia.
- ✦ **Incorruptibles:** +2 a Resistencia Mental frente a ser sobornado.
- ✦ **Estoicos:** +2 a resistir miedo provocado por fuentes mundanas (menores de 12 salvo fobias).
- ✦ **Atados por su Palabra:** No puede romper la palabra dada. Condicionante de experiencia (-IPX al finalizar cada sesión si no actúas de esta forma).
- ✦ **Idiomas:** Armatre y Casir.

Idioma Natal

Todos los personajes comienzan conociendo, al menos, dos idiomas. Para poder leer y escribir textos en su idioma natal es imprescindible poseer Lingüística a Rango 1 como mínimo.

Comparten el Casir, un idioma sin forma escrita extendido por comerciantes a lo largo de todo el continente. Cada origen le da además al personaje un idioma propio de su región.

Damuraq

La república de las intrigas, el arte y el pensamiento. Muy alejados del misticismo de sus vecinos y enemigos de Rávena, en Damuraq prevalecen la filosofía y el arte en todas sus expresiones.

- ✦ **Revolución filosófica:** Escoge entre Naturaleza, Reinos o Teología a Rango 1.
- ✦ **Reino de secretos:** +1 a Etiqueta.
- ✦ **Maestros artesanos:** Uno de los objetos del equipo inicial es de gran calidad.
- ✦ **No caer en el misticismo:** -1 a Teología.
- ✦ **Idiomas:** Marquish y Casir.

Jordlose

Descendientes de aquellos que huyeron de Oljorden durante el cataclismo, los Jordlose poseen un arraigado sentimiento familiar. Debido a su naturaleza son despreciados por muchos, así que han aprendido a sobrevivir por su cuenta y a apoyarse entre ellos.

- ✦ **Herencia familiar:** Empieza con un objeto de gran calidad del que no debe deshacerse (Mérito Reliquia Ancestral).
- ✦ **Supersticiosos:** +2 en las tiradas de Saber Popular relacionadas con supersticiones.
- ✦ **Una sola familia:** Su familia y él colaboran para sus comeditos (bidireccionalmente).
- ✦ **Extraños en tierras Extrañas:** -1 a Influencia, Etiqueta y Engañar con ajenos a su origen.
- ✦ **Idiomas:** Ödam y Casir.

Oldjorden

Acostumbrados a vivir largos periodos invernales, las gentes de Oljorden son supervivientes natos. Antaño dueños del reino más poderoso que gobernaba el continente, una catástrofe les privó de todas sus fuentes metalúrgicas. Este hecho ha perfeccionado con el tiempo sus habilidades como carpinteros y comerciantes mediante trueque.

- ✦ **Curtidos por el largo invierno:** Rango 1 en Supervivencia.
- ✦ **Comerciar sin monedas:** +2 a las habilidades de Comercio mediante trueque.
- ✦ **Una vida sin metal:** +1 a trabajar la madera y +1 a impactar con arcos y lanzas.
- ✦ **La maldición de la montaña:** -2 a Resistencia Física frente a enfermedades.
- ✦ **Idiomas:** Öd y Casir.

Rävema

Es actualmente el Imperio más poderoso del continente. Su poder se erige sobre una profunda religiosidad, un patriotismo ciego y grandes ciudades que proporcionan impuestos y mano de obra barata. Sus gentes se vanaglorian de su honor y su respeto, su profunda fe y su desprecio más absoluto hacia quienes carecen de ella.

- ✦ **Educados en la fe:** Rango 1 de Teología.
- ✦ **Altivos:** +2 a las pruebas de Etiqueta y Engañar cuando trata de llamar la atención, aparentar estatus o poder ficticio.
- ✦ **Sobrevivir entre la Multitud:** Puede repetir un dado de la tirada de Iniciativa.
- ✦ **La cultura empobrece el alma:** Duplica el coste de adquirir el primer Rango de Naturaleza, Reinos, Alquimia y Sanar.
- ✦ **Idiomas:** Ravés y Casir.

Rystar

Este reino joven y ambicioso está cimentado sobre un pueblo alegre y entregado así como un gobierno rígido pero abierto al progreso y a la expansión. No existe en Alborada mejores jinetes que los de esta nación.

- ✦ **Jinetes:** Rango 1 en Equitación.
- ✦ **Descanso del largo día:** +2 a Influencia, Etiqueta y Comerciar durante festejos informales y/o con alcohol de por medio.
- ✦ **Unidos por la hermandad:** Concede un +2 adicional al colaborar durante pruebas de habilidad.
- ✦ **Deudas sin saldar:** Tras sufrir una afrenta personal, sufre -1 a todas las pruebas de habilidad que no le ayuden directamente a saldar cuentas. Sólo puede sufrirlo por una afrenta cada vez, y dura hasta que se salde.
- ✦ **Idiomas:** Ödsir y Casir.

Senra

Colonia de antiguos conquistadores extranjeros que actualmente es refugio de toda clase de chusma y criminales. Se trata de una isla sin ley donde la mezcla de culturas y la necesidad de sobrevivir caracterizan a sus gentes.

- ✦ **Codiciosos de lo ajeno:** Rango 1 en Hurto.
- ✦ **Corsarios y contrabandistas:** Navegación se considera básica y obtiene +1 a Navegación en el mar.
- ✦ **Mezcolanza de culturas:** Escoge un rasgo cualquiera de otro origen para reemplazar a éste.
- ✦ **Nunca te fíes de ellos:** Defecto Traicionero.
- ✦ **Idiomas:** Casir, más otro idioma a su elección.

Umbra

Ubicados en el extremo norte del mapa, este reino se independizó de Oljorden cuando sus minas dejaron de ser rentables. Ahora sus gentes sobreviven entre las galerías subterráneas reconvertidas en ciudades y unos pocos asentamientos exteriores en la montaña.

- ✦ **Túneles y galerías:** Ve claramente a la luz de una vela (como ejemplo).
- ✦ **Montañeros:** +1 a Atletismo en escalada y +1 a Supervivencia en montaña.
- ✦ **Fríos de corazón:** Mérito Imperturbable.
- ✦ **Una vida en la oscuridad:** Las luces fuertes y repentinas le ciegan (penalizador de -4 a Percepción y Gran Desventaja en combate).
- ✦ **Idiomas:** Öd y Casir.

Ynis Dirgel

Reino de marineros y comerciantes, han hecho de las expediciones marítimas su forma de sustento. No existen mejores marineros que ellos, y sus numerosos viajes les han proporcionado cultura, riqueza y ser protagonistas de numerosas leyendas... aunque no todas son buenas.

- ✦ **El mar corre por mis venas:** Rango 1 en Navegación.
- ✦ **Conocedor de leyendas:** +2 a las tiradas de Saber Popular relacionadas con leyendas.
- ✦ **Un amigo en cada puerto:** Mérito Contacto.
- ✦ **Navegaron demasiado lejos:** Defecto Estigma Social sólo frente a seguidores de las Virtudes Cardinales. Este Defecto implica que su infamia frente a ellos es 10 puntos superior a la propia.
- ✦ **Idiomas:** Relae y Casir.



Motivaciones

Las *Motivaciones* son el motor que mueve a los personajes. Cualquier decisión que tomen estará influenciada por las distintas motivaciones que posean.

Al tratarse de un elemento fundamental en el trasfondo de cada personaje, ésta influirá directamente en su desarrollo, siendo condicionante de la experiencia que el Narrador conceda a cada personaje al finalizar la sesión de juego.

Además de guiar las acciones del personaje, la motivación sirve también como nexo de unión entre los distintos integrantes de la aventura. Al tener todos los personajes un objetivo en común sus acciones irán encaminadas a conseguirlo y se verán motivados a trabajar juntos.

Algunos ejemplos de motivaciones son los siguientes:

- * Recuperar una herencia familiar.
- * Recuperar tus tierras.
- * Rescatar a un rehén de tu familia.
- * Obtener título y tierras
- * Vengar una ofensa.
- * Conocer el porqué de algo.
- * Ascender en la escala social.
- * Proteger a algún ser querido.
- * Ingresar en alguna orden prestigiosa.
- * Medrar en la vida.
- * Ser inmortal.
- * Controlar una ciudad, región o reino.

Motivación Personal

Elige una motivación que impulse las acciones de tu personaje y sus aspiraciones.

A pesar de tratarse de una elección muy personal, la motivación que escojas ha de contar con el visto bueno del Narrador, de forma que se eviten conflictos tanto con la aventura como entre los propios jugadores.

La motivación puede estar enfocada a lograrse a corto, medio o largo plazo. En cualquier caso, una vez tu personaje haya alcanzado su motivación personal deberás seleccionar una nueva meta y establecerla como nueva motivación. Este ciclo es continuo, de modo que tu personaje tenga siempre un motivo por el que seguir luchando y evitar así estancarse en los logros conseguidos hasta el momento.

Muchos jugadores deciden ver sus motivaciones personales como una carrera compuesta por metas. Se plantean una meta alcanzable a corto plazo como motivación inicial, y después otra y otra. Cada meta lo va acercando un poco más a su objetivo vital.

Motivación Grupal

Se trata de la motivación que impulsa al grupo a conseguir sus objetivos y el motivo por el cual trabajáis y lucháis juntos.

En este caso la motivación se ha de consensuar entre todos los jugadores y el Narrador. Será éste quien determine los objetivos que deben alcanzar vuestros personajes como parte de un grupo. Los objetivos estarán acorde con la trama de la aventura.

Al igual que pasaba en el caso anterior, una vez alcanzada la motivación grupal, el Narrador establecerá junto con los jugadores una nueva meta a alcanzar. La dificultad y duración dependerá en gran medida del tipo de aventura que se esté jugando.

Recompensas

Para recompensar la interpretación y la inmersión del grupo de jugadores durante la partida, al finalizar cada sesión de juego el Narrador valorará en qué medida tu personaje se ha acercado a sus motivaciones y te dará experiencia para mejorarlo en base a esto.

En el caso de la Motivación Grupal, aunque todos la comparten, la experiencia es individual. Que unos integrantes del grupo no participen activamente en esta tarea no conlleva que un personaje que sí lo ha hecho no obtenga recompensa.

Méritos y Defectos

El personaje se desarrolla con un pasado y un trasfondo que representa el camino que ha recorrido hasta el momento en el que se encuentra. Ésto supone que el personaje ha tenido una infancia y experiencias que lo han definido como persona y le han hecho adquirir habilidades y rasgos que le benefician o perjudican.

En este paso tienes que elegir aquellos rasgos que mejor definen al personaje, teniendo en cuenta las preguntas que respondiste anteriormente.

Puntos de Trasfondo

Durante la creación del personaje se emplean *Puntos de Trasfondo* (PT) para configurar sus Méritos y Defectos. Cada Mérito y Defecto tiene asociado un coste en PT.

El jugador podrá emplear hasta 10 PT para adquirir los Defectos de su personaje. El número de PT del que dispondrá para comprar Méritos es igual al invertido en Defectos.

Los puntos que no se inviertan en Méritos se pierden, por lo que puede tener más puntos por Defectos que por Méritos.

Algunos Méritos y Defectos poseen varios valores. Cada valor representa un nivel de Mérito o Defecto. Cuanto mayor sea el coste, más favorable o problemática será tu elección. El Narrador puede ayudar a definir la gravedad del nivel que se selecciona al escoger el Mérito o Defecto.

Salvo que indique lo contrario, ningún Mérito o Defecto podrá adquirirse más de una vez.

Durante la Aventura

Es posible que durante el desarrollo de la aventura quieras adquirir Méritos y/o Defectos para representar aprendizajes o hechos vividos durante su desarrollo.

Normalmente sólo pueden adquirirse durante la creación del personaje, pero está en manos del Narrador permitir su adquisición durante el transcurso de la aventura. De ser así, el coste en PX para adquirirlas durante la aventura sería equivalente a su valor en PT.


Otras veces estos Méritos y Defectos son impuestos por el Narrador con motivo de alguna vivencia. Cuando esto ocurre, el personaje no obtiene ni pierde puntos de experiencia por ellos.

Condición de Experiencia

Algunos Defectos contienen una línea del tipo:

"A discreción del Narrador sufrirás un penalizador de -1 a la experiencia al finalizar cada sesión que..."

El jugador debe tener cuidado con estos Defectos, pues no seguir varias de ellas a la vez puede provocar que el personaje vea muy mermados los PX recibidos por sesión.



Meritos

Los Méritos representan los rasgos beneficiosos con los que, o bien ha nacido tu personaje, o ha sido agraciado a lo largo de su vida. A continuación mostramos el listado de Méritos.

Generales

Talento Natural [4]: Hay quienes nacen con soltura natural para realizar determinadas tareas. Podrás mejorar una habilidad 1 Rango por encima de su límite por Característica.

Buena Estrella [3]: Está claro que tienes suerte o los Anatemas cuidan de ti. Puedes repetir 1 DN por sesión.

Profesional [6]: Eres un experto en lo que haces y se nota. Elige una habilidad: esa habilidad comenzará a Rango 1 y cualquier gasto que debas realizar para subirla te costará 2 puntos de experiencia menos por Rango.

Físicas

Agudeza [2]: Posees uno de los sentidos mucho más desarrollado. Obtienes un +1 a las pruebas de percepción cuando uses ese sentido. Puede escogerse varias veces.

Ambidiestro [3]: Te manejas igual de bien con ambas manos. Ya no sufres los penalizadores por "Combatir con la Zurda" (explicados en el capítulo Combate).

Corpulento [6]: Tu gran tamaño te confiere una fuerza superior. Todos tus ataques cuerpo a cuerpo obtienen un bono de +1 al Daño, así como un +1 a todas las pruebas que dependan del Vigor.

Equilibrio [2]: Tienes poco que envidiar a los gatos. Obtienes un bono de +1 a las pruebas de Acrobacias para mantener el equilibrio.

Frugal [1]: Eres capaz de sobrevivir con poca comida. Los días máximos que puedes pasar sin comer aumenta en 1.

Persona de Mundo [4]: Has viajado mucho y sabes desenvolverte con soltura. Obtienes un bono de +1 a las pruebas de Supervivencia y sabes hablar 1 idioma adicional como si tuvieras el talento "Idioma Adicional" de la habilidad Lingüística. Si adquieres este talento más adelante, el coste en PC o experiencia se reducirá a 0 siempre y cuando sea con el mismo idioma.

Robusto [4]: Eres especialmente resistente al dolor. Cada Nivel de tu Umbral de Heridas aumenta en 1.

Saludable [3]: Tu cuerpo se cura con rapidez. Los penalizadores por heridas comunes se reducen a un ritmo de 4h por punto con tratamiento y de 2 días sin él.

Sangre Salada [3]: El mar corre por tus venas. Obtienes un bono de +1 a todas las Pruebas de Habilidad que se desarrollen en el mar.

Tozudo [3]: Es muy difícil aturdirte y desorientarte. Reduces la duración en 1 turno cada vez que quedas Aturdido (mínimo 1).

Sociales

Anodino [2]: Posees un aspecto tan común que la gente tiende a no recordarte. Siempre que ganes Infamia reducirás la cantidad en 1. Por lo general la gente no te recordará.

Atractivo [6]: Eres guapo y caes bien, no te cuesta relacionarte con la gente. Suma un bono de +1 a las pruebas de interacción social (Influencia, Etiqueta, Engañar). Este bono pasa a ser de +2 ante el sexo opuesto.

Matón [2]: Tu aspecto impone respeto e incluso miedo. Obtienes un bono de +1 a las pruebas de Intimidar.

Nacido para Liderar [2]: Posees un talento excepcional para liderar a los hombres, sobre todo en el campo de batalla. Obtienes un bono de +1 a las pruebas de Influencia cuando se trate de liderazgo militar.

Amigable [2]: Posees un rostro amigable y caes simpático a las personas. Ganas un bono de +1 a las pruebas de Influencia e Indagar hacia gente con actitud positiva.

Mentales

Concentración [5]: Es muy difícil distraerte. Podrás utilizar la regla de Éxito Automático en situaciones de mucho estrés.

Don de Lenguas [2]: Se te da bien aprender otros idiomas. Adquirir idiomas adicionales te cuesta -IPX.

Impávido [5]: No te asustas con facilidad, tan sólo los horrores más perturbadores pueden hacerte perder la calma. Tu Resistencia Mental se considera 2 puntos superior frente a Miedo.

Imperturbable [5]: Rara vez los sentimientos influyen en tus decisiones, y es muy difícil convencerte. Tu Resistencia Mental se considera 2 puntos superior frente a intentos de Seducción y Manipulación emocional.

Memoria Prodigiosa [4]: Tu memoria capta las escenas como si de un cuadro se tratase. Recuerdas escenas y acontecimientos de forma perfecta incluyendo la mayor parte de sus detalles, como quién estaba en ella, qué había en la mesa, el color de la ropa y los botones de las casacas.

Obstinado [6]: Cuando tomas una decisión es muy difícil hacerte cambiar de opinión. Tu Resistencia Mental se considera 2 puntos superior frente a pruebas de Engañar e Influencia.

Precavido [3] o [5]: Siempre estás alerta, o quizás eres un poco paranoico. Obtienes un bono de +1 a las pruebas de Iniciativa [3] o bien +2 a las pruebas de Iniciativa y 2 Puntos de Degeneración Mental inevitables [5].

Propósito Elevado [4]: Estás predestinado a hacer algo grande y trascendental en tu vida. Obtienes IPX adicional por sesión siempre que hayas actuado para acercarte considerablemente a tu Motivación Personal.

Sueño Ligero [4]: Necesitas menos horas para descansar, y te despiertas con facilidad. Sólo necesitas 6 horas para considerarte descansado y las dificultades de las pruebas de Percepción mientras duermes disminuyen en un rango.

Asociación

Afiliación [5] o [7]: Formas parte de alguna orden, secta o congregación relevante. Te ayudarán y pondrán sus recursos a tu disposición, pero tendrás un compromiso con ellos [5]; también puede que seas uno de sus miembros más veteranos, en cuyo caso tu compromiso será mayor, pero conocerás más secretos sobre ellos [7].

Aliado [4]: Siempre es bueno contar con alguien que te eche una mano en los momentos de necesidad. Tienes un amigo que te ayudará cuando lo necesites, aunque el trato debe de ser recíproco. Si lo ayudas cuando te lo pida podrás obtener como premio un IPX adicional. Puede escogerse varias veces.

Amistad con otra Organización [6]: Posees buenas relaciones con un grupo, secta u orden a la que no perteneces. Te ayudarán en circunstancias de necesidad.

Benefactor [5]: Posees un mecenas adinerado que te brinda financiación y protección. Mientras dure el mecenazgo obtendrás un bono de +5 a tu Riqueza Personal y su protección frente a los que se te oponen, pero a cambio tendrás que prestarle el servicio acordado.

Conocer a tu Enemigo [3]: Conoces el modus operandi de un enemigo tuyo o de tu grupo. Dependiendo de las circunstancias obtendrás un bono de +1 en cualquier prueba que realices para conocerlo mejor, rastrearlo o anticiparte a sus movimientos.

Contacto [2]: Nunca está de más conocer a alguien que te facilite información útil. Tienes un contacto con el que intercambias información regularmente. Puede escogerse varias veces.

Favor Impagado [3] o [4] o [5]: Alguien te debe un favor, ya sea monetario o de servicios. La naturaleza del favor deberá ponerse en común con el Narrador. Los puntos del mérito vienen determinados por la seriedad del favor.

Marcado [9]: El personaje ya ha cerrado un Pacto con un Anatema, habitualmente mediante un Pacto de servidumbre proporcionado por su señor. Posee la Marca de dicho Anatema, y por tanto Rango 1 en Artes Oscuras de forma gratuita. Podrá desarrollar Artes Oscuras y relacionarse con el Anatema según se explica en el capítulo Torre Invertida.

Mascota [2]: Posees un animal fiel y domesticado. Puede ser desde un caballo hasta un perro de caza. Los animales salvajes no acostumbran a ser buenas mascotas. Puede escogerse varias veces.

Pío [2]: Se te considera una persona de fe intachable dentro de un culto religioso. Estás muy bien visto por sus adoradores más fervientes y éstos te brindarán ayuda y recursos cuando los necesites.

Secreto Valioso [2] o [3] o [4]: Posees un secreto de gran importancia sobre alguien. Puedes explotarlo como desees. El coste del mérito vendrá determinado por la relevancia del secreto, que deberá estar consensuado con el Narrador.

Sirviente [4]: Posees un sirviente o esclavo a tu entera disposición, aunque no será especialmente habilidoso. A pesar de que no tienes que pagarle un sueldo si deberás alimentarlo y darle cobijo.

Estatus

Adinerado [3] o [6] o [9]: Posees cierta riqueza y algunas propiedades. Tu bono de Riqueza empieza en +5 [3]; en +10 [6]; o en +15 [9].

Buena Cuna [4]: Gozas de buen estatus dentro de la alta sociedad además de ciertos privilegios, ya sea como noble, mercader o sacerdote.

Caballero [5]: Has hecho El Juramento y has velado tus armas. Ostentas el estatus de caballero, lo que no implica que necesariamente seas noble o pertenezcas a una orden (Para ello hay que adquirir el mérito "Afiliación"). Comienzas con un caballo, una espada y un escudo ligero.

Familia Adinerada [5]: Eres miembro de una familia rica y como tal puedes acceder a sus recursos cada vez que lo necesites. Tu familia comienza con un bono de Riqueza de +10 y siempre que puedas podrás añadirlo a tu Riqueza Personal, pero no podrás abusar de ello indiscriminadamente.

Feudo [5] o [7] o [9]: Posees una pequeña parcela de tierra que te permite explotarla y obtener recursos de ella. La naturaleza de ésta deberás consensuarla con el Narrador. El coste del mérito varía en función de si posees 1 familia trabajando en ella [5]; 2 familias [7]; o 3 familias [9].

Legado [2] o [4] o [6]: Tu personaje es el heredero de una fortuna familiar, ya sea en bienes o en tierras. Es posible que sea tu padre o un familiar lejano que desconoces. En algún momento de la aventura esa herencia será tuya, aunque no puedes saber cuándo. El coste del mérito es en función del bono de Riqueza a heredar: Para +5 [2]; +10 [4]; o +15 [6].

Reliquia Ancestral [4]: Tu familia te ha legado un valioso objeto que lleva generaciones en ella. Aunque no posee gran valor comercial, su valor emocional es altísimo, ya que supone una honra para ti el ser digno de poseerlo. La naturaleza del objeto deberá consensuarse con el Narrador. Mientras la reliquia esté en tu poder obtendrás una mejora de +1 a tu Resistencia Mental. Perderlo no sólo supondrá la pérdida del bono sino también la deshonra para con tu familia.

Reputado [2]: Eres un ciudadano ejemplar y la gente lo sabe. Por ello eres respetado y admirado cada vez que visitas la localidad. Elige una población (aldea, pueblo o pequeña ciudad), las gentes de ese sitio te tratarán bien y en general mantendrán una actitud positiva hacia ti, aunque ese respeto hay que mantenerlo.



Defectos

Los Defectos representan los rasgos perjudiciales y negativos con los que nació el personaje o adquirió a lo largo de su vida. A continuación mostramos el listado de Defectos a disposición de los jugadores.

Generales

Inepto [2]: No has nacido para realizar determinadas tareas. Eres torpe y distraído. Elige una habilidad básica: tendrás que repetir todos los 10 obtenidos al lanzar el DN en esta habilidad. Puede escogerse varias veces.

Inexperto [2]: Aún tienes mucho que aprender. Durante la creación de personaje, las habilidades Entrenadas pueden adquirirse a Rango 1 como máximo.

Físicas

Adicción [2]: Estás enganchado a alguna sustancia en concreto, bien sea tabaco, alcohol, opiáceos, etc. Cada día que no lo consumas sufrirás un penalizador de -1 acumulativo a todas tus acciones (no se cuentan para heridas). Sufrirás un penalizador de -1PX al finalizar cada sesión que ignores el defecto.

Alergia [1] o [2]: Padeces una alergia común. Cuando elijas este defecto deberás consensuar junto con el Narrador cuál será. Siempre que te expongas a la fuente de tu alergia sufrirás un penalizador de -1 a todas tus pruebas hasta que seas tratado o pase 1 hora. Una alergia más fuerte te impondrá un penalizador de -2 a todas tus pruebas [2].

Artrítico [4]: Padeces esta dolencia, y nunca sabes cuándo te dará un ataque doloroso. Siempre que obtengas un 1 en el DN al realizar una Prueba de Habilidad física (Saltar, Nadar, Acrobacias, Combatir, Montar, etc.) sufrirás un penalizador de -2 al resto de actividades durante el resto de la escena.

Corto de Vista [2]: Posees una visión limitada, bien por un defecto ocular, bien por estar tuerto o herido. Sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Percepción con la vista y además no puedes usar la maniobra Apuntar con armas a distancia.

Curación Lenta [3]: Tu organismo cura las heridas más lento de lo normal. El Penalizador por Heridas se reduce a un ritmo de 8 horas con tratamiento y 4 días sin él.

Dificultad del Habla [2]: Ya sea por tu tartamudez o por una malformación se te hace muy difícil comunicarte con las personas o hacerte entender. Deberás repetir los 10 obtenidos en las Pruebas de Habilidad que dependan de la voz.

Duro de Oído [1]: Es posible que nacieras con una deficiencia auditiva o que alguna lesión te mermara esta capacidad. Sufres un penalizador de -1 a las Pruebas de Habilidad que necesiten del oído.

Enano [5]: Nunca llegaste a ser muy alto y eso te ha acarreado más de un problema desde entonces. Tu altura se encuentra entre 1,20 y 1,40. A parte de las restricciones propias de tu altura, todo tu movimiento se reduce a la mitad.

Enfermedad Contagiosa [2] o [4] o [6]: Padeces una enfermedad muy contagiosa y difícil de curar. Es posible que la gente lo sepa debido a sus secuelas. En base a la enfermedad que elijas el Defecto te otorgará los siguientes puntos: Candidiasis [2], Herpes [4], Ardor de Romero [6].

Enfermedad Infantil [2]: Una afección de tu niñez te dejó secuelas, tu apariencia así lo demuestra y eres más débil físicamente. Sufres un penalizador de -1 RF.

Enfermizo [2]: Eres muy propenso a caer enfermo. Obtienes un penalizador de -2 RF frente a enfermedades.

Feo o Desfigurado [3]: Tu apariencia no resulta atractiva y eso te repercute a la hora de interactuar con otras personas. Sufres un penalizador de -1 a las pruebas de interacción social. En las pruebas de seducción este penalizador aumenta hasta -2.

Gordo [3]: Eres muy amigo de los pasteles y muy poco del ejercicio. Sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Atletismo y -2 a las de Acrobacias.

Hedor [4]: Ya sea por un problema fisiológico o bien porque tienes una guerra abierta contra el agua posees un olor nauseabundo que repele a las personas. Sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Influencia, Etiqueta y Esconderte en distancias cortas.

Herida Crónica [8]: Te infligieron una herida que no puedes terminar de curar de ninguna forma natural. Posees una Herida Leve incurable con su correspondiente penalizador.

Mutilado [6]: Te falta alguna extremidad que te limita e impide realizar actividades con ella. Si se trata de una mano o un brazo, no podrás utilizarlo; en el caso de estar cojo no podrás Correr ni Esprintar.

Sensible a la Luz [3]: De una forma u otra la luz intensa te molesta e incluso puede llegar a cegarte. Sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Percepción visual bajo luz solar intensa o destellos.

Vulnerable [6]: Eres muy sensible al dolor. Cada Nivel de tu Umbral de Heridas se reduce en 1. Debes tener como mínimo Vigor 2 para escoger este defecto.

Sociales

Arrogante [2]: Estás cegado por tu estatus superior. Desprecias a los que están por debajo de ti. Despiertas cierta antipatía debido a esta actitud. Entre la gente de estatus social bajo causas una mala primera impresión. Además sufres un penalizador de -2 a las pruebas de interacción social cuando trates con gente de ese estatus. Debes de poseer el mérito "Buena Cuna" como requisito.

Asilvestrado [4]: La civilización y la cultura actual te son desconocidas y hostiles. Sufres un penalizador de -1 a las pruebas de interacción social en grandes poblaciones así como en la fabricación de utensilios complejos.

Codicioso [3]: Es fácil manipularte mientras haya dinero de por medio. No puedes realizar una Prueba de Habilidad Enfrentada para evitar ser influenciado mediante dinero.

Conducta Pecaminosa [2]: Igual que Adicción, sólo que con conductas sexuales (ninfomanía, onanismo, fetichismo, etc.). Cada día que no la realices sufrirás un penalizador de -1 acumulativo a todas tus acciones (no se cuenta para heridas). Sufrirás un penalizador de -1PX al finalizar cada sesión siempre que no actúes de esta forma.

Entrometido [3]: No puedes evitar meterte en los asuntos de los demás. La gente se muestra molesta en tu presencia y rara vez confiarán en ti. Sufrirás un penalizador de -1PX al finalizar cada sesión siempre que no actúes de esta forma.

Excéntrico [2]: No sabes comportarte en los momentos oportunos debido a tu excentricidad o a que no eres capaz de controlarte. Sufres un penalizador de -1 a las pruebas de Etiqueta.

Ingenuo [2]: Se te engaña y manipula con mucha facilidad. Sufres un penalizador de -1 a RM frente a influencia e intentos de engañarte, así como a las Pruebas de Habilidad Enfrentadas para evitarlo.

Irascible [2]: Es muy fácil volverte violento, apenas tienes paciencia. Sufrirás un penalizador de -1PX al finalizar cada sesión siempre que no actúes de esta forma.

Manía Desagradable [1]: Posees alguna compulsión que desagrade a los demás. No eres consciente de ella y no puedes evitarla. Sufres un penalizador de -2 a las pruebas de Influencia y Etiqueta cuando obtengas un 1 en el DN.

Siniestro [1]: Tienes un aspecto cruel y peligroso. La gente te mira con recelo y no causas buena impresión. Sufres un modificador de -1 a las pruebas de Etiqueta e Influencia y +1 a las pruebas de Intimidar.

Traicionero [2]: La gente sabe que no eres de fiar. No irradas mucha confianza, sobre todo de cara a los negocios. Siempre que obtengas un 1 en el DN al comerciar la transacción no se llevará a cabo.

Mentales

Amor Perdido [3]: Conociste el amor verdadero y lo perdiste. Te dan ataques de melancolía cada vez que estás solo o algo te recuerda a él/ella. Cuando se den estas situaciones, a discreción del Narrador, sufrirás un penalizador de -1 en las Pruebas de Habilidad y a tu RM hasta el final de la escena.

Atormentado [4]: Un hecho de tu pasado te aflige intensamente. Cuando vivas situaciones similares este hecho se revivirá en tu mente. Siempre que el Narrador estime oportuno en base a la causa de tu tormento, sufrirás un ataque que te neutralizará por completo el resto de la escena. Únicamente si alguien te espabila o sufres alguna agresión física podrás salir de este estado.

Cobarde [3]: Nunca has destacado por ser especialmente valiente y en más de una ocasión crítica el miedo ha podido contigo. Tu Resistencia Mental se considera 2 puntos inferior para resistir el miedo.

Dormilón [4]: Necesitas más horas para descansar, y duermes tan profundamente que eres completamente inconsciente del entorno que te rodea. Mientras estés dormido todas las pruebas de Percepción aumentan la dificultad un rango, además de necesitar dormir 9 horas para considerarte descansado.

Envidioso [2]: No importa lo que tengas o lo que hagas, lo de los demás siempre será mejor. No puedes evitar actuar así. A discreción del Narrador sufrirás un penalizador de -1PX al finalizar cada sesión siempre que no actúes de esta forma.


Fobia [2] o [3] o [5]: Miedo irracional y desmedido hacia algo. Debes de consensuar la fobia con el Narrador. Éstas han de ser fobias comunes. El objeto de tu fobia pasará a adquirir para ti Aura de Miedo 10 [2]; Miedo 12 [3]; Miedo 14 [5].

Impaciente [2]: Las cosas hay que hacerlas, y hay que hacerlas ya. No puedes esperar por nada ni por nadie. Esa inquietud te impide realizar labores que requieran su tiempo. La dificultad de todas las Pruebas Extendidas que se prolonguen durante horas o días aumenta en 2.

Obsesionado [2]: Tienes un único objetivo y harás todo lo posible por alcanzarlo. Darás la espalda a tu familia, a tus amigos e incluso a tu estatus con tal de lograrlo. A discreción del Narrador sufrirás un penalizador de -1PX al finalizar cada sesión siempre que no actúes de esta forma.

Pesadillas [2]: Horribles pesadillas te atormentan frecuentemente por las noches. Cada vez que descanses tira el DN, con un 1 no habrás podido dormir bien por culpa de éstas, por lo que se considerará que no has descansado y obtendrás los penalizadores pertinentes.

Remordimientos [2]: Algún acto atroz que cometiste en tu vida te persigue. Sea cual sea tu naturaleza no cometerás actos similares. Deberás consensuar con el Narrador de qué tipo de conducta se trata. Obtendrás 2 puntos de Degeneración Mental inevitables cada vez que vuelvas a cometerlo.



Territorial [2]: Eres extremadamente celoso con tu hogar y tus pertenencias y no permites que nadie se acerque sin tu permiso, volviéndote incluso agresivo. A discreción del Narrador sufrirás un penalizador de -IPX al finalizar cada sesión siempre que no actúes de esta forma.

Trastorno Mental [2] o [4]: Comienzas el juego con una secuela de Degeneración Mental permanente. Al azar o acordada con el Narrador. Puede ser del intervalo de resultados 20-30 [2] o del intervalo 31-25 [4]. Estos trastornos son ejemplos, el Narrador y tú podéis acordar otros equivalentes.

Vengativo [2]: No dejas pasar ninguna ofensa sin su correspondiente castigo. Siempre que alguien te ofenda de cualquier manera has de hacer lo posible para vengarte. A discreción del Narrador sufrirás un penalizador de -IPX al finalizar cada sesión siempre que no actúes de esta forma.

Asociación

A Prueba [3]: Ya sea tu Señor o alguna organización a la que pertenezcas estás obligado a demostrar tu valía. Tus fracasos no serán tolerados y podrás ser severamente castigado incluso con la muerte (en los casos más extremos). Esta condición se puede eliminar realizando algún hecho remarcable o alguna proeza.

Amenazado [3] o [5] o [7]: Un individuo al que no conoces te persigue con la intención de matarte. Puede deberse a diversos motivos: una deuda de juego impagada, haber mancillado un matrimonio o un ajuste de cuentas. Dependiendo de lo peligroso e influyente que sea el defecto tendrá varios valores.

Amor Prohibido [3]: En algún momento de tu vida, o incluso actualmente, estuviste enamorado de una persona perteneciente a un reino o bando rival. Este amor no tiene por qué ser necesariamente correspondido, sin embargo te acarreará más de un problema. Puedes ser manipulado o incluso chantajeado.

Amor Verdadero [4]: Mantienes una relación amorosa con alguien muy apreciado por ti. Cada vez que corra peligro harás todo lo posible por salvarlo/a. Si tu pareja muere pasarás a adquirir el defecto "Amor Perdido". A discreción del Narrador sufrirás un penalizador de -IPX al finalizar cada sesión que no idolatres y protejas a tu amado/a.

Chantajeado [2] o [3] o [4]: Alguien conoce un secreto sobre ti lo suficientemente delicado como para chantajearte por ello. Si éste fuera revelado te supondría un gran problema así como un riesgo. El tipo de secreto ha de ser consensuado con el Narrador, y en base a su naturaleza el defecto puede tener distintos valores.

Confusión de Identidad [3]: Tu apariencia y comportamiento son extremadamente parecidos a los de un individuo proscrito o perseguido por alguna organización, hecho que desconoces. En algunos casos serás reconocido como un individuo de Infamia 50, siempre que la tuya sea inferior.

Cónyuge Problemático [4]: Posees una pareja o familiar que no para de causar problemas y de meterse en líos. Bien puede ser adicto al juego o a alguna sustancia, que robe a la familia, ponga en peligro su vida, etc. Sea como fuere, estas circunstancias también te afectarán a ti y tendrás que solucionarlos. La naturaleza de estos problemas deberá consensuarse con el Narrador.

Deber [3]: Tienes una persona dependiente bajo tu protección. Puede tratarse de un familiar, anciano, maestro o enfermo. Lo valoras lo suficiente como para mantenerlo cuidado y a salvo. Si éste muere adquirirás inmediatamente 5 puntos de Degeneración Mental inevitable. A discreción del Narrador sufrirás un penalizador de -IPX al finalizar cada sesión que no veles por tu protegido.

Enemigo Jurado [3]: Posees un enemigo mortal y ninguno estará satisfecho hasta que uno de los dos haya muerto. Este enemigo debe suponer una amenaza seria y constante en todo momento.

Perseguido [3] o [5] o [7]: Estás perseguido por alguna secta, orden u organización (generalmente no gubernamental) con la intención de apresarte, interrogarte o matarte. Dicha organización deberá consensuarse con el Narrador. Según el poder e influencia que posea ésta, el defecto puede adquirir varios valores.

Secreto Inconfesable [3]: Posees un secreto lo suficientemente delicado como para acarreararte muchos problemas o incluso ponerte en peligro en el caso en el que fuera descubierto. La naturaleza del secreto deberá consensuarse con el Narrador.

Tiranizado [2]: Por alguna razón tú en particular no eres del agrado de tu Señor. Tu incompetencia no la tolerará y si fallas serás duramente castigado. Encarcelamiento, torturas, esclavitud... son cosas que están a la orden del día si no demuestras ser un activo valioso para él.

Estatus

Bastardo [2]: Tu padre era noble, tu madre no. Este hecho te ha traído más problemas que ventajas, y no estás bien visto dentro de la alta sociedad. Obtienes un penalizador de -1 a las pruebas de Influencia cuando trates con gente de buena cuna.

Criminal [1] o [3]: Eres un criminal y la justicia te busca. Comienzas la aventura con 20 de Infamia [1] o 40 puntos de Infamia [3].

Empobrecido [3]: Fueran cuales fueran las circunstancias, antes tenías dinero, pero ahora no. Tu Riqueza inicial comenzará siendo de -5 en lugar de 0. Este modificador se podrá ver alterado por otros méritos y defectos.

Endeudado [3]: Le debes dinero a alguien lo suficientemente influyente y peligroso como para ignorarlo. En el momento en el que comience la aventura dispondrás de un mes (aproximadamente) para sacrificar un bono de +5 por Riqueza en saldar dicha deuda. De no hacerlo obtendrás el defecto Enemigo Jurado, siendo el prestamista tu enemigo.



Esclavo [6]: Independientemente de tu origen no naciste libre, o bien a lo largo de tu vida fuiste esclavizado por cualquier razón. Pertenece a algún noble o persona adinerada, generalmente tu Señor. Careces de libertad y estás obligado a obedecerlo. Además tu bono de Riqueza está limitado por los designios de tu dueño y nunca podrá ser superior a +10.

Estigma Social [1]: Cometiste algún crimen o acto atroz en el pasado y fuiste marcado por ello. Desde entonces la gente te reconoce por tu delito. Comenzarás con 10 puntos de Infamia y sufrirás un penalizador de -1 a las pruebas de interacción social con la gente que te reconozca.

Eunuco [4]: En algún momento de tu vida te extirparon los testículos y puede que también el pene. A pesar de que no tiene repercusiones prácticas en el juego, este hecho puede acarrear más de un problema durante la aventura. Obviamente, sólo personajes masculinos pueden escoger este defecto.

Oveja Negra [3]: Debido a tu actitud o a algún acto que cometiste en el pasado, tu familia te ha rechazado. Aún mantienes vínculos con ella, pero apenas te prestará ayuda ni podrás acceder a sus recursos.

Rehén [5]: Pertenece a una casa noble o privilegiada. Sin embargo, estás bajo el tutelaje de otra familia. Estás protegido, pero puedes ser usado de cualquier manera en contra de tu familia si así lo disponen y, además, no puedes gozar de sus recursos. Requiere como requisito adquirir el mérito "Buena Cuna".

Excomulgado [5]: En algún momento de la historia tú o algún miembro de tu familia fue excomulgado por el credo que profesabais, extendiéndose el mal nombre a toda tu familia y futuras generaciones. Debido a este hecho eres aborrecido por la sociedad perteneciente a este credo y tan sólo un acto remarcable podrá redimirte ante sus ojos. Posees 50 puntos adicionales de Infamia frente a tu antiguo credo.

Características

Las *Características* representan las cualidades innatas de tu personaje. Sus capacidades esenciales se miden mediante estos rasgos, que constituyen la base sobre la que se sustentan todos los actos que realiza.

Cada personaje posee un valor para cada una de sus 6 Características. El valor de las características se emplea durante el juego para determinar muchas de sus capacidades, pero las más habituales son: poner límites a sus habilidades y servir como bono fijo a las pruebas de habilidad.

Los valores entre los que oscilan las características de una persona normal son 1 y 5. Aunque el juego contempla valores superiores, éstos sólo corresponden a ciertos animales y seres sobrenaturales.

Vigor

Constitución física, fuerza bruta y resistencia. La potencia atlética, la resistencia ante las inclemencias del clima y la enfermedad y la dureza en combate del personaje dependen de esta característica.

Destreza

Agilidad, coordinación y sutileza. La calidad con la que fabrica objetos, roba, hace piruetas, su velocidad y la capacidad de impactar con armas a sus enemigos se apoya en la Destreza.

Inteligencia

Capacidad de deducción, y de retener y recordar información. La mayoría de habilidades mentales y de erudición dependen de ella. Influye en la precisión y la calidad sus conocimientos sobre historia, lenguas y ciencias diversas de la época.

Voluntad

Facultad de decidir y capacidad de autocontrol del personaje. Describe la determinación del personaje, la cual le permite sobreponerse a la voluntad de otros, mantenerse en pie y firme en situaciones que acabarían con otros, y manipular las artes oscuras.

Carisma

Atractivo del personaje, magnetismo social y expresión verbal. Su don de gentes y capacidad para manipular a las personas depende de la Astucia. Describe tanto a líderes como a mentirosos.

Astucia

Agilidad mental e ingenio del personaje. Describe la capacidad del personaje de interactuar y percibir el mundo en el que vive. También representa el instinto y su capacidad de supervivencia.

Elección de Características

Para determinar las características del personaje debes seleccionar una de las opciones que presenta la siguiente tabla.

Opción	Valores					
A	4	4	3	1	1	1
B	4	3	3	3	1	1
C	4	3	3	2	2	1
D	4	3	2	2	2	2
E	3	3	3	3	3	1
F	3	3	3	3	2	2

Asigna cada uno de los valores de la opción elegida a una de las Características del personaje.

Estos valores formarán tus *Características iniciales*. Anótalas de forma permanente junto a los valores actuales. Si más adelante los valores actuales de tus Características cambian, puede que necesites recordar con qué empezaste.

Características Máximas

Las Características representan el estado de forma del Personaje actualmente. A lo largo de la aventura podrá seguir desarrollándolas y aumentando sus capacidades. Sin embargo, estas tienen un límite, un potencial máximo.

Para representarlo, cada personaje solo puede aumentar cada Característica en 1 punto por encima de su valor inicial usando experiencia. Una vez alcance el valor máximo sólo podrá superar su límite de forma sobrenatural, por lo que es importante este límite para la planificación del personaje.

Recuerda que la hoja de personaje posee un cuadro para anotar las características iniciales, de este modo podrás controlar su avance.

Habilidades

Las *Habilidades* representan la formación, entrenamiento y conocimientos adquiridos a lo largo de la vida de tu personaje. A través de las habilidades que posee se enfrenta a los distintos retos y situaciones que se le plantea durante la aventura.

Los *Rangos de Habilidad* oscilan entre 0 y 5 para los seres humanos, y cada rango posee su propio listado de talentos (aunque en esta Beta sólo se contemplan talentos hasta Rango 3). Los rangos y talentos se muestran mediante un árbol, el cual indica la forma en que pueden seleccionarse.

Un personaje con Rango 0 muestra una falta de conocimiento y entrenamiento casi total, y uno con Rango 5 posee total maestría en la materia.

Elección de Habilidades

Para configurar las Habilidades del personaje debes escoger una de las opciones de la tabla siguiente:

Opción	Rangos a repartir	PC para Talentos
A	20	0
B	19	3
C	18	6
D	17	9
E	16	12
F	15	15

Cada opción muestra el número de Rangos que puedes repartir entre Habilidades. Ten en cuenta que la Resistencia Física, la Resistencia Mental y la Defensa de Combate se consideran habilidades, y sus Rangos saldrán también de la opción elegida.

El Rango de cada Habilidad será igual al número de Rangos que le asignes. Toda Habilidad a la que no asignes ningún Rango se considerará de Rango 0.

Durante la creación del personaje el número máximo de Rangos que puedes asignar a la misma habilidad es 3 (Rango 3).

Además, cada Habilidad tiene una Característica relacionada. No pueden escogerse Rangos por encima del valor de su Característica.

Adquisición de Talentos

Los Talentos del personaje son cualidades particulares que desarrolla durante su vida, y que sirven para especializarlo y hacer única su forma de afrontar retos.

Para determinar sus talentos iniciales se utilizan Puntos de Creación, como ya hicimos en la elección de Méritos y Defectos. Los PC disponibles para comprar Talentos dependen de la opción que elegimos en la tabla de asignación de habilidades.

El coste de cada Talento en PC es igual a su nivel o Rango asociado. Así, un Talento de Rango 3 costará 3 PC.

Los Talentos se muestran en el capítulo Habilidades, y se asocian a cada Habilidad mediante un sistema de árboles. El sistema de árboles organiza los Talentos y la forma en que pueden seleccionarse mediante las siguientes restricciones:

- ✦ Para comprar un talento debe poseerse el Rango asociado a él.
- ✦ Si el talento está unido a algún otro talento de un rango anterior, dicho talento debe adquirirse como pre-requisito.

El capítulo Habilidades contiene más información sobre los árboles de habilidad y la forma en que se adquieren Talentos.

Los PC que no desees gastar en talentos se convierten en PX que podrás gastar durante la aventura.

Umbrales

A lo largo de la vida de un personaje este se enfrentará a numerosas situaciones y peligros que podrán dañarle de una u otra manera. Para determinar la resistencia del personaje al daño así como para determinar cuándo daño y dolor es capaz de soportar antes de desfallecer en Reino de Terror utilizaremos dos medidas denominadas Umbrales. A continuación explicaremos con detalle la utilización de cada uno de ellos así como la manera de calcularlos.

Umbral de Heridas

El *Umbral de Heridas* representa la resistencia del personaje a ser herido. Cada vez que el personaje sea impactado por un ataque el daño causado se compara con el Umbral de Heridas. Según el *Nivel* del umbral que se haya alcanzado la herida será de un tipo u otro.

Para calcular el Umbral de Heridas sólo se tiene en cuenta la característica Vigor.

Cada tipo de herida sufrida tiene asociado un Penalizador por Heridas acumulable. Esto representa la cantidad de daño y dolor que el personaje padece. A un personaje herido le será más difícil realizar cualquier tarea.

Para determinar el estado de salud de un personaje tan sólo se tendrán en cuenta los penalizadores obtenidos por estas heridas.

En ocasiones el Umbral de Heridas se representa mediante una expresión del tipo Leve/Grave/Crítica. Por ejemplo, un personaje con Vigor 3 tendría el Umbral de Heridas 3/5/7.

Insignificante

Roces, poco más que arañazos que no causan perjuicio alguno al personaje. No causa penalizador pero si sangre, por lo que un arma envenenada podría provocar perjuicios mayores.

Leve

Cortes y moratones, bastante dolorosos pero sin peligro inmediato para el personaje. Estas contusiones causan un pequeño penalizador, que puede ser perjudicial al acumularse.

Grave

Cortes profundos, hemorragias internas y huesos fracturados que ponen en peligro al personaje. Aunque no necesariamente mortales, puedes tener consecuencias muy desagradables, a parte de penalizadores respetables.

Crítica

Brazos destrozados, cortes muy profundos y amputaciones que ponen cerca de la muerte al personaje. Las peores heridas que puede sufrir el personaje. Provocan grandes penalizadores o incluso la muerte directa.

Umbral de Muerte

El *Umbral de Muerte* representa la cantidad de heridas y dolor que puede soportar un personaje antes de morir. Depende tanto del Vigor del personaje, puesto que el aguante físico es determinante para soportar heridas, como de su Voluntad, puesto que resistencia mental al dolor es fundamental para no ceder ante él.

Puede que el personaje no pase simplemente de estar vivo a estar muerto, sino que la acumulación de heridas provoque que su cuerpo se vaya debilitando durante el proceso. Para representar este hecho el Umbral de Muerte se compone de 3 niveles: Incapacitado, Inconsciente y Muerto.

El Umbral de Muerte se representa a veces mediante una expresión del tipo Incapacitado/Inconsciente/Muerto. Por ejemplo, un personaje con Vigor 3 y Voluntad 2 tendría el Umbral de Muerte 3/4/6.

Los niveles del Umbral de Muerte son los siguientes:

Incapacitado

Al estar Incapacitado, un personaje no puede llevar a cabo acciones físicas complejas o continuadas, ya que el dolor y las heridas no se lo permiten.

Inconsciente

Este segundo nivel representa el colapso que sufre el personaje debido a una excesiva acumulación de daño. Un personaje en este estado se derrumbará, pues habrá perdido el conocimiento completamente.

Muerto

Poco hay que explicar al respecto. El número de heridas ha sobrepasado el límite que es capaz de soportar el personaje y éste muere irremediablemente.

No existe remedio contra la muerte, que se conozca...

Tabla 3.1: Niveles de Heridas

Vigor	Herida Leve	Herida Grave	Herida Crítica
1	2	4	6
2	3	5	7
3	4	6	8
4	5	7	9
5	6	8	10
6	7	9	11
7	8	10	12
8	9	11	13
9	10	12	14
10	11	13	15

Tabla 3.2: Umbrales de Muerte



Vigor

Voluntad										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1/2/3	1/2/3	2/3/4	2/3/4	2/3/4	3/4/6	3/4/6	3/4/6	4/6/8	4/6/8
2	2/3/4	2/3/4	2/3/4	3/4/6	3/4/6	3/4/6	4/6/8	4/6/8	4/6/8	5/7/10
3	2/3/4	3/4/6	3/4/6	3/4/6	4/6/8	4/6/8	4/6/8	5/7/10	5/7/10	5/7/10
4	3/4/6	3/4/6	4/6/8	4/6/8	4/6/8	5/7/10	5/7/10	5/7/10	6/9/12	6/9/12
5	4/6/8	4/6/8	4/6/8	5/7/10	5/7/10	5/7/10	6/9/12	6/9/12	6/9/12	7/10/14
6	4/6/8	5/7/10	5/7/10	5/7/10	6/9/12	6/9/12	6/9/12	7/10/14	7/10/14	7/10/14
7	5/7/10	5/7/10	6/9/12	6/9/12	6/9/12	7/10/14	7/10/14	7/10/14	8/12/16	8/12/16
8	6/9/12	6/9/12	6/9/12	7/10/14	7/10/14	7/10/14	8/12/16	8/12/16	8/12/16	9/13/18
9	6/9/12	7/10/14	7/10/14	7/10/14	8/12/16	8/12/16	8/12/16	9/13/18	9/13/18	9/13/18
10	7/10/14	7/10/14	8/12/16	8/12/16	8/12/16	9/13/18	9/13/18	9/13/18	10/15/20	10/15/20



Resistencias

Las *Resistencias* representan la defensa de un personaje frente a todas las agresiones, tanto físicas como mentales, que pueden afectarle.

A diferencia de las habilidades, las Resistencias son valores fijos que ponen la dificultad que la agresión debe superar para afectar al personaje. De esta forma, mientras más alta sea, más difícil será afectarle.

Las Resistencias aumentan al subir el valor de su Característica o su Rango. Algunos talentos aportan bonos circunstanciales a estos valores.

Al igual que pasa con las habilidades, el Rango máximo que se puede adquirir en una Resistencia nunca puede ser superior a la característica de la cual depende.

Resistencia Física

Esta resistencia indica la dificultad y trabas que impone el personaje a ser afectado por enfermedades, venenos, aturdimiento y otras agresiones físicas.

Su *Resistencia Física (RF)* Inicial comienza siendo igual a 5 más doble de su Vigor más los Rangos invertidos en ella.

$$\text{Resistencia Física} = 5 + \text{Vigor} + \text{Rango}$$

Resistencia Mental

La *Resistencia Mental (RM)* indica la dificultad y trabas que impone el personaje a ser afectado por la influencia de los demás, los interrogatorios, la tortura, el control mental, el aturdimiento y demás influjos mentales.

También representa lo altivo que es el personaje, así como la determinación que demuestra frente a acciones que pretendan alterar su juicio o manipularlo de cualquier forma.

Su Resistencia Mental comienza siendo igual a 5 más doble de su Voluntad más los Rangos invertidos en ella.

$$\text{Resistencia Mental} = 5 + \text{Voluntad} + \text{Rango}$$

Defensa de Combate

En un combate, la protección y capacidad para evitar impactos viene determinada por la Defensa de Combate. Representa tanto los reflejos naturales para evadir los ataques enemigos como la protección que brinda la armadura que lleve equipada.

El cálculo de la *Defensa de Combate (DC)* se obtiene sumando el valor de la Destreza del personaje, el valor de Desvío de la armadura que lleve equipada y los Rangos asignados Defensa de Combate.

$$\text{Defensa de Combate} = 5 + \text{Destreza} + \text{Desvío} + \text{Rango}$$

Cada vez que el personaje sea atacado la Dificultad del oponente para impactarle será igual al valor de Defensa de Combate.

Aunque la Defensa de Combate aumenta mediante la armadura, impone también restricciones a la Destreza del personaje. Al calcular la Defensa de Combate, si el personaje posee una Destreza superior a la Destreza Máxima de la armadura, los puntos por los que la supere se ignoran.

Movimiento

En este apartado se calculan los distintos tipos de movimiento que puede realizar un personaje. La cifra expuesta corresponde a la distancia que puede recorrer en aproximadamente 6 segundos.

Básico

Distancia que recorre el personaje sin esfuerzo, al mismo tiempo que realiza otras acciones. El valor inicial para todos los personajes es de 5 metros.

Carrera

Representa una carrera suave. En este caso entra en juego la Destreza de cada personaje. Su valor en metros es igual a $10 +$ Destreza.

Esprint

En esta acción el personaje busca recorrer la mayor distancia en el menor tiempo posible. No es un valor fijo, sino que viene condicionado por una prueba de Atletismo. Para calcular la distancia se suma el movimiento de Carrera y el resultado de una prueba de Atletismo.

Tabla 3.3: Tipos de Movimiento

Tipo de Movimiento	Distancia
Básico	5 metros.
Carrera	$10 +$ Destreza.
Esprint	Carrera + Prueba de Atletismo.

Ejemplo: Axel posee, como todos los personajes sin talentos ni dotes, un movimiento Básico de 5 metros. Al tener Destreza 3 su movimiento de Carrera es 13 metros. Cuando Esprinta sabe que correrá como mínimo los 13 metros de su movimiento de Carrera, pero además le suma a esta cantidad el resultado de una prueba de Atletismo.

Tiene Vigor 4 y Rango 1 en Atletismo. Lanza 1d10 en el que obtiene 3. Al resultado de la tirada le suma 4 por su Vigor y 13 por su movimiento de Carrera. Ha conseguido desplazarse 20 metros en su turno.



Retoques Finales

Una vez creado el trasfondo y personalidad del personaje y elegido las características que mejor se adapten a ellos ya solo queda el último paso para que considerarlo listo para la aventura. En este punto deberás seleccionar detalles tales como si el personaje posee algún rasgo llamativo o característico así como determinar la riqueza que posee y las propiedades y equipo con las que comenzará la aventura.

Una vez determinado esto, tu personaje ya estará completamente listo para afrontar los peligros e intrigas que le aguardaran en el oscuro mundo de Reino de Terror.

Riqueza Personal

Debido a la gran variedad de tipos de moneda, modos de comercio y diversidad de pertenencias y posesiones, en Reino de Terror se usa un valor denominado *Riqueza*.

Éste representa el total de pertenencias, tanto temporales como permanentes, que posee tu personaje.

De esta manera se tienen en cuenta otros valores como tierras, bienes inmuebles, mercancías... y no sólo la cantidad de monedas que acarrea.

La Riqueza Personal puede comprender valores desde -15 (sumamente endeudado y sin acceso posible a ningún bien material) hasta +30 (poseedor de vastas extensiones de terreno, palacios, innumerables bienes comerciales, etc.).

Para calcular la Riqueza Personal que posee un personaje sólo se ha de tener en cuenta los modificadores por Riqueza obtenidos en la creación del personaje, aunque éstos fluctuarán a medida que se desarrolle la aventura. Ten en cuenta que todo personaje comienza a crearse con Riqueza Personal 0.

La Riqueza Personal es un modificador que se aplica a la habilidad Comercio para representar los medios del personaje para adquirir bienes y servicios. Mientras más adinerado sea más fácil le será adquirir dichos bienes.

Hay que tener presente que, a discreción del Narrador, estos modificadores pueden disminuir a medida que el personaje gaste sus riquezas, o que debido a la naturaleza de éstas, transcurrido un tiempo puedan perderse.

Al aplicar Éxito Automático a las pruebas de Comercio existirán muchos casos en las que no será necesario tirar para que el personaje pueda adquirir un nuevo bien o servicio, agilizando en gran medida la narrativa de la aventura.

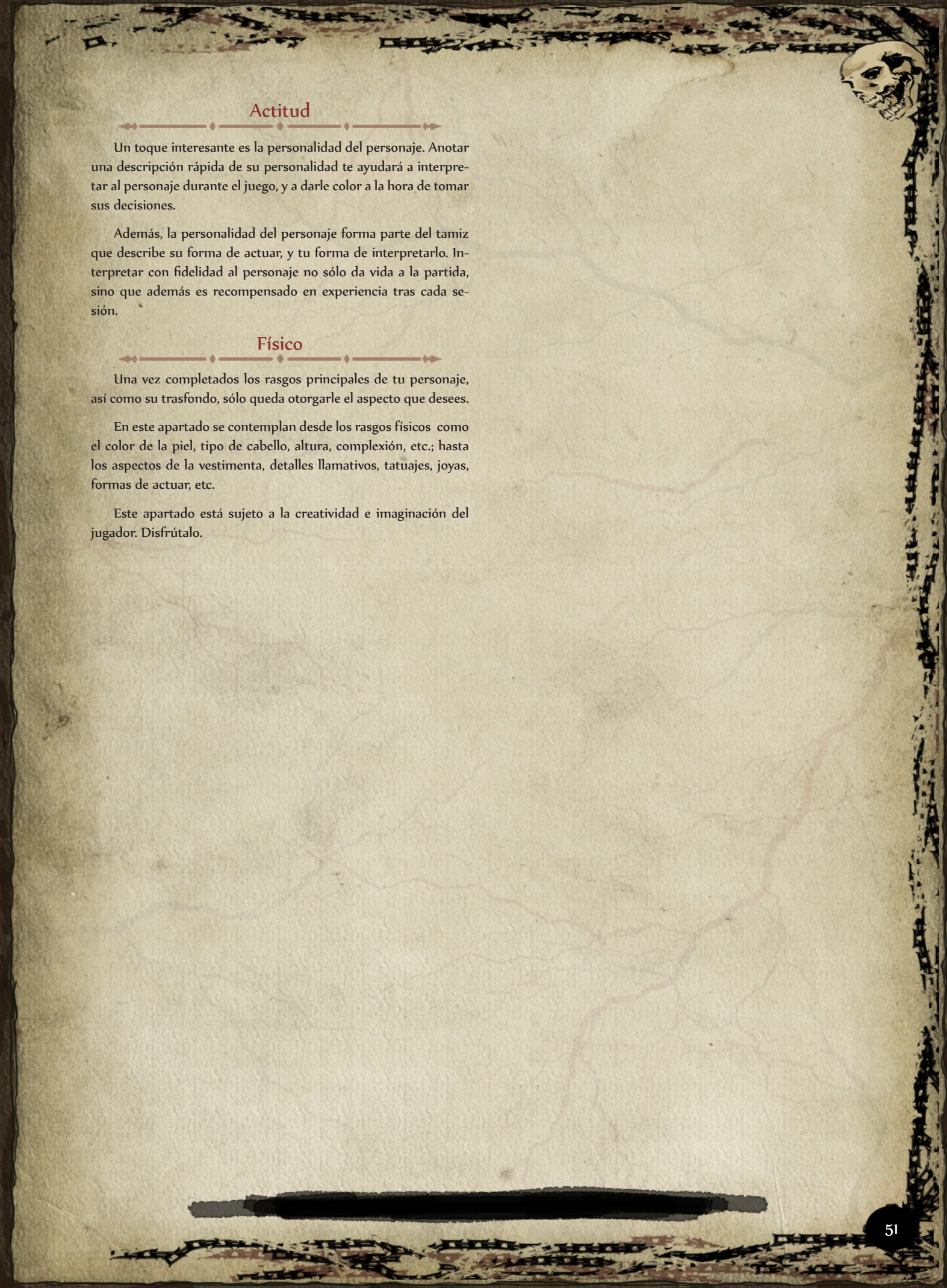
Equipo Inicial

En este apartado se reparten bienes materiales tales como herramientas, armas, armaduras, propiedades y toda clase de equipo misceláneo.

Los otorgará el Narrador atendiendo a las necesidades de la aventura, a la Riqueza de cada personaje, al trasfondo de cada uno y a cualquier otro criterio que vea conveniente.

Lo normal podría ser que poseyesen un lugar donde vivir o una habitación en alguna propiedad de su señor. Ropa, algún arma y armadura, herramientas de su oficio, joyas y enseres de orfebrería, un arcón y un macuto en el que guardar sus pertenencias... Pero también podrían comenzar en el barro, semidesnudos y con 3 monedas de cobre de un monje que pasó por delante hace unos instantes.

En el capítulo Equipo se muestra un listado con el armamento y equipo misceláneo más común, así como su valor de adquisición en circunstancias normales.



Actitud

Un toque interesante es la personalidad del personaje. Anotar una descripción rápida de su personalidad te ayudará a interpretar al personaje durante el juego, y a darle color a la hora de tomar sus decisiones.

Además, la personalidad del personaje forma parte del tamiz que describe su forma de actuar, y tu forma de interpretarlo. Interpretar con fidelidad al personaje no sólo da vida a la partida, sino que además es recompensado en experiencia tras cada sesión.

Físico

Una vez completados los rasgos principales de tu personaje, así como su trasfondo, sólo queda otorgarle el aspecto que desees.

En este apartado se contemplan desde los rasgos físicos como el color de la piel, tipo de cabello, altura, complexión, etc.; hasta los aspectos de la vestimenta, detalles llamativos, tatuajes, joyas, formas de actuar, etc.

Este apartado está sujeto a la creatividad e imaginación del jugador. Disfrútalo.

Resumen

Paso 1: Dinastía

Se decide una dinastía inicial para todos los personajes, según la historia que se vaya a jugar.

Paso 2: Motivaciones

Cada jugador decide una Motivación Personal única para su personaje, que pueda cumplir a medio o corto plazo.

El Narrador decide una Motivación Grupal para todos los personajes, que dependerá de la historia.

Paso 3: Méritos y Defectos

Elige Defectos por un coste total máximo de 10 PC.

Compra Méritos por un coste total máximo igual al invertido en Defectos.

Paso 4: Características

Elige una de las opciones de la siguiente tabla:

Opción	Rangos a repartir	PC para Talentos
A	20	0
B	19	3
C	18	6
D	17	9
E	16	12
F	15	15

Paso 5: Habilidades y Talentos

Elige una de las opciones de la siguiente tabla:

Opción	Valores					
A	4	4	3	1	1	1
B	4	3	3	3	1	1
C	4	3	3	2	2	1
D	4	3	2	2	2	2
E	3	3	3	3	3	1
F	3	3	3	3	2	2

Asigna cada valor a una Característica.

Anota las Características iniciales de forma permanente. No podrás aumentar este valor en más de 1 punto de forma natural.

Asigna Rangos a habilidades, RM, RF y DC.

Toda habilidad sin Rangos se considera de Rango 0.

No puedes asignar más de 3 Rangos a una misma habilidad, ni más Rangos que el valor de su Característica asociada.

Compra Talentos con los PC de tu opción. Cada talento tiene un coste igual al Rango al que pertenece. Los Talentos y sus requisitos se muestran en el capítulo Habilidades.

Paso 7: Retoques Finales

Equipa al personaje según su estatus social e historia pasada, utilizando como guía las tablas de las páginas 169-171.

Añade al personaje cualquier detalle que quieras para darle personalidad. Su comportamiento, descripción física, historia pasada. Todo aquello que pueda darle color y ayudarte a interpretar a un humano creíble.

Paso 6: Características Secundarias

Los siguientes valores se calculan según las elecciones que hiciste en los pasos anteriores.

Umbral de Heridas: tabla de la página 46.

Umbral de Muerte: tabla de la página 47.

Resistencia Mental: 5 + Vigor + Rango.

Resistencia Física: 5 + Vigor + Rango.

Defensa de Combate: 5 + Destreza + Desvío + Rango.

Riqueza Personal: 0 + modificadores por Méritos y Defectos.

Movimiento Base: 5.

Carrera: 10 + Destreza.

Esprint: Carrera + Prueba de Atletismo + Bonos.



Habilidades

La gran mayoría de las acciones emprendidas por un personaje dependen de su entrenamiento. De lo mucho, poco o nada que ha practicado sobre ese campo.

Para representar la destreza y capacidad desarrollada por los personajes de Reino de Terror se emplea un listado de habilidades. Estas habilidades, como ya se describió en capítulos anteriores, están medidas mediante *Rangos de Habilidad*. Con estos rangos puede representarse desde la total inexperiencia del personaje (Rango 0), hasta la más absoluta maestría (Rango 5) en cada materia.

Para esta beta sólo se han considerado los rangos y sus talentos hasta nivel 3.

En este capítulo describiremos los diversos usos que pueden darse a cada una de las habilidades, un compendio de talentos con los que personalizar el avance de los personajes durante el juego y los árboles que se emplean para guiar este desarrollo.



Arboles

Cada una de las habilidades de Reino de Terror se presenta mediante un esquema de árbol invertido, situándonos más avanzados en el árbol cuanto más abajo nos encontremos en su representación. Este esquema muestra las rutas que puedes seguir para la personalización del personaje, según avance en el juego y gane experiencia.

Límite de Habilidad

Todas las habilidades dependen directamente de una característica. Durante las Pruebas de Habilidad esta característica es la que se suma como bono fijo a la tirada.

El Rango máximo que un personaje puede poseer en una habilidad es igual al valor de su característica relacionada. Esto representa el hecho de que nadie es capaz de desarrollar habilidades más allá de sus capacidades físicas.

De esta forma ningún personaje que posea un atributo de Vigor de 3 podrá poseer la habilidad Atletismo por encima de 3, por ejemplo.

Habilidades Entrenadas

Reino de Terror contiene un listado de 29 Habilidades a parte de las Resistencias y la Defensa, pero no todas ellas son de dominio general. Algunas han debido ser arduamente entrenadas, o bien dependen de secretos celosamente guardados. A dichas habilidades se las denomina *Entrenadas* y están marcadas en la hoja de personaje mediante una 'E'.

Un personaje puede realizar acciones relacionadas con la mayoría de las habilidades, posea o no rangos en ellas. Sin embargo, las habilidades descritas como Entrenadas no pueden usarse salvo que se tenga al menos Rango 1 en ellas. Las habilidades no Entrenadas se denominan Básicas.

Cualquier intento por parte de un personaje con Rango 0 de llevar a cabo una acción propia de una Habilidad Entrenada fallará automáticamente, en el mejor de los casos.

Talentos

Cuando un jugador realiza una Prueba de Habilidad para determinar el resultado de una acción de su personaje, influyen el rango, las circunstancias asociadas a la acción que considere el Narrador y otros bonos o reglas especiales propias del personaje.

Estos bonos y reglas especiales son denominados *Talentos*, y se adquieren durante la aventura de forma similar a como se adquieren las habilidades.

La mayoría de los talentos son bonos a las Pruebas de Habilidad en exclusiva para usos concretos. Estos bonos se describen sólo indicando la puntuación y el momento en que deben aplicarse.

Pueden aplicarse a varias habilidades, pues afectan al contexto y la situación, no dependiendo en ocasiones de la habilidad a la que pertenecen.

Los talentos están descritos dentro de los árboles a los que pertenecen. Los árboles muestran qué requisitos hay que cumplir para llegar a cada talento. También muestran las reglas de cada uno de ellos.

Cada talento sólo puede comprarse una vez, salvo que se indique lo contrario.

Sinergia

Algunos Talentos proporcionan bonos a otras habilidades. En esos casos es recomendable anotar los beneficios en la habilidad que los recibe.

Adquirir Rangos y Talentos del Arbol

Las habilidades avanzan verticalmente por el tronco, mejorándose su rango, y horizontalmente por las ramas, donde se muestran los talentos que puedes escoger.

El Rango 1 puede adquirirse sin cumplir ningún requisito especial salvo algo de práctica y el gasto correspondiente de experiencia.

Los requisitos para avanzar por el árbol son los siguientes:

- Para comprar un nuevo Rango debe poseerse el Rango anterior.
- Para comprar un nuevo Talento debe poseerse el Rango asociado a él por una rama negra del árbol.
- Si el Talento está unido a algún otro Talento de un Rango anterior por una línea de puntos, dicho Talento también debe haberse adquirido previamente.



Tabla 4.1: Lista de Habilidades

Nombre	Carac.	E	Descripción	Acciones de ejemplo
Acrobacias	DES		Soltura física para realizar movimientos complejos	Rodar, dar volteretas, colarse por huecos estrechos, pasar sobre cuerdas, recorrer salientes estrechos, saltos complejos, balancearse en cuerdas...
Alquimia	INT	X	Crear sustancias diversas por medio de fórmulas y experimentación.	Preparar e identificar pociones, drogas, medicinas, venenos, perfumes...
Artes Oscuras	VOL	X	Proyectar poder mediante técnicas de brujería.	Dotar de poder a componentes y sacrificios, lanzar hechizos y ejecutar rituales...
Artesanía	DES	X	Fabricación manual de lo relacionado con un oficio.	Fabricar objetos o construcciones y ganarse la vida con ello, supervisar obras, crear herramientas o armas, joyería, construir casas...
Atletismo	VIG		Soltura para realizar acciones físicas comunes.	Esprintar, perseguir a la carrera, nadar, saltar, trepar, empujar objetos, levantar pesos...
Cuerpo a Cuerpo	DES		Capacidad para impactar y causar daño y perjuicio sin armas o mediante armas empuñadas.	Golpear con un arma CaC, apresar, derribar, forcejear, embestir, desarmar, aturdir, arrinconar...
Combate a Distancia	DES		Capacidad para impactar y causar daño y perjuicio mediante armas arrojadas y de disparos.	Disparar con arcos, ballestas y armas de pólvora; arrojar cuchillos, lanzas y hachas; colar una moneda en una lata...
Comerciar	AST		Vender y comprar a mejores precios, buscar y gestionar mercancías y bienes.	Buscar, comprar y vender bienes y mercancías, regatear, hacer intercambios, calcular inversiones, administrar negocios, gestionar propiedades, redactar contratos...
Discreción	DES		Pasar inadvertido, sin que te vean o reparen en ti.	Pasar sin que te vean, esconderse, ocultar objetos, despistar a perseguidores, moverte en silencio...
Engañar	CAR		Uso de mentiras y trucos para convencer y distraer de la realidad.	Colar mentiras, salvarse con excusas o distracciones, sobreactuar, aparentar lo que no eres...
Etiqueta	CAR		Saber cómo actuar en cada situación.	Dar buena impresión, aparentar un estatus, encajar entre un círculo social, saber con quién hablar, cuándo hablar, cómo moverse en sociedad, manipular las palabras, atacar y defender verbalmente...
Hurto	DES	X	Sobrepasar técnicas empleadas para asegurar bienes o lugares.	Desactivar trampas y abrir cerraduras, rajar bolsas, robar en bolsillos sin que lo noten, evadir patrullas, confundir a guardias...
Influencia	CAR		Encantar a la gente para que se amolde a tus deseos.	Convencer de hacer algo, seducir, adular para caer mejor, dar órdenes, infundir verdadero respeto, movilizar a la gente, llamar la atención, encandilar, inspirar, hacer amigos y aliados...
Interpretación	CAR	X	Aprovechamiento de un medio de expresión artística.	Actuar (y puede que sacar dinero) en teatro o fuera de él, tocar un instrumento, bailar ante la nobleza, divertir a la gente con payasadas, entretenerla con historias...
Intimidar	VIG		Inspirar miedo para que cumplan tus deseos.	Dar miedo, coaccionar de forma violenta o sutil, chantajear, imponer respeto mediante la fuerza o la amenaza...
Investigación	INT		Obtener información veraz sabiendo dónde buscar o qué preguntar.	Buscar pistas o información en un registro o en libros y bibliotecas; preguntar por las calles o en bares; analizar pistas, interrogar, torturar, descubrir mentiras...
Lingüística	INT	X	Conocimiento de idiomas y su escritura.	Hablar idiomas además del natal, escribirlos, transmitir palabras de forma emotiva, impactante o con mensajes ocultos; perfeccionar la caligrafía...

Tabla 4.1: Lista de Habilidades (continuación)



Nombre	Carac.	E	Descripción	Acciones de ejemplo
Naturaleza	INT	X	Conocimiento de los seres y componentes de la naturaleza.	Reconocer animales, plantas y minerales; conocer sus usos, dónde se encuentran, quién los vende, cómo se crían...
Navegación	AST	X	Uso de medios de transporte y orientación en masas de agua.	Orientarse en el mar, pilotar navíos grandes o pequeños, emboscar navíos, buscar rutas seguras, viajar por mar, reparar navíos, predecir tormentas...
Ocultismo	INT	X	Conocer ritos y métodos de origen sobrenatural, sobretodo demoníaco.	Conocer artes oscuras, rituales, hechizos, dones, demonios, bestias demoníacas, historia de demonios y dioses, investigación de pistas de hechicería...
Percepción	AST		Percibir el entorno, detalles y posibles amenazas.	Encontrar mensajes ocultos en un texto, localizar a alguien oculto u objetos escondidos, reconocer a individuos disfrazados, evitar una emboscada, escuchar, percibir cambios o detalles en el entorno...
Reinos	INT	X	Conocimientos de la organización y composición del reino, física y socialmente.	Conocer la historia del lugar, sus ropajes, la actitud de sus gentes, sus gobernantes, sus héroes y personalidades de renombre, sus ciudades, castillos, templos; conocer y manipular las leyes...
Saber Popular	INT		Conocimientos generales del campesinado y las gentes en general.	Conocer las costumbres de la gente de a pie, sus miedos, supersticiones, leyendas, su forma de actuar, la dureza del día a día, sus obviedades; actuar de forma cercana a ellos, integrarte entre ellos...
Sanar	INT	X	Diagnosticar y tratar enfermedades, heridas y demás lesiones físicas.	Tratar heridas, diagnosticar y tratar enfermedades, mitigar venenos, resucitar ahogados, detener hemorragias, crear medicamentos sencillos...
Supervivencia	AST		Sustentar necesidades en campo abierto, cazar y utilizar el terreno.	Encontrar el camino, buscar refugio, evitar peligros, conseguir comida y agua, rastrear y perder a tus rastreadores...
Suplantar	AST		Pasar por alguien, conocido o al azar, por medio de disfraces e imitación.	Imitar una voz o gestos, hacerte pasar por alguien concreto, ocultar tu identidad, suplantar a un cargo o profesión, evitar que reparen en tu presencia...
Teología	INT	X	Conocimiento de las religiones del mundo, su organización y prácticas.	Conocer cultos religiosos, sus creencias, sus ritos, sus costumbres, personajes de renombre, sus fiestas, su historia, sus orígenes...
Trato Animal	AST		Criar, domesticar y entrenar animales para diversos usos.	Criar, domar, adiestrar o calmar animales, darles órdenes, emplearlos en mensajería, en rastreo, caza, combate...
Resistencias y Defensa				
Resistencia Física	VIG		Dificultad para caer presa de venenos, enfermedades u otras dolencias físicas.	Se opone a enfermedades, venenos, cansancio, aturdimiento y demás agresiones exceptuando el daño directo.
Resistencia Mental	VOL		Dificultad para caer amedrentado, trastornado o ante la voluntad de otros.	Se opone al control mental, la influencia, la coacción, el engaño, el miedo y otras formas de manipulación.
Defensa de Combate	DES		Dificultad para ser impactado o caer víctima de una maniobra violenta.	Se opone a los intentos de tus enemigos por herirte.



Acrobacias

Soltura física para realizar movimientos complejos.

DESTREZA

Rodar, dar volteretas, colarse por huecos estrechos, pasar sobre cuerdas, recorrer salientes estrechos, saltos complejos, balancearse en cuerdas...

Movimiento Acrobático

En general, cuando un personaje realiza piruetas se desplaza simultáneamente hasta 2 veces su Destreza en metros como Acción Compleja. Esta medida es meramente orientativa, pues depende en gran medida de la pirueta realizada.

Flanqueo Acrobático

Flanqueo Acrobático: Con una pirueta te colocas en una posición ventajosa respecto a tu objetivo. Requiere una Acción Simple y superar al oponente en una Prueba Enfrentada de Acrobacias contra su habilidad de Combate CaC.

Caída de Gato: El número de metros desde los que se considera has caído se reduce a la mitad del resultado de una prueba de Acrobacias.



Rango 1

Contorsionista
+2 a colarse por huecos estrechos

Acróbata
Salta por Acrobacias en lugar de Atletismo

Pie Firme
+1 a las pruebas de equilibrio en terreno inestable

Rango 2

Escapista
+2 para soltarse ataduras

Resorte
+2 adicional al saltar empleando apoyos

Caída de Gato*
Prueba de Acrobacias para reducir caídas

Equilibrista
+2 a las pruebas de equilibrio

Rango 3

Circense
+2 a Interpretar mediante acrobacias

Flanqueo Acrobático*
Ganar Ventaja con acrobacias

Grácil
Tira dos dados y coge el más alto en Iniciativa

Revolverse
+1 a Cuerpo a Cuerpo contra Derribos

Rango 4

Rango 5



Alquimia

Crear sustancias diversas por medio de fórmulas y experimentación.

INTELIGENCIA, ENTRENADA

Preparar e identificar pociones, drogas, medicinas, venenos, perfumes...

Laboratorio y Herramientas

Es casi imprescindible poseer un laboratorio de alquimia para desarrollar la mayor parte de los compuestos conocidos. Poseer herramientas inadecuadas impone un -2 a las pruebas de Alquimia. No disponer de herramientas lo vuelve imposible salvo para las mezclas más sencillas.

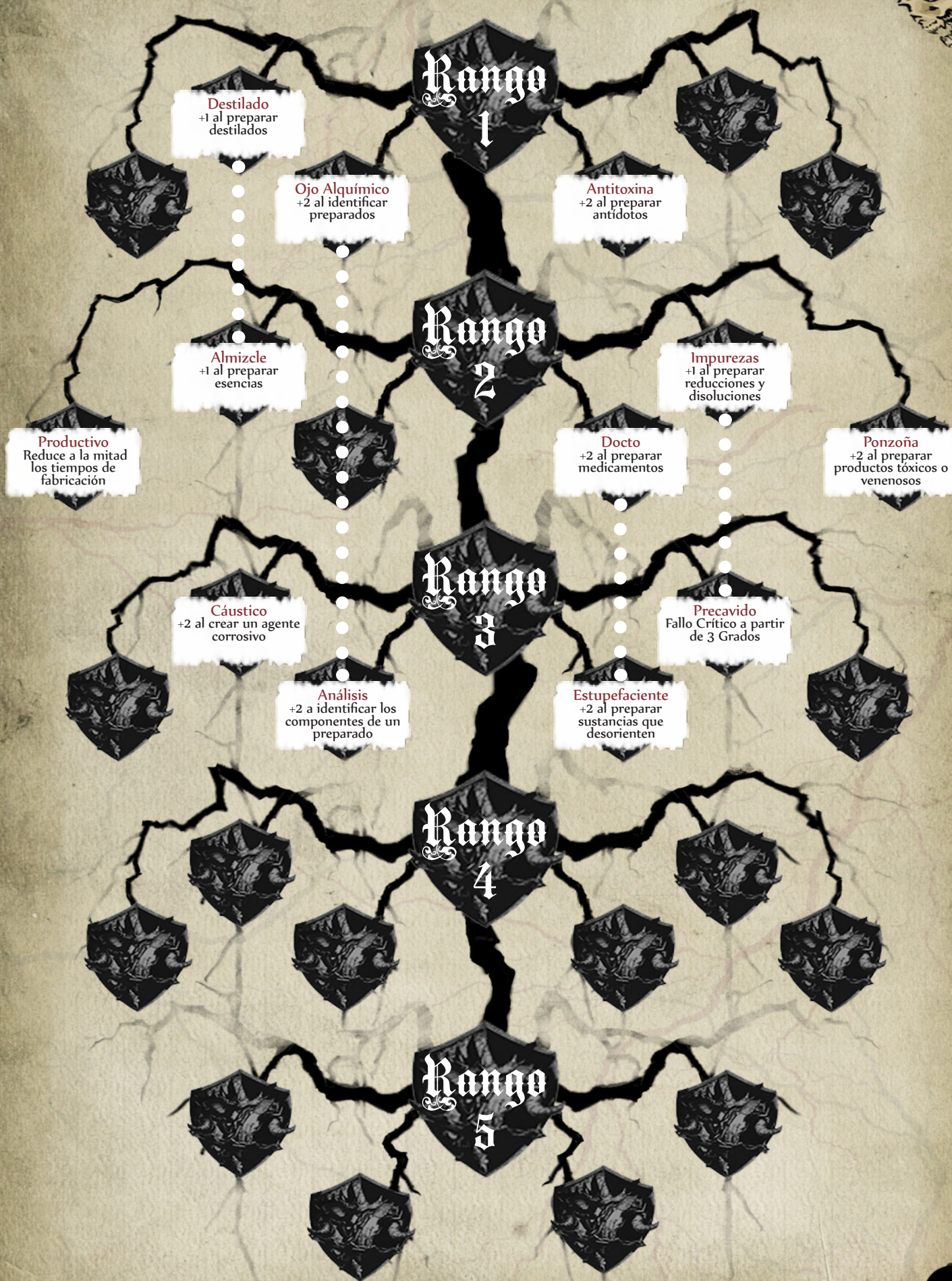
Alcohol y Pólvora

Aunque son productos que puede fabricar un mesonero y un especialista armero respectivamente, los alquimistas siempre han aprovechado sus habilidades para explotar su uso.

El laboratorio de un alquimista puede ser fácilmente usado para fabricar alcohol, aunque este requiere más paciencia que otras sustancias. Un alquimista puede fabricar bebidas alcohólicas igual que cualquier artesano (e introducirles sustancias "especiales").

Ejemplo: el licor de guindas y damiana (un fuerte afrodisíaco) es popular en las regiones del sur de Alborada por incentivar algo más que olvidarte de tus problemas.

La pólvora es un producto alquímico que se usa en Alborada desde hace poco y es fabricado tanto por armeros como por alquimistas. Requiere nitrato de potasio, azufre y carbón, todas ellas sustancias relativamente fáciles de encontrar. La dificultad para su fabricación es 10 y se tarda alrededor de 1 hora en moler y mezclar los ingredientes para 10 disparos. No es recomendable el fallo crítico, sobretodo si quieres fabricar 200 disparos a la vez...





Artes Oscuras

Proyectar poder mediante técnicas de brujería.

VOLUNTAD, ENTRENADA

Dotar de poder a componentes y sacrificios, lanzar hechizos y ejecutar rituales...

Percibir Hechizos

El lanzamiento de hechizos puede requerir componentes materiales, gestos o palabras. Esto supone dos inconvenientes al lanzador. El primero es que tiene que poseer el componente o ser capaz de realizar el gesto, y en la gran mayoría de casos, ser capaz de ver al objetivo. El segundo es que estos requisitos pueden delatarle ante los ojos de otro.

Cualquiera que esté atento puede hacer una prueba de Percepción para detectar el lanzamiento de un hechizo. Recibirá modificadores según lo obvio o no que el lanzamiento del hechizo sea.

Talentos

Dominio: Escoges un Dominio de entre aquellos de los que poseas algún hechizo. Obtienes +1 a Artes Oscuras al lanzar los hechizos de ese Dominio. Sólo puedes adquirir este talento 1 vez.

Sangre Justa: Cuando un hechizo o ritual necesite un sacrificio, la cantidad de sangre o muertes será menor, a discreción del Narrador.

Si necesitas 5 litros de sangre podría bastar con 4, si necesitas 3 víctimas humanas podría bastar con 2, y si necesitas un brazo, bastaría con una mano.

Si pide muerte, tendrá muerte, y no puede reducirse a cero ningún sacrificio, por pequeño que sea.

Preciso: Cuando un hechizo o ritual necesite componentes, la cantidad podrá ser menor, a discreción del Narrador.

Si necesitas 3 runas grabadas podría bastar con 2, 100 gramos de oro podría pasar a ser 80, y si tuvieses que sacrificar un ciervo quizás su carne no desaparezca en ceniza y llamas azules.

No puede reducirse a cero ningún sacrificio, por pequeño que sea.



Rango 1

Inquisitivo
+1 para percibir el lanzamiento de hechizos

Artesano
+2 a la preparación de componentes

Rango 2

Sutileza
+1 a Discreción al ocultar hechizos

Purista
Con 10 en el DN no sufre degeneración por el hechizo/ritual

Crueldad
+2 en hechizos y rituales que empleen tortura

Dominio
+1 a las pruebas con un Dominio de su elección

Preciso*
Reduce los consumos de componentes

Rango 3

Ritualista
+2 a las pruebas necesarias para ejecutar rituales

Estabilidad
Fallo Crítico a partir de 3 Grados

Conjurador
+1 al oponerse a hechizos, dones y rituales

Sangre Justa*
Reduce los sacrificios humanos

Rango 4

Rango 5



Artesanía

Fabricación manual de lo relacionado con un oficio.

DESTREZA, ENTRENADA

Fabricar objetos o construcciones y ganarse la vida con ello, supervisar obras, crear herramientas o armas, joyería, construir casas...

Especialidades

Existen infinidad de campos en los que desarrollar una habilidad de Artesanía: carpintería, albañilería, dibujo, forja, costura, soplado de vidrio, orfebrería, joyería, etc. Por esto, Artesanía es una habilidad que puede ser adquirida más de una vez.

Cada vez que se adquiera el Rango 1 de esta habilidad, deberá escogerse un nuevo campo como Especialidad.

Talentos

Obra Maestra: Has creado una pieza de artesanía valorada y admirada por todos, reconociéndote oficialmente como Maestro Artesano dentro de tu campo.

A partir de ahora podrás tener tu propio taller y varios aprendices bajo tu tutela y enseñanza pudiéndote ayudar en las labores del taller y elevando tu prestigio dentro del gremio.



Rango 1

Reparación
+1 al hacer reparaciones y modificaciones

Creador
+1 a fabricar y construir

Rango 2

Puesta a punto
Reduce a la mitad los tiempos de reparación y modificación

Productivo
Reduce a la mitad los tiempos de fabricación

Prodigio
Reduce en 2 el aumento de dificultad por Cualidades

Rango 3

Maestro
-1 a costes en PX de esta habilidad para sus alumnos

Enfoque
+2 con tipos de objeto muy concretos (espadas, iglesias...)

Obra Maestra*
Te has convertido en un maestro del gremio

Rango 4

Rango 5



Atletismo

Soltura para realizar acciones físicas comunes.

VIGOR

Esprintar, perseguir a la carrera, nadar, saltar, trepar, empujar objetos, levantar pesos...

Nadar

En el agua un personaje puede moverse 2 metros como movimiento Básico, 2 más Vigor si gasta una Acción Simple y 2 más Vigor más la mitad del resultado de una prueba de Atletismo si emplea una Acción Compleja.

Si el personaje no sabe nadar o hay circunstancias que puedan provocar que se hunda, como el exceso de peso, las corrientes o el mal tiempo, deberá emplear una Acción Compleja para mantenerse a flote y hacer una prueba de Atletismo. Podrá avanzar tantos metros como obtenga en la prueba (máximo igual a su velocidad de Carrera), y en caso de fallo, se hundirá tantos metros como Grados de fallo.

Los metros que el personaje se desplaza en el agua pueden ser en cualquier dirección, indiferentemente de si nada o bucea.

Nadar con Armadura: Nadar con armadura es bastante complicado, pero hay casos en los que es prácticamente imposible. Las armaduras que requieran Vigor Mínimo 3 pueden imposibilitar al personaje nadar, hundiéndolo como una piedra en el agua.

Trepar

Trepar por superficies inclinadas o verticales requiere una prueba de Atletismo. Avanzará 2 metros por prueba superada, +1 metro por grado de éxito.

Un Fallo Crítico en la prueba implica que el personaje cae, sufriendo el daño que corresponda a la distancia de caída.

Saltar

Saltar es una Acción Simple que requiere una prueba de Atletismo. El personaje saltará una distancia (en metros) igual al resultado de la prueba dividido entre 3 para saltos horizontales, y entre 10 para los verticales.

Si el personaje emplea una Acción Simple en Correr antes de saltar, obtendrá un bono en la prueba de +4.

Rango 1

Buena Brazada
+1 metro a toda distancia de nado

Agarre Seguro
Fallo Crítico al trepar a partir de 3 Grados

Saltador
+2 al saltar

Pies Ligeros
+1 metro a todo tipo de movimiento

Mula
Puede cargar pesos mayores a los propios de su físico

Rango 2

A Pulmón
Considera Vigor +1 al aguantar la respiración.

Trepador
+2 a trepar por terreno natural

Impulso
Carrerilla pasa a sumar +6 al saltar

Corredor
Suma 2 veces la Destreza al Correr

Rodar al Caer
Las caídas se consideran 3 metros más cortas

Escalador Prof.
+2 adicional al usar herramientas de escalada

Rango 3

Contracorriente
Reduce en 2 el penalizador por aguas revueltas

Brazada Fuerte
Reduce en 1 el penalizador por peso al nadar

Saltador Prof.
+2 adicional por usar herramientas o apoyos al saltar

Velocista
+4 a las Pruebas de Atletismo para Esprintar

Asaltamuros
+2 a trepar por construcciones

Rango 4

Rango 5



Cuerpo a Cuerpo

Capacidad para impactar y causar daño y perjuicio sin armas o mediante armas empuñadas.

DESTREZA

Golpear con un arma CaC, apresar, derribar, forcejear, embestir, desarmar, aturdir, arrinconar..

Entrenamiento con armas

Para representar los diferentes modos de uso y la dificultad de usar cada categoría de armas, sólo algunas son usadas por los personajes con su máxima eficiencia.

Toda prueba de Cuerpo a Cuerpo realizada con armas con las que el personaje no esté entrenado sufre un -2.

El personaje se considera entrenado en cada categoría de armas para el que posea el talento "Entrenamiento". También posee entrenamiento automáticamente en la categoría Armas Sencillas.

Armas Sencillas: Daga, Desarmado, Garrote, Guadaña, Hachuela, Lanza, Martillo, Maza y Vara.

Espadas: Bastarda, Daga de parada, Espada, Espada de caballería, Mandoble y Ropera.

Hachas: Alabarda, Hacha y Hacha de batalla.

Lanzas: Jabalina, Lanza de caballería, Partisana y Pica.

Martillos y Mazas: Lucero del alba, Martillo de guerra, Maza de batalla, Pico y Pico pesado.

Látigos y Cadenas: Azote, Látigo, Mangual y Mayal.

Talentos

Agarrar Arma: Se trata de una maniobra de Agarrón con -2 a CaC, en la cual decides agarrar el escudo, brazo o arma de tu oponente. Tu oponente no podrá usar el objeto o brazo agarrado. La víctima podrá liberar el objeto de forma habitual.

Entrenamiento: Escoge una categoría de armas de las indicadas en el apartado "Entrenamiento con armas". No sufrirás penalizador al usar las armas de ese grupo.

Este Talento puede escogerse más de una vez.

Soltura: Escoge una categoría de armas de las indicadas en el apartado "Entrenamiento con armas", y para el cual ya poseas el talento "Entrenamiento". Ganas +1 a impactar en las pruebas de Cuerpo a Cuerpo con todas las armas del grupo seleccionado.

Este Talento puede escogerse más de una vez para grupos de armas distintos.

Maestría: Este talento depende de una de las Solturas que hayas adquirido previamente. Te otorga un +1 adicional al de la soltura, para un total de +2 con el grupo de armas seleccionado.

Este Talento puede escogerse más de una vez para grupos de armas distintos.

Parte-escudos: Con hacha, cuando tratas de arrebatar el escudo a tu oponente mediante la maniobra Desarmar, puedes escoger romperlo en lugar de quitárselo. En este caso el portador no obtiene el +2 por ser un escudo. Si se usa un hacha a dos manos, el atacante obtiene +2 a la prueba.

A Raya: Si empuñas un arma de la categoría lanzas o una alabarda, y no posea la cualidad Larga, obtiene dicha cualidad. Si ya la poseía, esta cualidad aporta +2 a la DC en lugar de +1 mientras tenga efecto.

Brutalidad: Cada vez que un ataque con armas Aplastantes cause una herida Grave o Crítica, la víctima deberá realizar una Prueba Enfrentada de Combate CaC como si de un Derribo se tratase, sumando el penalizador de la propia herida a cualquier otro ya existente.

Estocadas: Con espadas que no sean pesadas y dagas la maniobra Apuntar concede +2 en lugar de +1 por cada acción sencilla invertida hasta el máximo habitual.





Combate a Distancia

Capacidad para impactar y causar daño y perjuicio mediante armas arrojadas y de disparos.

DESTREZA

Disparar con arcos, ballestas y armas de pólvora; arrojar cuchillos, lanzas y hachas; colar una moneda en una lata...

Entrenamiento con armas

Para representar los diferentes modos de uso y la dificultad de usar cada categoría de armas, sólo algunas son usadas por los personajes con su máxima eficiencia.

Toda prueba de Combate a Distancia realizada con armas con las que el personaje no esté entrenado sufre un -2.

El personaje se considera entrenado en cada categoría de armas para el que posea el talento "Entrenamiento". También posee entrenamiento automáticamente en la categoría Armas Sencillas.

Armas Sencillas: Ballesta de manivela, Ballesta de pie, Honda.

Arcos: Arco compuesto, Arco corto, Arco largo.

Pólvora: Arcabuz, Pistola, Trabuco.

Talentos

Entrenamiento: Escoge una categoría de armas de las indicadas en el apartado "Entrenamiento con armas". No sufrirás penalizador al usar las armas de ese grupo.

Este Talento puede escogerse más de una vez.

Soltura: Escoge una categoría de armas de las indicadas en el apartado "Entrenamiento con armas", y para el cual ya poseas el talento "Entrenamiento". Ganas +1 a impactar en las pruebas de Cuerpo a Cuerpo con todas las armas del grupo seleccionado.

Este Talento puede escogerse más de una vez para grupos de armas distintos.

Maestría: Este talento depende de una de las Solturas que hayas adquirido previamente. Te otorga un +1 adicional al de la soltura, para un total de +2 con el grupo de armas seleccionado.

Este Talento puede escogerse más de una vez para grupos de armas distintos.

Lanzamiento Rápido: Si tienes varias armas arrojadizas preparadas, puedes lanzar varias como si poseyesen la cualidad Rápida.

Certero: Este talento reduce el nivel de Desventaja que supone atacar a un oponente tras cobertura. Si el objetivo del ataque a distancia estuviese tras una buena cobertura, la desventaja pasaría de Desventaja Crítica a Desventaja. Si se encontrase tras una cobertura mediocre, sería ignorada completamente.

Contener Aliento: La maniobra Apuntar concede +2 en lugar de +1 por cada acción sencilla invertida hasta el máximo habitual.

Rango 1

Parábola
Arcos y ballestas duplican su alcance a costa de un -2

Adiestrado
-1 al tiempo de recarga de pólvora

Entrenamiento*
Elimina el penalizador por usar un arma no entrenada.

Lanzador Potente
Vigor+1 para alcance de armas Arrojadizas

Lanz. Preciso
El alcance de las dagas depende de la Destreza

Recarga Rápida
-1 al tiempo de recarga de ballestas

Rango 2

Arquero Experto
-1 al tiempo de recarga de arcos

Curtido
-2 al tiempo de recarga de pólvora

Certero*
Reduce Desventaja provocada por coberturas

Lanzador Brutal
+1 al Daño arrojadizo de lanzas, jabalinas y hachuelas

Contener Aliento*
Mejora la precisión al apuntar

Rango 3

Tiro Doble
Los arcos se consideran Rápidos

Veterano
-3 al tiempo de recarga de pólvora

Soltura*
+1 con un grupo de armas de tu elección

Lanzador Rápido*
Permite lanzar varias armas rápidamente

Infalible
Con Pólvora, repite los 1 del DN

Recarga Eficaz
-2 al tiempo de recarga de ballestas

Rango 4

Rango 5



Comerciar

Vender y comprar a mejores precios, buscar y gestionar mercancías y bienes.

ASTUCIA

Buscar, comprar y vender bienes y mercancías, regatear, hacer intercambios, calcular inversiones, administrar negocios, gestionar propiedades, redactar contratos...

Utilizar Riqueza

Cuando se desea obtener algún objeto, bien o servicio; cuando se trata de sobornar o realizar cualquier otro intercambio por dinero, recursos o propiedades se emplea, a parte de esta habilidad, la Riqueza Personal del personaje.

Su Riqueza Personal es un modificador que se aplica a la prueba de Comercio.

Aunar Riqueza

Varios personajes pueden aunar su Riqueza Personal para obtener una mayor ventaja al comerciar. Se considerará la mayor Riqueza Personal de todos ellos, y a ésta se le sumará la mitad de la Riqueza Personal de cada uno de los personajes que aporten recursos al trato.

Riqueza Temporal

Los saqueos, los pagos por pequeños trabajos, los sobornos, etc. proporcionan al personaje recursos que puede utilizar en su día a día, pero que no aumentan de forma permanente la su puntuación de Riqueza.

Cada uno de estos pagos o robos proporciona un bono a la Riqueza. Este bono puede usarse por completo, o en parte, para tener éxito en una única prueba de Comercio. Si el personaje tiene éxito los puntos invertidos se pierden, si no los puntos invertidos vuelven al bolsillo del personaje.

El personaje puede acumular todos los bonos que obtenga de esta forma, pero deberá indicar como parte de sus pertenencias qué objetos son los que se lo proporcionan (oro, joyas, armas, caballos...).

Estos bienes valiosos pueden intercambiarse para que otros personajes se beneficien de ellos en lugar de su propietario original.

Manipular Riqueza y Posesiones

(Este párrafo puede sustituir a los 3 posteriores)

El Narrador puede hacer, según las opciones que tengan los personajes en cada momento para conservar o invertir sus pertenencias, una equivalencia entre Riqueza Temporal, Riqueza Personal y posesiones.

- ✦ 5 puntos de Riqueza Personal equivalen a 50 puntos de Riqueza Temporal, y viceversa.
- ✦ Si se resta 10 al precio de cualquier objeto, el resultado será su equivalencia en Riqueza Temporal.

Ejemplo: Axel quiere usar una armadura con coste 20 para adquirir otra con coste 25. Su armadura podría proporcionarle un bono de +10 a la tirada de comerciar (20 de su precio original -10 por su coste equivalente). Lanza los dados y obtiene un 13, al que suma el +10: un total de 23. En este caso, al ser 25 la dificultad de la compra, no ha conseguido convencer al comerciante de que acepte su armadura como pago.

Si Alex tuviese Riqueza personal +5 el resultado final de la prueba sería +28, por lo que la suma de su armadura más su propia riqueza sí le habría resuelto el trato.





Discreción

Pasar inadvertido, sin que te vean o reparen en ti.

DESTREZA

Pasar sin que te vean, esconderse, ocultar objetos, despistar a perseguidores, moverte en silencio...

Esconderse

Cuando un personaje trata de esconderse pueden pasar varias cosas. Lo normal es que busque algún objeto o estructura tras la que esconderse. Si trata de esconderse en lugares obvios como detrás de una cortina al trasluz o que no le tape las botas, será descubierto de inmediato.

Normalmente el personaje que se oculta no debe hacer prueba alguna al esconderse, pero se enfrentará a su oponente cuando lo estén buscando o estén registrando la sala.



Rango 1

Agazapar
+1 a esconderse

Giro Oportuno
+1 a despistar

Sigilo
+1 moverse en silencio

Rango 2

Paso Umbrío
+2 al esconderse en las sombras

Camuflaje
+2 a esconderse en la naturaleza

Doble Fondo
+2 a esconder objetos pequeños

Rango 3

Esfumarse
Puede repetir 1 dado al esconderse

Punto Ciego
+2 a pasar inadvertido entre la gente

Acechar
+1 en ataques por sorpresa de CAC o CAD en corto alcance

Carrera nocturna
Puedes correr en sigilo con -2 a las pruebas de Discreción

Rango 4

Rango 5



Engañar

Uso de mentiras y trucos para convencer y distraer de la realidad.

CARISMA

Colar mentiras, salvarte con excusas o distracciones, sobreactuar, aparentar lo que no eres...

Mentir

Cuando un personaje miente pueden suceder varias cosas. La más común de ellas es que si al oyente no le importa la mentira, o confía en sus palabras, la admita como verdad. Si la mentira, por el contrario, es muy descarada, podría simplemente ser imposible de creer (en ocasiones pasa esto incluso aunque se diga la verdad...).

Normalmente el personaje que engaña no debe hacer prueba alguna al mentir, pero se enfrentará a su oponente cuando busquen su mentira.



Rango 1

Mentiroso
+1 al mentir

Superfluo
+1 al tratar de omitir información

Melifluo
+1 a Influencia para adular

Rango 2

Elocuencia
+2 al ofrecer excusas creíbles

Mil caras
+2 al ocultar tu identidad

Lengua de serpiente
+2 al inspirar falsa confianza

Despiste
+2 al distraer

Rango 3

Chivo Expiatorio
+2 al redirigir odio o culpa hacia otros

Farsa
+2 al aparentar poder o debilidad

Argucia
+2 a Fintar

Rango 4

Rango 5



Equitación

Manejo de caballos y carros para el viaje y el combate.

DESTREZA, ENTRENADA

Galope tendido, saltar obstáculos, embestir a los enemigos, perseguirlos, cruzar ríos, llamar al caballo, subirse a él de un salto...

Acciones Sobre el Caballo

El caballo posee sus propias características, las cuales usa para definir sus velocidades de movimiento, su Daño en combate y otras cualidades asociadas directamente a su físico.

Cuando un caballo trata de realizar una acción por orden de su jinete, el éxito o fallo de la acción no depende de sus habilidades, sino de la habilidad de Equitación del que lo monta.

Por supuesto, hay caballos más diestros y menos, por lo que la calidad del caballo puede imponer modificadores a las pruebas de Equitación de quien lo maneja.

Los caballos no entrenados para el combate rehusarán las trifulcas y permanecerán descontrolados mientras huelan sangre o intuyan peligro. No pueden realizar maniobras de combate.

Caballos Descontrolados

En ocasiones el caballo se encabrita o se pone nervioso, complicando las cosas al jinete o incluso derribándolo. Algunas causas pueden ser una inundación repentina, que sufra una herida, o se vea cerca de un gran fuego.

Siempre que esto suceda, el jinete deberá hacer una prueba de Equitación para controlar al caballo. Si falla perderá todo su siguiente turno en controlarlo. Si el fallo fuese Crítico es desmontado de forma violenta, sufriendo 1d5+2 puntos de Daño por Caída.

Talentos

Coclear (maniobra): Como Acción Simple, puedes ordenar al caballo que ataque por ti a un objetivo situado justo en su frente o retaguardia. Realizas un Ataque básico contra tu objetivo pero empleando la habilidad Equitación en lugar de Cuerpo a Cuerpo. El caballo hace un daño igual al de su ataque de pezuñas. Además, si este daño causa una Herida Grave, el objetivo es derribado inmediatamente.

Esta maniobra gana +2 al daño contra oponentes derribados o tumbados.

Embestir (maniobra): Como Acción Compleja puedes ordenar al caballo que cargue contra un objetivo y lo arrolle. El ataque emplea la misma mecánica que una Carga pero empleando la habilidad Equitación en lugar de Cuerpo a Cuerpo. El caballo hace un daño igual al de su ataque de pezuñas +2. Además, si este daño causa una Herida Leve, el objetivo es derribado inmediatamente.

Esta maniobra gana +2 adicional al daño contra oponentes derribados o tumbados.

Jinete Experto: Se consideran órdenes especiales todas aquellas que poseen cierta complejidad, como ponerlo a un paso artístico, mantenerlo sobre los cuartos traseros o indicarle que se coloque en una posición concreta con la voz.

Correr, saltar, llamarlo o indicarle que se vaya son acciones sencillas que no necesitan tirada para que el caballo las obedezca, sólo poseer la habilidad.

Partos: Recoge varias tácticas empleadas por los arqueros a caballo y otros guerreros montados. No sufre penalizadores por disparar desde el caballo, en cualquier dirección e incluso en movimiento de Carrera.



Rango 1

Someter
+2 cuando deba controlarse al caballo

Galope
Duplica su Destreza al Correr y Esprintar

Coclear*
El caballo se levanta y cocea al enemigo

Rango 2

Mensajero
Acorta el tiempo de viaje a caballo

Salto
+4 a saltar con el caballo

Sin Flancos
Sin Desventaja al atacar por el flanco del escudo

Embestir*
El caballo arrolla al enemigo

Rango 3

Jinete Experto*
+2 a dar órdenes especiales

Los Partos
Dispara desde el caballo sin penalizadores

Jinete de Guerra
+1 a impactar al Coclear y Embestir.

Rango 4

Rango 5



Etiqueta

Saber cómo actuar en cada situación.

CARISMA

Dar buena impresión, aparentar un estatus, encajar entre un círculo social, saber con quién hablar, cuándo hablar, cómo moverse en sociedad, manipular las palabras, atacar y defender verbalmente...

Porte y Educación

Los personajes con al menos Rango 1 en esta habilidad muestran de base un porte correcto, que aumenta con cada nuevo Rango. Suelen dejar mejor impresión y evitan dar aspecto de incultos o maleducados.

Talentos

Adecuación: Te permite conocer cuándo es apropiado hablar o intervenir en un debate o escenario social.

Protocolo: Te permite tener conocimiento de los cargos en comercios, organizaciones, séquitos, etc. Y por quién se desempeñan.





Hurto

Sobrepasar técnicas empleadas para asegurar bienes o lugares.

DESTREZA, ENTRENADA

Desactivar trampas y abrir cerraduras, rajar bolsas, robar en bolsillos sin que lo noten, evadir patrullas, confundir a guardias...

Herramientas y Mecanismos

Es prácticamente imposible abrir una cerradura o desactivar cualquier otro mecanismo sin herramientas adecuadas.

Si se emplea alguna herramienta improvisada, el personaje sufrirá un penalizador de -2. Si no dispone de ninguna herramienta, fallará en todos los casos salvo en los más simples.



Rango 1

Huidizo
+1 para improvisar
rutas de escape

Cerrajero
+1 adicional con
ganzúas

Cleptómano
+1 a robar cosas
pequeñas

Rango 2

Sabandija
+2 al despistar para
huir

Otoño de oro
+2 a rajar bolsas

Mañoso
+2 a desactivar
mecanismos

Esquivo
+2 al evadir patrullas

Rango 3

Ojo de lince
+2 al encontrar rutas
de entrada y/o salida

Urgar
+2 al robar bolsillos

Guante blanco
+2 a Etiqueta para
colarte en lugares
restringidos

Escamotear
+2 al robar objetos a
la vista

Rango 4

Rango 5



Influencia

Encantar a la gente para que se amolde a tus deseos.

CARISMA

Convencer de hacer algo, seducir, adular para caer mejor, dar órdenes, infundir verdadero respeto, movilizar a la gente, llamar la atención, encandilar, inspirar, hacer amigos y aliados...

Cambiar Pensamientos

En la gran mayoría de las ocasiones el personaje tratará de convencer a alguien para que haga algo que le favorezca de forma altruista o desventajosa.

Estas manipulaciones suelen desarrollarse como Pruebas Extendidas, pues requieren un cierto tiempo y esfuerzo.

Influir y Rebater

Hay dos formas de interpretar una situación en la que dos o más personajes tratan de influirse, ya sea uno a otro, o mutuamente.

En la mayoría de casos las pruebas de Influencia se hacen contra la Resistencia Mental del objetivo.

Cuando el objetivo tiene bases sobre las que argumentar su negativa hacia el personaje, la acción pasa a resolverse mediante una Prueba Enfrentada de Influencia contra una Habilidad adecuada de su oponente.

Cuando ambos tratan de convencerse mutuamente, la acción se convierte en una Prueba Enfrentada contra la Influencia del otro.



Rango 1

Llamativo
+1 al tratar de llamar la atención

Convincente
+1 al convencer

Adalid
+1 a liderar

Cautivador
+1 al cautivar

Rango 2

Maravillar
+2 al distraer

Campechano
+2 al tratar con gente de clase baja

Zalamería
+2 a adular

Sedución
+2 a seducir

Reputado
+2 al tratar con aliados

Rango 3

Hidalgo
+2 al tratar con gente de clase alta

Populista
+2 al manejar masas

Numen
+2 al inspirar a artistas

Rango 4

Rango 5



Interpretación

Aprovechamiento de un medio de expresión artística.

CARISMA, ENTRENADA

Actuar (y puede que sacar dinero) en teatro o fuera de él, tocar un instrumento, bailar ante la nobleza, divertir a la gente con payasadas, entretenerla con historias...

Especialidades

Existen infinidad de campos en los que desarrollar una habilidad de Interpretación: cantar, bailar, teatro; tocar el laud, la flauta; números circenses, etc. Por ello, Interpretación es una habilidad que puede ser adquirida más de una vez.

Cada vez que se adquiera el Rango 1 de esta habilidad, deberá escogerse un nuevo campo como Especialidad.

Ganarse la Vida

Los bardos y trovadores tocaban en las plazas y en los salones de tabernas y nobles por unas monedas del entusiasta público. Los personajes de los jugadores pueden hacer lo mismo, y en general lo agraciados que sena por el público debenderá del criterio de Narrador.

Como regla general, obtener éxito en una prueba de la dificultad adecuada puede proporcionar 1 punto de Riqueza Temporal, más otro adicional por grado de éxito.

Talentos

Obra Maestra: Las obras que realizas son tan perfectas, o bien están cargadas de tanta expresividad que tocan las fibras más profundas del ser humano.

Todas las obras que obtengan algún 10 en el DN durante su creación pueden provocar profundas sensaciones de amor u odio en las personas. Los efectos de estas sensaciones quedan a total discreción del Narrador.



Rango 1

Crítico
+2 a valorar las interpretaciones artísticas de otros

Creador
+1 a la creación de obras interpretadas

Artista
+2 al actuar para ganarte la vida

Rango 2

Imparcial
Puede juzgar la calidad de sus propias actuaciones

Prodigio
Aumenta en un paso la calidad final de toda obra escrita

Estravagante
+2 al distraer mediante tus actuaciones

Rango 3

Polifacético
Sabes tocar todos los instrumentos

Maestro
-1 a costes en PX de esta habilidad para sus alumnos

Obra Maestra*
Sus obras evocan grandes emociones

Rango 4

Rango 5



Intimidar

Inspirar miedo para que cumplan tus deseos.

VIGOR

Dar miedo, coaccionar de forma violenta o sutil, chantajear, imponer respeto mediante la fuerza o la amenaza...

Estilos de Intimidación

Intimidar es una habilidad que puede usarse tanto de forma sutil como por brutalidad. Ésto se representa mediante la raza asociada al talento Amenaza Sutil.

Intimidación Sutil

Cuando es empleada de forma sutil, puede amedrentar a su objetivo haciendo que dude en sus acciones, agache la cabeza y obedezca, o que se marche del lugar lo más rápidamente posible.

Intimidación Violenta

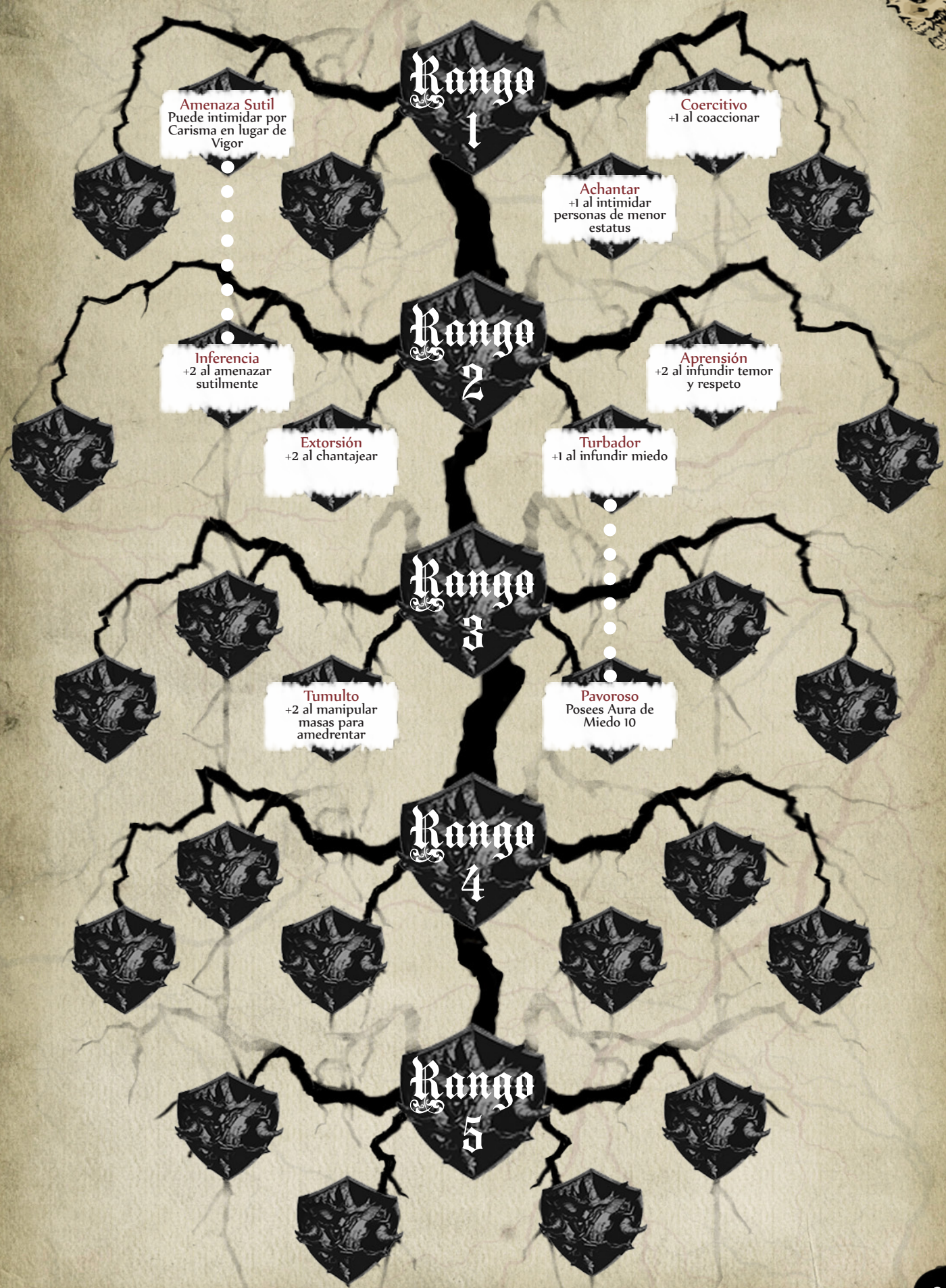
Cuando se emplea la intimidación violenta los efectos son más llamativos. Sus víctimas pueden marcharse a toda prisa, en ocasiones de forma cómica, o incluso ponerse a llorar pidiendo el perdón de su agresor.

Resistencia y Reacción

Hay que destacar que, aunque en su árbol puede obtenerse Aura de Miedo, la intimidación habitualmente no causa el mismo efecto. Más adelante se describe el Aura de Miedo como una forma de medir la reacción psicológica de los humanos ante ciertas circunstancias y entidades aterradoras.

Un individuo intimidado podría ser obediente, volverse un rastrojo o huir. En combate un individuo intimidado podría hacerse un ovillo, suplicar o combatir a la desesperada, según su naturaleza, pero sus acciones no sufrirán un penalizador concreto salvo que el Narrador lo crea oportuno.

Las pruebas de Intimidar tienen como dificultad la Resistencia Mental del objetivo.





Investigación

Obtener información veraz sabiendo dónde buscar o qué preguntar.

INTELIGENCIA

Buscar pistas o información en un registro o en libros y bibliotecas; preguntar por las calles o en bares; analizar pistas, interrogar, torturar; descubrir mentiras...

Resistencia a la Interrogación

Interrogar a alguien es una tarea dura y delicada, por eso suelen resolverse mediante Pruebas Extendidas. La dificultad para las pruebas de Interrogación es la Resistencia Mental del objetivo.

Buscar Mentiras

Detectar mentiras es algo laborioso que requiere toda la atención del personaje. El personaje deberá gastar una Acción Compleja y tirar para averiguar si le están mintiendo.

Habitualmente el personaje que miente no debe hacer prueba alguna. El personaje que busca la mentira provocará una Prueba Enfrentada a la habilidad Engañar de su oponente.

Este método permite al narrador ocultar las mentiras de sus personajes a los jugadores evitando las claras sospechas que surgen cuando el Narrador pide una prueba de Investigación a raíz de que alguien les hable...

Talentos

Coherencia: Puedes detectar mentiras sin apenas esfuerzo, por lo que no tendrás que centrar tu atención en quien te hable, ni gastar acción para ello.

El Narrador podría pedirte realizar una prueba de Investigación, cuando alguien te esté mintiendo, de forma contraria al sistema habitual.

Rango 1

Indagar
+1 al interrogar
sutilmente

Mentalista
+1 al interrogar
abiertamente

Detective
+1 al buscar pistas

Fisionomista
+2 al reconocer
rostros

Rango 2

Tino
+2 al detectar
mentiras

Amenaza
+2 a coaccionar

Martirizador
+2 al torturar

Deducción
+2 al unir pistas

Recabar
+2 al obtener
información de
grupos

Captar
+2 para leer
emociones y gestos

Rango 3

Coherencia*
Permite averiguar
mentiras de forma
pasiva

Creativo
+2 al utilizar objetos
inusuales al torturar

Compadreo
+2 al Indagar con
personas de clase
baja

Alta Sociedad
+2 al indagar con
personas de clase
alta

Rango 4

Rango 5



Lingüística

Conocimiento de idiomas y su escritura.

INTELIGENCIA, ENTRENADA

Hablar idiomas además del natal, escribirlos, transmitir palabras de forma emotiva, impactante o con mensajes ocultos; perfeccionar la caligrafía...

Idiomas

Reino de Terror es un mundo lleno de países y culturas, cuyos idiomas varían ampliamente entre sí.

Durante la crónica, la historia tendrá lugar en localizaciones concretas muy relacionadas con los orígenes y dinastías de los personajes. Por ello, el idioma natal de cada personaje es importante.

Todo personaje comienza sabiendo hablar su idioma de origen y Casir, el idioma común. Al conseguir Rango 1 en Lingüística aprenderá a escribir su idioma natal, pero no el común, pues no posee forma escrita.

El listado de idiomas habituales es el siguiente:

- * **Casir:** común.
- * **Ravés:** Rávena y Parfia
- * **Armatre:** Armatra y Latra
- * **Marquish:** Damuraq, Nissat y Dirmish
- * **Relae:** Ynis Dirgel.
- * **Gaesir:** Arión y Caecorum
- * **Öd:** Oldjorden, Umbra, Vai, Vetsina y Jaevla.
- * **Ödsir:** Dialecto Öd de Rystar y Acania.
- * **Ödam:** Dialecto Öd de Jordlose.

Senra no posee idioma propio debido a la mezcolanza de idiomas, fruto de todas partes del continente e incluso de más allá.

Derivados

Algunos idiomas poseen raíces comunes, lo que permite a quienes lo hablan entenderse entre sí de forma básica. Para entender o hablar un idioma similar a otro conocido es necesario hacer una prueba de Lingüística con dificultad 8 o superior, dependiendo de lo compleja que sea la idea a transmitir.

El Ödsir y el Ödam son dialectos del Öd originario de Oldjorden. Gaesir, Relae y Casir proceden de la lengua antigua y poseen raíces y estructuras similares.

Talentos

Idioma Adicional: Escoge un idioma nuevo de entre los incluidos por el Narrador en la crónica. Sabrás hablarlo y entenderlo, pero con acento.

Puedes seleccionar este talento más de una vez.

Escritura: Este talento aparece unido al talento Idioma Adicional. Cada vez que se adquiera un idioma adicional podrá comprarse este talento para aprender su lectura y escritura. Por tanto, este talento puede adquirirse tantas veces como talentos de Idioma Adicional se posean.

Tanáglota: Escoge una nueva lengua muerta de entre las incluidas por el Narrador en la crónica. El personaje sabrá leerla, escribirla y hablarla. Este talento puede adquirirse más de una vez.



Rango 1

Caligrafía
Posee una escritura excelente

Idioma Adicional*
Conoce un nuevo idioma a su elección

Rango 2

Falsificador
+2 a falsificar documentos

Tanáglota*
Conoce una lengua muerta a su elección

Rellenar Huecos
deduces textos completos a partir de su mayor parte

Código
+2 a ocultar mensajes

Escritura*
Sabes escribir el idioma relacionado

Rango 3

Comprensión
+2 para descifrar inscripciones de lenguas muertas

Pluma Locuaz
+2 Engañar e Influencia por escrito

Maestro
-1 a costes en PX de esta habilidad para sus alumnos

Rango 4

Rango 5



Naturaleza

Conocimiento de los seres y componentes de la naturaleza.

INTELIGENCIA, ENTRENADA

Reconocer animales, plantas y minerales; conocer sus usos, dónde se encuentran, quién los vende, cómo se crían...

Información Adicional

Para conocer un hecho basta con tener éxito en la prueba correspondiente de esta habilidad. El Narrador puede dar alicientes a la información según el baremo del DN, pero la cantidad real de información que el jugador obtiene depende del Grado de éxito.

Cada Grado de éxito aporta un dato o amplía un poco la información que el jugador obtiene del Narrador.

Talentos

Veneno Natural: son venenos naturales todos aquellos extraídos directamente de la fuente, como el veneno de serpiente, de araña, rana, maceraciones de plantas y, en general, cualquiera que no necesite una elaboración compleja.





Navegación

Uso de medios de transporte y orientación en masas de agua.

ASTUCIA, ENTRENADA

Orientarse en el mar; pilotar navíos grandes o pequeños, emboscar navíos, buscar rutas seguras, viajar por mar; reparar navíos, predecir tormentas...

Orientación Marítima

Es imposible orientarse en el mar sin referencia alguna, por lo que aquellos marineros que no posean instrumentos adecuados o conozcan las estrellas se perderán.

Talentos

Armador: Reduce los tiempos de reparación de los desperfectos en barcos a la mitad siempre que puedas encargarte de ellos tú solo, o seas el hombre al mando de los carpinteros.



Rango 1

Balandrista
+1 con barcos de vela

Toda Vela
Acorta el tiempo de viaje en el mar

Remero
Tarda más en cansarse al remar

Armador*
Mejora las reparaciones

Rango 2

Remo Mudo
+2 a navegar en silencio

Cartógrafo
+2 al orientarse en mar abierto

Aguas Seguras
+2 a encontrar rutas marítimas seguras

Déspota
+2 al gobernar galeras y remeros

Lobo de Mar
+2 al seguir y emboscar barcos en mar abierto

Rango 3

Astrolabio
+2 adicional a orientación marítima con instrumentos

Astronomía
Puedes orientarte en mar abierto sin instrumentos

Agorero
+2 al predecir tormentas

Patrón
+2 a Influencia para liderar navíos

Rango 4

Rango 5



Ocultismo

Conocer ritos y métodos de origen sobrenatural, sobretodo demoníaco.

INTELIGENCIA, ENTRENADA

Conocer artes oscuras, rituales, hechizos, dones, demonios, bestias demoníacas, historia de demonios y dioses, investigación de pistas de hechicería...

Información Adicional

Para conocer un hecho basta con tener éxito en la prueba correspondiente de esta habilidad. El Narrador puede dar alicientes a la información según el baremo del DN, pero la cantidad real de información que el jugador obtenga depende del Grado de éxito.

Cada Grado de éxito aporta un dato o amplía un poco la información que el jugador obtiene del Narrador.





Percepción

Percibir el entorno, detalles y posibles amenazas.

ASTUCIA

Encontrar mensajes ocultos en un texto, localizar a alguien oculto u objetos escondidos, reconocer a individuos disfrazados, evitar una emboscada, escuchar, percibir cambios o detalles en el entorno...

Buscar Ocultación

Salvo que un individuo u objeto se esconda de forma muy burda los personajes que traten de detectarlos deberán buscar activamente su presencia.

El personaje deberá gastar una acción Sencilla y tirar para averiguar la ubicación del individuo u objeto. Que el personaje busque algo no quiere decir que lo haya, por lo que el jugador deberá estar atento a cuándo debe buscar.

Normalmente no debe hacerse tirada de Discreción para ocultar nada siempre y cuando haya medios para ocultarlo. El personaje que busca provocará una Prueba Enfrentada a la habilidad Discreción de su oponente.

Este método permite al Narrador ocultar objetos o personajes a los jugadores, evitando las claras sospechas que surgen cuando el Narrador pide una prueba de Percepción al entrar los personajes en una sala...

Talentos

Atento: Puedes detectar individuos ocultos sin apenas esfuerzo, por lo que no tendrás que centrar tu atención en buscarlos, ni gastar acción para ello.

El Narrador podría pedirte realizar una prueba de Percepción, cuando haya individuos ocultos en las cercanías, de forma contraria al sistema habitual.

Leer Labios: Puedes leer conversaciones en los labios de la gente. Debes prestar su máxima atención al movimiento de sus bocas y contexto. La información que obtengas dependerá de una prueba de Percepción con dificultad 10.

Rango 1

Fisgar
+1 a observar

Husmear
+1 a escuchar

Gato
+1 a percibir cambios
en el entorno

Olisquear
+1 a olfato

Rango 2

Minucioso
Saca información
adicional de cada
pista

Cotilla
Obtienes más
información de
murmuradores

Prolijo
+2 al detectar
detalles fáciles de
pasar por alto

Reconocer
+2 a reconocer
rostros

Anticipar
+2 a detectar
emboscadas y
personajes ocultos

Rango 3

Insistencia
Repite 1 dado al
buscar

Leer Labios*
Sabe leer
conversaciones en
los labios

Esmerado
+2 al buscar en una
multitud

Atento*
Permite descubrir
acechantes de forma
pasiva

Ladino
Suma la mitad de la
Astucia a Iniciativa

Rango 4

Rango 5



Reinos

Conocimientos de la organización y composición del reino, física y socialmente.

INTELIGENCIA, ENTRENADA

Conocer la historia del lugar, sus ropajes, la actitud de sus gentes, sus gobernantes, sus héroes y personalidades de renombre, sus ciudades, castillos, templos; conocer y manipular las leyes...

Información Adicional

Para conocer un hecho basta con tener éxito en la prueba correspondiente de esta habilidad. El Narrador puede dar alicientes a la información según el baremo del DN, pero la cantidad real de información que el jugador obtiene depende del Grado de éxito.

Cada Grado de éxito aporta un dato o amplía un poco la información que el jugador obtiene del Narrador.

Talentos

Lugares: Te permite conocer las localizaciones principales de cualquier reino sin necesidad de prueba. Esto incluiría principales castillos y centros de gobierno, catedrales y templos, puertos famosos, etc.





Saber Popular

Conocimientos generales del campesinado y las gentes en general.

INTELIGENCIA

Conocer las costumbres de la gente de a pie, sus miedos, supersticiones, leyendas, su forma de actuar, la dureza del día a día, sus obviedades; actuar de forma cercana a ellos, integrarte entre ellos...

Región de Origen

Esta habilidad sólo puede emplearse en su máximo esplendor dentro de tu tierra natal. Aunque seas conocedor de las gentes de otros reinos, nunca serán tan sabio como en el tuyo propio. Sufres un -2 a todos los usos de esta habilidad fuera de tu reino de origen.

Los originarios de Jordlose conocen bien sus costumbres y herencia, por lo que no sufren este penalizador en Oljorden ni en las comunidades de Jordlose.

Información Adicional

Para conocer un hecho basta con tener éxito en la prueba correspondiente de esta habilidad. El Narrador puede dar alicientes a la información según el baremo del DN, pero la cantidad real de información que el jugador obtiene depende del Grado de éxito.

Cada Grado de éxito aporta un dato o amplía un poco la información que el jugador obtiene del Narrador.

Talentos

Adivinación: Te permite escudriñar el futuro con un método de adivinación (cartas, runas, milenrama, etc.). Fundamentalmente se utiliza para sacar dinero, pero el Dado Negro permite acertar una de cada diez veces.

Voz de Roble: Tu sentido común te ayuda a evitar situaciones peligrosas o fuera de lugar.

De Recursos: Te permite obtener bienes comunes como velas, yesca, material de escritura y comida de forma rápida y sencilla en lugares civilizados.



Rango 1

Voz de Roble*
El sentido te guía

Raíces Humildes
+1 Etiqueta con clases bajas

Folclore
+2 al conocimiento de costumbres

Agorero
+2 al conocimiento sobre supersticiones

Rango 2

Épica
+2 al conocimiento de leyendas

Mimetismo
+2 a hacerte pasar por lugareño

Rango 3

De Recursos*
Siempre encuentras bienes comunes

Adivinación*
Permite vislumbrar las sombras del futuro

Maestro
-1 a costes en PX de esta habilidad para sus alumnos

Rango 4

Rango 5



Sanar

Diagnosticar y tratar enfermedades, heridas y demás lesiones físicas.

INTELIGENCIA, ENTRENADA

Tratar heridas, diagnosticar y tratar enfermedades, mitigar venenos, resucitar ahogados, detener hemorragias, crear medicamentos sencillos...

Primeros Auxilios

Existen diversos usos de urgencia para la habilidad Sanar que tienen efecto si se usan suficientemente rápido:

- ♦ **Detener hemorragia:** Dificultad 8
- ♦ **Resucitar ahogado:** Dificultad 12

El Narrador puede considerar cualquier otra adecuada.

Tratamiento de Heridas

Tratar una Herida es una prueba de Sanar contra una dificultad que depende del tipo de afección. El jugador sólo debe tirar una vez y contra la dificultad más alta a tratar.

- ♦ **Penalizador por Heridas:** Dificultad 8
- ♦ **Heridas Críticas y Secuelas:** Dificultad 10 + 2 por herida adicional a tratar simultáneamente.

Fallar al curar Penalizadores o Heridas Críticas no tiene efecto adicional, salvo que no podrá intentarse de nuevo la prueba hasta pasadas 24 horas. Un Fallo Crítico al curar Heridas Críticas provocará complicaciones en el paciente.

Una vez tenga efecto el tratamiento, el tiempo restante de recuperación se reducirá proporcionalmente. Sólo debe lograrse una prueba con éxito para curar todos los Penalizadores sufridos hasta el momento.

Ejemplo: Axel sufre dos heridas Leves y una Crítica. La Crítica le ha provocado la fractura de una rodilla. Quien le trate deberá hacer una prueba de Sanar contra la dificultad más alta, 12, que corresponde a la Crítica. Los penalizadores por las heridas Leves tardan 16 horas en curarse (8 horas x 2 penalizadores de -1). Si Axel tuviese que ponerse en marcha sin curar la rodilla, podría hacerlo con un -3 por la Crítica.

Si hubiese sufrido dos heridas Graves con desangramiento, al ser Secuelas, la dificultad de tratar ambas a la vez sería de 14.

Uso de Medicamentos

El Narrador puede considerar que el uso de medicamentos sea obligatorio para el tratamiento de las heridas. Para cualquier herida suele ser necesario usar un medicamento indicado para su tratamiento y algún otro para prevenir infecciones.

Tratamiento de Venenos y Enfermedades

Un personaje que posea remedios capaces de tratar o eliminar la dolencia puede hacer una prueba de Sanar contra una dificultad igual a su Afección o Virulencia +5. Si tiene éxito, los efectos remitirán en horas o días.

En caso de Fallo o Fallo Crítico el tratamiento no tiene efecto alguno, y no podrán realizarse nuevos intentos. Sólo queda esperar y rezar por su alma.

Rango 1

Diagnóstico
+1 para reconocer enfermedades y envenenamientos

Medicina
+2 a tratar enfermedades

Curandero
+1 al tratar Heridas NO Críticas

Cataplasmas*
+1 a crear cataplasmas

Auxilio
+1 primeros auxilios

Rango 2

Desintoxicar
+2 a tratar envenenamientos

Forense
+3 a Investigación sobre cadáveres

Cirujano
+2 al tratar Heridas Críticas

Remedios
+2 a preparar medicamentos

De Campo
Reduce en 1 los penalizadores por medios deficientes

Rango 3

Sanguijuela
+2 a Investigación cuando se emplea tortura

De Campaña
Reduce en 1/3 los tiempos de tratamiento

Soltura Médica
Reduce en 2 el penalizador por tratar varias heridas

Mano Firme
Fallos Críticos con 3 Grados o más

Rango 4

Rango 5



Supervivencia

Sustentar necesidades en campo abierto, cazar y utilizar el terreno.

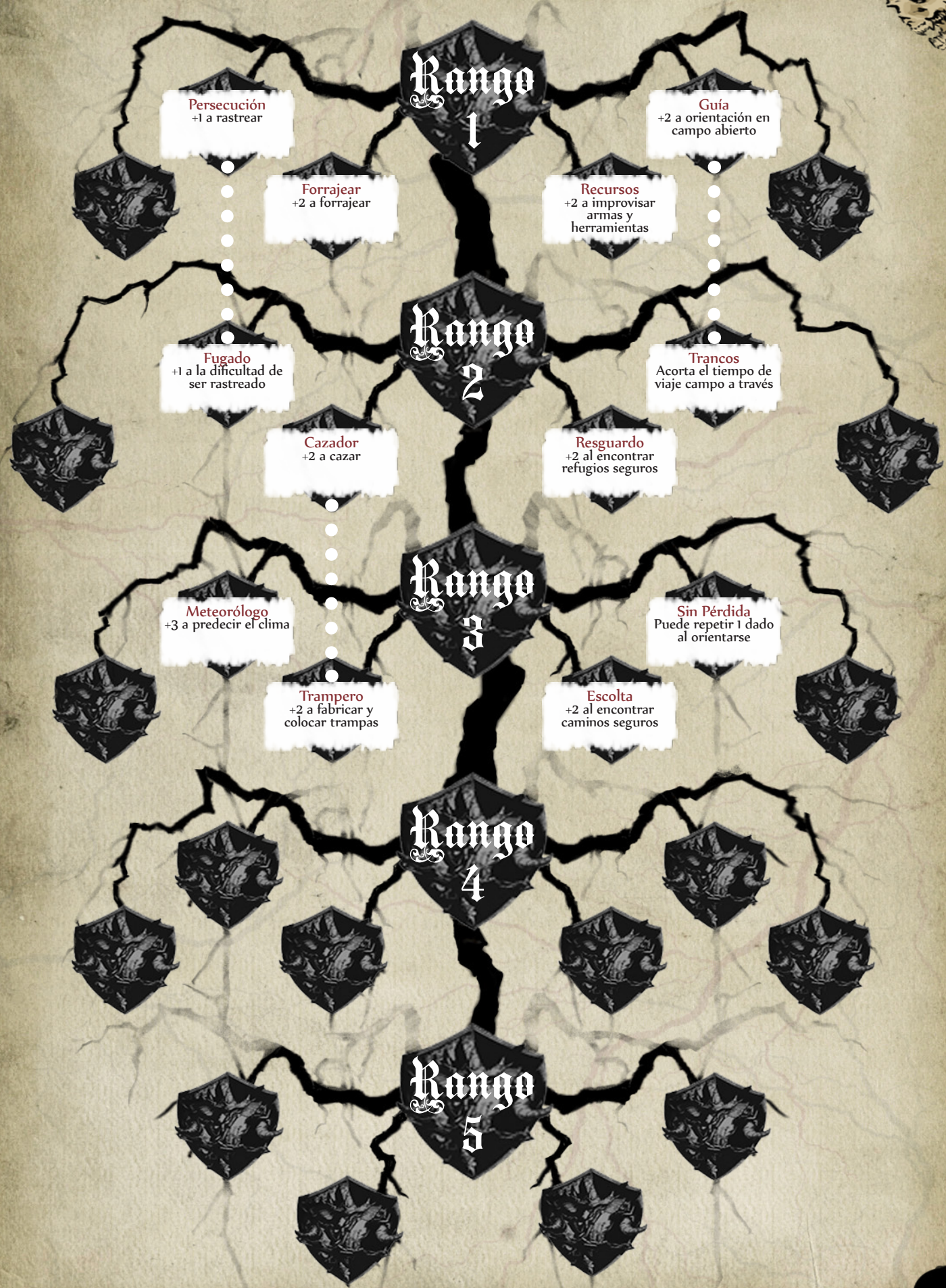
ASTUCIA

Encontrar el camino, buscar refugio, evitar peligros, conseguir comida y agua, rastrear y perder a tus rastreadores...

Forrajear

Forrajear es la práctica de buscar comida y recursos en la naturaleza. Normalmente se usa para obtener alimentos y agua con los que sobrevivir en campo abierto, pero puede ser usado también para buscar lecha o hierbas medicinales.

Cuando se recolectan plantas o recursos minerales para su uso en Alquimia, Sanar u otras habilidades, se obtendrá una dosis adicional por cada Grado de éxito.





Suplantar

Pasar por alguien, conocido o al azar, por medio de disfraces e imitación.

ASTUCIA

Imitar una voz o gestos, hacerte pasar por alguien concreto, ocultar tu identidad, suplantar a un cargo o profesión, evitar que reparen en tu presencia...

Disfrazarse

Los disfraces conceden bonos a Discreción y Suplantar. Para elaborar un disfraz, el personaje debe superar una prueba de Suplantar o de la Artesanía apropiada contra una dificultad variable según la complejidad del disfraz.

El jugador obtendrá un bono a Discreción para pasar desapercibido o a Suplantar para hacerse pasar por otro igual a los Grados de éxito obtenidos.



Rango 1

Máscara
+1 al disfrazarse de una persona conocida

Anodino
+1 al pasar desapercibido entre gente

Antifaz
+1 al disfrazarse

Rango 2

Sin Origen
Puedes hablar sin acento alguno

Espejo
+2 al imitar los gestos de una persona conocida

Grandeza
+2 al suplantar a alguien de clase alta

Rango 3

Acento Flexible
Copias el acento de los idiomas que conoces

Sinsonte
+2 al imitar una voz conocida

Hombre de Paja
+2 al suplantar a un cargo

Rango 4

Rango 5



Geología

Conocimiento de las religiones del mundo, su organización y prácticas.

INTELIGENCIA, ENTRENADA

Conocer cultos religiosos, sus creencias, sus ritos, sus costumbres, personajes de renombre, sus fiestas, su historia, sus orígenes...

Información Adicional

Para conocer un hecho basta con tener éxito en la prueba correspondiente de esta habilidad. El Narrador puede dar alicientes a la información según el baremo del DN, pero la cantidad real de información que el jugador obtiene depende del Grado de éxito.

Cada Grado de éxito aporta un dato o amplía un poco la información que el jugador obtiene del Narrador.





Crato Animal

Criar, domesticar y entrenar animales para diversos usos.

ASTUCIA

Criar, domar, adiestrar o calmar animales, darles órdenes, emplearlos en mensajería, en rastreo, caza, combate...

Talentos

Mensajero: Las palomas, cuervos, hurones, ratas y algunos rapaces pueden ser entrenados para llevar mensajes de un lugar a otro. Este talento te permite entrenarlos y darles órdenes para este cometido.

Inteligente: Los monos, los hurones, la mayoría de perros y los cuervos pueden ser entrenados para que comprendan una gran cantidad de expresiones humanas. Este talento te permite dar órdenes complejas a un animal inteligente y entrenado. Algunas órdenes podrían requerir una prueba para saber cómo de bien la comprende el animal.



Rango 1

Granjero
+2 con animales de granja

Domador
+2 a domesticar

Canes
+2 con perros

Entrenador
+2 al entrenar animales

Rango 2

Criador
+2 a criar

Calmar
+2 apaciguar animales salvajes

Sabuesos
+2 adicional a rastrear con perros

Equinos
+2 con caballos y similares

Mensajero*
Permite instruir animales para llevar mensajes

Rango 3

Cetrería
+2 con rapaces

Bestias
+2 a entrenar para el combate

Inteligente*
Permite dar órdenes complejas

Rango 4

Rango 5



Resistencia Física

Dificultad para caer presa de venenos, enfermedades u otras dolencias físicas.

$$5 + \text{VIGOR} + \text{RANGO}$$

Se opone a enfermedades, venenos, cansancio, aturdimiento y demás agresiones exceptuando el daño directo.

Rangos

Cada Rango adquirido en Resistencia Física proporciona un +1 a su puntuación final. Un personaje que adquiriera el Rango 5 de esta Resistencia, sumaría por tanto, un +5.

Ejemplo: Axel posee Vigor 3 y Rango 2 en Resistencia Física. Como para calcular su Resistencia debemos omitir en principio cualquier bono circunstancial o asociado a talentos, el valor anotado en su hoja de personaje será 10 (5 + 3 + 2).

Talentos

Sin Dolor: Durante una única acción por combate o escena, podrás ignorar 1 punto tu Penalizador por Heridas. Este talento no puede sacarte de la Inconsciencia, pero sí te permite realizar una acción compleja si te encuentras Incapacitado por 1 sólo punto.

Cien Cortes: Cada vez que vayas a sufrir un -1 adicional al Penalizador por Heridas debido al desangramiento, lanza 1 DN. Si obtienes un 10, lo ignoras.

Adrenalina: Podrás actuar en el turno directamente posterior al que tu Umbral de Inconsciencia sea superado. Justo después caerás inconsciente de forma habitual.



Rango 1

Superviviente
Reduce en 2 los penalizadores relacionados con clima

Aguante
Considera Vigor +1 al aguantar sin cansarte

Cabeza Dura
Reduce en 1 turno el tiempo de aturdimiento (mínimo 1)

Rango 2

Robusto
+2 contra enfermedades

Sin Dolor*
Ignoras parte del Penalizador por Heridas un turno

Cien Cortes*
Puede dejar de desangrarse de forma natural

Serpentino
+2 contra venenos

Rango 3

Adrenalina*
Cae Inconsciente al turno siguiente

Curtido
Reduce en 2 días el tratamiento de heridas Críticas

Rango 4

Rango 5



Resistencia Mental

Dificultad para caer amedrentado, trastornado o ante la voluntad de otros.

$$5 + \text{VOLUNTAD} + \text{RANGO}$$

Se opone al control mental, la influencia, la coacción, el engaño, el miedo y otras formas de manipulación.

Rangos

Cada Rango adquirido en Resistencia Mental proporciona un +1 a su puntuación final. Un personaje que adquiera el Rango 5 de esta Resistencia, sumaría por tanto, un +5.

Ejemplo: Axel posee Voluntad 2 y Rango 1 en Resistencia Mental. Como para calcular su Resistencia debemos omitir en principio cualquier bono circunstancial o asociado a talentos, el valor anotado en su hoja de personaje será 8 (5 + 2 + 1).

Talentos

Iluminación: Una luz fortuita te saca del estado de enajenación. Una vez por escena en la que estés afectado por una Degeneración Mental, podrás lanzar un DN. Con resultado de 10 ignoras los efectos de la Degeneración durante pocos minutos.



Rango 1

Desprecio
+2 contra Intimidación

Velar
Considera Voluntad
+1 al aguantar sin dormir.

Rango 2

Fría Lógica
+1 para reducir Degeneración Mental

Valentía
+2 contra Miedo

Concentración
+2 contra interrogatorios

Perspiciacia
+2 contra Influencia

Rango 3

Iluminación*
Momentos fortuitos de lucidez entre la locura

Fuga Mental
+2 contra tortura

Decisión
+2 contra control mental sobrenatural

Rango 4

Rango 5



Defensa de Combate

Dificultad para ser impactado o caer víctima de una maniobra violenta.

5+ DESTREZA + DESVÍO + RANGO

Se opone a los intentos de tus enemigos por herirte.

Rangos

Cada Rango adquirido en Defensa de Combate proporciona un +1 a su puntuación final. Un personaje que adquiera el Rango 5, sumaría por tanto, un +5.

El cálculo de su Defensa no depende demasiado al principio de su rango, pero sí de la Armadura que lleva equipada el personaje en cada momento.

Ejemplo: Axel posee Destreza 3 y Rango 2 en Defensa en Combate. Su defensa sin armadura sería únicamente de 5 (3+2).

Armadura y Destreza

Cada Armadura impone dos puntuaciones a tener en cuenta. La Destreza Máxima impone la puntuación máxima de Destreza que el personaje podrá disfrutar mientras este vestido con la armadura. El bono de Protección es una puntuación fija que se suma a la Defensa de Combate para representar la capacidad de desviar los golpes, innata de la propia armadura, y ajena al personaje.

Ejemplo: Para la ocasión Axel viste una armadura pesada, con Destreza Máxima 2 y bono de Armadura 5. Posee Destreza 3, pero como su armadura se la restringe a 2, consideraremos que posee Destreza 2 para toda acción que realice y para calcular su Defensa de Combate. El cálculo total de su Defensa en Combate será, contando su Rango 2 en Defensa de Combate, de 9 (2 de su Destreza, más 2 de su rango, más 5 de su armadura).

Entrenamiento con armaduras

Las armaduras son piezas pesadas de equipo que restringen siempre de alguna forma los movimientos del portador. Quién no esté acostumbrado a llevar armadura notará esto más aún que quién se haya entrenado para combatir con ella.

La Defensa en Combate diferencia la especialización del personaje en 3 categorías de armadura distintas:

- ✦ **Ligera:** Cuero, Cuero tachonado y Cuero reforzado.
- ✦ **Media:** Cota de mallas, Armadura de escamas, Coraza, Coselete, Coraza segmentata.
- ✦ **Pesada:** Coraza musculata, Armadura de placas, Armadura compuesta, Armadura de caballero.

Talentos

Contraataque (maniobra): Si manejas un arma con la cualidad Parada, podrás atacar con -2 como Acción Gratuita a un oponente por turno que falle un ataque contra ti por 2 Grados de fallo. Este ataque no cuenta para el límite por turno.

Soltura: Escoge una categoría de armaduras de las indicadas en el apartado "Entrenamiento con armaduras". La Destreza Máxima con cualquier armadura de esa categoría será 1 punto superior.

Este Talento puede escogerse más de una vez.

Rodeado: La Ventaja que obtienen tus oponentes por superioridad numérica se reduce en un paso. Superarte por 2 a 1 no concederá Ventaja y superarte por 4 a 1 concederá Ventaja en lugar de Ventaja Crítica.

Parapeto: Las coberturas ligeras imponen Desventaja Crítica a tus atacantes.

Mil Ojos: La Ventaja que obtienen tus oponentes por atacarte por los flancos o la espalda se reduce en un paso. Atacarte por los flancos no concederá Ventaja y por la espalda concederá Ventaja en lugar de Ventaja Crítica.

Bloqueo Desesperado: Si estás equipado con un escudo y vas a recibir una herida Grave o Crítica puedes escoger trabar el escudo. El escudo quedará destrozado y la Herida sufrida será Leve.

Muro: Siempre que hagas la maniobra Defensa total con un escudo, un compañero situado adyacente y directamente tras de ti podrá beneficiarse de tu bono por Parada en lugar del suyo propio.

Rango 1

Luchador
+1 contra ataques y maniobras sin armas

Bloqueo Desesperado*
Sacrifica el escudo para reducir Daño

Evasivo
Defensa total concede un +1 adicional

Rango 2

Arma Firme
+1 CaC contra Desarme

Muro*
Proteges a tus compañeros con tu escudo

Inamovible
+1 a CaC contra Derribos

Rodeado*
Reduce la Ventaja de superarle en número

Parapeto*
Aprovecha mejor la cobertura

Rango 3

Soltura*
Destreza máxima +1 con una categoría de armadura

Mirmidón
+1 a Desvío para los escudos

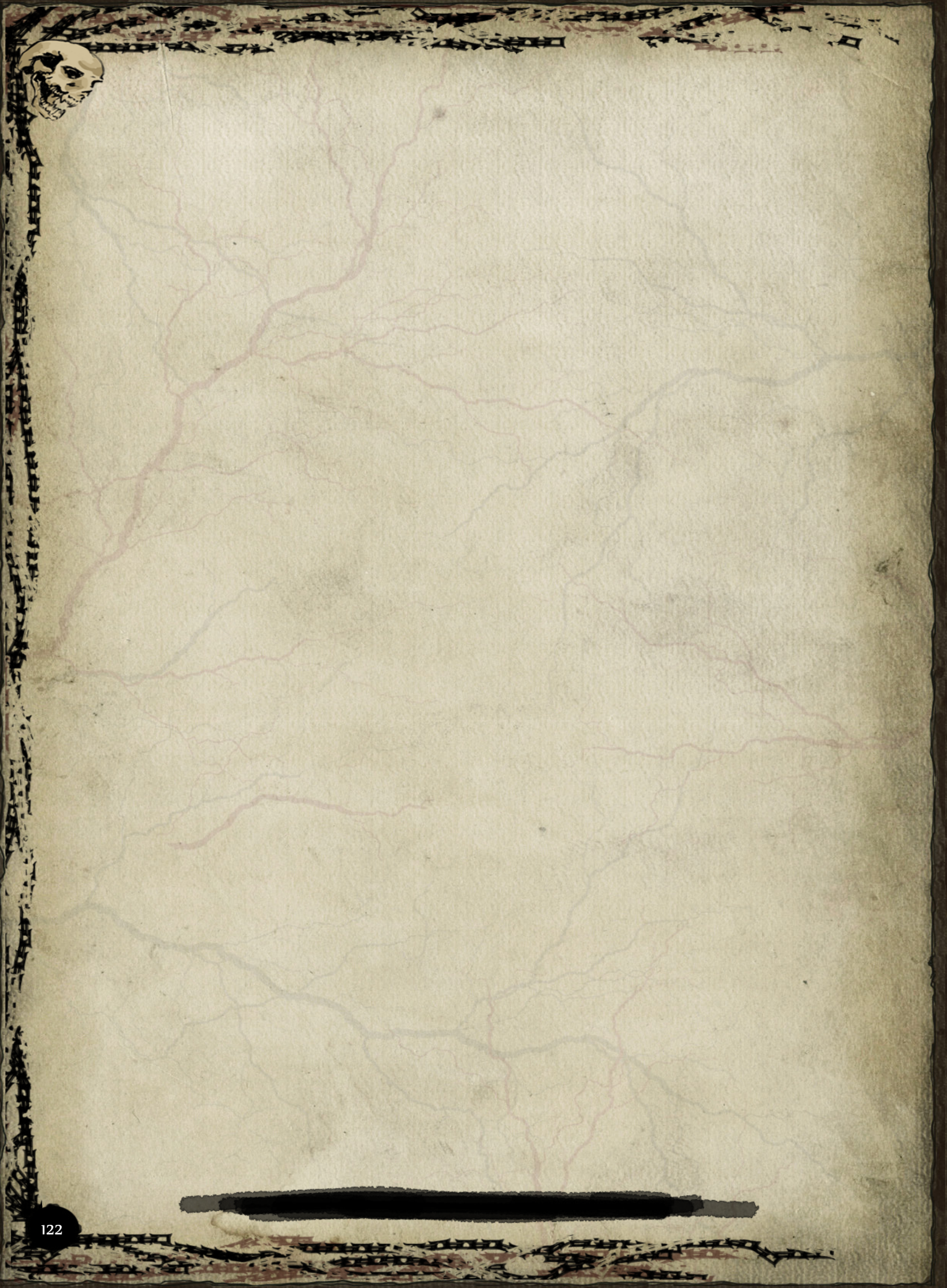
Mil Ojos*
Reduce la Ventaja de atacarle por flancos y sorpresa

Contraataque*
Golpeas tras parar un ataque

Defensa Astuta
Suma la mitad de la Astucia a DC con armaduras ligeras

Rango 4

Rango 5





Combate

Todo juego narrativo está basado en la sucesión de acontecimientos dramáticos y entretenidos, y los conflictos son gran parte de ellos. Reconozcámoslo ¿Qué sería de un juego narrativo sin combates? En un mundo tan hostil y traicionero como Reino de Terror, muchos conflictos se han resuelto mediante el uso del acero y la pólvora. Existen rincones donde la felicidad y la tranquilidad no tienen cabida, y donde la vida y salud de los demás vale menos que nada.

En este capítulo se muestran las reglas para el combate, desde el orden de actuación de los jugadores hasta la resolución de heridas. Al igual que en el resto de las reglas, el combate se ha abordado de manera que resulte narrativo y abstracto, flexible de interpretar y rápido de narrar.

Buscamos que sea rápido y brutal, donde cualquier conflicto armado suponga un riesgo real para la salud de los personajes. Nunca hay que subestimar a un enemigo con una daga.



Secuencia de Combate

Aunque en un conflicto real los contendientes actúan simultáneamente, para representar la escena de forma ordenada actuarán por turnos consecutivos.

El *Turno* representa el momento en el que actúa cada jugador durante el combate. El tiempo desde que actúa el primer participante hasta el último se denomina *Asalto*. Cada asalto equivale a entre 3 y 6 segundos.

Las acciones de los participantes pueden considerarse simultáneas desde la perspectiva del que mira, pero sus efectos tendrán lugar uno tras otro.

El combate se resuelve según la siguiente secuencia:

1. Asalto sorpresa
2. Iniciativa
3. Resolución de turnos
4. Fin del asalto

Paso 1: Asalto Sorpresa

Comprendemos como Asalto Sorpresa aquel en el que los atacantes toman por sorpresa a sus enemigos. Situaciones que impliquen un Asalto Sorpresa son: una emboscada, acechar a un enemigo o asaltarlo mientras duerme.

Para resolver este asalto especial los atacantes se pondrán de acuerdo en el orden en que desean realizar sus turnos.

En este asalto los sorprendidos no poseen acciones activas, por lo que tan sólo pueden reaccionar ante maniobras especiales que así lo indiquen (tales como evitar ser apresados).

Durante el Asalto Sorpresa todos los atacantes poseerán Gran Ventaja para representar que han cogido por sorpresa a los defensores.

Una vez resuelto el Asalto Sorpresa los atacantes ya no poseerán Gran Ventaja y el combate se seguirá resolviendo con normalidad.

En las situaciones donde no se dé un Asalto Sorpresa se pasará directamente al paso 2 de la secuencia de combate.

Paso 2: Iniciativa

La Iniciativa de cada personaje se calcula tirando 1d10 y sumándole Destreza.

1d10 + Destreza

El orden de Iniciativa se establece de mayor a menor, actuando en primer lugar el personaje que obtenga el mayor resultado.

En caso de que la Iniciativa de 2 o más personajes coincida, actuará primero el que más Destreza tenga. Si perdura el empate, se lanzará un DN para decidir al azar quién actúa primero.

Penalizador por Heridas

Los Penalizadores por Heridas se aplican también a la Iniciativa. El resultado de la tirada se verá afectado por ellos en el mismo instante en que se sufran, pudiendo alterar el orden de Iniciativa durante el Asalto.

Paso 3: Resolución de Turnos

Cada personaje actuará en su correspondiente turno, según el orden que marque la Iniciativa.

Podrá realizar durante su turno dos Acciones Sencillas o una acción Compleja. Cada una podrá invertirse en lo que el jugador desee siempre que se ajuste al tipo de acción y nada se lo impida.

Sólo una de las acciones del turno podrá ser de ataque. Las acciones de ataque están catalogadas como tal en su descripción. El Narrador podrá considerar como acción de ataque cualquiera que busque causar perjuicio directo al defensor (Daño, Presa, Desarme...).

Una vez resueltas todas las acciones del personaje su turno acaba y comienza el turno del siguiente.

Paso 4: Fin del Asalto

Cuando el último personaje en actuar haya terminado su turno el Asalto habrá finalizado y podrá pasarse de inmediato a resolver un nuevo Asalto (vuelta al Paso 3).

Un combate se compone de tantos Asaltos como sea necesario hasta resolverlo completamente. El Narrador considera cuando debe acabar un combate, normalmente con la muerte o derrota de todos los contendientes, o con tensas miradas de odio.



Ataque

Durante el combate cada acción de ataque se resuelve siguiendo unos pasos:

1. Impactar
2. Calcular el daño
3. Determinar las consecuencias
4. Comprobar Umbral de Muerte

Paso 1: Impactar

Debido a la diversidad de armas y estilos de lucha, a la hora de resolver un ataque hay que tener en cuenta el tipo de arma que el personaje está usando, así como el tipo de ataque que quiere realizar. No es lo mismo disparar una ballesta que atacar con un hacha.

En el caso de querer atacar al objetivo cuerpo a cuerpo, el jugador debe realizar una prueba de *Combate Cuerpo a Cuerpo* donde la dificultad es la Defensa de Combate del oponente al que ataca.

Combate Cuerpo a Cuerpo VS. Defensa de Combate

Si el personaje dispone de un arma adecuada (arrojadiza o de proyectiles), puede atacar a su objetivo aprovechando la distancia que su arma le brinda. Para ello el sistema es similar al anterior, sólo que la habilidad que debe emplear es *Combate a Distancia*.

Combate a Distancia VS. Defensa de Combate

Es importante tener presente todos los modificadores al ataque que puedan influir, tales como obtener Ventaja, los Penalizadores por Heridas o talentos que los personajes posean.

En el caso de los ataques a distancia también habrá que tener presente el alcance del arma que se está usando y la distancia a la que se encuentra el objetivo, ya que la precisión del ataque disminuirá en proporción a la distancia de este.

En cualquiera de los dos casos, si la prueba es superada con éxito se calcula el Daño que se ha infligido al rival. Es conveniente señalar que cuanto mejor se impacte al enemigo más daño se le ocasionará, por lo que un luchador habilidoso será más letal que uno afortunado.

Tabla 5.1: Alcance y Penalizador

Alcance	Penalizador
Corto	-0
Largo	-1
Máximo	-2

Ejemplo: Durante un combate el personaje de Ana ataca con su espada al guardia de una mansión. Para saber si el ataque consigue impactar, Ana realiza una prueba de Combate Cuerpo a Cuerpo. Como posee Rango 2 en esa habilidad tira 2d10, obteniendo un 4 y un 6. Se queda con el resultado más alto (6) y le suma su Destreza 3, además de un +2 por disfrutar de Ventaja, por lo que el resultado final de su ataque es de 11 (6 del dado, +3 por Destreza, +2 por Ventaja). Compara el resultado con la Defensa de Combate del guardia cuyo valor tan sólo es de 8 y comprueba satisfecha que su ataque ha impactado al enemigo por una diferencia de 3.

Localizar el Impacto

Cuando se inflige una herida Grave o Crítica, y general siempre que resulte necesario determinar en qué localización de la anatomía se ha herido al objetivo, hay que tener en cuenta el resultado del Dado Negro en la tirada de ataque y compararlo en la tabla de localización de impactos.

Recuerda que el resultado del DN también se tendrá en cuenta para determinar otros factores de la tirada y no sólo para la localización del impacto.

Tabla 5.2: Localización de Impactos

Dado Negro	Localización
1	Pecho
2	Pecho
3	Abdomen
4	Mano izquierda
5	Brazo izquierdo
6	Mano derecha
7	Brazo derecho
8	Pierna izquierda
9	Pierna derecha
10	Cabeza

Paso 2: Calcular el Daño

Para determinar el *Daño* que produce un ataque hay que tener en cuenta varios factores. El primero de ellos es la diferencia por la que se ha impactado al enemigo, el segundo es el Daño del arma, y por último, si se tratase de un ataque CaC, el Vigor del personaje.

$$\text{Daño} = \text{Diferencia Impacto} + \text{Daño del arma} + (\text{Vigor})$$

Una vez obtenido el resultado total, se compara con el Umbral de Heridas de la víctima para determinar qué tipo de herida se le ha infligido.



Determinar el tipo de Herida

Cada herida tiene unas consecuencias distintas en combate según su gravedad. Cuanto más Daño reciba el personaje, mayor será su herida.

Compara el Daño sufrido por el personaje con cada uno de los niveles del Umbral de Heridas. La herida será del mismo tipo que el nivel más alto que iguale o supere.

Si un personaje posee el Umbral de Heridas 4/6/9 y sufre 7 puntos de Daño, el último nivel superado es 6, por lo que sufre una Herida Grave. Ésta implica un -2 por heridas a todas sus acciones. Si sufriese 9 puntos de Daño, habría igualado el nivel de herida Crítica, y ésta sería Crítica en lugar de Grave.

Ejemplo: Considerando el ataque anterior realizado por Alexia, tras impactar desea saber cuánto ha dañado a su adversario. Para ello tiene en cuenta la diferencia por la que impactó a su adversario, que fue de 3. Lo siguiente que comprueba es el Daño de su espada, 3, y por último le suma el valor de su Vigor, que en este caso es 2. El resultado total suma 8. Teniendo en cuenta que el Umbral de Heridas del guardia es de Leve(5); Grave(7); Crítica(9), Ana compara su resultado con los niveles del Umbral de Heridas del guardia y deduce que le ha infligido una herida Grave.

Paso 3: Determinar las Consecuencias

Una vez determinado el tipo de herida que se ha infligido a la víctima, el Narrador comprueba las consecuencias que conlleva.

Cada herida tiene asociado un penalizador a todas las acciones del personaje que representa tanto el daño, como el dolor que sufre la víctima. Además también determinar lo cerca de la muerte que se encuentra el personaje.

Este penalizador se aplica a:

- ✦ Iniciativa (recalcula la Iniciativa tras cada herida)
- ✦ Pruebas de Habilidad (todas)
- ✦ Pruebas de Característica
- ✦ Defensa de Combate

Siempre que el personaje reciba una herida, deberá anotar en la ficha el penalizador asociado para llevar la cuenta del daño que lleva sufrido.

Además, algunas heridas provocan efectos aún más perjudiciales que deberán ser anotados convenientemente, y que son descritos a continuación.

Tabla 5.3: Penalizador por Heridas

Tipo de Herida	Penalizador a toda acción
Insignificante	Sin penalizador
Leve	-1
Grave	-2
Crítica	-3 (y Aturdimiento)

Heridas Críticas y Secuelas

Todas las heridas Críticas son extremadamente peligrosas, y pueden acabar con la muerte del personaje. Además, las armas y otras fuentes de daño tienen algunas cualidades que hacen más peligrosas sus heridas. Estas cualidades provocan efectos adicionales llamados *Secuelas* cuando se sufren heridas Graves o Críticas. Pueden ser permanentes o incluso provocar la muerte, y dificultan enormemente la curación.

Cada vez que un personaje sufra una herida Crítica deberá anotarse su penalizador junto a la palabra "crítica" en el cuadro de Heridas Críticas y Secuelas de la hoja de personaje.

Cuando la herida desencadene una Secuela por culpa de una cualidad del arma o tipo de daño, indiferentemente de si es Grave o Crítica, deberá anotarse su penalizador junto al nombre de la cualidad que se ha desencadenado.

Es importante que el penalizador y la palabra clave se anoten juntos, pues, a parte de requerir más tratamientos, el penalizador sólo se cura tras curar la secuela.

Ejemplo: Continuando con el ataque de Ana; anteriormente comprobó que su golpe le causó una herida Grave al guardia. Esa herida le aplica un penalizador a sus acciones de -2 y, además, al recibir el golpe con una espada con la cualidad Sangrante, hay que añadir los efectos que dicha cualidad causa, en este caso la secuela "desangramiento". El pobre guardia tiene una profunda herida en el pecho con una fea hemorragia. Las cosas no pintan nada bien para él.

Aturdimiento

Cada vez que un personaje sufre una herida Crítica queda aturdido un número de turnos igual a 12-RF (mínimo 1 turno) para representar el shock causado por recibir una herida de tal magnitud.

Los personajes aturdidos sufren -2 a todas sus acciones, conceden Ventaja, y sólo pueden hacer una acción Simple por turno mientras se encuentren en este estado.

Impacto Mortal

Las heridas Críticas que impacten en la cabeza, ya sea por ataques localizados o por azar, matan automáticamente a la víctima. Una flecha que atraviesa el cráneo por un ojo o un estoque en la garganta acaba con cualquier ser "humano".

Paso 4: Comprobar Umbral de Muerte

Las heridas sufridas, tanto en combate como fuera de él, provocan que el personaje sufra dolor y otras consecuencias peores. Además, cuanto más herido se encuentra, más limitadas están sus acciones.

El personaje pasa de un estado al siguiente dependiendo del conteo total (sin signo) de penalizadores por heridas que sufre. Si un personaje con Umbral de Muerte 3/4/6 alcanza un penalizador por heridas de -3, quedará incapacitado; con -4 caerá inconsciente, y con -6 habrá muerto.

Es posible que una acumulación masiva de heridas provoque que un personaje llegue a un nivel superior del Umbral directamente sin pasar previamente por los niveles anteriores. De esta forma, un personaje Incapacitado puede recibir una herida Crítica y morir en el acto, o un personaje intacto pasar a estar Inconsciente simplemente de un golpe.

Para salir de cada estado deben curarse los penalizadores hasta que el conteo total descienda del Umbral correspondiente. La forma de lograrlo se explica con detalle en Curación, dentro del capítulo Reino de Terror.

El personaje puede estar en 4 posibles estados según su Penalizador por Heridas.

Sano

Sufre pocos o ningún Penalizador por Heridas, por lo que puede actuar normalmente.

Incapacitado

Su Penalizador por Heridas ha alcanzado el nivel de Incapacitado. Sólo podrá desempeñar acciones Sencillas, y no podrá Correr ni Esprintar.

Inconsciente

Su Penalizador por Heridas ha alcanzado el nivel de Inconsciente. El personaje está en el suelo, sin consciencia e indefenso.

Muerto

Todo se ha acabado para el personaje. Difícilmente saldrá de este estado hasta que se descomponga y su alma caiga en manos de su señor demoníaco.

Tabla 5.4: Cualidades

Cualidad	Localización
Aplastante	Sus heridas Críticas causan <i>fracturas</i> al golpear extremidades. Las extremidades afectadas quedan inutilizadas.
Apuntalar	Permite la maniobra <i>Apuntalar</i> .
Arrojadiza	Puede ser usada como arma a distancia. El alcance depende del Vigor y de un multiplicador.
Aturdidora	Sus heridas Graves causan <i>Aturdimiento</i> al golpear en la cabeza.
Cercenadora	Sus heridas Críticas causan <i>Amputación</i> al golpear extremidades. Las extremidades afectadas se pierden.
Desequilibrante	Concede +1 a Desarme y Derribo.
Hendiente	Ignora las mejoras de DC por Desvío.
Incapacitadora	Sus heridas Graves causan <i>Incapacitación</i> al golpear extremidades. Las extremidades afectadas quedan inutilizadas.
Lacerante	Si impactan provocan una herida Leve, como mínimo.
Larga	+1 a DC contra oponentes de frente que no te hayan impactado.
Parada	Permite la maniobra <i>Parada</i> .
Perforante	Ignora las mejoras del Umbral de Heridas por Protección.
Pesada	Provoca cansancio si se usan más de Vigor turnos seguidos.
Pólvora	Con 1 en el DN no dispara, si además es Fallo Crítico explota.
Rápida	Permite hacer 2 ataques básicos CaC (con -2 cada uno) como una sola acción Sencilla.
Recarga X	Requiere X acciones Sencillas prepararla para disparar.
Sangrante	Sus heridas Graves causan <i>Desangramiento</i> . El personaje afectado sufre una herida Leve cada 5 turnos (al final de su turno), por cada herida de este tipo.

Acciones

Para estructurar mejor el combate y aclarar qué acciones puede llevar a cabo un personaje de forma rápida e intuitiva existen varios tipos de acciones catalogadas por su complejidad y duración.

Sencilla

Es la acción más simple. Durante el turno pueden realizarse dos acciones Sencillas. Comprenden acciones como un ataque simple, una carrera corta, saltar o sacar algo del bolsillo.

Compleja

Acción que requiere el turno completo para ser llevada a cabo debido a su complejidad o duración. Una acción Compleja no se puede resolver en dos turnos consecutivos, si no que abarca las dos acciones Sencillas de un mismo turno. Correr a máxima velocidad, cargar contra un oponente, rebuscar en la mochila o examinar un objeto sencillo consumen acciones de este tipo.

Extendida

Una acción Extendida se compone de varias acciones Sencillas o Complejas que se suceden consecutivamente a lo largo de uno o varios turnos. Apuntar, pintar señas en un papel o trepar una pared son ejemplos de acción Extendida. Cuando sea necesario resolverlas mediante Pruebas de Habilidad, emplearán Pruebas Extendidas para ello.

Gratuita

Es toda aquella acción que por su rapidez y/o sencillez no consume ningún otro tipo de acción. Aunque se pueden realizar tantas en un turno como el jugador desee, siempre se tendrá en cuenta el sentido común y los límites que pueda imponer el Narrador. Dejar caer un objeto o gritar una orden son ejemplos de este tipo de acción.

Subtipo de Acción

Las acciones pueden catalogarse además, a discreción del narrador, en los siguientes subtipos:

- ✦ **Físicas:** acciones corporales, relacionadas normalmente con Vigor o Destreza.
- ✦ **Mentales:** acciones de intelecto, relacionadas normalmente con Astucia o Inteligencia.
- ✦ **Sociales:** acciones de interacción social, normalmente relacionadas con Carisma.
- ✦ **Concentración:** acciones que requieran pensamiento calmado, meditación o estudio. Pueden ser tanto físicas como mentales.

Estos subtipos son mencionados a menudo para asignar bonos y penalizadores durante el juego.

Movimiento

El movimiento en combate representa la distancia que puede recorrer un personaje durante su turno. Dependiendo del tipo de movimiento que se desee realizar este requerirá el uso de uno u otro tipo de acción.

Básico

Como acción Gratuita un personaje puede desplazarse hasta un máximo de 5 metros. No es necesario que recorra los 5 metros de forma consecutiva, pudiéndolos repartir simultáneamente a distintas acciones.

Carrera

Consumiendo una de las acciones Sencillas del turno, el personaje pasa a desplazarse tantos metros como su movimiento de Carrera. Este nuevo movimiento sustituye al Básico y funciona según las mismas reglas. Podrá moverse 10+Destreza metros durante su turno, realizando hasta 1 acción Sencilla durante el recorrido.

Esprint

Un personaje esprintando invertirá todo su turno en desplazarse lo más rápido posible. Esto conlleva el uso de una acción Compleja. La distancia que se desplaza el Pj en lugar de su movimiento Básico es igual al movimiento de Carrera más el resultado de una prueba de Atletismo, en metros.



Maniobras

Las *Maniobras* son diversas acciones que puedes llevar a cabo durante el combate. Cada una de ellas emplea un sistema específico.

Agarrón

Acción Sencilla. El personaje debe disponer de al menos una mano libre. El atacante hace una tirada enfrentada de CaC contra el CaC del objetivo. Si tiene éxito el objetivo queda sujeto, no podrá alejarse del atacante y le concederá Ventaja. Si fracasa, el objetivo lucha en Ventaja contra el atacante en su próximo turno.

Para intentar liberarse, la víctima tendrá que emplear una acción Compleja y superar al atacante en una prueba Enfrentada de Vigor. Si la tirada falla el objetivo sigue agarrado, en caso contrario queda liberado y puede actuar normalmente.

Apuntalar

Es un Ataque como acción Compleja frente a jinetes a la carga. Sólo puede hacerse con armas concretas. El personaje deberá permanecer inmóvil a la espera de una acción de Carga efectuada contra él por parte de un oponente a caballo.

El ataque se realizará en el instante previo al ataque del jinete como si fuese resultado de Retrasar Acción. El personaje puede usar Ataques y Derribos conjunto a esta maniobra. Duplica el Daño del propio arma (la partisana y la pica tendrán Daño 6 si se emplean para esta maniobra).

Apuntar

Acción Extendida. El personaje obtiene +1 a impactar por cada acción Sencilla que gaste. El modificador no podrá superar su Astucia.

Si en la siguiente acción el personaje no ataca, realiza un ataque en el que no tenga sentido apuntar, ataca a un oponente distinto del apuntado, se distrae o le interrumpen, el modificador se pierde.

Ataque

Acción Sencilla. Maniobra de ataque básico cuyo objetivo es infligir Daño al rival. Se considera una acción de ataque.

Ataque contenido

Acción Sencilla. Es un ataque normal cuerpo a cuerpo. El Daño de este ataque se reduce a la mitad antes de sumar la diferencia por la que se impacta al objetivo. Además no se tendrá en cuenta ninguna de las Cualidades del arma, salvo Pesada.

Se considera una acción de ataque.

Ejemplo: Un ataque de este tipo con espada (Daño 3) por parte de un personaje con Vigor 4 sólo causaría 4 puntos de daño más la diferencia por la que se supere la Defensa de la víctima.

Ataque localizado

Acción Sencilla. Se resuelve como un ataque normal, con un penalizador añadido que varía según el tamaño del objetivo al que se desea impactar. Si se ataca a un personaje, el ataque impactará en la localización seleccionada independientemente del resultado obtenido en el Dado Negro.

- * **Pequeño (-2):** Objetivo de entre 30cm y 1 metro de largo: cabeza, brazo, cubo, pelota, pierna, espada, escudo, silla, etc.
- * **Minúsculo (-4):** Objetivo de menos de 30cm de largo: mano, jarra, rostro, cuello, huevo de gallina, tintero, piedad, ojo, etc.

Estos ataques no pueden ignorar la Protección ni el Desvío de las armaduras. A efectos de reglas se considera que la armadura cubre la totalidad del cuerpo.

Se considera una acción de ataque.

Ataque Total

Acción Compleja. El atacante lanza un golpe CaC brutal poniendo todo el énfasis en causar el mayor daño posible pero sacrificando la precisión del ataque. El ataque se resuelve con un penalizador de -2 al impactar y bono de +3 al daño total. Este bono aumenta a +4 en el caso de armas a dos manos. Esta maniobra no recibe bono alguno por la maniobra Apuntar.

Cambiar de posición

Acción Sencilla que permite al personaje cambiar entre distintas posiciones, tales como agacharse, tumbarse, levantarse, asomarse tras cobertura, etc. El usuario podrá seguir moviéndose normalmente con las siguientes salvedades:

- * Todo movimiento agachado se reducirá a la mitad.
- * Todo movimiento tumbado se reducirá a un tercio.

Carga

Acción Compleja. Emplea el movimiento de Carrera. Consiste en realizar una carrera corta (de al menos 5 metros) y en línea recta hacia el enemigo, para golpearlo con ímpetu en cuerpo a cuerpo. Este ataque se lleva a cabo con un bono de +4.

Al tratarse de una maniobra arriesgada, el resto de enemigos obtendrá Ventaja contra el personaje hasta el principio de su próximo turno.

Defensa Total

Acción Compleja. El personaje usa la maniobra Parada con armas que normalmente no se lo permitan. Si ya está equipado con un objeto que le permite hacer Parada, obtiene un +1 adicional a la Defensa de Combate por esta maniobra.

Derribo

Acción Sencilla. El atacante realiza una tirada enfrentada de CaC contra la CaC del objetivo. Si tiene éxito el objetivo queda tumbado en el suelo. Si fracasa en la tirada el objetivo lucha en Ventaja contra el atacante en su próximo turno.

Se considera una acción de ataque.

Desarme

Acción Sencilla. El atacante realiza una prueba Enfrentada de CaC contra el CaC del objetivo. Debe escoger un arma u otro objeto empuñado por su oponente. Si es un arma a dos manos o un escudo, el portador obtiene un +2 a su tirada. Si el atacante tiene éxito el objetivo deja caer el arma u objeto seleccionado. Si fracasa en la tirada el objetivo lucha en Ventaja contra el atacante en su próximo turno.

Se considera una acción de ataque.

Desenrainer

Acción Sencilla. Permite al personaje tener lista cualquier arma envainada o enfundada. Si está guardada en un macuto o mochila necesitará una acción Compleja.

Ejecutar

Acción Compleja. El objetivo debe estar totalmente indefenso, inconsciente o durmiendo. Sólo puede hacerse a menos de 2 metros. Mata de forma automática como si la víctima hubiese recibido una herida Crítica en la cabeza. Se considera una acción de ataque.

El atacante debe estar armado con un objeto con el que pueda matar a su víctima de un único golpe o disparo certero. Las manos desnudas no podrían conseguir este efecto.

Embestida

Acción Compleja. Emplea el movimiento de Carrera. Consiste en realizar una carrera corta (de al menos 5 metros) y en línea recta hacia el enemigo y una Prueba Enfrentada de Vigor contra el Vigor del objetivo.

Si tiene éxito el objetivo queda tumbado en el suelo y sufre un daño igual al Vigor del atacante (sin contar la diferencia por la que superó la prueba). Si fracasa en la tirada el objetivo lucha en ventaja contra el atacante en su próximo turno.

Se considera una acción de ataque.

Finta

Acción Sencilla. El atacante realiza una prueba enfrentada de Engañar contra la Percepción del objetivo. Si tiene éxito obtiene Ventaja para su siguiente acción de ataque. Si ya disfrutaba de esta posición pasará a tener Ventaja Crítica.

Si en la siguiente acción a la finta el personaje no ataca, realiza un ataque para el que no tenga sentido apoyarse en una finta, ataca a otro oponente, se distrae o le interrumpen, pierde la Ventaja. El personaje debe poder moverse libremente.

Parada

Acción Sencilla. Permite al usuario sumar $\frac{1}{2}$ de su Rango de Combate Cuerpo a Cuerpo a su Defensa de Combate (redondeando hacia arriba). Este bono permanece hasta el principio de su siguiente turno. Parada posee las siguientes restricciones:

- * Portar escudo o arma con la cualidad Parada.
- * No frente a ataques por la espalda.
- * Sólo contra ataques de CaC salvo que se use un escudo para parar.
- * No se aplica contra ataques de armas con la cualidad Pesada, salvo que se use un escudo pesado.

El personaje no puede atacar con el objeto con el que va a parar durante el turno en que declara la maniobra.

Si el objeto con el que se realiza la maniobra se empuña en la mano no hábil, el bono será 1 punto inferior, salvo que sea un escudo o el personaje posea la Ventaja Ambidiestro.

Presa

Acción Compleja. El personaje debe ocupar ambos brazos (y quizás hasta las piernas). El jugador hace una prueba Enfrentada de CaC contra la CaC del objetivo. Si fracasa, el objetivo lucha en Ventaja contra el atacante en su próximo turno. Si tiene éxito en la tirada, el objetivo queda completamente inmovilizado (y el atacante también).

Cada turno que se mantenga la presa, como acción Compleja, el apresador puede:

- * Causar al apresado un Daño igual a $1d5 + \text{Vigor}$.
- * Mejorar su presa. Realiza una prueba Enfrentada de CaC con Ventaja. Si la supera ganará un +1 a Vigor frente a futuros intentos de su apresado por liberarse.

Para intentar liberarse la víctima tendrá que emplear una acción Compleja y superar al atacante en una prueba Enfrentada de Vigor. Si la tirada falla el objetivo sigue apresado, en caso contrario queda liberado y puede actuar normalmente.

Retrasar Acción

Acción Compleja. Permite al personaje utilizar una acción Sencilla en cualquier momento antes de su siguiente turno. Podrá interrumpir las acciones de otros participantes actuando fuera de su propio turno.

Tabla 5.5: Maniobras de Combate

Maniobra	Acción	Prueba	Descripción
Agarrón	Sencilla	CAC vs. CAC	Impide que el oponente se aleje y concede Ventaja. Si fracasa ofrece Ventaja a su oponente. Puede liberarse mediante una prueba de Vigor enfrentada.
Apuntar	Extendida	No	+1 a la siguiente prueba de ataque por cada acción sencilla invertida en apuntar (bono máximo igual a su Astucia).
Ataque*	Sencilla	CAC/CAD vs. DC	Ataque normal.
Ataque contenido*	Sencilla	CAC vs. DC	Ataque que ignora las cualidades del arma (salvo pesada) y reduce su daño (tras sumar Vigor) a las mitad.
Ataque localizado*	Sencilla	CAC/CAD -2/-4 vs. DC	Ataque a una zona concreta u objeto de tamaño reducido. No ignora Protección ni Desvío.
Ataque total*	Compleja	CAD -2 vs. DC	Suma +3 al daño del ataque, +4 con armas a dos manos. Sin bono por apuntar.
Cambiar de posición	Sencilla	No	Agacharse, tumbarse, ponerse en pie, asomarse, etc.
Carga*	Compleja	CAC +4 vs. DC	Movimiento de carrera (mínimo 5 metros) + Ataque. Ofrece Ventaja a todos sus oponentes.
Defensa total	Compleja	No	Hasta su siguiente turno usará la maniobra Parada aunque su arma no se lo permita. Si su arma ya pose Parada obtiene un +1 adicional a su DC.
Derribo*	Sencilla	CAC vs. CAC	Tumba al oponente en el sueño. Si fracasa ofrece Ventaja a su oponente.
Desarme*	Sencilla	CAD (-2) vs. CAC	Obliga a soltar un objeto a su oponente. Con -2 si es un escudo o arma a dos manos. Si fracasa ofrece Ventaja a su oponente.
Desenvainar	Sencilla	No	Saca una arma de su funda o vaina.
Ejecutar*	Compleja	No	Acaba con la vida de un oponente indefenso al alcance de su mano (a menos de 2 metros).
Embestida*	Compleja	Vigor vs. Vigor	Movimiento de carrera (mínimo 5 metros) + Ataque. Tumba al oponente en el sueño y causa daño igual al Vigor del atacante. Si fracasa ofrece Ventaja a su oponente.
Finta	Sencilla	Engañar vs. Perpección	Concede Ventaja para su siguiente ataque.
Parada	Sencilla	No	Hasta su siguiente turno suma la mitad de sus Rangos en CAC a su DC. Requiere un objeto con la cualidad Parada que se emplee exclusivamente para parar.
Presa	Compleja	CAC vs. CAC	Inmoviliza al oponente (y a ti mismo). Si fracasa ofrece Ventaja a su oponente. Puede liberarse mediante una prueba de Vigor enfrentada. Cada turno que no consiga liberarse puede causarse daño o mejorar la presa.
Retrasar acción	Compleja	No	Podrá interrumpir a cualquier otro personaje con una acción Sencilla antes de su siguiente turno.

* Se considera acción de ataque.



Combate con la Zurda

Los personajes que no posean la ventaja Ambidiestro sufren las siguientes penalizaciones al usar la mano no hábil:

- + -2 a las pruebas para impactar con todas las maniobras de ataque que empleen sólo la mano no hábil.
- + -1 al bono a Defensa de Combate por la maniobra Parada (mínimo 0). Esta desventaja no se aplica si el objeto es un escudo.

Disparar a un Combate

Cuando dos contendientes luchan cuerpo a cuerpo se mueven constantemente tratando de imponerse. Esto dificulta enormemente el impactar al objetivo correcto.

Disparar a un objetivo que combate cuerpo a cuerpo es una situación de Gran Desventaja (página siguiente). Además, un fallo crítico provocará (normalmente) que se impacte a un combatiente distinto al azar.



Ventaja de Combate

Durante un combate se dan muchas situaciones distintas que influyen directamente en la forma de luchar de los contendientes. Combatientes que rodean a su víctima, combaten desde una posición elevada, se defienden desde el suelo, etc. Contemplar todas estas situaciones sería extremadamente tedioso.

Para lograr abarcar todas estas circunstancias y la vez conseguir que el combate resulte rápido, vibrante y fluido se implementa el sistema de *Ventaja* y *Desventaja* en Combate.

En él se otorgan modificadores al ataque atendiendo a la situación en la que se encuentren atacante y defensor en cada momento.

Debido al nivel de abstracción del sistema, será el Narrador quién determine el tipo de Ventaja o Desventaja (de haberla) con la que cuenta el personaje en el momento de atacar.

Un personaje que lucha subido a un caballo obtiene Ventaja frente a sus víctimas. Sin embargo un arquero que pretende impactar a un objetivo escondido tras un árbol obtiene Desventaja, si el Narrador así lo considera.

Aplicar Ventaja y Desventaja

Si un personaje posee Ventaja por 2 o más circunstancias, ganará *Ventaja Crítica*. Si posee Desventaja por 2 o más circunstancias sufrirá *Desventaja Crítica*.

Si posee circunstancias positivas y negativas, éstas se compensarán unas a otras. Un personaje al que se le debiese conceder Ventaja por 2 circunstancias y Desventaja Crítica por otra, no recibiría bono ni penalizador alguno. Si recibiese Ventaja Crítica por una circunstancia y Desventaja por otra, su Ventaja Crítica se reduciría a Ventaja.

Ejemplo: Si un personaje cabalgando coge a su oponente por el flanco al estar distraído con otro oponente, recibe Ventaja Crítica: Ventaja por la posición ventajosa del caballo y Ventaja por atacar a un oponente flanqueado.

Sin embargo, si el defensor estuviese parcialmente cubierto por un poste cercano, esto supondría Desventaja para el atacante. En este caso una de las Ventajas se compensaría por la Desventaja del poste, y el atacante sólo recibiría Ventaja.

Tanto los bonos como penalizadores que se obtengan mediante este sistema se apilarán junto con otros que posea el personaje (ventajas, rasgos, maniobras, etc.).

Cuando un personaje se encuentre en Ventaja contra otro, no necesariamente su oponente se encontrará en Desventaja contra él. Cada luchador combate según sus propias circunstancias.

Tipos de Ventaja y Desventaja

A continuación se muestran diversas circunstancias en las que el Narrador podría aplicar Ventaja o Desventaja. Recordemos que puede apilarse entre ellas para calcular la Ventaja o Desventaja exacta que el personaje sufre.

Ventaja

Siempre que el atacante se considere en una posición ventajosa con respecto al objetivo obtiene un bonificador al ataque de +2. Se puede considerar posición ventajosa los siguientes casos, entre otros:

- * Flanquear al rival junto con otro atacante.
- * Luchar desde una posición elevada.
- * Atacar a alguien en el suelo.
- * Atacar a alguien aturdido.
- * Atacar a alguien mientras recarga un arma.
- * Atacar a un oponente desarmado.
- * Atacar mientras el oponente dispara un arma de proyectiles.

Desventaja

Cuando el atacante esté en una posición desventajosa con respecto al objetivo éste obtendrá un penalizador al ataque de -2. Se puede considerar posición desventajosa los siguientes casos, entre otros:

- * Atacar desde el suelo.
- * Luchar con escasa visibilidad.
- * Atacar a alguien tras cobertura.
- * Disparar un arma de proyectiles mientras se es atacado cuerpo a cuerpo.
- * Luchar cuando se está agarrado.

Ventaja Crítica

Cuando el atacante esté en una posición muy ventajosa con respecto al objetivo, tendrá un bonificador al ataque de +4. Se puede considerar una Ventaja Crítica:

- * Atacar a alguien desprevenido.
- * Atacar a alguien rodeado por 3 o más atacantes.
- * Atacar a alguien inmovilizado.

Desventaja Crítica

Siempre que el atacante se considere en una posición muy desventajosa con respecto al objetivo obtendrá un bonificador al ataque de -4. Algunos casos de Desventaja Crítica pueden ser:

- * Atacar a ciegas.
- * Atacar a un objetivo esprintando.
- * Atacar cuando se está rodeado por 3 o más enemigos.





Hechizos

Escondidos por el mundo hay cientos de *Hechizos* capaces de retorcer la realidad hasta límites insospechados. Aunque poseen diversos efectos y ámbitos, algunos están orientados a dañar directamente a sus víctimas.

Al tratarse de artes secretas y retorcidas, los hechizos poseen cualidades únicas que los diferencian de los ataques comunes.

El efecto y requisitos de cada hechizo son descritos en el capítulo *La Torre Invertida*.

Preparar un Hechizo

En situaciones normales el arma que empuña cualquier contendiente no requiere mayor preparación que desenvainarla o cargarla de munición. Sin embargo, la mayoría de hechizos precisan algún tipo de simbología y de oración ritual. Dibujar runas con sangre, pronunciar una oración en un lenguaje ininteligible o infligirse heridas rituales son ejemplos de preparación de un hechizo.

Los componentes, palabras o gestos que incluya la descripción del hechizo serán imprescindibles, por lo que un personaje que no disponga de los componentes adecuados, o se encuentre impedido para hacer los gestos o decir las palabras correctas fallará automáticamente.

Canalizar

Se trata de una acción Extendida mediante la cual el ritualista se concentra para aumentar su control sobre un Hechizo. Si la siguiente acción que realice es el lanzamiento de un Hechizo, sumará un +1 a su prueba de Artes Oscuras por cada Acción Compleja (unos 6 segundos) invertida en Canalizar, hasta un máximo igual a su valor de Inteligencia.

Si en la siguiente acción el personaje no lanza un hechizo, se distrae o le interrumpen, el modificador se pierde.

Lanzar un Hechizo

La preparación y lanzamiento de un hechizo requiere una acción Simple y se considerará un ataque salvo que se indique lo contrario. El personaje deberá superar una prueba de Artes Oscuras contra la dificultad indicada por el hechizo. En ocasiones esta dificultad será una Resistencia o la Defensa de Combate del objetivo.

Obviamente todo el proceso de lanzamiento del hechizo es en cierta medida vistoso, por lo que el personaje tendrá que esforzarse por disimular sus acciones (si es que quiere ocultarlas). Esto podría requerir alguna Prueba Enfrentada de Discreción.

Lanzamiento en Combate

Durante un combate puede ser complicado lanzar ciertos hechizos. Lanzar un hechizo en combate cuerpo a cuerpo sufrirá Desventaja Crítica si el lanzador debe hacer gestos o manipular objetos, y Desventaja si le basta con poder hablar.

Efectos

Tanto las características como las consecuencias de lanzar un hechizo con éxito (o no) son descritas en el listado de Hechizos. Algunos hechizos dañarán de alguna forma a sus objetivos, mientras que otros alterarán el entorno cambiando el devenir de la contienda.

Todos ellos pueden provocar que el personaje se suma en la oscuridad y la depravación, a niveles cada vez más profundos.

Otros Poderes

En ocasiones los personajes deberán defender un ritual, impidiendo que el que lo esté realizando sea molestado por los asaltantes. Los Dones pueden ser usados en múltiples circunstancias, pero sus usos no tienen por qué ser necesariamente de combate.

Los Dones y Rituales tienen sus propios métodos de ejecución. Su lanzamiento en combate puede verse perjudicado por todo tipo de circunstancias que quedan a criterio del Narrador.

Reino de Terror

Cómo ya habíamos comentado anteriormente, Reino de Terror es juego de rol narrativo en el que los sistemas de tiradas existen para apoyar determinadas situaciones objetivas. Anteriormente vimos cuales eran los sistemas básicos para comenzar a jugar a Reino de Terror, sin embargo, a lo largo de la aventura, los personajes se encontrarán con situaciones que requerirán el uso de mecánicas más específicas para poder seguir disfrutando de la historia.

En este capítulo, desarrollaremos dichas mecánicas. A continuación abordaremos tanto los elementos hostiles a los que se podrán enfrentar los personajes, como los efectos del miedo, el cansancio las caídas o el hambre; hasta los sistemas necesarios para fabricar un objeto, sanar un personaje o adquirir equipo.

Por supuesto, todas estas mecánicas, al igual que el resto del juego, están ideadas para que resulten lo más sencillas e intuitivas posibles, de manera que en ningún momento retrasen la dinámica de la historia. Recuerda que estos sistemas representan una ayuda narrativa para solucionar situaciones específicas, tenlo siempre presente.





Miedo y Terror

En un mundo tan siniestro y amenazante como Reino de Terror los personajes estarán rodeados de criaturas y situaciones que harán aflorar sus más primarios temores.

Un animal salvaje, una tormenta en el mar, la decapitación de un compañero, presenciar un Ritual Oscuro... todos estos ejemplos son susceptibles de causar miedo en los personajes.

Para poder representarlo, cada vez que presencien una criatura o situación susceptible de causar miedo, a ésta se le asignará una cualidad denominada *Aura de Miedo*.

Dichas auras poseen un valor fijo, en unos casos estipulados por el juego y en otros concretados por el Narrador. Estos valores se compararán con la Resistencia Mental de cada personaje que pueda verse atemorizado por el aura.

Si la RM del personaje afectado es igual o superior al Aura de Miedo no se verá afectado en absoluto, representando su frialdad y su capacidad para sobreponerse a estas situaciones. En cambio, si el valor del Aura de Miedo supera la RM del personaje se verá afectado irremediabilmente.

Acostumbrarse al Miedo

En ocasiones los personajes pasan una y otra vez por los mismos traumas, hasta tal punto que llegan a insensibilizarse muy lentamente a ellos. Aunque una batalla sea aterradora las primeras 2 veces, la tercera puede que no lo sea tanto, bajando en 1 o 2 puntos de Aura de Terror.

Es posible acostumbrarse también a eventos sobrenaturales, como los descritos a partir de Aura 12, aunque en este caso será mucho más lento. Aunque veas como 3 o 4 hechizos que destripan a criaturas inocentes, es difícil que estas auras se consideren 1 o 2 puntos más bajas hasta la 5ª o 6ª vez.

Penalizador por Miedo

Por cada punto en el que el Aura de Miedo supere la Resistencia Mental, el personaje sufrirá un penalizador a todas sus Pruebas de Habilidad. El penalizador será de -1 por cada punto de diferencia entre el Aura de Miedo y la RM del personaje. Este penalizador se apila con cualquier otro que ya esté sufriendo.

Estos penalizadores desaparecerán en cuanto la fuente que posee el Aura de Miedo desaparezca o, en su defecto, si el personaje se aleja lo suficiente como para no verse afectado (generalmente no poder verlo ni oírlo).

En los casos en los que la fuente del miedo provenga de un evento concreto o una situación espontánea, los penalizadores por miedo afectarán al personaje durante tantos turnos como la diferencia por la que el miedo supere su RM. Estos turnos representan el estado de shock para el personaje.

Ejemplo: Luchando en el asedio a una ciudad enemiga, Wade observa cómo una bala de cañón impacta sobre el soldado que tenía a su lado convirtiéndolo en una masa sanguinolenta que lo cubre a él y los alrededores. El Narrador decide que esta situación es lo suficientemente traumática como para asignarle un valor de miedo y decide que tiene un Aura de Miedo de 10. La RM del personaje es 6, así que se ve atemorizado por la situación y sufre un penalizador de -4 durante sus 4 próximos turnos.

Terror

Habrán situaciones en las que el miedo los sobrepase acobardándolos por completo y traumatizándolos para el resto de su vida.

El personaje sufrirá Terror cuando el Aura de Miedo supere en 5 puntos o más su RM. En este caso seguirá sufriendo los penalizadores pertinentes por miedo, pero además recibirá Degeneración Mental Inevitable 2.

Aunque cada persona reacciona de manera diferente ante estas situaciones, lo normal es que el personaje huya despavorido buscando alejarse lo máximo posible o buscando un lugar donde esconderse. No obstante, hacerse un ovillo en el suelo y recitar las plegarias que conozca también son una reacción realista.

Al verse afectado por el Terror, el personaje no puede sobreponerse de manera normal, por lo que sufrirá sus efectos hasta el final de la escena aunque la fuente del miedo desaparezca o el personaje salga de su área de influencia.



Tabla 6.1: Auras de Miedo

Aura

Causas

8

Gran depredador salvaje (lobo, tigre), situación muy peligrosa como un combate a muerte o ser juzgado bajo dicha pena.

10

Escena especialmente sangrienta como la escena de una matanza o una batalla, verte rodeado por un incendio.

12

Presenciar un ritual demoníaco, festival de casquería, cuerpos mutilados y profanados en formas horribles, tortura sádica, cruel y desagradable.

14

Presenciar un ritual o hechizo especialmente tormentoso y desgarrador. Revivir la encarnación de tus peores temores o ser víctima de alguna atrocidad.

16

Ser víctima de un ritual o de un hechizo especialmente dañino, cruel o irracional. Contemplar lo sobrenatural en estado puro o una posesión del Bezdibenis.

18

Presenciar una bestia demoníaca completa, visiones parciales de la forma o poder de un anatema, o de sus recuerdos.

Curación

La curación de las heridas es una parte fundamental para la supervivencia de cualquier personaje, pues el mundo está lleno de peligros y amenazas y casi nadie es capaz de salir indemne de él.

Aunque cualquier persona es capaz de curar y cicatrizar la mayoría de sus heridas y lesiones, sin el apropiado tratamiento pueden tardar demasiado en curarse y degenerar en atrofias e infecciones. Para representar este hecho toda herida que no sea tratada correrá el riesgo de infectarse o producir una mal función a discreción del Narrador.

Tratar Heridas

Es importante señalar que algunas heridas necesitan tratamiento para ser curadas o, de lo contrario, la gravedad del daño podría acabar desembocando en la muerte del personaje.

Para tratar una herida es necesario el uso de la habilidad Sanar. En el capítulo Habilidades se describen con más detalle los usos de *Sanar* y la dificultad de tratar cada tipo de herida. A continuación se describe cómo se curan las heridas, y cómo influye el tratamiento en ellas.

Curar Heridas sin Secuelas

Las heridas Leves y Graves que no estén asociadas a ninguna Secuela provocada por las cualidades de un arma (u otra causa como una caída o fugo) se curan de forma relativamente rápida.

Cada punto de penalizador del cuadro de Heridas se cura según los ritmos indicados en la tabla de curación de penalizadores. Estos tiempos varían dependiendo de si la herida es tratada o dejada para que cure a su aire.

Ejemplo: Alexia recibió un par de Heridas Leves en su combate con el guardia que, a pesar de no entrañar riesgo, sí que son dolorosas y molestas. Por suerte ha podido ir a un curandero que se las trate.

Dado que Alexia sufre 2 penalizadores de -1, al ser tratada sólo ha de reposar 16 horas para recuperarse por completo. Sin tratamiento, debería esperar 6 días para poder recuperarse, corriendo el riesgo de que la herida se le infectase y evolucionase a una afección peor.

Tabla 6.2: Curación de Penalizadores

Herida	Curación Natural	Curación con Tratamiento
Común	3 días	8 horas
Quemadura	2 días	8 horas

Heridas Críticas y Secuelas

El tratamiento de las heridas Críticas y las heridas Graves o Críticas asociadas a Secuelas es más complicado que el del resto de heridas. Estas heridas son anotadas en un cuadro distinto de la hoja de personaje para facilitar su identificación a la hora de ser curadas.

Estas heridas no pueden curar de forma natural y deben ser tratadas para poder curarse.

Pueden ser tratadas de una en una o todas a la vez. Debe anotarse cuando empezó a tratarse cada herida y durante cuantos días, pues cada una tiene un periodo de tratamiento distinto.

La tabla de curación de secuelas muestra los tiempos de curación de cada tipo de secuela. También muestra algunas complicaciones que el narrador puede incluir, especialmente si las heridas no se tratan correctamente.

El penalizador por heridas asociado a la secuela desaparecerá junto a la secuela al finalizar el tiempo de tratamiento.

Ejemplo: Supongamos que en el caso anterior Alexia sufriera una Herida Crítica con fractura ósea provocada por una maza en lugar de las dos heridas leves. En este caso debería acudir lo antes posible al curandero, pues de lo contrario podría perforarse un pulmón y morir. Por suerte acude a tiempo y es tratada con mucha eficacia.

Para eliminar los síntomas, Alexia deberá guardar reposo durante 12 días para poder eliminar el penalizador de -3. Una fea cicatriz en el costado le recordará para siempre su lance con el guardia.

Detener Hemorragias

Puede detenerse temporalmente el desangramiento taponando y presionando la herida con fuerza. El herido (o un aliado ad-yacente) debe superar una prueba de Destreza a dificultad 12 para detener el desangramiento. Los personajes implicados solo podrán realizar acciones gratuitas durante su turno (incluido el movimiento básico). Si dejan de presionar la herida se volverá a abrir. Para detenerla permanentemente es necesaria una prueba de Sanar.

Tabla 6.3: Curación de Secuelas

Herida	Tratamiento	Complicaciones
Crítica	8 días	Infección, gangrena y tétanos.
Cercenamiento	10 días	Infección, gangrena y tétanos.
Fractura	12 días	Hemorragia interna y muerte.
Hemorragia	8 días	Inconsciencia y muerte.
Incapacitación	10 días	Perdida permanente de la movilidad del miembro.
Quemadura	20 días	Infección y pérdida del miembro.

Mala Curación

Tanto si la herida es tratada como si no, para que la curación sea efectiva el personaje debe guardar el mayor reposo posible, pues una actividad física intensa podría reabrir los cortes o provocar pequeñas hemorragias que prolongarían el tiempo de recuperación.

No tratar una herida no sólo conlleva un mayor periodo de recuperación, sino que entraña muchos otros peligros. Una herida mal curada corre el riesgo de infectarse (lo que supondría un penalizador de -1 adicional por herida infectada), prolongando el tiempo de recuperación o derivando en Gangrena, Tétanos o Atrofia.

Esta degeneración quedará sujeta al Narrador, considerando las circunstancias tanto de la forma de herirse como del proceso de curación. Sin embargo es bueno que los jugadores se vean amenazados por estos problemas para representar el riesgo que supone no poder tratar una herida a tiempo.

Consecuencias de las Secuelas

Aunque la mayoría de los efectos que una amputación o incapacitación de un miembro puedan provocar parecen obvios queremos destacar algunos detalles que afectan a las mecánicas de juego.

Amputación

Los personajes que pierdan un brazo o mano no podrán usar armas a dos manos, pues serán totalmente ineficaces con una sola. En algunos casos, como disparar una ballesta cargada, los penalizadores dependerán de la fuerza del personaje para sujetarla. Si solo le falta la mano, un escudo podrá ser abrochado al brazo si se aprieta con fuerza.

Si se pierde un pie o pierna el personaje solo podrá andar, es decir, no podrá correr ni esprintar. Las piernas protésicas son muy rudimentarias en esta época, y aunque pueden permitir correr en algunos casos, será con dificultad, y las pruebas de atletismo relacionadas con esa pierna quedan muy lejos de su alcance.

Incapacitación y Fractura

Los miembros incapacitados o fracturados dejan de poder usarse hasta que son curados. Intentar moverlos o usarlos provocará fortísimos dolores, sobre todo en el caso de las fracturas, y podrían empeorar la herida.

En reglas de juego es como no tenerlos, por lo que sufren las mismas restricciones que los miembros amputados.

Medicamentos y Tratamiento

La habilidad Sanar principalmente, y Alquimia en menor medida, permiten fabricar productos con los que tratar las heridas y enfermedades.

A elección del Narrador, puede ser obligatorio el uso de estas sustancias para proporcionar tratamiento.

Peligros

En esta sección se contemplan los peligros naturales más comunes a los que están expuestas las personas día a día.

Caídas

Las caídas desde cierta altitud representan un peligro para la integridad física de los personajes. El personaje recibirá Daño directo en proporción a la altitud desde la que caiga.

Para que el impacto por una caída represente un peligro real el personaje debe precipitarse desde una altura mínima de 2 metros.

Al tratarse de un tipo de Daño especial, las caídas no requieren de un sistema de impacto: impactan automáticamente. Tampoco se tendrá en cuenta la armadura que porte el personaje en el momento de la caída (aunque si se precipita desde mucha altura podría estropearse...).

El personaje recibe un impacto localizado al azar. El impacto causa tanto Daño como el resultado de $1d5$, +1 por cada 2 metros de altura desde la que la cae. Si el personaje cae desde 10 metros o más, sufrirá 2 impactos localizados independientemente. Estos impactos ignoran la Protección de la armadura como si tuviesen la cualidad Perforante.

Las caídas poseen la cualidad Aplastante, por lo que las heridas Críticas que provoquen podrían inutilizar miembros o incluso matar al personaje.

A partir de los 20 metros de caída las probabilidades de supervivencia son ínfimas, por lo que las caídas a esta altura se consideran mortales irremediablemente.

Ejemplo: Alexia no tiene suerte. Tras intentar colarse por una ventana resbala y se precipita contra el suelo. Por suerte no estaba a mucha altura, tan sólo 4 metros. No reduce la caída de ninguna forma y recibe automáticamente el Daño: tira $1d5+2$ y el resultado obtenido es 4, por lo que recibe 6 puntos de Daño que compara con su Umbral de Heridas.

Su Umbral es de Leve (6)/Grave (8)/Crítica (11). Por suerte es un personaje recio y sólo recibe una Herida Leve. Podría haber sido peor.

Ejemplo: Atendiendo el caso anterior, si hubiera caído desde una altura de 11 metros, las consecuencias hubieran sido muy distintas. En este caso recibiría 2 impactos, por lo que realizaría 2 tiradas para determinar el Daño. Ambas serían $1d5+5$. En la primera el daño total resultante es de 8 y en el segundo de 11. Tras consultar su Umbral de Heridas descubre que ha sufrido una herida Grave y otra Crítica (con la propiedad aplastante). Para descubrir dónde ha recibido esta herida selecciona al azar en la Tabla de Localizaciones y obtiene un 7: brazo derecho. No solo está inconsciente en el suelo sino que además su brazo derecho ha quedado destrozado.

Ahogamiento

Debido a la necesidad humana de respirar, los personajes sólo puedan pasar varios turnos sin aire.

En circunstancias de reposo y escasa actividad física el personaje puede pasar hasta 30 segundos por cada punto de Vigor que posea. En situaciones de actividad física como bucear, correr o luchar, este tiempo se reduce a un turno por punto de Vigor.

Una vez superado el tiempo de privación, el personaje sufrirá un penalizador temporal de -1 al final de cada turno que pase sin respirar, que se irán acumulando con otros penalizadores que pudiera poseer.

Estos penalizadores se tendrán en cuenta junto con el Penalizador por Heridas que pudiera poseer el personaje para determinar su Umbral de Muerte. Debido a la privación de aire el personaje puede caer inconsciente o llegar a morir si se alcanza el Umbral de Muerte.

Con que pase en turno completo respirando perderá todos los penalizadores por ahogamiento. Saldrá de forma automática de Incapacitación o Inconsciencia si la suma de su Penalizador por Heridas y penalizador por ahogamiento baja del nivel apropiado de su Umbral de Muerte.

Si ha llegado al nivel de muerte del Umbral, deberá ser resucitado mediante los usos de primeros auxilios de Sanar o morirá.

Tabla 6.4: Daño por Caída

Altura	Daño	Impactos
2 metros	$1d5 +1$	1
4 metros	$1d5 +2$	1
6 metros	$1d5 +3$	1
8 metros	$1d5 +4$	1
10 metros	$1d5 +5$	2
12 metros	$1d5 +6$	2
14 metros	$1d5 +7$	2
16 metros	$1d5 +8$	2
18 metros	$1d5 +9$	2
20 o más metros	Muerte	-

Fuego

Todas las fuentes ígneas no afectan de igual forma. Para representar la magnitud y peligro del fuego y su capacidad de prender y propagarse, su fuerza se mide en una escala de 1 a 10 mediante su valor de *Intensidad*. Así, un fuego de Intensidad baja tendrá pocas probabilidades de dañar a la víctima o hacer que prenda, mientras que una fuente de alta Intensidad puede causar heridas de extrema gravedad. A pesar de contar con un listado de ejemplo para representar la Intensidad, será el Narrador quien lo determine en cualquier circunstancia.

El fuego por sí sólo siempre impacta, e ignora la armadura del objetivo. Su daño es igual a $1d5$ más la Intensidad del fuego. Estos impactos ignoran la Protección de la armadura como si tuviesen la cualidad Perforante. La localización del impacto puede ser relevante a nivel narrativo y ser determinada al azar con un DN.

Las Heridas causadas por fuego se han de anotar de forma especial en la Hoja de Personaje junto a su Penalizador por Heridas, pues requieren tratamientos y tiempo de curación particulares.

Ejemplo: Durante un incendio, el personaje de Diego se expone a las llamas al intentar escapar del edificio. El Narrador determina que la Intensidad del fuego es de 6. Al estar expuesto es impactado automáticamente y sufre un Daño de $1d5+6$. El Narrador obtiene un 2 en la tirada, que sumado hace un total de 8. El resultado es suficiente para causarle una Herida Grave al personaje.

Prender

Siempre que un personaje u objeto se vea afectado por el fuego (ya sea impactado por un ataque o viéndose expuesto a él) será susceptible de prender en llamas. En estos casos se lanzará $1d10$. Si el resultado es igual o inferior al valor de Intensidad del fuego, el personaje u objeto prenderá en llamas.

Algunos objetos o circunstancias pueden hacer más fácil o difícil que el fuego prenda. El Narrador puede considerar mayor o menor la Intensidad del fuego según crea conveniente.

Al final de cada turno que la víctima siga en llamas volverá a sufrir Daño. Además, la Intensidad del fuego crecerá en 1 punto cada turno que pase sin tratar de apagarse.

Ejemplo: No siendo suficiente el daño recibido en el ejemplo anterior, el Narrador determina si el personaje de Diego prende en llamas, así que tira $1d10$ y obtiene un 5. Este resultado es inferior al valor de Intensidad, lo que indica que el personaje prende. En su siguiente turno, si no trata de apagarse, sufrirá $1d5+7$ puntos de Daño por el incremento de la Intensidad de las llamas.

Apagarse

Cuando un personaje esté en llamas deberá invertir tantos turnos completos como la mitad de la Intensidad del fuego para poder extinguirlas. Cada personaje que trate de ayudarle a apagar el fuego reducirá en 1 los turnos necesarios para extinguirlo.

Cualquier individuo en llamas se apagará automáticamente si queda cubierto completamente por una fuente de agua.

Ejemplo: La Intensidad del fuego sobre Wade es de 7 actualmente. Comienza a rodar por el suelo para apagar las llamas, sin embargo, necesitará 4 turnos para poder extinguirlas, demasiado tiempo para sobrevivir a tal fuego. Sólo un buen "cubetazo" de agua o suficientes compañeros tratando de apagarlo podrían salvarlo. Si acudiesen en su ayuda 3 aliados, sólo ardería 1 turno más (quizás demasiado).

Ataques con Fuego

Si un personaje recibe un ataque con fuego (como el de una flecha incendiada) y falla, no tendrá efecto alguno. Si impacta deberán resolverse ambos focos de Daño de forma independiente.

Tabla 6.5: Intensidad del Fuego

intensidad	Tipo de Fuego
1	Ascuas.
2	Una vela.
3	Una antorcha.
4	Una pequeña hoguera.
5	Ropas en llamas.
6	Una pira funeraria.
7	Habitación en llamas.
8	El fuego de una fundición.
9	Brea en llamas.
10	Un colosal incendio a gran temperatura.

Venenos

Los venenos son sustancias que, ya sea mediante alquimia o de forma natural, se emplean para causar perjuicios a sus víctimas. Existe una enorme variedad en Alborada, y algunos de los más populares están descritos en esta sección.

Pueden ser creados a partir de sustancias tanto naturales como artificiales, mediante Alquimia, Sanar y Supervivencia. En este capítulo se describen mediante las siguientes propiedades.

- * **Afección:** Representa la capacidad que tiene el veneno para afectar el organismo de la víctima. Este valor oscila entre 1-10.
- * **Efecto:** Describe el conjunto de reacciones del organismo ante el veneno. Algunas pueden ser positivas pero en general representan efectos perjudiciales.
- * **Medio:** Indica la forma en que el veneno puede entrar en el organismo para desatar sus efectos.
- * **Componentes:** Los ingredientes necesarios para elaborar el veneno, y su dificultad.

Afección

Cada vez que un individuo es expuesto a un veneno se hace una tirada de $Xd10$, donde X es la cantidad de dosis inoculadas (máximo 3 dados). Se coge el resultado más alto de la tirada y se le suma la Afección del veneno. La víctima es afectada si el resultado alcanza su RF.

Los efectos de un mismo veneno no se apilan. Un personaje envenenado ignorará todos los intentos de volver a ser envenenado por la misma sustancia hasta que pasen sus efectos.

Enfermedades

Las enfermedades forman parte del ciclo vital de las personas. Durante siglos los estudiosos de la materia han intentado catalogar, paliar y prevenir estas afecciones para mejorar y prolongar el tiempo de vida de las personas.

Al igual que pasa con los venenos, las enfermedades poseen una enorme cantidad de características y propiedades para ser catalogadas. Para poder representar sus cualidades todas las enfermedades poseen cuatro características:

- * **Virulencia:** Esta cualidad representa la capacidad que tiene la enfermedad de afectar el organismo de la víctima.
- * **Incubación:** Representa el tiempo que pasa desde que la víctima se contagia hasta que se manifiestan los síntomas de la enfermedad.
- * **Efecto:** Describe el conjunto de reacciones del organismo ante la enfermedad: síntomas, posibles secuelas, si es contagiosa, etc. Aunque en ocasiones se sugieran penalizadores concretos, en general las enfermedades son muy variables. Narrador y jugadores son libres de interpretar los efectos de cada enfermedad como consideren más apropiado.
- * **Tratamiento:** Los medios necesarios para paliar los síntomas y eliminar la enfermedad del organismo.

Enfermar

Cada vez que un individuo pueda sufrir una Enfermedad se hace una tirada de $1d10$. Al resultado se le suma la Virulencia de la Enfermedad. La víctima es infectada si el resultado alcanza su RF.

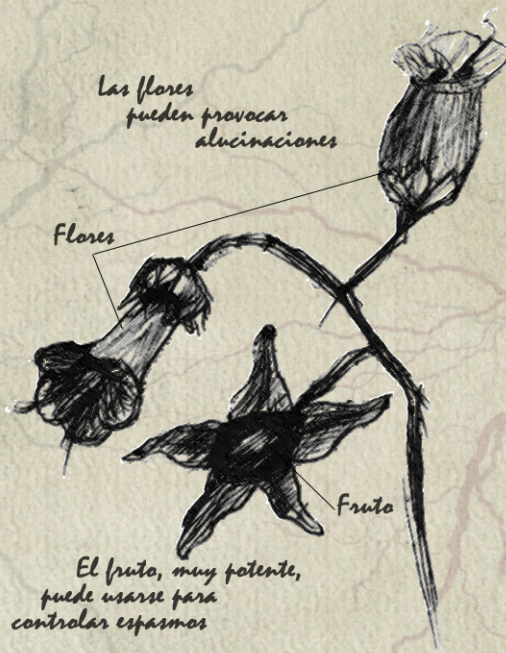


Tabla 6.6: Algunos Venenos

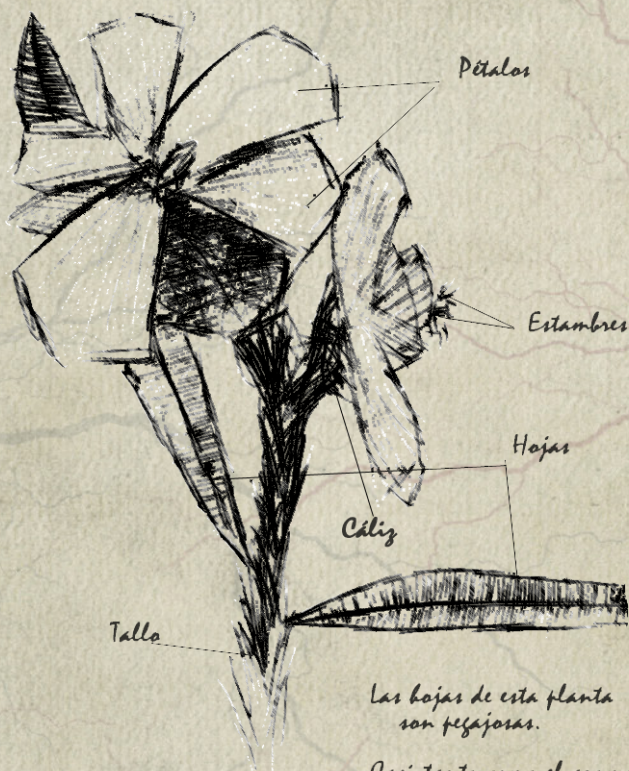


Veneno	Afección	Efecto	Medio	Componentes
Esencia de Adelfa	+5	Reduce el nerviosismo y permite concentrarse en situaciones de estrés. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte.	Esencia cuyos vapores son inhalados.	Flores de adelfa (dificultad 10).
Tintura de Belladona	+4	Produce una muerte agónica.	Macerado que puede ser ingerido o aplicado en heridas.	Hojas de belladona (dificultad 10).
Vapor del Bezdíbenis	+3	Produce una muerte agónica.	Sahumerio que al incendiarse afecta a cualquiera que inhale el humo.	Hojas de belladona (dificultad 12).
Pesadilla Negra	+6	Alucinaciones. Aturdimiento por desorientación y -2 a Percepción durante (3d5) días.	Metal fundido que puede disolverse en cualquier bebida.	3 dosis de mercurio (dificultad 16).
Sueños Marrón	+6	Fiebre. Provoca Inconsciencia durante 1d5 minutos. Aturdimiento por náuseas durante 1 hora.	Destilado que puede ocultarse en bebidas.	Fruto de encina y corteza de alcanfor (dificultad 14).
Beso de Damuraq	+5	Provoca deseo sexual, -4 RM ante seducción durante 2d5 horas.	Infusión lista para beber.	2 dosis de damiana (dificultad 8).
Alcohol	+2/+4/+6	Aturdimiento por desorientación durante 30 minutos (+2)	Bebidas fermentadas, envejecidas y/o destiladas	Diversos cereales y frutos (dificultad 8-12).
Último Sueño	+5	Alucinaciones. Reduce el nerviosismo y permite concentrarse en situaciones de estrés. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte. No tiene antídoto.	Infusión usada en ocasiones para cometer suicidio.	2 dosis de acónito (dificultad 10).
Opio	+4	Ignora durante 4 horas 1 punto de Penalizador por Heridas o dolor en general. Aturdimiento por desorientación durante 1d5 horas.	Macerado inhalado mediante pipa o incensario.	2 dosis de dormidera (dificultad 10).



Tabla 6.7: Algunas Enfermedades

Enfermedad	Virulencia	Efecto	Incubación	Tratamiento
Mal de Bubas	+5	Enfermedad de transmisión sexual que produce ulceraciones, fiebre, dolor articular (-2 a acciones físicas). Si no se trata a tiempo causa trastornos oculares, cardiopatías y lesiones cerebrales.	10 días – 6 semanas	(Dificultad 12) Requiere envenenamiento por arsénico o mercurio.
Neumonía	+5	Enfermedad infecciosa ocasionada por una gripe mal curada. Provoca dolor agudo en el pecho, fiebres altas, dificultad para respirar, entumecimiento (-2 a todas las acciones e incapacitación). Si no se cura bien provoca asma (Aturdimiento con 1 en un DN).	No tiene. Una vez afectado los síntomas son casi instantáneos.	(Dificultad 10) Requiere tratamiento para enfermedades o infecciones.
Tétanos	+4	Enfermedad infecciosa originada por una herida contaminada. Provoca fuertes espasmos, fiebre, micción y defecación incontrolables (Aturdimiento con 1-3 en un DN). Si no se trata a tiempo puede degenerar en pérdida total del control corporal matando a la víctima.	2 – 8 días	(Dificultad 10) Requiere amputación del miembro afectado o tratamiento de infecciones.
Peste	+6	Enfermedad muy infecciosa y contagiosa que provoca fiebres altas, dolor de cabeza, hinchazones en la piel y Fístulas (-2 a todas las acciones e incapacitación). Roedores y malas condiciones sanitarias la propagan.	2 – 4 días	No hay. Puede prevenirse con tratamiento de infecciones.
Fiebre Amarilla	+6	Enfermedad muy contagiosa que causa en su víctima fiebre, sangrado de encías, vómitos sanguinolentos e hipotensión (-2 a todas las acciones e incapacitación con 1 en un DN). Si se cura el paciente queda inmune permanentemente.	4 – 10 días	No existe. Repite la prueba para enfermar a los 20 días, si no le afecta de nuevo, se vuelve inmune.
Candidiasis	+4	Infección por hongos que provoca coloración blanquecina de las mucosas orales y genitales así como ardores e irritación de la zona afectada (-1 a todas las acciones con 1-3 en un DN). Muy contagiosa. Si no se cura bien provoca hipersensibilidad.	4 – 8 días	(Dificultad 8) Requiere tratamiento contra hongos o infecciones.
Herpes	+4	Enfermedad infecciosa y contagiosa que produce erupciones localizadas, sangrados y fiebre moderada (-1 a todas las acciones con 1 en un DN). Nunca se cura, reaparece cíclicamente.	6 – 12 horas	(Dificultad 8) Requiere tratamiento para infecciones.
Ardor de Romero	+5	Enfermedad de transmisión sexual muy contagiosa e infecciosa que produce un insoportable ardor al miccionar así como calambres abdominales. Puede derivar en infertilidad en mujeres.	4 – 9 días	(Dificultad 10) Requiere tratamiento para infecciones.



Las hojas de esta planta
son pegajosas.

Casi tanto como el aroma
de sus flores.

Fabricación

Este capítulo muestra una forma detallada, y a en la medida de lo posible realista, de crear sustancias y objetos para la época utópica de Alborada.

Artesanía

La fabricación de objetos mediante artesanía es una labor ardua y de gran dedicación. Cada artesanía tiene sus propias herramientas y trabaja con materiales característicos. Hemos querido presentar este sistema como método general que permita hacer sentir a los artesanos los resultados de su esfuerzo.

Para fabricar un objeto debes seguir los siguientes pasos:

Paso 1: Seleccionar el tipo de objeto

El tipo de objeto define el tiempo que se tardará en su fabricación, y la dificultad que entraña hacerlo de calidad normal. Los tiempos se presentan en forma de rangos para que el Narrador indique el que considere más adecuada para el cada objeto en concreto.

Además, determina la dificultad inicial de la prueba de Artesanía con la que se fabricará el objeto.

Paso 2: Seleccionar cualidades

Es posible añadir cualidades especiales a los objetos, creando con ello objetos de mejor calidad. A continuación se muestra una lista con algunos de ejemplo. Cada cualidad aumenta la dificultad base de la creación del objeto.

Paso 3: Creación del objeto

Haz una prueba de la Artesanía adecuada contra la dificultad calculada anteriormente (Dificultad del tipo de objeto + dificultad de cada cualidad). En caso de fallo desperdician la mitad de los materiales.

Si tienes éxito conseguirás producir el objeto. Cada grado de éxito acorta el tiempo de creación a discreción del Narrador.

Reparaciones

La mayoría de objetos se puede reparar o remendar de alguna forma para devolverlos a su estado original, o al menos hacerlos funcionales.

Reparar objetos tiene la misma dificultad que fabricarlos desde cero, pero suele requerir en torno 1/3 del tiempo que se tardaría en fabricarlo.


Tabla 6.8: Tipos de Objeto

Tipo	Tiempo	Dificultad
Bebida compleja (vino)	3 meses – 10 años	12
Bebida elaborada (licor)	3 meses – 5 años	10
Bebida simple (cerveza)	2 semanas – 3 meses	8
Comida compleja (festín)	4 horas – 1 día	12
Comida elaborada (empanada)	1 hora – 4 horas	10
Comida simple (asado)	1 hora – 2 horas	8
Construcción compleja (mansión)	6 meses – 5 años	12
Construcción elaborada (casa)	1 semana – 4 meses	10
Construcción simple (choza)	2 días – 1 semana	8
Cuero complejo (silla de montar)	2 días – 1 mes	12
Cuero elaborado (botas)	1 día – 1 semana	10
Cuero simple (alforjas)	2 horas – 1 día	8
Forja compleja (armadura)	1 semana – 1 mes	12
Forja elaborada (espada)	2 días – 1 semana	10
Forja simple (herramientas)	2 hora – 2 días	8
Joya compleja (corona con gemas)	1 semana – 2 meses	12
Joya elaborada (collar de plata)	1 día – 1 semana	10
Joya simple (gema tallada)	2 horas – 1 día	8
Ropa compleja (vestido noble)	2 días – 1 mes	12
Ropa elaborada (ropas de viaje)	1 día – 4 días	10
Ropa simple (atuendo de campesino)	4 horas – 2 días	8
Talla compleja (carruaje)	2 días – 2 semanas	12
Talla elaborada (carreta)	2 horas – 4 días	10
Talla simple (puerta)	1 hora – 1 día	8

Tabla 6.9: Cualidades



Cualidad	Objeto	Efecto	Dif.
Cómodo	Armaduras	Destreza Máxima aumentada en 1.	+4
Ligero	Armaduras	Vigor Mínimo reducido en 1.	+4
Reflectante	Armaduras	-1 contra ataques localizados.	+2
Brutal	Armas	+1 al daño del arma.	+4
Burda	Armas	-1 a CaC o CaD (no apilable)	-2
Preciso	Armas a distancia	+1 a CaD (no apilable)	+2
Refinado	Armas a distancia	+10 a cada alcance del arma.	+2
Equilibrado	Armas arrojadizas	+1 a Vigor/Destreza para determinar el alcance del arma.	+2
Afilado	Armas con la cualidad Sangrante	Sangrante con heridas Leves.	+4
Manejable	Armas cuerpo a cuerpo	+1 a CaC (no apilable)	+2
Embotada	Armas cuerpo a cuerpo	-1 al daño del arma	-2
Cruel	Armas cuerpo a cuerpo	Añade la cualidad Lacerante.	+4
Fuerte	Bebida	+2 a su virulencia como alcohol.	+2
Acogedor	Construcción	Mejora los tiempos de descanso y curación.	+4
Reforzado	Escudos	+1 contra la maniobra parte-escudos.	+2
Duradero	Todos	Resistente al deterioro por uso y paso del tiempo.	+2
Elegante	Todos	+1 a Etiqueta (no apilable)	+2
Ritual	Todos	Prepara el objeto para ser usado como herramienta o componente de un ritual. Suele necesitar ciertos conocimientos de Ocultismo	+4
Pésimo	Todos salvo armas y armaduras	-1 a una habilidad relacionada con el objeto. <i>Ejemplos: -1 Artesanía en herramientas, a Hurto en ganzúas, a Equitación en sillas de montar, etc.</i>	-2
Mejorado	Todos salvo armas y armaduras	+1 a una habilidad relacionada con el objeto. <i>Ejemplos: +1 Artesanía en herramientas, a Hurto en ganzúas, a Equitación en sillas de montar, etc.</i>	+2
Perfecto	Todos salvo armas y armaduras	+2 a una habilidad relacionada con el objeto.	+4
Práctico	Todos salvo armas y armaduras	Mejora sus cualidades características. <i>Ejemplo: una alforja tendría más capacidad o unas raciones durar más tiempo.</i>	+2
Bello	Todos salvo bebidas	+1 a Influencia (no apilable)	+2
Discreto	Todos salvo bebidas	+1 a Discreción (no apilable)	+2
Resistente	Todos salvo bebidas	Resistente a impactos y golpes.	+2
Imponente	Todos salvo bebidas	+1 a Intimidar (no apilable)	+2



Alquimia, Sanar y Supervivencia

La fabricación de compuestos tóxicos o medicinales es un recurso propio de eruditos, los cuales siguen un proceso casi científico para desarrollar venenos, perfumes, alcoholes, medicamentos y un largo etcétera.

El conocimiento popular de remedios tradicionales es el único medio para los sanadores de tratar a heridos y enfermos. Alborada contiene todo tipo de plantas que pueden ser empleadas para fabricar remedios y venenos.

Aquellos que viven en la naturaleza han aprendido a usar estas técnicas de fabricación para poder sobrevivir a los peligros de la caza y la vida salvaje.

Pueden crearse multitud de remedios, venenos y otras sustancias mediante las habilidades Alquimia, Sanar y Supervivencia. Cada Habilidad puede crear unos compuestos distintos según los ingredientes a los que tienen acceso.

Para fabricar un compuesto de cualquier tipo debes seguir los siguientes pasos:

Paso 1: Seleccionar el "medio base"

El medio base es la forma en que es usado o administrado el compuesto. Determina qué apariencia tendrá lo que queremos fabricar y cómo se aplicará para conseguir sus efectos.

Los ingredientes sólo pueden combinarse en unas bases concretas. Los ingredientes que no se puedan emplear en la base seleccionada serán totalmente inocuos, por lo que se estarán desperdiciando.

Además, define una serie de características básicas:

- ✦ **Tiempo:** es el tiempo que se tarda en preparar el compuesto una vez se tienen los ingredientes y herramientas necesarios. El tiempo no varía por el número de ingredientes que agreguemos.
- ✦ **Dificultad:** es la dificultad que tendrá inicialmente fabricar el compuesto. Más adelante puede aumentar según el número de ingredientes utilizados.
- ✦ **Afección:** todas las sustancias, sean beneficiosas y perjudiciales, actúan como venenos. Para comprobar si el personaje al que se le administra el compuesto recibe sus efectos debe hacerse una prueba de Afección. Este valor también depende de la base utilizada.

Para que un veneno pueda aplicarse a un arma su base debe ser de aceite, lo cual lo puede crearse con destilados y macerados.

Paso 2: Seleccionar ingredientes

Selecciona los ingredientes que vas a añadir a tu compuesto de entre los que poseas. Este paso contiene una extensa lista de ingredientes de ejemplo, pero no podrás mezclar ingredientes de distintas tablas. La habilidad que emplees para crear el compuesto dependerá de la tabla a la que pertenezcan los ingredientes.

Puedes añadir más de un ingrediente a un mismo compuesto, pero cada ingrediente que añadas por encima del primero aumenta en 2 la dificultad para su creación. Sus efectos se sumarán. Si añades más de una dosis del mismo ingrediente sus efectos también se sumarán, aunque en este caso sólo la duración.

Ingredientes peligrosos

Algunos ingredientes son tan difíciles de manipular que aumentan la dificultad de crear el compuesto por sí mismos, sin necesidad de ser componentes adicionales. Estas dificultades se ven reflejadas junto con el medio base para el ingrediente.

A discreción del Narrador, un fallo crítico en la fabricación puede provocar al fabricante los efectos del compuesto que trataba de crear.

Paso 3: Creación del Compuesto

Haz una prueba de Alquimia, Sanar o Supervivencia contra la dificultad calculada anteriormente (Dificultad de la base +2 por ingrediente adicional). La habilidad concreta dependerá de la tabla que contenga los ingredientes empleados.

Si tienes éxito conseguirás producir una dosis del compuesto que buscas. Además, producirás una dosis adicional por cada grado de éxito que obtengas. En caso de fallo los ingredientes se desperdician.

Ejemplo: Unas gotas en la bebida de destilado de belladona puede matar al instante a una persona. Su dificultad de fabricación es sólo 12 y se tarda 2 horas en fabricar.

Ejemplo: La esencia de hiedra y laurel es un potente medicamento para enfermedades como la pulmonía. Se tarda días en fabricar a dificultad 10, pero basta con inhalar sus vapores.

Ejemplo: Un cáliz encendido lleno de fundido de fósforo y sahumerio de albahaca iluminará una sala y servirá de repelente de insectos.

Ejemplo: Las cataplasmas de aloe, ajo y sauco son muy difíciles de fabricar (dificultad 14), pero son un remedio completo para tratar heridas. Evitan infecciones, dan un bono de +1 a Sanar para tratar las heridas y alivian 1 punto de penalizador por dolor durante 4 horas.

Ejemplo: las infusiones de anís (dificultad 6) son un remedio sencillo y rápido para mitigar el dolor.

Analgésicos

Algunas sustancias medicinales permiten ignorar durante un tiempo los penalizadores por dolor y heridas. Estas reducciones cuentan a la hora de saber cuándo un personaje ha llegado a Incapacitado o Inconsciente, pero no para saber si ha Muerto. Los penalizadores deben anotarse siempre, aunque durante un tiempo no se apliquen completamente.

Envenenamiento Lento

Casi cualquier sustancia que provoque náuseas, aturdimiento, parálisis o inconsciencia, si es suministrada de forma continuada, puede provocar la muerte.

Por norma general, un individuo que pase más de 10 días seguidos envenenado suele morir por la saturación del tóxico en su sangre. Incluso algunas sustancias medicinales utilizadas para anestesiarse a los pacientes pueden matarlos por un uso prolongado.

El uso de este recurso queda a criterio del Narrador, pues los envenenamientos prolongados suelen formar parte de la trama.

Tabla 6.10: Medios Base

Medio	Descripción	Tiempo	Dif.	Afección
Cataplasma	Venda preparada para aplicarse y adherirse sobre la piel. Actúa sobre la piel o una herida abierta tras pocos minutos.	1 hora	10	+8
Destilado (sólo los alquimistas)	Líquido concentrado a partir de una infusión o esencia. Actúa instantáneamente al ser ingerido o en sangre. Puede disolverse en aceite.	2 horas	12	+6
Disolución	Disolución de un mineral en agua fría. Afecta inmediatamente al ser ingerido, o puede ser empleado de formas particulares.	1 hora	8	+4
Esencia (sólo los alquimistas)	Disolución en alcohol que se propaga por el aire. Actúa casi instantáneamente tras ser inhalado o aplicado sobre la piel.	1-10 días	10	+5
Fundido alquímico	Mineral purificado en un infernillo para ser disuelto en un líquido o quemado. Afecta inmediatamente al ser ingerido, o puede ser empleado de formas particulares.	1 hora	12	+6
Infusión	Líquido abundante fruto de hervir los componentes. Ingestión o piel. Actúa unos minutos después de ser ingerido o aplicado sobre la piel.	5 minutos	6	+5
Macerado	Aceite impregnado con los efectos de sus componentes. Actúa en pocos minutos tras ser ingerido o aplicado en sangre.	1 semana	8	+4
Masticado	Basta con masticar o ingerir el componente. Afecta a los pocos minutos.	Inmediato	-	+2
Reducción	Líquido concentrado y purificado. Actúa a los pocos minutos de ser ingerido o aplicado sobre una superficie apropiada.	2 horas	10	+4
Sahumerio	Incienso preparado para quemar y propagarse por el aire. Actúa inmediatamente tras ser inhalado.	2 horas	10	+3
Ungüento	Pasta viscosa de fácil aplicación. Actúa inmediatamente tras aplicarse sobre la piel.	1 hora	8	+5
Veneno	Puede usarse en su estado natural. Afecta instantáneamente al aplicarse en una herida.	Inmediato	-	+4

Tabla 6.11: Ingredientes de Alquimia

Ingrediente	Efecto	Medio	Ingrediente	Efecto	Medio
Hipérico	+1 a Percepción, Investigación e Iniciativa durante 4 horas.	Infusión	Arsénico	Fiebre. Aturdimiento por desorientación durante 1d5 días.	Fundido alquímico
Ginseng	+2 a Percepción, Investigación e Iniciativa durante 4 horas.	Reducción	Encina, fruto	Fiebre. Aturdimiento por nauseas durante 1 hora.	Destilado
Azahar	-2 a Percepción durante 1d5 horas.	Infusión	Hortensia	Fiebre. Aturdimiento por nauseas durante 30 minutos.	Destilado
Rauwolfia	-2 a Voluntad por depresión durante 1d5 días.	Destilado	Serpiente	Fiebre. Dolor intenso que impone -1 a todas las acciones 1d5 horas.	Veneno
Regaliz	Alivia 1 punto de uno de los penalizadores provocados por cualquier enfermedad (a discreción del narrador)	Esencia	Vitriol, ácido	Herida Grave muy dolorosa al contacto con la piel. Reduce en 1 punto la Protección de las armaduras de forma permanente.	Fundido alquímico +2
Mercurio	Alucinaciones. Aturdimiento por desorientación y -2 a Percepción durante 1d5 días.	Fundido alquímico	Ciempies	Ignora durante 2 horas 1 punto de Penalizador por Heridas o dolor en general.	Veneno
Escorpión Rojo	Alucinaciones. Parálisis durante 1d5 horas. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte.	Veneno +2	Fósforo	Ilumina claramente al arder 5 metros de radio durante 10 minutos.	Fundido alquímico
Acónito	Alucinaciones. Reduce el nerviosismo y permite concentrarse en situaciones de estrés. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte. No tiene antídoto.	Infusión +2	Magnesio	Ilumina claramente al arder 5 metros de radio durante 30 minutos.	Fundido alquímico
Abedul, corteza	Aturdimiento por desorientación durante 1d5 minutos.	Infusión	Magnesita	Ilumina claramente al arder 5 metros de radio durante 5 minutos.	Disolución
Azufre	Aturdimiento por nauseas mientras esté expuesto.	Fundido alquímico	Araña	Incapacita el miembro afectado durante 1d5 horas.	Veneno
Ostra	Blanquea la piel. Etiqueta +1.	Ungüento	Mandrágora, raíz	Incapacitación 10 minutos, tras ello Parálisis durante 1d5 días. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte.	Cualquiera +2
Belladona, fruto	Detiene espasmos. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte.	Esencia +2	Clavo, flor	Incapacitación 10 minutos, tras ello Parálisis durante 1d5 horas.	Destilado
Medusa	Dolor intenso que impone -1 a todas las acciones durante 1 hora.	Infusión	Lys	Incapacitación 10 minutos, tras ello Parálisis durante 1d5 horas.	Infusión
Pimienta	Elimina enfermedades parasitarias de Virulencia 8 o menor.	Esencia	Granada	Incapacitación 10 minutos, tras ello Parálisis durante 1d5 minutos.	Destilado
Canela	Elimina hongos.	Infusión	Anís	Incapacitación 10 minutos, tras ello Parálisis durante 1d5 minutos.	Macerado
Carbón activo	Elimina los efectos de venenos ingeridos de Virulencia 6 o menor.	Reducción	Avispa	Irritación severa que impide acciones de concentración durante 1d5 horas.	Veneno
Quelantes	Elimina los efectos de venenos obtenidos por Fundido alquímico. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa Aturdimiento por desorientación durante 1d5 días.	Fundido alquímico	Abeja	Irritación severa que impide acciones de concentración durante 1d5 horas. Atrae a más abejas.	Veneno
Alcohol	En grandes dosis causa Aturdimiento por desorientación durante 30 minutos.	Destilado	Clavel	Limpia los ojos de toxinas e irritantes de hasta Afección/ Virulencia 5.	Destilado
Coriandro	Evita el mal olor.	Infusión	Belladona, planta	Muerte agónica	Cualquiera +2
Eneldo	Evita el mal olor. Perfume de +1 a Etiqueta.	Cualquiera	Lino, semillas	Parálisis durante 1d5 horas.	Destilado

Tabla 6.11: Ingredientes de Alquimia
(continuación)



Ingrediente	Efecto	Medio
Cobra	Parálisis durante 1d5 horas. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte.	Veneno +2
Ortiga, raíz	Provoca deseo sexual, -2 RM ante seducción durante 1 hora.	Infusión
Naranja	Provoca deseo sexual, -2 RM ante seducción durante 1 hora.	Macerado
Cálamo	Provoca deseo sexual, -2 RM ante seducción durante 1d5 horas.	Esencia
Canela	Provoca deseo sexual, -2 RM ante seducción durante 1d5 horas.	Esencia
Damiana	Provoca deseo sexual, -4 RM ante seducción durante 1d5 horas.	Infusión
Enebro, semillas	Provoca Inconsciencia durante 1d5 horas.	Macerado
Mandrágora, hojas	Provoca Inconsciencia durante 1d5 horas. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte.	Infusión +2
Alcanfor, corteza	Provoca Inconsciencia durante 1d5 minutos.	Destilado
Ajenjo	Puede provocar el aborto.	Macerado +2
Adelfa	Reduce el nerviosismo y permite concentrarse en situaciones de estrés. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte.	Esencia
Albahaca, flor	Repele a los insectos.	Sahumerio
Rejalgar	Repele a los insectos.	Ungüento
Cedro, corteza	Retrasa 1 día el penalizador por sed.	Esencia
Azurita	Tinte azul	Reducción
Amaranto	Tinte rojo	Esencia
Galena	Tinte rojo	Reducción
Cochinilla	Tinte rojo	Ungüento
Laurel	Tratamiento de enfermedades +2	Esencia
Caléndula	Tratamiento de heridas +1.	Esencia
Hibisco	Tratamiento de problemas respiratorios +1.	Esencia
Hiedra	Tratamiento de problemas respiratorios +2.	Esencia

Tabla 6.12: Ingredientes de Sanar

Ingrediente	Efecto	Medio	Ingrediente	Efecto	Medio
Uña de Gato, raíz	Alivia 1 punto de dos de los penalizadores provocados por cualquier enfermedad (a discreción del narrador)	Infusión	Azafrán	Previene los efectos de la indigestión.	Macerado
Acónito	Alucinaciones. Reduce el nerviosismo y permite concentrarse en situaciones de estrés. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte. No tiene antidoto.	Infusión +2	Enebro, semillas	Provoca Inconsciencia durante 1d5 horas.	Macerado
Cola de Caballo	Cura las infecciones genitales de Virulencia 7 o menor.	Infusión	Mandrágora, hojas	Provoca Inconsciencia durante 1d5 horas. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte.	Infusión +2
Limonero, semillas	Elimina enfermedades parasitarias de Virulencia 6 o menor.	Infusión	Ricino	Provoca vómitos (Aturdimiento) durante 1d5 minutos.	Macerado
Acedra	Elimina los efectos de venenos de Afección 5 o menor.	Cataplasma	Trébol	Puede provocar el aborto.	Cualquiera
Enebro, hojas	Elimina los efectos de venenos de Afección 7 o menor.	Cataplasma	Carolina	Reduce el nerviosismo, permite concentrarse en situaciones de estrés y te hace inmune a la intimidación. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte.	Infusión
Cilantro	Elimina los efectos de venenos obtenidos por Fundido alquímico de Afección 6 o menor.	Infusión	Espino blanco, flor	Reduce el nerviosismo.	Macerado
Lirio	Elimina los penalizadores de la Gota durante los días buenos.	Infusión	Diente de León	Reduce los penalizadores por heridas críticas de desangramiento en 1 punto.	Masticado
Raíz de Bambú	Elimina los penalizadores de la Lepra durante los días buenos.	Masticado	Marrubio	Tratamiento de enfermedades +0	Infusión
Anís	Ignora durante 2 horas 1 punto de Penalizador por Heridas o dolor en general.	Infusión	Ajedrea	Tratamiento de enfermedades +0	Infusión
Aloe	Ignora durante 4 horas 1 punto de Penalizador por Heridas o dolor en general.	Cataplasma	Margarita	Tratamiento de enfermedades +1	Infusión
Dormidera	Ignora durante 4 horas 1 punto de Penalizador por Heridas o dolor en general. Aturdimiento por desorientación durante 1d5 horas.	Macerado	Menta	Tratamiento de enfermedades +2	Infusión
Belladonna, fruto	Inconsciencia durante 1d5 días. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte.	Cualquiera +2	Sauce, corteza	Tratamiento de enfermedades +2	Infusión
Rosa	Limpia los ojos de toxinas e irritantes de hasta Afección/ Virulencia 7.	Macerado	Jazmín	Tratamiento de hemorragias +1	Macerado
Comino	Previene el mal aliento.	Masticado	Borrajá	Tratamiento de heridas +0.	Cataplasma
Ajo	Previene las infecciones.	Cataplasma	Roble	Tratamiento de heridas +0.	Infusión
Romero	Previene las infecciones.	Infusión	Sauco, hojas	Tratamiento de heridas +1.	Cataplasma
Tomillo	Previene las infecciones.	Macerado	Té	Tratamiento de heridas +1.	Infusión
Artemisa	Previene las infecciones.	Ungüento	Azucena	Tratamiento de heridas +1.	Macerado
Cebada	Previene los efectos de la indigestión.	Infusión	Orégano	Tratamiento de heridas +2.	Cualquiera
			Clavo, flor	Tratamiento de heridas +2.	Infusión
			Encina	Tratamiento de problemas de estómago +1.	Cualquiera
			Lila	Tratamiento de problemas de estómago +1.	Infusión
			Violeta	Tratamiento de problemas respiratorios +0.	Infusión
			Madreselva	Tratamiento de problemas respiratorios +2.	Infusión
			Canela	Tratamiento de úlceras e infecciones +0.	Macerado
			Salvia	Tratamiento de úlceras e infecciones +1.	Infusión

Tabla 6.13: Ingredientes de Supervivencia



Ingrediente	Efecto	Medio
Escorpión Rojo	Alucinaciones. Parálisis durante 1d5 horas. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte.	Veneno +2
Acedra	Elimina los efectos de venenos de Afección 5 o menor.	Cataplasma
Enebro, hojas	Elimina los efectos de venenos de Afección 7 o menor.	Cataplasma
Serpiente	Fiebre. Dolor intenso que impone -1 a todas las acciones 1d5 horas.	Veneno
Ciempíes	Ignora durante 2 horas 1 punto de Penalizador por Heridas o dolor en general.	Veneno
Aloe	Ignora durante 4 horas 1 punto de Penalizador por Heridas o dolor en general.	Cataplasma
Araña	Incapacita el miembro afectado durante 1d5 horas.	Veneno
Avispa	Irritación severa que impide acciones de concentración durante 1d5 horas.	Veneno
Abeja	Irritación severa que impide acciones de concentración durante 1d5 horas. Atrae a más abejas.	Veneno
Cobra	Parálisis durante 1d5 horas. Si su Afección supera la RF por 4 o más causa la muerte.	Veneno +2
Artemisa	Previene las infecciones.	Ungüento
Borraja	Tratamiento de heridas +0.	Cataplasma
Sauco, hojas	Tratamiento de heridas +1.	Cataplasma
Encina	Tratamiento de problemas de estómago +1.	Cualquiera

Necesidades

En esta sección se tratan las necesidades básicas de cualquier personaje así como las consecuencias derivadas de su abstención. En ella se proponen diversos sistemas que ayuden a representar carencias como el hambre o el sueño y que se implementen de forma abstracta dentro de él.

Los criterios para aplicar cualquier penalizador por la privación de las necesidades estarán impuestos por el Narrador y las circunstancias que rodeen al personaje.

Sed

A pesar de que un personaje puede aguantar muchos días sin comer, la necesidad de agua es mucho mayor, por lo que su abstinencia es mucho más peligrosa.

El personaje sufrirá un penalizador de -1 a todas las acciones relacionadas con Vigor y Voluntad por cada día sin beber.

El tiempo máximo que se puede acumular sin beber será igual a su Característica de Vigor en días. Pasado este tiempo morirá de deshidratación.

El contador se detendrá en cuanto coma algo.

Hambre

Como toda persona un personaje necesita alimentarse regularmente para poder vivir.

El personaje sufrirá un penalizador de -1 a todas las acciones relacionadas con Vigor y Voluntad tras pasar sin comer una cantidad de días igual a su valor de Vigor. Si continúa sin comer, sufrirá otro -1 adicional cada vez que transcurra nuevamente ese número de días.

El tiempo máximo que se puede acumular sin comer será igual a su Característica de Vigor x4 días. Pasado este tiempo morirá de hambre.

El contador se detendrá en cuanto beba suficiente líquido.

Sueño

Para que pueda considerarse descansado, un personaje deberá dormir como mínimo 8 horas diarias, de lo contrario su juicio empezará a nublarse y cada vez le costará más actuar.

Un personaje que no haya descansado ese tiempo obtendrá un penalizador de -1 a todas las acciones (salvo aquellas relacionadas con Vigor) por cada día que pase sin dormir. Sólo podrá eliminarlo descansado el tiempo necesario.

El tiempo máximo que se puede acumular sin dormir será igual a su Característica de Voluntad en días. Pasado este tiempo morirá por deterioro mental.

Deberá dormir 8 horas para reponerse.

Cansancio

El agotamiento físico no atiende a ninguna necesidad básica del personaje, sin embargo un esfuerzo muy prolongado o excesivo puede pasarle factura.

No todos los personajes son capaces de soportar de igual manera una carga de esfuerzo excesiva, al igual que no es posible contemplar todas las fuentes de cansancio que pueden afectar a un personaje.

Como norma general un personaje es capaz de realizar acciones físicas extenuantes durante tantas horas seguidas como el valor que posea en su característica de Vigor. Tras ese tiempo sufrirá un penalizador de -1 en cualquier acción basada en dicha característica. Si continúa sin descansar, sufrirá otro -1 adicional cada vez que transcurra nuevamente ese número de horas.

El tiempo máximo que se puede acumular de este modo sin parar será igual a su característica de Vigor x10 horas. Pasado este tiempo morirá de agotamiento.

Deberá descansar 1 hora para reponerse.

Tabla 6.14: Necesidades

Necesidad	Penalizador	Superación	Muerte
Sed	-1/día en acciones de Vigor y Voluntad	Beber por primera vez	Tras Vigor días
Hambre	-1/Vigor días en acciones de Vigor y Voluntad	Comer por primera vez	Tras Vigor x4 días
Sueño	-1/día en todas las acciones salvo las de Vigor	Dormir 8 horas	Tras Voluntad días
Cansancio	-1/Vigor horas en acciones de Vigor	Descansar 1 hora	Tras Vigor x10 horas seguidas

Características Reducidas

En ocasiones, ya sea por heridas, ventajas, desventajas, o a consecuencia del uso de dones oscuros, las características son reducidas por debajo de sus valores iniciales. A veces esto sólo es temporal, desapareciendo el penalizador al cabo de un cierto tiempo.

Indiferentemente de la causa, las reducciones de característica tienen las consecuencias descritas a continuación

Límite de Rango

Debido a estas reducciones es posible que una Característica que antes permitía llegar a cierto Rango de habilidad, ahora no lo permita.

El Rango de habilidad no se pierde, al igual que no se pierden sus talentos. Sin embargo, el personaje no podrá tirar en las pruebas de habilidad más dados (sin contar el DN) que su valor de Característica asociada, indiferentemente del Rango que posea.

El personaje no podrá adquirir nuevos Rangos en las habilidades afectadas hasta que su Característica vuelva a permitirle hacerlo.

Valores Nulos o Negativos

Cuando una característica se reduzca a 0 o a un valor negativo se deberá aplicar la siguiente tabla según los criterios de Narrador.

Tabla 6.15: Características Nulas y Negativas

Característica	Valor Cero	Valor Negativo
Vigor	El personaje queda postrado. Apenas podrá alzar un brazo sobre su cabeza.	Muere.
Destreza	Se moverá de forma lenta y abotargada, perdiendo la capacidad correr y sostener objetos.	Quedará completamente inválido, no siendo capaz de interactuar físicamente.
Carisma	Se vuelve apático e indiferente a cualquier emoción o sentimiento.	No podrá hablar ni interactuar con personas.
Astucia	Sólo podrá percibir circunstancias obvias e interacciones directas.	Será incapaz de interactuar con su entorno sin ayuda.
Inteligencia	No podrá realizar acciones de concentración o que requieran inventiva.	No recordará nada, no pudiendo usar habilidades ni talentos.
Voluntad	Será incapaz de tomar decisiones, actuando como una marioneta.	Muere en 1d10 días.



Infamia

A pesar de operar envueltos entre secretos y misterios, los actos criminales y atroces que los personajes cometan no serán ignorados por las gentes ni las fuerzas del orden que les rodean.

A medida que cometan crímenes y actúen al margen de la ley abiertamente, las fuerzas encargadas del orden y la justicia se harán eco de sus actos y progresivamente emplearán más esfuerzos y medios para pararlos.

La *Infamia* representa lo reconocidos que son los personajes (tanto por separado como en grupo) por sus actos y crímenes.

Cada vez que un personaje cometa algún acto contra la justicia y la fe, y se conozca su vinculación, el Narrador le otorgará la cantidad de Puntos de Infamia que considere conveniente, ajusta tanto al tipo de acto cometido como a la cantidad de público que la ha contemplado.

Incluso la difamación por parte de algún miembro de la sociedad con la suficiente influencia podría conseguir que los personajes ganaran infamia.

Un robo apenas descubierto conllevará una pequeña cantidad de puntos (1 o 2), mientras que el asesinato de un noble en una plaza pública puede acarrear grandes cantidades (40 o 50).

Nivel de Búsqueda

Dependiendo de la zona y del nivel de Infamia, el personaje podrá sufrir diversos castigos, desde un simple escarnio público en un cepo, pasando por la encarcelación, la amputación de una mano o ser enjaulado públicamente. La justicia siempre ha sido muy original a la hora de imponer castigos y correctivos.

A medida que los jugadores vayan acumulando Puntos de Infamia, cada vez serán más perseguidos e incluso buscados vivos o muertos. Para determinar cómo de buscado es un personaje y qué castigo recibirá tan sólo hay que comparar los puntos acumulados con la tabla de *Nivel de Búsqueda*.

Conforme el Nivel de Búsqueda aumente las autoridades comenzarán a alertar a la población así como a poblaciones y ciudades vecinas. Los pregoneros advertirán a los vecinos de la presencia de los personajes y en los casos más graves comenzarán a surgir agitadores sociales que sembrarán el pánico entre el pueblo aumentando las posibilidades de que los personajes sean encontrados y delatados. Incluso se enviarán heraldos por todo el reino para advertir sobre la existencia de los criminales y anunciar la recompensa ofrecida por ellos.

Tabla 6.16: Puntos de Infamia

Puntos	Delito
1 o 2	Pequeños robos.
1-5	Robos e insultos a nobles.
5-10	Robos de esclavos, palizas y agresiones a guardias.
10-20	Violación, secuestro o tortura.
20-30	Asesinar a un mercader o campesino.
30-40	Sospecha de brujería, asesinato múltiple.
40-50	Asesinato de un noble, trato con demonios.

Infamia del Grupo

A pesar de que el valor de Infamia es único para cada personaje, el hecho de que formen parte de un grupo puede provocar que sean buscados por asociación. De esta forma, acompañar a un sujeto altamente buscado por la ley puede provocar que sus compañeros se vean perseguidos, apresados o incluso ejecutados.

Para representar este hecho, la *Infamia Grupal* será igual a la del integrante que posea un mayor valor -20.

Tabla 6.17: Nivel de Búsqueda

Puntos	Nivel
10	La guardia te vigilará si te reconoce.
20	La guardia te reconocerá fácilmente y te castigará si te atrapa en los lugares donde hayas cometido los crímenes.
30	Serás arrestado y castigado si eres atrapado en algún lugar de la región donde cometiste los crímenes.
40	Pasarás a estar buscado por toda la región para ser encarcelado o castigado.
50	El reino ofrecerá una recompensa por capturarte vivo para ser castigado.
60	El reino ofrecerá una recompensa por capturarte vivo o muerto.
70	Compañías de mercenarios y los mejores soldados serán enviados por todo el reino a darte muerte.
80	Serás buscado por varios reinos para darte muerte.
90	Serás buscado por varios reinos empleando mercenarios y a la élite local para darte muerte.
100	Te has convertido en el enemigo más buscado de todo el continente. Compañías enteras de soldados, Órdenes de caballería y los mercenarios mejor preparados no cesarán en darte caza por todo el mundo.

Perder Infamia

Al igual que los personajes ganan infamia a través de sus actos también pueden perderlos. Sin embargo, la tarea de quitarse de encima la mala fama y las acusaciones de delito es mucho más ardua y complicada, y no siempre suerte efecto.

Cumplir el castigo impuesto cuando los crímenes no son muy graves es la manera más rápida de reducir la infamia, aunque difícilmente la hará desaparecer completamente. Estos castigos varían de una región a otra, aunque los más comunes son escarnios públicos tales como permanecer varios días en un cepo en una plaza, ser expuesto en una jaula colgante o ser atado en una rueda. Los latigazos y otros castigos físicos también son bastante frecuentes.

Dejar de ser visto durante largo tiempo o realizar tareas para la comunidad son también buenos métodos para reducirla cuando los niveles de infamia no son muy elevados.

A medida que la infamia aumenta son necesarios medidas más extremas, como "silenciar" o sobornar a los heraldos y agitadores que anuncian la presencia de los personajes, aunque en los peores casos esto puede provocar aún más infamia.

Por supuesto la pérdida de estos puntos queda a discreción del Narrador y será él quien determine cuándo se han perdido y qué cantidad.





Enemigos del Mal

Como practicantes de las Artes Oscuras y criminales en general, los personajes serán perseguidos y acosados por las autoridades y gobiernos de cada región. Pero no solo estarán buscados por guardias y soldados. En los reinos de Alborada existen diversas Ordenes y entidades cuya existencia y razón de ser no es otra que la de investigar, perseguir y en última instancia destruir a aquellos que adoran a los Anatemas, los enemigos primigenios de los dioses.

Cada uno de estos grupos está fuertemente ligado al dogma al que adora. Su motivación va más allá de proteger su reino, proteger las almas y el destino de las garras de los oscuros Anatemas. A pesar de sus diferentes estructuras y metodologías, todas tienen en común una fuerte determinación, así como los recursos y la habilidad suficiente como para alcanzar su meta y salir airoso de su peligroso deber.

A continuación se describen algunas de las entidades más importantes y con más renombre de Alborada.

La Orden de la Mortaja

Esta orden de caballería es una de las más famosas y temidas de todos los reinos, pues se trata de la fuerza armada no militar más implacable y preparada de toda Alborada. Fundada en la propia Caecorum, esta sagrada orden posee su sede en la propia Ciudad Santa y tan solo rinde obediencia a los 4 Grandes Arcontes. El nombre de la orden proviene de la costumbre de todos sus miembros de cubrirse la cabeza con una mortaja, una medida tanto intimidatoria como para proteger su identidad de aquellos a los que persiguen.

Lejos de parecerse a una orden de caballería ordinaria, este grupo no conforma una fuerza de choque compacta. A diferencia de otras ordenes de caballería, sus miembros están diseminados por todos los castillos y sedes repartidos en cada reino. Los Caballeros de la Mortaja no rinden culto a ningún dogma en concreto de manera oficial. Normalmente adoran a los 4 en su manera más básica, aunque no es extraño que elijan como culto el dogma predominante de la región en la que operan.

Sus métodos de reclutamiento son minuciosos y exhaustivos. Los nuevos reclutas son escogidos personalmente de entre los numerosos huérfanos entregados a Caecorum por el Gran Arconte de la Fortaleza, y ya desde niños son instruidos en el combate y preparados para los horrores a los que deberán enfrentarse. Su adiestramiento también incluye métodos de indagación y tortura, búsqueda y conocimientos sobre Ocultismo. Justo antes de ser nombrados caballeros, los reclutas deberán servir durante 3 años como escuderos y asistentes de algún miembro de la orden, y tan solo aquellos que consiguen sobrevivir a tan dura prueba se convierten en un Caballero de la Mortaja.

A pesar de poseer sedes diseminadas por todo el mapa, los miembros de esta orden rara vez permanecen mucho tiempo en un mismo sitio. En su lugar se dedican a viajar de provincia en provincia en pequeños grupos, parándose a indagar cada nueva población con la que se cruzan. La llegada de uno de estos caballeros siempre es recibida con miedo y recelo entre la población, pues su reputación los precede, y nadie, por privilegiado que sea, es susceptible de librarse del castigo de uno de estos guardianes. Infundada o no, la más mínima sospecha sobre la corrupción de alguien es más que suficiente para que sea juzgado y quemado en una pira ceremonial.

Estos caballeros acostumbran a rodearse de un séquito personal que los acompaña en sus viajes, ya sean asistentes o guerreros en busca de gloria o simplemente por puro fervor religioso. Sus escoltas más frecuentes acostumbran a ser escribas e historiadores que recogen sus andanzas y dejan constancia escrita de todos los juicios realizados por cada uno de ellos. También es común verlos en compañía de jóvenes e impetuosos escuderos así como de fanáticos religiosos como los zelotes. Los caballeros más famosos y reputados llegan a reunir enormes escoltas de más de 50 miembros.

Los Zelotes

En aquellas regiones donde predomina el dogma de las Virtudes Cardinales es el cuerpo de Zelotes el encargado de velar no solo por las leyes e imposiciones de los Justicars, sino por la integridad de las almas que se acogen bajo el amparo del dogma, y eso incluye buscar y erradicar a todo aquel que practique la demología.

Estos fanáticos religiosos se valen de los Delatores para mantener vigilada a la población, y si encuentran indicios (muchas veces infundados) de la práctica de ritos prohibidos o blasfemos conforman grandes grupos de exterminio para erradicarlos.

Los miembros de este grupo de policía religiosa se reclutan mediante voluntarios, indiferentemente de la procedencia o estatus social, aunque generalmente sus filas las engrosan campesinos y buscavidas que ven en este cuerpo una forma de ganarse la vida. El único requisito imprescindible para ser un Zelote consiste en estar completamente entregado al dogma.

Debido a este particular método de reclutamiento, los Zelotes acostumbran a portar el escaso equipo que son capaces de obtener por sus medios. Los garrotes, las hachas y las lanzas son el armamento más común entre ellos, mientras que las armaduras son un lujo que pocos llegan a poder permitirse. Sin embargo, a pesar de conformar todo un crisol de personalidades, los Zelotes son fácilmente reconocibles por llevar rapada la cabeza como símbolo de devoción, así como por la Estrella Cardinal de madera que portan al cuello.

La Cofradía de la Muerte

Tal como dictaminan las sagradas doctrinas de los Hijos de Hastyr, solo los sacerdotes de la Cofradía de la Muerte pueden adorar al aspecto mortal de los 4. Sin embargo, sus competencias van más allá de la adoración de la Muerte y de oficiar los ritos funerarios. También ejercen de heraldos de este aspecto para todos aquellos que tratan con los Anatemas.

Tan solo a estos cofrades se les está permitido estudiar e investigar el conocimiento prohibido y el ocultismo, y su finalidad no es otra que la de conocer un poco mejor a los enemigos del Dogma.

Debido a su confinamiento monacal, son las gentes que viven en los alrededores los que acostumbran a avisar a estos sacerdotes sobre la sospecha de la práctica de artes oscuras. Una vez puestos en alerta, los cofrades comenzarán a investigar cualquier acto sospechoso y a juzgar a aquellos que consideren usuarios o practicantes de las artes prohibidas. Aquellos que son encontrados culpables se ejecutan públicamente mediante una macabra ceremonia.

A pesar de que todo el mundo siente un profundo temor por la Cofradía de la Muerte, a la hora de enfrentarse a los enemigos del dogma son muchos los que deciden colaborar a su lado para dar caza y proteger a los sacerdotes. Tanto es así que algunos Kriger en busca de reputación y gloria se alistan como guardia de la cofradía para ejercer de escolta personal.

En tiempos de necesidad la Cofradía ofrecía a los encarcelados un indulto oficial a cambio de prestar servicios como matones durante solo un año. Durante ese tiempo no tenían más que garantizar la seguridad de los cofrades y actuar como brazo ejecutor si la situación se volvía peligrosa. A pesar de esta tentativa oferta, tan solo los más desesperados se ofrecen voluntariamente, pues la mayoría prefiere una vida en prisión antes que enfrentarse a los horrores que les esperarían ayudando a los cofrades.

Los Benatores

Esta organización tiene sus orígenes en los reinos adoradores de Los Iluminados, concretamente en las tierras de Damuraq. A diferencia de otras órdenes y grupos, los Benatores son reclutados y mantenidos por el estado y no por los cultos religiosos.

Estos agentes son reclutados y entrenados en secreto para operar de manera independiente e inadvertida. Conocer la verdadera identidad de uno de estos agentes es motivo más que suficiente para pasar el resto de la vida en prisión en el mejor de los casos, pues sus secretos son su arma más poderosa.

Este secretismo que rodea a los Benatores tiene su origen en la propia idiosincrasia de las ciudades Dirmish, donde las conspiraciones y las intrigas de la corte están a la orden del día. Para poder actuar con cautela y poder investigar sin levantar sospechas, los Benatores han perfeccionado el arte del disimulo y el subterfugio llegando a convertirse en maestros espías.

Sin embargo sus habilidades para el disimulo no son su única arma, pues también poseen amplios conocimientos para el rastreo y el combate, acostumbrando a portar siempre un equipo envidiable. En algunas circunstancias sus habilidades individuales resultan no ser suficientes para acabar con una amenaza, por lo que en caso de necesidad los Benatores convocan lo que muchos denominan "partidas de caza", en la que varios Benatores aúnan esfuerzos para acabar con un enemigo común. Aunque efectivas, estos grupos son sumamente inusuales, ya que la naturaleza independiente y orgullosa de los Benatores les obliga a utilizar este sistema como último recurso.



Bienes y Equipo

En esta sección encontrarás una amplia descripción detallada de las armas y armaduras que los personajes podrán utilizar en los diversos combates a los que tendrán que enfrentarse en el transcurso de la aventura. A continuación te mostramos varios listados donde aparecen reflejados las cualidades y reglas especiales que poseen, así como la descripción detallada de cada una de estas cualidades.

También te mostraremos un extenso listado donde aparecen varios utensilios y servicios existentes en Alborada a los que los personajes podrán acceder, así como un coste representativo para adquirirlos.

Armas

En este listado muestra las armas más representativas del mundo de Reino de Terror, así como su Daño, el alcance (de tenerlo) y sus reglas especiales.

Impacto y Daño

Las armas cuerpo a cuerpo impactan usando pruebas de Combate Cuerpo a Cuerpo del personaje, y suman Vigor al Daño que causan cuando impactan.

Las armas a distancia impactan mediante pruebas de Combate a Distancia, y poseen Daños fijos, que sólo mejoran por la diferencia obtenida al impactar al blanco.

Alcance

Las armas a distancia poseen 3 rangos distintos de alcance: *Corto* alcance, *Largo* alcance y alcance *Máximo*. Cada arma muestra sus alcances en la tabla, de menor a mayor.

Toda arma que dispare a un objetivo dentro del primer rango impactará sin penalizador; si el objetivo se encuentra en el segundo rango, el ataque sufrirá un penalizador de -1; y en caso de encontrarse en el último rango, el penalizador será de -2.

Cualquier ataque realizado más allá del alcance máximo quedará desestimado, pues indicará que el ataque no posee la suficiente fuerza para dañar o para tener en cuenta la precisión del ataque.

Las armas arrojadizas no poseen alcances fijos. En su lugar, cada uno de sus alcances es calculado a partir del Vigor del lanzador. Un arma arrojadiza con alcance $x2/x3/x4$ en manos de un personaje de Vigor 3 tendrá alcance 6/9/12.

Tabla 6.18: Armas a Distancia

Nombre	Daño	Alcance	Cualidades
Arcabuz †	8	20/40/50	Incapacitadora, Pólvara, Recarga 10, Perforante.
Arco Compuesto †	5	40/80/160	Incapacitadora, Recarga 2.
Arco Corto †	4	30/60/120	Incapacitadora, Recarga 1.
Arco Largo †	4	50/100/200	Incapacitadora, Recarga 2.
Ballesta de Manivela †	5	30/60/120	Incapacitadora, Recarga 4, Perforante.
Ballesta de Pie †	4	20/40/80	Incapacitadora, Recarga 4, Perforante.
Honda	3	20/40/80	Aturdidora, Recarga 1.
Pistola	7	5/10/15	Incapacitadora, Pólvara, Recarga 6, Perforante.

† Se debe usar a dos manos

Pistola

De pólvora negra, cargadas por el cañón y accionadas por una llave de chispa. Son inestables pero manejables, poderosas e intimidantes. Si está lista y ceñida solo por un cinturón o similar puede desenfundarse como acción Gratuita.

Martillo

El martillo es un arma polivalente, compuesta por una cabeza con un lado plano y otro puntiagudo. El lado puntiagudo atravesaba las cotas de malla con facilidad, mientras que el lado plano podría destrozar las placas de metal de las armaduras más complejas.

El atacante puede escoger (antes de cada ataque) si golpear con el lado plano o con el puntiagudo, beneficiándose de un conjunto de cualidades distinto. Ambos conjuntos están descritos en el perfil del arma.

Tabla 6.19: Armas Cuerpo a Cuerpo



Nombre	Daño	Alcance	Cualidades
Alabarda †	4	-	Larga, Sangrante, Cercenadora, Pesada.
Azote	2	-	Lacerante, Desequilibrante
Esp. Bastarda †	5	-	Sangrante, Cercenadora.
Daga	1	x2/x3/x4	Rápida, Arrojadiza, Sangran.
Daga de Parada	1	-	Rápida, Parada.
Desarmado	-1	-	Aturdidor
Espada Ancha	3	-	Sangrante, Parada, Cercenadora.
Espada Larga	4	-	Sangrante, Cercenadora.
Garrote	2	-	Aturdidora.
Guadaña †	3	-	Sangrante, Pesada, Cercenadora.
Hacha	3	-	Sangrante, Cercenadora.
Hacha de Batalla †	6	-	Sangrante, Pesada, Cercenadora.
Hachuela	2	x2/x3/x4	Sangrante, Arrojadiza.
Jabalina	1	x3/x4/x5	Arrojadiza, Incapacitadora.
Lanza	2	x2/x3/x4	Arrojadiza, Incapacitadora.
Lanza de Caballería	4	-	Pesada, Sólo montado.
Látigo	1	-	Lacerante, Desequilibrante
Lucero del alba	3	-	Aturdidora, Perforante, Sangrante.
Mandoble †	6	-	Sangrante, Pesada, Cercenadora.
Mangual	4	-	Aturdidor, Aplastante, Hendiente, Desequilibrante.
Martillo	2	-	Hendiente ó Perforante, Sangrante.
Martillo de Guerra †	4	-	Aplastante, Hendiente, Pesada ó Perforante, Sangrante, Pesada.
Mayal †	5	-	Aturdidora, Aplastante, Hendiente, Pesada, Desequilibrante.
Maza	3	-	Aturdidora, Aplastante, Hendiente.
Maza de Batalla †	6	-	Aturdidor, Aplastante, Hendiente, Pesada.
Partisana †	3	-	Larga, Apuntalar, Incapacitadora.
Pica †	3	-	Pesada, Larga, Apuntalar, Incapacitadora.
Ropera	2	-	Sangrante, Rápida.
Vara †	2	-	Aturdidora, Parada.

† Se debe usar a dos manos

Armaduras y Escudos

Las armaduras ofrecen protección a su portador frente a ataques enemigos. A pesar de la enorme cantidad de tipos de armaduras existentes, el juego las cataloga en grupos amplios atendiendo a su composición y el nivel de protección que brindan.

Protección

Para representar esta seguridad añadida, el personaje sumará el bono de *Protección* de la armadura a cada uno de los niveles de su *Umbral de Heridas*. Si tu personaje posee un Umbral de Heridas de 3/5/9, con cota de malla pasará a ser 8/10/12, por lo que vulgares espadaos apenas te podrán causar heridas leves.

Como cada armadura cubre diferentes zonas del cuerpo y no todas se componen del mismo material, para hacer más sencillo el sistema de protección, el juego asume que cualquier armadura equipada por un jugador protege la mayor parte del cuerpo y extremidades del portador.

Desvío

Algunas armaduras cuentan con grandes placas de armadura extremadamente difíciles de atravesar. Para representar estas piezas, algunas armaduras poseen un valor de *Desvío*. Este valor se suma a la *Defensa de Combate* del personaje que viste la armadura.

Los escudos NO aportan su valor de *Desvío* frente a ataques realizados por la espalda, pues un escudo embrazado no puede cubrir la espalda del portador.

Destreza Máxima

Este tipo de protecciones sacrifican la movilidad a cambio de brindar mayor protección. Cuando un personaje viste armadura la puntuación de *Destreza* que suma a su *Defensa de Combate* se ve limitada por la *Destreza Máxima*.

Ejemplo: Axel viste una coraza con Destreza Máxima 2, mientras que su Destreza habitual es 3. Sólo sumará 2 puntos de Destreza, a los que añadirá los 5 puntos de bajo, más 2 puntos de Desvío y su Rango 3 para un total de DC 12.

Vigor Mínimo

Las armaduras pesan, y para poder manejarse bien con ellas es necesaria una complexión física mínima. Un herborista cualquiera no sería capaz de moverse con soltura vistiendo 20 kilos de metal y cuero.

Si la armadura que viste el personaje pose un *Vigor Mínimo* mayor que el *Vigor* del personaje, la diferencia se le aplicará como penalizador a todas sus acciones físicas.

Ejemplo: Un personaje con Vigor 1 equipado con cota de mallas (Vigor Mínimo 3) sufrirá un penalizador de -2 a todas sus acciones físicas.

Tabla 6.20: Armaduras

Nombre	Protec.	Desvío	D. Max.	V. Min.
Cuero	1	-	4	1
Cuero tachonado	2	-	3	1
Cuero reforzado	3	-	3	2
Armadura de malla	5	-	1	3
Arm. de escamas	4	-	2	2
Coraza	2	1	2	2
Coselete	2	2	1	3
Coraza Segmentata	2	2	2	2
Coraza Musculata	3	2	2	3
Armadura de placas	5	2	0	3
Armadura compuesta	5	2	1	3
Armadura de Caballero	5	3	0	3

Escudos

Al igual que pasa con las armaduras, los escudos son catalogados en tipos, en este caso según su tamaño y peso. A diferencia de las armaduras, los escudos tienen Cualidades. Todos poseen la cualidad Parada, y además están especialmente diseñados para ello. No imponen penalizadores a la maniobra parada por llevarlos en la mano izquierda y pueden parar incluso proyectiles.

Los escudos pueden ser usados como armas cuerpo a cuerpo con la cualidad Aturdidora. Su daño es 0 para los escudos ligeros y 1 para los pesados. Suman Vigor al daño y sufren penalizador por mano mala de forma habitual.

Los escudos cuyo Vigor Mínimo excedan el Vigor del portador no le proporcionarán ningún beneficio, ni Protección, ni la cualidad Parada.

Tabla 6.21: Escudos

Nombre	Prot.	Desv.	D. Max.	V. Min.	Daño	Cualidad.
Ligero	-	-	4	2	+0	Parada
Pesado	-	1	3	3	+1	Parada, Pesado

Deterioro de las armaduras

Debido al uso y a los golpes recibidos las armaduras comienzan a deteriorarse y a volverse menos eficaces, especialmente si sufren un castigo continuo. Al estar compuestas de varias partes estas son susceptibles de romperse o desprenderse. Así, los correajes de una armadura podrían cortarse, podría perder láminas o anillas o directamente ser perforada y machacada hasta resultar un amasijo de metal y cuero.

Dependiendo del tipo de armadura lo normal es que sean capaces de soportar entre 6 y 12 golpes antes de quedar completamente inservibles. Las armas pesadas, perforantes y aplastantes aceleran este proceso ya que están diseñadas para atravesar las protecciones. Una buena forma de representar este hecho es que el Narrador describa cómo saltan eslabones y esquirlas de metal, y cómo se saja el cuero con cada golpe, especialmente con los más devastadores.

Una armadura inservible no proporciona ni Protección ni Desvío alguno. Si la armadura ha sido reparada con regularidad y ha gozado de un mantenimiento continuo es posible que pueda ser recuperada en manos apropiadas, de lo contrario lo normal es que quede desechada para siempre.

La ausencia de atención y cuidado también provoca que la armadura no pueda cumplir su función. Una armadura descuidada es susceptible de oxidarse o anquilosarse, perdiendo movilidad y resultando más un estorbo que una salvaguarda.

Para representar esto, las armaduras podrían reducir su valor de Destreza Máxima en los casos en los que no sean debidamente atendidas y no reciban un mantenimiento continuado, siendo necesarias las atenciones de un herrero o artesano que las pueda reparar en caso de deterioro.





Cualidades de Armas y Escudos

El siguiente listado recoge las reglas especiales atribuidas la mayoría de armas y objetos defensivos de Reino de Terror.

Aplastante

Toda Herida Crítica causada por un arma con esta cualidad provocará una fractura ósea. Si golpea una extremidad, ésta quedará inutilizada hasta que se cure la herida y provocará la secuela *Fractura*.

Apuntalar

Permite realizar la maniobra Apuntalar.

Arrojadiza

El arma puede ser lanzada contra el enemigo con un alcance que depende del Vigor del lanzador. Estas armas siguen sumando el valor de Vigor al Daño aunque sean arrojadas a distancia. Al ser arrojadas usan la habilidad CaD del personaje para impactar.

Aturdidora

Siempre que un arma con esta cualidad cause una Herida Grave en la cabeza, la víctima quedará aturdida 12 – RF turnos (mínimo 1 turno).

Cercenadora

Las Heridas Críticas en extremidades hechas con armas con esta cualidad amputan automáticamente el miembro afectado provocando la secuela *Amputación*.

Desequilibrante

Las armas con esta cualidad suman un bono de +1 a las maniobras Desarme y Derribo.

Hendiente

Estas pesadas armas son capaces de destrozar las rígidas placas de algunas armaduras. Las armas con esta cualidad ignoran la mejora de DC que proporciona el Desvío.

Incapacitadora

Si un arma con esta cualidad causa una Herida Grave en una extremidad quedará inutilizada hasta que sea curada la herida y provocará la secuela *Incapacitación*. En cabeza, torso y abdomen no tienen efecto adicional. Representa los daños musculares, en tendones y articulaciones.

Lacerante

Todo ataque que impacte al objetivo causará un Penalizador por Heridas mínimo de -1, aunque no pase de Herida Insignificante.

Larga

Las armas que posean esta cualidad proporcionan un bono de +1 a la Defensa de Combate en cuerpo a cuerpo frente a oponentes que ataquen por el frente y aún no hayan impactado al portador.

Parada

Permite realizar la maniobra Parada.

Perforante

Estas armas son capaces de perforar cuero y cotas de mallas con facilidad. Los ataques de estas armas ignoran las mejoras del Umbral de Heridas otorgado por la Protección de las armaduras.

Pesada

Las armas y escudos que posean esta cualidad sólo podrán ser utilizados (para atacar o parar) un número consecutivo de turnos igual al valor de Vigor del portador. Una vez sobrepasado este límite cada uso posterior impondrá un penalizador de cansancio de -1 acumulativo a las pruebas físicas (relacionadas con Vigor y Destreza).

Las armas Pesadas no pueden ser bloqueadas mediante la maniobra Parada salvo que el objeto de la parada también posea la cualidad Pesada.

Los escudos y armas improvisadas que requieren ambas manos se consideran pesados a todos los efectos.

Pólvora

Un arma con esta cualidad requerirá que su portador tenga al menos Rango 1 en la habilidad Combate a Distancia para recargarla, aunque no para dispararla. Esto se debe al entrenamiento necesario para saber usarla correctamente.

Un 1 en el DN provoca que el ataque falle automáticamente (no se ha encendido la pólvora). Si el personaje sufre un Fallo Crítico y obtiene 1 en el DN el arma explotará, causando una Herida Grave en la mano del gatillo o palanca.

Rápida

Esta cualidad permite hacer dos ataques básicos cuerpo a cuerpo con una misma acción Sencilla. Ambos ataques se resolverán con un penalizador de -2 a su prueba.

Recarga X


Indica el número de acciones Sencillas que son necesarias para recargar completamente el arma y dejarla lista para disparar.

Sangrante

Un arma con esta cualidad causará una hemorragia cada vez que inflija una Herida Grave, además de la secuela *Hemorragia*. Cada hemorragia por separado provocará una Herida Leve adicional cada 5 turnos hasta que sea detenida. La herida se sufre al final del turno de la víctima.

La sección Sanar mostrada anteriormente en este capítulo describe cómo detener hemorragias de forma improvisada.





Equipo, Utensilios y otros Bienes

En esta sección aparecen listados con ejemplos de los numerosos objetos y herramientas a los que los personajes podrán acceder a lo largo de la aventura.

También se muestra la dificultad de adquisición que, en condiciones normales, poseen estos artículos de manera orientativa. Estos valores pueden fluctuar en base a la demanda del artículo, lo raro o escaso que sea, así como la dificultad de creación o extracción.

Cuando un personaje desee adquirir algún objeto deberá superar una prueba de Comercio donde la dificultad será el Precio del producto.

Calidad de los objetos

Los precios pueden variar según las cualidades asociadas a su calidad que se indican en la sección Fabricación. Dichos precios aumentan o disminuyen en 5 puntos por cada 2 puntos de modificador que aumente o disminuya la dificultad de su fabricación.

Armas, Armaduras y Sociedad

Aunque las armas y armaduras parecen algo habitual, sólo lo son según la ocupación y estatus de su portador. No es habitual ver a un campesino con armas mayores que una daga o una hachuela. Sólo los guardias y militares portaban armaduras más pesadas que la de cuero, y raras veces armas nobles como las espadas.

La gente normal no se acercará a un individuo armado, sobre todo si su indumentaria es exagerada o fuera de lugar, por lo que es complicado entablar conversación u obtener una actitud favorable cuando vas equipado para matar.

Además, los guardias suelen sospechar de individuos con armas o armadura, y un noble que dude de tu estatus al portar una espada puede acusarte de llevarla sin derecho legítimo.

El Narrador puede considerar adecuado aplicar penalizadores a las pruebas de interacción social a personajes ataviados con armas, escudos o armaduras.

Metal en Oldjorden

Debido a la maldición de Oldjorden sus gentes deben sufrir los altos costes de la obtención del metal o de su adquisición a mercaderes extranjeros. Estos incrementos se representan en el juego mediante el aumento en un 50% de la dificultad para comprar objetos de metal. Por ejemplo, una espada de coste 18 vería su precio aumentado hasta 27 (18+9), y un hacha tendría coste 23.

Tabla 6.22: Herramientas y otros Enseres



Objeto	Descripción	Dif.	Objeto	Descripción	Dif.
Antorcha	Gruesa vara de madera con un extremo empapado en brea.	5	Mecha	2 metros de cuerda de combustión lenta usada en lámparas, explosivos y armas de pólvora.	15
Anzuelo y sedal	Un simple anzuelo de hierro y cuerda trenzada muy fina.	8	Mochila de cuero	Mochila muy recia, fabricada en cuero y dotada de correajes para petates y herramientas.	15
Arado, hierro	Herramienta trabajar el campo reforzada con metal.	15	Mochila de lona	Mochila sencilla de lona.	10
Arado, Madera	Herramienta grande de madera para trabajar el campo.	10	Molde para balas	Pieza con forma de tenaza y un orificio para introducir hierro o plomo fundido.	20
Azada	Vara larga y recia con una cabeza de hierro plana.	8	Odre de agua	Pellejo o calabaza seca para contener líquidos.	5
Carcaj (para 20 flechas)	Cesta estrecha de cuero o mimbre para contener flechas o saetas.	12	Pabellón	Enorme tienda de campaña compuesta de lonas, pieles e incluso sedas decorativas.	35
Carretilla	De madera, con una rueda delante.	15	Pala	Fabricada con maderas resistentes y una cabeza de hierro.	10
Cinzel	Herramienta para grabar la piedra.	10	Pedernal y acero	Pequeña pieza de pedernal que echa chispas al arañarla con el acero.	5
Cuerda, ligera	Cuerda sencilla de lana o esparto.	5	Pólvora negra	Compuesto alquímico que arde con violencia y explota con facilidad.	20
Cuerda, pesada	Cuerda de esparto o cañamo, gruesa y muy resistente.	10	Rastrillo	Vara de madera acabada en una cabeza dentada de metal o madera.	10
Dosificador de pólvora	Cazolet y embudo para introducir la pólvora en el arma.	10	Red de pesca	Red muy elaborada, fabricada con cuerda fina y resistente.	15
Flechas o virotes	20 flechas o virotes con punta ancha de metal y plumas de ganso.	10	Rueca	Maquina de madera empleada para hacer hilo.	12
Frasco de pólvora	Envase cristal o cuero que guarda pólvora para 10 disparos.	20	Saco	Recipiente de lona o cuero.	5
Funda, simple	Sencilla funda de cuero para armas o herramientas.	8	Sierra de leñador	Gran herramienta de hierro empleada para cortar troncos.	15
Garfio de escalada	Pieza de 3 o 4 puntas, de hierro, usada para afianzar cuerdas.	12	Telar grande	Maquina compleja y de grandes dimensiones para tejer telas.	30
Hacha de leñador	Hacha sencilla, robusta y manejable, usada para talar o como arma.	12	Tienda doble fabricada en lona	Sencilla tienda de campaña, fabricada en lona, para dos personas y sus mochilas.	12
Hamaca	Lona o pieza de tela suave.	8	Tienda para 4 fabricada en lona	Tienda de campaña grande, acompañada en ocasiones por varas de metal para sostenerla.	15
Herramientas de carpintero	Sierras, formones, linas y otras herramientas de hierro.	20	Tienda para 8 fabricada en lona	Tienda muy grande y pesada que requiere una carreta para transportarla.	25
Lámpara	Pieza de orfebrería para 4 velas.	10	Vela	Sencilla vela de cera y lino.	5
Lámpara con ½ litro de aceite	Recipiente lleno de aceite con un orificio y una mecha de lana. Ilumina hasta que se agota el aceite.	12	Yesquero	Recipiente de cuero o cuerno para guardar yesca, hongo yesquero, pedernal y acero.	5
Linterna	Pieza portátil de orfebería con espejos de acero en su interior. Aumenta enormemente la luz de una vela o una mecha de aceite.	15			
Manta gruesa	Gruesa manta de lana o pieles.	8			
Manta ligera	Manta fina de lana o algodón.	5			
Martillo de herrero	Martillo corto y recio con una gruesa cabeza de hierro.	12			
Mazo de madera	Maza corta con una gruesa cabeza de roble.	10			

Tabla 6.23: Armas y Armaduras

Objeto	Descripción	Dif.	Objeto	Descripción	Dif.
Alabarda	Larga hasta acabada en una punta de lanza con hoja de hacha.	18	Daga	Hoja corta empleada para comer o apuñalar.	10
Arcabuz	Arma de pólvora larga y pesada usada exclusivamente en la guerra.	25	Daga de Parada	Daga larga con una guarda compleja diseñada para trabar armas.	15
Arco Compuesto	Arco de gran potencia fabricado con diversas maderas, hueso y tendón.	15	Escudo Ligero	Rodela de madera o cuero.	10
Arco Corto	Arco clásico de caza.	10	Escudo Pesado	Gran escudo de madera reforzado.	18
Arco Largo	Arco de gran envergadura y alcance empleado sólo en la guerra.	12	Espada Ancha	Espada corta empleada por arqueros.	18
Armadura de cuero	Cuero cocido en aceite o cera para endurecerlo.	12	Espada Larga	Espada común entre nobles y oficiales. Usada a una o dos manos indistintamente.	20
Armadura de cuero tachonado	De cuero ribeteado de tachuelas para ofrecer mayor protección.	15	Garrote	Trozo de roble largo y brutal.	5
Armadura de cuero reforzado	De cuero reforzado con anillas o placas metálicas.	18	Guadaña	Herramienta de campesino. Asta larga con una hoja perpendicular larga y curva.	12
Armadura de malla	Jubón y capucha de anillas entretreídas.	30	Hacha	Herramienta sencilla de leñador.	15
Armadura de escamas	Compuesta de escamas de bronce o hierro, buena protección y movilidad.	20	Hacha de Batalla	Gran hacha de doble hoja diseñada para la guerra.	18
Coraza	Placa metálica que protegía torso y espalda, podía ir acompañados de guardabrazos.	25	Hachuela	Hacha pequeña y ligera.	12
Coraza segmentata	Diversas bandas metálicas que protegían hombros, torso y espalda, también poseía faldones de cuero.	28	Honda	Trenza de cuero o esparto preparada para lanzar piedras o balas de plomo.	5
Coraza musculata	Coraza con faldones de cuero o metal y hombreras metálicas.	32	Jabalina	Lanza fina diseñada para arrojarse.	8
Coselete	Coraza con faldones metálicos, gorguera y guardabrazos.	30	Lanza	Asta de madera con hoja de metal.	10
Armadura de placas	Compuesta de placas de hierro o acero, mucha protección pero escasa movilidad.	32	Lanza de Caballería	Gran lanza diseñada para cargar sobre una montura.	12
Armadura compuesta	Armadura de placas y mallas. Ofrecía mayor protección y movilidad.	35	Látigo	Cuero trenzado con puntas de metal.	10
Armadura de caballero	Placas moldeadas para cubrir todo el cuerpo del jinete.	40	Lucero del alba	Maza con pinchos o aristas afiladas.	18
Azote	Látigo compuestos por finas cadenas de metal entrecruzadas con púas.	12	Mandoble	Gran espada de uso a dos manos.	20
Ballesta de Manivela	Ballesta potente y pesada con un sistema de poleas que ayuda a recargar.	20	Mangual	Vara de metal tachonado unida a un palo largo por una cadena corta.	12
Ballesta de Pie	Ballesta sencilla con una agarradera para apoyar el pie y tensar el arco.	15	Martillo	Diseñado para atravesar armaduras.	18
Espada Bastarda	Mandoble ligero muy empleado en los nuevos estilos de esgrima por su versatilidad.	22	Martillo de Guerra	Gran martillo con ambas manos.	22
			Mayal	Versión del mangual de gran tamaño.	18
			Maza	Mango de madera acabado en na bola roma de metal.	15
			Maza de Batalla	Gran mazo diseñado para la guerra.	20
			Partisana	Laza larga de hoja ancha.	15
			Pica	Lanza muy larga de punta estrecha.	12
			Pistola	Arma de pólvora a una mano. Ligera, recurrente y letal.	25
			Ropera	Espada fina y ligera empleada mediante estocadas rápidas.	15
			Vara	Palo largo y duro empleado para apoyarse en el camino.	5

Tabla 6.24: Bienes y Servicios



Objeto	Descripción	Dif.	Objeto	Descripción	Dif.
Alojamiento bueno	Habitación individual con colchón de algodón, arcón, llave y muy pocas pulgas.	18	Comadrona	Mujer con gran experiencia en asistir partos.	12
Alojamiento medio	En una habitación comunal pequeña, con colchones rellenos de paja y pulgas.	12	Comida abundante	Un buen festín compuesto por carne, verduras, empanada, pan y vino o cerveza en grandes cantidades	18
Alojamiento pobre	En una habitación comunal grande. Poco más que un techo resguardado del viento y un poco de paja con olor a establo.	8	Comida ligera	Comida sencilla para el viaje o una parada rápida. Queso, carne curada, pan y similares	5
Baños privados	Acceso a una habitación con una bañera de bronce o marmol y agua limpia calentada al fuego.	15	Comida normal	Algo de carne o verdura, caldo caliente, pan y algo de beber.	10
Baños públicos	Acceso a un edificio comunitario con agua limpia de una fuente cercana.	5	Doctor	Persona dedicada a la sanación con conocimientos sobre cirugía rudimentaria.	20
Barbero	Afeita, corta el pelo, saca muelas y cose heridas.	10	Escriba	Persona versada en la letras.	20
Barca	Pequeña embarcación de unos 3 metros usada para cruzar ríos y lagos.	20	Establo	Recinto a buen recaudo para tus caballos y carretas, y un techo en caso de necesidad.	10
Bote	Embarcación de 6 metros o más muy empleada por pescadores.	25	Fusta de montar	Vara de cuero trenzado o madera suave y flexible.	10
Caballo	Caballo entrenado para la monta o como bestia de tiro.	20	Herraduras	4 herraduras de hierro.	15
Caballo de batalla	Gran caballo entrenado para no temer a la sangre ni el combate.	30	Lavandería	Docellas que por unas monedas sanean tu ropa en el río o la fuente.	10
Canoa	barca sencilla, estrecha y alargada, hecha de un sólo tronco grueso.	15	Pregonero o heraldo	Nada mejor que un hombre bien vestido para anunciar tu llegada.	18
Carreta	Carreta pequeña y descubierta. Requiere un caballo u animal de tiro.	15	Prostituta	Doncellas que por unas monedas sanean tus males.	10
Carro	Tranporte más común entre los mercaderes. Puede cargar mucho peso y requiere 2 animales de tiro.	20	Servicios legales	Experto o erudito, conocedor de las leyes de la región y sus entresijos.	25
Chalupa	Gran embarcación de transporte o recreo de unos 15 metros de largo.	40			
Carruaje	Vehículo cerrado preparado para el transporte de pasajeros. Suelen ser bastante cómodos y ser tirados por 2 caballos.	25			
Gran carruaje	Gran coche de caballos. Muy comodo y lujoso para el transporte de la nobleza. Tirado por 4 caballos.	30			



Recompensas

Durante la aventura los personajes viajarán a parajes lejanos, se enfrentarán tanto a peligros mundanos como sobrenaturales, combatirán y sangrarán por alcanzar sus metas y sobre todo lucharán para mayor gloria de su Señor.

Toda esta serie de vivencias no sólo les pondrá a prueba, sino que les servirá de lección sobre cómo desenvolverse en el mundo que les rodea y les ayudará a desarrollar sus conocimientos y a perfeccionar sus técnicas.

Todo este aprendizaje se obtiene a través de los *Puntos de Experiencia (PX)*. Éstos sirven para mejorar tanto los rasgos del personaje como mejorar sus habilidades y aprender otras nuevas.

Al finalizar cada sesión de juego, el Narrador repartirá cierta cantidad de PX a cada jugador atendiendo a varios criterios, tales como avanzar en la trama o la buena interpretación de su personaje. A pesar de seguir estos criterios, el Narrador es siempre quién juzgará qué cantidad de PX se merece cada jugador.

Una vez repartidos, cada jugador es libre de gastar o acumular los PX que haya ganado durante sus sesiones. Sin embargo, sólo podrán usarlos en mejorar a su personaje al principio o al final de la sesión, nunca en mitad de la Narración, puesto que interrumpiría la narrativa y socavaría la ambientación.

Experiencia

Al finalizar cada sesión de juego tanto el Narrador como los jugadores deberán reunirse para determinar qué cantidad de PX ha ganado cada personaje.

Participación: Cada jugador que haya participado en la sesión y haya colaborado activamente recibirá 1 PX.

Motivación Personal: Si el jugador se ha esforzado en alcanzar su meta y ha trabajado para acercarse un poco más hacia sus objetivos será recompensado con 1 PX. Debe de tratarse de un auténtico esfuerzo y haber mostrado empeño por lograrlo.

Motivación Grupal: 1 PX será otorgado a cada jugador que haya trabajado por alcanzar los objetivos grupales, independientemente de si el resto de sus compañeros han participado en esta tarea o no. También puede ser otorgado a aquellos jugadores que no hayan avanzado pero que sin embargo hayan sacrificado cosas por el bien grupal o actuado en contra de los principios de su personaje por beneficiar al grupo.

Interpretación: Si el jugador ha hecho un buen trabajo durante la sesión, ha interpretado correctamente a su personaje y no sólo ha participado sino que ha ayudado a mejorar la experiencia de juego obtendrá 1 PX por parte del Narrador.

A pesar de que éstos son los criterios principales, en circunstancias extraordinarias el Narrador puede decidir otorgar algunos puntos extra como recompensa. Si algún jugador ha realizado toda una hazaña durante la sesión o si los jugadores han concluido una aventura satisfactoriamente, son algunos de los ejemplos de situaciones donde podrán ser premiados con PX extra.

Debe tenerse en cuenta que la velocidad a la que el ser humano desarrolla sus habilidades es muy limitada, y que sólo gracias a enormes esfuerzos y tiempo pueden mejorarse de forma natural. Pero recordad que vuestro camino es el camino "fácil", pues los Anatemas dan recompensas mucho más rápidas y eficaces.

Condicionantes de experiencia

A pesar de los criterios anteriormente mencionados, ciertas circunstancias pueden condicionar la adquisición de PX por parte de los jugadores.

Los condicionantes son generalmente penalizadores a los puntos de experiencia, en forma de -1 PX. Estos penalizadores pueden reducir la experiencia ganada por sesión a un mínimo 1 (el punto por participar), por lo que debe tenerse cuidado con su interpretación.

Gran parte de estos condicionantes vienen impuestos por las Ventajas y Desventajas que poseen los personajes. Estos condicionantes son ineludibles y están pensados para forzar al jugador a interpretar sus circunstancias especiales.

Que los jugadores hayan participado activamente en lograr el objetivo grupal pero que hayan fracasado estrepitosamente puede ser otro motivo por el que el Narrador decida no conceder algún PX a los jugadores.



Invertir Experiencia

Los jugadores son libres de invertir sus PX como deseen en mejorar sus Características, desarrollar sus Habilidades y adquirir nuevos Talentos para mejorar al personaje.

Recordemos que estos puntos pueden invertirse en mejorar la Resistencia Física, la Resistencia Mental y la Defensa de Combate del personaje de forma idéntica a las habilidades.

Durante la creación del personaje los costes en PC eran directos, es decir, podía adquirirse un valor de característica o Rango sin tener que gastar PC en cada uno de los anteriores. Sin embargo, cuando desarrolla al personaje con PX, sí debe adquirirse cada valor y rango antes de pasar al siguiente.

Además de gastar los PX indicados en las tablas de Costes de Experiencia, para poder adquirir cada mejora deben cumplirse unos requisitos.

- ✦ Cada Característica sólo puede aumentar por encima de su valor inicial en 1 punto.
- ✦ Para poder adquirir un Rango de Habilidad, debe poseer el Rango anterior. Además la Característica relacionada con dicha Habilidad deberá ser igual o mayor que el Rango que queremos.
- ✦ Para adquirir un Talento hay que poseer el Rango al que pertenece y todos los Talentos que le sirvan de prerrequisitos.

Tabla 6.25: Costes de Experiencia

Rango Deseado	Característica	Habilidad	Talento
1	4 PX	3 PX	1 PX
2	8 PX	6 PX	2 PX
3	12 PX	9 PX	3 PX
4	16 PX	12 PX	4 PX
5	20 PX	15 PX	5 PX

Regalos Manchados

A pesar de que los puntos de experiencia son el premio que obtienen los jugadores por avanzar en la aventura, éstos no son la única recompensa que pueden obtener por realizar satisfactoriamente su trabajo.

Una de las ventajas de trabajar para los poderes oscuros es que saben recompensar a aquellos que les obedecen y cumplen sus designios.

Bien sea a través de su Señor o directamente a través de las fuerzas de Bezdibenis, los jugadores pueden verse recompensados de distintas maneras. Su señor podría enseñarles nuevos hechizos o dejarles participar en algún ritual, así como concederles riquezas y propiedades.

Por su parte, si el Demonio con el que han realizado el Pacto ve cumplidos sus designios y condiciones, podría revelarles la ubicación de secretos oscuros, concederles fórmulas para elaborar alquímicos y forjar herramientas sobrenaturales, o directamente potenciar sus habilidades otorgándoles más puntos de experiencia.

En el capítulo La Torre Invertida se presenta el sistema de *Puntos de Favor*. Dicho sistema busca ser una guía para que el Narrador pueda recomendar a los jugadores como lo haría el Anátoma al que sirven.

Pese a esto el Narrador deberá usar su propio criterio sobre cómo recompensar a los jugadores, ya que las circunstancias de la aventura son siempre únicas. A fin de cuentas, los personajes están sujetos a los caprichos de Dioses y Anátemas.





Torre Invertida

El Bezdibenis (que literalmente significa Torre Invertida) es el lugar al que fueron desterrados y encarcelados aquellos que fueron derrotados durante el Gran Conflicto.

Éstos reciben múltiples nombres. Vulgarmente son denominados como Demonios, aunque también reciben el nombre de Anatemas o en algunas culturas Los Rechazados. Desde su derrota pasan sus días encerrados en el Bezdibenis sin poder escapar, conspirando desde hace Eras para acumular el suficiente poder que les permita salir. Parte de su plan comienza por reclutar almas para su causa. Y qué mejor forma de hacerlo que manipulando a los ignorantes humanos para que vendan las suyas.

Mediante sofisticadas artes son capaces de comunicarse con el mundo de los humanos y doblegar su voluntad para que cumplan sus designios. A cambio sólo prometen una ínfima parte de su poder. De sobra para un simple mortal.



Los Anatemas

Pese a que cada Demonio es único, según los poderes que encarnan estos se agrupan en siete círculos: Taebron, Plaegos, Baeliss, Trannon, Quenan, Corvalis y Stragos.

De entre todos los círculos se establece una jerarquía de poder para toda la Torre Invertida. Hasta le fecha el poder del Bezdibenis está repartido entre los 7 Príncipes gobernantes, 10 Duques, 13 Marqueses, 15 Condes y 16 Barones.

Trannon

Entre los Trannon se encuentran los Anatema más fuertes de todo el Bezdibenis, seres de una fuerza colosal inimaginable. Pero no es su fuerza su rasgo más característico, pues si en algo destacan los Trannon es en su afán de conseguirlo todo.

En algunas culturas se les ha representado como dragones de dos cabezas y aunque muy lejos de la realidad, sí es cierto que poseen dos rostros. Cada uno representa un estado de ánimo o personalidad resultando casi imposible anticiparse a sus movimientos. Los Trannon son imprevisibles salvo en un aspecto: estos seres viven para atesorar almas, objetos y virtudes y, en realidad, cualquier cosa, ya que su avaricia sobrepasa cualquier límite del entendimiento.

Sus manifestaciones siempre son precedidas por la oscuridad más absoluta, pues su afán por poseerlo todo es tal que roban la luz allá por donde pasan. No en vano son maestros en el arte de manipular las sombras, la oscuridad y las pesadillas.

Estos seres son los mayores esclavistas del Bezdibenis, pues de entre todas las cosas que ansían, sus preferidas por encima de todo son las almas humanas, a quienes encierran, torturan y devoran sin miramientos. Son los avatares de la avaricia y el despotismo más absolutos.

Relación con los Humanos

Aquellos que conocen de la existencia de los Trannon saben que el precio por su ayuda es el más alto de todos, pues cualquier servicio o don que te otorgue deberá ser devuelto a un precio varias veces superior.

Pero este precio tiene sus recompensas. No hay nada que un Trannon no pueda conseguirte, son pocas las cosas que se libran de su afán de posesión. Desde objetos mundanos hasta poder, influencia, información o incluso posición. Es por esto que reyes y nobles caídos en desgracia recurren a ellos para recuperar su antiguo título.

Una cosa sí es cierta, mientras tengas tributos que poder pagarle a un Trannon, tu poder en el mundo puede llegar a ser ilimitado.

Formas de Aparecerse

La forma más común en la que se manifiestan los Trannon es a través de una voz reverberante proveniente de la oscuridad más absoluta. También acostumbran a abordar los sueños de aquellos que los invocan, inundándolos de pesadillas y visiones horribles.

En muy raras ocasiones eligen aparecerse como dos enormes rostros flotantes compuestos de sombras y oscuridad, grandes como carromatos. Ninguno poseerá rasgos definidos ni característicos, cambiando constantemente con el suave fluir de las sombras suspendidas en el aire. A pesar de ser un mismo ente, ambos rostros se comunicarán casi al unísono, cada uno expresándose de manera diferente, como si se tratara de dos individuos distintos. Este tipo de manifestación tan solo es elegida para aquellos sirvientes que consideren más leales y dignos.

Formas de Comunicarse

Aquellos adoradores que desean comunicarse con su maestro Trannon a través de una oración o una súplica acostumbran a realizarla sumidos en la mayor oscuridad posible. Es por ello que lugares como sótanos, cuevas y en general lugares alejados de cualquier fuente de luz son los favoritos por sus sirvientes.

Quennan

De toda la Torre Invertida, los Quennan son con creces los Anatemas más caóticos y dementes que existen. Estar en presencia de uno de ellos es como mirar a los ojos a la locura.

No hay nadie en el Bezdbenis que domine el arte de manipular la mente y la realidad como ellos. A su alrededor todo se distorsiona, la realidad se desdibuja y las cosas se comportan desobedeciendo las leyes de la física y la probabilidad. Sin embargo lo más desconcertante de todo es el hecho de no saber discernir si lo que ves está ocurriendo de verdad o es tu mente la que está siendo retorcida hasta límites insospechados.

Siempre se muestran extremadamente competitivos. Odian a todo aquel que le supere en cualquier aspecto que ellos dominen, resultando extremadamente rencorosos, y aprovechan cualquier oportunidad para destruirlos siempre que no puedan superarlos por ellos mismos.

Sus habilidades son numerosas, pues dominan la locura, los sentidos y la realidad. Les encanta sembrar el desconcierto entre sus rivales, enturbiando sus sentidos con niebla y oscuridad, o doblegando su mente para que pierdan la razón. La Voluntad y la Realidad les pertenecen, y hacen con ellas lo que quieren.

Relación con los Humanos

Tratar con un Quennan implica sacrificar tu mente y tu raciocinio en pos un poder superior. A pesar de ello, los dones que son capaces de otorgar van más allá del razonamiento humano, desde manipular las leyes de la probabilidad a dominar el razonamiento de las personas.

Sus capacidades de alterar la realidad y el entendimiento son muy apreciadas por alquimistas y conspiradores, pues es demasiado tentadora la posibilidad de transgredir el orden y la realidad.

Formas de Aparecerse

Amantes de las mentiras y la ilusión, los Quennan acostumbran a aparecerse como decenas de formas que extrañamente conforman un rostro humanoide reflejado en los fragmentos de cristales y espejos rotos, instrumentos muy utilizados en sus rituales.

En los casos en los que no exista la posibilidad de aparecerse como una imagen fragmentada, estos Anatemas se manifiestan a través de cientos de voces y gritos que flotan en el ambiente, provocando suma confusión e incluso delirios. Solo sus servidores más allegados son capaces de identificar el mensaje que el maestro les quiere transmitir a través de estos sonidos.

Formas de Comunicarse

Todos aquellos adoradores que deseen comunicarse con estos Anatemas deberán enturbiar sus sentidos previamente a través de cualquier medio (ya sea mediante embriaguez alcohólica, envenenado, sujeto a los efectos de algún incienso, etc). Una vez desorientados y confusos su maestro Quennan les atenderá.



Corvalis

Según la tradición, avistar un cuervo es presagio de guerra y conflicto, pues suelen aparecer en aquellos lugares donde habrá cadáveres de los que alimentarse. El Imperio de Rávena luce uno es su Heráldica Real, así como Armatra en numerosos estandartes y emblemas. Lo que pocos conocen es que este hecho se debe a que el cuervo es el heraldo y mensajero de aquellos Anatemas que encarnan la violencia y el conflicto: Los Corvalis.

No podría decirse que los Corvalis fomenten las disputas y la guerra, pues ellos son La Guerra. Sus representaciones los muestran vistiendo pesadas y detalladas armaduras, blandiendo ornamentadas espadas y siempre rodeados de sus cuervos de la condenación.

A pesar de lo que pueda parecer, estos Anatemas no son meros guerreros. Entre sus dominios cuentan con la capacidad de manipular la sangre y heridas de sus víctimas, de influir en los instintos más básicos de las personas y la de crear instrumentos para la guerra.

Una de las muchas curiosidades que poseen es el hecho de que cada uno de ellos porta una espada forjada y nombrada por ellos mismos, de que nunca se deshacen. Por ello, son numerosas las leyendas que hablan de armas con aptitudes extraordinarias escondidas por el mundo que pudieron pertenecer a los Corvalis caídos durante el Gran Conflicto. De ser ciertas, su poseedor sería uno de los guerreros más mortíferos de todos los reinos.

Relación con los Humanos

Aquellos que disfrutan con los conflictos y la discordia, así como con el placer de aplastar a sus enemigos con el poder de sus armas son los que recurren a los servicios de los Corvalis.

Sin embargo, más allá de sus innumerables dones marciales, su principal atractivo reside es su capacidad de forjar armas y armaduras sobrenaturales así como el don de imbuir espíritus en ellas. Nada puede compararse a cientos de años de conocimiento marcial encerrados en la hoja de una espada.

Por supuesto, su precio es sencillo, no hay nada que desee más un Corvalis que sembrar el mundo de conflictos y sangre derramada.

Formas de Aparecerse

La forma en la que más frecuentemente se manifiestan los Corvalis es a través de sus mensajeros, los cuervos. Estos se arremolinan entorno de todo aquel que los haya invocado, llenando la estancia de plumas negras y graznidos que parecen susurrar mensajes en el viento.

En otras ocasiones la forma que adoptan para comunicarse es a través de un rostro mortecino surgido de un caldero de sangre.

Formas de Comunicarse

Para comunicarse con un Corvalis solo es necesario que la súplica se realice con las manos y el rostro manchados de sangre, preferiblemente de una víctima muerta a manos de aquel que desee comunicarse con el Anatemá.

Los Otros Moradores del Bezdibenis

Junto con los Anatemas aquí descritos se encuentran muchos otros igual de peligrosos y poderosos, cada uno Avatar de los rasgos más oscuros de la existencia. Os presentamos una breve descripción de ellos para que los conozcáis:

Taebion

Ellos son el miedo y la condenación. Representados con 3 pares de alas, todas ellas repletas de ojos ardientes, no existe miedo o temor que no puedan encontrar en lo profundo de tu alma que no puedan hacer aflorar. Son capaces de rivalizar con los Corvalis en la habilidad marcial, solo que ellos prefieren blandir la oscuridad, el fuego y el miedo.

Plaegos

La mejor forma de representar a los Plaegos sería mediante la metáfora de un panal lleno de abejas, con la salvedad de que ellos son el panal... y las abejas. Nadie sabe a ciencia cierta cuál es su verdadera forma, pues siempre aparecen como un enjambre gigantesco, esparciendo la enfermedad y la podredumbre allá por donde pasa. A pesar de que son los Anatemas más rápidos del Bezdibenis, rara vez se mueven, pues prefieren operar tranquilamente desde una localización.

Baeliss

Manipuladores y seductores, dilucidar su verdadero rostro nunca es fácil, pues ellos adoptan cualquier aspecto que sea necesario para confundir y controlar a sus víctimas. Mediante sus dones pueden bucear en tu mente y exteriorizar tus deseos y pasiones más oscuras y retorcidas para usarlos contra ti. A pesar de su apariencia frágil poseen una fuerza sobrenatural, una virtud más por la que no es bueno subestimarlos.

Stragos

Estos Anatemala son auténticos titanes entre sus iguales. Su descomunal tamaño y fuerza son solo sus rasgos más evidentes, pues su verdadero poder radica en el de crear y destruir la realidad a su antojo. Suyo es el poder de causar cataclismos y tormentas, y no hay cosa que les divierta más que la de destruir y transformar toda la creación.



Poder Corrupto

Que el poder corrompe a los hombres es una realidad desde los primeros albores de la civilización. Los libros están llenos de historias de tiranos, traiciones por dinero y guerras de conquista. También hay quienes dicen que el poder reclama más poder, un bonito eufemismo sobre la avaricia de las personas.

Sin embargo muy pocos saben realmente lo que es el verdadero poder, la auténtica capacidad de moldear la realidad a voluntad, de cambiar la naturaleza humana, de doblegar la mente de los hombres. El poder de los dioses.

Pero no son precisamente los dioses quienes conceden sus dones a los mortales. Muchos son los que rezan y ruegan solicitando su ayuda, quedando todo en vano. Aquellos pocos que han podido probar el auténtico sabor del poder saben que su origen nace en lo más profundo del Bezdibenis, de sus habitantes encarcelados, de los Anatemas.

Este poder va más allá del entendimiento humano, pues se trata del mismo poder con el que los dioses dieron forma al universo. Pero por supuesto, los Anatemas no lo otorgan para crear, sino para destruir. Sus dones entregados adoptan múltiples formas, desde la capacidad de ahogar a sus enemigos en sangre hasta la posibilidad de alargar la vida de sus sirvientes. Demasiado tentador para dejarlo pasar, demasiado tentador para no querer más. El poder llama al poder.

Por supuesto todos estos dones y poderes sobrenaturales no se encuentran escritos en libros y pergaminos, ni sus secretos se enseñan de generación en generación. Intentar comprender o desentrañar sus secretos volvería loco a cualquiera, además de fracasar irremediablemente.

Sólo los Anatemas pueden otorgar sus dones, y cada uno empleará medios distintos para lograrlo. Hay quienes sufren retorcidas pesadillas y se despiertan siendo capaces de incinerar edificios con su mirada. Otros son obligados a observar más allá en el reflejo de un espejo roto. Susurros en el viento, señales que guían hacia una gruta llena de inscripciones... Nadie puede predecir cómo obtendrá el poder corrupto. La única certeza es que hay que ganárselo.

No obstante no todo aquel que ruega al Bezdibenis adquirir su poder obtiene respuesta a sus plegarias. Muy pocos son los que han logrado contactar con una Anatema, y aún menos los que han compartido su conocimiento. Tan sólo los miembros de las Dinastías y sus Señores se encuentran entre esos pocos. Alcanzar la gloria perdida no es fácil, pero ellos estarán dispuestos a cualquier cosa para lograrlo, incluido vender su alma. Y la tuya.

Sólo ellos pondrán a disposición de sus servidores más capacitados y leales los secretos concedidos a través de los pactos oscuros firmados con Los Rechazados.

El Poder Corrupto no es más que un regalo envenado, una tentación demasiado jugosa para ser ignorada. Y también es muy alto el precio a pagar por obtenerlo. Jugar con dones oscuros

siempre acaba pasando factura a quienes los usan. Ni el cuerpo ni la mente de un hombre están preparados para soportar el uso de estas habilidades, y a medida que sus usuarios las utilizan notan cómo van degenerando cada vez más. Su cuerpo se marchita y su mente se fragmenta. Pero sobre todo el mayor precio que tendrán que pagar será el de sus propias almas. Todo aquel que practique la hechicería tiene la certeza de que su espíritu formará parte del Bezdibenis tarde o temprano.

Todo tiene un precio. ¿Estás dispuesto a pagarlo?

Sendero sin Retorno

En su desgarrador deseo por escapar de la prisión en la que fueron encerrados, los Anatemas debieron buscar una forma astuta de obtener medios para su liberación. Su poder no hacía más que decaer, alejados de la fuente que les alimenta. Pero el poder de los Anatemas sigue siendo inabarcable, y aun separados por un abismo de tiempo y espacio son capaces de saborear el Uzdebenis y de influenciar a los humanos.

En los últimos días de la Guerra del Advenimiento, conocedores de que su derrota estaba cerca y sabedores del castigo que les sería impuesto, los Anatemas urdieron un plan desesperado con el que ser capaces, con el tiempo, de escapar del Bezdibenis y reclamar aquello que les arrebataron. Así, escondieron por todo el mundo conocimientos profanos y rituales imbuidos con su poder primordial, que sirvieran de llave para poder comunicarse con ellos, y de esta manera, con el paso de las Eras, extender su influencia con la única finalidad de cosechar el poder necesario para liberarse. Para poder descifrarlo, introdujeron la clave sutilmente en la mente de los supervivientes de la guerra a través de sueños y visiones, guías que los llevarían hasta ese conocimiento oculto, y a través de ese conocimiento hasta ellos.

Encontrar uno de estos rituales está al alcance de cualquiera, solo es necesario indagar lo suficiente y poseer la voluntad necesaria para afrontar aquello que se quiere liberar. No en vano son innumerables las leyendas que narran el ascenso y fortuna obtenidos por aquellos que utilizaron alguno de estos Rituales. Leyendas demasiado tentadoras como para ignorarlas completamente, sobre todo por aquellos desesperados que ansían el poder. Algo tan sencillo como ejecutar correctamente el sacrificio y entonar una oración blasfema puede traer hasta ti el poder y la maldad más profunda que jamás hayas conocido. Hay puertas que es mejor no abrir si no estás preparado.





Primer Paso

Diseminados por toda Alborada existen textos e inscripciones con las instrucciones precisas para comunicarte con un Anate-ma. La naturaleza de cada una de ellas es sumamente distinta, puesto que el poder primordial con el que los Anatemas cifraron esos escritos resulta incomprensible para la mente humana. Solo mediante las instrucciones de aquellos que consiguieron descifrarlas con anterioridad se puede llegar a realizar correctamente el proceso.

Estas instrucciones se han ido perpetuando de generación en generación, siempre ocultas y mantenidas en secreto, puesto que compartir una fuente de poder de estas características no siempre es fácil, y sobre todo cuando el castigo por la práctica de la demo-nología es la hoguera.

Es por esto que todo aquel que realmente busca y desea rea-lizar un pacto con los Anatemas se enfrenta al reto de encontrar el secreto mejor guardado de aquellos que conocen y perpetúan estos rituales, quienes se arriesgan a levantar suspicacias y sospe-chas nefastas si su oscuro tesoro se acabara descubriendo.

La mejor forma de interpretar la búsqueda de un ritual de invocación consiste en que forme parte de la narrativa de la aven-tura. Sin embargo, como alternativa para facilitar este proceso, la obtención del ritual podría realizarse a través de una Prueba Extendida. Esta prueba representa tanto la búsqueda e indagacio-nes que realizan los personajes como la dificultad de encontrar el conocimiento mantenido en secreto.

Para conseguir el conocimiento suficiente para ejecutar el ri-tual los jugadores deberán superar un total de 5 pruebas de Saber Popular de dificultad 14. El tiempo transcurrido entre prueba y prueba dependerá de cada aventura. Solo el jugador con el mayor rango en la habilidad podrá realizar la prueba, aunque el resto de compañeros podrán colaborar con él de manera habitual, siempre que les sea posible.

Ceremonia Oscura

Ceremonia Oscura es el nombre con el que se conocen los rituales de invocación. A través de este ritual puede traerse a este mundo la presencia de un Anate-ma e interactuar con él. A pesar de que existen varios tipos de Ritual de Invocación, la Ceremonia Oscura es el más común de ellos, ya que permite contactar con un Anate-ma acorde con la petición que se realiza. Los Rituales de Invocación más específicos pueden encontrarse en la sección de Rituales más adelante.

Por supuesto los Anatemas tan solo acudirán ante peticiones realmente desesperadas y trascendentes. Si un demonio es con-vocado para atender un ruego o petición banal podría no acudir ante la llamada o incluso ofenderse, teniendo en este caso terri-bles consecuencias para los participantes.

A diferencia de cualquier otro hechizo o ritual, la Ceremonia Oscura no requiere la habilidad Artes Oscuras, pues dicha habili-dad solo es posible aprenderla directamente de un Anate-ma, una vez ya se ha creado un lazo con él.

En su lugar también es posible utilizar la habilidad Ocultismo ya que, gracias a las instrucciones del ritual y unos rudimentarios conocimientos sobre lo prohibido, puede llegar a ejecutarse co-rrectamente, aunque con mayor dificultad.

Dificultad: Artes Oscuras (12) u Ocultismo (14)

Precio: DA 2 y DM 2; Acompañantes DM 2

Componentes: Una hoguera realizada con madera y hojas aro-máticas, un cuchillo o daga que se haya utilizado para matar a un inocente, una ofrenda o sacrificio.

Preparación: El ritual se debe celebrar de noche y al aire libre, preferiblemente cuando no haya luna. Una vez encendida la ho-guera todos los participantes deberán inscribirse con el cuchillo runas e inscripciones blasfemas en el cuerpo (causando una Heri-da Leve), demostrando así su entrega al ritual.

Durante los cánticos cada integrante deberá derramar una gota de sangre en la hoguera, y tras ello, uno arrojará al fuego la ofrenda correspondiente al pacto que se quiera hacer con el Anate-ma. Solo se deberá arrojar una ofrenda por ritual, de lo con-trario fallará automáticamente. La ofrenda será consumida por las llamas, no quedando apenas rastro de ella.

Si se conoce el nombre de un Anate-ma en concreto que se desee convocar se deberá invocar su nombre durante los cánticos y la ofrenda.



Pactos: Cualquier petición que el ritualista pueda tener se engloba dentro de 6 categorías. Cada categoría es un tipo de Pacto, y la ofrenda realizada en el momento del ritual dependerá del tipo de Pacto que desea obtener.

- ✦ **Pacto de Supervivencia:** Este Pacto es empleado por aquellos que desean prolongar su vida más allá de los límites mundanos, o bien superar una enfermedad o circunstancia mortal. Un trozo de lino ensangrentado o una rama de hierba medicinal pueden ser usados como ofrenda.
- ✦ **Pacto de Supremacía:** Mediante este Pacto el ritualista ruega al Anatema que le conceda dominio y control sobre los demás, de cualquier tipo, ya sea en el campo de batalla u obteniendo una posición privilegiada. La ofrenda consiste en una moneda de oro.
- ✦ **Pacto de Venganza:** A través de este Pacto el ritualista busca devolver un agravio sufrido a aquellos que se lo infligieron. Son necesarias una soga y la daga con la que se ejecutó el ritual como ofrendas.
- ✦ **Pacto de Deseo:** Con este Pacto el ritualista busca la obtención de cualquier cosa, ya sea una reliquia, un castillo, el amor de una persona o la adoración de un grupo. Es necesario sacrificar como ofrenda a una serpiente preñada.
- ✦ **Pacto de Conocimiento:** Realizado por quienes buscan conocimiento y habilidades más allá de sus posibilidades. También es solicitado por aquellos que simplemente buscan el poder por el poder. Se debe arrojar al fuego un libro o texto religioso como ofrenda.
- ✦ **Pacto de Servidumbre:** Mediante este Pacto el ritualista solicita al Anatema con el que haya realizado un pacto anteriormente que le otorgue sus dones a aquellos que participan en el ritual, para que le sirvan en su propio propósito. Estos nuevos reclutas deberán ganarse el derecho de obtener estos dones. Una vez demostrada su valía recibirán La Marca y todos los beneficios descritos en ella.

Contrato: Si el ritual se ejecuta correctamente, un Anatema a azar se manifestará, a menos que se halla llamado a uno concreto por su nombre. La forma en la que se manifestará y comunicará con los presentes variará de uno a otros.

En este momento le será revelado al ritualista aquello que deberá ofrecerle al Anatema para que sean cumplidos sus deseos. Estas peticiones pueden variar enormemente dependiendo de los planes e intenciones de cada Anatema, y es frecuente que lleven al ritualista a cometer actos atroces e inmorales.

Si el pacto solicitado fuese de Servidumbre, la petición solicitada por el Anatema se extendería a todos los personajes participantes, y aquellos que no estuvieran ya marcados por él pasarían a obtenerla solo si la cumplieran con éxito.

Una vez realizado, el Anatema comenzará a guiar al ritualista y a ofrecerle sus dones sobrenaturales, quedando sellado el contrato. Al sellar el pacto aparecerá en el personaje La Marca del Anatema.

La Marca: En el cuerpo del ritualista aparecerá una marca sutil que le identificará como siervo de ese Anatema en concreto. De esta forma el Anatema impone su derecho a reclamar el alma mancillada del ritualista cuando desee, impidiendo que pueda realizar pactos con otros Anatemas. De intentarlo, el ritualista moriría fulminado de inmediato. Esta Marca puede ser reconocida por aquellos que posean suficientes conocimientos de Ocultismo.

Los Personajes que posean La Marca obtendrán de forma inmediata el primer rango de la habilidad Artes Oscuras, así como la posibilidad de desarrollarla de manera habitual mediante el gasto de experiencia.



Favor

Los Puntos de Favor representan una ayuda al Narrador para cuantificar la valía y aprecio que posee el Anatema con respecto al personaje con el que forjó el Pacto.

Mediante este sistema, los personajes que demuestren más adoración y lealtad a su Anatema se verán recompensados con Puntos de Favor. Mientras más puntos se posean, más propenso será el demonio a otorgarles su poder y su favor.

De este modo los personajes deberán ganarse el respeto y hacerse valer ante el Anatema para poder seguir obteniendo poder impío. Sin embargo, esta tarea no será nada sencilla, pues los Anatemas destacan por ser seres caprichosos y exigentes. Incluso entre ellos mismos existen unos individuos mucho más difíciles de impresionar que otros. De cualquier forma, difícilmente entregarán su poder a cualquiera. Es por esta razón por la que no siempre que un personaje agasaje o adore a su Anatema, este deberá corresponderle con nuevos Puntos de Favor.

Los Puntos de Favor son una poderosa herramienta, por lo que el Narrador debería suministrarlos con cautela. En esta sección se explican detalladamente distintas formas al alcance los personajes para obtener Puntos de Favor, aunque el Narrador será quién tenga la última palabra.

Ganarse el Favor de un Anatema

En esta sección se describen los tres métodos habituales a través de los cuales los personajes pueden obtener Puntos de Favor durante de la aventura.

Representar la aprobación y beneplácito de un Anatema es una percepción muy subjetiva, y será el narrador en todo momento quién determine cuando un personaje se merece ganar un Punto de Favor y cuando no.

Obediencia

En ocasiones el Anatema tendrá deseos y peticiones especiales que pueden variar enormemente acorde con la personalidad de cada uno de ellos, así como de las condiciones de la aventura. Estas peticiones resultarán paralelas y complementarias a cualquier otra prueba que les exija un Anatema para un pacto, o la propia aventura.

Como es imposible conocer los planes y maquinaciones de los moradores del Bezdibenis, en la mayoría de casos las peticiones resultarán incompresibles para los personajes, pero no por ello carentes de valor. En muchos casos pueden tratarse de simples caprichos para poner a prueba la dedicación de los personajes.

Siempre que los personajes participen y cumplan correctamente estos deseos, se recompensará a los participantes con 1 Punto de Favor.

Fidelidad

Tanto la personalidad como la forma de actuar de los personajes influyen enormemente de cara a obtener el favor y aprecio de los Anatemas. Estos tendrán mayor estima por los personajes que se comporten de manera afín a su idiosincrasia, pues sentir la influencia que ejercen sobre sus siervos es algo que les divierte. Por esto, los Anatemas recompensan a aquellos siervos que demuestran ser más devotos y afines a ellos.

Por supuesto esto también funciona en sentido opuesto: a aquellos personajes que tengan un comportamiento opuesto a la personalidad del Anatema les resultará más difícil obtener Puntos de Favor de esta manera.

Demostrar fidelidad a un Anatema lleva su tiempo, por lo que normalmente se otorgará un Punto de Favor al finalizar una aventura a aquellos personajes que la hayan demostrado durante todo su transcurso.

Adoración

No hay nada que satisfaga en mayor manera a los Anatemas que ver a los humanos demostrar devoción absoluta, y que los adoren como los dioses que realmente son.

Por ello, siempre que un siervo consagra una proeza lograda a su causa, o realiza actos dedicados a agasajarlo, suele ser recompensado con un Punto de Favor por su Anatema.

Para consagrar los actos y proezas realizados tan solo es necesario dedicar una oración al anatema tras completarlos, o pronunciar el nombre del Anatema mientras se le dedica la victoria.

El personaje deberá impresionar al Anatema con nuevas proezas cada vez, y una adoración constante y sincera. Aquellos personajes que simplemente se limitan a repetir un acto que en el pasado les granjeó el favor de su Anatema acabarán aburriéndolo, y perderán toda la atención y estima que lograron.

A continuación se muestra un listado con actos de ejemplo que los personajes pueden consagrar a cada tipo de Anatema.

Taebron

- ✦ Provocar que un gran número de personas huyan presa del pánico o de miedo.
- ✦ Quemar vivas a más de 10 personas a la vez.
- ✦ Asesinar a más de 15 personas durante una misma noche.
- ✦ Descubrir el mayor temor de una persona de mayor estatus y aprovecharse de él.

Baeliss

- ✦ Participar en varias orgías con más de 20 personas y animales a la vez.
- ✦ Lograr que afloren las perversiones más profundas de una persona casta y virgen.
- ✦ Yacer regularmente con niños, ancianos, cadáveres y animales.
- ✦ Prostituir y denigrar a al menos 10 personas de profunda devoción religiosa.

Plaegos

- ✦ Propagar una plaga o enfermedad por casi la totalidad de una aldea o pueblo.
- ✦ Probar en su propio cuerpo los efectos de más de 10 venenos y enfermedades diferentes.
- ✦ Provocar la muerte de más de 50 personas mediante la inanición y la enfermedad.
- ✦ Lograr que una persona de gran estatus y reputación envenene a la gran mayoría de sus seguidores y súbditos.

Trannon

- ✦ Torturar hasta la muerte a una persona muy cercana y querida.
- ✦ Lograr el dominio y control absoluto de más de 100 seguidores durante un largo período de tiempo.
- ✦ Someter a su completa voluntad y deseo a una persona de estatus superior al suyo.
- ✦ Robar un gran tesoro o reliquia ancestral y entregarla como ofrenda al Trannon.

Quenan

- ✦ Elegir una característica o habilidad que los definan y asesinar a más de 20 personas que destaquen en ella por encima de ellos.
- ✦ Robar y destruir todo aquello que le resulte máspreciado y querido a personas de un elevado estatus.
- ✦ Torturar y aterrorizar a más de 20 personas hasta provocarle al menos un trastorno mental.
- ✦ Provocar graves delirios y trastornos mentales a más de 50 personas que sean consideradas generosas.

Corvalis

- ✦ Lograr que más de 20 personas mueran por desangramiento.
- ✦ Provocar conflictos que impliquen a grupos de más de 100 personas que se agreden y maten entre sí.
- ✦ Comportarte diariamente permitiendo que tus instintos más básicos y profundos sean quienes dictaminen tus actos.
- ✦ Participar en grandes guerras y batallas donde halla miles de muertos.

Stragos

- ✦ Destruir completamente más de 10 grandes edificaciones.
- ✦ Lograr una maravillosa obra de artesanía capaz de provocar que sus admiradores lleguen a matarse entre ellos por conseguirla.
- ✦ Matar a más de 50 personas y bestias utilizando tan solo la fuerza bruta.
- ✦ Devorar y destruir todas las reservas de alimento y bebida de una población hasta provocar su muerte.





Obtener la Recompensa

Una vez el personaje ha obtenido el favor de su Anatema obtendrá el derecho a solicitarle algo. Estas recompensas varían enormemente, pues el ritualista puede solicitar desde adquirir nuevo poder o conocimiento, hasta ser salvado de las garras de la muerte.

Los hechizos, rituales y dones que el Anatema pueda otorgar a los personajes dependerán de los Dominios que el propio Anatema posea. De la misma forma, los secretos y senderos que pueda conocer para guiar a los personajes cuando estos lo imploren estarán directamente influenciados por el tipo y la personalidad de cada Anatema.

Los personajes podrán adquirir su recompensa gracias a los Puntos de Favor, y la forma concreta de obtenerlos dependerá del tipo de solicitud que se haga.

Los personajes solo podrán solicitar una recompensa cada vez. Aquellos ritualistas que solicitan demasiados favores a la vez se arriesgan a irritar e incluso enemistar al Anatema. Los Trannon serían los únicos capaces de tolerar este tipo de avaricia desmedida.

Dones

Los dones que un Anatema puede otorgar dependerán directamente de los Dominios que posea. A diferencia de como ocurre con los hechizos y rituales, un Anatema puede conceder cualquiera de los dones de cada uno de sus Dominios, pues los conocen todos.

Para solicitar un nuevo don, el ritualista tan solo necesita ponerse en contacto con su anatema mediante el método descrito en el apartado "Formas de comunicarse" de cada Anatema y solicitar la recompensa.

Una vez solicitado, el Anatema concederá un don a su propia discreción, siempre procurando beneficiar en la medida de lo posible al personaje.

Obtener un nuevo don consume un Punto de Favor.

Guía y Conocimiento

A través de los Puntos de Favor los personajes también podrán solicitar adquirir conocimiento. Este tipo de recompensa puede variar, desde aprender un nuevo hechizo hasta conocer la localización de una persona o de un artefacto en concreto.

El personaje podrá solicitar un hechizo o ritual concreto siempre que sepa de su existencia, o simplemente indicar que desea conocer uno nuevo. En ambos casos, los hechizos y rituales que un Anatema pueda conceder pertenecerán al listado de poderes que él mismo conozca.

Una vez solicitado, el Anatema indicará de alguna manera la localización donde el personaje puede obtener aquello que anhela. Esta guía puede consistir desde revelar el nombre de un poseedor del hechizo hasta la localización donde pueden hallarse las instrucciones para su aprendizaje. En otras ocasiones puede que solo lo guíe hasta la propia ubicación, sin que el personaje sepa en ningún momento hacia dónde se dirige.

Es muy inusual que un Anatema conceda un hechizo a un personaje directamente, pues tan solo aquellos mejor valorados y más dignos son merecedores de ese premio, y del esfuerzo que requiere para el Anatema otorgarlo. Por otro lado, es prácticamente imposible que otorguen de esta forma el aprendizaje de un nuevo ritual.

Para obtener este tipo de recompensa el personaje debe realizar un ritual de Ceremonia Oscura, con la salvedad de que no requiere ofrenda alguna. Una vez manifestado el Anatema, el personaje podrá reclamar su recompensa.

Obtener un nuevo hechizo o conocimiento mediante la guía del Anatema consume 1 Punto de Favor. Por el mismo método un nuevo ritual consume 2 Puntos de Favor. Obtener un nuevo hechizo o conocimiento directamente del Anatema consume 3 Puntos de Favor.

En los casos en los que los jugadores soliciten obtener nuevo poder a través de un hechizo o un ritual, será el Anatema quien decida qué poder le otorga y de cuál de ellos se trata. Como criterio para otorgarlo tendrá en cuenta la naturaleza y actitud del personaje así como sus propios intereses, buscando el beneficio mutuo en todo momento. También determinará, si es un hechizo, si lo aprende de forma inmediata.

Por supuesto estos poderes solo serán concedidos si el Personaje dispone de Puntos de Favor suficientes para pagarlos. En ocasiones es posible que los Personajes tengan peticiones expresas y concretas sobre el poder que desean adquirir. En ese caso será el Narrador quien determinará si se le concede o no.

Inspiración

Habrán momentos a lo largo del transcurso de la historia en los que los personajes se encuentren perdidos y faltos de inspiración. Como un recurso desesperado cuando todo lo demás falla, los personajes podrán solicitar ayuda al Anatema para que los guíe.

Con este recurso el personaje obtendrá visiones y recuerdos que lo puedan guiar hacia su meta, o bien percibir sutiles indicaciones. En otros casos es posible que tan solo escuche en su cabeza un nombre repetirse una y otra vez. La forma en la que el Anatema facilita este tipo de guía dependerá, como en anteriores ocasiones, de su tipo y personalidad.

Para solicitar este tipo de inspiración, el ritualista solo necesita ponerse en contacto con su Anatema mediante el método descrito en el apartado "Formas de comunicarse" mientras le ruega en una oración.

Obtener Inspiración consume 1 Punto de Favor.

Adquirir Experiencia

Los Anatemas poseen el poder necesario para hacer que un humano corriente desarrolle sus habilidades y adquiera nuevos conocimientos mucho más rápido de lo que lo haría mediante entrenamiento y estudio, logrando así que sus servidores se vuelvan más eficaces y poderosos.

Para representar este hecho, los personajes podrán utilizar los Puntos de Favor para adquirir puntos de experiencia extra para poder invertirlos en desarrollarse. Al hacerlo, ganarán automáticamente 1d5+3 puntos de experiencia.

Para solicitar este tipo de inspiración, el ritualista solo necesita ponerse en contacto con su Anatema mediante el método descrito en el apartado "Formas de comunicarse" de cada Anatema mientras le ruega en una oración. No se puede gastar más de 1 Punto de Favor por petición.

Adquirir Experiencia consume 1 Punto de Favor.

Miedo a la Muerte

Para dotar de mayor dramatismo a la incertidumbre de saber si un personaje ha logrado invertir los suficientes Puntos de Favor y así sobrevivir a la muerte, recomendamos que la tirada para dilucidarlo se realice en secreto. De esta manera, hasta haber transcurridos unos días los personajes no sabrán con certeza si su compañero ha logrado sobrevivir o no.

Sobrevivir a la Muerte

Esta recompensa representa la máxima expresión de aprecio que puede realizar un Anatema por uno de sus sirvientes. Muy valioso tiene que resultar para sus planes como para postergar su vida mortal y no reclamar para sí su alma. Es por esto que tan solo aquellos que hayan gozado de un gran favor por parte de su Anatema tienen alguna posibilidad de que su Señor demoníaco les salve de una muerte segura.

En el mismo momento de su muerte, el personaje puede rogarle al Anatema que le perdone la vida. En ese preciso momento el demonio escuchará su súplica y atenderá su petición, evaluando si realmente resulta lo suficientemente valioso como para salvarle la vida. Para ello el jugador deberá gastar el número de Puntos de Favor que desee. Una vez hecho, el Narrador tirará 1d10, si el resultado es igual o inferior al número de Puntos de Favor gastados por el personaje, este habrá resultado lo suficientemente digno como para continuar vivo, de lo contrario, el personaje morirá irremediabilmente.

En caso de que el personaje haya logrado burlar a la muerte, este no revivirá en el acto, sino que su cuerpo fallecerá irreversiblemente, descomponiéndose como cualquier otro cadáver. Transcurridos 1d5 días, el personaje reaparecerá totalmente sano y curado de sus heridas en una localización próxima y segura al lugar donde falleciese. No guardará recuerdo alguno de su muerte, aunque será plenamente consciente de que ha revivido. En ese preciso instante su antiguo cadáver se descompondrá rápidamente en una amalgama de cenizas, gusanos o incluso brea, de modo que nunca lleguen a existir dos cuerpos de una misma persona. El personaje aparecerá completamente desnudo, ya que sus pertenencias se habrán quedado junto al cadáver en el momento de su muerte.

A pesar de que el personaje revive completamente sano, seguirá conservando los defectos, trastornos mentales y Secuelas que poseyera cuando falleciese. Ningún personaje que haya fallecido debido a la edad puede intentar salvarse de esta manera, ya que de conseguir revivir, reaparecería con los mismos estragos de la edad que le provocaron la muerte.

Ejemplo: Cyril, el personaje de José, se encuentra al borde de la muerte tras luchar en un encontronazo con unos bandidos. Sus heridas son mortales y se desangra con rapidez. Con su último aliento de vida le ruega a Corvalis que le perdone la vida. Decide gastar en ese momento los 6 Puntos de Favor que ha ido acumulando gracias a su devoción. El Narrador tira entonces 1d10 y obtiene un 5, lo que significa que Cyril ha demostrado ser lo suficientemente digno como para que su vida sea perdonada. Transcurridos 1d5 días Cyril reaparecerá en algún lugar próximo, desnudo y completamente sano.



El Coste

Desde el primer momento en el que una persona forja un pacto con un Ananema, ésta emprende un camino de no retorno en la que su cuerpo, su mente y su alma serán la moneda de cambio para utilizar los regalos que el Bezdibenis pone a su disposición.

Con el paso de los años el cuerpo y la mente de las personas va degenerando paulatinamente, es ley de vida. Sin embargo, aquellos que manipulan las fuerzas del Bezdibenis comprueban cómo estos efectos se aceleran sobrenaturalmente, padeciendo sus efectos aun siendo jóvenes.

A pesar de todo, el alma de las personas se mantiene pura e incorrupta a lo largo su vida. Sólo aquellos que utilizan las Artes Oscuras la sacrifican y corrompen a cambio de poder. Quizás en vida no les importe, pero sentencian a su alma a ser esclava del Bezdibenis para el resto de la eternidad.

En esta sección se muestra la mecánica para representar esta degeneración, así como las secuelas vividas a través de ella.

Degeneración

La degeneración puede ser de tres tipos: Mental, Física o del Alma. Siempre es provocada por acciones del personaje, normalmente hechizos, rituales o actos peores.

Unas transgresiones son más graves que otras, por ello la degeneración se mide mediante el *Nivel de Degeneración*. Cualquier tipo de degeneración puede tener un valor de 1 a 5. Además, cada fuente puede provocar más de un tipo de degeneración de una sola vez. De este modo, un mismo hechizo podría provocar al lanzador Degeneración Física 2 y Degeneración Mental 1.

Degeneración Física

La *Degeneración Física (DF)* es aquella que afecta al propio cuerpo el personaje. Con el paso de los años las personas pierden facultades motoras, su fuerza se ve reducida y son más proclives a padecer enfermedades. Los personajes que sufran esta Degeneración comprobarán cómo los estragos se manifiestan en ellos prematuramente, incluso mucho más acentuados, pues el cuerpo de un humano no está preparado para soportar el esfuerzo que requiere manipular las Artes Oscuras, ni su corrupción.

Degeneración Mental

La mente es una herramienta poderosa pero frágil. El miedo, los traumas, las emociones intensas... cualquier cosa puede alterar su integridad, y el mundo de Reino de Terror está lleno de horrores.

No sólo el uso de las Artes Oscuras puede provocar *Degeneración Mental (DM)*. Existen otros factores mundanos capaces de deteriorar el raciocinio de los personajes: observar una escena desagradable o sangrienta, cometer actos atroces, ser torturado, verse aterrorizado, etc. El Narrador es libre de adjudicar puntos de DM cuando estime oportuno.

Degeneración del Alma

El alma (o espíritu), a diferencia de los aspectos anteriores, es el único rasgo que de manera natural no se degrada ni con el tiempo ni por vivencias personales. Según la creencia de las Virtudes Cardinales, una vez fallece el cuerpo la "Chispa Vital" de la persona retorna al Pozo de la Creación donde se unirá al ciclo infinito y volverá a alimentar una nueva vida.

No existe mayor condena para una persona que el corromper su alma. Y lejos de lo que las creencias populares dicen, los actos mundanos no ejercen cambio alguno sobre ella, sólo la utilización de las Artes Oscuras son capaces de condenarla.

La *Degeneración del Alma (DA)* es la peor de las tres degeneraciones. Es la más evidente, no depende de la fortaleza física ni mental del personaje y asegura que el hechicero será enviado al Bezdibenis al morir.

Prueba de Degeneración

Para cada tipo de degeneración que un personaje deba sufrir, el Narrador lanzará tantos d10 como su nivel y sumará los resultados. A continuación deberá buscar el resultado obtenido para cada degeneración en su tabla correspondiente.

A los totales obtenidos a causa de Degeneración Mental y Física se les restan las resistencias Mental y Física respectivamente. Esto puede provocar que en una tirada de degeneración el resultado sea 0 y por lo tanto no haya secuelas.

La Degeneración del Alma no puede reducirse de ninguna forma. En los casos en los que se especifique que la degeneración es inevitable esta no se podrá atenuar por ningún medio.

Las tablas muestran consecuencias temporales o permanentes que el personaje sufrirá. Si la prueba da como resultado una Degeneración permanente que el personaje ya posea, se ignora. Si no fuese permanente la duración de ambas se sumará, pero no habrá efectos adicionales. Animamos al narrador a que adapte los resultados a la escena y trate de darle vida.

Es recomendable que la tirada de degeneración se realice de forma oculta, para que crezca la incertidumbre de los jugadores ante los efectos que sufren por usar artes oscuras.



Tabla 7.1: Degeneración Física

Efecto

- 1 **Aliento apestoso:** Al principio es un olor molesto, pero poco a poco de tu aliento surge un hedor difícilmente soportable que se prolonga durante 1 semana. Sufres -1 a las acciones sociales cara a cara.
- 2 **Quemazón atroz:** Tras unos minutos comienzas a notar un dolor ardiente en la piel de brazos y cuello que te impedirá concentrarte con facilidad. Durante una hora sufres -1 a todas las pruebas que requieran concentración.
- 3-4 **Arcadas:** Durante tu siguiente turno comienzas a notar un regusto a azufre en la garganta. Quedas aturrido 1 asalto por las fuertes arcadas que este sabor te provoca.
- 5 **Sensible al dolor:** Tras un suave escalofrío sientes como hasta el roce de la ropa te resulta molesto, desarrollando una sensibilidad extrema. Durante 1d5 días toda fuente de daño se considera lacerante.
- 6 **Luz cegadora:** Lentamente la luz de tu entorno se intensifica hasta volverse insoportablemente brillante. Sufres un penalizador de -1 a todas las pruebas relacionadas con la visión. Este penalizador se aplica siempre que exista una fuente de luz mayor que una vela. El efecto dura 1 día.
- 7 **Tormento:** Oleadas de dolor recorren tu cuerpo. A pesar de no ser insufrible si es que muy molesto. Sufres un penalizador de -1 a todas tus acciones durante 1 hora.
- 8-9 **Ahogo sanguinolento:** Sientes una fuerte presión en el pecho acompañada de una insoportable sensación de ahogo. En cuanto te repones comienzas a toser sangre de forma violenta. Los esputos duran 1d10 asaltos y mientras dure el efecto estarás aturrido.
- 10 **Mal de la Peladera:** Sin razón aparente, a lo largo de las próximas semanas perderás la mayor parte del pelo corporal, hasta quedar prácticamente calvo. Este pelo no volverá a crecer.
- 11 **Deterioro físico:** A pesar de no obtener secuelas inmediatamente, tu cuerpo se debilita ostensiblemente. A partir de este momento siempre que obtengas Degeneración Física sumarás +5 al resultado obtenido en la tabla de forma permanente.
- 12 **Color enfermizo:** Apenas notas cambios significativos en ti, sin embargo, tras el próximo amanecer tu piel habrá adquirido una tonalidad pálida y amarillenta muy poco saludable. Sufres un penalizador de -1 a las acciones sociales durante un mes.
- 13 **Llagas y pústulas:** Al cabo de unos minutos tu cuerpo comienza a llenarse de llagas abiertas y pústulas supurantes. Este proceso se prolongará durante 1 día y mientras dure te sentirás dolorido (además de resultar repulsivo para las personas que te rodean). Obtienes un penalizador de -1 a todas tus acciones.
- 14 **Alergia:** Adquieres permanentemente una alergia leve común (penalizador de -1) que deberás consensuar con el narrador.
- 15-16 **Ojos inyectados:** Tus ojos comienzan a inflamarse y a enrojecerse inyectados en sangre. Debido a esto tu visión se nubla en un color rojizo, penalizándote con un -1 a las pruebas relacionadas con la percepción y acciones sociales durante 1 semana.
- 17 **Desdentado:** A partir de este momento y durante el próximo mes irás perdiendo una a una buena parte de tus dientes y muelas. Las pocas piezas dentales que te queden se deformarán horriblemente.
- 18 **Piel cuarteada:** Comenzando por la punta de los dedos y extendiéndose por el resto del cuerpo, en pocos minutos tu piel se agrieta y se cuarteas deshaciéndose en escamas de piel y dándole un aspecto de pergamino viejo durante una semana. Obtienes un penalizador de -2 a las acciones sociales.
- 19-20 **Deformidad leve:** Una de tus extremidades al azar comienza a anquilosarse, inflamándose y perdiendo movilidad. En el caso de ser un brazo, cualquier acción que lleses a cabo con esa extremidad sufrirá un penalizador de -1. Una deformación en la pierna te impedirá correr y esprintar además de un penalizador de -1 a las pruebas de Atletismo. Los efectos se prolongarán durante 1d5 semanas.
- 21 **Desfigurado:** Durante 1 mes tu rostro se llena de cicatrices, llagas y deformaciones, dotándote de un aspecto casi monstruoso. Tu atributo de Carisma se considera 0 a la hora de sumarlo en las pruebas de habilidad.
- 22 **Marca perpetua:** A partir de este momento, cualquier herida que sufras dejará una ostensible cicatriz en tu cuerpo que no desaparecerá con el tiempo, hecho que provocará que seas fácilmente reconocible. Este efecto es permanente.
- 23 **Maldición enfermiza:** Te vuelves mucho más propenso a enfermarse y apenas puedes aguantar las toxinas. Obtienes un penalizador de -1 a la RF para resistir enfermedades y venenos permanentemente.
- 24 **Debilitamiento:** Una oleada de fatiga azota tu cuerpo durante un instante, haciéndote temblar e incluso perder el equilibrio. Obtienes un penalizador de -1 a tu RF permanentemente.
- 25 **Decadencia física:** No obtienes ninguna secuela inmediatamente, pero la degeneración hará mucha más mella en ti. A partir de este momento siempre que obtengas Degeneración Física sumarás +10 al resultado obtenido en la tabla de forma permanente.
- 26-27 **Heridas rencorosas:** Como si de una venganza se tratase, tus antiguos cortes y heridas comienzan a reabrirse provocándote un gran estupor y un horrible dolor. Sufres inmediatamente una herida grave con la cualidad Sangrante.
- 28 **Salud de anciano:** Ya no sanarás tus heridas tan bien como antes. A partir de este momento tu Penalizador por Heridas se reduce a un ritmo de 8 horas con tratamiento y 4 días sin él. En el caso de poseer el defecto Curación Lenta sanarás a un ritmo de 9 horas con tratamiento y 5 días sin él.
- 29 **Piel sangrante:** Pequeñas llagas sangrantes brotan por todo tu cuerpo con un leve escozor. A pesar de que apenas son una molestia, vas dejando pequeñas manchas de sangre en la ropa y en cualquier objeto que rozas. Esta sangre es tremendamente infecciosa, por lo que cualquier enfermedad que poseas podrá ser transmitida al contacto con estas manchas de sangre. Este efecto es permanente.
- 30 **Ojo muerto:** Con una punzada de dolor pierdes la visión de un ojo al azar, obteniendo un penalizador de -1 a las pruebas de percepción con la vista e imposibilitándote utilizar la maniobra apuntar con ataques a distancia permanentemente. Si ya estabas tuerto por cualquier motivo, quedarás ciego irremediablemente.
- 31 **Sangrado oculto:** Durante las próximas horas, comenzarás a sentirte débil, a palidecer y con una leve sensación de asfixia. Al cabo de 1d5 horas sufrirás los penalizadores de una herida grave y la propiedad sangrante. Esta herida, al no ser visible, no podrá ser taponada y requerirá cuidados médicos avanzados (Sanar 14) para curarse.
- 32 **Un mundo sin aroma:** Notas un tremendo ardor que comienza en tu nariz y desciende lentamente por tu garganta. Pierdes el olfato permanentemente.
- 33 **Vista acuosa:** A lo largo de los días, tu vista se vuelve un poco más borrosa y los colores adquieren una tonalidad más pálida, reduciendo gradualmente tu capacidad de visión. Obtienes un penalizador de -2 a las pruebas de percepción que requieran de la vista, además, no recibirás ningún bono por usar la maniobra apuntar.

Tabla 7.1: Degeneración física (continuación)



Efecto

- 34 **Huesos de cristal:** Notas una leve molestia en tus extremidades, pero no aprecias ningún otro cambio o fenómeno en ti. Sin embargo, tus huesos se han debilitado hasta límites insospechados. Cualquier golpe contundente que sufras (puñetazos, mazas, garrotes, caídas...) adquirirá la propiedad Aplastante y esta surtirá efecto con una herida leve o superior.
- 35 **Regresión física:** Con un doloroso espasmo, tus músculos se contraen y tu cuerpo se agita, derrumbándote durante un instante. Tu atributo de Vigor o Destreza se reduce en uno permanentemente.
- 36-37 **Deformidad grave:** Una de tus extremidades al azar comienza a anquilosarse, inflamándose y perdiendo movilidad. En el caso de ser un brazo, cualquier acción que lleves a cabo con esa extremidad sufrirá un penalizador de -1. Una deformación en la pierna te impedirá correr y esprintar además de un penalizador de -1 a las pruebas de Atletismo. Permanente.
- 38 **Mal de la Podagra:** Tus articulaciones, y especialmente tus piernas, comienzan a enrojecer acompañado de un agudo dolor que se intensifica cuando intentas realizar cualquier movimiento, especialmente caminar. Sufres permanentemente un penalizador de -1 a toda acción física. Además, tras cada descanso tira 1 DN, con un resultado de un 1 natural no podrás caminar durante el resto del día.
- 39 **Flujo de Vientre:** Ocasionalmente, siempre que obtengas un 1 natural en el Dado Negro, a elección del narrador, sufrirás espontáneamente una fuerte irritación en el vientre acompañado de una intensa diarrea que te provocará un penalizador de -2 a todas las acciones durante el resto de la escena. Cada mañana deberás tirar un DN, con un 1 natural sangrarás por el recto, lo que te infligirá una herida Leve. Este efecto es permanente.
- 40 **Sordera:** Comienzas a escuchar un sonido extremadamente agudo durante unos instantes, provocándote cierto mareo y un leve sangrado de oídos. Al cabo de un instante el sonido cesa, pero tampoco logras escuchar nada más. Ahora eres completamente sordo.
- 41-42 **Atrofia grave:** Con dolorosos estertores, tu espalda y tu cuello comienza a deformarse de forma abotargada, tus brazos y piernas se retraen y se anquilosan, dificultándote la manipulación de objetos así como el moverte con normalidad. Esta agonía se prolonga durante varias horas. Obtienes un penalizador de -2 a cualquier actividad física que realices (incluso manipular objetos) y ya no podrás correr ni esprintar.
- 43 **Aspecto monstruoso:** Lentamente, tu cráneo y tu rostro se deforman horripilantemente. Tu dentadura se altera, perdiendo parte de los dientes y deformando grotescamente el resto. La piel se te cuarteas adquiriendo un color desagradable y el cabello comienza a blanquearse adquiriendo una textura pajiza. Tu atributo de Carisma se considera 0 a la hora de sumarlo en las pruebas de habilidad. Además, obtienes un penalizador de -4 a las acciones sociales y bono de +4 a las pruebas de Intimidar.
- 44 **Fractura agónica:** Sientes una sacudida mientras escuchas un desagradable crujido recorrer todo tu cuerpo. Caes al suelo gritando agónicamente de dolor mientras sientes cómo todos los huesos de tu cuerpo se fracturan. Sufres una herida crítica y necesitarás largos reposos para que todos los huesos se suelden de nuevo.
- 45 **Pesadilla del trovador:** Chillas de dolor al sentir como tu lengua se deforma y se gangrena. Al cabo de unos instantes, si no se desprende totalmente, permanecerá atrofiada y muerta dentro de tu boca. Ya no podrás hablar nunca más, solo emitir sonidos guturales.
- 46 **La Lacra:** A lo largo de los días, notarás cómo surgen en tu piel pequeñas lesiones que se irán transformando lentamente en protuberancias (protuberancias xD) deformes. Numerosas úlceras te deformarán las extremidades y el rostro, mientras pierdes gran parte del vello corporal y de los dientes, así como cierta sensibilidad generalizada. Al finalizar el proceso obtendrás un desagradable aspecto que provocará el rechazo de la gente. Debido a esto obtendrás un penalizador de -4 a las acciones sociales, -1 a las acciones físicas y todos tus umbrales de heridas aumentarán en 2 permanentemente.
- 47 **Resuello sangrante:** Sientes una leve presión en el pecho que se intensifica en los momentos de mayor tensión hasta el punto de toser sangre y sufrir fuertes mareos. Al principio de cada escena lanza 1 Dado Negro, si obtienes un resultado de 1 sufrirás un fuerte ataque de tos sanguinolenta que te dejará aturrido durante 10 minutos además de provocarte una herida leve. Este efecto es permanente.
- 48 **Eterna oscuridad:** Tus ojos comienzan a irritarse y a atrofiarse, descomponiéndose rápidamente en sus cuencas y dejándote un reguero de sangre en el rostro. Quedas ciego permanentemente.
- 48-49 **Campanas fúnebres:** Tu tiempo se acaba, y horrorizado observas los estragos que este genera en tu cuerpo a pasos agigantados. Cada semana lanza 1 DN, con un resultado de 1 pierdes un punto de Característica en Vigor, Destreza o Carisma (al azar) permanentemente.
- 50 **Muerte súbita:** Una sobrecogedora punzada de dolor te atraviesa el pecho mientras caes fulminado al suelo. Lanza un Dado Negro, con un resultado de 10 tu vigor se verá reducido en 2 permanentemente, si obtienes cualquier otro resultado habrás muerto al instante.

Tabla 7.2: Degeneración Mental

Efecto

- 1 **Fuertes escalofríos:** Un intenso escalofrío recorre todo tu cuerpo, haciéndote estremecer durante unos instantes. Sufres un penalizador de -1 a tu siguiente acción.
- 2 **Convulsiones:** Tu cuerpo se sacude con leves espasmos que te dificultan tus tareas. Sufres un penalizador de -1 a las acciones físicas durante una escena.
- 3 **Arcadas de estupor:** Te sientes sobrecogido por el pánico y tu cuerpo reacciona con fuertes arcadas y vómitos intermitentes que te imposibilitan actuar con normalidad. Durante 1d10 minutos tan solo podrás llevar a cabo 1 acción simple por turno.
- 4 **Desvanecimiento:** Tu cuerpo se debilita y sufres fuertes mareos que te empujan al borde del desmayo, aunque mantienes levemente la consciencia. Durante el resto de la escena permanecerás incapacitado.
- 5 **Horror nocturno:** Un leve presentimiento de que algo preocupante va a suceder comienza a anidar en tu mente. La próxima vez que realices un descanso prolongado fuertes pesadillas te impedirán conciliar el sueño, así que no habrás podido descansar.
- 6-7 **Huir a toda costa:** El pánico se apodera de ti y sientes un impulso irrefrenable de correr sin parar para poder huir de este sitio, agrediendo si hiciera falta a cualquiera que se interponga en tu camino o intente detenerte.
- 8 **Silencio:** Tu mente se bloquea ante una situación impactante silenciándote durante un tiempo. No te has quedado mudo, pero no sientes el impulso de hablar durante el resto de la escena.
- 9 **Horribles estertores:** Tu cuerpo comienza a temblar y a convulsionar de forma histérica y apenas puedes contenerlo. No puedes moverte ni realizar acciones hasta el final de la escena. Realiza una prueba de Voluntad de dificultad 10 al inicio de cada turno, si la superas te habrás repuesto totalmente y podrás actuar con normalidad.
- 10 **Deterioro mental:** A pesar de no obtener secuelas inmediatamente, tu mente se debilita ostensiblemente. A partir de este momento siempre que obtengas Degeneración Mental sumarás +5 al resultado obtenido en la tabla de forma permanente.
- 11 **Ignorar tu lengua:** Durante un día olvidas completamente tu lengua natal, hasta tal punto que siempre que intentas decir algo en este idioma suena de forma incomprensible, además de no entender absolutamente nada cuando te hablan en él.
- 12 **Escapar de la realidad:** Súbitamente entras en un estado de enajenación mental en el que permaneces completamente ajeno al entorno y únicamente te centras en repetir una y otra vez una acción que te mantenga aislado del entorno (rezar compulsivamente en un rincón, acucillarte, contar números con los dedos, etc.) Mientras dure el efecto permanecerás indefenso y no podrás llevar a cabo ninguna otra acción hasta el final de la escena. Realiza una prueba de Voluntad de dificultad 12 al inicio de cada turno, si la superas te habrás repuesto totalmente y podrás actuar con normalidad.
- 13 **Ardor mental:** Tu mente se ha vuelto mucho más sensible ante estímulos fuertes, incapacitándote en cierta medida debido al fuerte dolor que sufres así como a la hipersensibilidad. Con la siguiente situación de stress sufres -2 a todas las acciones hasta que descanses de forma prolongada.
- 14-15 **Espiral de la noche:** Cada noche eres asaltado por horribles pesadillas como si fueran una representación de tus peores miedos, tan intensas que apenas te dejan dormir. Al inicio de cada noche lanza 1 DN, con un resultado de 1 habrás sido asaltado por los horrores nocturnos y no habrás podido descansar. Si ya poseías un defecto similar las pesadillas te abordarán con un resultado de 1 o 2 en el dado. Este efecto es permanente.
- 16 **Realidad Desdibujada:** Suavemente percibes como todo a tu alrededor se torna distinto, aunque apenas eres capaz de distinguir de qué se trata exactamente. A pesar de que la gente a tu alrededor insiste, tu estás más que convencido de que todo es normal. Durante la semana siguiente sufrirás una alucinación a discreción del narrador (Ejemplos: no puedes ver tu reflejo, la gente se torna en un color extraño, los árboles te hablan, las paredes lloran sangre...) de la cual estarás completamente convencido.
- 17 **Fobia:** El mundo se vuelve un poco más terrorífico para ti. Adquieres permanente una fobia común (dificultad 12) a discreción del narrador.
- 18 **Alguien me sigue:** Hasta ahora no te habías dado cuenta, pero ahora estás más que seguro de que alguien va tras de ti. Te observa en la distancia, te persigue, te mantiene controlado y lo peor de todo es que no tienes ni idea de quién o quiénes lo hacen, así que es mejor permanecer prevenido. Sufres de manera permanente un penalizador de -2 a las acciones sociales y de concentración y obtienes un bono de +1 a iniciativa.
- 19 **Desatar la ira:** Comienzas a sentir una fuerte tensión que te nace en el estómago y te inunda de rabia contenida. Cualquier situación incómoda, por mínima que sea, puede provocar que la desates furiosamente. La próxima ofensa o situación de amenaza que sufras la resolverás de manera muy violenta y agresiva.
- 20 **Compulsión enfermiza:** Tu mente se evade y una profunda ansiedad te inunda ante cualquier situación que requiera atención o concentración. La única manera de superarla es mediante algún comportamiento compulsivo, tal como ordenar cosas minuciosamente o repetir una acción numerosas veces. Deberás establecer un único comportamiento compulsivo. Siempre que desees realizar alguna acción de concentración deberás llevarlo a cabo o te será imposible de acometer. Este efecto es permanente.
- 21 **Recuerdo olvidado:** Tu mente reprime y olvida todo lo que está aconteciendo en este momento. Al finalizar la escena no recordarás absolutamente nada de ella, incluso conocimientos aprendidos o acontecimientos importantes, como si no la hubieras vivido.
- 22 **Dolencia irreal:** A lo largo de las próximas horas comienzas a sentirte enfermo y débil. Aunque desconoces qué te se sucede, intuyes los síntomas de alguna enfermedad conocida. Un médico o galeno podrá proporcionarte un remedio para tu dolencia. El narrador te describirá los síntomas de una enfermedad a su discreción como si padecieses esa enfermedad, incluidos penalizadores y secuelas perceptibles, de los cuales te mantendrás completamente convencido hasta que encuentres una cura.
- 23 **Miedo a la oscuridad:** La noche se convierte en un entorno terrorífico para ti. Inmersas en la oscuridad percibes formas que se arrastran, sombras que se mueven, ojos que te observan en la lejanía. Durante 1d5 semanas considerarás que la oscuridad tiene aura de miedo 12.
- 24 **Debilitamiento mental:** Una punzada de dolor agudo te atraviesa la mente durante un breve instante y al finalizar sientes cómo un reguero de sangre brota de tu nariz. Obtienes un penalizador de -1 a tu RM permanentemente.
- 25 **Decadencia mental:** No obtienes ninguna secuela inmediatamente, pero la degeneración hará mucha más mella en ti. A partir de este momento, siempre que obtengas Degeneración Mental sumarás +5 al resultado obtenido en la tabla de forma permanente.
- 26 **¡Que todo arda!** Algo dentro de ti te impulsa a incendiar cosas o personas, y la mera visión de las llamas consumiéndolo todo te satisface hasta límites hasta ahora insospechados. Tanto placer te produce que no eres capaz de pasar ni un solo día sin quemar algo. Adquieres adicción a quemar cosas. Cada día que transcurra sin prender fuego a personas o bienes considerables adquirirás un penalizador de -1 a todas tus acciones. Por cada sesión que no satisfagas esta adicción sufrirás un penalizador de -1PX. Esta adicción es permanente.
- 27 **Personalidad anárquica:** Tanto tu personalidad como tus respuestas ante distintas situaciones cambian violentamente sin que puedas controlarlo de ninguna manera. La gente que te rodea te recela debido a lo impredecible que eres. Al principio de cada escena lanza 1 DN, con un resultado de 1 en el dado tus reacciones serán completamente opuestas a como reaccionarías de manera normal. Este efecto es permanente.
- 28 **Repulsión afectiva:** Indescribiblemente desarrollas una antipatía y una aversión tremenda hacia las personas del sexo opuesto. No solo las evitarás sino que no te molestaras en esconder tu repulsión hacia ellas. Durante el próximo año sufrirás un penalizador de -4 a todas tus acciones sociales con el sexo opuesto.

Tabla 7.2: Degeneración Mental (continuación)



Efecto

- 29-30 **Falsa grandeza:** Nunca te habías dado cuenta pero ahora lo sabes con toda certeza: alguien de gran poder e influencia no solo te tiene en gracia sino que está profundamente enamorado de ti, motivos de sobra para aprovecharlo y enorgullecerte de ello. A discreción suya el narrador elegirá un personaje de gran poder e influencia (un rey, un señor oscuro o incluso una deidad o Anatema) del cual crearás que está profundamente enamorado de ti y que te beneficia en gran medida por ello y tú debes corresponderle, con todas las consecuencias que ello implica.
- 31 **Miembro ausente:** Durante unos instantes sientes cómo una parte de tu cuerpo queda inerte e insensible, y por más que intentas moverla parece como si ya no te perteneciera. Elige una extremidad al azar: durante 1d5 meses pierdes el control sobre dicha extremidad, quedando completamente inutilizable.
- 32 **Mutilación lasciva:** El placer vulgar ya no te excita como antes, ahora necesitas algo más para satisfacer tu enorme lujuria, y parece que lo has encontrado a través del dolor, ya sea propio o ajeno. Ya no solo lo buscas, sino que lo necesitas. Te vuelves adicto a la excitación lujuriosa producida al contemplar dolor y sufrimiento ajeno así como autoinfligirte dolor. Cada día que transcurra sin satisfacerla adquirirás un penalizador de -1 a todas tus acciones. Por cada sesión que no satisfagas esta adicción sufrirás un penalizador de -1PX. Esta adicción es permanente.
- 34 **Lazo de servidumbre:** Estableces un vínculo emocional tan fuerte con una persona que prácticamente resulta imposible negarte ante cualquier petición suya y siempre estás de acuerdo con sus acciones. De manera permanente te resulta imposible oponerte a los designios de una persona conocida a discreción del narrador, a menos que superes una prueba de voluntad de dificultad 14, en cuyo caso podrás actuar con normalidad durante esta escena.
- 35 **Regresión mental:** Tu agudeza mental se ve seriamente mermada y cada vez te cuesta más darte cuenta de las cosas. Retener información se convierte en una ardua tarea. Pierdes permanentemente 1 punto de Inteligencia o Astucia (al azar).
- 36 **Honestidad Impuesta:** No puedes evitar decir la verdad en todo momento, siendo indiferente la situación en la que te encuentres. Incluso omitir información te resulta imposible. Durante 1d5 días tan solo podrás decir la verdad y no podrás omitir información alguna de manera natural.
- 37 **Mal de la Luna:** Tu cuerpo se agita y se convulsiona de manera violenta como respuesta a situaciones de mucha tensión o amenaza quedando completamente neutralizado. En cada escena en la que surja alguna amenaza o resulte tensa o estresante caerás al suelo convulsionando de manera violenta. No podrás moverte ni realizar acciones hasta que finalice la escena. Realiza una prueba de Voluntad de dificultad 12 al comienzo de la escena, si la superas te habrás repuesto totalmente y podrás actuar con normalidad.
- 38-39 **Espejismo:** Acabas de descubrir algo asombroso e ilógico, pero totalmente cierto a tus ojos, como que el rey de Ravena es una cabra o que del cielo llueven piedras. Para tu personaje esto es cierto aunque le cueste creerlo, así que por cada sesión que no satisfagas esta sugestión sufrirás un penalizador de -1PX.
- 40 **Impersonar:** Tras un leve mareo te das cuenta de que no sabes qué haces aquí ni quiénes son las personas que te rodean y te tratan de manera tan extraña. Tampoco sabes por qué te llaman por ese nombre, cuando claramente tú no eres ese. Asumes durante 1d5 meses la identidad y la personalidad de alguien cercano a ti a discreción del narrador. Te comportarás como si fueses esa persona, hablando, trabajando y actuando como la haría ella.
- 41 **Alter Ego:** Tu personalidad se fragmenta como un espejo roto reflejando cada una de ellas en distintas situaciones. Sigues siendo tú mismo, pero exagerando cada uno de tus rasgos hasta límites insospechados. Ni siquiera tú eres capaz de predecir qué personalidad surgirá en cada momento. Genera 1d5 personalidades exageradas y comportamientos distintos y asíócalos a tantas situaciones diferentes. Deberás interpretar cada una de ellas cada vez que se presente la situación preestablecida. En el caso de no ser así sufrirás un penalizador de -1PX al finalizar la sesión. Este efecto es permanente.
- 42 **Pozo de angustia:** A pesar de que antes eras capaz de mantener la compostura y sobrellevar las situaciones tensas ahora estas te aplastan implacablemente, neutralizándote de manera abrumadora y convirtiéndote en poco más que un despojo antes situaciones de peligro. Sufres un penalizador de -2 a todas las acciones físicas y de -4 al resto de acciones frente a situaciones de tensión o peligro. Este efecto es permanente.
- 43-44 **Rabia desatada:** Tu paciencia se agota con mucha facilidad y tu temperamento se vuelve sumamente explosivo y violento. En tu cabeza solo cabe una forma de resolver cualquier situación: la violencia desmedida. De manera permanente, reaccionarás de manera agresiva ante cualquier situación tensa. La violencia siempre será tu primera alternativa.
- 45 **Maldición de la Quimera:** Percibes una pequeña porción de la realidad de manera diferente. Esta alteración se genera de manera tan sutil que no te percatas de ella, aunque la gente a tu alrededor no es capaz de percibirla de la misma manera que tú, y no acabas de entender cómo es que no se dan cuenta. A discreción del narrador un hecho irracional se torna completamente lógico para ti (Ejemplos: Los peces pueden salir del agua, la lluvia no moja, la sangre es verde, etc.) del cual no solo estarás completamente convencido sino que además lo justificarás ante todo aquel que quiera hacerte ver que estás equivocado. Este efecto es permanente.
- 46-47 **Desapego corporal:** Inconscientemente comienzas a sentir una sensación extraña de incertidumbre. Te sientes igual que si hubieras despertado en una habitación desconocida, salvo que en tu caso se trata de tu propio cuerpo. Desconoces qué habrá sido de tu propio físico, pero este, desde luego, no es el tuyo. Debes encontrar tu propio cuerpo a toda costa sin importar lo que le pueda suceder a este receptáculo temporal. A pesar de que nada ha cambiado, sientes que este no es tu cuerpo y que debes encontrar el tuyo lo antes posibles. Pierdes completamente el sentido de autoconservación. Si no tratas tu cuerpo de esta manera sufrirás un penalizador de -1PX al finalizar cada sesión. Este efecto es permanente.
- 48-49 **Vesania:** Sientes cómo tu mente se precipita hacia el abismo de manera inevitable. Lentamente comienzas a dejar de recordar hechos y conocimientos, pierdes facultades comunicativa y apenas eres consciente de lo que sucede a tu alrededor. El primer día de cada semana lanza un Dado Negro, con un resultado de 1 pierdes de manera permanente un punto de Carisma, Astucia, Inteligencia o Destreza (al azar). Este efecto es permanente.
- 50 **Puñalada mental:** Súbitamente te desplomas mientras sangras por la nariz y los oídos. Tu mente ha sufrido daños masivos y raramente conseguirás sobrevivir. Lanza un Dado Negro, a menos que obtengas un 10 en el dado mueres irremediabilmente. Si lo sacas lanza 1d10 para generar las secuelas: (1-2) Invalidez, (3-4) -1 vigor, (5-6) -1 destreza, (7-8) Olvidas un idioma que conozcas, (9-10). Te vuelves incapaz de realizar cualquier acción que necesite concentración. De obtener alguna secuela esta será permanente.

Tabla 7.3: Degeneración del Alma

Efecto

- 1 **Animadversión:** Comienzas a sentir una fuerte repulsión hacia las personas que te rodean. Sufres un penalizador de -1 a las acciones sociales durante el resto de la escena.
- 2 **Lengua olvidada:** Indiferentemente de lo que digas y el idioma en el que lo hagas nadie te comprende cuando hablas. A pesar de que te comunicas de manera normal, suenas como si hablaras en un idioma antiguo y ya extinto. Durante 1 día serás incapaz de comunicarte de manera hablada o escrita.
- 3 **Inquina desatada:** Lentamente sientes cómo la rabia fluye por tus venas llenándote de una crueldad sin precedentes. Durante la próxima semana te comportarás de manera cruel deliberadamente y reaccionarás de manera violenta ante cualquier obstáculo. En el caso de que no se tengan en cuenta estos factores de comportamiento al finalizar cada sesión serás penalizado con -1PX.
- 4 **Toque mustio:** Te conviertes en la podredumbre andante para toda la vida vegetal. Durante 1d5 días, cualquier planta que toques o roces mínimamente comenzará a marchitarse lentamente hasta descomponerse. Un contacto prolongado puede acelerar este proceso. La madera también se verá afectada.
- 5-6 **Llanto de agonía:** Leves regueros de sangre comienzan a brotar de tus ojos hasta convertirse en abundante llanto rojo. Apenas puedes ver bien debido a que tus ojos están llenos de sangre, y la gente que está a tu alrededor echará a correr horrorizada. Durante el resto de la escena llorarás sangre de manera irremediable, lo que te impondrá un penalizador de -1 a las pruebas de percepción por visión, además de obtener Aura de miedo 8.
- 7 **Señor de las sabandijas:** Súbitamente una nube de moscas y otros insectos voladores comienzan a zumbear a tu alrededor. Acto seguido gusanos, cucarachas y otras alimañas se arremolinan bajo tus pies. A pesar de que los insectos no muestran el más mínimo interés en atacarte, bien es cierto que se sienten atraídos hacia ti y vayas donde vayas no consigues que te abandonen. Durante un día completo toda clase de insectos se arremolinan entorno a ti sin remedio. Además de que llamas la atención, repugnas a la gente y te distrae a la hora de realizar tareas como concentrarte o descansar.
- 8 **Terror de las mareas:** De repente algo tan común como el agua comienza a darte escalofríos y a generar cierta aversión. Prácticamente te resulta imposible estar en presencia de grandes masas de agua. Durante una semana adquieres fobia 12 a grandes acumulaciones de agua (ríos, lagos, estanques, pozos...) así como a la lluvia. Este efecto no te impide beber, aunque sí te pondrá nervioso.
- 9 **Deleitarse con el tormento:** Una nueva afición se instaure en tu mente: la tortura. No hay nada como el deleitante placer de hacer sufrir a los demás y ver el miedo en sus ojos mientras gritan y suplican por sus vidas. Te vuelves adicto a la tortura. Al menos deberás satisfacer 1 vez por semana esta macabra afición. De no hacerlo sufrirás un penalizador de -1PX al finalizar cada sesión. Este efecto es permanente.
- 10 **Ilusiones desde la Torre:** Súbitamente sufres una visión de la Torre Invertida que apenas dura un instante, dejando una leve impronta en tus recuerdos. Esta imagen se acentúa cada noche cuando duermes, atormentándote y provocándote una agonía sin igual. Raro es el día en el que no despiertas cubierto de sudor y de heridas autoinflingidas. Durante un mes sufrirás pesadillas y tormentos nocturnos. Cada mañana al despertarte tirarás 1 DN, con un resultado de 1 habrás sufrido horribles pesadillas, por lo que no se te considerará descansado además de haber sufrido una herida leve debido a arañazos, mordeduras, estigmas, etc.
- 11 **Un mundo sin luz:** Lentamente todo se torna en oscuridad. Los colores se desvanecen y tan solo percibes el mundo grisáceo y oscuro, y notas los sonidos lejanos y distorsionados. El mundo se ha vuelto un lugar oscuro y aterrador. Durante 1d10 días percibes el mundo en tonos grises y oscuros y los sonidos suenan muy lejanos. Obtienes un penalizador de -1 a cualquier prueba de percepción relacionada con vista u oído. Además cualquier elemento que tuviera aura de miedo para ti, la verá incrementada en 1.
- 12 **Huellas del Bezdibenis:** Múltiples heridas, cortes y estigmas comienzan a surgir dolorosamente de tu piel arrancándote un alarido de dolor. Sufres inmediatamente una herida leve con la cualidad Sangrante.
- 13-14 **Torrente sanguinolento:** Una brutal arcada surge desde tu estómago provocándote un vómito descontrolado y sanguinolento similar a un torrente de sangre, lo que resulta espantoso para todos aquellos que lo contemplan. Pierdes el próximo turno debido a los vómitos (no puedes realizar ninguna otra acción) y además se te considera que tienes aura de miedo 10 para todo aquel que te observe.
- 15-16 **Fauna turbada:** Un mal primitivo anida en ti que provoca que los animales te rehúyan y te eviten. Este hecho te dificultará el poder interactuar con los animales, e incluso algunos podrán actuar de manera agresiva si se ven agobiados por tu presencia. Durante 1d10 días obtendrás un penalizador de -4 a todas tus pruebas que impliquen interacción con los animales. Además estos no se acercarán a ti y tratarán de evitarte.
- 17 **Voracidad primitiva:** Tus instintos más primarios se adueñan de ti, y la única forma de aplacarlos es saciándolos de lo único que desean: jugosa y sangrante carne cruda. Durante todo un año tan solo podrás alimentarte de carne cruda. Cualquier otro tipo de comida que ingieras te resultará indigesta y no te proporcionará ningún beneficio.
- 18 **Contacto herrumbroso:** No hay metal que resista a tu mero contacto. Cualquier pieza metálica comenzará a cubrirse de una costra herrumbrosa con un simple toque tuyo, e incluso un contacto prolongado puede provocar que el metal se debilite. Durante 1d5 días cualquier pieza metálica de cualquier naturaleza que toques o simplemente roces comenzará a cubrirse de óxido. Un contacto prolongado puede llegar a causarle daños menores.
- 19-20 **Fortuna nefasta:** Los azares del destino te dan la espalda, y como consecuencia toda tarea que emprendas desembocará en consecuencias nefastas. Durante 1 semana todo resultado de 10 natural que obtengas al lanzar un Dado Negro se convertirá en un 1 automáticamente.
- 21 **Fuego latente:** Lentamente comienzas a acalorarte y a sudar. Sientes mucho calor, aunque desconoces su procedencia. La temperatura no deja de subir, como si estuvieras rodeado por un gran incendio. Cuando comienzas a moverte todo ese calor se concentra espontáneamente y se transforma en un estallido de llamas que te envuelve completamente. Ahora el incendio eres tú. En cuanto des el próximo paso para desplazarte comenzarán a brotar llamas de ti. Se considera que estás expuesto a un fuego de intensidad 5 y sufres sus consecuencias.
- 22 **Adicción brutal:** Sientes cómo tus actos de maldad te causan cada vez más placer, y te liberan de tu estrés. Adquieres de forma permanente adicción a algún tipo de acto cruel o macabro, como por ejemplo partir huesos, sacar ojos, azotar o despellejar a humanos vivos, profanar sus tumbas, etc. Cada día que transcurra sin satisfacer esta adicción adquirirás un penalizador de -1 a todas tus acciones hasta que la satisfagas. Por cada sesión que no satisfagas esta adicción sufrirás un penalizador de -1PX. Esta adicción es permanente.
- 23 **Colmillos desgarradores:** Sientes un horrible dolor cuando tu dentadura comienza a deformarse y adoptar un aspecto más feral y primitivo. Tus colmillos se desarrollan desproporcionadamente mientras que el resto adopta un aspecto aserrado y brutal. Toda tu dentadura se transforma en la de una bestia, con grandes colmillos y dientes aserrados. Tu mordisco pasa a tener la cualidad Sangrante. Este efecto es permanente.
- 24 **Aguijones óseos:** Al principio no es más que una molestia, pero poco a poco el dolor se intensifica y sientes como si cientos de insectos te estuviesen aguijoneando la piel mientras innumerables marcas surgen de todo tu cuerpo. Horrorizado, contemplas cómo cientos de agujas óseas desgarran tu piel por todo tu cuerpo y tu cara, otorgándote el aspecto, en cierta medida, de un erizo macabro. Todo tu cuerpo se recubre de cientos de puntas óseas que te causan una herida grave al surgir. Estas protuberancias permanecerán durante 1d5 días. Una vez transcurrido ese tiempo volverán a retraerse dolorosamente.
- 25 **Ponzoña derramada:** Al principio no aprecias ningún cambio aparente, pero sabes que algo desagradable se está gestando dentro de ti. Eres consciente de esta transformación la próxima vez que eres herido, pues en vez de sangre emanas un icor negruzco y espeso donde flotan innumerables y desagradables gusanos. Toda tu sangre se torna en una sustancia espesa, negra y llena de gusanos, como si estuviera podrida. Más allá del aspecto desagradable no conlleva otras consecuencias. Este efecto es permanente.
- 26 **Cascarón de los fallecidos:** Lentamente todo tu cuerpo comienza adoptar un aspecto mortecino y decadente. Grandes mechones de cabello se desprenden, tu piel se debilita adoptando un color grisáceo, casi marmóreo y se desprende en abundantes jirones mientras de ella emana un desagradable olor a descomposición. Obtienes un penalizador a las acciones sociales de -1 que aumenta a -2 en las distancias cortas debido al olor. Este efecto es permanente.
- 27 **Odio desatado:** Tu corazón se desboca y todo tu cuerpo tiembla de ira como si hubieras sufrido la mayor de las afrentas. En tu mente se instala la idea de que alguien cercano te ha ofendido profundamente y no descansarás hasta haberte vengado y ver su cadáver alimentando a los gusanos. Durante 1 semana sentirás un odio visceral hacia una persona que conozcas y esté a tu alcance (a discreción del narrador) y todos tus esfuerzos se centrarán en darle muerte, ya sea por tu mano o con la ayuda de otros. En las escenas en las que te encuentres cara a cara con tu víctima deberás superar una prueba de Voluntad de dificultad 14 para no atacarle directamente. Transcurrida esa semana la sensación desaparecerá completamente. Si la víctima aún vive, sufrirá un penalizador de -1PX al finalizar la sesión debido a la terrible frustración que te inunda por no haber podido alcanzar tu objetivo.

Tabla 7.3: Degeneración del Alma (continuación)



Efecto

28	Depredador nocturno: Tu visión y tus instintos adoptan la esencia de un depredador de la noche. Durante el día te sientes cansado y débil, forzándote a dormir y descansar. Sin embargo, en cuanto cae la noche te sientes activo y tus sentidos se agudizan. Durante el próximo mes sufrirás un penalizador de -4 a todas tus acciones por cansancio durante el día a menos que lo pases durmiendo. Durante la noche estarás activo y obtendrás un bono de +1 a todas las pruebas de percepción gracias a tus sentidos más agudos.
29-30	Regalo oscuro: Has sido recompensado con un don del Bezdibenis. Adquieres una mutación menor relacionada con el tipo de Anatema con el que actualmente tengas sellado un pacto. Para cada Anatema se dan varios ejemplos, queda a discreción del narrador escoger la más adecuada para cada ocasión. Esta mutación durará 1 semana. Trannon: surgen púas óseas de tu cráneo formando una corona, tu piel se escama como la de un lagarto o tu dentadura se cuaja de afilados colmillos. Quennan: tus ojos se vuelven completamente negros, alguna de tus extremidades se retuerce como si fuera un gusano o tu cuerpo se cubre de tentáculos violáceos. Corvalis: tus colmillos se convierten en los de un depredador, tus manos se convierten en garras o tus piernas adquieren forma lupina. Taebron: surgen alas inútiles de tu espalda, tus ojos se vuelven completamente blancos y brillantes o la piel de tus brazos y piernas se vuelve dorada. Plaegos: tus manos y pies exudan brea negra, tus ojos se fraccionan y se vuelven compuestos o babeas limo amarillento y venenoso. Baeliss: lengua alargada y bifida, generas órganos hermafroditas funcionales o un pelo absolutamente negro o blanco, grasiendo y grueso como cerdas. Stragos: tu voz se vuelve áspera y antinatural, tu piel se cuarteas como si estuviera cubierta de barro seco o tus venas se vuelven de un verde intenso y claramente visible. Las desventajas asociadas a cada mutación son interpretativas o quedan a discreción del narrador, pues muchas son imposibles de ocultar.
31	Sudario de ablepsia: Cada vez te cuesta más parpadear, hasta que transcurridos unos instantes dejas de poder separar tus párpados. Al palparte los ojos descubres horrorizado que una densa capa de piel te cubre completamente las cuencas oculares impidiéndote ver. Una capa de piel te cubre los ojos, por lo que te consideras cegado en todos los aspectos. La única manera de deshacerte de la membrana es mediante cirugía avanzada (Prueba de Sanar 14), aunque un fallo crítico puede dejarte tuerto o incluso ciego de por vida.
32	Atadura irracional: Tu voluntad y tu raciocinio se ven alterados drásticamente. En tu mente se impone una restricción completamente irracional y subyugadora, la cual cambiará tu forma de vida. A discreción del narrador se te impone una restricción imposible (cruzar ríos, salir de día, entrar en casas sin ser invitado, beber agua los martes...) En cada escena que pretendas sobreponerte a esta restricción deberás superar una prueba de Voluntad de dificultad 14 o te verás superado por ella. Este efecto es permanente.
33-34	Mirada de la bestia: Tus ojos comienzan a escocerte y apenas puedes contener las lágrimas del dolor. Tus iris adoptan un color violáceo o dorado y tus pupilas se rasgan como si de un felino se trataran. Tus ojos cambian permanentemente. Además de los cambios físicos evidentes, estos nuevos ojos te permiten ver en la oscuridad siempre que haya un mínimo de luz (no sufres los penalizadores por oscuridad), aunque también brillarán intensamente.
35	Regresión nefasta: Tu cuerpo se debilita súbitamente con un doloroso espasmo de dolor. Pierdes un punto en una característica al azar.
36	Abominación espiritual: Te conviertes en un faro de odio y rencor para las almas que vagan errantes por el mundo. A pesar de que no te persiguen activamente, en las zonas donde moren serás acosado y atormentado por estos. En zonas donde haya muerto mucha gente (campos de batalla, epidemias, cementerios, etc.) sufrirás un penalizador de -2 a todas tus acciones debido al acoso sobrenatural que sufrirás. Este efecto es permanente.
37	Marcas de lo maldito: Al principio tan solo es una pequeña marca que surge en alguna parte de cuerpo, pero poco a poco van surgiendo más y más heridas y escarificaciones por todo tu cuerpo formando señales y runas blasfemas. A lo largo de 1d5 meses tu cuerpo se cubrirá por completo de heridas y señales formando símbolos blasfemos y malditos. Estos símbolos serán sumamente evidentes y resurgirán si intentan ser borrados o arrancados. Este efecto es permanente.
38	Cenizas a las cenizas: Tu piel se transforma en una fina película de polvo y ceniza que se desprende al moverte formando una nube grisácea a tu alrededor, hecho que se intensifica cuando eres golpeado. No tiene mayores consecuencias, además de lo sumamente evidente de este hecho. Este efecto es permanente.
39	Deseo macabro: Tu deseo sexual se apaga lentamente ante las personas vivas y ya no te ves atraído por ellas. En su lugar los cadáveres suscitan en ti una lujuria descontrolada que necesitas satisfacer diariamente. Profanar tumbas y sepulcros deja de suponer una barrera moral para ti con tal de apagar tu fuego interior. Cada día que transcurra sin que satisfagas esta adicción sufrirás un penalizador de -1 a todas tus acciones. Por cada sesión que no satisfagas esta adicción sufrirás un penalizador de -1PX. Esta adicción es permanente.
40	Vida a través del tormento: Los tratamientos y curas convencionales dejan de surtir efecto en ti. Te resulta imposible recuperarte de enfermedades y heridas. Tan solo hay una cosa capaz de recuperarte: el dolor ajeno. Para poder curarte un penalizador o una herida crítica debes presenciar cómo se causa el equivalente en puntos de penalizador a 10 veces tus heridas. Las enfermedades requieren 5 veces su virulencia. Ya no dependes de tiempos y materiales de curación. Este efecto es permanente. <i>Ejemplo: Si deseas curarte de una herida leve y una grave (penalizador total -3) deberás presenciar cómo se infligen tantas heridas hasta sumar un total de penalizadores de -30, momento tras el cual quedarás completamente recuperado.</i>
41-42	Apetito salvaje: Un hambre voraz y macabro te inunda por completo, y tan solo puedes aplacarlo alimentándote de carne humana. Carne fresca y jugosa, a ser posible arrancada de víctimas vivas, pues la carne muerta no sabe demasiado bien. Tan solo podrás alimentarte de carne humana, cualquier otro alimento que ingieras te provocará arcadas y repulsión. Este efecto es permanente.
43-44	Saciarse del Néctar Rojo: Te sientes seco y deshidratado, y por más que bebas agua esta no te sacia en absoluto. Tu cuerpo demanda otra cosa. Poco a poco descubres de qué se trata: sangre. Tan solo ese dulce néctar rojo es capaz de saciar tu sed. Únicamente podrás beber sangre, cualquier otra bebida que ingieras no te saciará ni se tendrá en cuenta para considerarte hidratado. Este efecto es permanente.
45-46	Tesoro del Bezdibenis: Has sido recompensado con un don del Bezdibenis. Adquieres una mutación relacionada con el tipo de Anatema con el que actualmente tengas sellado un pacto. Esta mutación es permanente, aunque podrás adquirir este resultado de nuevo en el caso de que selles un pacto con un Anatema diferente. Para cada Anatema se dan varios ejemplos, queda a discreción del narrador escoger la más adecuada para cada ocasión. Trannon: surgen púas óseas de tu cráneo formando una corona, tu piel se escama como la de un lagarto o tu dentadura se cuaja de afilados colmillos. Quennan: tus ojos se vuelven completamente negros, alguna de tus extremidades se retuerce como si fuera un gusano o tu cuerpo se cubre de tentáculos violáceos. Corvalis: De tu espalda brotan dos alas negras funcionales, tus manos se convierten en garras o tus piernas adquieren forma lupina. Taebron: surgen alas membranosas de tu espalda que te permiten volar, tus ojos se vuelven completamente blancos y brillantes o la piel de tus brazos y piernas se vuelve dorada. Plaegos: tus manos y pies exudan brea negra, tus ojos se fraccionan y se vuelven compuestos o babeas limo amarillento y venenoso. Baeliss: Lengua alargada y bifida, generas órganos hermafroditas funcionales, pelo absolutamente negro o blanco, grasiendo y grueso como cerdas. Stragos: tu voz se vuelve áspera y antinatural, tu piel se cuarteas como si estuviera cubierta de barro seco o tus venas se vuelven de un verde intenso y claramente visible. Las desventajas asociadas a cada mutación son interpretativas o quedan a discreción del narrador, pues muchas son imposibles de ocultar.
47	Aberración antinatural: Fuertes estertores azotan todo tu cuerpo mientras este se transforma y lentamente se desprenden todos tus órganos sexuales. Al finalizar la metamorfosis se habrás convertido en un ser completamente andrógino y asexual, carente de impulsos sexuales y siendo completamente imposible discernir si eres un hombre o una mujer. Este doloroso proceso te causa una herida grave. Este cambio es permanente, aunque la herida puede curarse de forma habitual.
48-49	Encarnar los 3 males: Te conviertes en la máxima expresión del poder mundano de los Anatemas, un Avatar viviente y corruptor capaz de manipular los dones del Bezdibenis a tu antojo. Sin embargo todo este poder destruirá tu cuerpo rápidamente, pues ningún ser humano está preparado para soportar tanto poder. A lo largo de 6 meses te brotan ojos en las palmas de las manos y en tu frente, numerosas marcas, runas y escarificaciones brotan por todo tu cuerpo así como diversas puntas óseas. Además obtienes un bono de +2 a Artes Oscuras. Cada vez que tires en la cualquier tabla de degeneración sumarás +10 al resultado final. Este efecto es permanente.
50	Pacto saldado: Súbitamente te ves rodeado de una oscuridad densa y agobiante, y todo lo que había a tu alrededor parece haber desaparecido. Tan solo existe el vacío. Una voz atronadora e incomprensible resuena en tu cabeza y cientos de visiones de La Torre Invertida inundan tu mente. Entre la nada crees vislumbrar la forma de aquel con el que estableciste tu pacto y rápidamente caes al suelo, atormentado por una implacable presión en el pecho. Las visiones cesan súbitamente y la sensación de que tu alma es desgarrada de tu ser te inunda. El Anatema ha venido a reclamar lo que es suyo. La muerte es irremediable. Sólo aquellos que hayan demostrado su valía y demostrasen ser unos dignos sirvientes (haber obtenido al menos 20 puntos de favor desde que forjaste el pacto) sobrevivirán a este acontecimiento, pues aún pueden resultarles útiles al Anatema. Desde este momento estará en su mano reclamar tu alma cuando lo vea conveniente.



Dones y Hechicería

En esta sección se presenta una serie de reglas para usar los hechizos y un listado de algunos de ellos como ejemplo. Hay que tener presente que son habilidades otorgadas con el único fin de causar el mal, y muchas de ellas pueden resultar muy duras. Nadie dijo que servir a los Anatemas fuera fácil.

Es importante señalar que muchos de estos poderes no son simples herramientas. Poder usar alguno de estos regalos se convertirá en un fin en sí mismo debido a su complejidad. También es importante advertir que estos poderes no deben coleccionarse como si de un grimorio de magia se tratase, sino que el Narrador debe racionarlos y facilitarlos comedidamente.

Los poderes que cada demonio puede otorgar a sus seguidores están clasificados en 27 dominios. A continuación se muestra una tabla con todos ellos, descritos y clasificados según los Anatemas que suelen poseerlos.

Sacrificios y Sensibilidad

En muchos casos se habla de sacrificios humanos y animales. Ésto puede resultar desagradable para algunas personas, por lo que recomendamos que sea leído con cautela y nunca tomarse como algo literal. No está de más recordar que se trata tan sólo de un juego.

Tabla 7.4: Dominios



Dominio	Maestros	Descripción
Ánimas	Trannon y Corvalis	Los espectros son herramientas útiles. Úsalos como esclavos hasta que sean carne de la forja.
Ardiente	Taebron	Que teman la furia que te rodea, pues son fuego y dolor.
Cadáver	Plaegos y Trannon	Sin alma la carne sigue siendo útil, pues es fácil manejar una carcasa vacía, tus serviles marionetas.
Cataclismo	Taebron y Stragos	Somos la furia de la naturaleza, el castigo del hombre, y tú su heraldo.
Celeridad	Plaegos y Corvalis	Serás más veloz que cualquier criatura, y tus enemigos palidecerán inmóviles ante ti.
Conflictos	Quennan y Corvalis	Los hombres odian constantemente, les roe las entrañas, decidamos a quién odiar.
Creación	Stragos	Crearás lo que desees, pues tendrás poder sobre lo que debe existir.
Dementes	Quennan	Todos estamos locos, nadie se salva, y los locos son tus amigos. Si alguien no quiere ser tu amigo, lo será.
Destrucción	Stragos	Aniquilarás lo que se te interponga, pues sólo tú puedes ser creador.
Erudito	Plaegos, Trannon y Stragos	El conocimiento es un tesoro que se puede robar, maldecir y atesorar.
Esencia	Quennan y Stragos	Lo que es puede dejar de serlo, las cosas permanecen, pero envejecen y cambian, si lo desearas.
Fragua	Taebron y Corvalis	El metal y las almas pueden ser amoldadas o malditas bajo tu martillo.
Fuerza	Trannon, Corvalis y Stragos	Nadie será más poderosos que tú, quien te afrente será aplastado y demostrará que es débil y merece morir.
Instintos	Baeliss y Corvalis	Sois animales, y os comportareis como tales, y tú les recordarás que lo son.
Marchito	Plaegos	Sentirán como la enfermedad y el sufrimiento se apodera de ellos, mientras tú revives.
Oscuridad	Trannon y Quennan	Usa las sombras y las mentiras a tu favor, pues nadie podrá distinguir dentro de la oscuridad que tejes, ni con los ojos ni con la mente.
Pasiones	Baeliss y Quennan	Cuanto más emotivo es el ser humano, más manejable. Manipulas sus emociones y serán títeres voluntarios.
Pensamiento	Taebron, Plaegos y Baeliss	Lo que un hombre pueda pensar, comprenda, u opine, es voluble y fácil de leer y alterar.
Perversión	Baeliss	Harás lo que desees y arrastrarás a quien quieras contigo, pues todo hombre es vil, y debe ser liberado de su ética.
Pesadillas	Taebron y Trannon	Ningún alma tendrá descanso, ni paz, sólo terror y angustia, pues ningún lugar es seguro.
Plagas	Plaegos y Stragos	Las alimañas son tus siervas, devorarán sus cosechas, infestarán sus heridas y te obedecerán.
Ponzoña	Plaegos y Baeliss	La muerte te rodea, como un hálito venenoso de pestilencia y desasosiego.
Reyes	Trannon	Se hará lo que ordenes, pues es tu derecho, y nadie puede negar tu voluntad.
Sangre	Corvalis	La sangre es el medio de tu venganza, La atesoras como arma contra tus enemigos.
Sentidos	Taebron y Baeliss	Veras y oirás todo lo que desees, y se lo negará a quién te plazca.
Sino	Taebron y Quennan	Lo que deba ocurrir o no estará en tus manos, pues tu dictas sentencia sobre la propia fortuna.
Transfiguración	Baeliss y Quennan	Serás quien desees ser, pues tú serás el maestro de los engaños y tus herramientas lo desconocido.



Dones

Los regalos que otorgan los Anatemados a aquellos que les sirven son muy diversos, poniendo a su alcance hechizos y poderosos rituales. Pero antes de poder alcanzar tales poderes suelen ser recompensados con ciertas cualidades sobrenaturales.

Los *Dones* son cualidades sobrenaturales que pasan a formar parte de la naturaleza del personaje. Quedan arraigados en su alma en forma de aptitud o conocimiento.

Engloban un amplio abanico de opciones: mejora de rasgos, fórmulas alquímicas, aptitudes sobrenaturales, la ubicación de artefactos singulares, etc.

Hechizos

En la descripción de cada *Hechizo* aparecen una breve explicación de cómo funciona así como sus efectos. También muestra el precio que ha de pagar el personaje por usarlo, consiga lanzarlo o no con éxito. Este precio viene reflejado como la Degeneración que adquirirá el personaje sólo por utilizar el hechizo.

Para poder manifestar el poder de un hechizo con éxito el lanzador debe cumplir previamente los requisitos de su lanzamiento. Éstos varían enormemente de unos a otros, aunque la mayoría requerirán pronunciar una oración y la utilización de algunos materiales.

Lanzamiento

Para determinar si un personaje lanza con éxito un hechizo debe superar una prueba de Artes Oscuras utilizando como dificultad la indicada en la descripción del hechizo. Si se supera la Prueba de Habilidad el hechizo habrá tenido éxito, de lo contrario algo habrá salido mal y sus poderes no se manifestarán.

Salvo que se indique lo contrario, cada hechizo tarda en lanzarse tanto tiempo como requiera su preparación. Por norma general 3 segundos o una acción Simple (de ataque salvo que se indique lo contrario).

Rituales

A diferencia de los hechizos, los *Rituales* necesitan un proceso de preparación mayor. Por una parte los componentes necesarios para su ejecución son más complejos y algunos requieren ciertas especificaciones o pruebas muy concretas. Por otra, el lanzador puede recibir ayuda de otros brujos para facilitarle el lanzamiento, y sus efectos serán más poderosos o duraderos que los de un hechizo.

En la descripción de cada ritual aparecen los pasos de su preparación y sus efectos. También muestra el precio en Degeneración que ha de pagar el personaje por usarlo, consiga lanzarlo con éxito o no.

Lanzamiento

El tiempo de preparación puede variar enormemente, por lo que es el Narrador el que debe ajustar estos tiempos a los de la aventura.

Al igual que con los hechizos, es necesario superar una prueba de Artes Oscuras para ejecutar el ritual. La dificultad está indicada en la descripción del propio ritual. Esta prueba se realizará al final de la preparación, y representa todo el proceso que conlleve ejecutarlo. Fallar la prueba de Artes Oscuras no implica que se haya cometido un error al principio del proceso, sino que en algún punto de su ejecución algo habrá salido mal. Los personajes no descubrirán si el ritual ha tenido éxito o no hasta que no hayan realizado todos los pasos que indique su ejecución.

Varios personajes con la habilidad Artes Oscuras pueden colaborar para lanzar un mismo Ritual siguiendo las reglas habituales de colaboración en pruebas de habilidad. El personaje que realiza la tirada es considerado el "lanzador principal". En algunos rituales la presencia de varios lanzadores o ritualistas será imprescindible para su éxito. Sólo el lanzador principal está obligado a conocer los detalles del ritual, sus colaboradores pueden seguir sus indicaciones.

Degeneración

Debido a la naturaleza sobrenatural de los poderes del Bezdi-benis, cualquier intento de ejecutar un hechizo o ritual conlleva sacrificar una parte del propio ser del ritualista. Es por ello que cada vez que un personaje intente ejecutar alguno de estos poderes adquirirá la Degeneración descrita en cada uno.

La tirada de Degeneración deberá realizarse justo después de la prueba de Artes Oscuras necesaria para ejecutar el hechizo o ritual, aunque sus secuelas (de obtenerlas) tan solo se harán efectivas una vez resueltos los efectos inmediatos del poder. Los personajes adquirirán la Degeneración asociada a cada poder indistintamente de si tuvieron éxito o no en la prueba de Artes Oscuras.

El mero hecho de colaborar en la ejecución de un ritual ya conlleva la adquisición de Degeneración, aunque de menor gravedad que la del ritualista. Por ello, el lanzador principal sufrirá la degeneración completa indicada por el ritual, mientras que los colaboradores sufrirán solo la Degeneración Mental y Física del ritual, si la tuviera.

Terror

Contemplar un acto tan sobrecogedor como la ejecución de un ritual no es algo que las mentes más débiles estén preparadas para resistir. Estos conllevan cánticos y salmos blasfemos así como actos y sacrificios sangrientos y aterradores. Debido a esto, todo ritual posee un Aura de Miedo 12.

A pesar de que todo aquel que participe activamente en la realización de uno de estos ritos es consciente de los actos que va a cometer, no todos poseen la entereza suficiente para mantenerse impasibles ante tales atrocidades. Debido a esto, para todos los participantes del ritual el Aura de Miedo es tan solo de 8 y nunca podrán adquirir DM debido a esto.

El lanzador principal del ritual es completamente inmune al Aura de Miedo, ya que se trata de la persona que lo está perpetrando y por ello se asume que está preparado para cometer tales atrocidades.

Dominios

Hasta el final del capítulo se presentarán los primeros Dominios completos para la Beta.

Los Dones, Hechizos y Rituales son descritos para su uso durante el juego mediante unos apartados fijos. Cada tipo de poder requiere unos apartados concretos.

Dificultad: Indica la habilidad que deberá usarse para lanzar el Hechizo o Ritual. Salvo en contadas excepciones se tratará de una prueba de Artes Oscuras. La dificultad de la prueba es mostrada entre paréntesis. Si un Ritual puede lanzarse con más de una habilidad cada prueba puede tener una dificultad distinta.

Degeneración: Muestra los niveles de generación que el Hechizo o Ritual provocará al lanzador. Puede ser un solo tipo, dos, o todos los tipos de degeneración, y a distintos niveles cada uno. Los colaboradores de un ritual sufren cada tipo 1 nivel por debajo del indicado.

Componentes: los ingredientes necesarios para la preparación de un Ritual suelen ser muy elaborados y cruciales durante el lanzamiento, y por ello se describen detalladamente al principio de la descripción de cada Ritual.

Preparación: Describe los pasos que el personaje (o personajes) debe realizar antes de lanzar el Hechizo o Ritual. Una vez completos correctamente estos pasos, el jugador podrá hacer la prueba de Artes Oscuras con la que comprobar si el Hechizo o Ritual es lanzado correctamente, y sus consecuencias.

Desencadenante: es una característica particular de los Dones. Cada Don requiere de unas circunstancias particulares para su uso, que son descritas en este apartado.

Consecuencias: son los efectos que tiene la activación del Don, o el lanzamiento del Hechizo o Ritual descrito. Solo tienen lugar si se cumple el desencadenante del Don, o en el caso de Rituales y Hechizos, cuando son lanzados con éxito. Algunos Rituales y Hechizos provocan consecuencias perjudiciales cuando el lanzamiento provoca un Fallo Crítico.



Celeridad

Don: Perdición Inalcanzable

Desencadenante: Tienes el don de aumentar tu velocidad y reflejos mediante un compuesto. Requiere un único huevo de albatros, polvo de zafiro, sangre de gato y Ginseng.

Debes mezclar la sangre, el ginseng y el polvo de zafiro y calentarlos. Cuando comience a hervir se depositará el huevo dentro del recipiente mientras se entona el sortilegio durante 1 hora. Al finalizar el sortilegio el ritualista deberá superar una prueba de Artes Oscuras de dificultad 12. Una vez terminado el huevo habrá adquirido un color rojo muy pálido.

Para que el compuesto tenga efecto el contenido del huevo deberá ingerirse antes de que transcurra 1 semana, tiempo tras el cual este se pudrirá quedando completamente inservible.

Consecuencias: Una vez ingerido, los efectos durarán 1d5 horas, otorgando a su usuario los siguientes bonificadores:

- Su velocidad Corriendo y Esprintando se dobla.
- Cualquier ataque CaC o a Distancia que impacte en el usuario tendrá un 50% de posibilidades de fallar.

Mientras duren los efectos de la poción la piel del usuario adquirirá un color blanquecino, casi albino, y los ojos adoptarán un aspecto vacío y oscuro. Ingerir el compuesto causa DF2 inevitable.

Don: Velocidad de la Bestia

Desencadenante: Cada vez que lo desee y con un gran esfuerzo físico el ritualista puede adoptar rasgos casi bestiales, sufriendo en el proceso DF2 inevitable. Deberá superar además una prueba de Vigor de dificultad 12 para completar la transformación. Si falla deberá esperar 1d5 horas para volver a intentarlo.

Consecuencias: Tras superar la prueba caerá al suelo sobre sus pies y manos y adoptará una postura similar a la de un lobo u otro depredador cuadrúpedo.

Durante 1 hora el ritualista podrá viajar corriendo en esta forma hasta 1 kilómetro por minuto, volviéndose una forma borrosa e inhumana. No podrá hablar ni interactuar con nada ni nadie en su camino. Aquellos que la vean no comprenderán lo que es, pero sentirán una aversión y miedo irracional hacia ello.

La transformación cesará en el mismo momento en que deje de correr, levantándose exhausto y tratando de recuperar el aliento.

Hechizo: Clavo del Verdugo

Dificultad: Artes Oscuras (10)

Degeneración: DA3 y DF2

Preparación: El ritualista debe poseer un clavo de hierro oxidado que haya maldecido previamente durante 1 hora con una oración blasfema.

Para lanzar el hechizo, el ritualista mostrará a su objetivo su propio puño cerrado en torno al clavo. El clavo le causará un fuerte y antinatural dolor en la mano que deberá soportar sin inmutarse, lo que requiere una prueba de Voluntad a dificultad 12.

Consecuencias: Una vez lanzado, la víctima sentirá una fuerte punzada en sus pies y verá horrorizado como no podrá despegarlos del suelo de forma alguna. Le será imposible desplazarse, aunque podrá balancearse, cambiar de posición sobre sus pies y defenderse con las manos. Concederá gran ventaja a cualquiera que trate de atacarle.

La víctima permanecerá clavada al suelo tantos minutos como resultado muestre el DN.

Si el ritualista obtiene fallo crítico en alguna de las dos pruebas (Voluntad o Artes Oscuras) será él quien sufra el efecto del hechizo.

Hechizo: Despertar los Reflejos Salvajes

Dificultad: Artes Oscuras (10)

Degeneración: DF2 Inevitable

Preparación: Para ejecutar el hechizo el ritualista debe arañarse en la piel las runas necesarias utilizando la uña de un felino salvaje.

Consecuencias: Una vez activado el hechizo, el lanzador será azotado por una fuerte convulsión mientras siente cómo sus músculos se tensan dolorosamente y sus reflejos se agudizan más allá de los límites mundanos. Inmediatamente obtendrá un bonificador de +4 a su Iniciativa y a su Defensa de Combate. Además, podrá realizar hasta 3 acciones Sencillas por ronda de combate en lugar de las 2 normales, pudiendo invertir la acción extra en un ataque adicional.

El hechizo durará tantos turnos como resultado se haya obtenido en el DN al lanzar el hechizo. Sin embargo, al inicio de cada turno, el jugador deberá superar una prueba de Vigor de dificultad 12 o sufrirá una herida leve. Mientras duren los efectos del hechizo el usuario no podrá llevar a cabo ninguna acción que implique concentración, como lanzar un hechizo.

Un fallo crítico al ejecutar el hechizo le causará una herida grave al lanzador.

Hechizo: Condena de la Estatua Viviente

Dificultad: Artes Oscuras (12)

Degeneración: DA2 y DF2

Preparación: El primer paso para realizar este hechizo requiere que el lanzador pronuncie una palabra blasfema. Acto seguido deberá ingerir una pasta hecha de granos de granada y polvo de incienso.

Durante las próximas 2 horas el ritualista podrá exhalar una densa nube de vapor ocre cada vez que lo desee, pudiendo arrojarla hasta a 1 metro de distancia.

Consecuencias: El vapor posee un valor de Afección de +6 y todo aquel que lo respire será susceptible de envenenarse.

A aquellos que se vean afectados por el veneno se les inmovilizará inmediatamente una parte del cuerpo (al azar) durante 1d10 minutos. Las extremidades inmovilizadas no podrán emplearse para usar objetos o correr. Si es el torso o el abdomen la parte afectada, su espalda se volverá rígida, dificultándole cualquier tipo de acción física. Si es la cabeza, quedará inconsciente hasta que termine el hechizo.

Además, cada vez que la víctima intente moverse de cualquier manera deberá superar una prueba de Vigor de dificultad 12 o se le paralizará una parte nueva del cuerpo. El más mínimo movimiento activará este efecto.

El ritualista es inmune al vapor que él mismo exhale.

Ritual: Abrir el Portal de la Carne

Dificultad: Artes Oscuras (14)

Degeneración: DA2 y DM4

Componentes: Una víctima humana, sangre de ciervo, ataduras especiales y material para dibujar o grabar runas.

Preparación: El ritualista deberá sujetar a la víctima de alguna forma para que permanezca en el centro de un área sin obstáculos de 3 metros de radio, con los brazos extendidos en cruz. Podrá usar para ello dos mástiles de madera clavados al suelo, pilares, cadenas de extremo a extremo de la habitación o cualquier otro medio que se imagine.

Delimitando el área anteriormente mencionada, se dibujará un gran círculo ritual repleto de runas que requiere al menos una hora para su preparación.

Una vez todo esté dispuesto, el ritualista tomará la sangre de ciervo y la derramará sobre el pecho de la víctima sacrificada.

Consecuencias: En el momento en que la sangre cubra el pecho de la víctima, su caja torácica reventará súbitamente, abriéndole un enorme agujero y exponiendo sus costillas y una masa sanguinolenta en lo que antes eran sus órganos. La caja torácica seguirá expandiéndose hasta formar un hueco de más de un metro de radio, en cuyo interior aparecerá una sombra de oscuridad absoluta, un portal negro a través del cual solo se oirán susurros lúgubres y espeluznantes. El cadáver habrá adoptado el aspecto de un portal ovalado, negro, rodeado de huesos, carne y sangre, que permanecerá estático y sujeto a lo que estuviera atado.

El ritualista podrá, mediante unas palabras de poder y una prueba de Artes Oscuras de dificultad 12, enlazar el portal con cualquier otro portal idéntico cuya localización conozca. Si atraviesa el portal que tiene delante aparecerá inmediatamente a través del otro, como si de un simple arco se tratara. No sabrá lo que le espera al otro lado hasta que se asome al umbral.

Cada portal solo podrá estar enlazado a un único portal concreto, pero permanecerá conectado a él hasta que se cree un lazo distinto o se destruya uno de los dos portales implicados.

Los portales no se descompondrán ni deteriorarán, permanecerán inalterables como si el tiempo no pasara por ellos. Sin embargo, para destruir un portal basta con romper sus ataduras al mundo físico, es decir, las ataduras del cadáver. Desvanecer o borrar las runas que rodean el portal también acaba con él, por ello suelen ser grabadas en la madera o la piedra del suelo, lo cual requiere varios días de trabajo.

Si al hacer el ritual se obtiene un fallo crítico no pasará nada especial, pero el portal será defectuoso. Un portal defectuoso tiene un 50% de probabilidades de explotar cada vez que se trata de enlazar, lanzando huesos como metralla y causando automáticamente daño 10 a todo aquel que se encuentre dentro del círculo de runas.



Conflictos

Don: Señor de los Impasibles

Desencadenante: El temperamento del ritualista se temple hasta hacerlo prácticamente imperturbable y apático.

Consecuencias: Los poseedores de este don nunca sucumbirán a la provocación agresiva ni a la intimidación, mostrándose impávidos en todo momento. Además aumentará su RM en 2 puntos, pero sufrirá un penalizador de -1 a cualquier prueba Social permanentemente.

Hechizo: Convocar a las Aves de la Ira

Dificultad: Artes Oscuras (8)

Degeneración: DA2 y DM2

Preparación: Para poder lanzar este hechizo, el lanzador deberá haberse inscrito en el cuerpo una serie de símbolos y runas lacerándose la piel con la punta de una pluma de cuervo.

Mientras posea las inscripciones en el cuerpo (tardarán 3 días en curarse), el ritualista podrá ejecutar el hechizo tantas veces como desee. Para hacerlo solo será necesario levantar las manos hacia el cielo mientras se invocan a las aves.

Consecuencias: Una vez hecha la llamada, una gran bandada de cuervos y otras aves carroñeras y rapaces acudirán poco a poco convergiendo entorno al lanzador. Estas sobrevolarán el lugar y se posarán cerca del ritualista, siguiéndolo allá donde vaya. Pueden ser desconvocadas en cualquier momento por el lanzador.

Todo aquel que observe u oiga a las aves entrará en un estado furioso de ira desmedida, irritándose con suma facilidad y atacando a cualquiera que considere que le ha ofendido por lo más mínimo. Además, obtendrán un penalizador de -1 a todas sus acciones debido a la molestia que ocasionan al revolotear de un lado a otro.

Para sobreponerse a los efectos, las víctimas deberán superar una prueba de Voluntad de 12 cada escena o bien alejarse lo suficiente de la influencia de las aves.

El hechizo tendrá una duración de 5 minutos que podrá incrementarse en 5 minutos adicionales por cada rango de éxito obtenido.

Un fallo crítico en el lanzamiento del hechizo provocará en el lanzador un miedo irracional a las aves, obteniendo esta Aura de Miedo 12 durante 1d10 días para el lanzador.

Hechizo: Abrir las Puertas de la Furia

Dificultad: Artes Oscuras (10)

Degeneración: DM3

Preparación: Mediante este hechizo el ritualista es capaz de hacer estallar toda la ira y rencor de una persona hasta convertirla en una bestia ansiosa de venganza.

Para lanzarlo el ritualista deberá ingerir un buen trago de vino agrio y gritar una letanía de odio hacia la víctima tras haberlo tragado.

Consecuencias: Tras oír la letanía el objetivo (que podría ser el propio lanzador) entrará en un estado de cólera desmedida que necesitará desahogar agrediendo salvajemente a otros durante tantos minutos como resultado se obtuviese en el DN al lanzar el hechizo. Mientras duren los efectos, el objetivo tendrá que atacar de cualquier manera a cualquier persona que vea, pudiendo elegir al objetivo de su ira siempre que haya más de una.

No podrá llevar a cabo ninguna acción que necesite concentración y además, obtendrá un bono de +4 a al daño ocasionado en CaC, así como a su RF y RM. Su resistencia al dolor se incrementará radicalmente, volviéndose inmune al Aturdimiento, a las armas Lacerantes y al estado de Incapacitado, y tratando cualquier herida Leve que le inflijan como una herida Insignificante.

Si en lo que dura el hechizo el objetivo deja de percibir a cualquier posible víctima, los efectos cesarán inmediatamente. Una vez finalizados, el objetivo obtendrá un penalizador de Cansancio de -5 y sufrirá una herida leve por haber llevado su cuerpo al extremo.

Ritual: Amuleto del Corazón Podrido

Dificultad: Artes Oscuras (14)

Degeneración: DA2, DF 2 y DM2

Componentes: Una tablilla de madera no más grande que un pulgar, sangre de un ahorcado, un cántaro de barro y tierra con gusanos o lombrices.

Preparación: El ritualista tallará los bordes de la tablilla para que tenga la burda forma de un pequeño hombre con los brazos sobre su cabeza. En el torso y abdomen de la figura deberá grabar la forma de un gusano retorcido formando un anillo. La tablilla deberá meterse en el cántaro junto con la tierra y las lombrices, y enterrarse durante 1 semana.

Consecuencias: Cuando el ritualista desentierre el cántaro descubrirá que las lombrices habrán desaparecido, así como que la tablilla olerá levemente a tierra húmeda y habrá tomado color verdoso.

La tablilla se pudrirá completamente al cabo de tantas semanas como resultado se obtenga en el DN, pero mientras perdure, podrá usarse para maldecir a cualquier persona. La persona que lo lleve encima, o lo guarde (voluntaria o involuntariamente) en aquel lugar que llame "hogar", estará maldita por la tablilla.

La persona a la que afecte la tablilla será objeto de prejuicios y desconfianza allá donde vaya. La gente le negará el paso a su casa, lo mirará con desdén y asco al pasar, y le acusarán de acciones despreciables aunque sea poco probable que las haya cometido. Si la tablilla cambia de manos, la maldición lo hará con ella.

Un fallo crítico al lanzar el ritual provoca que cuando se abra el cántaro sea una escolopendra lo que aceche en su interior, que morderá al ritualista si mete la mano. Además, no habrá tablilla alguna.

Ritual: Avivar la Llamas del Caos

Dificultad: Artes Oscuras (16)

Degeneración: DA2 y DM3 Inevitable

Componentes: Es necesario obtener un trozo de madera que haya sido usado para causar dolor a una persona con la sola motivación del odio. El ritualista también necesitará un fetiche con forma de corona tejido con hierba recién cortada.

Preparación: Primero deberá hacer una hoguera con madera y añadirle el trozo especial para el ritual. Después dejará secar el fetiche de hierba sobre la hoguera durante 1 día. Tras ese día tomará la corona y le susurrará un salmo lleno de odio y desesperación, seguido del rumor que desea extender. Pensando en el rostro y nombre de la persona que desea maldecir, arrojará el fetiche al fuego.

Consecuencias: El rumor susurrado al fetiche aflorará espontáneamente en la mente del maldito como algo que le causa odio y frustración, y se convertirá en el eje de su día a día. Constantemente lo recordará, enfureciéndose cada vez más y entrando en un ciclo de odio y violencia reprimida.

Toda persona que sea testigo o víctima de la ira del maldito comenzará a sufrir las mismas frustraciones, ya sea por un motivo personal o por el mismo. Como es habitual que los ritualistas usen esta maldición para enfocar el odio sobre algo concreto, suelen elegir rumores que ya estén en la mente de los allegados al objetivo del ritual. Esta maldición se extiende como una enfermedad, pues todo afectado por ella la transmite de igual forma que la primera víctima.

Las personas que pasen 5 o más días afectados por la maldición se verán tan obsesionados que no les importará recurrir a la violencia para desahogarse, preferiblemente contra el foco de su frustración.

La maldición se mantendrá hasta que se apague la llama que la inició, la cual deberá ser avivada cada pocas horas. Puede ser avivada por el ritualista o cualquier otra persona. Si la llama llegase a apagarse, el odio se disiparía paulatinamente poco después.

Si el ritualista obtiene un fallo crítico, sentirá cómo todo el odio se acumula en su interior, volviéndolo un ser apático y violento durante tantos días como indicase el DN. Durante ese tiempo sufrirá un -2 a todas sus acciones sociales, y deberá superar Voluntad (10) para no responder violentamente a las ofensas.

Ritual: Foco de Deseo Sangriento

Dificultad: Artes Oscuras (18)

Degeneración: DA4, DM2 y DF2

Componentes: Una daga que haya asesinado por venganza o codicia y una moneda de oro. Dependiendo de cuál vaya a ser el foco de la maldición, será necesario un componente concreto en torno al que recitar las palabras.

- **Objeto:** la mano amputada de una persona que lo haya tocado.
- **Lugar:** un puñado de tierra y el cordón umbilical de un niño nacido en dicho lugar.
- **Persona:** una falange de alguien que la haya querido sinceramente.

Preparación: Como según cual vaya a ser el foco de la maldición los componentes del ritual cambian, es necesario que el ritualista tenga en mente qué va a ser exactamente lo que va a maldecir, si un objeto, un lugar o una persona.

En una noche de tormenta, en un lugar donde solo se escuche la propia tormenta, deberá recitar el ritualista un poderoso salmo. Pronunciará las palabras frente al componente concreto que se empleará para la maldición. Al terminar el ritual, grabará con la daga una runa en una moneda de oro.

Si el ritual se ha completado correctamente, el componente particular del ritual se incinerará rápidamente en un destello de llamas verdes.

Consecuencias: El ritual maldecirá un lugar, como podría ser una granja o un castillo; un objeto, como por ejemplo una corona o un cántaro; o una persona. Todos aquellos que alguna vez hayan deseado a esa persona, lugar o cosa, matarían ahora por ello. Los nobles podrían luchar y urdir despiadadas intrigas unos contra otros por una corona, y dos campesinos podrían matarse por el cántaro del vecino.

Si se obtiene un fallo crítico o se rompe el silencio durante el ritual, el objetivo de la maldición será una cosa, lugar o persona (según los componentes) aleatorio relacionado con el ritualista o sus colaboradores. El ritualista sabrá que ha salido mal porque el componente del ritual arderá con llamas de color negro-azulado, pero no sabrá quién o qué es la víctima.

En todo caso, el efecto del ritual es permanente, y la única forma de romper el maleficio es fundir la moneda en una llama de ramas de olmo, por lo que los ritualistas suelen esconderla, enterrándola o guardándola en un lugar seguro.



Dementes

Don: A través del Espejo

Desencadenante: Este don permite al poseedor percibir los engaños sobrenaturales de forma innata, cualidad que posee de forma permanente.

Consecuencias: Desde el mismo momento en que el personaje recibe el don comenzará a ver la realidad levemente desdoblada, percibiendo retazos de la esencia del mundo, lo cual le impone un penalizador de -1 a Percepción. Por otra parte ganará las siguientes ventajas:

- ✦ Los dones que mejoren las habilidades Influencia, Engañar, Suplantar y Discreción serán inútiles frente a él.
- ✦ Los Hechizos y Rituales que traten de engañarlo, confundirlo o controlarlo fallarán si el poseedor del don supera al ritualista en una prueba enfrentada de Inteligencia contra Artes Oscuras.

Don: El Sabor de la Locura

Desencadenante: La saliva del ritualista debe tocar la piel de su víctima mientras la mira fijamente a los ojos. El ritualista debe conocer el nombre de la víctima, y decirlo mientras la mira. Activar este don provocará DA1 en el ritualista.

Consecuencias: En la víctima aflorará, durante 1d10 días, un trastorno mental permanente al azar de entre los que posea el ritualista.

Hechizo: Lengua de los Marginados

Dificultad: Artes Oscuras (10)

Degeneración: DA3 y DM3

Preparación: El ritualista solo puede usar este hechizo sobre personas que estén siendo afectadas por una degeneración mental o por un trastorno mental, temporal o permanente. El ritualista debe idear un acertijo que le dirá a su víctima justo al lanzar el hechizo.

Consecuencias: Mientras la víctima esté bajo los efectos del hechizo el ritualista comprenderá todos sus desvaríos, y podrán entenderse mutuamente sin impedimento asociado a sus trastornos mentales. Además, la víctima quedará embelesada por el ritualista y no será capaz de contrariarle de ninguna forma.

El hechizo perdura hasta que la víctima resuelva el acertijo y sea capaz de decirle la respuesta al lanzador. Cada día que pase hechizada podrá intentar resolver el acertijo mediante una prueba enfrentada de Inteligencia contra la Inteligencia del lanzador.

Hechizo: Incitar la Perdición del Bufón

Dificultad: Artes Oscuras (12)

Degeneración: DA1 y DM2 Inevitable

Preparación: Antes de lanzar el hechizo el ritualista deberá reírse a carcajadas, de forma descontrolada y, en la medida de lo posible, extravagante. La dificultad descenderá a 10 si se ha reído durante más de 1 minuto.

Consecuencias: A voluntad del ritualista y mientras siga riéndose (aunque ya no tiene que ser de forma tan exagerada) una persona que le oiga y al que pueda ver comenzará a reírse de forma histérica, retorciéndose en el suelo mientras hace aspavientos. Cada grado de éxito afecta a una persona más a elección del lanzador.

Las víctimas no podrán realizar ninguna acción mientras les haga efecto el hechizo, que dura tantos minutos como el resultado obtenido en el DN al ejecutarlo.

Si el ritualista sufre un fallo crítico recibirá DM2 inevitable y adicional.



Ritual: Aguijón de la Espiral Infinita

Dificultad: Artes Oscuras (12)

Degeneración: DA1 y DM3 Inevitable

Componentes: Tiza, polvo de cuarzo, polvo lapislázuli, aceite, un pájaro pequeño, un punzón y una persona con algún tipo de trastorno mental (temporal o permanente) de la que se desee obtener cualquier tipo de información.

Preparación: Se mezclan los polvos de cuarzo y lapislázuli con el aceite para formar una pintura de color azul brillante. Deberá dibujarse una serie de líneas y runas en espiral con la tiza y la pintura azul, formando un área en el que se ejecutará el ritual. El área será eficaz para hacer y repetir el ritual hasta que sea borrada por el roce o disuelta por la lluvia.

La persona sobre la que se realice el ritual deberá ser llevada hasta el área preparada y no podrá abandonarla mientras se ejecuta el próximo paso. El ritualista, también dentro del área, atravesará al pájaro con el punzón, desecha al pájaro, y clava el punzón lleno de sangre en la cabeza de la persona hasta que alcance su cerebro.

Consecuencias: En cuanto la punta toca su cerebro el ritualista recibe automáticamente una imagen mental de aquello que busca en la cabeza de la persona, pudiendo percibir con los 5 sentidos lo que percibió la persona en dicho momento. Si no busca nada en concreto deberá pensar en un lapso de tiempo de no más de 1 día, y revivirá fugazmente todo lo que le sucedió a la persona durante ese tiempo, pudiendo centrarse en los detalles de un único recuerdo concreto si lo desea.

La persona sobre la que se ejecuta el ritual no tiene por qué morir, aunque la forma de acceder a su cerebro puede tener dicha consecuencia.

Si se produce un fallo crítico, la espiral dibujada saltará al cuerpo del lanzador, quedando permanentemente en su cuerpo como una espiral azul tatuada de unos 50 centímetros de diámetro en torno al torso o alguna extremidad. Además, la DM que se adquiera por ejecutarlo pasará a ser inevitable. Este tatuaje no tiene efecto alguno, pero puede ser reconocido por Ocultismo.

Hechizo: Destierro del Infeliz

Dificultad: Artes Oscuras (12)

Degeneración: DA2 y DM3 Inevitable

Preparación: El lanzador debe haber ingerido una hoja de acónito, la cual le provocará alucinaciones durante 1 hora, tiempo en el que deberá lanzar el hechizo. Durante la ejecución el ritualista deberá mantener la mirada a su víctima y simultáneamente decirle unas palabras sin significado aparente, que deberá poder oír. Las alucinaciones puede provocar que se equivoque de víctima, lo cual es muy peligroso.

Consecuencias: La víctima sufrirá cada pocas horas, y durante 3 días, alucinaciones terribles, sangrientas, crueles y brutales en las que él y sus seres queridos son torturados y masacrados de forma fugaz y repentina. Al terminar el primer día la víctima sufrirá DM3; al terminar el segundo, DM 4; y al terminar el tercero, DM5. Si la maldición termina y la víctima no posee ninguna Degeneración Mental permanente ganará +2 a su RM de forma permanente.

En caso de fallo crítico el ritualista perderá el conocimiento durante 1d5 horas, sufriendo horribles pesadillas que le provocarán DM2 adicional a la habitual del Hechizo.

Ritual: Entonar el Canto de Cristal

Dificultad: Artes Oscuras (14)

Degeneración: DM3

Componentes: Frasco de cristal grabado con marcas rituales, sangre de anciano conservada con ajeno, tiza y una docena de cigarras vivas.

Preparación: Los ritualistas deberán colocar el frasco relleno con la sangre sobre una mesa o altar. En torno al frasco dibujarán con tiza un círculo de medio metro de diámetro mientras comienzan a entonar el cántico correspondiente. Acto seguido deberán arrojar las cigarras dentro del círculo, del que serán incapaces de salir.

Durante la preparación los participantes del ritual escucharán voces estridentes en el canto de las cigarras. Si el lanzador fuera sordo o sufriese algún defecto auditivo la dificultad se reduciría en hasta 2 puntos. Al terminar el ritual las cigarras se convertirán en humo y serán absorbidas por el frasco.

Un fallo crítico al ejecutar el ritual romperá el frasco con las mismas consecuencias que si hubiera sido usado como se indica a continuación.

Consecuencias: El frasco se convertirá en un artefacto que podrá usarse en cualquier momento, y jamás perderá sus propiedades mientras no se use. Sin embargo cada ritualista solo podrá poseer una copia de este artefacto a la vez.

Si el ritualista decidiera romper el frasco, las cigarras escaparían sin ninguna otra consecuencia para él. Todo aquel que no haya participado del ritual de creación y escuche el canto de las cigarras entrará en estado catatónico, no siendo capaz de actuar y quedando sumido en un bucle de movimientos erráticos y repetitivos.

Los afectados permanecerán en este estado durante 1d10 minutos. Una vez transcurrido ese tiempo las cigarras morirán espontáneamente. Si un lanzador que no se vea afectado por el ritual mata a las cigarras, los efectos terminarán inmediatamente.

Erudito

Don: Señor de las Palabras

Desencadenante: El ritualista adquirirá espontáneamente una comprensión perfecta de cualquier idioma creado por el hombre.

Consecuencias: El ritualista podrá entender y hablar cualquier idioma mundano que escuche o lea a partir de este momento, aunque para poder escribirlo deberá aprenderlo de la manera habitual (véase la Habilidad Lingüística).

Don: Leer la Falsedad

Desencadenante: Cada vez que alguien mienta al ritualista directamente, este obtendrá una comprensión profunda y concreta sobre la naturaleza de la mentira, así como la motivación que se esconde tras ella.

Consecuencias: El ritualista sabrá en todo momento cuando le están mintiendo. Además, descubrirá de forma inherente si tratan de deformar la verdad o de ocultarle información. También será capaz de averiguar cuál es la motivación que lleva a la persona que le miente a hacerlo, tales como avaricia, miedo, burla, etc. Este don no permite discernir la verdad que oculta la declaración.

Hechizo: Gorgóteo de los Necios

Dificultad: Artes Oscuras (8)

Degeneración: DF2

Preparación: El lanzador deberá tener una mancha de tinta en la lengua. El hechizo no requiere preparación, solo pronunciar o escribir una frase mientras se lanza.

Consecuencias: La frase solo tendrá significado para la persona que el lanzador tenga en mente cuando la pronuncie o escriba. Todos los demás escucharán una incoherencia o un murmullo, o serán incapaces de comprender la letra del ritualista.

Hechizo: Sentir el Aroma del Conocimiento

Dificultad: Artes Oscuras (12)

Degeneración: DM2 y DF2

Preparación: El ritualista deberá pronunciar un corto sortilegio y aspirar una profunda bocanada de aire al terminarlo.

Consecuencias: Mientras el aire del lugar inunda sus pulmones, también lo harán sus recuerdos. Si el objetivo del hechizo es un lugar, aflorarán en la mente del lanzador los eventos recientes más relevantes del lugar. Si el objetivo es un objeto o edificación, no solo descubrirá dichos eventos, sino que además conocerá el rostro y el nombre del creador.

Una vez en este punto el ritualista puede dar un paso más y como acción simple hacerse un corte en la mano con un arma con filo o una pluma de metal, dejando caer su sangre en el lugar u objeto. Si supera una nueva tirada de Artes Oscuras con dificultad 14, desentrañará la forma en que se fabricó, sus componentes, las intenciones con las que se hizo y si oculta algo en su interior. Si se hizo la herida para obtener información adicional, esta le causará una herida Leve por el antinatural dolor punzante que sentirá después, y se curará de la forma habitual.

Un fallo crítico en cualquiera de las dos pruebas hará que la DM y a DF del hechizo sean inevitables.



Ritual: Infligir el Castigo del Curioso

Dificultad: Artes Oscuras (14)

Degeneración: DA2 o DA4

Componentes: Sahumerio de albahaca, tinta y pluma.

Preparación: Existen infinidad de variantes de este ritual, tantas como maldiciones han ideado los ocultistas a lo largo de los años. Es necesario que el ritualista cree o estudie una maldición concreta que asociar al ritual, por lo que deberá hacer una investigación previa mediante la habilidad Ocultismo, que requiera unas pruebas de dificultad 12 o superior. Cada variante tiene unos efectos distintos, y más adelante se ofrecen ejemplos.

Para maldecir el texto, el ritualista deberá pronunciar un encantamiento sobre él de 10 minutos de duración mientras le envuelve el humo del sahumero. Dependiendo de la gravedad de la maldición, el lanzador deberá entregar una gota de sangre o no para terminar. Normalmente el ritual provoca DA2, pero si debe entregar la gota de sangre pasará a provocar DA4.

Consecuencias: El texto o libro objetivo del ritual quedará maldito para todo el que lo lea, salvo el ritualista. Incluso los colaboradores del ritualista pueden ser víctimas de la maldición del texto. Da igual si lo lee completo o en parte, tan solo tendrá que leer una palabra para que surta efecto.

La maldición puede ser casi cualquier cosa que Narrador y jugador puedan acordar. Como referencia se incluyen los siguientes ejemplos, divididos según causen DA2 o DA3.

- * Sin sangre, DA2: el lector podría olvidar cómo ha llegado hasta el libro y por qué, sufrir una herida Leve por cada minuto que pase leyendo, caer inconsciente durante 5 horas, sufrir DM3, contemplar cómo su ropa se deshace en cenizas...
- * Con sangre, DA4: el lector podría comenzar a arder con un calor de intensidad 4, olvidar el último año de su vida, quedar ciego durante 1 mes, quedar inconsciente durante 1 día, sufrir DM5, perder 1 dedo al azar por minuto que pase leyendo...

El lector podrá tratar de evadir la maldición mediante una prueba enfrentada al ritualista. El lector y el ritualista podrán escoger independientemente entre lanzar Ocultismo o Artes Oscuras. Si el lector gana, la maldición no tendrá efecto.

Si el ritualista obtiene un fallo crítico al lanzar el ritual, el libro se deshará en cenizas, pero no será destruido, sino que habrá sido reclamado por el último Anatema con el que hiciera un pacto el ritualista. Este podrá solicitar que le devuelva el texto a cambio de 1 punto de Favor.

Ritual: Nublar la Memoria al Incauto

Dificultad: Artes Oscuras (16)

Degeneración: DA2 y DM3 Inevitable

Componentes: un medallón de bronce preparado especialmente para este ritual, agua pura de manantial, aceite, una copa de plata y un zafiro pequeño.

Preparación: Para ejecutar este ritual es necesario que el ritualista posea un medallón de bronce con una espiral grabada en un lado y una runa en el otro. Fabricar este objeto no es complicado, y una vez que se posea podrá usarse para repetir el ritual siempre que sea necesario. El ritualista deberá portar visiblemente el medallón durante la preparación, dejando a la víctima embelesada en el momento en que empiece.

Para ejecutarlo, el lanzador deberá colocar la copa frente a la víctima, poner en ella un poco de aceite y el zafiro, y encenderla. Tras pronunciar las palabras adecuadas, apagará el fuego llenando la copa con el agua de manantial y se la hará beber a la víctima. La víctima deberá tragar el zafiro, el cual parecerá que desaparece en su cuerpo.

Cuando la víctima se encuentre en la más absoluta oscuridad, el zafiro podrá verse brillar a través de la retina de su ojo izquierdo, y podrá recuperarse si se le extrae, lo que hará que recupere todos sus recuerdos. Si la víctima es tuerta de ese ojo, el ritual no tiene efecto.

Consecuencias: La víctima olvidará completamente un recuerdo o periodo de tiempo a elección del ritualista, pudiendo ser tan concreto como desee. El recuerdo podría ser la existencia del ritualista o un periodo de cautiverio. Los periodos de tiempo borrados podrán tener una duración de hasta 1 año más otro año por cada grado de éxito obtenido al lanzar el ritual. En el caso de recuerdos concretos, cada grado de éxito permitirá borrar un recuerdo adicional.

La víctima tendrá derecho a hacer una prueba de Voluntad cada mes, de dificultad 16. Cada vez que supere la prueba recuperará una pequeña porción de los recuerdos perdidos, empezando por los más irrelevantes. La tercera vez que supere la prueba recuperará la memoria completamente.

Si el ritualista provoca un fallo crítico, tanto él como la víctima sufrirán un terrible dolor de cabeza y sangrarán por la nariz. En ese momento deberán hacer cada uno una prueba de Vigor de dificultad 8. Todo aquel que no la supere morirá de un fuerte shock cerebral.

Ritual: Bendición del Errante

Dificultad: Artes Oscuras (18)

Degeneración: DA3 y DM5

Componentes: Materiales para hacer una tiara, diadema, corona, yelmo u otra pieza de indumentaria de metal para la cabeza.

Preparación: El primer paso para ejecutar el ritual consiste en la fabricación de la pieza de indumentaria. Deberá estar inscrita en su interior con multitud de runas de intrincada naturaleza, las cuales aumentan considerablemente la dificultad de creación. Crear la pieza implica una prueba extendida de Artesanía de dificultad 16 con la especialidad adecuada. Requerirá, al menos, una semana de trabajo por prueba de Artesanía, y concluirá con el pronunciamiento de una elaborada maldición y la correspondiente prueba de Artes Oscuras. Una vez hecho todo esto la pieza se convertirá en un artefacto indestructible por medios humanos.

Consecuencias: El artefacto almacenará todo el conocimiento y los recuerdos de cada persona que se lo ponga. La primera persona que se lo haga aportará todos sus recuerdos y conocimientos. La segunda recibirá los recuerdos y conocimientos del anterior portador, y sumará los suyos a los almacenados por el artefacto. El tercer portador recibirá los conocimientos de los dos anteriores y aportará los suyos, y así sucesivamente.

Salvo el primer portador, todos aquellos que porten el objeto en lo sucesivo recibirán una terrible oleada de visiones e información que inundarán su mente, aturdiéndolos durante algunos minutos. Si el portador no superase una prueba de Voluntad de dificultad 12, caerá inconsciente en lugar de quedar solo aturdido. El trauma provocado por la oleada masiva de información se suma a los recuerdos traumáticos y a retazos de personalidad que también son absorbidos por el objeto. En consecuencia, a parte del shock inicial, el nuevo portador sufrirá DM5.

No hay ninguna restricción en que una persona que ya usase la corona anteriormente la vuelva a usar tras cambiar de manos, pero volverá a recibir el shock asociado a la nueva información.

La información contenida en la corona proporciona al portador un naje 10PX por cada propietario anterior a él. Además, al contener todos los recuerdos de cada anterior propietario, podrá recordar personas, eventos y lugares que dichos propietarios conociesen. Esto también tiene un efecto perjudicial, pues en ocasiones el portador no podrá diferenciar entre sus propios recuerdos y los de la corona, provocándole cierta confusión o que actúe de forma incoherente a ojos de los demás.

Un fallo crítico al lanzar el ritual provocará que el alma del ritualista sea absorbida por el artefacto, muriendo su cuerpo en el acto. El artefacto puede contener varias almas, y por cada una de ellas, cada nuevo propietario deberá hacer una prueba de Voluntad de dificultad 12, o el alma por la cual haya fallado le controlará mentalmente hasta que se la quite.

Las sensaciones que provoca este artefacto en el portador son adictivas hasta extremos insospechados, por lo que la única forma de arrebatárselo suele ser matarlo.

Al ser un objeto indestructible, varios de ellos permanecen ocultos en Alborada, vagando de portador en portador fuera del alcance de quienes le dieron vida.





Oscuridad

Don: Traición Nocturna

Desencadenante: El ritualista refina, gracias al Anatema, la firmeza de sus palabras y oculta de forma antinatural sus emociones y mentiras. El don tiene efecto siempre, pero se refuerza durante la noche.

Consecuencias: El ritualista gana un bono de +1 a Engañar y Suplantar de forma permanente. Durante la noche este bono mejora hasta +2, y si además se encuentra totalmente sumido en la oscuridad el bono sube hasta +4.

Hechizo: Ilusión del Mal Menor

Dificultad: Artes Oscuras (8)

Degeneración: DA2

Preparación: El hechizo requiere un cabello de cada víctima a la que se quiere afectar, que deben mantenerse en la mano hasta que se desee cancelar el efecto. En el instante en que se lance el hechizo, el ritualista susurrará unas palabras en la lengua del Bezdbenis.

Consecuencias: Este hechizo enturbiará el juicio de las víctimas, no pudiendo dudar de las intenciones del ritualista, ni relacionarlas con acciones malvadas o egoístas. Las palabras y acciones del lanzador parecerán totalmente justificadas, e incluso la opción más positiva para ellos. De esta forma podrá, por ejemplo, indicarles que un asesinato es la única opción válida para resolver un problema, y estos responderán con resignación o participativamente según su personalidad. Si solicitase a una víctima que se marchara porque debe resolver asuntos privados, lo hará, pues no podrá considerar que trame nada malo. En esencia el ritualista tendrá éxito automáticamente en cualquier prueba que deba realizar para engañar, convencer o dar excusas por irracional que resulte su argumento, y no podrán acusar de inapropiadas sus acciones, sean del tipo que sean.

Cada víctima será afectada si no supera una prueba de Voluntad de dificultad 10. Esta dificultad aumenta a 12 de noche, y a 14 si el lanzador permanece en la oscuridad absoluta. El efecto durará hasta que el lanzador libere el cabello de la víctima, hasta el siguiente amanecer o hasta que saquen a la víctima del engaño. Las personas afectadas no se darán cuenta de nada tras finalizar el hechizo, y solo saldrán de su error si se les hace ver activamente que lo que escucharon o vieron era inapropiado.

Si el lanzador obtiene un fallo crítico le seguirá una sombra de maldad allá donde vaya durante tantos días como resultado sacase en el DN, y nadie salvo los que posean su misma marca de Anatema serán capaces de confiar en él.

Hechizo: Vestir el Sudario de la Noche

Dificultad: Artes Oscuras (10)

Degeneración: DA2 y DM2

Preparación: Este conjuro tan solo es efectivo si se realiza de noche o en un lugar de profunda oscuridad. Cuanta menos iluminación disponga el lugar donde se realice el hechizo, mejores resultados obtendrá el lanzador. La dificultad de lanzamiento del hechizo aumenta en +2 si se intenta lanzar en un lugar cuya iluminación sea similar a la de una vela o una noche de luna llena, y fracasará automáticamente si se realiza en un lugar cuya iluminación sea superior.

Para ejecutarlo el ritualista deberá cubrir su cuerpo y su rostro con una capa, sábana o sudario de color negro mientras recita una letanía blasfema.

Consecuencias: Si se realiza correctamente, el lanzador comenzará a desvanecerse rápidamente fundiéndose con la oscuridad, como si de una sutil y oscura niebla se tratara. Mientras permanezca en esta forma, el hechicero será indetectable por cualquier medio mundano. Podrá moverse con normalidad, aunque no podrá correr ni esprintar, pues la oscuridad es lenta y calmada. Tampoco podrá hablar ni comunicarse de ninguna manera y solo podrá portar objetos más allá de sus ropajes que no sean mucho mayores que su mano, aunque si podrá lanzar hechizos con normalidad.

Los efectos del hechizo durarán hasta que el lanzador se aproxime a una fuente de luz o hasta que amanezca, lo que ocurra primero.

Un fallo crítico al ejecutar el hechizo provocará que el lanzador quede completamente ciego durante 1 día.

Hechizo: Suave velo de Oscuridad

Dificultad: Artes Oscuras (10)

Degeneración: DM3

Preparación: Este hechizo solo puede hacerse de noche. El ritualista debe recitar un salmo oscuro sobre una vela en algún momento del día. Para lanzar el hechizo bastará con que la encienda y la coloque en un punto fijo, que se convertirá en el centro del hechizo.

Consecuencias: La noche se volverá más oscura de lo que cualquier humano podría imaginar. En 50 metros de radio, más otros 50 metros por grado de éxito, el entorno se volverá tan oscuro como en una noche sin luna. De hecho, apenas serán perceptibles la luna y las estrellas, y todas las fuentes de luz cercanas tales como lámparas, antorchas y hogueras se atenuarán. Las llamas más débiles (intensidad 2 o menor) se apagarán del todo. La vela será la única fuente de luz que brille con su intensidad normal.

Al cabo de una hora la vela se consumirá y el hechizo se irá disipando rápida pero suavemente. Si la vela es desplazada, tum-bada o se apaga el hechizo se interrumpirá inmediatamente.

Un fallo crítico hará que el ritualista quede cegado durante el mismo tiempo que hubiese durado el hechizo.

Ritual: Traer las Sombras del Bezdibenis

Dificultad: Artes Oscuras (14)

Degeneración: DM4

Componentes: Tinta negra, material de escritura y sangre del ritualista.

Preparación: Debe ser realizado de noche y dentro del área o población que se desee embrujar. El ritual es capaz de afectar a todo un pueblo o a un distrito de una gran ciudad. Si se hace en campo abierto embrujará toda una zona, preferiblemente con nombre propio, como un bosque, cañada o valle.

El ritualista deberá tomar el tintero y derramar en su interior una gota de su sangre. Maldecirá el conjunto con un cántico que se prolongará durante 2 horas. Una vez preparada la tinta, el ritualista o sus asistentes deberán dibujar un símbolo concreto que evocará a la oscuridad del Bezdibenis en cada uno de los puntos cardinales, delimitando de esta forma el área a hechizar.

Cuando los símbolos ya estén dispuestos en los lugares correctos, el ritualista comenzará a ejecutar el ritual, el cual requiere que se derrame la última gota de tinta del frasco al terminar una plegaria de 10 minutos.

Consecuencias: Las sombras comenzarán a adoptar formas siniestras, retorcidas y acechantes. Aquellos que ignoren que este fenómeno ha sido causado por los efectos de la hechicería creerán que algo se mueve en la oscuridad alrededor suya, fluctuando sutil pero incesantemente, generando patrones que la mente puede confundir con facilidad.

Las sombras del lugar adquieren Aura de Miedo 12. Además, cualquier persona, situación o criatura que ya posea Aura de Miedo se beneficiará del clima generado por la oscuridad, aumentando en 2 puntos su propia Aura.

El efecto durará toda la noche y se repetirá una noche más por cada grado de éxito que se obtuviera al lanzarlo.

Si se produce un fallo crítico, los símbolos y la última gota arderán con una fastuosa llamarada verde que provocará incendios, quemará al lanzador con fuego de intensidad 4 y convertirá la tinta en limo verdoso.



Ritual: Los que Habitan en las Sombras

Dificultad: Artes Oscuras (18)

Degeneración: DA3, DM4

Componentes: Una moneda de hierro por participante, cordones de cuero o esparto, sal, túnicas o capas negras, y un humano que haya cometido, al menos, un asesinato a sangre fría.

Preparación: Este ritual solo puede realizarse durante una noche de luna nueva y en la más completa oscuridad. Todos los participantes deben estar cubiertos con capas o túnicas negras durante el ritual.

Cada uno de los participantes colocará una moneda de hierro sobre una mesa en el centro de un círculo dibujado con sal. Uno de los participantes ofrecerá al asesino como pago para el ritual, el cual será degollado sobre la mesa, manchando las monedas de sangre. Tras desechar al sacrificio fuera del círculo, cada uno de los participantes deberá usar un martillo para atravesar su moneda con un clavo de hierro frío.

Durante todo el ritual se pronunciarán diversas oraciones. Al terminar las oraciones las sombras empezarán a cobrar vida dentro de la sala y en los alrededores. Si alguien sale del círculo en este momento, o no lleva ropajes negros, será atacado por ellas.

Tras acabar el ritual cada participante, incluido el ritualista, recogerá su moneda y se hará un colgante con ella y el cordón de cuero o esparto, se lo pondrá, y podrá salir del círculo.

Consecuencias: Este ritual maldice un área de no más de 100 metros de radio, invocando cada noche un conjunto de sombras asesinas que vagan por ella aterrizando a todo aquel con el que se crucen. Las sombras comenzarán a retorcerse y de ellas surgirán primero siluetas con forma de garras crueles y fauces repletas de colmillos como agujas, retorcidos y espeluznantes. Poco después estas figuras comenzarán a separarse de sus sombras de origen y vagarán de forma errática de sombra en sombra, acechando, asustando y atacando a todo aquel con el que se encuentren.

Estas sombras poseen Aura de Miedo 16 y son intangibles, por lo que no pueden ser afectadas por ataques mundanos, aunque el fuego las deshace en jirones en cuanto las toca. Solo ignorarán a aquellos que estén protegidos por los fetiches que se crearon durante el ritual, pero no por ello dejarán de serles terroríficas.

Las sombras desaparecerán al amanecer y reaparecerán una noche más por cada víctima que logren asesinar desde que fuera lanzado el ritual. Si el ciclo de reapariciones se prolonga hasta la siguiente luna nueva, las sombras dejarán de estar atadas al lugar en el que se las invocó, y podrán vagar por los campos y las calles durante la noche, reapareciendo a la noche siguiente en el mismo lugar en el que se desvanecieron.

Corren leyendas de sombras que escaparon de este ritual hace años, y aún vagan por Alborada asesinando libremente, con una inteligencia y consciencia acrecentada por su larga existencia.

Las sombras poseen los siguientes valores significativos:

♦ Vigor 4, Destreza 4, CaC 2 y Discreción 4.



Reyes

Don: Bendición del Acandalado

Desencadenante: En el momento de solicitar este don el ritualista deberá depositar sobre el suelo un pequeño cofre completamente vacío y cerrado.

Consecuencias: El Anatema llenará el cofre de monedas de oro, piedras preciosas y otras piezas de artesanía de excelente manufactura. La suma de estos bienes tiene un bono de +100 en Riqueza Temporal. Una vez agotada esta Riqueza, los personajes pueden volver a solicitar este don si lo desean.

Don: Semblante del Soberano

Desencadenante: El ritualista adquiere de forma permanente un aura de grandeza y poder que influye fuertemente en aquellos que le rodean. Pasa a ser una cualidad innata que afectará a todas las personas con las que se relacione, quiera o no.

Consecuencias: A ojos de toda persona será una figura de poder. Incluso si va vestido con harapos y pide limosna, aquellos que lo observen sentirán que es alguien con la capacidad de influir en su vida.

Si la persona que percibe al ritualista es de voluntad o personalidad débil sentirá que debe ofrecerle respeto, cortesía y en circunstancias extremas incluso devoción o sumisión. Si por otro lado pudiera catalogarse al observador como rebelde o impetuoso, se sentirá oprimido por la presencia del ritualista, lo que le llevaría al desprecio o incluso el odio.

Este don no tiene reglas concretas, pero influye claramente en cómo actúan los que rodean al personaje.

Hechizo: Bendición del Padre Ajado

Dificultad: Artes Oscuras (10)

Degeneración: Especial

Preparación: La persona sobre la que se lance el hechizo deberá poseer como máximo RM 5 o haber sido destruida totalmente su voluntad mediante tortura y sufrimiento.

Este hechizo podrá ejecutarse de manera instantánea (como acción gratuita en combate) en el preciso momento en que el ritualista adquiera DF o DM. El ritualista deberá ser consciente de que va a sufrir Degeneración, ya sea provocada por un hechizo, ritual, o alguna otra fuente.

Cuando lance el hechizo el ritualista deberá mantener un nexo físico con su víctima (mantenerla sujeta por una cadena, tocada con una espada, o con la propia mano, por ejemplo) y susurrar una palabra en el lenguaje de los Anatemas.

Consecuencias: La víctima que se ofrece al hechizo sufrirá la degeneración en lugar del ritualista. El ritualista solo sufrirá la mitad de la mayor de las degeneraciones originales en forma de DA. Si, por ejemplo, el ritualista debiera sufrir DA1 y DM3 por algún motivo, al lanzar este hechizo solo sufriría DA2, es decir, la mitad redondeada hacia arriba de la Degeneración más alta que le correspondiera, convertida en DA. En cambio, el humano que se ofreció sufriría la degeneración completa (en el ejemplo anterior: DA1 y DM3).

Si el ritualista obtiene un fallo crítico al lanzar este hechizo, no solo no desviará la Degeneración, sino que además esta se convertirá en inevitable. Si ya era inevitable, esta aumentará en 1 punto, máximo 5.

Hechizo: Otro Martillo del Emperador

Dificultad: Artes Oscuras (14)

Degeneración: DA3

Preparación: El lanzador deberá mostrar durante esta agresión un objeto de oro a su víctima, el cual adoptará un Aura de Miedo 14 para ella. El objeto deberá poder sostenerse con una sola mano y estar fabricado de oro en su mayor parte, como podría darse en el caso de un cetro de oro, una corona, una espada de aleación de oro, un medallón o una moneda.


Una vez la víctima haya centrado su atención sobre el objeto, el ritualista podrá lanzar el hechizo. A partir de ese momento, el ritualista deberá atormentar a su víctima de alguna forma, ya sea mediante tortura, intimidación o cualquier otro tipo de maltrato físico o psicológico.

Consecuencias: Tras cada minuto de tortura a manos del ritualista o sus secuaces la víctima deberá superar una prueba de Voluntad de dificultad 10. Por cada fallo, la RM de la víctima se reducirá en 1 punto. El penalizador por Miedo se aplica a esta prueba de la forma habitual. Los puntos perdidos de esta forma se recuperan a ritmo de 1 por mes.

El ritualista debe empuñar el objeto y ambos ser visibles para la víctima en todo momento, o el influjo del hechizo acabará.

Si la RM de la víctima llegase a 5, esta se convertirá en un pelele obediente que aceptará cualquier orden que se le dé. Si llegase a 0, haría todo lo posible por suicidarse ante el menor de los desprecios.

Obtener fallo crítico durante el lanzamiento de este hechizo causará DM3 inevitable al lanzador.



Ritual: Portar la Corona de los Insolentes

Dificultad: Artes Oscuras (16)

Degeneración: DM3 Inevitable

Componentes: El cráneo limpio de un ser humano.

Preparación: Con el cráneo fragmentado el ritualista o sus colaboradores deberán forjar una corona mientras pronuncian los encantamientos adecuados. Para forjar la corona es necesario superar una prueba de Artesanía a dificultad 14, especializada en talla, joyería, orfebrería o forja. Una vez completada la corona deberá, ser bañada con sal y colocada sobre la cabeza del ritualista.

Consecuencias: Si se realiza correctamente, la corona se adaptará de forma perfecta a la cabeza del lanzador. Sólo el ritualista podrá usarla, pues será totalmente inútil en la cabeza de cualquier otro.

Cada vez que alguien trate de mentir al portador, ya sea de forma directa o sutil, la corona absorberá sus palabras. La persona será incapaz de pronunciar las palabras de su mentira, carraspeando como si se le atragantaran en la boca, o le avergonzase soltarlas. El ritualista deducirá inmediatamente que el sujeto iba a mentirle, y podrá actuar en consecuencia.

La corona podrá absorber tantas mentiras como años de antigüedad tuviera el cráneo en el momento de su forja, por ello, es habitual que los ritualistas saqueen túmulos antiguos para obtener los cráneos. En caso de que el ritualista desconozca la antigüedad del cráneo, será el narrador quien la determine al azar. La corona susurrará en ocasiones palabras o recuerdos incoherentes del propietario del cráneo, por lo que tras cada semana de uso el ritualista sufrirá DM1 inevitable.

Con un fallo crítico el lanzador obtendrá una corona aparentemente como la que desea, pero ante el primer intento de mentira se fragmentará y romperá, causándole una herida grave sangrante en la cabeza.

Ritual: Cadenas del Soberano

Dificultad: Artes Oscuras (16)

Degeneración: DA5

Componentes: Una espada grabada para rituales, materiales para dibujar o grabar un círculo ritual, un cordero y una gran hoguera. Puede realizarse sobre más de una persona a la vez, pero cada persona adicional aumentará en 2 la dificultad de la prueba de Artes Oscuras.

Las personas sobre las que se lance el ritual deben poseer como máximo RM 5, o haber sido destruida totalmente su voluntad mediante tortura y sufrimiento. Toda persona sobre la que se lance el ritual debe aceptarlo, ya sea por propia voluntad, coaccionado o engañado.

Preparación: El ritual se hará de noche y a la luz de una gran hoguera. Deberá dibujarse un complejo círculo ritual en el suelo, dentro del cual permanecerán el ritualista y aquellos que vayan a ser sometidos. Todos los colaboradores deberán permanecer fuera del círculo, pues por cada uno que entrase durante el ritual el lanzador sufriría una herida leve en forma de corte punzante, además de interrumpir el ritual.

Una vez ubicados todos los objetivos del ritual dentro del círculo, el lanzador deberá degollar al cordero, marchándose las manos de sangre. Acto seguido deberá empuñar su espada mientras entona una oración de sometimiento y se aproxima al primero de los objetivos del ritual, colocándose a su espalda. Apoyando la punta de la espada en el cuello del primero de los humanos, deberá introducirla con fuerza a través hasta su caja torácica, sacándola un instante después cubierta de sangre. Deberá hacer esto con cada uno de los objetivos del ritual uno tras otro.

Consecuencias: Por cada uno de los objetivos deberá lanzarse un DN. Si el resultado es un 1 la persona morirá por la herida, pero en caso contrario se levantará como vasallo del ritualista, curando además cualquier herida o enfermedad que padeciese en ese momento. Serán sus vasallos hasta la muerte, propia o de su amo.

El ritualista disfrutará de los siguientes poderes utilizando a sus vasallos:

- ✦ **Heraldo:** Podrá ver y hablar a través de cualquiera de ellos a voluntad, sonando la voz del ritualista en lugar de la del vasallo cuando hable.
- ✦ **Marioneta:** Podrá darles órdenes a distancia a sus vasallos, los cuales las cumplirán sin poder resistirse de forma alguna a la voluntad de su amo. Trabajarán con criterio propio siempre que no interfiera con los detalles de la orden, y la sola idea de ignorar las órdenes les resultará dolorosa y repulsiva.
- ✦ **Avatar:** El ritualista podrá introducir su consciencia, a distancia, en el cuerpo de uno de sus vasallos, obteniendo control absoluto de su cuerpo. El cuerpo del ritualista quedará inerte y en trance en el lugar en el que estuviera, y permanecerá así hasta que decida que su mente vuelva a su cuerpo original. Las habilidades y conocimientos viajarán con él al nuevo cuerpo, pero usará las características físicas del vasallo. Este efecto solo durará 1d10 minutos y no podrá volver a usarse sobre ningún vasallo hasta 1d5 horas más tarde.

Si el ritualista obtiene un fallo crítico durante el lanzamiento, todos los objetivos del ritual morirán, y él sufrirá DF4 inmediatamente.

Ritual: Don de la Madre Nefasta

Dificultad: Artes Oscuras (20)

Degeneración: DA4

Componentes: Una aguja afilada hecha de hueso, una bañera de mármol blanco llena con la sangre de 10 mujeres fértiles, una mujer embarazada, infusión de hojas de mandrágora.

Preparación: Durante 10 horas el ritualista deberá inscribir con la aguja de hueso las 2401 runas que componen este sortilegio en la carne de una mujer embarazada que se encuentre bajo los efectos de la infusión de mandrágora. Si la mujer muere a causa de los efectos de la infusión, el ritual no surtirá efecto alguno. Durante esas 10 horas tanto el lanzador como sus ayudantes deberán entonar un canon blasfemo recitado en el idioma natal del lanzador.

Una vez finalizada la inscripción, el lanzador le atravesará la garganta con la aguja y acto seguido se sumergirá completamente en la bañera llena de sangre mientras la víctima agoniza de dolor hasta morir. Para que surta efecto el ritual deberá ejecutarse una noche de luna llena.

Consecuencias: El ritualista en ningún momento podrá emerger de la sangre para respirar antes de que la mujer haya muerto. Si este no consiguiera aguantar la respiración lo suficiente y emergiera antes de tiempo, el ritual fallaría automáticamente, debiendo esperar 1 año para poder volver a intentar ejecutarlo de nuevo.

Una vez la mujer haya muerto, esta dará a luz inmediatamente un neonato deforme y aberrante que se descompondrá rápidamente en un amasijo de huesos, sangre negra y ceniza. En ese preciso instante, el lanzador emergerá triunfante insuflado por el tiempo de vida robado al neonato.

El efecto del ritual perdurará durante tantos años como días de gestación llevara el neonato hasta el momento de su muerte. Durante ese tiempo, el ritualista no envejecerá lo más mínimo, manteniendo de esta forma su aspecto. El lanzador no podrá volver a intentar realizar este ritual mientras permanezca bajo sus efectos.

Debido a la extrema dificultad de realizar este ritual, un fallo crítico en su ejecución provocará que todos aquellos que ayudaran al ritualista a llevarlo a cabo adquieran DF3 inevitable inmediatamente. El destino del propio ritualista será mucho peor, ya que una vez sumergido en la bañera llena de sangre, el Anatema con el que forjara el pacto reclamaría su alma inmediatamente, como si hubiera obtenido el resultado *Pacto Saldado (50)* en la tabla de Degeneración del Alma en lugar de la degeneración habitual.





Sangre

Don: Regeneración Macabra

Desencadenante: Mediante este don el ritualista podrá reemplazar cualquier extremidad perdida (salvo la cabeza, esa es única e irremplazable).

Para lograrlo basta con sustituirla por la misma extremidad de otra persona, aunque estuviera muerta. También podrá usar su propia extremidad amputada si la recupera a tiempo. Para que el efecto funcione, el cadáver no podrá tener más de 3 días de antigüedad desde el momento de la muerte.

Consecuencias: Una vez unida la extremidad al cuerpo, esta será completamente funcional al cabo de 1d10 días. Cualquier cicatriz o tatuaje que poseyera el miembro permanecerá, así como el tono de la piel.

Los efectos de colocar extremidades en lugares incorrectos puede tener consecuencias imprevistas, pues el sentido del humor de los Anatemas es demasiado perverso.

Don: Sangre Domestificada

Desencadenante: Aquellos poseedores de este don nunca sangran a causa de heridas, por muy graves que estas sean. Existen numerosas leyendas de personas a las que les amputaron alguna extremidad sin derramar ni una sola gota de sangre.

Consecuencias: El lanzador es completamente inmune a los efectos de la cualidad Sangrante.

Hechizo: Transferir la Sangre y el Dolor

Dificultad: Artes Oscuras (8)

Degeneración: DF3

Preparación: La ejecución de este hechizo requiere que el lanzador recite una oración blasfema mientras introduce los dedos índice y anular en una herida que ya poseyera, provocándole un intenso dolor en el proceso.

Consecuencias: Una vez hecho esto el lanzador transferirá a la víctima (que siempre deberá ser una persona) 1 punto de sus penalizadores por heridas más 1 punto adicional por cada grado de éxito obtenido al lanzar el hechizo.

Esta transferencia durará tantos minutos como resultado se obtenga en el DN, momento tras el cual el lanzador volverá a recuperar sus penalizadores por heridas. Si la víctima muriese a causa de los penalizadores transferidos, estos no regresarán al lanzador, considerándose curado de ellos.

Las Secuelas y heridas Críticas que el personaje sufra se eliminarán solo si se curan los penalizadores asociados a ellas y la víctima muere. El hechizo no regenerará extremidades, pero curará el muñón.

Un fallo crítico al ejecutar este hechizo provocará que sean todos los penalizadores por heridas de la víctima los que se transfieran al lanzador durante 10 minutos.

Hechizo: Incitar la Traición de la Sangre

Dificultad: Artes Oscuras (10)

Degeneración: DA2 y DF2

Preparación: Este hechizo solo afectará a objetivos que posean alguna herida a la vista del lanzador. Para ejecutarlo el lanzador deberá empaparse los dedos índice y meñique de la sangre de una herida propia y acto seguido tocarse la garganta con estos mientras se maldice a la víctima con una palabra de poder.

Consecuencias: Una vez maldita, la víctima comenzará a sangrar profusamente por todas sus heridas, sufriendo una herida leve por cada herida con la propiedad Sangrante que poseyera. Las heridas que no tuvieran esta cualidad la ganarán inmediatamente.

Si al ejecutar el hechizo el lanzador obtiene un 10 natural en el DN, en lugar de los efectos descritos la víctima morirá irremediablemente ahogada en su propia sangre.

Un fallo crítico al ejecutar el hechizo provocará una herida grave en el lanzador con la propiedad Sangrante en el cuello.

Hechizo: Susurros de Sangre Ardiente

Dificultad: Artes Oscuras (12)

Degeneración: DA3

Preparación: Para llevar a cabo este hechizo, el lanzador deberá tocar con una mano una llama o fuente de calor intensa tales como una hoguera o una antorcha durante un breve instante, mientras con la otra se señala al objetivo del hechizo y se recita una letanía.

Consecuencias: Una vez finalizada la letanía, la víctima comenzará a retorcerse de dolor y agonía mientras su sangre comienza a hervir en su interior lentamente. Esta sufrirá una herida por fuego de Intensidad 4 puntos superior a la que sufra el lanzador.

Solo es necesaria una herida grave para matar a la víctima, que caerá al suelo fulminada mientras jirones de humo carmesí y una espesa pasta negruzca emanan de sus orificios.

Al exponerse a la llama, el lanzador también sufrirá daño por fuego de la intensidad correspondiente. Si el lanzador obtiene un fallo crítico al ejecutar el hechizo, este fallará irremediablemente y además prenderá automáticamente, incluso si no recibe daño por exponerse al fuego.

Ritual: Vínculo de Obsesión Sangrienta

Dificultad: Artes Oscuras (12)

Degeneración: DA2 y DF2

Componentes: Una mínima cantidad de sangre fresca del objetivo.

Preparación: Este ritual es sencillo pero puede obtener poderosos efectos. Para ejecutar el ritual el lanzador debe tener acceso a, al menos, una gota de la sangre de la víctima. Da igual que la sangre se encuentre en un vial, en la hoja de una espada, el suelo, o una venda, lo importante es que esté suficientemente fresca como para que el ritualista pueda llevársela a la boca y probarla. Justo antes de que el ritualista la pruebe, tanto él como sus colaboradores, si los tiene, deberán pronunciar unas palabras crueles en voz alta, dedicadas a los Corvalis.

Consecuencias: Una vez que el ritualista pruebe la sangre del objetivo, obtendrá un conocimiento visceral sobre él, e incluso podrá adquirir cierto poder sobre su sangre. El lanzador sentirá cierta ansiedad por encontrar a su objetivo, y cuando esté en su presencia todo su cuerpo será recorrido por una inexplicable agitación.

Si el lanzador logra tener éxito al lanzar el ritual podrá conocer la dirección y la distancia a la que se encuentra la persona en todo momento. No conocerá la localización exacta, pero sí hacia dónde dirigirse para encontrarlo, y podrá indicar a otros dónde buscar.

Además, según los grados de éxito que obtenga el lanzador, se añadirán al anterior los siguientes efectos:

- ✦ Si obtiene 1 grado de éxito, el lanzador recibirá una imagen mental de dónde está el objetivo, sabiendo al instante cómo son los alrededores, con quién está, qué hace y sobre qué habla.
- ✦ Si obtiene 2 grados, además de todo lo anterior, el lanzador podrá maldecir a la víctima debilitando su sangre. Esta maldición reduce en 1 punto el Vigor del objetivo, y solo le permitirá realizar 1 acción sencilla por asalto.

Solo podrá mantenerse el ritual sobre una persona cada vez. Si ya se ha cerrado el ritual sobre un objetivo, todos los intentos posteriores por volver a lanzarlo fallarán hasta que los efectos del ritual anterior cesen.

Los efectos permanecerán hasta que el ritualista o el objetivo mueran o que sean desangrados hasta caer inconsciente. Otra forma de poder interrumpir el ritual consistiría en la toma por parte de alguno de los dos, durante 3 días consecutivos, de un macerado de ajeno. Este último remedio es conocido solo por algunos ocultistas especialmente versados en los rituales de la sangre, por lo que es posible que ni el lanzador lo conozca.

Si el lanzador obtiene un fallo crítico al lanzar el ritual, aparte de no tener efecto, la víctima tendrá un profundo escalofrío, y la próxima vez que vea al ritualista sentirá repulsión por él.





Ritual: Piedra de Anisin

Dificultad: Artes Oscuras (18)

Degeneración: DA4 y DF2

Componentes: La sangre de un cuervo, la sangre de un toro, esencia de adelfa y amaranto, polvo de rubí, un vial con sangre del ritualista, un hombre adulto y fuerte que hará de recipiente, una daga de plata que haya matado a 5 personas diferentes, un altar de piedra, cuerda.

Preparación: El primer paso para la ejecución del ritual requiere preparar un brebaje con los 3 tipos de sangre, el polvo de rubí y la esencia. Deberá mantenerse tibia durante todo el tiempo que dure el ritual para que no se coagule. Una vez preparado el brebaje, se atará al recipiente vivo al altar, de manera que quede sujeto e inmóvil así como con el pecho descubierto.

Durante 5 noches consecutivas, con cada anochecer, el ritualista inscribirá con la daga de plata en el pecho del recipiente una runa blasfema mientras entona un salmo a los Corvalis. Una vez inscrita, se le dará de beber un trago al hombre. Este será el único alimento que recibirá durante todo el ritual. Darle de comer o beber cualquier otra cosa provocará que el ritual falle automáticamente.

Cada noche que pase, el recipiente se volverá más y más pálido, adoptando un tono similar al de un cadáver desangrado. Al caer la quinta noche, el ritualista entonará el último salmo mientras extrae con la daga el corazón del recipiente, matándolo en el acto.

El corazón se habrá transformado en un rubí de igual tamaño, sin ninguna forma concreta. Los ritualistas más exquisitos optan por tallar y darle forma a la gema, de manera que la puedan engarzar en una joya.

Consecuencias: A partir de su creación, la Piedra de Anisin tan solo podrá ser utilizada por su creador. Este deberá portarla en todo momento, ya que si la piedra permanece más de 1 hora alejada de él se romperá, quedando completamente inservible.

La piedra encierra en su interior diversos poderes y habilidades que su poseedor puede liberar a voluntad, siendo necesario solo derramar una gota de sangre en ella para activarla, aunque con cada uso la piedra se irá debilitando gradualmente hasta quedar inservible.

Cada piedra contiene el suficiente poder como para ser usada 5 veces. Una vez gastado el poder de la piedra, esta se descompondrá en polvo y sangre. Con cada uso de la Piedra de Anisin, el propietario podrá seleccionar cuál de las distintas habilidades desea utilizar en cada momento. No existe restricción sobre el número de veces que un propietario pueda utilizar una misma habilidad, siempre y cuando la Piedra aún tenga poder.

Activar la piedra durante un combate cuenta como una acción Simple. Estas son la habilidades que puede liberar la piedra de los Anisin:

- ✦ **Alas Sangrientas:** dos poderosas alas emplumadas de color rojizo surgirán dolorosamente de la espalda del ritualista. Estas alas serán completamente funcionales, permitiéndole volar y suspenderse en el aire con total libertad. Las alas desaparecerán transcurridas 5 horas o hasta que el ritualista decida ponerle fin al efecto, lo que suceda antes.
- ✦ **Regeneración Antinatural:** miles de finísimos regueros de sangre surgirán de la piedra y envolverán al portador por completo como si de pequeñas raíces se tratara. Estos hilos sangrientos taponarán y sanarán las heridas que su portador pudiera poseer. Esta habilidad eliminará por completo todos los penalizadores por heridas del portador, así como las secuelas que pudiera tener asociados inmediatamente.
- ✦ **Poder de la Sangre:** La piedra concentrará la sangre del portador, haciéndolo mucho más poderoso y resistente. El atributo de Vigor del portador aumentará en 4 puntos durante 5 horas. Mientras se encuentre bajo los efectos de esta habilidad, la piel del ritualista adquirirá un tono rojizo y sus ojos se inyectarán en sangre. Este efecto no se puede cancelar una vez liberado.
- ✦ **Purificar la Ponzofa:** Al liberar este poder, el ritualista exudará un limo oscuro y denso durante toda una hora. Al hacerlo, eliminará de su cuerpo cualquier enfermedad o veneno que poseyera en ese momento, sanándolo por completo y eliminando de esta manera los síntomas asociados.

Tenga o no éxito al ejecutar el ritual, un ritualista solo podrá intentar crear una nueva Piedra de Anisin cada 625 noches.

Debido al gran poder que encierra, un fallo crítico al intentar fabricar la Piedra de Anisin provocará en el ritualista los efectos de la secuela Saciarse del Néctar Rojo, además de las secuelas adquiridas por la Degeneración asociadas al ritual.

Apéndices



Bestiario

CABALLO

Descripción						
Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	4	3	0	1	1	1
Movimiento	Base 10		Correr 28		Esprint (4d10)+42	
Umbrales	Heridas 7 / 9 / 12			Muerte 4 / 6 / 8		
Resist. y Defen.	RF 11		RM 7		DC 7	
Ataques	Mordisco (1d10)+3 (2) (Sangrante) Pezuñas (2d10)+3 (5) (Aplastante)					
Habilidades	Supervivencia 1, Atletismo 4, Percepción 1. +4 a percepción de olfato. +2 a saltar. Puede entrenarse para el combate. Movimiento +5/+15/+25					
Talentos						

CAMELLO

Descripción						
Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	4	3	0	1	2	1
Movimiento	Base 5		Correr 16		Esprint +38	
Umbrales	Heridas 5 / 7 / 9			Muerte 3 / 4 / 6		
Resist. y Defen.	RF 11		RM 6		DC 8	
Ataques	Mordisco 1d10+3 (5) (Aplastante)					
Habilidades	Supervivencia 2, Atletismo 2, Percepción 2.					
	+2 a percepción de olfato y rastrear.					
Talentos	+4 a Resistir la inanición.					
	Movimiento +0/+5/+5					

CIERVO o VENADO

Descripción						
Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	4	4	0	1	3	1
Movimiento	Base 5		Correr 28		Esprint +43	
Umbrales	Heridas 5 / 7 / 9			Muerte 3 / 4 / 6		
Resist. y Defen.	RF 11		RM 7		DC 10	
Ataques	Cornada 2d10+4 (6) (Sangrante, Incapacit.)					
Habilidades	Supervivencia 2, Atletismo 4, Percepción 2.					
Talentos	+4 a percepción de olfato y rastrear.					
	+4 a Embestir y Derribar.					
	+5 a Esconderse.					
	Movimiento +0/+5/+5					

COCODRILO

Descripción						
Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	5	2	0	1	3	2
Movimiento	Base 3		Correr 10		Esprint +15	
Umbrales	Heridas 8 / 10 / 12			Muerte 4 / 6 / 8		
Resist. y Defen.	RF 12		RM 9		DC 10	
Ataques	Mordisco 2d10+2 (11) (Sangrante, Aplastante)					
Habilidades	Supervivencia 2, Atletismo 1, Percepción 1.					
Talentos	+5 a Nadar. +4 a Presa, hará daño de Mordisco. +3 a Sigilo. Piel Escamada (Protección 2) Movimiento +0/+5/+5					

PANTERA

Descripción						
Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	3	5	0	1	4	2
Movimiento	Base 8		Correr 18		Esprint +23	
Umbrales	Heridas 4 / 6 / 8			Muerte 3 / 4 / 6		
Resist. y Defen.	RF 10		RM 8		DC 10	
Ataques	Mordisco 4d10+3 (5) (Sangrante, Incapacit.) Garras 4d10+3 (4) (Sangrante)					
Habilidades	Supervivencia 4, Atletismo 3, Percepción 2. +4 a percepción de olfato y rastrear.					
Talentos	+3 a Tregar. +5 a Sigilo. Movimiento +0/+5/+5					

JABALÍ

Descripción						
Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	5	3	0	1	4	2
Movimiento	Base 5		Correr 23		Esprint (3d10)+26	
Umbrales	Heridas 7 / 9 / 11			Muerte 4 / 6 / 8		
Resist. y Defen.	RF 12		RM 8		DC 7	
Ataques	Colmillo (2d10)+3 (5) (Sangrante)					
Habilidades	Supervivencia 4, Atletismo 2, Percepción 4. +6 a percepción de olfato, rastrear y oído. +4 a Sigilo. +5 a Embestir.					
Talentos	Piel resistente (Protección 1) Movimiento +0/+5/+5					

LOBO

Descripción

Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	3	3	0	1	4	2
Movimiento	Base 5		Correr 23		Esprint (3d10)+26	
Umbrales	Heridas 4 / 6 / 8			Muerte 3 / 4 / 6		
Resist. y Defen.	RF 9		RM 8		DC 9	
Ataques	Mordisco (3d10)+3 (5) (Sangrant., Incapacit.)					
Habilidades	Supervivencia 3, Atletismo 3, Percepción 3.					
Talentos	+6 a percepción de olfato y rastrear. +2 a Agarrar con mordisco y Derribar. Movimiento +0/+10/+10					

OSO

Descripción

Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	6	3	0	1	2	2
Movimiento	Base 5		Correr 18		Esprint +25	
Umbrales	Heridas 8 / 10 / 12			Muerte 6 / 9 / 12		
Resist. y Defen.	RF 14		RM 8		DC 8	
Ataques	Mordisco 2d10+3 (9) (Sangrante, Aplastante) Garras 3d10+3 (7) (Sangrante)					
Habilidades	Supervivencia 2, Atletismo 2, Percepción 2.					
Talentos	+4 a percepción de olfato y rastrear. +4 a Presa, hará daño de Mordisco. Piel resistente (Protección 1) Movimiento +0/+5/+5					

PERRO

Descripción

Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	2	3	0	1	3	1
Movimiento	Base 5		Correr 18		Esprint (3d10)+20	
Umbral	Heridas 3 / 5 / 7			Muerte 3 / 4 / 6		
Resist. y Defen.	RF 8		RM 7		DC 8	
Ataques	Mordisco (2d10)+3 (2) (Sangrante, Incapacit.)					
Habilidades	Supervivencia 3, Atletismo 2, Percepción 3.					
Talentos	+3 a percepción de olfato y rastrear. +1 a Agarrar con mordisco. Movimiento +0/+5/+5					

PERRO DE CAZA

Descripción

Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	2	3	0	1	4	1
Movimiento	Base 5		Correr 20		Esprint (3d10)+25	
Umbrales	Heridas 3 / 5 / 7			Muerte 3 / 4 / 6		
Resist. y Defen.	RF 8		RM 7		DC 8	
Ataques	Mordisco (3d10)+3 (3) (Sangrant., Incapacit.)					
Habilidades	Supervivencia 4, Atletismo 2, Percepción 4.					
Talentos	+6 a percepción de olfato y rastrear.					
	+3 a Agarrar con mordisco.					
	+2 para ser adiestrado.					
	Movimiento +0/+5/+5					

MASTÍN GUARDIAN

Descripción

Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	3	3	0	1	2	2
Movimiento	Base 5		Correr 18		Esprint (3d10)+20	
Umbrales	Heridas 4 / 6 / 8			Muerte 3 / 4 / 6		
Resist. y Defen.	RF 9		RM 8		DC 9	
Ataques	Mordisco (3d10)+3 (4) (Sangrant., Incapacit.)					
Habilidades	Supervivencia 3, Atletismo 1, Percepción 4.					
Talentos	+3 a percepción de olfato y rastrear. +5 a Agarrar con mordisco. Movimiento +0/+5/+5					

TORO

Descripción

Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	5	2	0	1	2	2
Movimiento	Base 5		Correr 18		Esprint +23	
Umbrales	Heridas 6 / 8 / 10			Muerte 4 / 6 / 8		
Resist. y Defen.	RF 12		RM 8		DC 4	
Ataques	Cornada 2d10+2 (7) (Sangrante, Incapacitad.)					
Habilidades	Supervivencia 2, Atletismo 1, Percepción 2.					
Talentos	+6 a Embestir y Derribar. +6 a la carga en lugar de +4. Movimiento +0/+5/+5					

Gentes

VILLANO

Descripción						
Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	2	3	3	2	3	3
Movimiento	Base 5		Correr 13		Esprint (1d10)+15	
Umbrales	Heridas 3 / 5 / 7			Muerte 2 / 3 / 4		
Resist. y Defen.	RF 8		RM 8		DC 9	
Ataques	Daga (-2d10)+3 (3) (x2/x3/x4, Rápi, Sangra.). Azada (-2d10)+3 (4) (Incapacitante). Hachuela (-2d10)+3 (4) (x2/x3/x4, Sangrant).					
Habilidades	Atletismo 1, Saber Popular 2, Comerciar 1, Influencia 1, Percepción 1, Trato Animal 1, más otros 7 rangos según su oficio.					
Talentos	Según oficio.					
Rasgos	Según origen.					
Equipo	Ropas sencillas y cómodas, quizás una daga para comer, y algún apero que pueda usar para expulsar maleantes.					

GUARDIA

Descripción	Especializados en vigilar y contener a los maleantes.					
Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	3	3	2	2	3	3
Movimiento	Base 5		Correr 13		Esprint (2d10)+16	
Umbrales	Heridas 4 / 6 / 8 Armadura 6 / 8 /10			Muerte 3 / 4 / 6		
Resist. y Defen.	RF 10		RM 8		DC 11	
Ataques	Lanza (3d10)+3 (5) (x2/x3/x4, Incapacitad.) Hacha (3d10)+3 (6) (Sangrant., Cercenadora) Arco corto (2d10)+3 (4) (30/60/120, Recarga 1, Incapacitadora)					
Habilidades	Atletismo 2, Intimidar 1, Percepción 1, Investigación 1, Equitación 1, Reinos 1, Saber Popular 1, Comerciar 1.					
Talentos	Evasivo (+1 en defensa total) Golpetazo (+1 derribo y embestida c/ escudo) Fisgar (+1 al observar)					
Rasgos	Según origen.					
Equipo	Cuero tachonado, casco abierto, Lanza o hacha, daga y escudo. Algunos arco corto. Capa y blasón de la ciudad.					

CLÉRIGO RAVÉS

Descripción	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
Característ.	1	1	3	3	3	4
Movimiento	Base 5		Correr 11		Esprint (-2d10)+12	
Umbrales	Heridas 2 / 4 / 6			Muerte 2 / 3 / 4		
Resist. y Defen.	RF 6		RM 11		DC 6	
Ataques	¡Atacar a un clérigo es ofender a los dioses!					
Habilidades	Teología 3, Influencia 3, Engañar 2, Etiqueta 2, Reinos 2, Interpretar (canto) 1, Comercio 1, Lingüística 2.					
Talentos	Adoctrinado (+2 al credo propio) Fervor (+1 RM cuando se escuda en su fe) Adalid (+2 al liderar) Populista (+2 al manejar masas)					
Rasgos	+2 a Etiqueta y Engañar para llamar la atención y aparentar estatus o poder ficticio. Puede repetir un dado de la tirada de iniciativa.					
Equipo	Caras ropas de clérigo, amuletos de la fé y joyas. Sus arcas se reponen con Riqueza +10.					

CORTESANO MARQUENSE

Descripción						
Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	1	2	4	2	3	3
Movimiento	Base 5		Correr 12		Esprint (-2d10)+13	
Umbrales	Heridas 2 / 4 / 6			Muerte 2 / 3 / 4		
Resist. y Defen.	RF 7		RM 10		DC 8	
Ataques	Daga (1d10)+2 (2) (x2/x3/x4, Rápido., Sangra.) Amantes vengativos y benefactores.					
Habilidades	Influencia 3, Engañar 2, Comerciar 1, Etiqueta 2, Reinos 2, Lingüística 1, Hurto 1, Percepción 1, Sanar 1, Naturaleza 1.					
Talentos	Disimul0 (+2 a ocultar intenciones a terceros) Presencia (+1 a primeras impresiones) Cautivador (+2 al cautivar)					
Rasgos	+1 a Etiqueta, -1 a Teología.					
Equipo	Ropas caras y alhajas para cada ocasión. Daga oculta, monedas y abanico de encaje. Gargantilla enjoyada de gran calidad (+1 a Etiqueta)					

MERCENARIO ARMATRO

Descripción	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
Característ.	3	4	1	1	3	3
Movimiento	Base 5		Correr 14		Esprint (2d10)+17	
Umbrales	Heridas 4 / 6 / 8 Armadura 6 / 8 / 10			Muerte 4 / 6 / 8		
Resist. y Defen.	RF 10		RM 8		DC 13+1	
Ataques	Lanza (4d10)+4 (5) (x2/x3/x4, Incapacidad.) Espada (4d10)+4 (6) (Sangrante, Cercenadora, Parada) B. Manivela (2d10)+4 (5) (30/60/120) (Incapacitadora, Recarga 4, Perforante 2)					
Habilidades	Atletismo 2, Intimidar 2, Percepción 1, Equitación 1, Reinos 1, Saber Popular 1, Supervivencia 1.					
Talentos	Inamovible (+1 CaC vs derribos) Estocadas (+2 en lugar de +1 al apuntar con espadas y dagas) Bloqueo desesperado (sacrifica el escudo para reducir daño) Recarga rápida (-1 a la recarga de ballestas) Entrenamiento (armaduras intermedias)					
Rasgos	RM +2 frente a sobornos y miedo mundano.					
Equipo	Coraza segmentata, espada y/o ballesta de manivela, 20 virotes, escudo pesado, casco abierto, daga. Capa de legionario.					

COMERCIANTE AESIR

Descripción	Especializados en ganar dinero a tu costa.					
Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	2	2	3	3	3	3
Movimiento	Base 5		Correr 12		Esprint (-2d10)+14	
Umbrales	Heridas 3 / 5 / 7			Muerte 3 / 4 / 6		
Resist. y Defen.	RF 8		RM 11		DC 8	
Ataques	Daga (-2d10)+2 (3) (x2/x3/x4, Rápida, Sangr.) De 1 a 4 guardaespaldas.					
Habilidades	Influencia 2, Engañar 2, Comerciar 3, Etiqueta 2, Reinos 2, Lingüística 2, Investigación 1, Percepción 1.					
Talentos	Planificador (+2 conoc. de rutas comerciales). Tasador (+2 a tasar bienes y mercancías) Frialdad (+2 a mantener la compostura)					
Rasgos	+2 a Comercio para acuerdos y tratados +5 a Riqueza Personal (total +15 o mejor)					
Equipo	Ropas caras y alhajas, cinto con daga, bolsa de monedas, macuto con cajita cerrada. Herramientas de tasación mejoradas (+1).					

AEDL

Descripción	Noble nacido en una familia de fríos y fuertes soberanos del norte, arraigados a la tierra.					
Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	3	2	3	2	3	3
Movimiento	Base 5		Correr 12		Esprint (2d10)+15	
Umbrales	Heridas 4 / 6 / 8 Armadura 6 / 8 / 10			Muerte 3 / 4 / 6		
Resist. y Defen.	RF 9		RM 11		DC 11+1+(4)	
Ataques	Daga (3d10)+3 (3) (x2/x3/x4, Rápido., Sangra.). Espada (3d10)+3 (6) (Sangr., Cercen., Parada) Hacha (3d10)+3 (6) (Sangrant., Cercenad.).					
Habilidades	Reinos 2, Influencia 3, Etiqueta 1, Intimidar 3, Saber Popular 2, Supervivencia 1, Engañar 1, Equitación 2, Trato Animal 1, Investigación 1, Comerciar 1.					
Talentos	Achantar (+1 a intimidar a menor estatus) Adalid (+1 a liderar) Cetrería (+1 con rapaces) Entrenamiento con espadas Parte-escudos (hacha puede partir escudo) Contraataque (golpea tras parar un ataque) Evasivo (+1 adicional a DC por defensa total)					
Rasgos	+2 a comercio mediante trueque. +1 a impactar con arcos y lanzas. +1 al trabajar la madera. -2 a RF contra enfermedades.					

Equipo
Coraza, espadas, escudos, hachas y dagas de la mejor calidad. Contundentes bienes en joyas y diezmos (Riqueza +15). Varios caballos de gran calidad.
Al menos un pueblo a su entera disposición y muchas familiares obedientes.

ASESINO UMBRÍO

Descripción

Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	2	3	2	3	3	3

Movimiento	Base 5	Correr 13	Esprint (2d10)+15
------------	--------	-----------	-------------------

Umbrales	Heridas 3 / 5 / 7 Armadura 5 / 7 / 9	Muerte 2 / 3 / 4
----------	---	------------------

Resist. y Defen.	RF 8	RM 8	DC 13
------------------	------	------	-------

Ataques	Daga (2d10)+3 (3) (x2/x3/x4, Rápida, Sangra.) Espada (2d10)+3 (5) (Sangra., Cerce., Parada) B. de pie (2d10)+3 (4) (20/40/80) (Incapacitadora, Recarga 4, Perforante 2)
---------	--

Habilidades	Atletismo 2, Intimidar 1, Percepción 1, Alquimia 1, Investigación 1, Hurto 2, Reinos 1, Discreción 3, Acrobacias 1.
-------------	---

Talentos	Defensa astuta (+1/2 Astucia a DC con armaduras ligeras) Agazapar (+1 a esconderse) Sigilo (+1 a moverse en silencio)
----------	--

Rasgos	+1 a Atletismo en escala y a Supervivencia en montaña. Imperturbable. Ve claramente a la luz de una vela pero sufre gran desventaja y -4 a la Percepción ante destellos.
--------	---

Equipo	Cuero tachonado, daga y espada o ballesta. Ropas oscuras y Herramientas de ladrón mejoradas (+1). Tintura de belladona para las armas.
--------	---

OCULTISTA

Descripción

Buscador de favor y conocimiento
demoníaco.

Característ.	VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
	2	2	3	3	3	3

Movimiento	Base 5	Correr 12	Esprint (2d10)+14
------------	--------	-----------	-------------------

Umbrales	Heridas 3 / 5 / 7	Muerte 3 / 4 / 6
----------	-------------------	------------------

Resist. y Defen.	RF 8	RM 11	DC 9
------------------	------	-------	------

Ataques	Daga (1d10)+2 (3) (x2/x3/x4, Rápida, Sangra.) Artes Oscuras (2d10)+3 (1d3+1 poderes)
---------	---

Habilidades	Ocultismo 3, Percepción 1, Investigación 2, Reinos 1, Saber Popular 1, Artesanía (joyero) 1, Engañar 2, Sanar 1.
-------------	--

Talentos	Malditos (+2 al conocimiento de rituales) Demonología (+2 al conocimiento de demonios) Artesano (+2 a la preparación de componentes)
----------	--

Rasgos	Compulsión Enfermiza (rascarse las heridas) o alguna otra degeneración apropiada.
--------	--

Equipo	Cinto con daga muy elaborada, y faltriqueras con componentes. Ropas oscuras y poco llamativas.
--------	--

Antagonistas

En esta sección se detallan los perfiles de algunos ejemplos de aquellos que han consagrado su vida a perseguir y eliminar cualquier rastro de la influencia de los Anatemados en Alborada.

CABALLERO DE LA MORTAJA

Descripción

Caballeros adiestrados en la Ciudad Santa de Caecorum con la única finalidad de perseguir y acabar con los siervos de los Anatemados.

Característ.

VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
3	4	2	2	3	3

Movimiento

Base 5 Correr 13 Esprint (2d10)+16

Umbrales

Heridas 4 / 6 / 8 Muerte 3 / 4 / 6
Armadura 9 / 11 / 13

Resist. y Defen.

RF 9 RM 11 DC 11 / 11

Ataques

Daga (4d10)+4 (4) (x2/x3/x4, Rápido., Sangra.)
Espada Larga (4d10)+5 (7) (Sangrante, Cercenadora)
Espada Ancha (4d10)+5 (6) (Parada, Sangrante, Cercenadora)

Habilidades

Cuerpo a Cuerpo 4, Atletismo 2, Equitación 3, Etiqueta 1, Influencia 1, Intimidar 2, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 1, Reinos 2, Teología 2

Talentos

Entrenamiento y soltura con espadas.
Entrenamiento con armas sencillas.
Someter (+2 controlar caballo)
Sin flancos
Mentalista (+1 interrogar abiertamente)
Letrado (+2 conocimiento de leyes)
Adoctrinado (+2 al credo propio)
Fervor (+1 RM cuando se escuda en su fe)

Rasgos

Según origen.

Equipo

Armadura compuesta, Escudo pesado.
Daga, Espada larga, Espada ancha.
Mortaja, raciones y enseres de viaje.
Cuerda y grilletes de metal.
Caballo de guerra Ravés.

ESCUADERO DE LA MORTAJA

Descripción

Aprendiz de caballero que acompaña y asiste a su maestro. Son valientes e impetuosos.

Característ.

VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
3	3	2	2	2	3

Movimiento

Base 5 Correr 13 Esprint (2d10)+16

Umbrales

Heridas 4 / 6 / 8 Muerte 3 / 4 / 6
Armadura 9 / 11 / 13

Resist. y Defen.

RF 9 RM 9 DC 10 / 10

Ataques

Daga (2d10)+3 (4) (x2/x3/x4, Rápido., Sangra.)
Espada Ancha (2d10)+3 (6) (Parada, Sangrante, Cercenadora)

Habilidades

Cuerpo a Cuerpo 2, Atletismo 2, Equitación 2, Etiqueta 1, Influencia 1, Intimidar 2, Investigación 1, Lingüística 1, Ocultismo 1, Reinos 1, Teología 2

Talentos

Entrenamiento con espadas.
Entrenamiento con armas sencillas.
Someter (+2 controlar caballo)
Sin flancos
Mentalista (+1 interrogar abiertamente)
Letrado (+2 conocimiento de leyes)
Adoctrinado (+2 al credo propio)
Fervor (+1 RM cuando se escuda en su fe)

Rasgos

Según origen.

Equipo

Armadura compuesta, Escudo ligero.
Daga, Espada ancha.
Mortaja, raciones y enseres de viaje.
Caballo de guerra Ravés.



ZELOTE

Descripción

Fanático que ejerce de policía religiosa en los reinos adoradores a las VC y séquito ocasional de los Caballeros de la Mortaja.

Característ.

VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
3	3	3	2	2	2

Movimiento

Base 5 Correr 13 Esprint (2d10)+16

Umbrales

Heridas 4 / 6 / 8 Muerte 3 / 4 / 6
Armadura 5 / 7 / 9

Resist. y Defen.

RF 8 RM 9 DC 9 / 9

Ataques

Daga (2d10)+3 (4) (x2/x3/x4, Rápido, Sangra.)
Garrote (2d10)+3 (4) (Aturdir)
Mangual (2d10)+3 (7) (Aturdir, Aplastante, Hendiente, Desequilibrante)
Látigo (2d10)+3 (4) (Lacerante, Desequilibr.)

Habilidades

Cuerpo a Cuerpo 2, Atletismo 2, Etiqueta 1, Engañar 2, Intimidar 2, Investigación 2, Lingüística 2, Ocultismo 1, Reinos 2, Teología 2

Talentos

Entrenamiento con mazas.
Entrenamiento con armas de cadena.
Entrenamiento con Armas sencillas.
Aprensión (+2 al infundir temor y respeto)
Adoctrinado (+2 al credo propio)
Fervor (+1 RM cuando se escuda en su fe)

Rasgos

Según origen.

Equipo

Daga, Látigo, Maza o Mangual.
Armadura de cuero.
Cruz de madera colgada al cuello.
Cuerda. Fragmentos de las sagradas escrituras atados al cuerpo como símbolo de protección.

COFRADE DE LA MUERTE

Descripción

Adorador del aspecto de la Muerte e investigador de Artes Oscuras.

Característ.

VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
2	2	3	3	3	4

Movimiento

Base 5 Correr 12 Esprint (2d10)+15

Umbrales

Heridas 3 / 5 / 7 Muerte 3 / 4 / 6

Resist. y Defen.

RF 7 RM 11 DC 7 / 7

Ataques

Los Cofrades de la Muerte son sacerdotes e investigadores, pero no están versados en el arte del combate.

Habilidades

Engañar 1, Etiqueta 1, Influencia 2, Intimidar 1, Investigación 3, Lingüística 1, Ocultismo 3, Percepción 2, Teología 3

Talentos

Mentalista (+1 interrogar abiertamente)
Detective (+1 buscar pistas)
Tino (+2 detectar mentiras)
Recabar (+2 reunir info de grupos)
Escrutador (+2 reconocer la degeneración)
Inquisitivo
Hijos de Hastyr
Adoctrinado (+2 credo de los Hijos)
Fervor (+1 RM cuando se escuda en su fe)

Rasgos

Según origen.

Equipo

Túnica negra del credo.
Máscara ceremonial.
Enseres de escritura.
Símbolos religiosos.



BENATOR

Descripción

Característ.

VIG	DES	CAR	INT	AST	VOL
3	3	2	4	3	3

Movimiento

Base 5

Correr 13

Esprint
(3d10)+16

Umbrales

Heridas 4 / 6 / 8
Armadura 6 / 8 / 10

Muerte 3 / 4 / 6

Resist. y Defen.

RF 9

RM 10

DC 10 / 10

Ataques

Daga (3d10)+3 (4) (x2/x3/x4, Rápido., Sangra.)
Espada A.(3d10)+3 (6) (Sangrante,
Cercenadora, Parada)
B. de pie (2d10)+3 (4) (20/40/80,
Incapacitadora, Recarga 4, Perforante 2)
Pistola (2d10)+3 (7) (5/10/15, Incapacitadora,
Pólvara, Recarga 6, Perforante)

Habilidades

Combate CaC 3, Combate Distancia 2,
Atletismo 3, Discreción 2, Engañar 3, Hurto
1, Investigar 3, Ocultismo 2, Percepción 2,
Saber Popular 1, Teología 1.

Talentos

Entrenamiento con espadas y armas
sencillas.
Entrenamiento con ballestas y pólvora.
Desenvainado.
Recarga rápida.
Superfluo (+2 omitir información)
Sigilo (+1 moverse en silencio)
Detective (+1 buscar pistas)
Deducción (+2 unir pistas)
Tino (+2 detectar mentiras)

Rasgos

Según origen.

Equipo

Cuero tachonado, daga, espada, ballesta
mano o pistola.
Ropas oscuras y Herramientas de ladrón
mejoradas (+1).
Munición (10 viroles) ó (6 disparos)



Formulario

Tu opinión es muy importante para nosotros, así que nos gustaría que invirtieses un poco de tiempo a contestar estas sencillas cuestiones sobre el juego. Tu opinión y tus sugerencias nos ayudarían a mejorar el juego para su versión final. Y ¿quién sabe?, puede ser que tus hechizos sugeridos aparezcan en el libro. ¡No olvides ponerles nombre!

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES EN LA PRUEBA DE JUEGO

¿QUÉ TE HA PARECIDO EL SISTEMA DE JUEGO?

¿ES COMPRENSIBLE EL USO DEL DADO NEGRO?

¿QUÉ OPINAS DEL DADO NEGRO? ¿CUMPLE SU FUNCIÓN?

¿TE HA GUSTADO EL SISTEMA DE CREACIÓN DE PERSONAJE? ¿CAMBIARÍAS ALGO?

¿TE PARECEN INTERESANTES LOS REINOS Y SUS RASGOS?

¿QUÉ OPINAS SOBRE EL SISTEMA DE HABILIDADES MEDIANTE ÁRBOL DE TALENTOS?

¿QUÉ TE PARECEN LOS TALENTOS?

¿QUÉ TE HA PARECIDO EL SISTEMA DE COMBATE? ¿LO VES ÁGIL Y DINÁMICO?

¿CREES QUE EL NIVEL DE MORTALIDAD DEL JUEGO ES DEMASIADO ELEVADO?

¿QUÉ TE PARECEN LAS CUALIDADES DE LAS ARMAS?

¿QUÉ OPINAS DEL REPARTO DE EXPERIENCIA Y RECOMPENSAS?

¿QUÉ OPINAS SOBRE LA MAGIA? ¿TE GUSTA QUE SEA TAN RETORCIDA Y CRUEL?

¿QUÉ OPINAS DE LA DEGENERACIÓN?

¿CREES QUE DEBERÍA HABER UN IDIOMA COMÚN PARA TODOS LOS REINOS?

DANOS UNA OPINIÓN GENERAL DEL JUEGO.

QUEREMOS ESCUCHAR TUS SUGERENCIAS.

SI SE TE HA OCURRIDO ALGÚN HECHIZO DURANTE TU AVENTURA, COMÉNTANOSLO.

Contacto

Por favor, remítenos toda esta información a la dirección de email: reinodeterror@gmail.com



Nombre:		VIG VIGOR	DES DESTREZA	CAR CARISMA	PX
Origen:	Dinastía:	AST ASTUCIA	INT INTELIGEN.	VOL VOLUNTAD	TOTAL
Físico:					
Actitud:					
M. Grupal:					
M. Personal:					

Arma:	/	/	DAÑO	Umbral de Heridas	LEV	GRAVE	CRÍTICA	
CUALIDADES	ALCANCE			Umbral de Muerte	INCAPAC	INCONS	MUERTO	
Arma:	/	/	DAÑO	HERIDAS CRÍTICAS Y SECUelas				HERIDAS
CUALIDADES	ALCANCE							
Arma:	/	/	DAÑO					
CUALIDADES	ALCANCE							
Armadura:	ESCU	DESVÍO	PROTEC.					
CATEGORÍA	DES. MAX.	VIG. MIN.						

Resistencia Mental	5	+	VOL	+	RANGO	=	TOTAL	Talentos		
Resistencia Física	5	+	VIG	+	RANGO	=	TOTAL			
Defensa de Combate	5	+	DESV	+	DES	+	RANGO		=	TOTAL
Cuerpo a Cuerpo	PARADA:		RANGO		DES					
Combate a Distancia			RANGO		DES					
Artes Oscuras ^E			RANGO		VOL					
Acrobacias			RANGO		DES					
Alquimia ^E			RANGO		INT					
Artesanía ^E	ESPECIALIDAD:		RANGO		DES					
Atletismo			RANGO		VIG					
Comerciar	RIQUEZA:		RANGO		AST					
Discreción			RANGO		DES					
Engañar			RANGO		CAR					
Equitación ^E			RANGO		DES					
Etiqueta			RANGO		CAR					
Hurto ^E			RANGO		DES					
Influencia			RANGO		CAR					
Interpretación ^E	ESPECIALIDAD:		RANGO		CAR					
Intimidar			RANGO		VIG					
Investigación			RANGO		INT					
Lingüística ^E			RANGO		INT					
Naturaleza ^E			RANGO		INT					
Navegación ^E			RANGO		AST					
Ocultismo ^E			RANGO		INT					
Percepción			RANGO		AST					
Reinos ^E			RANGO		INT					
Saber popular			RANGO		INT					
Sanar ^E			RANGO		INT					
Supervivencia			RANGO		AST					
Suplantar			RANGO		AST					
Teología ^E			RANGO		INT					
Trato Animal ^E			RANGO		AST					



Rasgos

DINASTÍA:

ORIGEN:

Degeneración

SECUELAS:

Ventajas y Desventajas

Hechizos, Rituales y Dones

☐
FAVOR

Historia y Descripción

Equipo

☐
RIQUEZA

Retrato

Propiedades y Recursos

Notas

Infamia

☐
PUNTOS

Alborada



Imbra

Oldjorden

Unis

Dirges

Imacra

Latra

Vetsina

Jacpla

Rystar

Senra

Alton

Arana

Dnmsb

Farfia

Rávena

Caccorum

Nissat

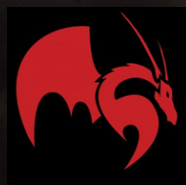
Damurag



Olvidados por los hombres y el tiempo,
es hora de devolver a tu dinastía
al sitio que le corresponde.

¿El precio? Tu alma.

Patrocinadores



Movementa Xove

