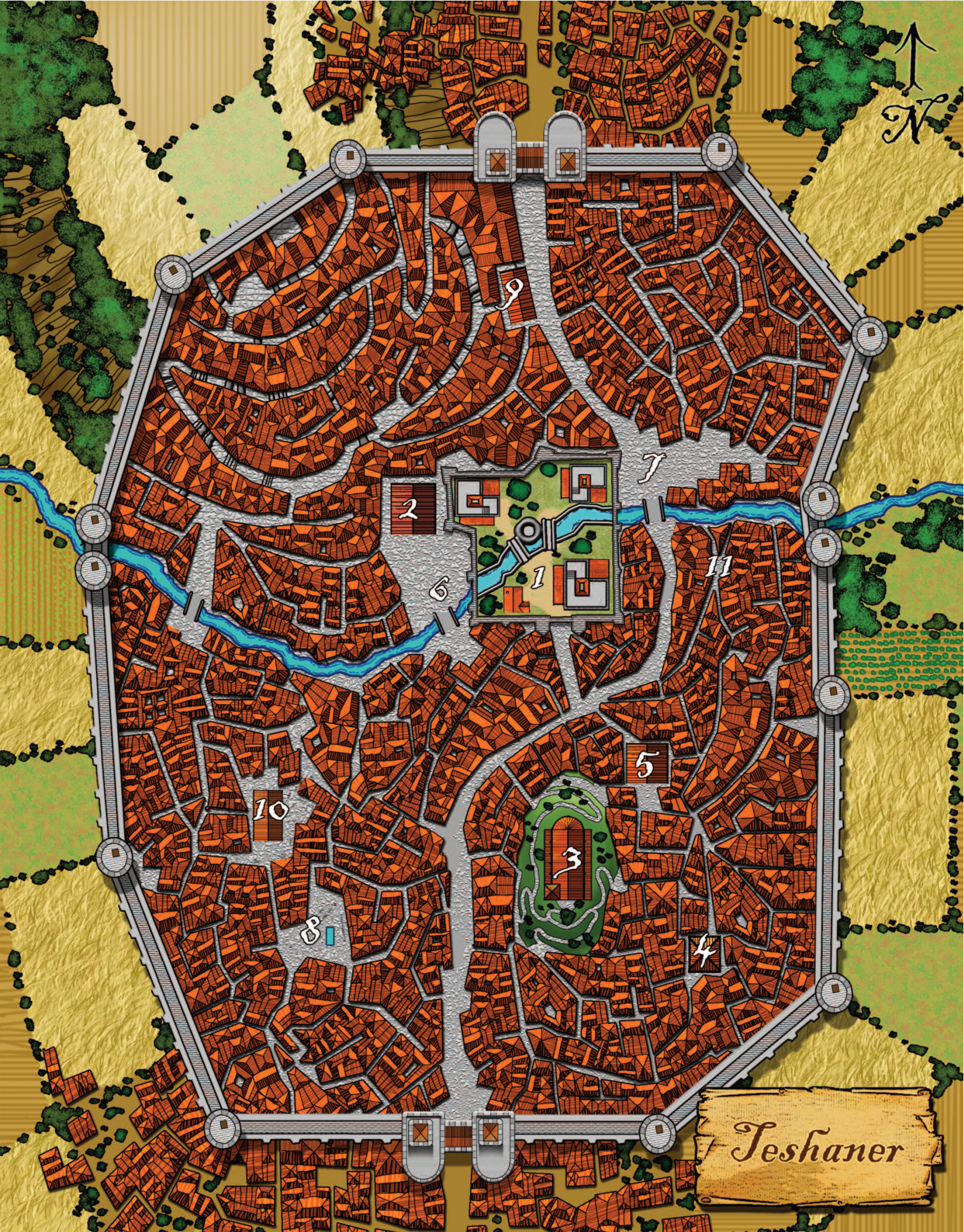

el Reino de la Sombra
Juego de Rol
Libro Básico
NSR Ediciones
NSd20


N
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
Teshaner

El Reino de la Sombra

Libro Básico

José Luis López Morales

Borja Salcines, Juan Carlos Rodríguez y Manuel J. Sueiro

Créditos

Escrito por
José Luis López Morales

Con la colaboración de
Borja Salcines, Manuel J. Sueiro y Juan Carlos Rodríguez

Ilustraciones
Elisabet Ramírez, Borja Pindado y Breogán Álvarez

Cartografía
José Luis López Morales, Borja Pindado, Alejandro Rodríguez, Elisabet Ramírez y José David Lanza

Responsable editorial
Borja Salcines

Diseño y maquetación
Manuel J. Sueiro

Corrección adicional
Juan Carlos Rodríguez

El sistema NSd20 creado originalmente por
Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro e Ignacio López Echeverría

Publicado por
Nosolorol Ediciones
Av/ General Fanjul 163, 4º B
28044 Madrid
ediciones@nosolorol.com
www.nosolorol.com

© José Luis López Morales, 2012
© Nosolorol Ediciones, 2012

ISBN: **978-84-937200-9-4**
Depósito legal: **M-5781-2012**

Printed in Spain by PubliCEP

Las reglas y explicaciones de juego aparecidas en este libro se declaran *Open Game Content*. Todos los aspectos de ambientación, trasfondo e ilustraciones se declaran *Product Indentity*.

Contenidos

Capítulo I:
Guía del Jugador 4

Introducción 5
¿Qué es un juego de rol? 5
¿Qué es el Reino de la Sombra? 5
¿Qué es la Guía del Jugador? 5
El mundo de El Reino de la Sombra 6
Regiones 6
Historia y cronología 7
La vida en Valsorth 9
Dioses y religiones 10
Magia y poderes arcanos 11
Creación de personajes 11
Concepto 11
Pasos fundamentales 11
El soplo de vida 12
Razas 13
Ocupaciones 15
Características 18
Bonificaciones 18
Habilidades 19
Dotes 19
Puntos de acción 24
Puntuaciones de combate 24
Equipo 24
Las reglas 25
Pruebas opuestas 25
Pruebas sin tiradas 25
Experiencia 26
Complicaciones 26
Combate 26
Iniciativa 26
Acciones 26
Daño 28
Magia y milagros 32
Atributos sobrenaturales 32
Lanzar conjuros 32
Aptitudes sortílegas 33
Orar por el favor de los dioses 33
Resistir conjuros y milagros 34
Listas de conjuros y milagros 35

Capítulo II:
Héroes de Valsorth 36

Características 37
Puntuaciones de las características 37
Las características 37
Rasgos secundarios 40
Movimiento 40
Tamaño 40
Carga 41
Bonificaciones 42
Puntuaciones de las bonificaciones 42
Habilidades 42
Adquirir habilidades 42
Funcionamiento de las habilidades 43
Descripción de las habilidades 44
Dotes 60
Tipos de dotes 60
Adquirir dotes 60
Descripción de las dotes 60
Puntos de acción 74
Utilizar puntos de acción 74
Ganar puntos de acción 75
Puntuaciones de combate 77

Capítulo III:
Ley de Vida 78

Reglas básicas 79
Mecánica básica 79
Pruebas 79
Experiencia 81
Equipo 82
Riqueza y dinero 82
Armas 83
Armaduras 88
Bienes y servicios 90
Combate 98
Secuencia de combate 98
Estadísticas de combate 98
Acciones 101
Daño y heridas 109
Ambiente y peligros 114
Movimiento 114
Visión y luz 114
Temperaturas extremas 115
Hambre y sed 115
Ahogamientos y asfixia 115
Caídas 115
Miedo 116
Enfermedades 116
Venenos 117
Daño de característica 118
Sumario de estados 118

Capítulo IV:
Poder y Fe 120

La magia arcana 121
Historia de la magia 121
Usar la magia arcana 121
La magia divina 121
Dioses y religiones 123
Dioses de Valsorth 123
Usar la magia divina 127
Atributos sobrenaturales 129
Usar la magia 132
Sistema de lanzamiento 132
Efectos especiales de conjuro 133
Descripción de los conjuros 133
Listados de conjuros por ocupación 138
Conjuros 145
Objetos mágicos 188
Objetos contenedores de conjuros 188
Objetos de mejora 188
Utilizar objetos mágicos 189
Creación de objetos mágicos 191

Capítulo V:
Aventuras en Valsorth 194

Descripción de las regiones 195
Aventuras 195
Alternativas en las aventuras 195
Seguimiento de las aventuras 198
Ciudad de Teshaner 198
Hacienda de los Lores 199
Barracones de la milicia 202
Abadía de San Frair 210
Torre del Hechicero 212
Biblioteca 214
Plaza del Pecado 215
Plaza del Mercado 215
Plaza de la Fuente 215
Posada La Buena Estrella 216
Posada Casa de Toew 216
Entrada vigilada a las alcantarillas 218
Gremio de ladrones La Mano Silenciosa 218
Las alcantarillas 222
Las calles de Teshaner 230
Acontecimientos en Teshaner 232
Personalidades de Teshaner 236
Otras ciudades humanas 242
Portamar 242
Personalidades de Portamar 246
Shalanest Oriental 247
Abadía humana 247
Estatuas de las sacerdotisas 249
Cuevas bajo Litdanast 249
Ciudad de Litdanast 249
Las charcas 259
Acontecimientos en Shalanest 260
Personalidades de Shalanest 263
Colinas de Terasdur 267
Clan bárbaro del Oso Negro 267
Personalidades del Clan del Oso Negro 272
Abadía de Korth 273
Personalidades de la abadía 277
Poblado humano de Candereen 277
Karahakum 280
Nido de las águilas 289
Aventuras en las colinas 293
Selvas de Uskan 296
Poblado Hojarrota 296
Personalidades del poblado Hojarrota 302
Templo de Khan 303
Cementerio de dragones 308
Templo de Fauces de Dragón 312

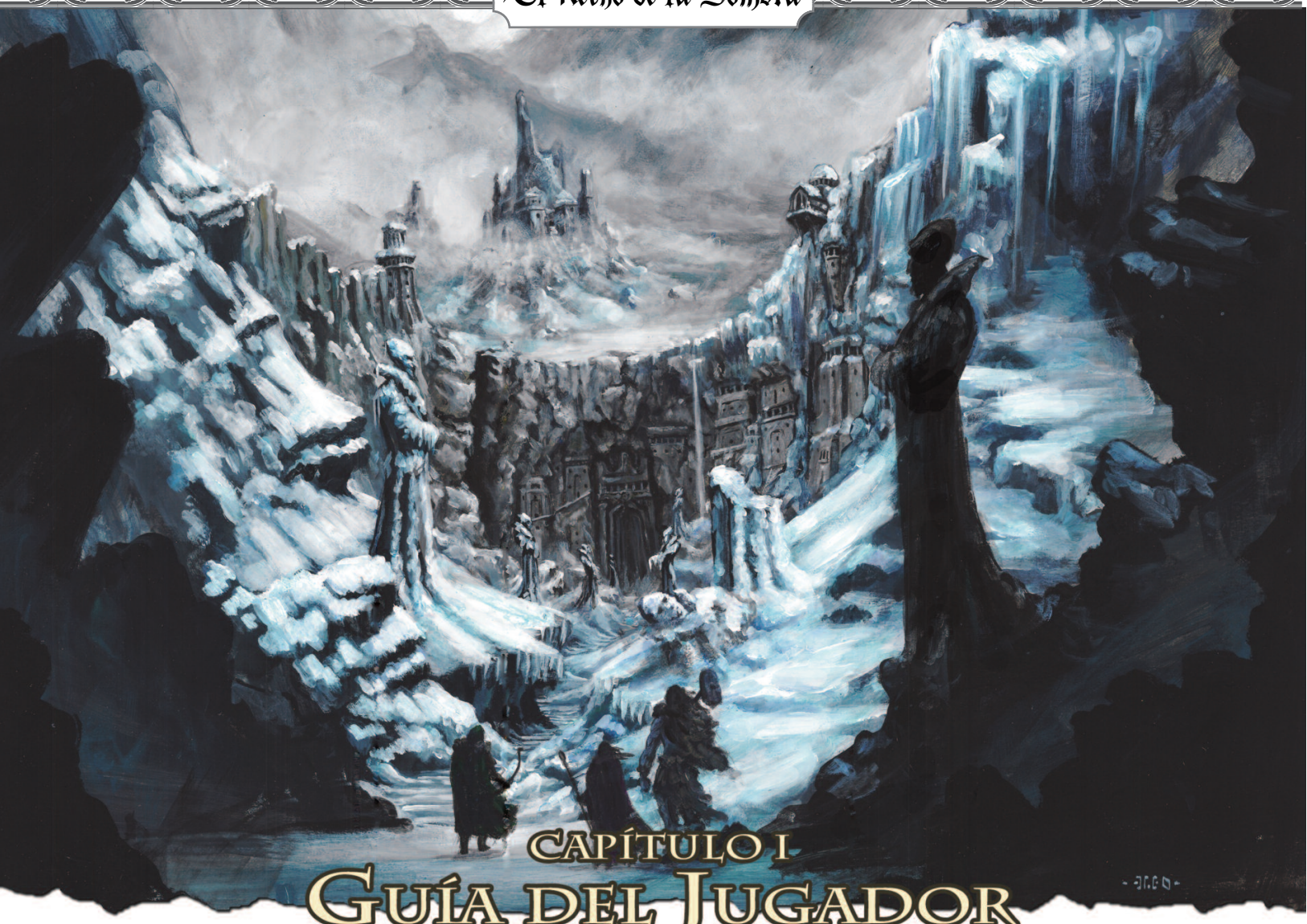
Capítulo VI:
El reino de la Sombra 318

El regreso de la Sombra 319
El Rey Dios 320
Las gemas de poder 320
Los ejércitos de dragones 320
Los lugartenientes 320
¿Esto es todo? 320
La caída de Teshaner 322
Parte I. Turno de guardia 322
Parte II. Conjura de asesinos 323
Parte III. El ataque de la Sombra 323
Parte IV. Huida de Teshaner 324
Epílogo 325
El príncipe traidor 325
Parte I. Los exiliados de la guerra 325
Parte II. Sombras de traición 326
Parte III. Prisioneros del rey 328
Epílogo 328
La gema de poder 329
Parte I. Un arma contra el Rey Dios 329
Parte II. La ciudad perdida 330
Parte III. La gema de poder 331
Epílogo 331

Capítulo VII:
Bestiario de Valsorth 332

Tipos de criatura 333
Criaturas 336
Creación de criaturas 348
Rasgos raciales 349

Hoja de personaje 360
Open Game License 362



Capítulo I
Guía del Jugador

Sé bienvenido, viajero, pues tus pasos te han llevado a Walsorth, tierra de maravilla y misterio, lugar donde la aventura aguarda detrás de cada colina de perfil amenazador, en lo profundo de un bosque tenebroso o en el interior de un templo erigido a un dios de nombre olvidado. Si eres valeroso, recompensas que jamás hubieses soñado serán tuyas, pero si tu coraje desfallece, tus huesos reposarán en una tumba sin nombre.

Introducción

¿Qué es un Juego de Rol?

Los juegos de rol consisten en contar historias, pero no como te las contaría un cuentacuentos o un amigo al narrarte una película. En estas historias los jugadores asumen el papel de los protagonistas principales de la historia, los Personajes Jugadores (abreviado como "PJ"), personajes ficticios que ellos inventan para que sean su alter ego en la historia y puedan influir en ella. Son ellos quienes deciden lo que dicen los protagonistas, a dónde quieren ir y qué hacen en cada momento. Es lo más parecido a protagonizar una serie de televisión, película, libro o cómic.

En una partida de rol, hay una persona que lleva el peso central de la historia llamada el Director de Juego (DJ), un jugador que, en lugar de interpretar a un personaje protagonista como los demás, hace las veces de guionista y director, al ser quien lleva la trama, y de los actores de reparto. Él crea la historia (o la desarrolla a partir de una idea que haya tomado de una serie, película, libro, cómic o incluso de estas mismas páginas), involucra a los personajes de los demás jugadores en la acción e interpreta a todos esos personajes secundarios con los que se encuentran los protagonistas (el posadero, la atractiva princesa, el villano…). Además, el Director de Juego debe velar por el respeto a las reglas, pues los juegos de rol, como todo juego, tienen reglas.

También son necesarios dados, de hecho sería bueno que cada jugador contase con un juego completo de dados o al menos un dado de veinte caras (d20). Los dados se lanzarán para determinar el éxito o fracaso de las acciones que los protagonistas quieren emprender, como infiltrarse en un campamento enemigo, robar una bolsa o luchar a muerte con un enemigo. Para que no dependa totalmente del azar los jugadores deben "crear los personajes", o lo que es lo mismo, traducir a rasgos de juego lo que ellos se han imaginado. Al final de estas páginas encontrarás la Hoja de Personaje, que sirve para que los jugadores anoten cómo es su personaje con arreglo a las normas que explicaremos en los siguientes apartados.

Si a pesar de nuestros intentos no hemos sabido transmitirte correctamente qué es un juego de rol te invitamos a que leas el resto de apartados para hacerte una mejor idea. Si aún así no lo tienes claro, no dudes en acudir a la tienda donde adquiriste este juego, escríbenos a nuestra dirección de correo o busca por internet qué es un juego de rol, estaremos encantados de ayudarte a iniciarte en este apasionante mundo.

¿Qué es El Reino de la Sombra?

El Reino de la Sombra es el primer volumen de una serie de libros ambientados en Valsorth, el mundo en el que se desarrollan los librojuegos de **Leyenda Élfica** publicados por **Nosolorol Ediciones**. Valsorth es un mundo de fantasía medieval clásica, al estilo de las obras de Tolkien o Salvatore, en el que encontrarás razas fantásticas en continua pugna, magia, seres monstruosos e historias épicas.

Diseñado según el sistema **NSd20**, este mundo de campaña puede usarse también en cualquier ambientación d20, u otros juegos de fantasía, con muy poco trabajo. En este libro encontrarás una descripción de las diferentes regiones, sus razas, habitantes y peligros junto con las reglas necesarias del sistema **NSd20** para jugar. Lo más importante y llamativo del libro son las aventuras, en cada lugar se describen aventuras listas para jugar, de este modo, tú y tus amigos podréis vivir increíbles experiencias en Valsorth sin tener que preparar casi nada, ya que el libro detalla todo aquello que el Director de Juego necesita para dirigir la aventura, desde el argumento, los personajes principales y los mapas, hasta los peligros a los que los héroes deben hacer frente.

Además de dar nombre a este libro, el Reino de la Sombra es como se conoce al mayor peligro al que se enfrentó Valsorth en el pasado, cuando un nigromante elfo, autoproclamado Rey Dios, abrió una puerta al mundo para demonios y dragones. Bajo su yugo, todas las razas fueron esclavizadas durante más de siglo y medio, manteniendo un reinado de terror desde su fortaleza en las montañas Kehalas. Sólo el sacrificio de los Doce Arcanos pudo derrotar al Rey Dios, encerrándolo en un círculo de piedra mágico para el resto de sus días. O al menos eso parecía hasta la actualidad, en que se escuchan de nuevo rumores sobre dragones que sobrevuelan las montañas del norte y ecos de guerras que asolan los confines de Valsorth. ¿Significa esto el final de una época de relativa paz? ¿Será éste el momento del temido regreso del Reino de la Sombra?

¿Qué es la Guía del Jugador?

La Guía del Jugador es una síntesis del manual básico de **El Reino de la Sombra** creada para permitir al lector poder crear un personaje y comenzar a jugar desde el momento en que acabe de leer la última de sus páginas. Por supuesto, si te gusta lo que ves te invitamos a leer el manual básico del juego, donde encontrarás mucha más información para sumergirte de lleno en el mundo fantástico que te propone este juego. ¡Esta guía es solo el principio!

Pero no creas que una vez tengas el manual básico de **El Reino de la Sombra** en tu poder esta síntesis dejará de ser útil. Al contrario, esta guía es la herramienta perfecta para que la manejen los jugadores a fin de que puedan crearse sus alter egos sin riesgo de que posen sus ojos sobre las aventuras u otra información de trasfondo que no deberían conocer. Estas páginas contienen un resumen completo de todos los aspectos de la creación de personajes, sin entrar en mucho detalle en los apartados de equipo y magia y milagros para que los jugadores puedan comentarlos con el Director de Juego.

El Mundo del Reino de la Sombra

Regiones

El mundo de Valsorth es un vasto continente que abarca desde los Océanos de Dunas hasta las abruptas montañas Kehalas, con los bosques élficos de Shalanest alzándose como una barrera entre las frías tierras del norte y los desiertos del sur. En este libro, nos centraremos en la parte noreste, introduciendo tan sólo el resto de territorios, que serán detallados en siguientes volúmenes de El Reino de la Sombra.

Llanuras Grises

Una eterna extensión de lomas desnudas y áridas ocupa el centro del continente. Se trata de una región desolada, en la que pocos pueblos se han establecido debido a la dureza de la vida en ella, de modo que un viajero puede pasar días y días en las llanuras sin encontrarse con ningún otro ser vivo y tan sólo vislumbrando el raquítico perfil de algún árbol reseco. Los pocos viajeros que se adentran en las llanuras suelen seguir la calzada que atraviesa el continente de este a oeste y que une Teshaner y Portblau, dos de las ciudades humanas más importantes de Valsorth.

El clima es duro en estos parajes, con veranos sofocantes y secos en los que es difícil encontrar una sombra donde protegerse del sol, e inviernos fríos, con fuertes vientos del norte que hielan hasta los huesos. En el mismo centro de las llanuras se abren las ciénagas de Hianta, un traicionero páramo de marismas anegadas en barro y lodo al que pocos osan acercarse. Más al norte empiezan las estepas, donde la nieve no cesa de caer durante el invierno, helándose debido al frío y cubriendo el suelo pedregoso con placas de hielo resbaladizo.

El único pueblo que considera estas extensiones como suyas son los elfos grises, bandas de nómadas que sobreviven gracias al pillaje sobre las caravanas que atraviesan las llanuras. Pero no son los únicos peligros que uno puede encontrar aquí, manadas de perros salvajes atacan a los viajeros solitarios, así como otras criaturas mucho peores que se ocultan en lo más profundo de las llanuras, en ruinas y templos erigidos en los albores de la Historia.

Bosques élficos

Los dos bosques de Shalanest figuran entre los parajes más bellos de todo Valsorth, una explosión de verdor y naturaleza, con sendas que discurren entre árboles altos como torres. En un principio, ambos bosques compartían su belleza, sin embargo, desde la invasión de los Caballeros de Stumlad que provocó el abandono de Shalanest Occidental, éste se ha convertido en un lugar tenebroso, rehuido por los elfos pues sólo los muertos y los espíritus habitan ahora allí.

Sólo Shalanest Oriental muestra la belleza de antaño, con su capital Litdanast como prueba y último vestigio del antiguo señorío de los elfos. Edificados en lo alto de los árboles, palacios de madera cubren el techo del bosque entre las copas de los árboles, unidos por numerosos puentes y pasarelas que comunican las viviendas. Por contra, Shalanest Occidental ha caído en desgracia. Su capital, la ciudad de Dalannast, fue edificada bajo tierra, en una red de galerías y estancias con las viviendas excavadas en la misma roca. La belleza de las mansiones de piedra, adornadas con miradores y balcones, se perdió con la caída del reino elfo de las profundidades, que no es ahora más que una gran tumba.

Una eterna primavera reina en estos bosques, un clima agradable donde los árboles siempre están rebosantes de frutos. Por desgracia, el lento declive de los elfos les ha obligado a dejar grandes extensiones de sus bosques sin cuidados, lo que ha producido que todo tipo de malas plantas y criaturas se apoderen de esos parajes.

Las colinas de Terasdur

Esta región, situada al norte de los bosques élficos y la ciudad de Teshaner, es una fría zona de abruptas colinas que se abre rodeando entre sus brazos las montañas Durestes y las junglas de Uskan. Se trata de un hábitat duro donde sólo los más fuertes han logrado sobrevivir. Cubiertas de nieve la mayor parte del año, el frío y las tormentas azotan sin descanso este territorio, en el cual se han refugiado los pueblos rechazados por los más poderosos de Valsorth. De este modo, los clanes de bárbaros y los gigantes azules se disputan las colinas, enfrentados en guerras y escaramuzas sin que nunca haya un claro vencedor, a la vez que ambos sufren los ataques de las hordas de orkos que descienden de sus cuevas en el norte.

Poco se sabe de esta región inexplorada. Las leyendas cuentan que en lo más profundo de las montañas se ocultan las ruinas de una gran civilización que desapareció misteriosamente hace siglos. También se habla de un pueblo de seres alados que mora en lo alto de las montañas, en las cumbres más altas a las que nadie puede llegar por su propio pie. Al igual que nadie sabe con exactitud qué se esconde en las junglas de Uskan, un bosque frondoso y cálido que nace, como por arte de magia, entre los nevados riscos.

El Norte

La ciudad de Eras-Har es el último enclave humano que uno encuentra antes de adentrarse en las peligrosas tierras del norte. Situada entre el Bosque de la Araña y las ruinas de la antigua urbe de Agna-Anor, la ciudad resiste los ataques de hordas de orkos y trolls que bajan de las montañas y asaltan sus tierras.

Ante Eras-Har se elevan amenazantes las montañas Kehalas, un lugar frío e inhóspito, hogar en su día del Rey Dios que asoló todo el continente. A pesar de los siglos pasados desde entonces, las montañas siguen considerándose malditas. Pocos son los que se aventuran en sus laderas cubiertas de nieves perennes, y menos son los que regresan con vida para contarlo. Entre sueños febriles, los que lo logran hablan de seres no muertos que vagan por los valles helados y espíritus malignos que persiguen a los vivos atraídos por su sangre caliente.

El clima en las montañas es terrible, el cielo cubierto por negros nubarrones que descargan furiosas tormentas de nieve y vientos huracanados que azotan sin descanso sus laderas. Más al sur, la ciudad de Eras-Har padece crudos inviernos en los que los caminos quedan anegados en nieve, aunque el sol suele aparecer unos pocos días durante el verano, para alegría de sus ciudadanos.



Los humanos poblaron esta región hace tiempo, como atestiguan las ruinas de Agna-Anor. Ahora sólo permanecen en Eras-Har, enzarzados en guerras con los clanes orkos y con grupos de elfos oscuros que dejan las profundidades del Bosque de la Araña para atacar sus campos. Más allá, nadie sabe qué razas habitan las montañas Kehalas y sólo una red de puestos de vigilancia de los caballeros de Stumlad mantienen seguras las fronteras.

Más allá del Reino de la Sombra

Muchas otras regiones forman Valsorth. Al oeste, rodeado de montañas, se encuentra el Reino de Stumlad, el más poderoso imperio humano, eternamente enemistados con los elfos de Shalanest. Su capital es Solak, una impresionante ciudadela que se alza sobre una presa de piedra que divide las caudalosas aguas del río Taras.

Otra serie de ciudades humanas siembran las costas del continente. Portblau es la más importante de todas, situada cerca del Lago Darnes, junto a otros puertos de menor importancia.

Al sur de los bosques élficos empiezan los Océanos de Dunas, una serie de desiertos de extensión infinita, gobernados por los Señores de las Dunas, déspotas esclavistas que mantienen su poder con puño de hierro, oprimiendo a los pocos pueblos que habitan estas tierras.

Por último, nombrar las islas de Doruor, situadas más allá del Mar de la Bruma. Poco se sabe de esta región, aunque las leyendas élficas cuentan que allí viven los primeros elfos, los nacidos de la luz, los cuales nunca fueron corrompidos por el Rey Dios ni debilitados por la guerra con los humanos. Sin embargo, ningún navegante osa atravesar el Mar de la Bruma, pues los barcos se pierden en sus bancos de niebla para no regresar jamás.

Historia y Cronología

Los elfos fueron los primeros habitantes de Valsorth, amaneciendo en un mundo abandonado y donde sólo quedaban unas pocas ruinas como recordatorio de sus anteriores habitantes. Establecidos en el bosque de Shalanest Oriental, los elfos fueron testigos del nacimiento de los orkos, surgidos de las piedras de las montañas, y de los humanos, a los que ayudaron a desarrollarse cuando éstos apenas eran poco más que salvajes.

Siglo tras siglo, los humanos colonizaron nuevos territorios, levantando asentamientos tanto en las tierras centrales como en las montañas del norte o los desiertos del sur. Durante siglos se sucedieron las guerras entre hombres y orkos, sumidos en eternas disputas por gobernar cada región, con los elfos apartados como meros espectadores.

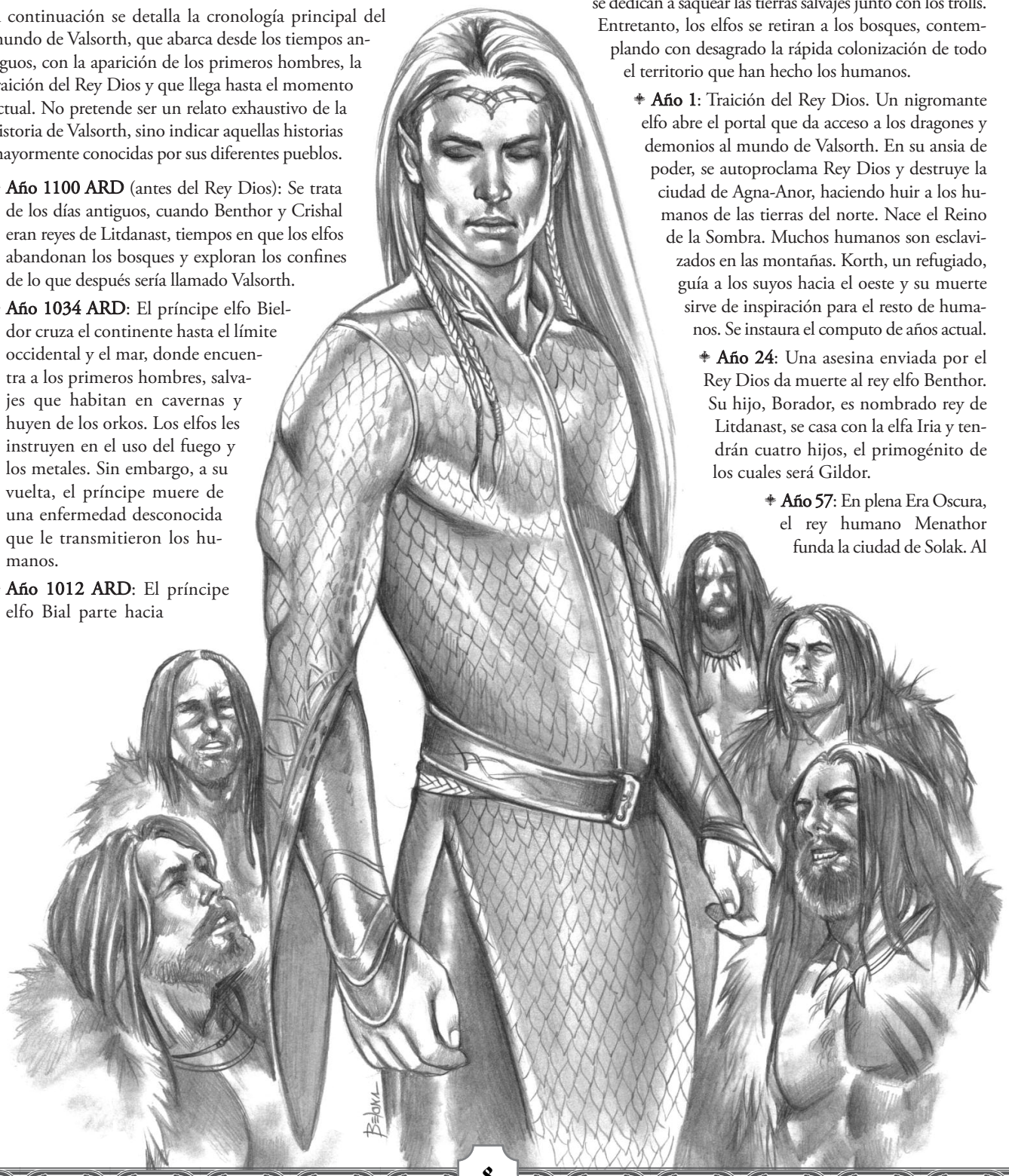
Sin embargo, un autoproclamado Rey Dios apareció en las montañas Kehalas, al mando de unas criaturas aladas de temible poder, resucitadas de eras anteriores a la llegada de los elfos; los dragones. El Rey

Dios, comandando desde la fortaleza de Dargore sus ejércitos de reptiles voladores, sometió todo Valsorth bajo un yugo de tiranía y crueldad, esclavizando a los pueblos y arrasando a los que no se rendían a sus pies. Los clanes orkos no dudaron en unirse a este nuevo poder y, siguiendo a los dragones, saquearon los poblados y campamentos humanos. De esta manera comenzó la Era Oscura con el nacimiento del Reino de la Sombra, un período de tiempo en que humanos y elfos se vieron forzados a huir y luchar por sobrevivir.

Cronología

A continuación se detalla la cronología principal del mundo de Valsorth, que abarca desde los tiempos antiguos, con la aparición de los primeros hombres, la traición del Rey Dios y que llega hasta el momento actual. No pretende ser un relato exhaustivo de la historia de Valsorth, sino indicar aquellas historias mayormente conocidas por sus diferentes pueblos.

- **Año 1100 ARD** (antes del Rey Dios): Se trata de los días antiguos, cuando Benthor y Crishal eran reyes de Litdanast, tiempos en que los elfos abandonan los bosques y exploran los confines de lo que después sería llamado Valsorth.
- **Año 1034 ARD**: El príncipe elfo Bieldor cruza el continente hasta el límite occidental y el mar, donde encuentra a los primeros hombres, salvajes que habitan en cavernas y huyen de los orkos. Los elfos les instruyen en el uso del fuego y los metales. Sin embargo, a su vuelta, el príncipe muere de una enfermedad desconocida que le transmitieron los humanos.
- **Año 1012 ARD**: El príncipe elfo Bial parte hacia Shalanest Occidental para crear un asentamiento que acaba dando lugar a la ciudad de Dalannast. Bial es el primer monarca del nuevo reino y recibe el sobrenombre de El Sabio por su gran generosidad y sabiduría.
- **Años 1012 a 110 ARD**: Los humanos se extienden por todo Valsorth. En una rápida evolución, dejan las cuevas y empiezan a trabajar la piedra, edificando torreones, castillos y ciudades. En una dura lucha por la supervivencia, se enfrentan en infinitas guerras con los orkos, que se multiplican en las montañas del norte y se dedican a saquear las tierras salvajes junto con los trolls. Entretanto, los elfos se retiran a los bosques, contemplando con desagrado la rápida colonización de todo el territorio que han hecho los humanos.
- **Año 1**: Traición del Rey Dios. Un nigromante elfo abre el portal que da acceso a los dragones y demonios al mundo de Valsorth. En su ansia de poder, se autoproclama Rey Dios y destruye la ciudad de Agna-Anor, haciendo huir a los humanos de las tierras del norte. Nace el Reino de la Sombra. Muchos humanos son esclavizados en las montañas. Korth, un refugiado, guía a los suyos hacia el oeste y su muerte sirve de inspiración para el resto de humanos. Se instaura el computo de años actual.
- **Año 24**: Una asesina enviada por el Rey Dios da muerte al rey elfo Benthor. Su hijo, Borador, es nombrado rey de Litdanast, se casa con la elfa Iria y tendrán cuatro hijos, el primogénito de los cuales será Gildor.
- **Año 57**: En plena Era Oscura, el rey humano Menathor funda la ciudad de Solak. Al



principio no era más que un pueblo, pero poco a poco se convierte en destino de muchos refugiados que huyen de los ejércitos del Rey Dios. Finalmente se toma la decisión de amurallar la ciudad.

- **Año 83**: Se funda la Orden de los Caballeros de Stumlad.
- **Año 123**: Los ejércitos de trolls del Rey Dios cruzan el río Taras. Los caballeros salen a su encuentro con el príncipe Heoran a la cabeza. En la batalla de Colanel, los caballeros derrotan a los trolls, pero el príncipe cae muerto bajo el hacha del troll Kgur, llamado el Maldito a partir de entonces. En honor del príncipe, el rey Menathor erige una gran estatua en el centro de la capital, Solak.
- **Año 125**: A partir de este año se inicia la conquista de todo el territorio que será Stumlad. Los caballeros acaban con las tribus de orkos y trolls, expulsándolos a las frías montañas del norte.
- **Año 153**: Se fortifica el monasterio de Eradun y se crea una plaza fuerte para vigilar la entrada al reino. Este año muere el rey Menathor, fundador de la ciudad, a la edad de 127 años. Su segundo hijo, Miznuhor, se convierte en rey a la edad de 64 años.
- **Año 161**: Elfos, humanos y gigantes azules se unen en la Alianza para luchar contra los dragones. La lucha se desarrolla en las montañas Kehalas durante 9 meses. El ejército de Stumlad está comandado por el rey Miznuhor y sus hijos, Dorahuor y Doraher. La Alianza derrota a los dragones, y entonces el Rey Dios se retira al templo de Dargore, su palacio de hielo oculto en lo más profundo de las montañas. Allí es vencido por los Doce Arcanos, que se sacrifican para encerrarlo en un círculo de estatuas. El templo está repleto de riquezas y, tras la victoria, surgen disputas entre elfos y hombres por el reparto del botín. Estalla una batalla en los mismos salones del templo, en la que muere el rey humano Miznuhor a manos de Gildor, rey elfo, quien a su vez fallece atravesado por la espada del príncipe Doraher. Tras la lucha, ambos ejércitos se retiran del templo cargando con sus compañeros caídos y dejando las riquezas en los ensangrentados salones. A partir de este momento, ambas razas se separan por completo debido a un odio irracional, ya que cada una culpa a la otra de la vergonzosa lucha en el templo.
- **Año 162**: Acaba la Era Oscura y empieza la Era de la Luz. Finaliza el Reino de la Sombra. Durante 50 años los caballeros se encerrarán en su reino a recuperarse de la guerra. Comienza el reinado de Dorahuor y el Reino de Stumlad vive una época de paz y prosperidad, pero el odio hacia los elfos crecerá a medida que pasan los años.
- **Año 216**: Dorahuor inicia una campaña contra los elfos, a los que culpa de la muerte de tantos caballeros. El rey comanda a la mitad del ejército, aunque su hermano Doraher se opone por completo. Al final, la mitad de la Orden de los Caballeros de Stumlad parte hacia Shalanest con Dorahuor al mando. Los caballeros cruzan Valsorth y atacan el bosque de Shalanest Occidental, arrasando a los elfos y convirtiendo en ruinas la ciudad de Dalannast. Tras esta victoria, los caballeros siguen su incursión hacia Shalanest Oriental, pero aquí los elfos están preparados y masacran a los caballeros en numerosas emboscadas entre los árboles.
- **Año 218**: Dorahuor regresa a Stumlad después de haber escapado a la matanza. Al llegar, su propio hermano Doraher acaba con él en un duelo a muerte y se proclama Rey de Stumlad. A partir de este año, y debido a los enfrentamientos, se prohíbe el paso de elfos por Stumlad.
- **Año 302**: Muere Doraher y su primogénito Edoar ocupa el trono. Edoar intenta una reconciliación con los elfos, y para ello convoca el concilio de Eras-Har, donde se reúne con el rey elfo, Gerahel. Sin embargo la reconciliación no es posible y únicamente se pacta un trato de no agresión entre ambas razas.
- **Año 360**: El Rey Edoar tiene 72 años y tiene un hijo, Beldor, y dos hijas, Erazhir y Felenia. Mientras que en el reino élfico de Shalanest reina Gerahel, con 6 hijos príncipes.

Las aventuras que se describen en el manual básico comienzan en el invierno del año 360, en la Era de la Luz, un momento crítico de la historia de Valsorth, pues una antigua amenaza resurge en el norte y rompe la tensa paz que ha mantenido a elfos y humanos separados durante el último siglo.

La vida en Valsorth

Multitud de razas y culturas conviven en el continente de Valsorth, cada una de las cuales con sus peculiaridades, tradiciones, idioma y costumbres. En este apartado se detallan los aspectos predominantes, ya que enumerarlos todos sería una tarea digna de las crónicas de Ihr Shandal.

Clima

El clima en el continente de Valsorth varía desde el sofocante calor de las tierras meridionales, al sur de los bosques de Shalanest, al frío eterno de las montañas Kehalas. En la región central son abundantes las nevadas durante el invierno mientras que los veranos son cálidos y suaves. Sin embargo, los últimos años se han caracterizado por ser más fríos, con nevadas de muchos días y largos inviernos.

Calendario

El calendario en Valsorth sigue las pautas marcadas por cuatro estaciones, verano (Liliz en idioma élfico), otoño (Milzin), primavera (Umlin) e invierno (Mun), divididas en trece semanas cada una. Cada semana se compone de siete días, por lo que una estación son 91 días y un año 364. La mayor parte de los pueblos humanos y elfos dedican el último día de la semana, el domingo, al descanso y la oración.

Idioma

El **stumlades** o "norteño" es la lengua más utilizada en todo el continente, conocida y hablada por la mayoría de razas, en buena parte debido a la expansión del Reino de Stumlad en los últimos dos siglos. Las gentes de diferentes razas utilizan esta lengua para comunicarse y si bien hay pueblos que la hablan con soltura, como las naciones élficas, otros apenas balbucean algunas palabras, como los orkos.

Otras lenguas mayoritarias son:

Lirith, idioma que sólo conocen los elfos de los bosques, un lenguaje complejo y recargado, pero melodioso como el canto de un río, que es utilizado en los bosques de Shalanest o por los elfos cuando quieren hablar entre ellos.

Siss, lengua de los elfos oscuros, un murmullo ininteligible para aquel que no sea de la raza de las profundidades. Recitar una sola palabra requiere de gestos con las manos, ya que el uso de la mímica es indispensable para darle significado.

Orkan, idioma de los orkos, un lenguaje tosco y cortante, prolífico en consonantes que suena como un gruñido para los que no lo conocen.

Los elfos grises hablan en un dialecto propio llamado **tehenar**, una versión corrupta del lirith que ya no es melodioso ni recargado sino hosco y áspero como el desierto, aunque todavía es comprensible para quien conozca la lengua de los elfos de los bosques. Parecido es el caso de los hombres salvajes y los gigantes azules con el norteño, aunque usen dialectos propios todavía son comprensibles para un hablante de la lengua madre y de otro dialecto de ésta.

Moneda

Stumlad es la nación comerciante más importante de todo Valsorth y sus monedas son los valores de referencia para el comercio debido a su gran aceptación por todas las razas. Las monedas de oro (Mo de forma abreviada), con el emblema de las dos torres de Stumlad, son bastante infrecuentes y sólo suelen verse en transacciones o pagos importantes. Las monedas de plata (Mp), grabadas con la cara del rey de Stumlad del momento, tienen un valor más manejable y se consideran la base del sistema económico. Las monedas de cobre (Mc), con la cruz de Korth, la religión oficial en Stumlad, es la moneda más común en el día a día para todo el continente. Finalmente están las piezas de cobre (Pc) que, primeramente, eran el resultado de partir una cruz de cobre en cuatro aunque se terminó cogiendo la costumbre de partirla en ocho piezas y cuya función es hacer de cambio y calderilla.

1 Moneda de oro (Torre de oro) = 50 Monedas de plata (Reales de plata)

1 Moneda de plata (Real de plata) = 20 Monedas de cobre (Cruces de cobre)

1 Moneda de cobre (Cruces de cobre) = 8 Piezas de cobre

El coste de los productos varía según el lugar y el momento. Hay que tener en cuenta la ley de la oferta y la demanda y que la escasez en tiempo de guerra puede disparar el precio de ciertos artículos.

Dioses y Religiones

Los diferentes pueblos de Valsorth profesan culto a varios dioses y seres divinos. Así, mientras que en algunas regiones hay un fuerte componente religioso entre sus habitantes, como en el Reino de Stumlad con la iglesia de Korth, otros pueblos simplemente rezan sus oraciones o profesan un culto solitario a su dios. A continuación se describen los principales dioses del mundo.

Korth

Korth es el dios de los hombres del norte, especialmente Stumlad y las ciudades norteñas, aquel que condujo a su pueblo a la civilización y les liberó de la esclavitud a la que estaban sometidos. Normalmente se representa en figuras de madera y cruces con la figura de un joven escuálido castigado por sus captores. Sus clérigos dedican su vida al estudio, la meditación y aprender las artes de la curación, atendiendo a los enfermos en sus templos previo pago de una ofrenda. Su máxima es el respeto a la tradición y la historia. También dirigen los rezos al final de la jornada, en absoluto silencio y recogimiento, en nombre de los antepasados.

Orn – Dios de la Montaña

Bárbaros y gigantes azules comparten ritos al mismo dios, aunque usen nombres diferentes para referirse a él. Cuando los gigantes azules fueron abandonados a su suerte en las montañas, su dios Orn les protegió y veló por su seguridad. Para los bárbaros, el Dios de la Montaña es un ser inmisericorde que les juzga desde su trono, sin prestar ayuda a no ser que sus súbditos demuestren ser dignos. Orn es una presencia etérea, el espíritu de la montaña, dueño del poder de la naturaleza, los vientos y las tormentas de nieve. Mientras que los gigantes azules lo representan en sus cuevas con el dibujo de una montaña, los bárbaros no usan símbolo alguno. Los chamanes realizan ceremonias en determinadas situaciones, como antes de iniciar una cacería o una batalla o para rendir las almas de los muertos.

Rael

Nacida de los dioses astrales, Rael, la diosa de los elfos de los bosques, fue la primera en llegar a Valsorth, donde dio vida a sus hijos, los primogénitos, que poblaron los bosques del continente. Los elfos suelen llevar un sencillo broche de madera tallado con la forma de una hoja estrella en su honor. Sus sacerdotisas son sanadoras defensoras de la naturaleza que predican el equilibrio entre los pueblos y que todos los seres son iguales. Alegres y joviales, los elfos honran a su diosa con festivales en los que cantan y bailan para ella.

Izz

Considerada la gran traidora, Izz es la hermana de Rael, diosa de los elfos de los bosques, a la que intentó asesinar envidiosa del favor que su hermana recibía de los animales y las plantas. A pesar de descubrir las intenciones de Izz, Rael le perdonó, algo que su hermana no pudo soportar y se retiró a las profundidades, lejos del sol y su vergüenza, convirtiéndose en la diosa a la que veneran los elfos oscuros, quienes la adoran con rituales masivos en las cuevas comunes con todo tipo de sacrificios, orgías y actos de crueldad. Sus clérigos ofician los rituales de su pueblo rogando el favor de su diosa y exaltando el egoísmo, el asesinato y la oscuridad. Sus seguidores portan una daga retorcida en recuerdo del arma con la que su diosa intentó matar a su hermana.

Rey Dios

Hijo de los elfos en un principio, pero dios por voluntad propia, nadie conoce el nombre real ni la apariencia del Rey Dios. Las leyendas hablan de un guerrero que abandonó a su pueblo y se convirtió en un nigromante para aumentar su poder. Caído en batalla ante elfos y humanos en los salones de Dargore, fue encerrado por los Doce Arcanos en el círculo de estatuas, de donde se supone que jamás podrá escapar. Sus seguidores son un puñado de fanáticos portadores de su símbolo, un triángulo invertido con una llama roja en su centro, que le rezan en misas clandestinas celebradas en callejones o viejos almacenes. Sus clérigos vagan por el mundo cubiertos con ropas oscuras, predicando el inminente regreso del Rey Dios, que volverá para castigar a sus enemigos y someter de nuevo al mundo.

La religión de los elfos grises

Los elfos grises rendían culto a la diosa Rael cuando habitaban en Dalannast. Sin embargo, tras ser expulsados y pasar a vagar por las llanuras, abandonaron a la diosa de la naturaleza. En la actualidad, rinden culto a criaturas desconocidas y seres oscuros a los que ofrecen sacrificios de humanos y otros elfos en rituales salvajes y crueles. Estos ritos son una muestra más del odio que sienten por las demás razas, especialmente los elfos de los bosques, a los que culpan del destino que sufrieron.

La religión de los hombres salvajes

Los hombres salvajes no tienen una religión regulada. Simplemente rinden culto a los dioses de la naturaleza, el río, la selva, el sol, y

demás entes, según el chamán o líder de la tribu. Estos rituales, que suelen ser bailes espasmódicos en los que el chamán inhala el humo de hierbas e ingiere diversas pócimas, llevan al chamán a un trance en el cual clama por el favor de los dioses. A su vez, los dioses pueden manifestarse a través del chamán, usando su voz para aconsejar a los hombres salvajes o reprenderles por sus acciones.

Magia y Poderes Arcanos

La magia como tal es poco frecuente en los reinos y regiones que componen el continente de Valsorth. Así, los magos e ilusionistas son considerados meros timadores, locos y engañabobos, ya que los verdaderos usuarios de las artes mágicas permanecen discretamente ocultos, y enmascaran sus estudios como trabajos sobre historia o teología. La única excepción son los pueblos élficos, ya que los habitantes del reino de Shalanest son de los pocos que aún conservan habilidades mágicas, sobre todo entre los nobles y la familia real.

Otro tipo de magia es la que realizan los clérigos y paladines, basada en el favor de los dioses, que les conceden milagros en los momentos de necesidad, ya sea curando heridas o dándoles valor para hacer frente a la adversidad. Este tipo de manifestaciones son más frecuentes, ya que todos los pueblos rinden culto a algún dios, el cual suele responder a sus plegarias de diversas maneras.

A pesar de la escasez de muestras de poder arcano, el regreso de fuerzas oscuras y criaturas olvidadas puede conllevar a su vez la reaparición de los magos, hechiceros y nigromantes, e incluso de los descendientes de los Doce Arcanos, sociedad de estudiosos y religiosos que encerraron al Rey Dios en un círculo de estatuas y lo expulsaron del mundo.

Creación de Personajes

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. En esta **Guía del Jugador** se explican las reglas necesarias para crear un personaje que viva aventuras a lo largo de Valsorth. Ante todo tienes que tener presente cómo será el personaje y, una vez que se tiene la idea, hay que traducirla a una serie de puntuaciones que nos dice cómo es, en qué destaca y cuáles son sus puntos débiles.

Concepto

El primer paso del proceso de creación de personaje es determinar el concepto del mismo, la idea general que guiará el resto del proceso de creación más "mecánico". Básicamente se trata de responder a la pregunta ¿quién serás en el mundo de Valsorth? Al responder a esta pregunta estarás escogiendo de manera implícita una raza y una ocupación para tu personaje, pero no te quedes solo en esa información. Completa con alguna idea de trasfondo que sirva de gancho para lanzar al personaje al mundo lleno de aventuras que le esperan allí fuera. Algunos ejemplos:

- Un gigante azul cazador cuya familia ha sido exterminada por una horda de orkos y ha salido de aventuras en busca de una muerte digna en combate.
- Una sanadora elfa de los bosques enamorada del marido de su hermana, que ha preferido abandonar el hogar para mantenerse lejos de ese amor imposible.
- Un bárbaro guerrero hastiado de luchar y que solo quiere reunir algo de dinero rápido para construir una posada.
- Una ladrona elfa oscura criada entre los hombres del norte que ha aprendido a no confiar completamente en nadie.

Pasos Fundamentales

Una variopinta cantidad de héroes y aventureros recorren los caminos de Valsorth. En **El Reino de la Sombra** existe un método para crear cualquier tipo de personaje, desde un Caballero de Stumlad caído en desgracia que vende su espada al mejor postor hasta un elfo gris que vagabundea por las llanuras asaltando a los viajeros. Tan sólo hay que seguir tres sencillos pasos:

1. Escoge la plantilla de la raza a la que pertenece tu personaje.

2. Escoge una plantilla de ocupación a la que se dedica el personaje.

3. Reparte 15 puntos libres para personalizar tu personaje.

A continuación a esta sección, encontrarás una nutrida selección de razas y ocupaciones para tus personajes. Después vendrá una breve descripción del resto de los rasgos.

Aquí tienes una tabla con los costes en Puntos de Personaje de los distintos rasgos para que repartas los 15 puntos libres del paso 3 a fin de que hagas a tu personaje único.

TABLA GDJ1: COSTE EN PUNTOS DE PERSONAJE

Rasgo	Coste	Valor límite
Características	1 por punto	10 + raza
Bonificaciones	1 por punto	5, compensable
Habilidades	1 por 4 rangos	10 rangos
Dotes	1 por dote	Bonificación base +1
Puntos de Acción	1 por punto	5
Atributos sobrenaturales	ver pág. 129	–
Conjuros / Milagros	1 por 2 Magnitudes	–

Hay que tener varias consideraciones con el gasto de los puntos:

- Ten en cuenta que algunos rasgos, principalmente algunas dotes, dan modificadores permanentes a otros rasgos, como pueden ser Habilidades o Bonificaciones, estos modificadores no se tienen en cuenta a la hora de calcular los límites.
- El valor límite de las Características es 10 + la base racial. Es posible conseguir puntos libres extra para gastar en el paso 3 reduciendo

el valor de alguna característica a razón de 1 Punto de Personaje por cada punto que se reduzca por debajo del valor inicial de la raza. Si una característica no se lista en la descripción de la raza es porque su valor básico es 10.

- El límite de las Bonificaciones es compensable, esto quiere decir que puedes subir el límite de una siempre y cuando lo compenses bajando el límite en otra.
- Algunas dotes pueden comprarse varias veces para apilar sus efectos. Cuando así sea, no se pueden comprar más de tres rangos en una misma dote durante la creación de personajes.
- Las Dotes están ligadas a una Bonificación (Ataque, Reflejos, Voluntad o Fortaleza) y no se puede tener más dotes, incluidos sus rangos, de un tipo dado que el valor base de la Bonificación pertinente +1. El caso de las Dotes Generales es especial porque no existe ningún límite, puedes tener todas las dotes de este tipo que desees. Las dotes que proporcionan los rasgos de especie de la raza del personaje no se tienen en cuenta para los límites de dotes.

Regla opcional: Creación por Puntos de Personaje

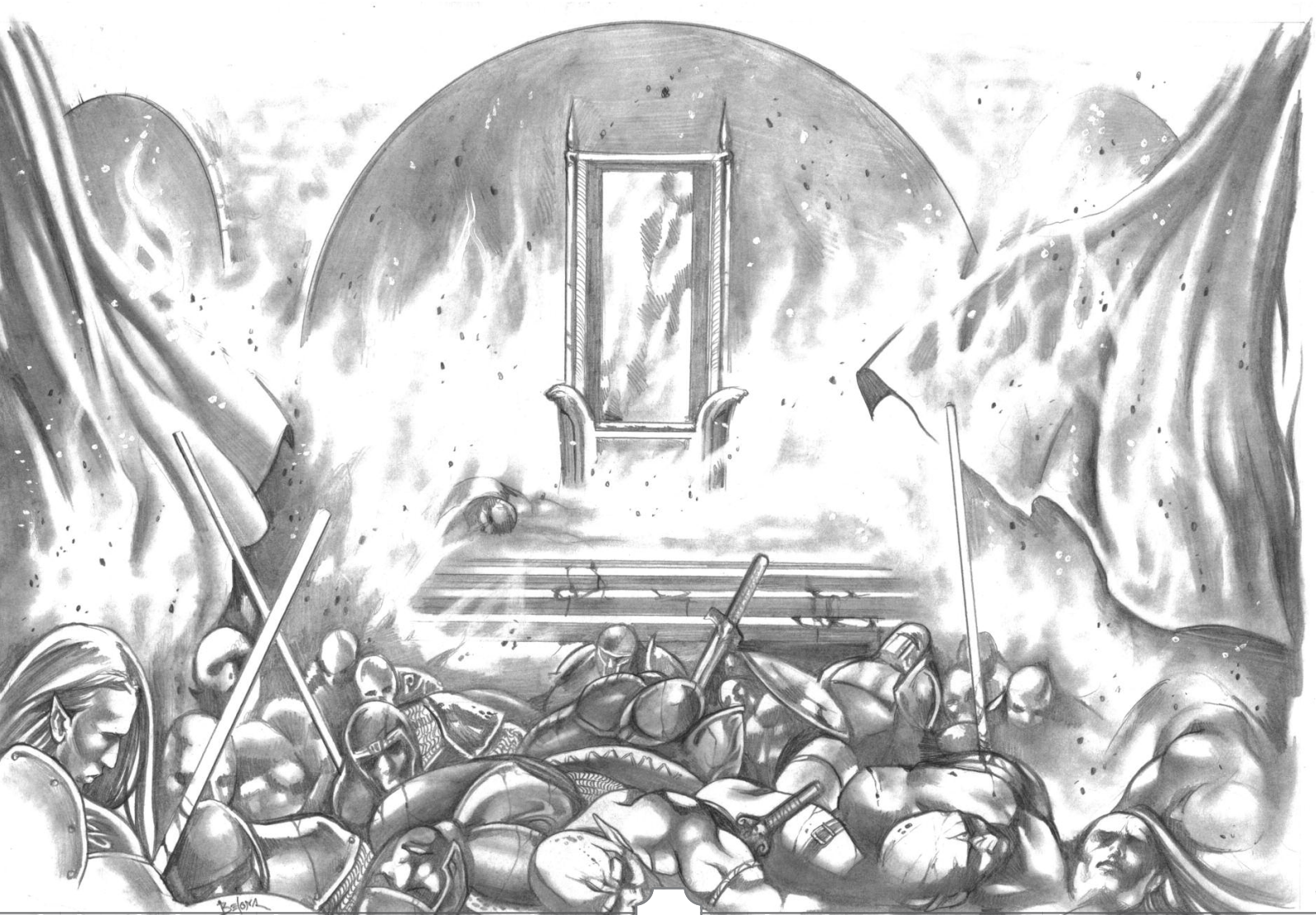
Puedes pensar que las ocupaciones existentes no se ajustan a la idea que tienes de tu personaje o simplemente prefieres controlar todo el proceso de creación. Si ese es tu caso, quizás quieras saber que existe la posibilidad de realizar toda la creación del personaje por puntos.

Todo jugador recibe 50 Puntos de Personaje para crear su PJ. La única obligación es comprar una raza para el personaje, todas cuestan 10 puntos. Utiliza la tabla de costes para ver cuánto cuestan los distintos rasgos y cuál es el límite de cada uno.

El Soplo de Vida

No querrás que tu personaje sea solo un conjunto de puntuaciones anotadas en una ficha: los personajes que nos enganchan en las historias de fantasía, los que perviven para siempre en nuestra memoria son aquellos que tienen una personalidad, un pasado. Los personajes de **El Reino de la Sombra** crecen y se hacen más profundos e interesantes durante el juego, pero necesitaremos empezar por alguna parte. Para dar el soplo de vida a tu personaje, comienza contestando a estas preguntas:

- ¿Cómo se llama?
- ¿Qué aspecto tiene?



- ¿Quiénes son sus familiares y amigos?
- ¿Cómo es su forma de ser?
- ¿Qué hechos han marcado su vida?
- ¿Por qué ha salido en busca de aventuras?

Es solo un comienzo, pero te ayudará a hacer más tridimensional a tu personaje. Deja que evolucione y se complete durante el juego, ¡será más divertido!

Razas

Tres son las razas principales que habitan Valsorth. En un principio, los elfos poblaron todo el continente y asistieron al nacimiento de los humanos, que no eran más que unos seres primitivos y rudos. Lentamente, la bella raza fue retirándose a lo más profundo de los bosques mientras que los hombres se propagaban por las llanuras. Por su parte, los gigantes azules, una raza mestiza nacida en las montañas, sobrevive desde hace siglos en cuevas, sin intervenir de forma decisiva en los acontecimientos del mundo. Además, muchas otras razas habitan este mundo, tales como los orkos o los trolls, seres malignos que sólo dejan sus cuevas en las montañas para emprender invasiones en las que arrasan todo aquello que encuentran a su paso.

A continuación te ofrecemos una descripción, así como los rasgos característicos, de las diferentes razas que los jugadores pueden elegir para encarnar a sus personajes. Todas las razas están construidas con 10 Puntos de Personaje. Cuando una característica no aparece mencionada en la descripción de la raza es porque su valor inicial es 10.

Elfos

Los elfos de Valsorth son seres altos y estilizados, de bellas facciones y largas cabelleras de pelo sedoso. Sus características orejas puntiagudas marcan sus rostros angulosos de ojos fríos e inexpresivos. Ágiles por naturaleza, su elegancia se demuestra en cada uno de sus movimientos, caminando erguidos y altivos en un mundo en que la mayoría de los seres se mueven encorvados como animales acechando una presa.

Desde el principio de los días, la raza de los elfos se ha dividido en tres familias o subrazas, cada una de las cuales tiene sus peculiaridades.

ELFOS DE LOS BOSQUES

Los elfos originarios viven recluidos en los pocos bosques que restan en Valsorth, siendo su capital la ciudad de los árboles de Litdanast. Antiguamente, su reino abarcaba todo el bosque, pero desde la caída de Shalanest Oeste hace más de un siglo, se han ido retirando a lo más profundo del bosque, dejando el resto abandonado a su destino.

Los elfos de los bosques tienen cabellos rubios y ojos azules o grises. Visten ropas cómodas de cuero de tonos verdosos y van armados con arcos y espadas ligeras, lo cual les permite moverse con rapidez entre la espesura. Tienden a ser expertos cazadores, prefiriendo el uso del arco, pues nadie se puede comparar a un elfo de los bosques en cuanto a vista. Ágiles y diestros, compensan su falta de fortaleza física con su rapidez, tanto de movimiento como de pensamiento.

Después de siglos de existencia, los elfos se enfrentan al fin de su raza, ya que su número se reduce lentamente, mientras que los orkos y los hombres se reproducen por doquier. La tristeza empaña el corazón de los elfos de los bosques, abrumados por el peso de los hechos históricos que les ha tocado vivir y el saber que fracasaron como pueblo.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 180 cm de altura, 70 kilos de peso).
Características (0): Destreza 12, Constitución 8.
Velocidad (1): 12 metros.
Rasgos raciales (9): Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno Predilecto (Bosques), Infravisión 1 (Ver en luz tenue), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).

ELFOS GRISES

Los elfos grises son una raza nómada que habita las Llanuras Grises. Más bajos que sus hermanos de los bosques y de aspecto desgarbado, los Tehanar, como son llamados en lengua élfica, son los proscritos que sobrevivieron a la caída de Dalannast y se refugiaron en la desértica región que ocupa el centro de Valsorth.

Los elfos grises tienen pieles apergaminadas, curtidas por el sol, rostros duros y plagados de cicatrices en los que destacan unos ojos oscuros como la noche. Sus cabellos, sucios y enmarañados, les caen en trenzas y coletas, adornados con cintas de tela. Sus ropas se componen de una mezcla de pantalones de cuero desgarrados, camisas y vestiduras hechas jirones y desgastadas por dormir al raso. Sus armas también se diferencian por lo tosco de su factura, con espadas de cantos angulosos, puñales de piedra y todo tipo de boleadoras y otras armas de lo más extravagante.

La dureza de su hábitat ha convertido a los Tehanar en una raza resistente, acostumbrada a vivir en las peores condiciones, aunque eso les ha llevado a perder parte de la elegancia y destreza de sus hermanos de los bosques, junto con la capacidad de ver en la oscuridad.

Los Tehanar deambulan por las llanuras en pequeños grupos de cazadores, dedicados a asaltar las caravanas de comerciantes humanos que cruzan sus tierras. Crueles y despiadados, capturan a muchos prisioneros para utilizarlos como esclavos en sus asentamientos temporales, o forman caravanas de jaulas para venderlos a los Señores de las Dunas del sur de Valsorth.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 175 cm de altura, 60 kilos de peso).
Características (0): Destreza 11, Carisma 9.
Velocidad (1): 12 metros.
Rasgos raciales (9): Correr, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Sigilo y +2 a Supervivencia), Entorno Predilecto (Desierto o Llanuras), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).

ELFOS OSCUROS

Los elfos oscuros forman otra familia escindida de los habitantes de los bosques. Su origen es desconocido y se sospecha que tiene que ver con las negras artes del Rey Dios, que experimentó con elfos

para crear esta raza de seres traicioneros y malvados. Los elfos oscuros abandonaron la superficie para esconderse en lo más profundo de la tierra y su existencia fue olvidada por la mayoría de los pueblos de Valsorth.

Altos y de pieles negras como la noche, los elfos oscuros tienen cabellos plateados o de tonos azulados, que contrastan con sus ojos rojos que brillan con rabia y odio. Sus ropas son también negras para confundirse con las sombras y suelen usar largas capas con capucha para protegerse de la luz si se aventuran a la superficie. En su ansia por diferenciarse de los elfos de los bosques, los elfos oscuros despreciaron el uso de los arcos y se entrenaron con las armas de filo hasta convertirse en expertos espadachines, los más rápidos y letales de todo Valsorth.

De todos los elfos, estos son los más dotados para la magia, ya que tienen aptitudes sortílegas innatas, pudiendo cambiar su aspecto, invocar una oscuridad total a su alrededor o paralizar a una persona el tiempo suficiente para eliminarla antes de que se de cuenta siquiera de lo que está sucediendo. A esto hay que sumar su habilidad con los puñales, los venenos y las trampas, lo que les convierte en los más peligrosos asesinos y en una raza que es casi una leyenda para el resto de pueblos de Valsorth.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 175 cm de altura, 65 kilos de peso).
Características (–1): Destreza 12, Constitución 9, Carisma 8.
Velocidad (1): 12 metros.
Rasgos raciales (10): Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Entorno Predilecto (Subterráneos), Infravisión 2 (Ver en oscuridad), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Sensibilidad a la luz (Deslumbrado en luz del sol o brillante, –1 a Ataque y pruebas que requieran vista, –1 punto), una Aptitud sortílega de Magnitud 2 a elegir: Alterar el propio aspecto, Oscuridad o Inmovilizar persona.

Humanos

Los humanos fueron la última de las razas en aparecer en Valsorth. Seres primitivos en principio, aprendieron de los elfos y rápidamente evolucionaron, edificando fortalezas de piedra en las que protegerse de los orkos que saqueaban el continente o huyendo al lejano sur más allá de los bosques élficos. En apenas unos pocos siglos, los humanos poblaron prácticamente todos los confines de Valsorth, dando lugar a muy diversos pueblos.

HOMBRES DEL NORTE

Se trata de los habitantes de Stumlad y de todas las ciudades humanas que hay al norte de los bosque élficos. Son hombres fuertes y robustos, de cabellos y ojos oscuros, hábiles en multitud de disciplinas, desde el uso de la espada o el arco a la forja, pero sin sobresalir en ninguna. Comerciantes y buenos negociadores, los hombres del norte gustan del oro, las riquezas y la buena mesa, dejando los ritos religiosos para las mañanas de domingo.

Después de infinidad de guerras contra el Rey Dios, los orkos o los elfos, los hombres del norte se han hecho con el control de todo el centro del continente, gracias al poder militar de la Orden de los Caballeros de Stumlad.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 175 cm de altura, 80 kilos de peso).
Características (2): Constitución 11, Carisma 11.
Velocidad (0): 9 metros.
Rasgos raciales (8): Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno Predilecto (A elegir), +3 Puntos de acción.

BÁRBAROS

Salvajes y violentos, numerosos clanes de bárbaros habitan en las frías colinas de Terasdur. Se trata de humanos altos y musculosos, de cabellos claros como el sol y ojos oscuros, acostumbrados a depender sólo de ellos mismos para sobrevivir. Visten ropas de pieles, botas gruesas y van armados con armas tremendas, tales como hachas de doble filo o grandes espadas.

Son gente desconfiada y no muy hospitalaria con los extranjeros que se adentran en su territorio. Odian a los gigantes y a los orkos, pero tampoco se muestran muy amables con el resto de pueblos de Valsorth. Belicosos por naturaleza, no hay raza que disfrute más en la guerra que los bárbaros, cuya rabia explota al entablar combate, mientras sus chamanes bailan en ritos enloquecidos pidiendo el favor del Dios de la Montaña.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 185 cm de altura, 90 kilos de peso).
Características (1): Fuerza 11, Constitución 11, Carisma 9.
Velocidad (0): 9 metros.
Rasgos raciales (9): Duro de pelar, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 a Intimidar), Entorno predilecto (Colinas), Furia 1, Oponente predilecto (Orkos o Gigantes), Permanecer consciente, +2 Puntos de acción.

HOMBRES SALVAJES

Los hombres salvajes viven en las junglas y bosques remotos. Se trata de hombres poco evolucionados, de baja estatura y pelos oscuros y enmarañados. Cubren sus cuerpos con todo tipo de tatuajes de cráneos y llamas, marcando incluso sus rostros con runas que ellos consideran les protegen del mal. Visten con taparrabos de hojas o pieles y van armados con lanzas de punta de piedra.

No muy desarrollados en los aspectos técnicos, viven en armonía con la naturaleza, cazando, pescando y recolectando alimentos, pero sin ejercer otros oficios a no ser el de chamanes, que reciben su poder de los árboles y la tierra. De naturaleza pacífica, rara vez abandonan sus territorios, por lo que no suelen inmiscuirse en los asuntos de las otras razas.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 165 cm de altura, 65 kilos de peso).
Características (1): Destreza 11, Constitución 11, Inteligencia 9.
Velocidad (0): 9 metros.
Rasgos raciales (9): Despierto, Empatía animal, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Sigilo), Énfasis en habilidad (+2 a Supervivencia y +2 a Trato con animales), Entorno predilecto (Bosque o Jungla), Percepción del entorno (Cielo abierto), +2 Puntos de acción.

Gigantes azules

Los gigantes azules descienden de los gigantes que poblaban las montañas Kehalas y servían al Rey Dios. Su sangre está mezclada

con la de los orkos, los humanos y quién sabe qué otras criaturas. Esclavizados durante siglos, sólo tras la caída del nigromante se pudieron establecer en las colinas de Terasdur, donde lucharon con los bárbaros para hacerse un hueco donde vivir.

Más pequeños que los grandes gigantes, los gigantes azules miden alrededor de tres metros de altura y reciben su nombre del tono azulado de su piel. Fuertes y musculosos, tienen cabellos oscuros y rasgos duros, que contrastan con sus claros ojos grises. Inmunes a los rigores del frío, sólo se tapan con unas pocas pieles y desdeñan la debilidad de las otras razas.

Poco inteligentes, los gigantes azules viven de la caza en las colinas, usando garrotes y piedras, supliendo lo precario de sus herramientas con su tremenda fuerza y resistencia.

Tamaño (1): Grande (aproximadamente 300 cm de altura, 400 kilos de peso, ver dote Grande, pág. 69).
Características (2): Fuerza 14, Destreza 8, Constitución 12, Inteligencia 8.
Velocidad (0): 9 metros.
Rasgos raciales (7): Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno Predilecto (Colinas), Inmunidad al frío (Inmune al frío no mágico), Mula de carga, Oponente predilecto (Orkos o Bárbaros), Resistencia al daño 1.

Ocupaciones

Las ocupaciones son las profesiones más habituales de los aventureros en Valsorth y están recomendadas para unas determinadas razas según el trasfondo del mundo. Los Caballeros de Stumlad, por ejemplo, difícilmente aceptarán a nadie que no sea un hombre del norte. Todas las ocupaciones de **El Reino de la Sombra** están construidas con 25 Puntos de Personaje y te proporcionan valores en Características, Habilidades, Dotes y Bonificaciones que, posteriormente, podrás aumentar con puntos libres y experiencia. Junto a cada dote, entre paréntesis, se indica su tipo.

Asesino

Raza recomendada: Humano o Elfo.

El asesino es un experto en matar de forma discreta y sigilosa, ya sea mediante el uso de venenos o gracias a su habilidad con todo tipo de armas, desde los puñales a la espada. Temidos y respetados, un asesino analiza a sus enemigos en busca de puntos débiles u oportunidades que utilizar a su favor, sin importarle si saca ventaja de un hecho injusto o traicionero. Otro de los aspectos en los que destaca es el sigilo y su capacidad para ocultarse, dos cualidades indispensables para infiltrarse en las fortalezas, evitar a los guardias y asesinar a sus víctimas



sin que nadie se percate de su presencia. Sin embargo, si un asesino es descubierto, su habilidad con la espada le garantiza poder acabar el trabajo de una manera más violenta.

Características (5): Destreza +3, Sabiduría +2.
Habilidades (8): Acrobacias 4, Atención 4, Atletismo 4, Averiguar intenciones 4, Disfrazarse 3, Engañar 2, Inutilizar mecanismo 3, Juegos de manos 2, Sigilo 6.
Dotes (5): Ataque furtivo 1 (A), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (A elegir) (G), Examinar enemigo (V), Iniciativa mejorada 1 (R).
Bonificaciones (7): Ataque 3, Fortaleza 0, Reflejos 3, Voluntad 1.

Caballero

Raza recomendada: Hombre del norte.

La Orden de los Caballeros de Stumlad es la fuerza militar más poderosa de todo Valsorth, dedicados durante años a la seguridad de los territorios al sur de las montañas Kehalas. Son expertos en el combate, sobre todo a lomos de sus caballos de guerra, usando grandes espadas y protegidos por pesadas armaduras completas, que los hacen casi invulnerables pero que les restan movilidad.

Miembros de una estricta organización militar, los caballeros no pueden desobedecer la orden de un superior o demostrar cobardía en el combate, ya que eso es la mayor deshonra.

Características (5): Fuerza +2, Destreza +1, Constitución +2.
Habilidades (7): Atención 3, Atletismo 4, Averiguar intenciones 2, Diplomacia 3, Intimidar 3, Montar 6, Saber (Nobleza) 4, Saber (A elegir) 3.
Dotes (6): Competencia con armaduras (A elegir) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con escudos (G), Especialidad en ataque (A elegir) (A), Posición social 1 (Caballero) (G).
Bonificaciones (7): Ataque 3, Fortaleza 2, Reflejos 0, Voluntad 2.

Cazador

Raza recomendada: Todas.

Los cazadores son personajes acostumbrados a usar armas para capturar a sus presas, ya sea el arquero que abate ciervos con sus flechas o el gigante que derriba mamuts de las nieves con su garrote. En los pueblos que no disponen de un ejército regular, los cazadores asumen la defensa de los suyos, por lo que son los mejores luchadores en razas como los hombres salvajes o los gigantes azules.

Son muy buenos combatientes, expertos con las armas típicas de su raza, aunque no suelen usar armaduras pesadas. Al no recibir instrucción, un cazador lucha por instinto, sin recurrir a formaciones o estrategias elaboradas, lo cual no quiere decir que no sean enemigos muy peligrosos.

Características (5): Destreza +2, Constitución +1, Sabiduría +2.
Habilidades (9): Acrobacias 3, Atención 5, Atletismo 4, Artesanía (Trampas) 4, Buscar 3, Saber (Naturaleza) 5, Sigilo 5, Supervivencia 4, Trato con animales 3.



Dotes (5): Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Oponente predilecto (A elegir) (V), Rastrear (G).
Bonificaciones (6): Ataque 2, Fortaleza 1, Reflejos 2, Voluntad 1.

Chamán

Raza recomendada: Bárbaro, Hombre salvaje, Gigante azul, Elfo gris.

Los chamanes reciben la iluminación de los dioses, que les otorgan ciertos poderes mágicos a cambio de sus rituales. Poco dados al uso de las armas, suelen ostentar un puesto de importancia en sus tri-

bus, pues sus rituales pueden garantizar una buena caza o la curación de un enfermo.

Dentro de cada pueblo, los chamanes tienen sus propias particularidades. Así, los hombres salvajes se encargan de proteger la naturaleza y los animales. Los chamanes bárbaros y gigantes azules, por el contrario, piden mediante danzas los favores de su dios para vencer en la batalla. Los chamanes elfos grises usan sus rituales para proteger a la tribu y alejar a los malos espíritus.

Características (5): Inteligencia +1, Sabiduría +1, Carisma +3.
Habilidades (7): Artesanía (A elegir) 3, Concentración 4, Diplomacia o Intimidar 3, Interpretar (A elegir) 3, Medicina 4, Saber (Naturaleza) 4, Saber (Religión –A elegir) 5, Supervivencia o Trato con animales 2.
Dotes (3): Competencia con armas (Sencillas) (G), Fe (V), Posición social 1 (Chamán) (G).
Bonificaciones (4): Ataque 0, Fortaleza 1, Reflejos 0, Voluntad 3.
Favor Divino (4): (Dios de su raza) 2.
Milagros (2): 4 Milagros de Magnitud 0 y 2 Milagros de Magnitud 1.

Clérigo

Raza recomendada: Hombre del norte, Elfo de los bosques o Elfo oscuro.

Los clérigos son servidores de su dios, al cual veneran con dedicación absoluta y por lo que reciben una serie de favores y poderes mágicos, encarados hacia la curación y la protección de los suyos contra el mal o los seres de ultratumba.

Hay tipos muy diversos de clérigos en Valsorth. La mayor orden religiosa es la de Korth, dios humano que exige a sus clérigos el celibato y el sacrificio por el bien de los demás, impidiéndoles el uso de armas de filo o punzantes. Los elfos de los bosques veneran a Rael, diosa de la naturaleza, que les confiere un gran poder para sanar a los que la respetan. Por el contrario, los clérigos elfos oscuros adoran a su diosa Izz y realizan todo tipo de rituales y sacrificios con el objetivo de recibir su favor.

Características (5): Sabiduría +2, Carisma +3.
Habilidades (7): Artesanía (A elegir) 2, Averiguar intenciones 3, Concentración 4, Diplomacia o Intimidar 5, Idiomas (A elegir) 1, Medicina 4, Saber (Religión – A elegir) 5, Saber (A elegir) 4.
Dotes (3): Competencia con armas (Sencillas) (G), Fe (V), Posición social 1 (Clérigo) (G).
Bonificaciones (4): Ataque 0, Fortaleza 1, Reflejos 0, Voluntad 3.
Favor Divino (4): (Dios de su raza) 2.
Milagros (2): 4 Milagros de Magnitud 0 y 2 Milagros de Magnitud 1.

Explorador

Raza recomendada: Todas.

Los exploradores son combatientes que usan su habilidad para sobrevivir en lugares salvajes y peligrosos. Son expertos en moverse por el territorio, seguir rastros y encontrar un paso por donde avanzar. También son diestros luchando con todo tipo de armas, espadas y arcos, si bien no suelen utilizar armaduras pesadas ni escudos, ya que enlentecen sus movimientos.

Valsorth es un gran territorio y todos los pueblos tienen sus regiones desconocidas, allí donde sólo los exploradores pueden adentrarse y volver con vida, gracias a su capacidad para la lucha, la supervivencia y su resistencia a los rigores del clima.

Características (5): Destreza +1, Constitución +2, Sabiduría +2.
Habilidades (8): Acrobacias 2, Atención 4, Atletismo 5, Buscar 3, Idiomas (A elegir) 1, Saber (Geografía) 5, Saber (A elegir) 3, Sigilo 3, Supervivencia 6.
Dotes (5): Aguante (F), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Rastrear (G).
Bonificaciones (7): Ataque 2, Fortaleza 2, Reflejos 2, Voluntad 1.

Guerrero

Raza recomendada: Todas.

El guerrero es el luchador por excelencia, ya que ha sido entrenado para combatir durante toda su vida. Son personajes resistentes, que pueden aguantar gran cantidad de heridas antes de caer, además de poder utilizar armaduras y escudos para protegerse de los golpes. Eso, unido a su capacidad de ataque, les convierte en líderes en el campo de batalla, ocupando siempre las primeras filas del grupo. Sin embargo, los guerreros no destacan por tener otras habilidades más allá de las físicas y de combate.

Características (6): Fuerza +2, Destreza +2, Constitución +2.
Habilidades (6): Atención 3, Atletismo 5, Buscar 2, Intimidar 4, Montar 2, Oficio (A elegir) 3, Saber (A elegir) 3, Sigilo 2.
Dotes (5): Competencia con armaduras (A elegir) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con escudos (G), Especialidad en ataque (A elegir) (A).
Bonificaciones (8): Ataque 3, Fortaleza 3, Reflejos 1, Voluntad 1.

Ladrón

Raza recomendada: Humano o Elfo.

Los ladrones han aprendido a sobrevivir en los ambientes urbanos, robando, engañando y timando para obtener dinero, y escapando por piernas cuando son descubiertos. Hábiles en la manipulación de mecanismos y cerraduras, ningún cofre es lo suficientemente seguro si hay un pícaro cerca, pues siempre encontrará la manera de abrirlo. Además, si se ven forzados a luchar, usan todo tipo de tretas para vencer a su enemigo, desde hacerle caer con golpes bajos a usar cualquier ventaja del entorno. El ladrón utiliza armas y armaduras ligeras, pues su mayor ventaja es la rapidez y el silencio.

Características (5): Destreza +3, Sabiduría +1, Carisma +1.
Habilidades (11): Acrobacias 4, Atención 5, Atletismo 4, Averiguar intenciones 3, Buscar 4, Disfrazarse 3, Engañar 6, Inutilizar mecanismo 5, Juegos de manos 4, Sigilo 6.
Dotes (4): Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (A elegir) (G), Distraer (Engañar) (V), Esquiva asombrosa 1 (R).
Bonificaciones (5): Ataque 1, Fortaleza 0, Reflejos 3, Voluntad 1.

Mago

Raza recomendada: Hombre del norte, Elfo de los bosques, Elfo oscuro.

La magia es un arte que requiere estudio y dedicación. Esto hace que sólo unos pocos pueblos de Valsorth tengan magos entre sus habitantes. Algunos hombres del norte, después de dedicarse al estudio durante años, logran desarrollar poderes mágicos, lo que les hace ser famosos y temidos en toda la región debido a lo poco común de sus artes. Los elfos de los bosques y elfos oscuros tenían gran facilidad para

la magia en el pasado, pero ahora sólo unos pocos tienen poderes arcanos, decantándose los primeros por la magia basada en la naturaleza, mientras que los segundos lo hacen por las artes oscuras.

Características (5): Inteligencia +3, Sabiduría +2.
Habilidades (6): Artesanía (Alquimia) 5, Buscar 3, Concentración 5, Idiomas (A elegir) 2, Saber (Arcano) 5, Saber (a elegir) 4.
Dotes (2): Competencia con armas (Sencillas) (G), Memoria eidética (V).
Bonificaciones (5): Ataque 0, Fortaleza 0, Reflejos 1, Voluntad 4.
Aptitud Mágica (4): 2.
Conjuros (3): 6 Conjuros de Magnitud 0 (Leer magia, Detectar auras mágicas y cuatro más) y 3 Conjuros de Magnitud 1.

Paladín

Raza recomendada: Hombre del norte.

Los paladines son una rama armada de la iglesia de Korth. Imbuidos por el fervor religioso, estos luchadores han decidido defender su fe mediante la fuerza de su brazo, decididos a imponer sus creencias sobre el resto de religiones. A cambio de su tenacidad, reciben ciertas habilidades mágicas, muy inferiores a las de los clérigos, pero que les permiten invocar la gracia de su dios en el fragor de la batalla, curar sus heridas o ser inmunes a las enfermedades comunes. Sin embargo, el rígido código de conducta obliga al paladín a actuar de acuerdo con los designios de su dios, impidiéndole realizar acciones malvadas o poco honorables, al igual que le prohíbe derramar la sangre de sus enemigos, razón por la que sólo puede usar armas contundentes como mazas, varas o martillos de guerra.

Características (5): Fuerza +1, Constitución +2, Sabiduría +1, Carisma +1.
Habilidades (5): Atletismo 4, Averiguar intenciones 2, Concentración 3, Diplomacia 3, Montar 2, Saber (Religión – Korth) 4, Saber (A elegir) 2.
Dotes (6): Competencia con armaduras (A elegir) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con escudos (G), Fe (V), Posición social 1 (Paladín) (G).
Bonificaciones (6): Ataque 2, Fortaleza 2, Reflejos 0, Voluntad 2.
Favor Divino (2): Korth 1
Milagros (1): 4 Milagros de Magnitud 0.

Características

Todo personaje tiene seis Características que definen sus capacidades innatas:

Fuerza: La potencia física del personaje, sus músculos. Se utiliza para calcular el daño que el personaje hace atacando cuerpo a cuerpo.

Destreza: La agilidad, habilidad manual y coordinación del personaje. Útil para atacar o para defenderse.

Constitución: El aguante del personaje, su resistencia y su salud. Determina el daño que el personaje puede resistir.

Inteligencia: La capacidad del personaje para razonar y también sus conocimientos.

Sabiduría: La astucia del personaje, su perspicacia y su percepción así como su resistencia mental.

Carisma: El magnetismo del personaje, su atractivo, su simpatía y un reflejo de lo arrollador de su personalidad.

Las Características comienzan con un valor determinado por la raza del personaje, al que se aplica una bonificación por ocupación, y se incrementan a un precio de 1 Punto de Personaje por cada punto de característica. También pueden disminuirse por debajo del valor incial, otorgando un Punto de Personaje por punto.

La media de las Características en humanos es 10 u 11, pero los héroes suelen tener puntuaciones algo mejores. Las puntuaciones "normales" oscilan entre 3 y 18 y valores mayores son propios de seres sobrehumanos. Además, cada característica tiene asociado un modificador según su valor: positivos para los valores mayores de 11 y negativos para los menores de 10. Estos modificadores se añaden a otros rasgos del personaje para calcular sus valores totales.

TABLA GDJ2: CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	Descripción
1	–5	Discapacitado
2–3	–4	Débil o niño muy pequeño
4–5	–3	Niño
6–7	–2	Casi adolescente o muy anciano
8–9	–1	Debajo de la media; adolescente
10–11	0	Adulto medio
12–13	+1	Por encima de la media
14–15	+2	Muy por encima de la media
16–17	+3	Reconocido como una eminencia
18–19	+4	Superdotado
20–21	+5	En el límite de lo humano
Cada +2	+1 al mod.	Sobrehumano

Bonificaciones

Las Bonificaciones te permiten evitar determinados peligros a los que hará frente tu personaje. Son cuatro:

La **Bonificación de Ataque** representa lo versado que está el personaje en la lucha cuerpo a cuerpo o a distancia, con o sin armas. Se le añade tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Fortaleza** refleja la resistencia al daño físico y a las amenazas como venenos y enfermedades. Se le añade tu modificador de Constitución.

La **Bonificación de Reflejos** sirve para evitar que tus enemigos te golpeen con sus ataques, para reaccionar ante los riesgos y en general para todo lo que suponga rapidez de actuación. Se le añade tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Voluntad** aglutina los redaños, fortaleza mental y estabilidad del personaje, utilizándose para cosas como resistir el estrés o el control mental. Se le añade tu modificador de Sabiduría.

Cada Bonificación comienza con un valor de 0. Puedes aumentarlas al coste de 1 Punto de Personaje por cada punto de valor base en la Bonificación correspondiente. El límite de una Bonificación durante la creación es de 5 puntos. Sin embargo, puedes incrementar ese límite en una Bonificación si a cambio disminuyes el máximo en otra proporcionalmente. Finalmente, añade el modificador de la característica correspondiente a cada Bonificación para tener el valor total de esta.

Habilidades

Las Habilidades representan las cosas que el personaje ha aprendido a hacer a lo largo de su vida: son destrezas o conocimientos específicos que reflejan aprendizaje o entrenamiento.

Las Habilidades se miden en rangos que reflejan lo experimentado que es tu personaje en dicha habilidad. Por cada Punto de Personaje que emplees en Habilidades recibes 4 rangos para distribuir libremente entre las mismas. El máximo número de rangos en una misma habilidad con el que puedes comenzar es 10. A estos rangos se le añade el modificador de la característica apropiada para dar el total en la habilidad. Algunas dotes, como verás más adelante, también aportan un modificador temporal o permanente a la puntuación total de la habilidad. Ninguno de estos modificadores se consideran rangos.

Algunas habilidades no pueden utilizarse si no están entrenadas: esto significa que si un personaje no tiene al menos un rango en dichas habilidades no puede realizar pruebas con ellas.

Dotes

Las Dotes son capacidades especiales de los personajes que no todo el mundo posee. Son ventajas que hacen que el personaje destaque en ciertos aspectos. Cada dote tiene su propia y especial mecánica, como se describen en las tablas correspondientes.

Cada dote cuesta 1 Punto de Personaje. Algunas dotes pueden adquirirse varias veces para apilar sus efectos o para conseguir nuevos efectos relacionados. Ninguna dote puede superar el rango 3 durante la creación de personajes.

Las Dotes están agrupadas según su tipo en cinco categorías, una por cada una de las cuatro Bonificaciones del personaje (Ataque, Fortaleza, Reflejos y Voluntad) más una quinta categoría de Dotes Generales que no caben en ninguna de las anteriores.

Un personaje puede tener tantas dotes de un tipo determinado como el valor base de la Bonificación correspondiente (es decir, sin contar el modificador de la característica) más una adicional. Para este cómputo deben tenerse también en cuenta los rangos de cada dote, es decir, si tienes Reflejos 3 puedes tener hasta 4 dotes de Reflejos o dos dotes con rango 2 cada una. Las dotes que proporcionan los rasgos raciales de la raza del personaje no se tienen en cuentan para los límites de dotes, pero sí las procedentes de la ocupación del personaje.

El caso de las Dotes Generales es especial por que no existe ningún límite. Puedes tener todas las dotes de este tipo que desees, aunque sigue existiendo la limitación de no superar los tres rangos en ninguna durante el proceso de creación del personaje.

TABLA GDJ3: HABILIDADES

Habilidad	Carac.	Acción	Elegir	Descripción
Acrobacias	DES	G / M	10	Equilibrismos, malabares, reducir daño en caídas, volteretas, y zafarse de sujeciones.
Artesanía +	INT	–	10	Especialidades relacionadas con crear, modificar o falsificar algo físico. Requiere herramientas.
Atención*	SAB	G / C	20	Agudeza de los sentidos para percibir lo que ocurre alrededor.
Atletismo*	FUE	M / C	10	Permite correr, escalar, nadar, saltar y aguantar esfuerzos.
Averiguar intenciones*	SAB	R	10	Darse cuenta de lo que pretenden los demás. Se enfrenta a Engañar o Intimidar.
Buscar*	INT	C	20	Capacidad para encontrar algo concreto que no es obvio.
Concentración*	SAB	R	–	Evitar distracción en situaciones adversas y molestas.
Diplomacia*	CAR	C	10	Convencer a la gente con argumentos y mejorar su actitud.
Disfrazarse*	CAR	–	20	Ocultar la identidad o hacerse pasar por otro. Se enfrenta a Atención. Requiere herramientas.
Engañar*	CAR	E / C	10	Mentir, ocultar las intenciones, fintar y ardides. Se enfrenta a Averiguar intenciones o Engañar.
Idiomas	–	G	–	Cada rango otorga el conocimiento de hablar y leer y escribir un idioma.
Interpretar +	CAR	–	10	Especialidades artísticas como bailar, cantar, orar, actuar o tocar un instrumento.
Intimidar*	CAR	C	10	Amenazar a los demás. Se enfrenta a Averiguar intenciones, Intimidar o Voluntad.
Inutilizar mecanismo	INT	C	20	Forzar y desactivar mecanismos. Requiere herramientas.
Juegos de manos	DES	E	10	Permite robar, ocultar algo y hacer trampas.
Medicina	SAB	–	10	Diagnosticar, tratar heridas o enfermedades y estabilizar moribundos. Requiere herramientas.
Montar	DES	E / M	10	Manejo de una montura, normalmente caballos o similares.
Oficio +	SAB	–	20	Desenvolverte en un entorno laboral concreto.
Recabar información*	CAR	–	10	Saber dónde, cómo y qué preguntar para obtener información.
Saber +	INT	G / C	20	Conjunto de conocimientos sobre una materia determinada.
Sigilo*	DES	M	10	Pasar desapercibido, esconderte y burlar la vigilancia. Se enfrenta a Atención.
Supervivencia*	SAB	–	10	Encender fuego, encontrar alimento, orientarse y lo necesario para sobrevivir en la naturaleza.
Trato con animales	CAR	–	20	Relacionarse con los animales, que obedezcan e incluso enseñarles trucos sencillos.

* Esta habilidad puede usarse sin entrenamiento por lo que siempre puede utilizarse, aún sin rangos

\+ Esta habilidad posee distintas especialidades que deben comprarse por separado

Acciones: C: Completa; E: Estándar; G: Gratuita; M: Movimiento; R: Reacción; –: Indica que conlleva más de una acción de asalto completo.

TABLA GDJ4: DOTES GENERALES

Nombre	Efecto
Beneficio +	Beneficio genérico moderado.
Bien informado	Prueba de Recabar información para acceder a datos poco comunes.
Compañero (1-5)	Un PNJ que te asiste y acompaña creado con 5 + (rango x 5) Puntos de Personaje.
Competencia con armaduras +	Competente con todas las armaduras de un tipo (Ligeras, Medias o Pesadas).
Competencia con armas +	Competente con todas las armas de un tipo (Sencillas o Marciales) o con un arma exótica concreta.
Competencia con escudos	Competente con todo tipo de escudos.
Contactos	Pruebas de Recabar información en pocos minutos.
Énfasis en habilidad	+4 a una habilidad o +2 a dos habilidades relacionadas.
Entorno predilecto +	+2 a pruebas habilidad y no penalizado por complicaciones inherentes a un entorno concreto.
Fama	+4 a todos los intentos para que te reconozcan.
Favores	Acceso a ayudas valiosas. Prueba de Diplomacia con CD variable según el favor.
Grande	–1 Ataque y Defensa, +4 Corpulencia, +1 Umbral de herida grave, –4 Sigilo, +2 Intimidación, +10 P. Resistencia.
Herramientas improvisadas	Ignora el –4 por falta de herramientas adecuadas.
Hombre para todo	Puedes usar cualquier habilidad no entrenada.
Maestría con armadura +	Reduce en un punto el Penalizador por Armadura con una armadura específica.
Orientación perfecta	Siempre sabes orientarte mientras seas consciente.
Pequeño	+1 Ataque y Defensa, –4 Corpulencia, –1 Umbral de herida grave, +4 Sigilo, –2 Intimidación, –5 P. Resistencia.
Percepción del entorno +	Darse cuenta de peculiaridades (pasadizos ocultos, estructuras inestables...) en un entorno concreto.
Poco conocido	+4 a todos los intentos para pasar desapercibido.
Posición social (1-5)	Mejora del estatus social. Hidalgo, Caballero, Noble menor, Alta nobleza, Familia Real o similares.
Rastrear	Seguir rastros con Supervivencia.
Riqueza (1-5)	Multiplica x2 el dinero inicial por rango. Nivel de vida superior.
Secuaces (1-X)	PNJ que te sirve según reglas de secuaces. Cada rango da 15 puntos personaje o duplica su número.
Sentido del tiempo	Siempre sabes qué hora es.
Segunda oportunidad +	Posibilidad de repetir la prueba de salvación para un peligro en concreto. Accesible para nuevos peligros.
Suerte del principiante*	+5 rangos temporales en una habilidad cualquiera que tuviera menos de 4 rangos durante todo un encuentro.

* El uso de esta dote requiere el gasto de un Punto de Acción
\+ Esta dote puede comprarse más de una vez

TABLA GDJ5: DOTES DE FORTALEZA

Nombre	Efecto
Aguante	+4 a pruebas para medir agotamiento. La armadura no molesta al dormir.
Arrollar en carrera	Un éxito en Arrollar permite nuevo arrollamiento. Cada éxito permite continuar hasta que uno fracase
Arrollar mejorado (1-3)	+2 a Derribar y el oponente no puede elegir evitarte.
Bebedor	Inmune a efectos del alcohol.
Dureza	+2 al Umbral de herida gave.
Duro de pelar	Estado Moribundo se estabiliza automáticamente al siguiente asalto.
Firme	+4 contra todos los intentos de ser empujado, desplazado, derribado o lanzado.
Mula de carga	No sufrir penalización a la Velocidad con armaduras o cargas medias y pesadas.
Permanecer consciente	Capaz de aguantar sin perder consciencia.
Resistencia a las enfermedades	+4 a Fortaleza contra enfermedades.
Resistencia al daño (1-3)	Reducción de Daño 1 por rango.
Resistencia al dolor (1-5)	Ignorar un –1 de la penalización por heridas.
Resistencia al veneno	+4 a Fortaleza contra veneno.
Vigor	Recuperarse dos veces más rápido de lo normal.

* El uso de esta dote requiere el gasto de un Punto de Acción
\+ Esta dote puede comprarse más de una vez

TABLA GDJ6: DOTES DE REFLEJOS

Nombre	Efecto
Acción en movimiento	Posibilidad de moverse antes y después de una acción estándar.
Acción montado	Posibilidad de moverse antes y después de una acción estándar montado.
Ambidiestro	Ambas manos cuentan como mano diestra, no se sufre el –4 a las acciones por mano torpe.
Anticiparse*	Actúas primero sin tirar iniciativa.
Atrapar arma	Como reacción, puedes Desarmar a un oponente al que has bloqueado con éxito.
Blanco elusivo	–8 a los demás para atacarte a distancia si estás en cuerpo a cuerpo contra otro enemigo.
Bloqueo apresador	Como reacción, puedes Realizar una presa a un oponente que has bloqueado con éxito.
Cobertura mejorada	+2 a la Defensa por cobertura parcial.
Contraataque	Como reacción, puedes atacar a un oponente al que hayas bloqueado con éxito.
Correr	Correr a 5 veces la velocidad normal en vez de 4. Salto con carrerilla 1/4 más alto.
Danza derviche (1-5)	+4 a Destreza, +2 a Voluntad, incapaz concentrarse o elegir 10 ó 20. Dura cinco asaltos por rango y fatiga. Sólo sin armadura o con armadura ligera.
Defensa mejorada (1-2)	+2 extra por rango a la Esquiva otorgada por una acción de Defensa total (para un total de +6 y +8).
Desenvainado rápido (1-2)	Desenvainar o recargar un arma como acción gratuita. Segunda vez permite ambas como acción gratuita.
Desviar proyectiles	Una salvación de Reflejos (CD 20) desvía un ataque a distancia. Debe ser consciente del ataque.
Disparo rápido*	Obtiene un ataque extra tantos asaltos como mod. Destreza (ambos con –2 de penalización).
Energía heroica*	Una acción estándar o de movimiento extra en el asalto.
Esconderse a plena vista	Puedes esconderte sin distracción previa, sin cobertura y sin estar oculto.
Esquiva	+4 a la bonificación de Esquiva contra los ataques de un oponente.
Esquiva asombrosa (1-2)	Conservas el bonificador de Esquiva si estás sorprendido o desprevenido. Segundo rango inmune a sorpresa y no puede ser flanqueado. No protege contra ardides o fintas.
Evasión (1-2)	Las salvaciones de Reflejos que normalmente producirían medio daño, niegan el daño. El segundo rango reduce el daño a la mitad si se falla la salvación. Sólo sin armadura o con armadura ligera.
Finta acrobática	Usar Acrobacias para ardid y fintar en combate.
Finta mejorada	Fintar como acción de movimiento sin el penalizador de –5.
Iniciativa mejorada (1-3)	+2 por rango a Iniciativa.
Interponerse	Intercambiarte con aliado adyacente para sufrir un ataque dirigido a él. Aún debe superar tu Defensa.
Lanzamiento defensivo	Como reacción, puedes Derribar a un oponente que falla un ataque contra ti.
Levantarse de un salto	Puedes levantarte desde una posición tumbada como acción gratuita y sin sufrir penalizadores.
Lucha desde el suelo	Sin penalizadores por luchar tumbado.
Ocultación mejorada	+2 adicional a la posibilidad de fallo por ocultación salvo que ya sea total.
Oportunista	Como reacción, puedes atacar a un oponente que ha sido dañado en cuerpo a cuerpo por un aliado en el mismo asalto.
Puntería dinámica	Mientras apuntas puedes conservar el bonificador de Esquiva a la Defensa.
Reaccionar primero	Acción extra previa a pruebas de Iniciativa en situaciones sin sorpresa.
Rodar a la defensiva*	Reducir daño a la mitad por esquivar rodando.
Romper arma	Como reacción, puedes atacar a un arma que has bloqueado.
Sutileza en presa	Puedes usar Destreza en vez de Fuerza en presa.
Velocidad incrementada	+3 metros a la Velocidad.

* El uso de esta dote requiere el gasto de un Punto de Acción

+ Esta dote puede comprarse más de una vez o en diversos niveles

TABLA GDJ7: DOTES DE VOLUNTAD

Nombre	Efecto
Ardid mejorado	Ardid como acción de movimiento sin el penalizador de –5.
Asustar	Usar Intimidar para ardid y fintar en combate.
Ateo (1-5)	+1 a cualquier intento de resistir el efecto de los milagros. Imposible adquirir Favor divino.
Calmado bajo presión +	Posibilidad de elegir 10 en cuatro habilidades incluso bajo presión. Accesible más veces para aplicar a otras habilidades.
Charlatanería	+4 a pruebas de interacción social para embaucar a los demás.
Desmoralizar mejorado	Desmoralizar como acción de movimiento sin el penalizador de –5.
Despierto	Voluntad sumado a Atención para evitar sorpresa.
Distraer (1-2)	Engañar o Intimidar (contra misma habilidad, Averiguar Intenciones o Voluntad) para atontar oponentes.
Empatía	+2 a pruebas de interacción social si se estudia primero al interlocutor.
Empatía animal	Posibilidad de usar habilidades de interacción social para influir en animales.
Encanto (1-2)	+2 a pruebas de interacción social para influir a cualquiera que te encuentre atrayente. Con un segundo rango afecta a todo el mundo.
Esfuerzo supremo* +	Obtener 20 automáticamente en las pruebas de una acción concreta.
Examinar enemigo	Averiguar Intenciones (contra Engañar o Voluntad, la mayor) para calcular Ataque y Defensa del oponente en relación a las propias. +1 a ambas el resto del encuentro. Si fallas por 5 o más, –1 a ambas.
Fascinar (1-4)	Fascinar a un objetivo con una de tus habilidades de interacción social.
Fe*	Añadir modificador de Carisma a las pruebas cuando se usa Esfuerzo extra (sin fatiga).
Furia (1-5)	+4 a Fuerza, +2 a Fortaleza y Voluntad, –2 a la Defensa, incapacidad de concentrarse o elegir 10 ó 20. Dura cinco asaltos por rango y después deja fatigado.
Grito de guerra	Intento de Desmoralizar (con +2 si carga) como acción gratuita al comienzo del combate.
Inspirar* (1-5)	+1 a todas las pruebas de dos aliados durante un asalto. Cada rango +1 extra o duplica número de aliados.
Intuición	Percepción de "mal presentimiento" con prueba de Voluntad (CD 15).
Liderazgo*	Anular atontado, aturdido, despavorido, estremecido, fascinado o fatigado en un aliado.
Lucha a ciegas (1-2)	Mitad de probabilidad de fallo por ocultación. El segundo rango ignora fallo por ocultación.
Maniobra cooperativa	Ceder a un aliado los beneficios de una acción propia.
Memoria eidética	+4 a recordar y a Voluntad contra efectos alteradores de la memoria. Puedes realizar pruebas de Saber en especialidades no entrenadas.
Mofarse	Permite desmoralizar con Engañar.
Ocultar información	+4 a los intentos para evitar revelar información.
Oponente predilecto +	+2 a pruebas de habilidad y tiradas de daño contra un tipo de criatura en concreto
Plan maestro	Saber (Tácticas) (CD15). Con 15-19 +1, 20-29 +2, y 30 o más +3. Bonificación a pruebas de Habilidades y Ataque que dura 3 asaltos y desaparece bajando un grado casa asalto. Requiere preparación previa.
Presencia temible (1-5)	Voluntad (CD 10 + Rangos + Mod. Carisma) o estremecidos los oponentes en Rango x1,5 m.
Protección contra magia +	+2 a las salvaciones contra un tipo concreto de conjuros / milagros.
Puntería mejorada	Duplicar el bonificador al Ataque por apuntar.
Redirigir	Con éxito en ardid o finta, puedes desviar un ataque fallido contra ti hacia otro oponente adyacente.
Resistencia mágica (1-5)	+1 a cualquier intento de resistir el efecto de la magia. Imposible adquirir Aptitud mágica.
Trabajo en equipo (1-3)	+1 extra a Prestar ayuda.
Trance	Concentración (CD 15), entra en trance que pausa la asfixia, los venenos, enfermedades y similares.
Valiente	+4 a las pruebas para evitar el miedo y la intimidación.

* El uso de esta dote requiere el gasto de un Punto de Acción
\+ Esta dote puede comprarse más de una vez

TABLA GDJ8: DOTES DE ATAQUE

Nombre	Efecto
Agarre mejorado	Como reacción, cuando atacas desarmado haces el daño y puedes sujetar como en una presa.
Arma improvisada mejorada (1-3)	Mejora de un grado del dado de daño con armas improvisadas.
Arma viviente (1-3)	Mejora de un grado del dado de daño con ataques desarmad.
Artes marciales	Puede atacar desarmado con las manos ocupadas, sin "mano mala" y escoger entre daño letal o no letal.
Ataque a fondo	Perder Defensa a cambio de Ataque. Máximo (Reflejos base o doble de Ataque base) puntos.
Ataque aturdidor	Posibilidad de elegir hacer daño no letal con un ataque letal.
Ataque certero	Perder daño a cambio de Ataque. Máximo (doble de Ataque base) puntos.
Ataque de torbellino*	Ataque simultáneo con –2 a Ataque contra todos los oponentes adyacentes.
Ataque defensivo	Perder Ataque a cambio de Defensa. Máximo (Ataque base o doble de Reflejos) puntos.
Ataque furtivo (1-4)	+2 al daño a enemigos sorprendidos o desprevenidos. +1 adicional por cada rango extra (Máx. +5).
Ataque poderoso	Perder Ataque a cambio de daño. Máximo (Bonificación base de Ataque) puntos.
Ataque sometedor (1-2)	Como reacción, puedes atacar a otro oponente adyacente tras incapacitar al anterior. Contra secuaces sin límite por asalto. El segundo rango permite dar un paso para alcanzar al nuevo objetivo.
Bloqueo mejorado (1-3)	+2 al Ataque por rango para Bloquear ataques.
Carga poderosa (1-4)	+2 al daño en Carga. +1 adicional por cada rango extra (Máximo +5).
Carga impetuosa	En Carga y montado, suma el modificador de FUE de la montura al daño del ataque.
Combate con dos armas (1-3)	+2 al Ataque en ambas manos luchando con dos armas (total –4 con mano hábil y –8 con torpe). +1 adicional por rango extra (Máximo –2 y – 6 respectivamente).
Crítico mejorado +	El rango de crítico con un arma o ataque concreto aumenta en 1.
Derribo mejorado (1-3)	+2 a Derribar por rango y el oponente no tiene la oportunidad de derribarte si fallas.
Desarme a distancia mejorado	Sin penalización a los intentos de desarme a distancia.
Desarme mejorado (1-3)	+2 a Desarmar por rango sin dar oportunidad de desarmarte.
Disparo a bocajarro	+2 a los ataques a distancia contra oponentes a menos de 10 metros.
Disparo a larga distancia (1-2)	Con armas a distancia, el Incremento de Distancia aumenta en la mitad (x1,5). Con armas arrojadizas, el Incremento de Distancia se dobla. El segundo rango reduce a la mitad la penalización por incremento (–1 por incremento).
Disparo preciso (1-2)	+4 al disparar a un objetivo concreto en combate cuerpo a cuerpo. El segundo rango ignora cobertura y ocultación inferior a total, así como la dote Blanco Elusivo.
Especialidad en ataque +	+2 al Ataque con un arma o ataque en concreto.
Estrangulación	Estrangular a oponente mientras lo sujetas.
Flanqueo mejorado	+2 adicional al Ataque cuando se flanquea (total +4).
Golpear armas mejorado (1-3)	+2 por rango a Ataque cuando se golpean armas u objetos sujetos.
Golpe con escudo mejorado	Puedes golpear con el escudo y conservar su bonificación a Defensa y Bloquear.
Golpe defensivo (1-3)	+2 a Ataque por rango al golpear a un oponente que ha fallado su ataque contra ti.
Golpe desequilibrante	Reflejos (CD 10 + daño) del oponente o pierde bonificación de Esquiva un asalto. No hace daño.
Golpe final	Golpe de gracia como acción estándar.
Golpes encadenados	Como reacción, con un crítico, aparte de los efectos normales, se puede volver a atacar al oponente.
Impacto brutal (1-3)	+2 por rango a la CD de la salvación de Fortaleza para resolver el daño masivo.
Pisotear con la montura	+4 al ataque de la montura tras arrollar un oponente.
Presa mejorada	Presa con una mano quedando la otra libre.
Proyección mejorada	Al Derribar, eliges si el oponente usa su Fuerza o Destreza.
Sujeción a distancia	Sujetar a oponente a algo cercano con un ataque de arma a distancia.
Sujeción mejorada	–4 a los oponentes para librarse de tus presas.

* El uso de esta dote requiere el gasto de un Punto de Acción
\+ Esta dote puede comprarse más de una vez

Puntos de Acción

Los Puntos de Acción permiten a los personajes jugadores de **El Reino de la Sombra** influir de manera más activa en la historia y tener mayores probabilidades de éxito en sus acciones. Sirven para:

- Activar Dotes que especifiquen que es necesario gastar un Punto de Acción.
- Repetir cualquier tirada, quedándote con el mejor resultado.
- +5 a la Esquiva durante un asalto o conservar el bonificador de Esquiva cuando lo hayas perdido.
- Cancelar un nivel de fatiga. Esto es compatible con el uso de Esfuerzo extra.
- Recuperar 3 Puntos de Esencia.
- Realizar una prueba de recuperación de daño inmediatamente como acción de asalto completo (dos asaltos para Incapacitado).
- Estabilizarte a ti o a otro que asistas si está Moribundo. ¡Esto te permitirá salvarle la vida, así que tenlo muy en cuenta!
- Considerar el daño de un ataque recibido como no letal o reducir el daño sufrido a la mitad.
- Sobreponerte a una Secuela gastando un Punto de Acción por grado.
- Obtener "inspiración" por parte del Director de Juego

Un personaje comienza con 1 Punto de Acción más los otorgados por su raza. Cada Punto de Acción adicional cuesta 1 Punto de Personaje, pero sin poder comenzar el juego con más de 5 Puntos de Acción. Estos puntos iniciales se recuperan al principio de cada aventura, pero no los ganados durante el juego (por acciones heróicas o complicaciones).

Puntuaciones de Combate

Calcula las puntuaciones de combate del personaje:

Su **Iniciativa** será igual a su Bonificación de Reflejos más cualquier modificador por dote.

Su **Defensa** será 10 + Bonificación de Reflejos + modificador de Tamaño. Algunas dotes y circunstancias del combate pueden modificar esta puntuación. El modificador de Destreza se considera **bonificación de Esquiva**, que puede perderse si el personaje está aturdido, desprevenido o similar.

Su **Ataque** dependerá de su Bonificación de Ataque, su tamaño y sus competencias con armas y otras dotes.

Para calcular los **Puntos de Resistencia** de un personaje, suma su Constitución total con su Bonificación base de Fortaleza, multiplica el resultado por dos y añade el modificador por tamaño. El **Umbral de herida grave** es 3 más la mitad de su Constitución (redondeando hacia arriba) más el modificador por tamaño.

Equipo

El personaje comienza el juego con 150 Mp para comprar el equipo y posesiones que el DJ considere adecuados a su ocupación, nivel social, etc. Consulta el **Capítulo 3: Ley de vida** de **El Reino de la Sombra** para más información. Adicionalmente, puedes comenzar el juego con uno o más objetos poco habituales para el personaje si pagas el dinero o el Beneficio que el DJ considere oportunos.

TABLA GDJ9: EQUIPO MÁS FRECUENTE

Nombre	Precio	Peso
Antorcha	1 mc	0,5 Kg
Aceite (1 litro)	6 mc	1 Kg
Cuerda de cáñamo (10 metros)	7 mc	3 Kg
Cuerda de seda (10 metros)	4 mp	1,5 Kg
Garfio de escalada	2 mp	2 Kg
Herramientas de artesano	4 mp	2,5 Kg
Herramientas de ladrón	25 mp	0,5 Kg
Instrumento musical corriente	5 mp	1,5 Kg
Linterna sorda	8 mp	1 Kg
Material de curandero	8 mp	0,5 Kg
Mochila (vacía)	4 mp	1 Kg
Odre (lleno)	10 mc	2 Kg
Pedernal y acero	8 mc	–
Piedra de afilar	2 mc	0,5 Kg
Ropa de abrigo	8 mp	3,5 Kg
Ropa de clérigo	15 mp	3 Kg
Ropa de noble	150 mp	5 Kg
Ropa de plebeyo	4 mc	1 Kg
Ropa de viajero	1 mp	2,5 Kg
Saco de dormir	2 mc	2,5 Kg
Sello (anillo)	15 mp	–
Tienda de campaña	3 mp	10 Kg
Vela	1 mp	–
Alojamiento en posada (por día)		
Bueno	2 mp	–
Corriente	15 mc	–
Pobre	6 mc	–
Comidas (por día)		
Buena	15 mc	–
Corriente	9 mc	–
Pobre	3 mc	–
Carne (trozo)	12 mc	0,25 Kg
Cerveza corriente (jarra)	4 mc	0,5 Kg
Pan (hogaza)	1 mc	0,5 Kg
Queso (trozo)	5 mc	0,5 Kg
Raciones de viaje (por día)	8 mc	1 Kg
Vino corriente (jarra)	10 mc	0,5 Kg
Montura		
Burro o mulo	15 mp	–
Caballo ligero	30 mp	–
Caballo de guerra ligero	300 mp	–
Poni	20 mp	–
Alforjas	1 mp	4 Kg
Cuadras (por día)	10 mc	–
Forraje (por día)	1 mc	5 Kg
Silla de montar normal	8 mp	12 Kg

Las Reglas

Las reglas de **El Reino de la Sombra** utilizan una única mecánica para la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito en una acción debe lanzarse un dado de veinte caras (d20) y añadir al resultado los modificadores aplicables (por ejemplo la puntuación de una habilidad). La suma final se compara con un número objetivo llamado Clase de Dificultad (CD), un valor numérico que determina lo compleja que será la acción a realizar. Si el resultado modificado del dado es igual o mayor que la CD la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

La mayoría de las acciones de los personajes serán pruebas de habilidad. Escoge la habilidad apropiada del personaje, tira 1d20 y añádele la puntuación en dicha habilidad. Compara el resultado con la Clase de Dificultad (CD) de la acción, determinada por el DJ (en el texto de esta guía aparecen las CD de algunas acciones que muy posiblemente emprendan los personajes).

Algunas acciones no incluyen una habilidad apropiada, sino que simplemente dependen del valor de una característica. Cuando así sea, utiliza el modificador de la característica para realizar la prueba. También se utilizan pruebas de característica cuando un personaje trata de utilizar una habilidad que no tiene entrenada (no tiene rangos).

Pruebas opuestas

Algunas acciones involucran a dos personajes actuando uno contra otro, como cuando tratas de engañar a alguien o tratas de moverte sin ser oído. En este caso cada personaje realiza una prueba con la habilidad apropiada. El que obtenga el resultado mayor, gana la prueba enfrentada. En caso de empate gana el personaje que tenga la característica más alta y, si continúa el empate, se realiza de nuevo la prueba.

Pruebas sin tiradas

No siempre es necesario tirar los dados. Sólo se necesita una tirada de dados cuando el resultado de la acción es importante o la situación es emocionante. Incluso así, en ocasiones un jugador puede elegir no tirar los dados y en su lugar recurrir a una de estas dos opciones:

Elegir 10: Un personaje que no se encuentre amenazado o distraído puede elegir 10 en lugar de tirar el dado. Simplemente suma 10 a la puntuación correspondiente para la acción y ese es su resultado.

Elegir 20: Un personaje que disponga de tiempo suficiente y no se encuentre distraído ni amenazado puede escoger 20 en lugar de tirar los dados, siempre que la acción no conlleve un perjuicio en caso de fallo. Esto significa que el personaje dedica a la acción todo el tiempo necesario para hacerlo lo mejor posible, invirtiendo 20 veces el tiempo normal que fuera necesario para la acción.

Esfuerzo extra

Los héroes a menudo realizan actos que están más allá de sus límites normales. Esto se llama Esfuerzo extra. Los jugadores pueden usar un Esfuerzo extra para mejorar las capacidades del personaje a cambio de que sufra algo de fatiga debido al esfuerzo.

Un Esfuerzo extra es una acción gratuita y puede realizarse en cualquier momento dentro del turno del personaje, pero sólo una vez por turno y únicamente en situaciones "estresantes", es decir, cuando no existe la posibilidad de elegir 10 ó 20. Cuando usas un Esfuerzo extra puedes ganar uno de los siguientes beneficios:

- **Bono a una prueba:** Recibe +5 a una sola prueba. Eso no incluye las tiradas de Ataque ni la prueba de Orar.
- **Mejorar la capacidad de carga:** La capacidad de carga del personaje se dobla durante un asalto.
- **Daño extra:** El personaje recibe un +2 a una única tirada de daño en un ataque cuerpo a cuerpo.
- **Movimiento mejorado:** El personaje gana +3 metros a su velocidad en este asalto. Saltando suma 1 metro a su distancia horizontal.
- **Fuerza de Voluntad:** Gana una prueba de salvación extra de Voluntad contra cualquier efecto que la permita.

Al inicio del asalto inmediatamente después del Esfuerzo extra, el personaje queda fatigado. Si vuelve a hacer un Esfuerzo extra pasará a estar exhausto, y de exhausto a inconsciente. Puedes gastar un Punto de Ac-

TABLA GDJ10: CLASES DE DIFICULTAD

Nivel de Dificultad	CD	Ejemplo de acción
Rutinario	0	Advertir la presencia de algo grande a plena vista (Atención).
Fácil	5	Trepar por una cuerda con nudos (Atletismo).
Normal	10	Escuchar a un guardia que se acerca (Atención).
Complicado	15	Mantener el equilibrio corriendo por una placa de hielo (Acrobacias).
Difícil	20	Nadar en una tempestad (Atletismo).
Muy difícil	25	Realizar una interpretación memorable (Interpretar).
Heroico	30	Forzar una cerradura de gran calidad (Inutilizar mecanismo).
Casi imposible	35	Convencer a los guardias para que te dejen pasar a pesar de no figurar en la lista (Engañar).
Legendario	40	Rastrear a un grupo de orkos sobre superficie dura después de un día de lluvia (Supervivencia).

ción en el mismo asalto, o al inicio del siguiente en el que realizaste el Esfuerzo extra, para eliminar la fatiga y no sufrir efectos adversos.

Experiencia

A lo largo de las aventuras, los personajes aprenden, maduran y se desarrollan. Esto se representa mediante los Puntos de Experiencia. De este modo, tras cada sesión de juego, el Director de Juego recompensará a los personajes con estos puntos en función de sus vivencias personales, la interpretación de los jugadores y otros criterios.

Los Puntos de Experiencia recibidos se anotan en la sección correspondiente de la hoja de personaje y se acumulan para convertirse en Puntos de Personaje que gastar en nuevos rangos en habilidades y bonificaciones, nuevas dotes y en aumentos de las características.

Los Puntos de Experiencia necesarios para obtener un Punto de Personaje son 20 – modificador de Inteligencia. De este modo se representa que los personajes más inteligentes son capaces de aprender más rápido y beneficiarse más de las vivencias personales.

Los costes de los rasgos en puntos de personaje son los mismos descritos para la creación de personajes. Sin embargo, los valores máximos descritos en la tabla GDJ1 (ver pág. 11) pueden superarse durante el juego si se paga el doble del coste normal.

Ya que un Punto de Personaje equivale a cuatro rangos de habilidades, si lo prefiere, un jugador puede gastar 5 Puntos de Experiencia en un rango de habilidad. En este caso, la modificación al coste correspondiente al modificador de Inteligencia se aplica sólo al comprar el cuarto rango de habilidad. Por ejemplo, un personaje con Inteligencia +2 pagaría 5 Puntos de Experiencia por rango de habilidad, pero cada cuarto rango le costaría sólo 3 puntos.

Complicaciones

Las complicaciones son básicamente reveses que los jugadores eligen por adelantado para sus personajes. Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios personajes. Empleando esta regla, el jugador determina una o dos complicaciones para su personaje, situaciones que le colocarán en desventaja o le causarán problemas en determinados momentos. Así, cuando una complicación causa un revés importante a un personaje, entonces se merece una compensación en forma de un Punto de Acción. El DJ tiene la última palabra a la hora de considerar si una complicación es excesiva (o irrelevante) en su campaña.

El personaje recibe un Punto de Acción por cada encuentro en el que una complicación entre en juego. El DJ decide cuándo surge una complicación determinada, aunque el jugador puede ofrecer algunas sugerencias cuando se presenten las oportunidades adecuadas. En todo caso no puede recibirse más de un Punto de Acción por escena debido a complicaciones, ni siquiera si proceden de complicaciones distintas.

Combate

La acción tiene una parte destacada en los juegos de rol y en las historias incluidas en este libro especialmente, por lo que conviene proporcionar unas reglas más detalladas para las situaciones de combate.

Iniciativa

El orden en que actúan los personajes en un asalto se determina al comienzo del combate con una prueba de Iniciativa: 1d20 + valor de Iniciativa del personaje. El resultado obtenido en esta prueba es el total de Iniciativa del personaje para el resto del combate. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de Iniciativa más alto, siguiéndole los demás en orden descendente. En caso de empate, actúa primero el personaje con la Destreza mayor.

Hasta que un personaje no actúa por primera vez en un combate se le considera desprevenido.

Acciones

Hay cinco tipos de Acciones: estándar, de movimiento, de asalto completo, gratuitas y reacciones. En cada asalto un personaje puede realizar una acción estándar y una de movimiento (sin importar el orden), dos de movimiento o una de asalto completo. Además puede hacer las acciones gratuitas que quiera siempre que el DJ lo apruebe.

Acción estándar: Se trata de una acción de ataque, el uso de una capacidad sobrehumana o el uso de una habilidad.

Acción de movimiento: Cualquier acción que implique moverse, coger un objeto, levantarse del suelo, etc.

Acción de asalto completo: Se trata de una acción que requiere todo el asalto para ser resuelta.

Acciones gratuitas: Dejar caer un objeto, decir una frase y otras cosas similares son acciones gratuitas.

Reacción: Es una acción gratuita que surge como respuesta a otra. El personaje no puede iniciarla voluntariamente, solo como respuesta. Cuando la reacción es un ataque sólo puede hacerse uno por asalto.

Si en un asalto no realizas ninguna acción que implique moverse realmente de donde estabas puedes moverte un paso (hasta un metro y medio) como acción gratuita.

Ataque

Un personaje puede atacar a otro cuerpo a cuerpo o a distancia. En la hoja de personaje puedes anotar las puntuaciones que tiene tu personaje con varios ataques posibles y el daño que produce si tiene éxito en dicho ataque.

La tirada de Ataque se realiza como cualquier otra prueba, empleando el total de Ataque del personaje. Como CD de la prueba se utiliza la Defensa del blanco del ataque. Si el atacante iguala o supera la De-

TABLA GDJ11: ACCIONES DE COMBATE

Acción	Tipo de acción	Efectos
Apuntar	Completa	Se pierde bonificador de Esquiva. +5 al siguiente ataque en cuerpo a cuerpo o +2 a distancia.
Ardid	Estándar	Prueba enfrentada de Engañar (contra Averiguar intenciones). El oponente hace una acción potencialmente peligrosa para él. Con –5 como acción movimiento.
Arrollar	Estándar	Como movimiento o Carga. Mínimo 3 m. Si el rival te evita se sigue el movimiento. Si el rival se queda, ataque de Derribar.
Atacar	Estándar	Ataque normal a cualquier oponente dentro del alcance.
Atacar con dos armas	Completa	–6 a Ataque en mano hábil y –10 en mano torpe. Se puede atacar con un arma y bloquear con otra.
Bloquear	Estándar	Tirada enfrentada de Ataque (contra Ataque del rival). Si es superior se bloquea. –2 a la tirada por cada ataque adicional al primero. Oponente aún tiene que superar tu Defensa para impactar.
Cargar	Completa	Hasta Movimiento x2, mínimo 3m. +2 a Ataque y –2 a Defensa durante un asalto.
Defensa total	Estándar	Sólo se puede mover, no atacar de ninguna manera, ni con dotes. +4 de Esquiva a Defensa durante el asalto.
Derribar	Estándar	Ataque apropiado para impactar. Prueba enfrentada de Derribar (Ataque base + FUE o DES + Modificador de Corpulencia, el oponente se puede defender con Acrobacias). Con éxito oponente tumbado. Fallo provoca intento de derribo por rival.
Desarmar	Estándar	Ataque para impactar. Prueba enfrentada de Desarmar (Ataque base + FUE o DES + Modificador de Corpulencia), con –4 si es a distancia o arma ligera, +4 por arma a dos manos. Con éxito oponente desarmado. Fallo provoca intento de desarme por rival.
Desmoralizar	Estándar	Prueba enfrentada de Intimidar (contra Averiguar intenciones, Voluntad, la mayor). Con éxito rival estremecido. Con –5 como acción movimiento.
Desplazar / Embestir	Estándar	Combinable con Carga. Mínimo 3 m. Prueba enfrentada de Derribar. Éxito empuja 30 cm por cada punto de diferencia. Fallo retroceso de 1,5 m.
Fintar	Estándar	Prueba enfrentada de Engañar (contra Averiguar intenciones). Con éxito, oponente desprevenido el siguiente ataque. Con –5 como acción movimiento.
Golpe con escudo	Estándar	Ataque con escudo. Se pierden los bonificadores del escudo hasta el siguiente turno.
Golpe de gracia	Completa	Ataque automático a Indefenso adyacente. Se considera crítico. Prueba de salvación de Fortaleza (10 + daño) o muerto.
Golpe penetrante	Completa	El daño ignora RD, pero ésta se aplica a la Defensa oponente. Requiere arma ligera, –4 si ataque a distancia.
Lanzar conjuro	Depende	Las reglas específicas se encuentran en el **Capítulo 4. Poder y Fe**.
Levantarse	Movimiento	Levantarse de tumbado. En combate se sufre –2 a Ataque y Defensa mientras te levantas.
Manipular objeto	Movimiento	Incluye desenfundar o guardar un arma, coger, guardar o recoger un objeto, mover algo pesado o abrir una puerta.
Moverse	Movimiento	Movimiento normal incluido nadar, trepar, montar, arrastrarse y entrar o salir de edificio.
Moverse a fondo	Completa	Movimiento hasta x4 durante CON asaltos. Después, prueba de Atletismo (CD 10) +1 por prueba adicional o fatigado.
Orar milagro	Depende	Las reglas específicas se encuentran en el **Capítulo 4. Poder y Fe**.
Prestar ayuda	Estándar	Tirada de Ataque (contra Defensa 10). Éxito no causa daño, da a aliado +2 a Ataque o Defensa en su siguiente turno. Apilable.
Realizar una presa	Estándar	Ataque desarmado para agarrar. Prueba enfrentada de Presa (Ataque base + FUE + Modificador de Corpulencia). En asaltos siguientes se puede: Atacar, Escapar, Infligir daño, Lanzar conjuro, Mover, Romper presa, Sacar objeto o Sujetar.
Replanteamiento	Completa	No realizas ninguna acción. En siguiente turno se considera que sacaste un 20 en Iniciativa.
Retrasarse	Gratuita	Actuar en un momento posterior al normal. El cambio de Iniciativa es permanente.
Soltar objeto	Gratuita	Dejar caer objeto sostenido. Lanzar para golpear es un ataque.
Tirarse al suelo	Gratuita	Dejarse caer a posición tumbada.

TABLA GDJ12: MODIFICADORES DEL COMBATE

Nombre	Efecto
Armas improvisadas	–4 al Ataque, daño en función del tamaño del objeto: Diminuto (1), Menudo (1d2), Pequeño (1d3), Mediano (1d4), Grande (1d6)… Cada vez que hace daño 50% (11 o más) de romperse.
Ataque por sorpresa	No se es consciente del ataque (desprevenido, cobertura total, finta, Aturdido, algo inesperado...). Se pierde el bono de Esquiva.
Cobertura parcial	Una superficie cubre más del 50% del cuerpo, pero no totalmente. +4 a la Defensa.
Cobertura total	Una superficie cubre totalmente o mantiene fuera de la línea de visión. No puede atacarse directamente.
Combate agresivo	+2 al Ataque y –4 a la Defensa.
Combate defensivo	+2 a la Defensa y –4 al Ataque.
Disparo al combate	–4 al Ataque o hay las mismas posibilidades de dar a todos los implicados.
Flanquear	Dos o más personajes rodean a un mismo oponente, +2 al Ataque en cuerpo a cuerpo contra él.
Luchador no competente	Si no tiene la dote de Competencia apropiada, –4 al Ataque o doble Penalizador de Armadura.
Posición elevada	+1 al Ataque en cuerpo a cuerpo.
Ocultación parcial	Severa reducción de la percepción, pero sin anularla (niebla, lluvia intensa, sombras…). Quien esté oculto tiene un 20% (17 ó mas) de que falle cualquier ataque contra él.
Ocultación total	Imposible percibir al objetivo (oscuridad total, invisibilidad, niebla muy densa, cegado…). Quien esté oculto no puede ser atacado directamente. Si se ataca el área que ocupa hay un 50% (11 o más) de que el ataque falle.

fensa, el ataque impacta haciendo el daño que corresponda. En caso contrario el ataque falla y el defensor no sufre ningún daño.

Un resultado de 20 natural en el dado es siempre un impacto certero, sin importar la Defensa del blanco (además de un crítico como veremos más adelante).

ARMAS

La relación entre el tamaño de un arma y el del personaje determina de qué modo puede ser usada el arma. Si el arma es de un tamaño igual o inferior al del personaje, este puede usarla a una mano. Si es de una categoría mayor, el personaje puede usarla a dos manos. Además, un arma se considera ligera si su tamaño es inferior al del personaje que la blande. Usando un arma ligera se reduce en dos puntos la penalización por Combate con dos armas en la mano que la empuña.

Un personaje que no es competente con un arma tiene un –4 al Ataque. Además, cada arma tiene un atributo de Fuerza mínima: esto representa lo pesada, complicada y lenta que es de manejar el arma. Si un personaje tiene una puntuación de Fuerza igual o mayor a la mínima del arma, puede utilizarla sin penalización. En caso contrario, tanto la Iniciativa como el Ataque del personaje reciben un –1 por cada punto en que la Fuerza del personaje sea inferior a la mínima.

Las armas a distancia tienen un atributo de Incremento de Distancia. Un ataque a una distancia igual o menor a este atributo no tiene penalización. Cada incremento de distancia adicional sobre el primero incurre en una penalización acumulativa de –2 a la prueba de Ataque. Arcos y ballestas tienen un alcance máximo de 10 incrementos, mientras que las armas arrojadizas tienen un alcance máximo de 5 incrementos.

GOLPES CRÍTICOS

Algunos golpes especialmente certeros pueden ser mucho más letales afectando a órganos importantes u otros puntos débiles del blanco. Se puede obtener un resultado crítico en un ataque por una de las siguientes vías:

- Un resultado de 20 natural en el dado siempre es un impacto crítico. Además, algunas armas también hacen críticos con 19 e incluso menos, consulta la columna "Crítico" en la descripción del arma. También hay que tener en cuenta la dote Crítico mejorado que incrementa el rango de resultados que causan un crítico.
- Un resultado que supera la Defensa del blanco en 10 o más puntos es también un impacto crítico. Del mismo modo que antes, algunas armas necesitan resultados menores. Resta 10 al valor de "Crítico" del arma y ese será el número de puntos por el que hay que superar la Defensa. Si el blanco lleva armadura, suma su RD a la cantidad por la que hay que superar su Defensa para obtener un crítico.

Un golpe crítico produce uno de los siguientes efectos a elección del atacante (aunque el DJ puede otorgar un Punto de Acción al jugador y elegir él el efecto):

- Dobla el daño del ataque (por ejemplo, un ataque de 1d6+2 haría 2d6+4). Ten en cuenta que algunas armas triplican el daño, consulta la columna "Crítico" del arma.
- Hace el daño máximo posible para el ataque (por ejemplo, un ataque de 1d6+2 haría 8 puntos de daño). Si el arma tiene un crítico x3, entonces al daño máximo se multiplica x1,5 (en el ejemplo anterior el total serían 12 puntos de daño).
- Hace daño normalmente, pero ignora cualquier Reducción al Daño del blanco.
- Hace daño normalmente, pero provoca una Secuela moderada además de cualquier consecuencia normal debida al daño.
- Si el ataque producía daño no letal, se convierte en daño letal.

Daño

Los proyectiles, explosiones, cuchilladas y demás acciones de combate suelen conllevar efectos desagradables. Todo impacto con éxito provoca daño en el blanco que se determina mediante el lanza-

TABLA GDJ13: ARMAS MÁS FRECUENTES

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Golpe desarmado	–	1d3	20	Contundente	–	–	–	–	–
Daga	Sencilla	1d4	19-20	Perforante	5	3 m	Me	0,5 Kg	1 mp
Garrote	Sencilla	1d6	20	Contundente	8	3 m	M	1,5 Kg	1 mc
Gran garrote	Sencilla	1d10	20	Contundente	13	–	G	4 Kg	4 mp
Jabalina	Sencilla	1d6	20	Perforante	8	10 m	M	1 Kg	15 mc
Lanza	Sencilla	1d8	20/x3	Perforante	10	–	G	3 Kg	5 mp
Martillo de piedra	Sencilla	2d8	20	Contundente	16	–	E	8 Kg	10 mp
Maza pesada	Sencilla	1d8	20	Contundente	12	–	M	4 Kg	6 mp
Gran hacha	Marcial	1d12	20/x3	Cortante	15	–	G	6 Kg	60 mp
Hacha de mano	Marcial	1d6	20/x3	Cortante	11	3 m	P	1,5 Kg	1 mp
Hacha de batalla	Marcial	1d8	20/x3	Cortante	13	–	M	3 Kg	10 mp
Cimitarra	Marcial	1d6	18-20	Cortante	10	–	M	2 Kg	15 mp
Escudo ligero	Marcial	1d3	20	Contundente	10	–	P	3 Kg	5 mp
Escudo pesado	Marcial	1d4	20	Contundente	12	–	M	7,5 Kg	10 mp
Espada corta	Marcial	1d6	19-20	Perforante	8	–	P	1 Kg	10 mp
Espada larga	Marcial	1d8	19-20	Cortante	10	–	M	2 Kg	15 mp
Espadón	Marcial	2d6	19-20	Cortante	14	–	G	4 Kg	80 mp
Estoque	Marcial	1d6	18-20	Perforante	8	–	M	1 Kg	20 mp
Mangual pesado	Marcial	1d10	19-20	Contundente	14	–	G	5 Kg	45 mp
Ballesta ligera	Sencilla	1d8	19-20	Perforante	10	25 m	P	3 Kg	15 mp
Arco largo	Marcial	1d8	20/x3	Perforante	12	30 m	G	1,5 Kg	40 mp

* Se considera arma ligera si se ataca con dos armas y el otro arma es ligera

TABLA GDJ14: ARMADURAS MÁS FRECUENTES

Armadura	Tipo	RD	Penal. Armad.	Penal. Vel.	Peso	Coste
Acolchada	Ligera	1	–1	–	5 Kg	5 mp
Armadura de cuero	Ligera	1	–	–	7 Kg	15 mp
Cuero tachonado	Ligera	2	–1	–	10 Kg	40 mp
Pieles	Media	3	–3	–3	12,5 Kg	15 mp
Cota de escamas	Media	4	–4	–3	15 Kg	75 mp
Cota de mallas	Media	5	–5	–3	20 Kg	270 mp
Armadura laminada	Pesada	6	–7	–3	22,5 Kg	525 mp
Armadura completa de placas	Pesada	8	–6	–3	25 Kg	3750 mp
Escudo pequeño*	Escudo	+1	–1	–	2,5 Kg	8 mp
Escudo ligero*	Escudo	+2	–1	–	3 Kg	5 mp
Escudo pesado*	Escudo	+3	–2	–	7,5 Kg	10 mp

* Los escudos no proporcionan Reducción de Daño, en vez de eso otorgan una bonificador de Esquiva a la Defensa y a Bloquear de +1 (pequeño), +2 (ligero) y +3 (pesado). La Penalización por Armadura sólo afecta a las acciones que necesiten la mano del escudo. La FUE reduce la penalización como la del resto de armaduras.

miento de los dados correspondientes a la columna "Daño" del arma. Recuerda que en el caso de un ataque en cuerpo a cuerpo, tienes que sumar el modificador de Fuerza al daño (x1,5 si se blande el arma con dos manos) y si es un arma arrojadiza o secundaria, cuando se usan dos armas, la mitad del modificador. Cuando un personaje recibe daño, resta el total del daño de sus Puntos de Resistencia. Si los Puntos de Resistencia de un personaje bajan a cero o menos, entonces el personaje queda Moribundo.

Armaduras

Para protegerse del daño, los personajes pueden vestir armaduras. Cada armadura posee un atributo de Reducción de Daño (RD). Sustrae la RD de la armadura de cualquier daño sufrido por el personaje. Si el daño es reducido a 0 o menos, la armadura lo absorbe por completo y el personaje no sufre daño alguno. La armadura también protege de los críticos: suma la RD a la cantidad por la que hay que superar la Defensa del blanco para obtener un crítico.

Como contrapartida, las armaduras son incómodas y pesadas de llevar. Esta penalización se aplica al modificador de Destreza y afecta por lo tanto a todas las acciones con esta característica, como las Habilidades, el Ataque y la Bonificación de Reflejos y, por tanto, la Defensa y la Iniciativa. También se aplica la penalización a las pruebas de Atletismo. Dobla la penalización si el personaje viste una armadura con la que no es competente, con un mínimo de –1 si la armadura no tiene Penalización (por muy cómoda que sea, simplemente no estás acostumbrado). Los personajes más fuertes se manejan con más comodidad con armadura, ya que ésta supone un peso menor para ellos. Resta el modificador de Fuerza de la penalización por armadura. Date cuenta que si el modificador de FUE es negativo, esto supone un incremento en la penalización por armadura.



Además, algunas armaduras tienen una Penalización a la Velocidad. Reduce la velocidad del personaje en el número indicado cuando así sea.

Umbral de herida grave

Cuando un personaje recibe, de un mismo ataque, un daño igual o superior a su Umbral de herida grave, ha recibido **daño masivo** y puede entrar en shock. En este caso debe realizarse una prueba de Fortaleza, con una CD de 10 + el daño del ataque y consultar la siguiente tabla:

TABLA GDJ15: DAÑO MASIVO

El resultado de la prueba es...	Efecto daño masivo
Éxito	Ninguno
Fallo por 5 puntos o menos	Aturdido + Malherido
Fallo por 10 puntos o menos	Aturdido + Incapacitado
Fallo por 11 puntos o más	Inconsciente + Moribundo

Si el personaje sufre nuevamente un estado en el que ya se encuentra, marca el siguiente estado libre. Así, un personaje Malherido que recibe de nuevo daño para quedar Malherido pasa a estar Incapacitado.

La casilla Muerto no puede tacharse directamente como resultado del daño de un ataque (aunque el DJ puede, a su discreción, asignar directamente este estado a circunstancias especiales, como caídas desde cientos de metros, inmersiones en ácido, etc.). Cuando un personaje resulta Malherido, Incapacitado o Moribundo y la única casilla libre es la casilla Muerto, entonces muere.

Malherido: Un personaje malherido ha sufrido una herida de gravedad y se encuentra dolorido. El personaje recibe una penalización de –2 a todas sus acciones. Adicionalmente, un personaje malherido resulta Aturdido durante un asalto inmediatamente después de sufrir este estado.

Incapacitado: Un personaje incapacitado se encuentra consciente y es capaz de actuar, pero está gravemente herido. El personaje recibe un –5 a todas sus acciones y se encuentra Aturdido durante el siguiente asalto.

Moribundo: Un personaje moribundo se encuentra a las puertas de la muerte. Es incapaz de actuar y a partir del asalto siguiente debe realizar una prueba de salvación de Fortaleza cada asalto (CD 10 + 1 por cada salvación previa realizada). Si una salvación falla, el personaje muere. Si la salvación tiene éxito, el personaje permanece moribundo durante otro asalto. Si la salvación tiene éxito por 10 o más, o la tirada es un 20 natural, el estado del personaje se estabiliza: borra el estado de Moribundo. El personaje se encuentra ahora Inconsciente e Incapacitado (y puede recuperarse con normalidad de ambos estados).

Otro personaje puede estabilizar a uno moribundo con un uso exitoso de la habilidad Medicina (CD 15). La prueba de la habilidad de Medicina para estabilizar a un personaje moribundo puede realizarse sin entrenamiento (como una prueba de Sabiduría a CD 15).

Muerto: Descanse en paz. Tu personaje ha fallecido y, salvo que el Director de Juego tenga en mente otra cosa, deberías ir pensando en crearte uno nuevo.

Recuperarse del daño

Un personaje que no ha sufrido heridas graves recupera cada día tantos Puntos de Resistencia como su bonificación total de Fortaleza. En cambio, un personaje Malherido recupera sólo la mitad de esta cantidad cada día. Un personaje Incapacitado no recuperará Puntos de Resistencia hasta que mejore de dicho estado.

Una vez por día de descanso, un personaje Malherido puede realizar una prueba de Fortaleza CD 15. Si tiene éxito, borra la marca de estado de Malherido de su registro. Si falla, puede volver a intentarlo un día después, con una bonificación de +1 por cada prueba fallada.

Un personaje Incapacitado puede realizar una prueba de Fortaleza CD 15 cada semana de descanso. Si tiene éxito en la tirada, borra la marca de Incapacitado y pasará a estar Malherido. Si falla, recibe un nuevo intento a la semana siguiente, con +1 por cada prueba fallada.

Para recuperarse de la inconsciencia se permite un prueba de Fortaleza CD 10 cada minuto después de caer inconsciente. Se recibe un +1 por cada minuto por encima del primero.

Si un personaje recibe atención médica, una prueba exitosa de Medicina CD 15 permite añadir la puntuación de Medicina del médico a la prueba de Fortaleza del personaje y hace que recupere el doble de Puntos de Resistencia diarios.

Secuelas

En lugar del resultado habitual del daño masivo, un personaje puede sufrir una Secuela, que sustituye al marcaje de una casilla Malherido, Incapacitado o Moribundo (¡o incluso Muerto!). Una Secuela es una consecuencia más explícita que el simple avance en el medidor de salud y tiene efectos de juego relacionados con su naturaleza. Al fallar la prueba de Fortaleza por daño masivo, el jugador puede elegir sufrir una Secuela determinada en lugar de tachar la casilla de salud correspondiente. Igualmente, el DJ puede elegir que un personaje controlado por él sufra una Secuela en lugar de un estado de daño normal. Además, un personaje víctima de un golpe crítico puede sufrir una Secuela además del efecto de daño normal. El atacante escoge la Secuela en este último caso.

- Una Secuela leve sustituye al daño letal no masivo.
- Una Secuela moderada sustituye un resultado de Malherido.
- Una Secuela severa sustituye un resultado de Incapacitado.
- Una Secuela permanente sustituye un resultado de Moribundo (o Muerto si el DJ lo autoriza).

La naturaleza exacta de la Secuela depende del tipo de conflicto. Cualquiera que sea esta, ha de anotarse en el registro de daño del personaje. Un personaje sólo puede ganar una Secuela por combate.

Para recuperarse de una Secuela es necesario que pase un cierto tiempo y tener éxito en una prueba de Fortaleza CD 15. Si la Secuela es leve, la prueba puede realizarse cada hora. Si es moderada puede realizarse cada día. Si es severa puede realizarse cada semana. Un personaje no puede recuperarse de una Secuela permanente con el simple paso del tiempo: se convierte en una Complicación. También puedes sobreponerte a una Secuela gastando un Punto de Acción por grado de la Secuela. Un personaje recibe los mismos beneficios de la atención médica explicados anteriormente cuando trata de recuperarse de Secuelas.

Un personaje puede tratar de producir deliberadamente una Secuela a su blanco en lugar del daño normal. En ese caso, el jugador debe gastar un Punto de Acción y sufre un –5 al Ataque. Los personajes controlados por el DJ pueden hacer lo propio a los héroes, pero en este caso el personaje blanco del ataque gana un Punto de Acción.

Recuperarse de la Fatiga

Para recuperarse de la fatiga un personaje necesita descansar. Si la fatiga proviene del uso de una dote (como Furia o Danza Derviche) sus efectos desaparecen después de tantos asaltos como los que haya

TABLA GDJ16: RESUMEN DE ESTADOS MÁS FRECUENTES

Nombre	Efecto
Atontado	No se puede emprender ninguna acción pero se conserva bonificación de Esquiva a Defensa.
Aturdido	Se pierde bonificación de Esquiva a la Defensa y se recibe un –2 adicional a la Defensa. Sólo puede emprender reacciones.
Desprevenido	Se pierde bonificación de Esquiva a la Defensa.
Envuelto en una Presa	Se pierde bonificación de Esquiva a la Defensa ante oponentes fuera de la presa. Sólo se puede intentar escapar de la presa, continuarla o atacar con un arma pequeña.
Estremecido	Penalización de –2 a las pruebas de Ataque, Bonificaciones, Habilidades y Características.
Exhausto	–6 a Fuerza, Destreza e Inteligencia y movimiento a la mitad. Si se fatiga resulta Inconsciente.
Fatigado	–2 a Fuerza, Destreza e Inteligencia. No puede moverse a fondo ni cargar. Si se fatiga resulta Exhausto.
Inconsciente	Indefenso y se pierde la consciencia.
Indefenso	Defensa total reducida a 1 en cuerpo a cuerpo y 5 a distancia (más mod. tamaño). El atacante recibe +4 a Ataque.
Invisible	+2 a Ataque contra enemigos que no lo ven. Enemigos pierden bonificación de Esquiva a la Defensa. Con 11 o más en d20 fallan ataques exitosos.
Paralizado	Fuerza y Destreza reducidas a 0 y Defensa reducida a 5+mod. tamaño. Sólo se pueden hacer acciones mentales.
Sujeto	Se pierde bonificación de Esquiva y se recibe un –4 adicional a la Defensa.
Tumbado	–4 al Ataque en cuerpo a cuerpo. Oponentes +4 al Ataque en cuerpo a cuerpo y –4 a distancia. Levantarse es acción de movimiento.

pasado el personaje bajo los efectos de la dote. En cualquier otro caso (Esfuerzo extra, efecto de conjuros, etc.), se permite una prueba de recuperación de Fortaleza CD 10 cada hora (con +1 por prueba fallada con anterioridad). Un personaje Exhausto pasa a estar Fatigado al recuperarse, teniendo que superar también ese estado.

Daño no letal

Las armas contundentes blandas, las manos desnudas de un atacante inexperto y otros objetos similares son fuentes de daño no letal. Un personaje blanco de un ataque exitoso que produce daño no letal no lo resta de sus Puntos de Resistencia. En su lugar se siguen las siguientes directrices:

- Si el resultado es inferior al Umbral de herida grave, el daño es insignificante y cosmético, pero produce un número de Magulladuras igual al daño sufrido, que debe anotarse en el lugar apropiado de la hoja de personaje. Si el número de Magulladuras exceden a los Puntos de Resistencia que el personaje tenga en ese momento, entonces cae Inconsciente.
- Si el resultado es igual o superior al Umbral de herida grave, además de las Magulladuras correspondientes, el personaje debe realizar de inmediato una prueba de salvación de Fortaleza CD 10 + daño sufrido. Si falla esta prueba, el personaje resulta Aturdido un asalto, dos si el fallo es por 5 puntos o más. Si falla por 10 o más puntos, el personaje queda Inconsciente.

Los personajes con la dote Artes marciales pueden elegir hacer daño letal cuando atacan desarmados. Los personajes con la dote Ataque aturdidor pueden elegir hacer daño no letal cuando el ataque normalmente infligiría daño letal.

Un personaje se recupera cada hora de tantas Magulladuras como su Bonificación total de Fortaleza.

Secuaces

Los secuaces son la carne de cañón de los villanos, personajes muy secundarios, sin nombre ni apellidos, que atacan en hordas y están destinados a morir por legiones a manos de los héroes. Por esta y otras razones dramáticas, los secuaces siguen las siguientes reglas especiales de daño:

- Un secuaz no puede obtener golpes críticos contra un personaje jugador.
- Si un personaje jugador supera el Umbral de herida grave de un secuaz, este cae inmediatamente Moribundo (daño letal) o Inconsciente (daño no letal).
- Un personaje jugador puede elegir 10 en lugar de tirar cuando ataca a un secuaz.

Magia y Milagros

Para implorar el favor de los dioses o manipular las energías de la magia a su antojo, el personaje necesita un Atributo sobrenatural, bien sea Aptitud mágica si es mago o Favor divino si es un servidor de los dioses. Estos rasgos le permiten acceder a los conjuros y milagros y al resto de atributos con los que podrá realizar cosas fuera del alcance del común de los mortales.

Atributos Sobrenaturales

Los Atributos sobrenaturales son unos rasgos especiales de los personajes que están relacionados con la magia y los milagros. A efectos prácticos, funcionan como dotes, salvo por algunas peculiaridades.

Los magos necesitan comprar la dote Memoria eidética antes de poder comprar Aptitud mágica, el atributo fundamental para usar magia. Por otra parte, para poder implorar a los dioses que realicen sus milagros gracias al Favor divino, el personaje necesita tener la dote Fe. El resto de Atributos sobrenaturales están limitados, al igual que las dotes, a un máximo de 1 + Aptitud mágica o Favor divino (lo que corresponda).

Cada rango en Aptitud mágica o Favor divino cuesta 2 Puntos de Personaje. Con el primer rango se gana acceso a los conjuros o milagros de Magnitud 0 y con el segundo, y cada rango par, a una nueva Magnitud de conjuros o milagros.

Aprender conjuros o milagros también tiene un coste en Puntos de Personaje: cada punto invertido de este modo otorga dos Magnitudes de conjuros o milagros. Dos conjuros o milagros de Magnitud 0 equivalen a una Magnitud de conjuro a efectos de este cómputo.

Existe también un Atributo sobrenatural especial: Aptitud sortílega, que permite tener acceso a un conjuro determinado de manera innata. Cualquier conjuro puede convertirse en una Aptitud sortílega. Para ello basta con tener la autorización del Director de Juego y pagar dos Puntos de Personaje por cada Magnitud del conjuro (si es cero, entonces cuesta un punto). No es necesario tener Aptitud mágica para poder comprar una Aptitud sortílega. Tampoco cuenta para el límite de Atributos sobrenaturales ni permite comprar más de estos.

Lanzar Conjuros

Los lanzadores de conjuros tienen una cantidad de Puntos de Esencia para realizar conjuros igual a su Bonificación de Voluntad total, añadiendo 1 punto por cada rango de Aptitud mágica.

El uso de un conjuro requiere gastar tantos Puntos de Esencia como la Magnitud del conjuro, de modo que un mago puede lanzar conjuros hasta que se agota su puntuación de Esencia, la cual no se recupera hasta que el personaje no reposa durante unas ocho horas. También es posible gastar en cualquier momento un Punto de Acción para recuperar 3 Puntos de Esencia o recurrir a tu propia energía vital.

En el caso de los conjuros de Magnitud 0, se pueden lanzar tantos de manera gratuita en un día como el modificador de Inteligencia del personaje. Después cuestan medio Punto de Esencia cada uno.

Una vez pagado el coste en Esencia y cumplidos todos los requisitos, el conjuro funciona automáticamente. Emplea el modificador de Inteligencia al calcular la CD para resistir el conjuro.

Energía vital por Esencia

Los magos, hechiceros y demás personajes con Aptitud mágica pueden recurrir a su propia energía vital para obtener puntos de Esencia con los que realizar nuevos conjuros. Cuando no disponga de suficiente Esencia, por cada punto que necesite, lanza 1d4 y trata el resultado como daño sufrido por el mago (la armadura y otras reducciones de daño no cuentan en este caso). Si el resultado llega a hacer daño masivo y deja al mago Incapacitado o peor, se sufre el daño pero el conjuro no funciona. En cualquier otro caso, independientemente del daño, el conjuro funciona.

Magia y armaduras

Las armaduras molestan especialmente a los magos cuando realizan los movimientos necesarios para lanzar sus conjuros. En la tabla de armaduras encontrarás la Penalización de Armadura. Cuando un mago con armadura lanza un conjuro, tira un d20 y suma al resultado la Penalización de Armadura. Si el resultado es 0 o menor el conjuro se pierde y la Esencia se gasta. Recuerda que si el mago no es competente con un tipo dado de armadura la penalización se dobla y que el modificador de Fuerza se resta a la penalización.

Aptitudes Sortílegas

Una Aptitud sortílega es la capacidad innata de producir un efecto mágico determinado. A todos los efectos la Aptitud sortílega funciona como el conjuro correspondiente, pero no necesita hacer gestos ni vociferar por lo que la armadura no molesta. Los demás atributos del conjuro se conservan y se considera que su nivel de lanzador es el mínimo necesario para ejecutar un conjuro de esa magnitud. Por ejemplo, una Aptitud sortílega de magnitud 2 tendrá nivel de lanzador 4. Al igual que el resto de conjuros, se usa el modificador de Inteligencia al calcular la CD para resistir el conjuro.

El uso de una Aptitud sortílega consume Esencia cuando se lanza más de una vez al día. El segundo y posteriores usos de la Aptitud sortílega hay que pagarlos con puntos de Esencia como cualquier otro conjuro.

Orar por el Favor de los Dioses

Al contrario que los conjuros, al solicitar el favor divino, el personaje no es quien realiza el efecto mágico, sino que implora a su deidad para que sea ella quien produzca el milagro. A esta petición se le denomina Orar. Un personaje con Favor divino tiene un valor en Orar igual al total de la habilidad Saber (Religión apropiada). Para realizar la oración es necesaria una prueba de Orar, siendo la CD de esta prueba igual a 5 puntos por cada Magnitud del milagro o CD 3 para los milagros de Magnitud 0. Orar pidiendo un milagro es siempre una acción estándar. Si la prueba falla, nada sucede, en caso contrario el milagro ocurre siguiendo la descripción del conjuro correspondiente. Emplea la puntuación de Favor divino del personaje para cualquier aspecto referido a la Aptitud mágica en la descripción del efecto mágico y el modificador de Carisma al calcular la CD para resistir el milagro.

Un personaje puede solicitar cada día con la CD base tantos milagros como su modificador de Carisma (mínimo 1). Cada petición de un

TABLA GDJ17: ATRIBUTOS SOBRENATURALES

Nombre	Coste	Efecto
Aptitud mágica (1-X)	2	Básico para poder lanzar conjuros. Requiere dote Memoria eidética
Favor divino (1-X)	2	Básico para poder orar milagros. Requiere dote Fe
Aptitud sortílega	2 x Mag.	Lanzamiento innato de un conjuro
Ampliar conjuro	1	Doble alcance de conjuro / milagro. +1 Magnitud
Apresurar conjuro	1	Lanzar conjuro / milagro como acción gratuita. +4 Magnitudes
Conjurar en silencio	1	Conjurar / orar sin componente verbal. +1 Magnitud
Conjurar sin moverse	1	Conjurar /orar sin realizar movimientos. +1 Magnitud
Contraconjuro mejorado	1	Contraconjuro con conjuro / milagro de la misma escuela y mayor nivel
Esencia incrementada (1-X)	1	+2 puntos por rango de esencia adicional
Expulsar criatura (1-X)	1	Mod. de CAR / veces al día. Daño de expulsión = 2d6 + rango + mod. Carisma. Cada criatura resta su Voluntad del daño y huye 10 asaltos. Si rango es doble o más de Voluntad, destruido. Sólo un tipo de criatura concreto
Expulsión incrementada	1	+4 expulsiones al día adicionales
Expulsión mejorada	1	+2 al daño de expulsión
Extender conjuro	1	Doblar el área del conjuro / milagro. +3 Magnitudes
Intensificar conjuro	1	Lanzar conjuro / milagro a mayor Magnitud. Se considera que tiene la nueva Magnitud
Maximizar conjuro	1	Máximo efecto numérico del conjuro / milagro. +3 Magnitudes
Potenciar conjuro	1	Incrementa en +50% efectos numéricos del conjuro / milagro. +2 Magnitudes
Prolongar conjuro	1	Dobla duración de conjuro / milagro. +1 Magnitud
Soltura con una escuela de magia +	1	+2 a la CD para resistir conjuro / milagro de la escuela
Sustitución de energía +	1	Escoger un tipo de energía, sustituir energía de cualquier conjuro / milagro a esa energía

+ Esta dote puede comprarse más de una vez o en diversos niveles

milagro tras estos incrementa la CD del chequeo de Orar necesario para lograrlo en +2. Por ejemplo, un personaje con Carisma +3 realiza las tres primeras oraciones sin penalización, la cuarta con un +2 a la CD, la quinta con un +4 a la CD y sucesivamente. La CD revierte a su valor original con el siguiente amanecer, así que un "día" se define como el período entre un amanecer y el siguiente.

Si un personaje estaba orando para un milagro y falla la prueba de Orar, entonces sólo se aplica un +1 a la CD del siguiente milagro para el que ore ese día, en lugar de un incremento de +2. Su deidad aún es consciente de la incomodidad que le ha causado, aunque no sea tan severa como la incomodidad que le hubiera producido el tener que concederle el milagro.

Al contrario que los magos, orar a los dioses no se ve impedido por el uso de armaduras.



Resistir Conjuros y Milagros

Para resistir un conjuro puede ser necesaria una prueba de salvación con alguna de las Bonificaciones. Para calcular la CD se parte de 10 + la Magnitud del conjuro o milagro + el modificador de Inteligencia (Aptitud mágica o Aptitud sortílega) o Carisma (Favor Divino) + los rasgos pertinentes.

Listas de Conjuros y Milagros

A continuación puedes encontrar las listas de conjuros y milagros ordenadas por ocupación. En el caso de los milagros, cada cultura tiene una pequeña lista de milagros específicos que sus miembros pueden seleccionar igual que si fuesen de la lista general.

En el **Capitulo 4. Poder y Fe** de **El Reino de Sombra** encontrarás el resto de conjuros y milagros y sus descripciones.

Conjuros de mago

Magnitud 0: Atontar, Conocer la dirección, Crear agua, Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Invocar utensilio, Leer magia, Llamarada, Luz, Mano de mago, Prestidigitación, Rayo de escarcha, Resistencia, Sonido fantasma, Toque de fatiga.

Magnitud 1: Alarma, Arma mágica, Armadura de mago, Borrar, Caída de pluma, Causar miedo, Círculo de protección menor, Comprensión idiomática, Confusión menor, Contacto electrizante, Detectar muertos vivientes, Detectar puertas secretas, Disfrazarse, Dormir, Escudo, Hechizar animal, Hechizar persona, Hipnotismo, Identificar, Imagen silenciosa, Impacto verdadero, Invocar monstruo 1, Invocar montura, Manos ardientes, Niebla de oscurecimiento, Orden imperiosa, Proyectil mágico, Rayo de debilitamiento, Salto, Soportar los elementos, Toque gélido, Trabar portal, Ventriloquia, Zancada prodigiosa.

Magnitud 2: Alterar el propio aspecto, Apertura, Boca mágica, Calmar emociones, Ceguera/sordera, Cerradura arcana, Comandar muertos vivientes, Contorno borroso, Esfera flamígera, Estallar, Flecha ácida, Imagen menor, Inmovilizar animal, Invisibilidad, Invocar monstruo 2, Levitar, Llama continua, Localizar objeto, Mejorar característica, Nube brumosa, Oscurecer objeto, Oscuridad, Partículas rutilantes, Protección contra las flechas, Ráfaga de viento, Resistencia a la energía, Silencio, Telaraña, Toque de necrófago, Trepar cual arácnido, Ver lo invisible, Viento susurrante, Visión en la oscuridad.

Magnitud 3: Acelerar, Afiladura, Arma mágica mayor, Bola de fuego, Círculo de protección mayor, Clariaudiencia/clarividencia, Desplazamiento, Detener muertos vivientes, Disipar magia, Don de lenguas, Escritura ilusoria, Esfera de invisibilidad, Glifo custodio, Heroísmo, Imagen mayor, Indetectabilidad, Inmovilizar persona, Invocar monstruo 3, Luz de día, Muro de viento, Nube apestosa, Oscuridad profunda, Página secreta, Protección contra la energía, Proyectiles flamígeros, Ralentizar, Rayo agotador, Rayo relampagueante, Respiración acuática, Runas explosivas, Sugestión, Toque vampírico.

Milagros de chamán

Magnitud 0: Conocer la dirección, Crear agua, Cuchichear mensaje, Curar heridas menores, Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Leer magia, Llamarada, Luz, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Resistencia.

Magnitud 1: Alarma, Arma mágica, Bendecir, Causar miedo, Círculo de protección menor, Contacto electrizante, Curar heridas leves, Detectar animales o plantas, Enmarañar, Escudo de la fe, Hablar con los animales, Hechizar animal, Identificar, Invocar aliado natural 1, Manos ardientes, Niebla de oscurecimiento, Pasar sin dejar rastro, Perdición, Quitar el miedo, Salto, Soportar los elementos, Zancada prodigiosa.

Magnitud 2: Augurio, Consagrar, Esfera flamígera, Estallar, Inmovilizar animal, Invocar aliado natural 2, Lentificar veneno, Mejorar característica, Nube brumosa, Oscuridad, Partículas rutilantes, Piel robliza, Profanar, Protección contra las flechas, Quitar parálisis, Ráfaga de viento, Resistencia a la energía, Restablecimiento menor, Silencio, Trampa de fuego, Trepar cual arácnido, Ver lo invisible, Viento susurrante, Visión en la oscuridad.

Magnitud 3: Augurio, Consagrar, Esfera flamígera, Estallar, Inmovilizar animal, Invocar aliado natural 2, Lentificar veneno, Mejorar característica, Nube brumosa, Oscuridad, Partículas rutilantes, Piel robliza, Profanar, Protección contra las flechas, Quitar parálisis, Ráfaga de viento, Resistencia a la energía, Restablecimiento menor, Silencio, Trampa de fuego, Trepar cual arácnido, Ver lo invisible, Viento susurrante, Visión en la oscuridad.

BÁRBAROS / GIGANTES AZULES

Magnitud 0: Virtud.
Magnitud 1: Favor divino, Toque gélido.
Magnitud 2: Auxilio divino, Inmovilizar persona.
Magnitud 3: Heroísmo.

ELFOS GRISES

Magnitud 0: Infligir heridas menores.
Magnitud 1: Hechizar persona, Infligir heridas leves.
Magnitud 2: Campanas fúnebres, Contorno borroso.
Magnitud 3: Infligir heridas moderadas.

HOMBRES SALVAJES

Magnitud 0: Atontar.
Magnitud 1: Caída de pluma, Impacto verdadero.
Magnitud 2: Invisibilidad, Telaraña.
Magnitud 3: Veneno.

Milagros de clérigo

Magnitud 0: Crear agua, Curar heridas menores, Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Infligir heridas menores, Leer magia, Luz, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Resistencia, Virtud.

Magnitud 1: Alarma, Arma mágica, Bendecir, Causar miedo, Círculo de protección menor, Comprensión idiomática, Confusión menor, Curar heridas leves, Detectar muertos vivientes, Dormir, Escudo de la fe, Favor divino, Identificar, Impacto verdadero, Infligir heridas leves, Invocar monstruo 1, Niebla de oscurecimiento, Orden imperiosa, Perdición, Quitar el miedo, Soportar los elementos.

Magnitud 2: Augurio, Auxilio divino, Calmar emociones, Consagrar, Curar heridas moderadas, Estallar, Infligir heridas moderadas, Inmovilizar persona, Invocar monstruo 2, Lentificar veneno, Mejorar característica, Nube brumosa, Partículas rutilantes, Profanar, Protección contra las flechas, Quitar parálisis, Resistencia a la energía, Restablecimiento menor, Silencio, Situación, Ver lo invisible, Zona de verdad.

Magnitud 3: Ceguera/sordera, Círculo de protección mayor, Contagio, Curar heridas graves, Disipar magia, Glifo custodio, Indetectabilidad, Infligir heridas graves, Invocar monstruo 3, Lanzar maldición, Llama continua, Localizar objeto, Luz abrasadora, Luz de día, Muro de viento, Oscurecer objeto, Plegaria, Protección contra la energía, Quitar ceguera/sordera, Quitar enfermedad, Quitar maldición, Reanimar a los muertos, Respiración acuática, Vestidura mágica.

ELFOS DE LOS BOSQUES

Magnitud 0: Conocer la dirección.
Magnitud 1: Hablar con los animales, Enmarañar.
Magnitud 2: Inmovilizar animal, Pasar sin dejar rastro.
Magnitud 3: Dominar animal.

ELFOS OSCUROS

Magnitud 0: Atontar.
Magnitud 1: Disfrazarse, Hechizar persona.
Magnitud 2: Campanas fúnebres, Oscuridad.
Magnitud 3: Oscuridad profunda.

KORTH

Magnitud 0: Llamarada.
Magnitud 1: Hipnotismo, Invocar montura.
Magnitud 2: Detener muertos vivientes, Heroísmo.
Magnitud 3: Sugestión.

El Manual Básico

El manual básico de **El Reino de la Sombra** se dedica a expandir y aumentar todo lo que se ha presentado aquí. A continuación tienes un sumario de lo que encontrarás en los diferentes capítulos del libro:

Capítulo 1. Guía del Jugador: Introducción. Que es lo que estás leyendo ahora mismo, una forma de empezar a jugar a **El Reino de la Sombra** cuanto antes así como un resumen de la creación de personajes y las reglas del juego.

Capítulo 2. Héroes de Valsorth: Rasgos de los Personajes. Se trata de una descripción detallada de las reglas necesarias para crear tus personajes.

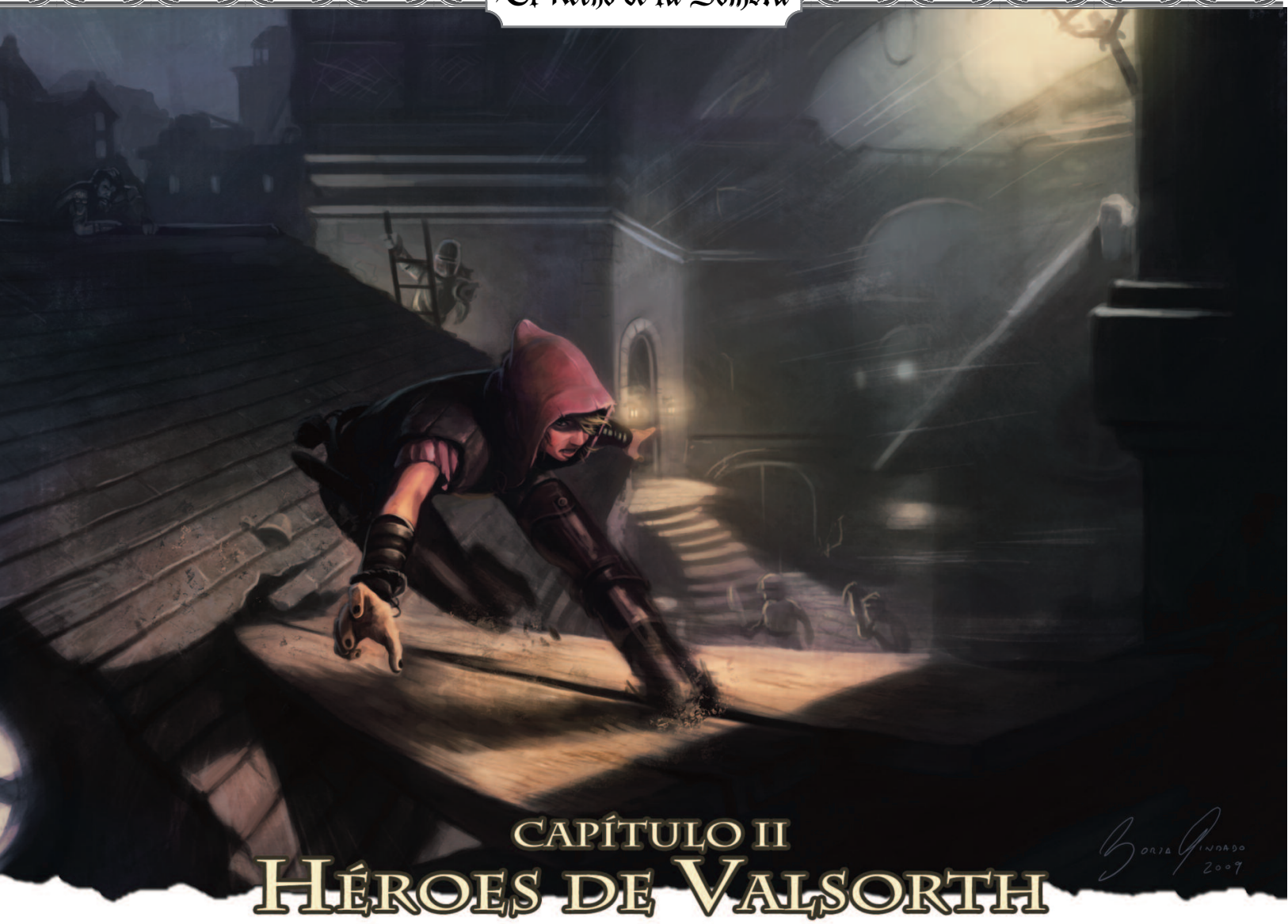
Capítulo 3. Ley de vida: Reglas del juego. Todo lo necesario para resolver los entuertos que puedan encontrar los héroes, desde el combate o el funcionamiento de su equipo hasta el efecto de las enfermedades o el veneno.

Capitulo 4. Poder y Fe: Magia y Religiones. El temible poder de los magos y de los más fieles servidores de los dioses. Las reglas de los conjuros y milagros junto una descripción de las principales religiones de Valsorth

Capítulo 5. Aventuras en Valsorth: El mundo. El capítulo principal del manual. Una descripción de las regiones que componen el continente, con sus reinos, ciudades y parajes más significativos, con decenas de aventuras preparadas, así como personalidades e intrigas para desarrollar nuevas aventuras.

Capítulo 6. El Reino de la Sombra: Campañas: Tres campañas diseñadas para utilizar las aventuras de manera que formen parte de una historia mayor, que llevarán a tus personajes a ser los protagonistas de tramas que pueden cambiar el destino del mundo.

Capítulo 7. Bestiario de Valsorth: Criaturas y Monstruos. Un compendio de las criaturas y los enemigos más frecuentes a los que los jugadores pueden enfrentarse, con sus estadísticas, poderes y capacidades especiales.



Capítulo II
Héroes de Valsorth

Todo héroe tiene una historia, todo héroe tiene un pasado. Decenas de aventureros recorren los caminos de Walsorth, algunos en busca de dinero y fortuna, otros huyendo de su vida anterior. Ya sea un paladín caído en desgracia que malvive como mercenario en el norte, o una ladrona elfa que escapa por los tejados de la ciudad después de un robo, cada héroe de Walsorth tiene un historial, unas habilidades y unos aspectos que le hacen único.

Características

Todos los personajes poseen ciertas **Características** básicas que reflejan cuán fuertes, rápidos, astutos e inteligentes son. Estas puntuaciones de Característica afectan a la mayoría de las cosas que hace tu personaje. Los más fuertes pueden levantar pesos mayores, los más ágiles pueden poseer un mejor equilibrio, aquellos más resistentes pueden aguantar más daño, etcétera.

Los personajes tienen seis Características: Fuerza (FUE), Destreza (DES), Constitución (CON), Inteligencia (INT), Sabiduría (SAB) y Carisma (CAR). La Fuerza, la Destreza y la Constitución se denominan *Características físicas*, mientras que la Inteligencia, la Sabiduría y el Carisma son *Características mentales*. Como parte de la creación de tu personaje, tú decides cómo de fuerte, inteligente y resistente es mediante tu elección de las puntuaciones de característica apropiadas.

Algunos tipos de criaturas puede que no posean ciertas Características, como los monstruos muertos vivientes que carecen de puntuación de Constitución, la característica que representa la salud.

Puntuaciones de las Características

Las Características adoptan valores entre 1 y cualquier número que puedas imaginar, aunque el valor por defecto es 10, la media para un ser humano adulto, y por lo general oscila entre 1 y 20. Cuanto más alta sea la Característica mejor será el personaje en ella, considerándose una puntuación destacable a partir de 10. De esta forma, un personaje que tiene Fuerza 16 es un tipo "cachas", alguien con Fuerza 10 es un tipo del montón y alguien con Fuerza 7 es un enclenque al que le costará levantar cosas más pesadas que un niño pequeño.

Para determinar cuáles son las puntuaciones de Característica debes gastar Puntos de Personaje. Por cada Punto de Personaje que gastes tu Característica mejorará en un punto. Todas las Características empiezan con un valor inicial de 10, aunque si lo deseas puedes reducir una Característica por debajo de ese valor, recibiendo un Punto de Personaje por cada punto en que la disminuyas. Según tu raza (ver **Razas**, pág. 13) algunas de tus características pueden comenzar con un valor superior o inferior a 10, ten en cuenta ese valor base a la hora de crear el personaje.

Es posible que cuando acabes de asignar puntos a las Características te des cuenta de que te gustaría que tu personaje fuera un poco (o mucho) mejor en algunas de ellas. No te preocupes, conforme vayas viviendo aventuras en **El Reino de la Sombra** recibirás como recompensa Puntos de Personaje que te permitirán mejorar las Características.

El valor máximo que puede tener una característica durante la creación del personaje es igual al valor base de la raza más 10, por lo que una característica con un valor inicial de 10 puede llegar, como máximo, a 20. Este límite puede superarse durante la partida, pero ten en cuenta que cada incremento por encima del máximo cuesta dos Puntos de Personaje en lugar de uno.

Modificadores de las Características

Cada puntuación de Característica tiene un modificador asociado a ella. Dicho modificador es muy importante para el juego porque, como verás más adelante, se aplica a muchas de las tiradas de dados que se realizan en **El Reino de la Sombra**.

Antes hemos mencionado que 10 es una puntuación media en una Característica. Por ello, el 10 en una Característica tiene un modificador de 0, ni suma ni resta. A partir de ahí las puntuaciones superiores sumarán (bonificaciones) y la inferiores restarán (penalizaciones) en las tiradas de dado. El modificador de una puntuación de Característica se calcula restándole 10 a la puntuación, dividiendo entre 2 y redondeando hacia abajo cualquier fracción. Los modificadores se muestran en la siguiente tabla.

TABLA HDV1: MODIFICADORES DE LAS CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Mod.	Descripción
1	–5	Discapacitado
2–3	–4	Débil o niño muy pequeño
4–5	–3	Niño o extremadamente anciano
6–7	–2	Casi adolescente o muy anciano
8–9	–1	Debajo de la media, adolescente o anciano
10–11	0	Adulto medio
12–13	+1	Por encima de la media, en forma
14–15	+2	Muy por encima de la media, entrenado
16–17	+3	Reconocido como una eminencia
18–19	+4	Superdotado
20–21	+5	En el límite de lo humano
Cada +2	+1	Sobrehumano

Como observarás, los modificadores solamente cambian cuando la puntuación es par (8, 10, 12, 14…) pero eso no quiere decir que tengas que prescindir de las Características impares: tener una puntuación impar quiere decir que el personaje es mejor que otro con su mismo modificador pero una puntuación par (Fuerza 12 es menos que Fuerza 13, aunque ambas tengan un modificador de +1). Esto es especialmente útil a la hora de romper un empate. También proporciona más aguante ante un efecto que dañe la Característica y, finalmente, cuesta menos mejorar hasta el siguiente modificador.

Las Características

Cada Característica describe parcialmente a tu personaje y afecta a alguna de sus acciones. Todas las Características son importantes pero, ¿para qué me sirve tener más Fuerza que Inteligencia? Cada personaje tendrá unas Características más altas que otras según su concepto de personaje (un tipo enclenque y debilucho tendrá menos Constitución que uno robusto y fortachón, pero puede que el enclenque tenga más Destreza o Inteligencia) y esto se traduce en una serie de ventajas que comentamos a continuación.

Siempre que cambia la puntuación de una Característica, todos los rasgos asociados a esta cambian también. De modo que si aumentas tu Destreza y obtienes un bonificador más alto, la Bonificación de Reflejos y las habilidades basadas en la Destreza también se incrementan. De igual manera, si tu bonificador de Destreza desciende, los Reflejos y las habilidades basadas en la Destreza también lo harán.

Fuerza (FUE)

La Fuerza engloba el desarrollo muscular y físico. También determina la energía que eres capaz de ejercer para levantar o arrastrar cosas, la cantidad de equipo que puedes llevar y el daño que haces con tus propias manos. Los personajes con una Fuerza elevada a menudo son trabajadores o guerreros, puesto que han fortalecido sus cuerpos tras años de duro trabajo.

El modificador por Fuerza se aplica a:

- Las tiradas de daño cuando se emplean armas cuerpo a cuerpo (incluido ataques desarmado) o arrojadizas. (*Excepciones*: Los ataques con la mano secundaria o arrojadizos reciben sólo la mitad del modificador, mientras que los ataques con armas a dos manos reciben una vez y media la bonificación por Fuerza. En los ataques con arcos u hondas sólo se aplica la penalización por Fuerza, pero no el bonificador, salvo con arcos compuestos).
- Reducir la Penalización por Armadura.
- Tu capacidad para saltar más y levantar o arrastrar más peso.
- Tu Bonificación de Ataque para realizar presas.
- Superar más fácilmente las pruebas de Atletismo.
- Pruebas para usar la fuerza bruta derribando puertas o rompiendo objetos.

Destreza (DES)

La Destreza mide la capacidad de coordinación mano-ojo, agilidad, reflejos y equilibrio. Esta Característica es la más importante para personajes que típicamente llevan armaduras ligeras o ninguna y para cualquiera que desee ser un excelente luchador.

El modificador por Destreza se aplica a:

- Tu Bonificación de Ataque cuando estás desarmado o empleas cualquier tipo de arma.
- Tu Bonificación de Reflejos y, por extensión, tu Defensa e Iniciativa. Si el modificador de Destreza es positivo se considera como Bonificación de Esquiva a la Defensa, y se pierde siempre que estés desprevenido, aturdido o moviéndote a fondo, entre otras situaciones.
- Superar más fácilmente las pruebas de Acrobacias, Juegos de manos, Montar y Sigilo.

Constitución (CON)

La Constitución se refiere a la salud y el vigor. Esta Característica influye directamente en el daño que se puede soportar, por lo que es importante para todo tipo de personajes, especialmente aquellos que se ven sometidos a esfuerzos físicos continuados.

El modificador por Constitución se aplica a:

- El tiempo que eres capaz de soportar esfuerzos continuados, como correr, nadar o aguantar la respiración.
- Tu Bonificación de Fortaleza, que sirve para resistir venenos, enfermedades y amenazas similares, y para recobrarte más fácilmente de tus heridas.
- Calcular tus Puntos de Resistencia junto con el valor base de la Bonificación de Fortaleza.
- Calcular el Umbral de herida grave para evitar las secuelas del daño.

Inteligencia (INT)

La Inteligencia engloba la capacidad de pensamiento, razonamiento y deducción. También determina la aptitud para el aprendizaje. Es importante para cualquier personaje que desee mejorar rápidamente gracias a la experiencia. Los sabios y los magos destacan por su Inteligencia, especialmente los últimos, ya que esta Característica es muy importante para la magia. Un animal tiene una Inteligencia de 1 ó 2. Una criatura de Inteligencia parecida a la humana tiene una puntuación de al menos 3.

El modificador por Inteligencia se aplica a:

- Reducir el número de Puntos de Experiencia necesarios para ganar un Punto de Personaje.
- Superar más fácilmente las pruebas de Artesanía, Buscar, Inutilizar mecanismo y Saber.
- El número de conjuros de Magnitud 0 que puedes lanzar gratuitamente al día si tienes Aptitud mágica. También se aplica a la dificultad para resistirse a los efectos de los conjuros arcanos lanzados por tu personaje.
- Pruebas para que tu personaje recuerde alguna cosa que sabía o realice una sencilla deducción que a ti no se te ha ocurrido.

Sabiduría (SAB)

La Sabiduría describe la fuerza de voluntad, sentido común, percepción e intuición. Mientras que la Inteligencia representa la capacidad para analizar información, la Sabiduría representa la capacidad de percibir y estar atento a todo lo que te rodea. Los personajes con una alta Sabiduría destacan por sus sentidos agudos, especialmente los cazadores.

El modificador por Sabiduría se aplica a:

- Tu Bonificación de Voluntad y, por tanto, a tus Puntos de Esencia.
- Superar más fácilmente las pruebas de Atención, Averiguar intenciones, Concentración, Medicina, Oficio y Supervivencia.
- Pruebas para que tu personaje utilice su sentido común o para resolver cuestiones de intuición.

Carisma (CAR)

El Carisma mide la fuerza de la personalidad, el poder de persuasión, magnetismo personal, capacidad de liderazgo y atractivo. Esta Característica representa la fuerza real de la personalidad, no simplemente cómo uno es percibido por los demás en un entorno social. Los personajes que quieren atraer la atención de los demás suelen destacar en esta Característica, como los mercaderes, artistas y servidores de los dioses. Especialmente estos últimos, ya que el Carisma es muy importante al orar por el favor de los dioses.

El modificador por Carisma se aplica a:

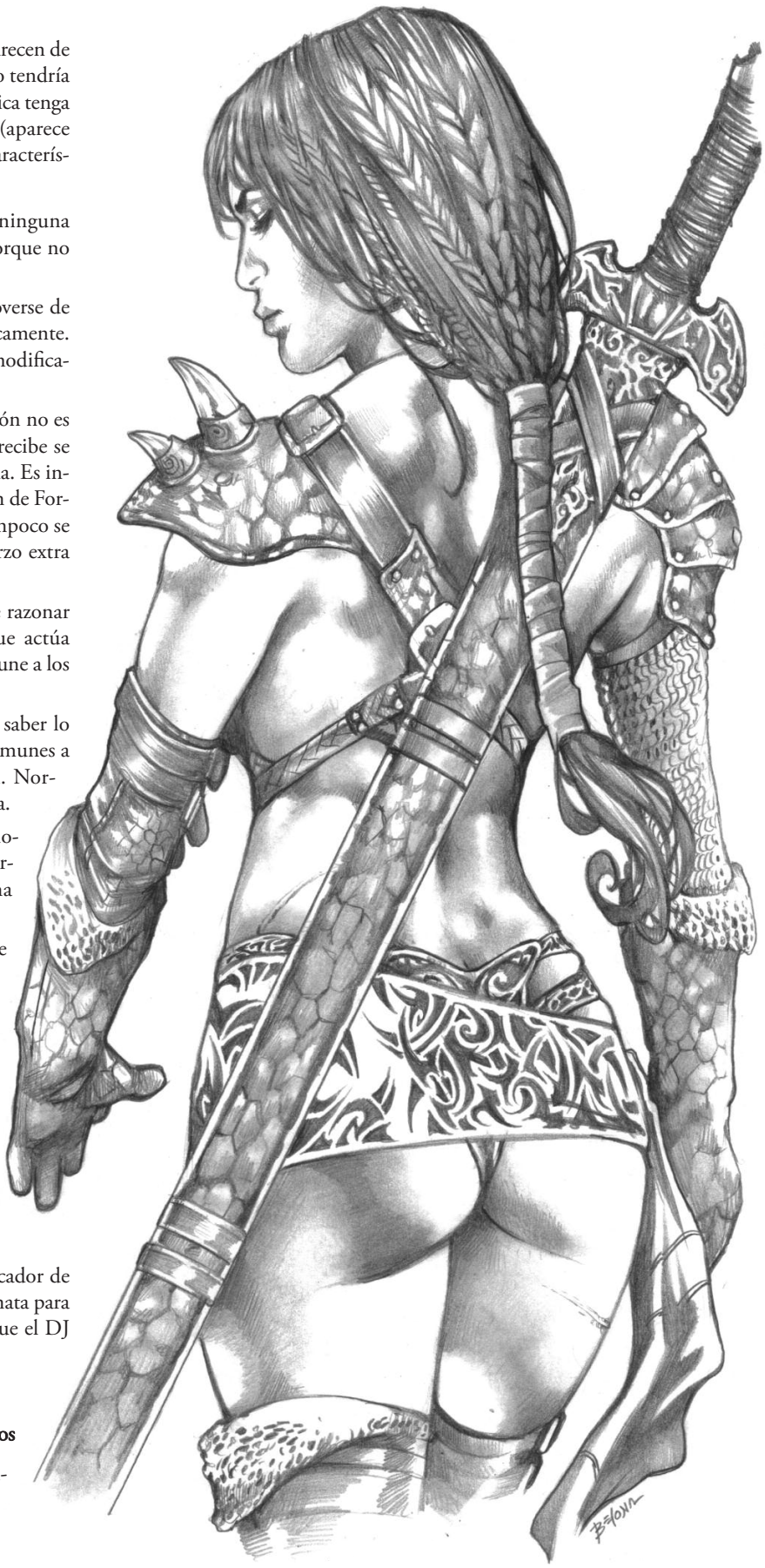
- Superar más fácilmente las pruebas de Diplomacia, Disfrazarse, Engañar, Interpretar, Recabar información y Trato con animales.
- El número de milagros que puedes solicitar cada día sin incrementar la CD, si posees Favor divino. También se aplica a la dificultad para resistirse a los conjuros divinos lanzados por tu personaje.
- Pruebas para resolver alguna tirada de tipo social cuando no se aplica una habilidad específica.

Características Inexistentes

En **El Reino de la Sombra** existen objetos o criaturas que carecen de una o varias Características (por ejemplo, un no muerto no tendría Constitución porque no está vivo). No es que la Característica tenga una puntuación de 0, es que directamente no la tienen (aparece marcada con un guión "–"). El efecto de no tener una Característica es el siguiente:

- **Fuerza**: Una criatura sin Fuerza es incapaz de ejercer ninguna fuerza física ni manipular físicamente objetos, ya sea porque no tiene forma física o porque no se mueve.
- **Destreza**: Cualquier criatura sin Destreza no puede moverse de ninguna manera, por lo tanto tampoco puede atacar físicamente. Si por alguna razón puede realizar acciones, aplica su modificador de Inteligencia a la Iniciativa.
- **Constitución**: Cuando una criatura no tiene Constitución no es un ser vivo o no posee forma física. Todo el daño que recibe se considera letal y, en vez de curarse, tiene que ser reparada. Es inmune a los efectos que requieran una prueba de salvación de Fortaleza salvo que afecten a objetos o no sean dañinos. Tampoco se fatiga (ver **Fatiga**, pág. 112) ni puede realizar un Esfuerzo extra (ver **Esfuerzo extra**, pág. 81).
- **Inteligencia**: Una criatura sin Inteligencia es incapaz de razonar por sí misma, comportándose como un autómata que actúa según las órdenes que le dan o por puro instinto. Es inmune a los efectos mentales y a las habilidades de interacción.
- **Sabiduría**: Las criaturas sin Sabiduría son incapaces de saber lo que ocurre en su entorno y carecen de voluntad. Son inmunes a los efectos mentales y a las habilidades de interacción. Normalmente algo sin Sabiduría también carece de Carisma.
- **Carisma**: Una criatura sin Carisma es incapaz de relacionarse con los demás y es inmune a las habilidades de interacción. Normalmente algo que carece de Carisma tampoco tiene Sabiduría.

Además de todos estos efectos, una criatura que carece de una Característica falla todas las pruebas relacionadas con ella (esto incluye las pruebas de Bonificaciones, de Habilidades y demás) y normalmente no puede tener rasgos asociados a ella.



Pruebas de Características

Las pruebas de Características las usarás de manera muy casual, sólo cuando el DJ estime que o bien no hay ningún rasgo apropiado para resolver la situación en la que te encuentras, o bien no lo tienes, como en el caso de una Habilidad sin entrenamiento.

Se resuelven lanzando 1d20 al que debes sumar el modificador de la Característica pertinente, representando tu capacidad innata para resolver el problema, y cualquier modificador adicional que el DJ considere que influye sobre la tirada.

En resumen, la prueba de Característica es:

1d20 + Modificador de Característica + Modificadores varios

El resultado de la tirada se compara con la Clase de Dificultad (CD) establecida por el Director de Juego (ver **Pruebas**, pág. 79) y, si la iguala o supera, la acción tiene éxito.

Rasgos Secundarios

Movimiento

Como aventurero, la vida de tu personaje será muy ajetreada, por lo que es necesario saber cuánto puede moverse. El DJ controla el ritmo de una sesión de juego y determina cuándo el movimiento es lo bastante importante como para que merezca la pena medirlo. Durante las escenas tranquilas, normalmente no necesitarás preocuparte por las tasas de movimiento. Si llegas a alguna parte y te das un paseo para familiarizarte con el lugar o simplemente no tienes prisa, no hace falta saber exactamente cómo de rápido vas, simplemente ocurre.

Ritmo de Movimiento

Por simplicidad, en **El Reino de la Sombra** entendemos que existen tres tipos de movimiento: normal, apresurado y a fondo. La Velocidad base de un humano normal es 9 metros, lo que quiere decir que puedes caminar 9 metros como una acción de movimiento. Algunas criaturas tienen un movimiento superior o inferior y, además, la dote Velocidad incrementada (ver pág. 74) puede aumentarlo aún más. Los siguientes ritmos de movimiento modifican tu Velocidad base:

- **Normal**: Representa un movimiento sin prisas pero decidido. Eres capaz de recorrer tu Velocidad base por asalto como una acción de movimiento.
- **Apresurado**: Cuando te mueves apresurado es lo único que haces durante tu asalto (una acción de asalto completo) y te mueves el doble de tu Velocidad base.
- **A fondo**: Cuando te mueves a fondo fuerzas tu cuerpo al máximo. Tu Velocidad es cuatro veces la normal, se considera una acción de asalto completo y pierdes tu bonificación de Esquiva, dado que no puedes evitar fácilmente los ataques. Además, sólo podrás mantener este ritmo un número de asaltos igual a tu puntuación de Constitución. Si deseas continuar esforzándote, debes superar una prueba de Atletismo cada asalto (CD 10 +1 por cada asalto después del primero). Cuando falles debes reducir tu movimiento hasta Normal por el cansancio y quedas Fatigado (ver pág. 112).

Salto

El Salto define la capacidad que tiene tu personaje de saltar tanto horizontal como verticalmente, y depende de tu Velocidad y tu característica de Fuerza. La distancia recorrida en un salto cuenta como parte de tu movimiento normal en un asalto.

En carrera, puedes hacer un salto de longitud de **1 + (Velocidad base + Modificador de Fue)/3** metros y con un salto de altura alcanzas 1/4 de esa distancia. Si realizas el salto sin carrerilla, la distancia es la mitad de lo normal por la falta de impulso. De este modo, un personaje de Fuerza 10 (modificador +0) y Velocidad 9 puede hacer un salto de longitud en carrera de 4 metros, un salto de longitud parado de 2 metros, un salto de altura con carrerilla de 1 metro y un salto vertical parado de 0,5 metros. El **Tamaño** de tu personaje también influye en la distancia que salta, aplica el Modificador de Salto por Tamaño a la Fuerza del personaje para calcular la distancia que puede saltar. Una prueba de **Atletismo** (CD 15) mejora tu distancia de salto horizontal en carrera en 20 cm por cada punto que supere la CD. El Esfuerzo extra (ver pág. 81) aumenta en un metro la distancia saltada.

Si realizas un salto de longitud y fallas por una distancia igual o inferior a tu altura puedes efectuar una prueba de salvación de Reflejos (CD 15) para alcanzar el borde del hueco que estás intentando saltar. Terminas tu movimiento agarrado al borde. Si esto te deja colgando sobre un abismo o vacío, elevarte requiere una acción de movimiento y una prueba de Atletismo (CD 15).

Tamaño

Aunque los personajes de **El Reino de la Sombra** son de todas las formas y tamaños, la mayoría se encuentran normalmente dentro de los estándares del tamaño humano. Sin embargo, algunos personajes (como los gigantes azules) y muchos animales y criaturas, son más grandes o más pequeños que un humano. En función de su Tamaño deben tenerse en cuenta una serie de modificaciones a los siguientes rasgos del personaje:

- **Modificador de Ataque/Defensa**: Cuanto más grande seas más difícil te resulta golpear a los más pequeños y más fácil es golpearte.

TABLA HDV2: TAMAÑO

Tamaño	Ataque/ Defensa	Corpulencia	Sigilo	Intimidación	Carga/ Salto	Umbral de herida grave	Puntos de Resistencia	Daño base	Alcance	Estatura	Peso
Colosal	–8	+16	–16	+8	+20 FUE	+8	+80	1d10	4,5 m	20-40 m	125-1000 Tm
Gigantesco	–4	+12	–12	+6	+15 FUE	+4	+40	1d8	4,5 m	10-20 m	16-125 Tm
Enorme	–2	+8	–8	+4	+10 FUE	+2	+20	1d6	3 m	5-10 m	2-16 Tm
Grande	–1	+4	–4	+2	+5 FUE	+1	+10	1d4	3 m	2,4-5 m	250 kg-2 Tm
Mediano	0	0	0	0	0	0	0	1d3	1,5 m	1,2-2,4 m	30-250 kg
Pequeño	+1	–4	+4	–2	–2 FUE	–1	–5	1d2	1,5 m	0,6-1,2 m	4-30 kg
Menudo	+2	–8	+8	–4	–4 FUE	–2	–10	1	0 m	30-60 cm	0,5-4 kg
Diminuto	+4	–12	+12	–6	–6 FUE	–4	–15	1	0 m	15-30 cm	125-500 gr
Minúsculo	+8	–16	+16	–8	–8 FUE	–8	–20	1	0 m	5-15 cm	30-125 gr

- **Modificador de Corpulencia**: Cuanto más grande más fácil te resulta superar a personajes más pequeños que tú.
- **Modificadores de Sigilo e Intimidación**: Cuanto más grande más difícil te es pasar inadvertido, pero en cambio te resulta más fácil infundir temor en los demás.
- **Modificador de Fuerza para Carga y Salto:** Cuanto más grande más peso puedes cargar y más distancia saltas.
- **Modificador del Umbral de herida grave**: Cuanto más grande seas, más difícil será hacerte heridas de consideración.
- **Modificador de Puntos de Resistencia**: Cuanto más grande seas, más daño aguantas.
- **Alcance**: Cuanto más grande seas más distancia alcanzas con tus ataques en cuerpo a cuerpo.
- **Estatura**: Cuanto más grande más alto eres.
- **Peso**: Cuanto más grande eres también te vuelves más pesado.

Para saber qué modificadores aplicar en cada caso consulta la **Tabla HDV2: Tamaño**, teniendo en cuenta que un personaje sin ningún tipo de alteración siempre se considera "Mediano".

Tanto con el caso del Modificador de Fuerza para Carga y Salto como con el del Umbral de herida grave y el de los Puntos de Resistencia, cualquier resultado modificado que sea igual o inferior a 0 se considerará un 1 a todos los efectos.

Carga

La capacidad de carga determina cuánto peso puedes levantar normalmente y en qué medida este puede frenar tu movimiento. Se calcula a partir de tu puntuación en la característica de Fuerza. Los personajes muy grandes o muy pequeños tienen un modificador por tamaño a la Fuerza al calcular su capacidad de carga. Según lo que cargues, aplica las siguientes condiciones:

- Puedes levantar y transportar cualquier peso menor o igual a tu **carga ligera** sin ninguna penalización.
- Si transportas peso suficiente como para alcanzar tu **carga intermedia** tienes un –3 de penalización en todas tus acciones basadas en la Destreza (incluyendo Ataque, Reflejos y Habilidades) y las pruebas de Atletismo. Además, te mueves a 2/3 de tu Velocidad normal y tu Movimiento A fondo sólo multiplica por tres (x3).
- Puedes transportar y levantar por encima de tu cabeza un peso igual a tu **carga pesada** y te mueves a 2/3 de tu Velocidad normal. Además, sufres una penalización de –6 en todas tus acciones basadas en la Destreza (incluyendo Ataque, Reflejos y Habilidades) y las pruebas de Atletismo, y tu Movimiento Apresurado (x2) se considera como si fuera A fondo a efectos de cansancio.
- Puedes **empujar o arrastrar** hasta cinco veces tu carga pesada, pero moviéndote a la mitad de tu Velocidad normal. Sufres las mismas penalizaciones que con la carga pesada y, además, pierdes el Bonificador de Esquiva a la Defensa.
- Como acción de asalto completo, puedes llegar a levantar del suelo un peso que iguale a tu **carga máxima** (el doble de tu carga pesada) haciendo uso del Esfuerzo extra (ver pág. 81), pero sólo podrás dar un paso (1,5 metros) por asalto. Sufres las mismas penalizaciones que con la carga pesada y, además, pierdes el Bonificador de Esquiva a la Defensa.

A la hora de aplicar las penalizaciones de carga ten en cuenta que, al contrario que con la armadura, no se pueden compensar con tu Fuerza (la Fuerza ya influye en el peso que puedes levantar). También has de saber que las penalizaciones de carga no se acumulan con las penalizaciones de la armadura que portas, sólo se aplica la mayor de las dos en cada aspecto (penalización a las acciones, Velocidad y Movimiento A fondo).

TABLA HDV3: TRANSPORTE DE CARGAS

Carga	Penalización	Velocidad	Mov. a fondo
Ligera	0	Normal	x4
Intermedia	–3	2/3	x3
Pesada	–6	2/3	x2
Empujar/Arrastrar*	–6	1/2	–
Máxima*	–6	Paso 1,5 m	–

* Se pierde la Bonificación de Esquiva

Para saber qué es para ti una carga ligera, intermedia, pesada y máxima consulta la siguiente tabla.

TABLA HDV4: CAPACIDAD DE CARGA

Fuerza Efectiva	Carga Ligera	Carga Intermedia	Carga Pesada	Carga Máxima	Empujar/ Arrastrar
1	1,5 kg	3 kg	5 kg	10 kg	25 kg
2	3 kg	6,5 kg	10 kg	20 kg	50 kg
3	5 kg	10 kg	15 kg	30 kg	75 kg
4	6,5 kg	13 kg	20 kg	40 kg	100 kg
5	8 kg	16,5 kg	25 kg	50 kg	125 kg
6	10 kg	20 kg	30 kg	60 kg	150 kg
7	11,5 kg	23 kg	35 kg	70 kg	175 kg
8	13 kg	26,5 kg	40 kg	80 kg	200 kg
9	15 kg	30 kg	45 kg	90 kg	225 kg
10	16,5 kg	33 kg	50 kg	100 kg	250 kg
11	19 kg	38 kg	57,5 kg	115 kg	287,5 kg
12	21,5 kg	43 kg	65 kg	130 kg	325 kg
13	25 kg	50 kg	75 kg	150 kg	375 kg
14	29 kg	58 kg	87,5 kg	175 kg	437,5 kg
15	33 kg	66,5 kg	100 kg	200 kg	500 kg
16	38 kg	76,5 kg	115 kg	230 kg	575 kg
17	43 kg	86,5 kg	130 kg	260 kg	650 kg
18	50 kg	100 kg	150 kg	300 kg	750 kg
19	58 kg	116,5 kg	175 kg	350 kg	875 kg
20	66,5 kg	133 kg	200 kg	400 kg	1.000 kg
21	76,5 kg	153 kg	230 kg	460 kg	1.150 kg
22	86,5 kg	173 kg	260 kg	520 kg	1.300 kg
23	100 kg	200 kg	300 kg	600 kg	1.500 kg
24	116,5 kg	233 kg	350 kg	700 kg	1.750 kg
25	133 kg	266,5 kg	400 kg	800 kg	2.000 kg
26	153 kg	306,5 kg	460 kg	920 kg	2.300 kg
27	173 kg	346,5 kg	520 kg	1.040 kg	2.600 kg
28	200 kg	400 kg	600 kg	1.200 kg	3.000 kg
29	233 kg	466,5 kg	700 kg	1.400 kg	3.500 kg
30	266 kg	532 kg	800 kg	1.600 kg	4.000 kg
+10	x4	x4	x4	x4	x4

Bonificaciones

Las Bonificaciones permiten evitar determinados peligros a los que harás frente, como superar enfermedades, evitar trampas ocultas o resistirse al control mental, y también indican lo peligroso que eres en combate. Las Bonificaciones reciben un modificador según la Característica de la que dependen.

La **Bonificación de Ataque** es una medida de lo versado que estás en la lucha cuerpo a cuerpo y a distancia, con o sin armas. Es una medida general de lo capaz que eres en el combate. Se le añade tu modificador de Destreza, salvo para realizar una presa, que se usa el de Fuerza.

La **Bonificación de Fortaleza** refleja la resistencia al daño físico y a las amenazas como venenos y enfermedades. Te servirá para determinar que tal aguantas los efectos del clima, saber si un veneno te afecta o no y la facilidad que tienes para recuperarte de las secuelas y las heridas graves. También influye en los Puntos de Resistencia. Se le añade tu modificador de Constitución.

La **Bonificación de Reflejos** sirve para evitar que tus enemigos te golpeen con sus ataques, para reaccionar ante los riesgos y en general para todo lo que suponga rapidez de actuación. De ella dependen la Defensa y la Iniciativa. Se le añade tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Voluntad** aúna los redaños, la estabilidad y la fortaleza mental. Se utiliza para cosas como resistir el estrés o el miedo, así como para evitar hacer lo que no quieres. Si eres mago, influye en los Puntos de Esencia. Se le añade tu modificador de Sabiduría.

Puntuaciones de las Bonificaciones

Todas las Bonificaciones comienzan a cero, pero puedes aumentarlas invirtiendo un Punto de Personaje por cada punto en que incrementes su valor base. Durante la fase de creación del personaje no puedes gastar más de 5 puntos en cada Bonificación, aunque tienes la opción de superar el límite en una de tus Bonificaciones si a cambio disminuyes en la misma cantidad el límite de otra o lo compensas entre varias. Es decir, si quieres puedes tener una Bonificación con un valor base de +7, pero entonces una de tus otras Bonificaciones tan sólo podrá llegar a +3 (o dos Bonificaciones tendrán límite +4).

Durante el desarrollo de la partida podrás emplear tus Puntos de Experiencia para incrementar tus Bonificaciones sin ninguna restricción, aunque cada incremento por encima del límite inicial te costará dos Puntos de Personaje en lugar de uno.

Una vez que tienes el valor base en cada Bonificación añade el modificador de la Característica correspondiente para tener el valor total de la Bonificación, que es el que se usará en las pruebas de la misma.

El valor base de la Bonificación aún es relevante, entre otras cosas, para calcular el número máximo de dotes de cada tipo que podrás tener, tal y como se explica más adelante en este capítulo (ver **Dotes**, pág. 60).

Pruebas de Salvación de las Bonificaciones

Las pruebas de salvación te permiten evitar peligros asociados a alguna de las siguientes Bonificaciones: Fortaleza, Reflejos o Voluntad.

El caso de la Bonificación de Ataque es especial porque no lleva asociada ninguna prueba de salvación. Su uso se detalla en la sección de Combate (ver **Capítulo 3. Ley de vida**, pág. 99).

Las pruebas de salvación se resuelven lanzando 1d20 al que debes sumar el valor total de la Bonificación correspondiente, esto es, la suma del valor base de esta (su entrenamiento para evitar el peligro) y el modificador de la Característica pertinente (la capacidad innata de tu personaje para ello), y cualquier modificador adicional que el DJ considere que influye sobre la tirada.

En resumen, la prueba de Salvación es:

1d20 + Valor base de la Bonificación + Modificador de Característica + Modificadores varios

El resultado de la tirada se compara con la Clase de Dificultad (CD) establecida por el Director de Juego (ver **Pruebas**, pág. 79) y si la iguala o supera la acción tiene éxito y se evita total o parcialmente el peligro.

Habilidades

Las Habilidades son uno de los rasgos más importantes de cualquier personaje, dado que representan las diferentes artes, ciencias, áreas de conocimiento y disciplinas físicas que el personaje ha aprendido a lo largo de su vida; son destrezas o conocimientos específicos que reflejan qué sabe hacer y lo bueno que es en ello. Un personaje que sabe distinguir a los mentirosos tiene una alta puntuación en la habilidad de Averiguar intenciones, un personaje que sabe forjar metales tiene la habilidad Artesanía (Herrería) y un personaje que es capaz de encontrar una aguja en un pajar tiene la habilidad de Buscar.

A diferencia de las Características, que las tiene cualquier personaje, las Habilidades son variables, de manera que es posible que un personaje no tenga rangos en una habilidad y que otro sea un maestro en ella.

Adquirir Habilidades

Cuando compres habilidades para tu personaje ten siempre en mente su concepto: quién es, a qué se dedica, qué le gusta hacer... Esto te permitirá hacer un reparto más lógico y adecuado a tu idea original.

Las Habilidades se miden en rangos que reflejan lo experimentado que es tu personaje en dicha habilidad. Por cada Punto de Personaje que emplees en Habilidades recibes 4 rangos para distribuir libremente entre las mismas (no es necesario asignar los 4 rangos a una misma habilidad). Durante la creación del personaje, el máximo número de rangos en una misma habilidad con el que puedes comenzar es 10. Más adelante, con la experiencia, podrás superar este límite, aunque en este caso el coste en Puntos de Personaje será el doble del normal (cada rango adicional te cuesta lo que dos, es decir, cada Punto de Personaje otorgará 2 rangos de habilidad).

Para que te hagas una idea del grado de maestría que tiene un personaje en sus habilidades, sólo tienes que mirar el número de rangos de cada una de ellas:

- Con 0 rangos no tienes ningún entrenamiento en la habilidad.
- Entre 1 y 3 rangos tienes una comprensión básica de la habilidad.
- Entre 4 y 6 rangos eres un profesional cualificado.
- Entre 7 y 9 rangos indica que eres un experto.
- Entre 10 y 12 rangos eres todo un maestro.
- Entre 13 y 15 rangos eres un fuera de serie.
- Con más de 16 rangos eres una auténtica leyenda.

A los rangos de la habilidad hay que añadir el modificador de la Característica apropiada para dar el total en la habilidad, que es el que se usa en las pruebas. Algunas dotes, como verás más adelante, también aportan un modificador temporal o permanente a la puntuación total de una habilidad, aunque ninguno de estos modificadores se consideran rangos y, por lo tanto, pueden permitir que una habilidad tenga un valor total inicial superior a 10.

Funcionamiento de las Habilidades

Las Habilidades se utilizan lanzando 1d20 al que le debes sumar los rangos de habilidad (lo que sabes de esa habilidad), el modificador de Característica de la habilidad (tu capacidad innata para facilitar o dificultar el éxito) y cualquier modificador adicional que el DJ considere que influye sobre la tirada.

En síntesis, la tirada de Habilidad es:

1d20 + Rango de Habilidad + Modificador de Característica + Modificadores varios

El resultado de la tirada se compara con la Clase de Dificultad (CD) establecida por el Director de Juego (ver **Pruebas**, en la pág. 79) y si la iguala o supera, la habilidad tiene éxito. A continuación se describen con detalle todas las Habilidades, indicando las CD y modificadores más habituales.

Pruebas de Habilidades sin Entrenamiento

Puedes realizar algunas tareas sin ningún entrenamiento, es decir, sin tener rangos en la habilidad, haciendo uso solamente del talento natural (definido por tus puntuaciones de Característica), aunque los personajes entrenados son mejores en su campo.

Muchas habilidades sólo pueden usarse si tienes entrenamiento en ellas. Las habilidades que no pueden utilizarse sin entrenamiento están señaladas con un "No" en la columna "Sin entrenamiento" de la **Tabla HDV5: Habilidades** y están listadas como "Sólo Entrenada" en sus descripciones. Los intentos de utilizar estas habilidades sin entrenamiento fallan automáticamente. Si tienes al menos un rango en la habilidad ya se considera que estás entrenado en ella.

Habilidades de Interacción

Ciertas habilidades, denominadas **habilidades de interacción**, están enfocadas al trato con otros por medio de la interacción social. Las habilidades de interacción te permiten influir en las actitudes de otros y conseguir que cooperen contigo de un modo u otro. Dado que las habilidades de interacción requieren relacionarse socialmente con los demás, poseen ciertos requisitos.

Ante todo, debes ser capaz de interaccionar con los objetivos de la habilidad. Los objetivos deben ser conscientes de tu presencia y capaces de entenderte. Si no habláis el mismo idioma o no pueden escucharte por alguna razón, tienes un –4 en tu prueba de habilidad (es similar a trabajar sin las herramientas adecuadas).

Las habilidades de interacción funcionan mejor sobre objetivos inteligentes, aquellos con al menos una puntuación de Inteligencia de 3 o mejor. Puedes usarlas con criaturas de Inteligencia 1 ó 2, pero con una penalización de –8; son demasiado tontas para captar las sutilezas de tu postura. No puedes usar ninguna habilidad de interacción sobre objetivos que carezcan de alguna Característica mental (intenta convencer a una roca de que sea tu amiga – o a tener miedo de ti – en alguna ocasión). Algunos personajes pueden ser inmunes a alguna o todas las habilidades de interacción.

Puedes usar habilidades de interacción sobre un grupo de objetivos al mismo tiempo, pero únicamente para lograr el mismo resultado con todos. De modo que puedes intentar utilizar Engañar o Diplomacia para convencer a un grupo de algo, o Intimidar para amedrentar a una multitud, por ejemplo, pero no puedes tratar de convencer a algunos individuos de una cosa y al resto de otra, o intimidar sólo a algunas personas y no a las demás. El DJ decide si un determinado uso de una habilidad de interacción es efectivo contra un grupo, y puede aplicar modificadores en función de la situación. Las reglas generales para la interacción se siguen aplicando: cada persona en el grupo debe ser capaz de oírte y entenderte, por ejemplo, o sufrirás un –4 en tu prueba de habilidad. Los objetivos sin mente no resultan afectados.

Habilidades de Manipulación

Algunas habilidades, denominadas **habilidades de manipulación**, requieren de un cierto grado de manipulación física sutil. Necesitas miembros prensiles, como las manos, y una puntuación de Fuerza, o algún sustituto apropiado, para usar habilidades de manipulación de una manera efectiva. Los personajes que carezcan de la capacidad para usar habilidades de manipulación aún pueden tener rangos en ellas y usarlos para supervisar el trabajo de otros (proporcionando una bonificación de ayuda, por ejemplo, ver **Ayudar a otros**, pág. 80).

Habilidades con Especialidad

Algunas habilidades abarcan un amplio espectro de conocimientos o técnicas. Estas habilidades son en realidad conjuntos de habilida-

des similares, denominadas **habilidades con especialidad**. Cuando asignes rangos en una de estas habilidades, debes escoger una especialidad, un aspecto particular de la habilidad que tu personaje conoce. Por ejemplo, puedes elegir Geografía como especialidad de la habilidad Saber, o Herrería como especialidad de la habilidad Artesanía. Los rangos de habilidad en una especialidad no implican entrenamiento en las demás especialidades de esa misma habilidad.

Descripción de las Habilidades

Esta sección describe las habilidades disponibles para los personajes de **El Reino de la Sombra**, incluyendo sus usos y modificadores más habituales. Aun así, es posible que emplees las habilidades para otras tareas además de las que aquí se describen. En estos casos el Director de Juego fijará la dificultad y decidirá los resultados.

El formato para las descripciones de las habilidades se muestra a continuación. Los apartados que no son aplicables se omiten de la descripción de la habilidad.

NOMBRE

Característica clave, Interacción, Manipulación, Especialidad, Sólo Entrenada, Necesita Herramientas

La línea del nombre de la habilidad contiene la siguiente información:

Nombre de la habilidad: Cómo se llama la habilidad.

Característica clave: El modificador de Característica aplicado a la prueba de habilidad.

Interacción: Si se incluye este término, es una habilidad de interacción.

Manipulación: Si se incluye este término, es una habilidad de manipulación.

Especialidad: Si se incluye este término, debes elegir una especialidad cada vez que adquieras rangos en esa habilidad.

Sólo Entrenada: Si se incluye este término, debes tener al menos un rango en la habilidad para poder usarla. Si "Sólo Entrenada" no aparece en la descripción, los personajes sin entrenamiento (aquellos con cero rangos en la habilidad) pueden usarla.

Necesita Herramientas: Si se incluye este término, necesitas tener las herramientas adecuadas para usar la habilidad. No tener las herramientas adecuadas suele conllevar el fracaso automático. Si el Director de Juego lo permite, puedes improvisar unas herramientas y tener una penalización de –4 en la prueba de habilidad. Consulta la sección de Equipo del **Capítulo 3. Ley de vida** para más detalles sobre las herramientas.

La línea del nombre de la habilidad está seguida por una breve descripción de la habilidad y otras cuatro categorías:

TABLA HDV5: HABILIDADES

Habilidad	Característica	Tipo	Especialidad	Sin entrenamiento	Acción	Elegir 10 ó 20
Acrobacias	Destreza	–	No	No	Gratuita / Movimiento	10
Artesanía	Inteligencia	Manipulación	Sí	No	–	10
Atención	Sabiduría	–	No	Sí	Gratuita / Movimiento	20
Atletismo	Fuerza	–	No	Sí	Movimiento / Completa	10
Averiguar intenciones	Sabiduría	–	No	Sí	Reacción	10
Buscar	Inteligencia	–	No	Sí	Completa	20
Concentración	Sabiduría	–	No	Sí	Reacción / Gratuita	–
Diplomacia	Carisma	Interacción	No	Sí	Completa	10
Disfrazarse	Carisma	Manipulación	No	Sí	–	20
Engañar	Carisma	Interacción	No	Sí	Estándar / Completa	10
Idiomas	–	–	No	No	–	–
Interpretar	Carisma	–	Sí	No	–	10
Intimidar	Carisma	Interacción	No	Sí	Estándar / Completa	10
Inutilizar mecanismo	Inteligencia	Manipulación	No	No	Completa	20
Juegos de manos	Destreza	Manipulación	No	No	Estándar	10
Medicina	Sabiduría	Manipulación	No	No	–	10
Montar	Destreza	Manipulación	No	No	Estándar / Movimiento	10
Oficio	Sabiduría	–	Sí	No	–	20
Recabar información	Carisma	Interacción	No	Sí	–	10
Saber	Inteligencia	–	Sí	No	Gratuita / Completa	20
Sigilo	Destreza	–	No	Sí	Movimiento	10
Supervivencia	Sabiduría	–	No	Sí	–	10
Trato con animales	Carisma	Interacción	No	No	–	20

Un "–" indica que conlleva más de una acción de asalto completo. Consulta la descripción de la Habilidad para más detalles.

Prueba: Cómo realizar una prueba de la habilidad, cuáles son sus resultados y la Clase de Dificultad básica.

Nuevos intentos: Condiciones para poder intentar de nuevo una prueba con la habilidad. Si esta sección no aparece, la habilidad puede volver a intentarse un número ilimitado de veces.

Acción: El tipo de acción necesario para usar la habilidad, cuánto tiempo lleva utilizarla. Como regla general, si una habilidad necesita un minuto o más para usarse, puedes reducir a la mitad el tiempo aceptando una penalización de –5 en la prueba.

Especial: Cualquier otra información adicional sobre la habilidad o su uso.

ACROBACIAS

DES, Sólo entrenada

Puedes saltar, volar, rodar, caer y ejecutar otras maniobras acrobáticas, también eres hábil en conservar el equilibrio bajo circunstancias difíciles y en escapar de presas y lugares estrechos. No puedes usar esta habilidad si tu Velocidad se encuentra reducida, ya sea por armadura, carga o similar.

Prueba: Realiza una prueba de Acrobacias (CD 25) para moverte a través de un espacio ocupado por un oponente u obstáculo (por encima, debajo o mediante un rodeo). Una tirada fallida significa que no logras superar el obstáculo.

Equilibrismos: Puedes caminar sobre una superficie precaria. Una prueba exitosa te permite desplazarte a la mitad de tu Velocidad normal sobre la superficie como una acción de movimiento. Un fallo indica que gastaste tu acción de movimiento simplemente intentando mantener el equilibrio y no te moviste. Un fallo por 5 o más implica que caes. La dificultad varía según el estado de la superficie.

Superficie	CD
Más de 30 cm de ancho	5
Entre 17,5-30 cm de ancho	10
Entre 5-17,5 cm de ancho	15
Menos de 5 cm de ancho	20
Irregular o inclinada*	+5
Resbaladiza*	+5

* Estos modificadores son acumulativos.

Mientras haces equilibrismos, pierdes tu bonificación de Esquiva a menos que poseas 5 o más rangos en Acrobacias. Si recibes daño mientras haces equilibrismos, realiza acto seguido una nueva prueba de Acrobacias contra la misma CD para evitar caer.

Movimiento apresurado: Puedes intentar moverte más rápido de lo normal mientras realizas equilibrismos. Puedes moverte a tu Velocidad normal, pero recibes un penalizador de –5 a tu prueba de Acrobacias. Moverte el doble de tu Velocidad necesita dos pruebas, una por cada acción de movimiento.

Caer: Puedes realizar una prueba de Acrobacias (CD 5) para reducir el daño procedente de una caída. Resta 30 cm a la distancia de caída por cada punto por el que tu tirada supere la CD antes de determinar el daño. De manera que una prueba de Acrobacias con un resultado de 20 (15 más que la CD) reduce la distancia efectiva de una caída en 4,5 metros. Una caída reducida a una distancia de 0 no provoca daños y te permite aterrizar de pie.

Evitar ser derribado: Puedes realizar una prueba de Acrobacias para evitar un intento de Derribo (ver pág. 104). No obstante, tú no puedes utilizar Acrobacias para intentar Derribar a otro.

Levantarse de un salto: Puedes realizar una prueba de Acrobacias (CD 20) para levantarte de una posición tumbada como acción gratuita en vez de como una acción de movimiento.

Interpretar: Puedes utilizar Acrobacias como una habilidad de Interpretar para impresionar a una audiencia (ver **Interpretar**, pág. 52).

Escapar: Puedes realizar una prueba de Acrobacias para liberarte de una sujeción o para deslizarte a través de un espacio reducido. En este caso sólo se requiere una prueba si cabe tu cabeza aunque no tus hombros (no puedes pasar a través de un hueco por el que no cabe tu cabeza). Si el hueco es de mayor longitud que tu propia altura, como en una chimenea, el DJ puede pedir varias pruebas.

También puedes realizar una prueba enfrentada de Acrobacias contra la prueba de presa de un oponente para liberarte de una presa o dejar de estar sujeto. Si escapas de estar sujeto, todavía sigues envuelto en la presa.

Atadura	CD
Cuerdas	Modificador DES del oponente +20
Hueco estrecho	30
Presa de un oponente	Prueba de presa del oponente
Red	20

Nuevos intentos: No.

Acción: Gratuita. Si realmente te mueves como parte de tu prueba de Acrobacias, entonces cuenta como parte de tu acción de movimiento. Escapar se considera una acción estándar.

Especial: Aunque no tengas ningún rango, puedes usar Acrobacias para mantener el equilibrio o para maniobrar por espacios estrechos.

ARTESANÍA

INT, Manipulación, Especialidad, Sólo entrenada, Necesita Herramientas

Artesanía comprende varias habilidades para construir cosas. Algunas especialidades de Artesanía son: Albañilería (construir edificios de piedra), Alfarería (fabricar objetos de barro y cerámica), Alquimia (preparar brebajes y compuestos químicos), Caligrafía (escritura y grabados en papel), Carpintería (hacer objetos de madera), Cerrajería (fabricar cerraduras), Construcción naval (construir embarcaciones), Costura (hacer objetos de tela), Curtido (hacer productos de cuero), Escultura (hacer estatuas y grabados), Herrería (fabricar objetos de metal), Joyería (fabricar objetos con gemas y metales preciosos), Pintura (realizar dibujos artísticos) y Trampería (fabricar trampas).

Una habilidad de Artesanía se centra específicamente en crear algo. Si no se fabrica o crea nada con una determinada actividad, probablemente cae dentro del ámbito de la habilidad de Oficio.

Prueba: La función básica de la habilidad de Artesanía es permitirte crear un objeto del tipo apropiado. La dificultad depende de la com-



plejidad del objeto que quieras crear. La dificultad, el resultado de la prueba y el valor base del artículo determinan cuánto tiempo lleva fabricar un objeto particular. El valor base del objeto también determina el coste de la materia prima necesaria para manufacturarlo.

Para determinar cuánto tiempo y dinero es necesario para hacer un objeto, sigue los siguientes pasos:

- Busca el valor del objeto en monedas de plata en la sección de Equipo del **Capítulo 3. Ley de vida**.
- Busca la CD en la tabla inferior. El DJ puede decidir que la dificultad sea distinta.
- Consigue las materias primas, cuyo coste es un tercio del valor base del objeto.
- Haz una prueba de Artesanía contra la CD correspondiente, que representará una semana de trabajo.

Si la prueba tiene **éxito**, multiplica el resultado de tu prueba por la CD. Si este resultado iguala el valor del objeto en reales de plata, entonces has completado el objeto. Si el resultado multiplicado por la CD duplica o triplica el valor base del objeto en reales de plata, entonces has terminado la tarea en la mitad o la tercera parte del tiempo. Otros múltiplos de la CD reducen el tiempo de la misma manera. Si el resultado multiplicado por la CD no iguala el precio, eso representa el trabajo que has hecho esta semana. Anota el resultado y haz una nueva prueba de Artesanía para la siguiente semana. Cada semana acumulas nuevos progresos hasta que alcanzas el valor del objeto en reales de plata.

Si **fallas** la prueba, no realizas ningún progreso esa semana. Si además fallas por cinco o más, arruinas la mitad de los materiales y tienes que volver a comprarlos.

Progreso diario: Puedes realizar pruebas cada día en lugar de cada semana. En este caso tu progreso (resultado de la prueba por la CD) multiplicado por 3 es en Cruces de cobre.

Cuando uses la habilidad de Artesanía para hacer algún tipo particular de objeto, emplea como referencia las CD incluidas en la siguiente tabla:

Objeto	Habilidad de Artesanía	CD
Preparar un compuesto	Alquimia	Varía
Armadura (Cuero)	Curtido	10+RD
Arco simple	Carpintería	12
Arco largo o compuesto	Carpintería	15
Arco con mod. de FUE	Carpintería	15+(Mod. x2)
Ballesta	Carpintería	15
Escudo (Madera)	Carpintería	10+Bonif.
Arma sencilla	Carpintería o Herrería	12
Arma marcial	Carpintería o Herrería	15
Arma exótica	Carpintería o Herrería	18
Armadura o escudo (Metal)	Herrería	10+RD
Trampa mecánica	Trampería	15 o más
Objeto simple (cuchara de madera)	Varía	5
Objeto típico (cazuela hierro)	Varía	10
Objeto de calidad (estatuilla decorada)	Varía	15
Objeto complejo o de calidad superior	Varía	20

Crear objetos de gran calidad: Puedes fabricar un objeto de gran calidad (es decir, un arma, una armadura, un escudo o una herramienta que proporcione un bonificador al ser usada gracias a su excepcional manufactura y no a la magia). Consulta la sección de Equipo del **Capitulo 3. Ley de vida** para más detalles sobre este tipo de objetos (ver pág. 97). Para crear un objeto de gran calidad, debes fabricar el "componente de gran calidad" como si fuera un objeto separado, además del objeto normal. El componente de gran calidad tiene un coste igual al valor base del objeto y una CD de Artesanía de 20. Una vez que tanto el componente normal como el componente de gran calidad están completos, el objeto de gran calidad está terminado.

Reparar objetos: En general, puedes reparar un objeto realizando pruebas contra la misma CD que se requiere para fabricarlo. Para hacer esto, preparas un componente de reparación como si fuera un objeto separado. El componente de reparación tiene un valor de 1/5 del valor base del objeto, de forma que necesitarás dicha cantidad de materias primas del mismo tipo que las empleadas para fabricar el objeto. Si no puedes conseguir los materiales, no puedes reparar el objeto. Si además fracasas la prueba de Artesanía por más de 10 puntos al reparar el objeto, lo arruinas de tal forma que no puede ser reparado en el futuro.

Tasar: Puedes averiguar el valor aproximado de un objeto que sepas hacer, mediante una prueba de Artesanía con CD 12. Si logras un éxito calculas su valor con un margen de error del 10%. Si fallas, el margen de error es de hasta el 50% (2d6+3 x10% del valor). En el caso de objetos raros o exóticos la dificultad puede ser 15, 20 o mayor, y si fallas la tirada desconoces el valor real del objeto. Este uso de Artesanía puede hacerse sin entrenamiento pero, en caso de fallo, eres incapaz de saber el valor del objeto y, si es raro, aunque superes la prueba, el margen de error será del 50%.

Falsificar: Puedes usar Artesanía para producir falsificaciones de cualquier objeto que puedas fabricar normalmente. El resultado de la prueba se convierte en la CD de la prueba de Atención necesaria para detectar la falsificación. El DJ puede modificar cualquiera de las dos pruebas basándose en las condiciones y la familiaridad de los personajes con el objeto original.

Sabotear objetos: Si sabes cómo construir algo, también sabes cómo desmantelarlo o sabotearlo para que no funcione correctamente. Este uso de Artesanía funciona igual que la habilidad Inutilizar mecanismo (ver pág. 53), pero está limitada al ámbito de las especialidades que poseas.

Nuevos intentos: Sí, pero cada vez que fallas una prueba por 5 o más, arruinas la mitad de las materias primas y tienes que buscar más del mismo tipo. Si en una reparación fallas por 10 o más, el objeto no se puede reparar.

Puedes añadir voluntariamente +10 a la CD para fabricar un objeto. Esto te permite crear el objeto más rápido, dado que multiplicarás la CD incrementada por el resultado de tu chequeo para determinar el progreso. Debes decidir si incrementar la CD antes de hacer el chequeo semanal o diario.

Acción: No se aplica. Las pruebas de Artesanía se hacen diaria o semanalmente, salvo en el caso de Tasar, que requiere un minuto.

Especial: Puedes elegir 10 cuando utilices una habilidad de Artesanía, pero no puedes elegir 20 dado que hacerlo implica múltiples intentos, y tú agotas los materiales con cada uno de ellos. Puedes elegir 10 ó 20 en las pruebas de reparar. Tienes un –4 en las pruebas si no dispones de las herramientas de artesano adecuadas.

ATENCIÓN

SAB

Usa esta habilidad para percatarte de las cosas.

Prueba: Realiza una prueba para percibir algo que sucede a tu alrededor. Las pruebas de Atención normalmente sufren una penalización de –1 por cada 3 metros entre tú y aquello que estás intentando detectar. Si estás distraído, recibes una penalización de –5 en tus pruebas de Atención. Extraer detalles –como oír claramente una conversación o leer un texto– requiere que superes la CD en 10 puntos o más.

El DJ puede realizar las pruebas de Atención en secreto, de modo que no sepas si no había nada de lo que percatarse o si simplemente fallaste al hacerlo. Las clases más comunes de pruebas de Atención son:

Escuchar: Realiza una prueba contra una CD basada en lo fuertes que son los ruidos o contra una prueba enfrentada de Sigilo. Una conversación normal es CD 0, un ruido flojo CD 10. Escuchar a través de una puerta supone un +5 a la CD, +15 si se trata de un muro sólido. Mientras estés dormido, oír algo lo suficientemente bien como para que te despierte supone un +10 a la CD.

Avistar: Realiza una prueba contra una CD basada en cómo de visible es el objeto o contra una prueba enfrentada de Sigilo. También se utiliza Atención para detectar a alguien que va disfrazado (ver **Disfrazarse**, en la pág. 51), leer los labios o para detectar un objeto oculto.

Otros sentidos: Puedes realizar pruebas de Atención que involucren otros tipos de sentidos (como puede ser el olfato o el gusto) al igual que varios sentidos especiales (como el oído ultrasónico de algunos animales o la capacidad de detectar magia). Percatarse de algo evidente para un sentido tiene CD 0. Las cosas menos evidentes tienen CD 10 aproximadamente, las cosas escondidas tienen CD 20 o más, y extraer detalles necesita que superes la CD en 10 o más puntos.

Nuevos intentos: Puedes realizar una prueba de Atención cada vez que tengas la oportunidad de percatarte de algo nuevo. Empleando una acción de movimiento, puedes intentar percatarte de algo que fallaste (o que crees que fallaste) en detectar anteriormente.

Acción: Una prueba de Atención es o bien una reacción (si te la pidió el DJ) o bien una acción de movimiento (si inviertes tiempo en intentar detectar algo).

Especial: Cuando varios personajes intentan percatarse de una misma cosa, el DJ puede tirar un único d20 y usarlo para las pruebas de habilidad de todos los personajes.

ATLETISMO

FUE

Esta habilidad te servirá cuando precises hacer algún tipo de actividad atlética como correr, saltar, nadar o trepar.

Correr: Cuando te mueves a fondo fuerzas tu cuerpo: tu Velocidad es cuatro veces la normal, se considera una acción de asalto completo y sólo podrás hacerlo un número de asaltos igual a tu puntuación de Constitución. Después de eso, si deseas continuar esforzándote deberás superar una prueba de Atletismo cada asalto (CD 10 +1 por cada asalto después del primero). Cuando falles deberás reducir tu movimiento a su ritmo normal por el cansancio y quedarás Fatigado (ver pág. 119).

Saltar: Puedes realizar una prueba de Atletismo para incrementar la distancia que puedes saltar (ver **Salto**, pág. 40) en 20 cm por cada punto que tu tirada supere una CD 15.

Nadar: Puedes nadar y maniobrar bajo el agua. Una prueba con éxito de Atletismo te permite recorrer a nado un cuarto de tu Velocidad como una acción de movimiento o la mitad de tu Velocidad como una acción de asalto completo. Si la prueba falla, no consigues avanzar en el agua. Si la prueba falla por 5 o más, te hundes. Si estás bajo el agua debes aguantar la respiración para evitar ahogarte (ver **Asfixia**, pág. 115). La CD para la prueba de Atletismo depende del estado del agua:

Estado	CD
Aguas tranquilas	10
Aguas agitadas	15
Aguas turbulentas*	20

* En aguas turbulentas no es posible elegir 10.

Cada hora que pases nadando, debes realizar una prueba de Atletismo (CD 20, +1 por cada tirada anterior). Si la prueba falla, sufres Fatiga (ver pág. 112). Los personajes inconscientes se hunden y empiezan a ahogarse de manera inmediata.

Rescates acuáticos: Rescatar a otro personaje que no puede nadar (por cualquier razón) incrementa la CD de tus pruebas de Atletismo en +5.

Trepar: Con cada prueba exitosa de Atletismo puedes desplazarte hacia arriba, abajo o lateralmente por una cuesta, pared u otra pendiente empinada (incluso un techo con agarres para las manos) a un cuarto de tu Velocidad. Una cuesta es cualquier pendiente de menos de 60 grados de inclinación; una pared es cualquier pendiente de 60 grados o más. Una superficie perfectamente lisa, plana y vertical no puede treparse sin algún tipo de herramienta o poder especial.

Una prueba fallida indica que no consigues ningún progreso, y un fallo por 5 o más implica que caes de cualquier altura que hubieras alcanzado (a menos que estés asegurado con algún tipo de arnés u otro equipo). Puedes realizar una prueba de Atletismo para volver a agarrarte (CD igual a la CD de la pared + 20). Es más sencillo detener tu caída en una cuesta (CD igual a la CD de la cuesta +10). También es posible agarrar a otra persona que está cayendo, suponiendo que se encuentra al alcance de la mano. Realiza una prueba de Atletismo (CD igual a la CD de la pared + 10 o la CD de la cuesta +5). Si fallas la prueba, no agarras a la otra persona. Si fallas por 5 o más, caes también.

La CD de la prueba depende de las condiciones de la subida. Si la superficie tiene menos de 4 metros de longitud, reduce la CD en 5.

Luchar mientras trepas: Dado que no puedes moverte con facilidad para evitar un ataque, pierdes tu bonificación de Esquiva mientras te encuentres trepando.

Si recibes daño mientras estás trepando, haz inmediatamente una prueba de Atletismo contra la CD de la pared o cuesta. Un fallo significa que caes y recibes el daño de caída apropiado.

Escalada acelerada: Puedes intentar escalar más rápido de lo normal. Puedes desplazarte a la mitad de tu Velocidad normal como acción de movimiento recibiendo un –5 a tu prueba de Atletismo. Puedes desplazarte a tu Velocidad normal como acción de asalto completo haciendo dos pruebas de Atletismo con –5, una por cada acción de movimiento a la mitad de tu Velocidad normal.

Acción: Correr y saltar en carrera son acciones de asalto completo. Trepar a un cuarto de tu Velocidad normal es una acción de movimiento, aunque la escalada acelerada te permite duplicar tu tasa de movimiento. Nadar es una acción de movimiento o de asalto completo, según las circunstancias.

Especial: A discreción del DJ, ciertos intentos de escalada podrían necesitar herramientas como cuerdas, pitones, arneses, etc. Intentar una escalada sin herramientas implica una penalización de –4.

AVERIGUAR INTENCIONES

SAB

Puedes averiguar las verdaderas intenciones de alguien simplemente prestando atención a su lenguaje corporal, su inflexión de voz o tu intuición.

Tarea de ejemplo	CD
Cuesta demasiado empinada para subirla a pie. Una escalera de mano	0
Cuerda con nudos y un muro	5
Cuerda normal con un muro. Una cuerda con nudos. Una superficie con grandes salientes	10
Superficie con agarres para pies y manos. Roca natural. Árbol. Cuerda sin nudos	15
Superficie con agarres estrechos. Muro de mampostería rugoso	20
Superficie rugosa sin agarres. Pared de ladrillos. Saliente o techo con agarres para las manos	25
Trepar por el interior de un conducto en el que puedes agarrarte a dos paredes opuestas*	–10
Trepar por una esquina en la que puedes agarrarte a dos paredes perpendiculares*	–5
La superficie se encuentra resbaladiza*	+5

* Estos modificadores son acumulativos.

Prueba: Una prueba con éxito de Averiguar intenciones te permite evitar los efectos de algunas habilidades de interacción. También puedes usar la habilidad para darte cuenta de cuándo alguien se comporta de manera extraña, o para valorar su fiabilidad.

Evaluar: Puedes usar esta habilidad para hacer una valoración de una situación social. Con una prueba exitosa (CD 20) puedes darte cuenta de si algo va mal. También puedes deducir si alguien es de fiar y honorable (o no) con una prueba enfrentada de Averiguar intenciones y Engañar.

Detectar indirecta: Puedes usar Averiguar intenciones para detectar un mensaje oculto transmitido mediante la habilidad de Engañar (CD igual al resultado de la prueba de Engañar). Si el resultado de tu prueba supera la CD, entiendes el mensaje secreto. Si tu prueba falla por 5 o más, malinterpretas el mensaje de alguna manera. Si no eres el destinatario del mensaje, tu CD se incrementa en 5 puntos.

Resistir interacción: Realiza una prueba de Averiguar intenciones para resistir o ignorar los efectos de ciertas habilidades de interacción, como Engañar o Intimidar. Si el resultado de tu prueba supera la prueba enfrentada de tu oponente, no resultas afectado.

Nuevos intentos: No, aunque puedes realizar una prueba de Averiguar intenciones por cada intento de interacción contra ti.

Acción: Una prueba de Averiguar intenciones puede ser realizada como una reacción para percatarse de, o resistir, alguna cosa. (Cuando éste es el caso, el DJ puede realizar la prueba de Averiguar intenciones en secreto, para que no sepas si realmente hay algo de lo que darse cuenta o no). Usar Averiguar intenciones para evaluar a una persona o una situación requiere al menos un minuto.

BUSCAR

INT

Puedes examinar un área en busca de pistas, objetos escondidos, trampas y otros detalles. Atención te permite detectar cosas de manera inmediata, mientras que Buscar te permite darte cuenta de los detalles con algo más de esfuerzo.

Prueba: Debes encontrarte a menos de 3 metros (un incremento de distancia de Atención) del área a examinar. Con cada prueba de Buscar puedes inspeccionar un área de 1,5 x 1,5 metros o un volumen de objetos que no se extienda más de 1,5 metros en ninguna dirección.

Una prueba de Buscar puede descubrir cosas como huellas, pero no te permite seguir rastros (ver **Rastrear**, en la pág. 72).

Tarea	CD
Registrar por completo un área para encontrar un objeto determinado.	10
Encontrar un compartimento secreto, una trampa sencilla o una pista escondida.	20
Encontrar un compartimento secreto, trampa o pista muy bien escondida.	25 o más

Encontrar objetos ocultos: La CD de una prueba de Buscar para encontrar un objeto escondido depende normalmente de la prueba de Sigilo o Juegos de manos del personaje que lo escon-



dió. El DJ puede suponer que los personajes con tiempo eligen 20 en su prueba para ocultar un objeto.

Vigilar: Puedes usar Buscar para llevar a cabo la vigilancia de un área determinada, mirando desde una localización estacionaria. La CD de la prueba de Sigilo del sujeto que intenta evitar ser localizado es igual al resultado de tu prueba de Buscar.

Acción: Una prueba de Buscar es una acción de asalto completo.

CONCENTRACIÓN

SAB

Puedes enfocar tu mente y concentrarte a pesar de las condiciones difíciles, incluyendo recibir daño.

Prueba: Realiza una prueba de Concentración siempre que puedas resultar distraído (por recibir daño, por un clima riguroso u otra razón) mientras llevas a cabo alguna acción que requiera toda tu atención.

Si la prueba de Concentración tiene éxito, puedes continuar con la acción de manera normal, pero si falla, la acción fracasa automáticamente y se desperdicia. Si estabas lanzando un conjuro, el conjuro se pierde (ver **Lanzar un conjuro**, pág. 106). Si estabas concentrándote en un conjuro activo, el conjuro termina como si te hubieses dejado de concentrar en él. Si estabas dirigiendo un conjuro, el intento de dirigirlo falla, pero el conjuro permanece activo. Si estabas utilizando una habilidad, ésta falla y en algunos casos el fallo puede tener otras consecuencias propias.

La siguiente tabla resume varios tipos de distracciones que te obligan a realizar una prueba de Concentración. Si la distracción se da mientras estás intentando lanzar un conjuro, debes sumar la magnitud del conjuro a la CD de Concentración apropiada (consulta **Concentración** en el **Capítulo 4. Poder y Fe**, pág. 132 para más información). Si hay más de un tipo de distracción presente, realiza una prueba para cada una de ellas; el fallo en cualquiera de estas pruebas de Concentración implica que la tarea no se ha completado.

Nuevos intentos: Sí, aunque un éxito no cancela los efectos de un fallo previo, como la interrupción de una acción en la que estabas concentrado.

Acción: Realizar una prueba de Concentración no necesita una acción; es o bien una reacción (cuando se realiza en respuesta a una distracción) o bien una acción gratuita (cuando se realiza activamente).

DIPLOMACIA

CAR, Interacción

Eres experto en tratar con la gente, desde la etiqueta y relaciones sociales a la facilidad de palabra y hablar en público. Usa esta habilidad para causar buena impresión, negociar y convencer a la gente.

Prueba: Puedes cambiar las actitudes de otros con una prueba exitosa de Diplomacia. En las negociaciones, todos los participantes hacen pruebas de Diplomacia para ver quién consigue ventaja. Las pruebas enfrentadas también resuelven casos en los que dos partes defienden posturas opuestas frente a una tercera.

La Diplomacia puede influir en la actitud de un PNJ. El DJ escoge la actitud inicial del personaje según las circunstancias. La mayor parte del tiempo, la gente es indiferente, pero una situación específica puede demandar una actitud inicial diferente. Las CDs dadas en la tabla de Interacción señalan lo necesario para cambiar la actitud de alguien mediante un uso de Diplomacia. Tú no declaras un resultado específico; en vez de ello, realiza la prueba y compara el resultado con la tabla Actitud para ver lo que consigues. De hecho, una tirada baja puede empeorar la actitud del sujeto.

Nuevos intentos: Normalmente, intentarlo de nuevo no funciona. Incluso si la prueba inicial tuvo éxito, el otro personaje sólo puede ser convencido hasta el punto actual. Si la prueba inicial falla, el otro personaje probablemente se ha reafirmado en su postura, e intentarlo de nuevo es inútil. A discreción del DJ, puedes intentarlo de nuevo si la situación cambia de algún modo: encuentras un nuevo enfoque para tu argumento, aparecen nuevas pruebas, etc.

Acción: Diplomacia necesita al menos una acción de asalto completo. El DJ puede determinar que algunas negociaciones requieren más tiempo (quizás mucho más).

Distracción*	CD
Dañado durante la acción	10 + Daño
Recibir daño continuo durante la acción	10 + Mitad del último daño sufrido
Mantener un conjuro o milagro de concentración como una acción de movimiento	10 + Magnitud
Distraído por un efecto que no implique daño	Salvación del efecto
Movimiento enérgico (baches a bordo de un vehículo, un pequeño bote en aguas turbulentas, bajo la cubierta de un barco sacudido por una tormenta, montar un caballo)	10
Movimiento violento (muchos baches a bordo de un vehículo, un pequeño bote en unos rápidos, sobre la cubierta de un barco sacudido por una tormenta, galopar en un caballo)	15
Movimiento extremadamente violento (terremoto)	20
Enmarañado (como por efecto de una ligadura)	15
Atado, envuelto en una presa o sujeto	20
Clima consistente en viento fuerte que transporta una lluvia cegadora o aguanieve	5
Clima consistente en granizo, polvo o escombros transportados por el viento	10

* Si estás intentando lanzar o dirigir un conjuro o milagro, suma la Magnitud a la CD de la distracción.

INTERACCIÓN

Actitud	Significado	Acciones Posibles
Hostil	Se arriesgará para dañarte o evitarte	Atacar, entrometerse, reñir, huir
Malintencionado	No quiere tu bien	Engañar, chismorrear, evitarte, mirarte con suspicacia, insultar
Indiferente	No le importas demasiado	La respuesta que sea de esperar socialmente
Amistoso	Quiere tu bien	Charlar, aconsejar, ofrecer ayuda limitada, estar a tu favor
Solícito	Correrá riesgos para ayudarte	Proteger, respaldar, curar, ayudar
Fanático	Hará cualquier cosa por ti	Luchar hasta la muerte con todo en contra

ACTITUD

	Nueva Actitud (CD necesaria)				
Actitud Inicial	Hostil	Malintencionado	Indiferente	Amistoso	Solícito
Hostil	19 o menos	20	25	35	45
Malintencionado	4 o menos	5	15	25	35
Indiferente	-	0 o menos	1	15	25
Amistoso	-	-	0 o menos	1	15
Solícito	-	-	-	0 o menos	1

DISFRAZARSE

CAR, Manipulación, Necesita herramientas

Puedes utilizar maquillaje, disfraces y otros accesorios para cambiar tu aspecto.

Prueba: El resultado de tu prueba determina la efectividad del disfraz y servirá como CD para todas las pruebas de Atención de aquellos que intenten ver a través de tu engaño. El DJ hace la prueba de Disfrazarse en secreto para que no estés seguro de lo bien que aguantará tu disfraz bajo las miradas ajenas.

Si no atraes ninguna atención sobre ti, los demás no tienen derecho a realizar pruebas de Atención. Si llamas la atención de gente que desconfía, entonces pueden realizar pruebas de Atención. (El DJ puede suponer que los observadores recelosos eligen 10 en sus pruebas de Atención si tienen tiempo de observarte). La efectividad de tu disfraz depende en parte de lo mucho que intentes cambiar tu apariencia.

Disfraz	Modificador
Sólo detalles menores	+5
Uniforme o traje apropiado	+2
Disfrazado como una persona del sexo opuesto*	–2
Disfrazado como una persona de raza diferente*	–2
Disfrazado como una persona de edad diferente*	–2

* Estos modificadores son acumulativos.

Si estás haciéndote pasar por un individuo determinado, aquellos que conozcan al sujeto tienen automáticamente la oportunidad de realizar pruebas de Atención. Además obtienen una bonificación en la tirada en función de su grado de familiaridad.

Familiaridad	Bonificación
Conocido de vista	+4
Amigo o compañero	+6
Amigo cercano	+8
Íntimo	+10

Normalmente, una persona realiza una prueba de Atención para detectar tu disfraz en el mismo momento en que se encuentra contigo y cada hora subsiguiente. Si te encuentras de pasada con mucha gente diferente, estando un tiempo corto con cada uno de ellos, el DJ hace una prueba por hora o día, utilizando un modificador promedio de Atención para todo el grupo (suponiendo que eligen 10).

Actuar satisfactoriamente como aquél por el que te haces pasar puede necesitar una prueba de Engañar o Interpretar (Actuar) con una CD igual a la prueba de Averiguar intenciones del observador, modificada por la familiaridad si el observador conoce bien al sujeto.

Nuevos intentos: No, aunque puedes asumir el mismo disfraz otra vez en un momento posterior. Si alguien descubrió uno de tus disfraces, se le considerará automáticamente como sujeto receloso si vuelves a adoptar otra vez el mismo disfraz.

Acción: Una prueba de Disfrazarse necesita al menos 10 minutos de preparación. El DJ realiza pruebas de Atención en el mismo momento en que alguien se encuentra contigo y de nuevo cada hora o día subsiguiente, según las circunstancias.

Especial: Si no cuentas con un kit de disfraces recibes un –4 de penalización en tus pruebas de Disfrazarse. Puedes ayudar a otra persona a crear un disfraz, manejándolo como un intento de Prestar ayuda (ver pág. 106).

ENGAÑAR

CAR, Interacción

Engañar es la habilidad de hacer parecer creíble lo disparatado. Comprende actuación, embustes, tretas y subterfugio.

Prueba: La prueba de Engañar se enfrenta con la prueba de Engañar o Averiguar intenciones del objetivo cuando trates de estafar o engañar a alguien. Las circunstancias favorables y desfavorables tienen mucho peso en el resultado de un engaño. Dos circunstancias pueden actuar en tu contra: el engaño es difícil de creer o requiere de una acción que va en contra de los propios intereses, naturaleza, personalidad, órdenes o lealtad del objetivo.

Si es importante, el DJ puede distinguir entre un engaño que falla porque el objetivo no se lo cree y uno que falla porque pide demasiado. Por ejemplo, si el objetivo obtiene una bonificación de +10 debido a que el engaño demanda algo arriesgado y la prueba de Averiguar intenciones tiene éxito por 10 o menos, entonces el objetivo más que darse cuenta del engaño se mostró reacio a colaborar. Si la prueba de Averiguar intenciones del objetivo tiene éxito por 11 o más, se ha percatado de que le estaban intentando engañar, y hubiera tenido éxito incluso si no se le hubiera pedido nada inusual (esto es, incluso sin el modificador +10).

Una prueba de Engañar con éxito indica que el objetivo reacciona tal y como quieres, al menos durante un periodo corto de tiempo (normalmente un asalto), o cree aquello que dices.

Circunstancias	Mod. CD
El objetivo quiere creerte	–5
El engaño es creíble y no afecta al objetivo de un modo u otro	+0
El engaño es un poco difícil de creer o entraña algún riesgo para el objetivo	+5
El engaño es difícil de creer o entraña un gran riesgo para el objetivo	+10
El engaño es un despropósito; es casi demasiado increíble para planteárselo siquiera	+20

Distracción: Puedes usar Engañar para ayudarte a esconderte. Una prueba con éxito de Engañar te proporciona la distracción momentánea necesaria para intentar una prueba de Sigilo, aunque la gente sea consciente de tu presencia (ver **Sigilo**, pág. 57).

Fintar: Puedes usar Engañar para despistar a un oponente en combate de manera que no pueda evitar tus ataques de manera efectiva. Si tu prueba de Engañar tiene éxito, el próximo ataque que hagas contra el objetivo se considera un ataque por sorpresa (ver pág. 107).

Enviar indirectas: Puedes usar Engañar para enviar mensajes ocultos mientras aparentas hablar de otras cosas. La CD para un mensaje simple es 10. Los mensajes complejos o aquellos que intenten comunicar información nueva tienen una CD de 15 ó 20, respectivamente. El destinatario del mensaje debe hacer una prueba de Averiguar intenciones contra la misma CD para entenderlo.

Cualquiera que esté escuchando el mensaje puede intentar también una prueba de Averiguar intenciones enfrentada a tu prueba de Engañar. Si tiene éxito, el fisgón se da cuenta de que hay un mensaje secreto oculto en el comunicado. Si el fisgón supera la CD por 5 o más, entiende el mensaje secreto. Cuando esté intentando enviar o entender un mensaje, un fallo por 5 o más implica que el receptor malinterpreta el mensaje de alguna manera.

Ardid: Puedes usar Engañar para inducir a un oponente a que emprenda una acción potencialmente desaconsejable, como intentar golpearte mientras permaneces de pie frente a una trampa o al borde de un precipicio. Si tu prueba de Engañar tiene éxito, tu oponente no se preocupa del peligro potencial y podría disparar la trampa o perder el equilibrio y caer si su ataque contra ti fallara. (Por otro lado, si el ataque tuviera éxito podría empujarte a ti contra la trampa o enviarte volando por el precipicio).

Nuevos intentos: Normalmente, una prueba de Engañar fallada hace que el objetivo recele demasiado de ti como para que puedas intentarlo de nuevo en las mismas circunstancias. Cuando ejecutes una finta o un ardid en combate, puedes intentarlo de nuevo con toda libertad, pero el objetivo recibe un modificador de +1 acumulativo para evitarlo por cada intento previo durante el mismo combate (independientemente de si tuviste éxito o no).

Acción: Un engaño normalmente requiere al menos una acción de asalto completo, pero puede llevar más tiempo si intentas algo muy elaborado. Usar Engañar para fintar o plantear un ardid en combate es una acción estándar, como lo es usar Engañar en crear una distracción para esconderte. Puedes fintar, plantear un ardid o crear una distracción como una acción de movimiento recibiendo una penalización de –5 en tu prueba.

IDIOMA

Especialidad, Sólo Entrenada

Los idiomas son habilidades peculiares. No se basan en ninguna puntuación de característica ni requieren pruebas. En vez de eso, tu rango en Idioma expresa cuántos idiomas puedes hablar, leer y escribir. Los personajes sin esta habilidad pueden hablar, leer y escribir su idioma nativo. Por cada rango en Idioma, dominas una lengua adicional. Algunos ejemplos de idiomas son: stumlades (idioma principal de los hombres del norte), lirith (elfos de los bosques), siss (elfos oscuros), orkan (orkos), marez (Señores de las Dunas), vealar (elfo antiguo) y elest (razas del extremo sur).

Alfabetización: Se considera que los personajes saben leer y escribir en su idioma nativo y en cualquier otra lengua que conozcan. A discreción del DJ, los personajes pueden tener que invertir un rango adicional para poder leer y escribir un idioma con un alfabeto o forma de escritura diferente de la del idioma nativo del personaje (como las runas o los pictogramas de algunos idiomas ancestrales). Ser completamente analfabeto podría ser una complicación (ver **Complicaciones**, pág. 75).

INTERPRETAR

CAR, Especialidad, Sólo Entrenada

Esta habilidad comprende varios tipos de interpretaciones artísticas, considerada cada una de ellas como una habilidad diferente. Algunas especialidades de Interpretar son: Actuar (comedia, drama, mimo), Bailar (movimientos al son de la música), Cantar (balada, melodía, salmodia), Instrumentos de cuerda (arpa, laúd, violín), Instrumentos de percusión (campana, gong, tambor), Instrumentos de teclado (clavicordio, órgano, piano), Instrumentos de viento (flauta, tuba, gaita, trompeta), Oratoria (épica, narración, oda).

Prueba: La calidad de tu actuación depende del resultado de tu prueba.

Res.	Actuación
10	Actuación mediocre. La audiencia aprecia tu actuación, pero no se encuentra impresionada.
15	Actuación rutinaria. La audiencia disfruta de tu actuación, pero no es excepcional.
20	Gran actuación. La audiencia queda impresionada.
25	Actuación memorable. La audiencia se entusiasma.
30	Actuación maestra. La audiencia queda maravillada.

Nuevos intentos: No para la misma actuación y audiencia.

Acción: Una prueba de Interpretar normalmente requiere al menos entre varios minutos y una hora o más.

Especial: Las habilidades de Interpretar que requieren instrumentos musicales fallan automáticamente si no se dispone del instrumento apropiado. A discreción del DJ, pueden utilizarse instrumentos improvisados, pero recibes una penalización de –4 en la prueba.

INTIMIDAR

CAR, Interacción

Sabes cómo hacer uso de amenazas, directas o insinuadas, para conseguir que otros cooperen contigo.

Prueba: Realiza una prueba enfrentada de Intimidar contra Averiguar intenciones, Intimidar o la Voluntad del blanco (la que posea mayor bonificación de las tres). Si tu prueba tiene éxito, puedes tratar al objetivo como si su actitud fuera amistosa, pero sólo para las acciones que tengan lugar en tu presencia. (Es decir, que el objetivo mantiene su actitud normal, pero charlará, aconsejará, ofrecerá ayuda limitada o estará a tu favor mientras permanezca intimidado). El objetivo coopera, pero no obedecerá necesariamente todas tus órdenes ni hará nada que pueda ponerle en peligro directamente.

Si haces alguna acción que te haga parecer más impresionante, ganas una bonificación de +2 en tu prueba de Intimidar. Si tu objetivo posee con claridad una posición superior, sufres una penalización de –2 en tu prueba de Intimidar. Los fanáticos tienen una bonificación de +20 en las pruebas para resistir ser intimidados (ver **Diplomacia**, pág. 50).

Si tu prueba de Intimidar falla por 5 o más, el objetivo puede, de hecho, hacer lo contrario de lo que querías.

Modificador de tamaño: Sumas un +2 de bonificación a tu prueba de Intimidar por cada categoría de tamaño en que seas superior a tu objetivo. A la inversa, sufres un –2 de penalización a tu prueba por cada categoría de tamaño en que seas inferior a tu objetivo (ver **Tamaño**, pág. 40).

Desmoralizar: Puedes usar Intimidar en combate para desmoralizar a un oponente, quebrantando momentáneamente su confianza. Realiza una prueba de Intimidar como una acción estándar. Si tienes éxito, tu objetivo queda Estremecido (–2 a todas las tiradas de Ataque y pruebas de Características, Bonificaciones y Habilidades) durante un asalto.

Interrogar: Puedes usar Intimidar para conseguir que la gente te cuente cosas. Si tu prueba tiene éxito, el objetivo suelta la información.

Intimidar grupos: Puedes intimidar a un grupo de personas –en el que todos puedan verte y oírte– con una sola prueba. Si el grupo te tiene claramente en desventaja, sufres la penalización de –2 habitual en tu prueba de Intimidar. Cada miembro del grupo tira por separado, aunque el DJ puede elegir tirar una sola vez para grupos de secuaces. Compara el resultado de tu prueba con el resultado de cada prueba del grupo. No puedes desmoralizar a un grupo.

Nuevos intentos: No. Incluso si la prueba inicial tiene éxito, el otro personaje sólo puede ser intimidado hasta su estado actual, e intentarlo de nuevo no servirá de mucho. Si la prueba inicial falla, el otro personaje se reafirma en plantarte cara, e intentarlo de nuevo es inútil. Puedes hacer pruebas de Intimidar en combate con total libertad hasta que falles, tras lo cual el objetivo ya no se siente intimidado por ti. Por cada vez que desmoralices a un oponente en combate, este gana un modificador +1 para resistir intentos adicionales durante ese encuentro.

Acción: Una prueba de Intimidar es una acción de asalto completo. Desmoralizar en combate es una acción estándar. Puedes desmoralizar como una acción de movimiento recibiendo un –5 en tu prueba.

INUTILIZAR MECANISMO

INT, Manipulación, Sólo Entrenada, Necesita Herramientas

Puedes desactivar o sabotear dispositivos mecánicos.

Prueba: El DJ hace las pruebas de Inutilizar mecanismo en secreto para que no sepas necesariamente si has tenido éxito.

Abrir cerraduras: Puedes forzar todo tipo de cerraduras. La CD depende de la calidad de la cerradura.

Tipo de Cerradura (Ejemplo)	CD
Sencilla (cerradura de un armario)	20
Corriente (cerradura de una casa)	25
De calidad (cerradura de un negocio)	30
Asombrosa (cámara del tesoro de un noble)	40

Trampas y sabotajes: Inutilizar un dispositivo mecánico sencillo tiene CD 10. Mecanismos más intrincados y complejos tienen CDs más altas. Si la prueba tiene éxito, obtienes el resultado deseado. Si la prueba falla por 4 o menos, has fallado pero puedes volver a intentarlo. Si fallas por 5 o más, algo sale mal. Si es una trampa, la activas. Si es algún tipo de acto de sabotaje, piensas que el mecanismo ha sido inutilizado, pero todavía funciona con normalidad.

Si lo prefieres, también puedes sabotear dispositivos sencillos (como sillas de montar o ruedas de carro) para que funcionen normalmente durante un rato y después fallen o se rompan, normalmente 1d4 asaltos o minutos después.

Artefacto	Tiempo	CD*	Ejemplo
Simple	1 asalto	10	Atascar una cerradura
Con truco	1d4 asaltos	15	Sabotear una rueda de carro
Difícil	2d4 asaltos	20	Desactivar una trampa o volver a activarla
Perverso	2d4 asaltos	25	Desactivar una trampa complicada o sabotear un mecanismo de engranajes

* Si no quieres dejar rastro de tu manipulación, añade 5 a la CD.

Nuevos intentos: Sí, aunque debes ser consciente de que has fallado para poder intentarlo de nuevo.

Acción: Inutilizar un mecanismo sencillo es una acción de asalto completo. Los intrincados o complejos requieren 1d4 o 2d4 asaltos. Reducir una tarea de varios asaltos a uno sólo incrementa la CD en +20.

Especial: No puedes elegir 20 salvo al abrir cerraduras. Necesitas unas herramientas de ladrón, o de artesano adecuadas, para poder usar esta habilidad.

JUEGOS DE MANOS

DES, Manipulación, Sólo Entrenada

Puedes realizar asombrosos juegos de manos como hurtos en bolsillos, escamotear pequeños objetos (de modo que parezca que han desaparecido) y otros similares. También puedes utilizar esta

habilidad para librarte de ataduras o para hacer trampas en juegos de azar.

Prueba: Una prueba contra CD 10 te permite escamotear un objeto del tamaño de una moneda al que no se le esté prestando atención. Proezas menores de juegos de manos, como hacer que desaparezca una moneda, también tienen una CD de 10 a menos que un observador esté concentrado en lo que haces. Cuando usas esta habilidad bajo una observación atenta, tu prueba se enfrenta a la Atención del observador. La prueba del observador no evita que lleves a cabo la acción, sólo que la hagas sin que nadie se dé cuenta.

Hurtos: Cuando intentas quitarle algo a otra persona, tu oponente realiza una prueba de Atención. Para hacerte con el objeto, debes conseguir un resultado de 20 o más, independientemente del resultado de la prueba del oponente. El oponente se percata del intento si el resultado de su prueba supera el de la tuya, hayas conseguido tomar el objeto o no.

Colocar: Puedes realizar una prueba de Juegos de manos para colocar un objeto pequeño en alguien, deslizar algo en sus bolsillos, echar algo en su bebida, etc. Para colocar el objeto, debes conseguir un resultado de 20 o más, independientemente del resultado de la prueba del oponente. El oponente se percata del intento si el resultado de su prueba supera el de la tuya, hayas conseguido colocar el objeto o no.

Ocultar: Puedes usar Juegos de manos para ocultar un pequeño objeto, convirtiendo el resultado de tu prueba en la CD de una prueba de Buscar para encontrarlo.

Trampas en el juego: Puedes hacer trampas en los juegos con cartas, fichas, dados, etc. Para lograrlo, debes conseguir un resultado de 20 o más, independientemente del resultado de la prueba del oponente. El oponente se percata del intento si el resultado de su prueba supera el de la tuya, hayas conseguido hacer trampas o no.

Prestidigitación: Puedes utilizar Juegos de manos como una habilidad de Interpretar para impresionar a una audiencia (ver **Interpretar**, pág. 52).

Escapar de ataduras: Realiza una prueba de Juegos de manos para liberarte de una sujeción con tus manos. También puedes deslizar el brazo por un espacio estrecho a través del cual cabe tu muñeca pero, en circunstancias normales, no tu mano.

Atadura	CD
Cuerdas	Mod. DES del oponente +20
Espacio estrecho	30
Grilletes	30
Grilletes de gran calidad	35

Nuevos intentos: Sí. Un segundo intento de Juegos de manos contra el mismo objetivo, o bajo la mirada del mismo observador, tiene una CD de +10 respecto del primer intento (si fallaste o fuiste descubierto).

Acción: Una prueba de Juegos de manos normalmente es una acción estándar. Escapar de ataduras requiere un minuto.

Especial: Puedes hacer una prueba no entrenada de Juegos de manos para ocultar algo, pero siempre debes elegir 10 cuando lo haces, de modo que no puedes hacerlo si estás bajo estrés. También puedes hacer pruebas no entrenadas de Juegos de manos para librarte de ataduras.

MEDICINA

SAB, Manipulación, Sólo Entrenada, Necesita Herramientas

Estás cualificado para tratar heridas y enfermedades.

Prueba: La CD y el efecto dependen de la tarea.

Diagnosis (CD 10): Puedes diagnosticar heridas y enfermedades para su correcto tratamiento. A discreción del DJ, un diagnóstico exitoso proporciona un +2 a las pruebas de Medicina para el tratamiento.

Primeros auxilios (CD 15): Puedes atender a otro personaje que esté moribundo. Como acción estándar, un éxito en una prueba de Medicina estabiliza al personaje.

Proporcionar cuidados (CD 15): Proporcionar cuidados significa atender a una persona herida durante un día o más, o proporcionar el tratamiento médico habitual. Si tienes éxito, el paciente añade tu rango en Medicina a cualquier prueba de recuperación (ver **Recuperarse del Daño**, pág. 110) y recupera el doble de Puntos de Resistencia de lo normal. Puedes atender a la vez a un número de pacientes igual a tu rango de habilidad.

Reanimar (CD 15): Puedes eliminar los estados Atontado, Aturdido o Inconsciente en un personaje. Esta prueba es una acción de asalto completo. Una prueba con éxito elimina un estado. No puedes reanimar a un personaje sin estabilizarlo antes.

Tratar enfermedad (CD 15): Puedes atender a un personaje afectado por una enfermedad. Cada vez que el personaje enfermo realiza una prueba de salvación contra los efectos de la enfermedad (tras el contagio inicial), tú realizas una prueba de Medicina invirtiendo para ello 10 minutos de tiempo. Si tu prueba tiene éxito, proporcionas una bonificación a la prueba de salvación del personaje igual a tu rango en Medicina.

Tratar veneno (CD 15): Puedes atender a un personaje envenenado. Cuando un personaje envenenado realiza una prueba de salvación contra un efecto secundario de un veneno, tú puedes hacer una prueba de Medicina como una acción estándar. Si la prueba tiene éxito, proporcionas una bonificación a la prueba de salvación del personaje igual a tu rango en Medicina.

Nuevos intentos: Sí, para reanimar y estabilizar a los moribundos. No, para todos los demás usos de la habilidad.

Acción: Las pruebas de Medicina requieren un tiempo que depende de la tarea específica, tal y como se describe más arriba.

Especial: Puedes elegir 10 cuando realizas una prueba de Medicina. Sólo puedes elegir 20 cuando estás proporcionando cuidados a largo plazo o intentando reanimar a personajes. Primeros auxilios puede usarse sin entrenamiento.

Puedes usar la habilidad de Medicina sobre ti mismo sólo para diagnosis, proporcionar cuidados o tratar enfermedades y venenos. Recibes una penalización de –5 en tus pruebas cuando te estés atendiendo a ti mismo.

MONTAR

DES, Manipulación, Sólo Entrenada

Utiliza esta habilidad para cabalgar una montura, como un caballo, o criaturas más exóticas como delfines, grifos o incluso dragones.

Prueba: Tareas rutinarias como ensillar, montar, desmontar y un movimiento normal no requieren una prueba de habilidad. Realiza una prueba para las siguientes tareas:

Tarea	CD Montar
Guiar con las rodillas	5
Permanecer montado	5
Luchar sobre una montura de guerra	10
Caída blanda	15
Cobertura	15
Saltar	15
Espolear montura	15
Controlar una montura en batalla	20
Montar o desmontar rápidamente	20

Guiar con las rodillas: Puedes reaccionar instantáneamente para guiar a tu montura con las rodillas, de forma que tengas ambas manos libres en combate. Haz tu prueba de Montar al principio de tu turno. Si fallas, sólo puedes usar una mano ese asalto porque necesitas la otra para controlar tu montura.

Permanecer montado: Puedes reaccionar instantáneamente para evitar caer cuando tu montura se encabrita o desboca inesperadamente o cuando sufres daño. Esto es una acción gratuita.

Luchar sobre una montura de guerra: Si tu montura está entrenada para la guerra puedes dirigirla para que ataque en combate y, al mismo tiempo, aún puedes atacar con normalidad. Este uso es una acción gratuita.

Caída blanda: Puedes reaccionar instantáneamente para evitar dañarte en caso de que caigas de una montura (cuando muere o se cae, por ejemplo). Si fallas tu chequeo de Montar, sufres 1d6 puntos de daño. Esto es una acción gratuita.

Cobertura: Puedes reaccionar instantáneamente para descolgarte y colocarte en el costado de tu montura ganando cobertura parcial. Mientras lo haces te resulta imposible atacar o lanzar conjuros o milagros. Si fallas la prueba no puedes beneficiarte de la cobertura. Esto es una acción gratuita.

Saltar: Puedes hacer que tu montura salte obstáculos como parte de su movimiento. Usa tu modificador de Montar o el modificador de Atletismo de la montura, lo que sea menor, para ver cuán lejos puede saltar una montura. Aplica las reglas de **Salto** (ver pág. 40), teniendo en cuenta el Tamaño y Velocidad de la montura, e incrementando la distancia en 20 cm por cada punto en que superes la dificultad. Si fallas el chequeo de Montar, caes de tu montura cuando salta y sufres el daño de caída apropiado (mínimo 1d6 puntos). Este uso es parte del movimiento de la montura.

Espolear montura: Puedes espolear a tu montura para aumentar su velocidad empleando una acción de movimiento. Una prueba de Montar con éxito incrementa la Velocidad de la montura en 3 metros durante un asalto, pero inflige 1 punto de daño a la criatura (ignorando RD). Puedes usar esta habilidad varias veces, pero cada asalto consecutivo de velocidad adicional inflige el doble de daño a la montura que el turno anterior (2 puntos, 4 puntos, 8 puntos, etc.).

Controlar una montura en batalla: Con una acción de movimiento, puedes intentar controlar un caballo ligero, poni, caballo pesado u otra montura no entrenada para la batalla en combate. Si fallas la prueba de Montar, no puedes hacer nada más ese turno. No necesitas realizar esta prueba si montas un animal preparado para guerra.

Montar o desmontar rápidamente: Puedes intentar montar o desmontar de una montura de hasta una categoría de tamaño superior a la tuya empleando una acción gratuita, suponiendo que aún tengas una acción de movimiento disponible para ese turno. Si fallas la prueba, montar o desmontar consume tu acción de movimiento. No puedes usar montar o desmontar rápidamente con monturas que sean más de una categoría de tamaño superior a la tuya.

Nuevos intentos: La mayoría de las pruebas de Montar tienen consecuencias por fallar que hacen imposible un nuevo intento.

Acción: Varía. Montar o desmontar normalmente es una acción de movimiento. Otras pruebas son acciones de movimiento o acciones gratuitas, tal y como se señala en su descripción.

Especial: Al cabalgar sin silla de montar, las pruebas sufren una penalización de –5.

Regla opcional: Especialidades de Montar

A elección del Director de Juego, Montar puede dividirse en categorías más específicas que requieran especialización, como monturas corredoras, nadadoras o voladoras, o incluso por cada tipo determinado de montura (caballo, camello, delfín, águila gigante, etc.).

OFICIO

SAB, Especialidad, Sólo Entrenada

Estás cualificado para desempeñar una profesión, como barquero, cochero, escribiente, ganadero, guardia, guía, granjero, ingeniero, marinero, minero, mozo de cuadras, pastor, pescador, posadero, etc. Oficio consiste en realidad en un cierto número de especialidades. Puedes tener varias habilidades de Oficio, adquirida cada una de ellas como una habilidad separada.

Mientras que una habilidad de Artesanía representa la habilidad necesaria para fabricar cosas, una habilidad de Oficio representa entrenamiento en un trabajo que requiere un espectro más amplio de conocimientos menos específicos. Hablando en general, si una ocupación pertenece al sector servicios, es una habilidad de Oficio; si está en el sector manufacturero, es una habilidad de Artesanía.

Prueba: Puedes practicar una profesión y vivir de ella. Sabes cómo utilizar los instrumentos del oficio, llevar a cabo sus tareas diarias, supervisar a ayudantes no cualificados y manejar los problemas habituales. Por ejemplo, un marinero sabe cómo hacer los nudos básicos, atender y reparar velas y vigilar desde cubierta en alta mar. El DJ fija las CDs para las tareas relacionadas con el oficio.

Acción: Una prueba de Oficio normalmente requiere un minuto o más, dependiendo de la tarea.

RECABAR INFORMACIÓN

CAR, Interacción

Sabes cómo hacer contactos, reunir rumores y chismorreos, preguntar a informantes u obtener información de la gente de otras maneras.

Prueba: Teniendo éxito en una prueba de habilidad (CD 10) te haces una idea de las noticias y rumores más importantes de la zona. Esto supone que no existe ninguna razón clara por la que haya que ocultar la información. Cuanto mayor sea el resultado de la prueba, más completa será la información. Ésta varía desde la general hasta la protegida, y la CD aumenta de acuerdo al tipo de información, tal y como se muestra en la tabla.

Tipo de Información	CD
General	10
Específica	15
Restringida	20
Protegida	25

La información **general** comprende sucesos locales, rumores, cotilleos y similares.

La información **específica** normalmente está relacionada con una pregunta particular.

La información **restringida** no es conocida por mucha gente y requiere que localices a alguien con acceso a la información.

La información **protegida** es incluso más difícil de conseguir y podría entrañar algún peligro, tanto para el que hace las preguntas como para el que proporciona las respuestas.

Existe la posibilidad de que alguien tome nota de cualquiera que ande preguntando por información restringida o protegida. El DJ decide cuándo es éste el caso. En algunas situaciones, resulta apropiado hacer pruebas enfrentadas de Recabar información para ver si alguien se percata de tus indagaciones (y tú te percatas de las suyas). Si aceptas un modificador de –20 en tu prueba total, nadie se entera de tus pesquisas.

Encontrar a gente: Puedes usar Recabar información para rastrear a alguien en una comunidad. Realiza una prueba de Recabar información para captar el rastro de tu objetivo y otra por cada hora que busques, o cuando el rastro se vuelva difícil de seguir, como por ejemplo si se desplaza a una zona diferente de la ciudad. La CD y el número de pruebas de Recabar información necesarias para encontrar a tu objetivo dependen del tamaño de la comunidad, tal y como se muestra en la tabla. Por cada 5 puntos que rebases la CD, reduces en uno el número necesario de pruebas; de manera que un resultado de 35 en Recabar información te permite localizar a cualquiera en una vasta ciudad en tan sólo una hora.

Las CDs en la tabla suponen que el sujeto no está haciendo ningún esfuerzo especial por esconderse. La gente que no quiere ser encontrada añade su puntuación de Disfrazarse, Saber (Local) o Sigilo a la CD para encontrarlos mientras trate de pasar desapercibida.

Tamaño de la comunidad	CD	Nº Pruebas necesarias
Pueblo pequeño	5	1
Pueblo grande	10	2
Ciudad pequeña	15	3
Gran ciudad	20	4



Nuevos intentos: Sí, pero cada prueba requiere tiempo adicional y, además, puedes atraer atención sobre ti si persigues constantemente un cierto tipo de información.

Acción: Una prueba de Recabar información necesita como mínimo una hora, posiblemente varias, a discreción del DJ. Puedes dividir a la mitad el tiempo necesario para una prueba de Recabar información si aceptas una penalización de –5 en la tirada.

Especial: Puedes elegir 10 cuando realices una prueba de Recabar información, pero no puedes elegir 20.

SABER

INT, Especialidad, Sólo Entrenada

Esta habilidad comprende varias especialidades, siendo tratada cada una como una habilidad distinta. Las especialidades más frecuentes de Saber, y los temas que abarca cada una, son las siguientes: Arcano (conjuros, símbolos arcanos, tradiciones mágicas, ajenos, bestias mágicas, constructos, dragones, elementales, muertos vivientes), Arquitectura e ingeniería (edificios, fortificaciones, puentes), Geografía (climas, costumbres, gente, países, terrenos), Historia (acontecimientos, culturas y personalidades del pasado, antigüedades, arqueología), Local (costumbres, habitantes, leyendas, leyes, personalidades, tradiciones), Naturaleza (ciclos y estaciones, meteorología, animales, elementales, gigantes, fatas, humanoides monstruosos, plantas, sabandijas), Marino (embarcaciones, mares, meteorología, navegación, criaturas y plantas marinas), Nobleza y realeza (árboles genealógicos, costumbres, heráldica, leyes, linajes, feudos, personalidades), Religión – Una concreta (milagros, moral, otras religiones, símbolos sagrados, tradición eclesiástica, ajenos, muertos vivientes), Subterráneo (cavernas, geología, espeleología, aberraciones, cienos, criaturas y plantas subterráneas), Tácticas (despliegue de tropas, estrategia, historia militar, mando militar).

Prueba: Realiza una prueba de Saber para responder a una pregunta de su campo. La CD es 10 para cuestiones sencillas, 15 para las elementales y de 20 a 30 para las difíciles. En muchos casos puedes utilizar esta habilidad para identificar objetos y monstruos asociados con esas áreas de conocimiento, así como sus poderes y vulnerabilidades especiales (en el caso de Arcano y Religión, también conjuros y milagros, respectivamente). La dificultad la determina el DJ según la rareza del conocimiento. Una prueba con éxito te permite recordar un poco de información útil y otro fragmento por cada 5 puntos en que superes la prueba.

El DJ puede hacer la tirada de Saber en tu lugar, de manera que no sepas con certeza si tu información es realmente precisa.

Nuevos intentos: No. La prueba representa lo que conoce tu personaje, y pensar sobre un tema por segunda vez no te permite conocer algo que no sabías antes. El DJ puede permitir otra prueba de Saber si un personaje consigue acceso a una fuente de información mejor. Por ejemplo, un personaje que no conozca la respuesta a una cuestión determinada "en frío" podría conseguir otra prueba con el acceso a una biblioteca (y podría elegir 10 ó 20 en la prueba, dependiendo de las circunstancias).

Acción: Una prueba de Saber puede ser una reacción, pero de otro modo requiere una acción de asalto completo. Elegir 20 en una prueba de Saber necesita al menos una hora de tiempo, más si el DJ decide que la información que estás buscando es especialmente poco conocida o se encuentra restringida de otro modo.

Especial: Una prueba de un Saber sin entrenamiento es simplemente una prueba de Inteligencia. Sin entrenamiento real, un personaje sólo puede responder a cuestiones sencillas o elementales sobre un tema (CD 10 o menor).

Puedes elegir 10 cuando hagas una prueba de Saber. Sólo puedes elegir 20 si tienes acceso a materiales de investigación (como una biblioteca) que te permitan seguir buscando una respuesta.

SIGILO

DES

Se te da bien pasar desapercibido.

Prueba: Tu prueba de Sigilo se enfrenta a las pruebas de Atención de todos aquellos que puedan detectarte. Mientras usas Sigilo, puedes moverte hasta la mitad de tu Velocidad normal sin penalización. Si deseas moverte a tu Velocidad completa, recibes una penalización de –5. Es prácticamente imposible (penalización de –20) utilizar Sigilo mientras atacas, te mueves a fondo o cargas.

Modificadores de tamaño: Aplica el modificador de tu categoría de tamaño a tus pruebas de Sigilo para representar la facilidad relativa para detectar a objetivos más grandes o más pequeños (ver **Tamaño**, pág. 40).

Esconderse: No puedes esconderte de ningún modo si no tienes cobertura u ocultación, dado que esto significa que estás a plena vista. Por supuesto, si alguien no se encuentra mirándote directamente (te estás deslizando a sus espaldas, por ejemplo), entonces cuentas con ocultación respecto de esa persona. Si alguien te ha avistado, no puedes usar Sigilo para permanecer oculto. Puedes girar alrededor de una esquina, u ocultarte tras una cobertura, para quedar fuera de la vista y entonces utilizar Sigilo para esconderte, pero los demás sabrán por dónde te has ido. Los personajes con la dote Esconderse a plena vista (ver pág. 66) pueden hacer pruebas de Sigilo sin la necesidad de cobertura u ocultación.

Crear una distracción para esconderse: Una prueba exitosa de Engañar o Intimidar puede proporcionarte la distracción momentánea necesaria para realizar una prueba de Sigilo aunque la gente sea consciente de tu presencia. Cuando los demás desvíen su atención de ti, podrás hacer una prueba de Sigilo para alcanzar una cobertura u ocultación de algún tipo. (Como pauta general, cualquier cobertura debe encontrarse a una distancia máxima de 30 cm por cada rango que tengas en Sigilo). Esta prueba, sin embargo, se realiza con un –5 de penalización debido a que tienes que moverte con celeridad.

Disparar desde un escondite: Si te encuentras oculto con éxito a al menos un incremento de distancia de Atención de un sujeto (normalmente 3 metros), entonces puedes realizar un ataque a distancia y esconderte de nuevo de manera inmediata, aunque sufres un –20 de penalización a tu prueba de Sigilo.

Seguir: Puedes usar Sigilo para seguir a alguien a tu Velocidad normal. Esto supone que posees algún tipo de cobertura u ocultación (multitudes, sombras, niebla, etc.). Si el sujeto está preocupado

ante la posibilidad de que le estén siguiendo, puede hacer una prueba de Atención (enfrentada con la tuya de Sigilo) cada vez que cambia de rumbo o zona (gira una esquina, sale de un edificio, etc.). Si no sospecha nada, sólo obtiene una prueba de Atención tras cada hora siendo seguido. Si el sujeto te descubre, puedes hacer una prueba de Engañar enfrentada con una suya de Averiguar intenciones. Si tienes éxito, consigues disimular tu presencia como si se tratara de una simple coincidencia y puedes continuar el seguimiento. Una prueba fallida de Engañar, o ser descubierto una segunda vez, significa que el sujeto se da cuenta de que está pasando algo.

Acción: Sigilo es una acción de movimiento.

SUPERVIVENCIA

SAB

Esta habilidad engloba muchas actividades a campo abierto, como seguir rastros básicos, guiar a tus compañeros a través de un extenso y desolado desierto o cazar presas para la cena. También es útil para evitar los peligros de la naturaleza, como cocodrilos acechando entre los juncos o arenas movedizas cerca de un oasis de apariencia inocente.

Prueba: Realiza una prueba para determinar las situaciones que puedes manejar.

Apañártelas a la intemperie (CD 15): Moverte hasta la mitad de tu Velocidad normal sobre el terreno mientras cazas o buscas alimento. Puedes proporcionar comida y agua para otra persona por cada 2 puntos en que tu prueba supere 15.

Soportar el clima (CD 15): Ganas una bonificación de +2 en las pruebas de salvación de Fortaleza contra un clima riguroso mientras te desplazas a un ritmo no superior a la mitad de tu Velocidad normal, o un +4 si estás parado. Puedes conceder esta misma bonificación a otro personaje por cada punto en que tu prueba supere 15.

Orientación (CD 15): Consigues no perderte o evitar peligros naturales, como arenas movedizas.

Predecir el tiempo (CD 15): Puedes predecir el clima con hasta 24 horas de antelación. Por cada 5 puntos en que tu prueba de Supervivencia supere la CD, puedes predecir con antelación el clima de un día adicional.

Seguir rastros (CD Variable): Cualquiera puede usar Supervivencia para encontrar rastros (independientemente de la CD) o seguir rastros cuando la CD de la tarea es 10 o menos, pero sólo un personaje con la dote Rastrear (ver pág. 72) puede usar Supervivencia para seguir rastros cuando la CD es más elevada. Consulta la dote para obtener más información.

Acción: Varía. Una prueba individual de Supervivencia puede representar actividad a lo largo de varias horas o un día completo. Una prueba para encontrar huellas es como mínimo una acción de asalto completo y puede que lleve más tiempo.

Nuevos intentos: Varía. Para apañártelas a la intemperie o soportar el clima, haz una prueba de Supervivencia cada 24 horas. El resultado de la prueba se aplica hasta que hagas la siguiente. Para orientarte, haz una prueba de Supervivencia cada vez que la situación lo requiera. No se permiten nuevos intentos para evitar perderse en una situación específica o para evitar un peligro natural concreto. Para encontrar huellas, puedes volver a intentar una prueba fallida tras una hora de búsqueda, si estás en exteriores, o 10 minutos si es en interiores.

REGLA OPCIONAL: ESPECIALIDADES DE SUPERVIVENCIA

A elección del Director de Juego, Supervivencia puede dividirse en categorías más específicas que requieran especialización, en función del tipo de terreno: bosque, ciudad, colina, subterráneo, desierto, selva, pantano, montañas, etc.

TRATO CON ANIMALES

CAR, Interacción

Sabes cómo controlar, cuidar y entrenar diferentes tipos de animales.

Prueba: El tiempo necesario para conseguir un efecto y la CD dependen de lo que estés intentando hacer.

Tarea	Tiempo	CD
Controlar a un animal	Acción de movimiento	10
Presionar a un animal	Asalto completo	25
Enseñar un truco a un animal	1 semana	15 ó 20*
Entrenar a un animal para un propósito	Varía	15 ó 20*
Criar a un animal salvaje	Varía	15 + (Vol x2)

* Ver el truco específico o propósito más abajo.

Controlar a un animal: Esta tarea implica ordenar a un animal que realice una tarea o un truco que ya conoce. Si la prueba tiene éxito, el animal lleva a cabo la tarea o truco en su próxima acción.

Presionar a un animal: Intentas que un animal haga una tarea o truco que no conoce, pero que es físicamente capaz de hacer. Esta categoría también incluye obligar al animal a mantener un movimiento Apresurado o A fondo. Si la prueba tiene éxito, el animal realiza la tarea o truco en su próxima acción.

Enseñar un truco a un animal: Puedes enseñar un truco específico a un animal con una semana de trabajo y un chequeo con éxito de Trato con animales contra la CD indicada. Un animal con una Inteligencia de 1 puede aprender un máximo de tres trucos, mientras que un animal con una Inteligencia de 2 puede aprender un máximo de seis. Algunos trucos posibles, y su CD asociada, se describen a continuación:

Actúa (CD 15): El animal realiza una serie de trucos sencillos, como sentarse, rodar por el suelo, gemir o ladrar, etc.

Ataca (CD 20): El animal ataca a enemigos evidentes. Puedes señalar a una criatura particular a la que quieras que el animal ataque y éste lo hará si es capaz. Normalmente, un animal atacará sólo a humanoides, humanoides monstruosos u otros animales. Enseñar a un animal a atacar a todas las criaturas, incluidas criaturas no naturales como muertos vivientes o aberraciones, cuenta como dos trucos.

Atrás (CD 15): El animal se retira del combate o retrocede de cualquier otro modo. Un animal que no conozca este truco

continúa luchando hasta que deba huir debido a sus heridas o el miedo, o derrote a su oponente.

Busca (CD 15): El animal se dirige a un área y busca cualquier cosa que esté claramente viva o animada.

Defiende (CD 20): El animal te defiende o se prepara para defenderte si no hay amenazas presentes, incluso sin dar órdenes específicas. Como alternativa, puedes ordenar a un animal que defienda a un personaje específico.

Junta (CD 15): El animal te sigue de cerca, incluso a sitios donde normalmente no iría.

Quieto (CD 15): El animal se queda en un sitio, esperando a que vuelvas. No se enfrenta a otras criaturas que se acerquen, aunque se defenderá si es necesario.

Rastrea (CD 20): El animal rastrea los olores que encuentre. Esto requiere que el animal tenga la capacidad de oler.

Trabaja (CD 15): El animal tira o empuja una carga media o pesada.

Trae (CD 15): El animal recoge algo para entregártelo. Si no señalas a un objeto específico, el animal te traerá algún objeto aleatorio.

Ven (CD 15): El animal se acerca a ti o se mantiene a tu lado, incluso en situaciones en las que normalmente no lo haría (por ejemplo si se encuentra ante un depredador natural).

Vigila (CD 20): El animal permanece en un lugar e impide que otros se acerquen.

Entrenar a un animal para un propósito: En lugar de enseñar trucos a un animal, puedes entrenarlo para un propósito. Básicamente, el propósito del animal representa un conjunto predeterminado de trucos conocidos que encajan en un esquema común, como la vigilancia o el trabajo pesado. El animal debe cumplir con los requisitos de todos los trucos incluidos en el paquete de entrenamiento. Si el paquete incluye más de tres trucos, el animal debe tener Inteligencia 2.

Un animal sólo puede ser entrenado para un único propósito, aunque si la criatura es capaz de aprender trucos adicionales además de los incluidos en su propósito, puede hacerlo. Entrenar a un animal para un propósito requiere menos pruebas que entrenar los trucos individualmente, pero no menos tiempo. A elección de tu DJ, puedes ser capaz de entrenar a un animal para un fin que no esté indicado aquí.

Actuación (CD 15): Un animal entrenado para actuar conoce los trucos: actúa, junta, quieto, trae y ven. Este entrenamiento requiere cinco semanas.

Caza (CD 20): Un animal entrenado para cazar conoce los trucos: ataca, atrás, busca, junta, rastrea y trae. Este entrenamiento requiere seis semanas.

Combate montado (CD 20): Un animal entrenado para transportar a un jinete al combate conoce los trucos: ataca, atrás, defiende, junta, ven y vigila. Este entrenamiento requiere seis semanas. También puedes "mejorar" a un animal entrenado para la monta, convirtiéndolo en uno entrenado para el combate montado, invirtiendo tres semanas y superando una prueba de Trato con animales (CD 20). El nuevo propósito y sus trucos reemplazan por completo el propósito previo del animal y cualquier truco que conociera. Las monturas de guerra ya están entrenadas para llevar jinetes al combate y no requieren entrenamiento adicional para este propósito.

Lucha (CD 20): Un animal entrenado para enzarzarse en combate conoce los trucos: ataca, atrás y quieto. Este entrenamiento requiere tres semanas.

Monta (CD 15): Un animal entrenado para llevar a un jinete conoce los trucos: junta, quieto y ven. Este entrenamiento requiere tres semanas.

Tareas pesadas (CD 15): Un animal entrenado para trabajo pesado conoce los trucos: trabaja y ven. Este entrenamiento requiere dos semanas.

Vigilancia (CD 20): Un animal entrenado para vigilar conoce los trucos: ataca, atrás, defiende y vigila. Este entrenamiento requiere cuatro semanas.

Criar a un animal salvaje: Puedes criar desde su infancia a una criatura salvaje, como un lobo o un oso, para que se vuelva domesticable. Un cuidador puede criar hasta (Rango/3) criaturas del mismo tipo a la vez. Un animal domesticado con éxito puede aprender trucos al tiempo que es criado, o se le puede enseñar más adelante como a cualquier animal doméstico.

Nuevos intentos: Sí, excepto para criar a un animal.

Acción: Varía. Cada uso de la habilidad indica el tiempo necesario para realizarlo. En tareas que requieren largos periodos de tiempo, antes de poder hacer la prueba de Trato con animales tiene que haber pasado la mitad del plazo exigido, a un ritmo de tres horas diarias por cada animal que está siendo entrenado. Si el chequeo falla, tu intento de entrenar, enseñar o criar al animal fracasa y no necesitas completar el resto del tiempo de enseñanza, crianza o entrenamiento. Si el chequeo tiene éxito debes invertir el tiempo restante para completar la enseñanza, crianza o entrenamiento. Si la tarea se ve interrumpida o si no se completa, el intento de entrenar, enseñar o criar al animal falla automáticamente.

Especial: Puedes usar esta habilidad en una criatura con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2 que no sea un animal, pero la CD de cualquier chequeo se incrementa en +5. Tales criaturas tienen el mismo límite de trucos que los animales. Si el estado del animal es distinto del normal, la CD se incrementa en +5. Si el animal ha recibido daño de algún tipo, la CD se incrementa en +2.

Un personaje sin entrenamiento realiza pruebas de Carisma para manejar y forzar animales domésticos, pero no puede enseñar, criar o entrenar animales.

Los personajes con compañeros o secuaces animales (ver **Compañero** y **Secuaces**, págs. 64 y 73 respectivamente) no necesitan adiestramiento, los animales conocen automáticamente el número máximo de trucos para su Inteligencia. Si se trata de secuaces no fanáticos aún tendrás que realizar pruebas de Trato con animales para conseguir que ejecuten los trucos. En el caso de compañeros y secuaces fanáticos no es necesario; obedecen automáticamente tus órdenes e ignoran las de otros.

Dotes

Algunos personajes destacan sobre otros al tener determinados aspectos, ya sean ventajas sociales, alguna capacidad excepcional e incluso saben algún que otro truco de combate. Todas estas cosas tan variopintas se llaman Dotes y representan rasgos de juego fuera de lo común que no todo el mundo posee.

Por lo general, las Dotes mejoran una Característica, Bonificación, Habilidad u otros rasgos de juego en ciertas circunstancias, o te dan una ventaja o capacidad especial que antes no tenías, como puede ser usar armaduras, contraatacar o correr más rápido.

Tipos de Dotes

Las Dotes están agrupadas en cinco grandes grupos, cada uno ligado a una Bonificación diferente, más un grupo adicional genérico.

- Dotes Generales, referidas a todo lo que no entra en las demás categorías.
- Dotes de Fortaleza, que tienen que ver con la resistencia física.
- Dotes de Reflejos, que tratan sobre el movimiento y la velocidad de actuación.
- Dotes de Voluntad, que potencian la resistencia mental, los sentidos y algunas capacidades sociales.
- Dotes de Ataque, para utilizar en la lucha y obtener modificadores en el combate.

Adquirir Dotes

Algunas Dotes, no todas, se miden en rangos que reflejan la potencia de las mismas. Cada rango en una dote cuesta un Punto de Personaje. Tienes que tener en cuenta que, durante la creación de tu personaje, no puedes comprar más de tres rangos en ninguna dote. Más adelante, con experiencia, podrás aumentar los rangos de tus dotes hasta el límite de cada una.

Puedes tener tantas dotes de un tipo determinado como el valor base de la Bonificación correspondiente (es decir, sin contar el modificador de la Característica) más una adicional. Por ejemplo, si tu valor base de Reflejos (sin contar el modificador de Destreza) es 3, entonces puedes tener hasta cuatro dotes de Reflejos. Para este cómputo también debes tener en cuenta los rangos de cada dote. En el ejemplo anterior, si tienes Reflejos 3 puedes tener hasta cuatro dotes de Reflejos, dos dotes con rango 2 cada una o cualquier combinación que sume cuatro. El caso de las Dotes Generales es especial porque no existe ningún límite, puedes tener todas las dotes de este tipo que desees.

En el cálculo anterior no debes considerar para los límites de dotes a aquellas que proporcionan los rasgos raciales de tu personaje, pues se consideran como algo innato de todos los miembros de la raza. En cambio, sí que hay que tener en cuenta las procedentes de la ocupación.

Descripción de las Dotes

A continuación encontrarás la descripción de cada dote que explica los beneficios que te otorga y las reglas que la gobiernan cuando sea necesario.

El formato para las descripciones de las dotes es el siguiente. Los apartados que no son aplicables se omiten en la descripción de la habilidad.

NOMBRE

Bonificación clave, Con rangos (1-X), Compra múltiple, Punto de Acción

La línea del nombre de la dote contiene la siguiente información:

Nombre de la dote: Cómo se llama la dote.

Bonificación clave: La Bonificación a la que pertenece la dote.

Con rangos (1-X): Si se incluye este término, puedes comprar hasta "X" rangos de la dote. Si la "X" no es un número, puedes comprarla las veces que quieras.

Compra múltiple: Si se incluye este término, puedes comprar varias veces esta dote. Sin embargo, sus efectos no se acumulan, sino que se aplican en cada ocasión a un elemento diferente.

Punto de Acción: Si se incluye este término, tienes que gastar un Punto de Acción para activar la dote.

ACCIÓN EN MOVIMIENTO

Reflejos

Cuando realices una acción estándar y una acción de movimiento, puedes moverte tanto antes como después de la acción estándar, siempre y cuando la distancia total recorrida no sea superior a tu Velocidad de movimiento.

ACCIÓN MONTADO

Reflejos

Cuando estás montado y realizas una acción estándar y una acción de movimiento, puedes moverte tanto antes como después de la acción estándar, siempre y cuando la distancia total recorrida no sea superior a la Velocidad de movimiento de tu montura.

AGARRE MEJORADO

Ataque

Cuando logres golpear con un ataque desarmado podrás iniciar inmediatamente una presa contra ese oponente como una acción gratuita. El oponente no puede ser de una categoría de tamaño superior a la tuya. Tu ataque desarmado inflige el daño normal y cuenta como la tirada de ataque inicial para comenzar la presa.

AGUANTE

Fortaleza

Ganas una bonificación de +4 a las pruebas para evitar la fatiga, seguir corriendo, aguantar la respiración, evitar el daño por hambre o sed, evitar el daño por entornos demasiado calientes o fríos, re-

TABLA HDV6: DOTES

DOTES GENERALES

Beneficio +	Hombre para todo
Bien informado	Maestría con armadura +
Compañero (1-5)	Orientación perfecta
Competencia con armaduras +	Pequeño
Competencia con armas +	Percepción del entorno +
Competencia con escudos	Poco conocido
Contactos	Posición social (1-5)
Énfasis en habilidad +	Rastrear
Entorno predilecto +	Riqueza (1-5)
Fama	Secuaces (1-X)
Favores	Segunda oportunidad +
Grande	Sentido del tiempo
Herramientas improvisadas	Suerte del principiante*

DOTES DE FORTALEZA

Aguante	Mula de carga
Arrollar en carrera	Permanecer consciente
Arrollar mejorado (1-3)	Resistencia a las enfermedades
Bebedor	Resistencia al daño (1-3)
Dureza	Resistencia al dolor (1-5)
Duro de pelar	Resistencia al veneno
Firme	Vigor

DOTES DE REFLEJOS

Acción en movimiento	Esquiva asombrosa (1-2)
Acción montado	Evasión (1-2)
Ambidiestro	Finta acrobática
Anticiparse*	Finta mejorada
Atrapar arma	Iniciativa mejorada (1-3)
Blanco elusivo	Interponerse
Bloqueo apresador	Lanzamiento defensivo
Cobertura mejorada	Levantarse de un salto
Contraataque	Lucha desde el suelo
Correr	Ocultación mejorada
Danza derviche (1-5)	Oportunista
Defensa mejorada (1-2)	Puntería dinámica
Desenvainado rápido (1-2)	Reaccionar primero
Desviar proyectiles	Rodar a la defensiva*
Disparo rápido*	Romper arma
Energía heroica*	Sutileza en presa
Esconderse a plena vista	Velocidad incrementada
Esquiva	

DOTES DE VOLUNTAD

Ardid mejorado	Intuición
Asustar	Liderazgo*
Ateo (1-5)	Lucha a ciegas (1-2)
Calmado bajo presión +	Maniobra cooperativa
Charlatanería	Memoria eidética
Desmoralizar mejorado	Mofarse
Despierto	Ocultar información
Distraer (1-2)	Oponente predilecto +
Empatía	Plan maestro
Empatía animal	Presencia temible (1-5)
Encanto (1-2)	Protección contra magia +
Esfuerzo supremo* +	Puntería mejorada
Examinar enemigo	Redirigir
Fascinar (1-4)	Resistencia mágica (1-5)
Fe*	Trabajo en equipo (1-3)
Furia (1-5)	Trance
Grito de guerra	Valiente
Inspirar* (1-5)	

DOTES DE ATAQUE

Agarre mejorado	Desarme mejorado (1-3)
Arma improvisada mejorada (1-3)	Disparo a bocajarro
Arma viviente (1-3)	Disparo a larga distancia (1-2)
Artes marciales	Disparo preciso (1-2)
Ataque a fondo	Especialidad en ataque +
Ataque aturdidor	Estrangulación
Ataque certero	Flanqueo mejorado
Ataque defensivo	Golpear armas mejorado (1-3)
Ataque de torbellino*	Golpe con escudo mejorado
Ataque furtivo (1-4)	Golpe defensivo (1-3)
Ataque poderoso	Golpe desequilibrante
Ataque sometedor (1-2)	Golpe final
Bloqueo mejorado (1-3)	Golpes encadenados
Carga impetuosa	Impacto brutal (1-3)
Carga poderosa (1-4)	Pisotear con la montura
Combate con dos armas (1-3)	Presa mejorada
Crítico mejorado +	Proyección mejorada
Derribo mejorado (1-3)	Sujeción a distancia
Desarme a distancia mejorado	Sujeción mejorada

* El uso de esta dote requiere el gasto de un Punto de Acción
\+ Esta dote puede comprarse más de una vez

sistir la asfixia y evitar ahogarse. Además, puedes dormir con la armadura puesta sin despertarte fatigado.

AMBIDIESTRO

Reflejos

Eres igualmente hábil usando cualquiera de las dos manos, por lo que ignoras las penalizaciones por mano torpe y ambas manos se consideran diestras.

ANTICIPARSE

Reflejos, Punto de Acción

Puedes gastar un Punto de Acción para actuar automáticamente el primero en el orden de Iniciativa, sin tener que hacer una prueba de Iniciativa. Sólo puedes hacerlo en una situación en la que eres consciente del peligro. Si más de un personaje hace uso de esta dote, tiran Iniciativa normalmente y actúan según el orden de sus resultados, seguidos por todos los demás personajes involucrados en la situación.

ARDID MEJORADO

Voluntad

Puedes intentar realizar un Ardid como acción de movimiento sin sufrir la penalización de –5.

ARMA IMPROVISADA MEJORADA

Ataque, Con rangos (1-3)

Con cada rango aumentas en un grado el dado de daño de las armas improvisadas. Un arma improvisada que haga 1d4 puntos de daño pasaría a hacer 1d6 con un rango en esta dote, 1d8 con dos rangos y 1d10 con tres.

ARMA VIVIENTE

Ataque, Con rangos (1-3)

Cuando luchas desarmado, aumentas en un grado el dado de daño de tus golpes por rango. Un ataque desarmado que haga 1d3 puntos de daño pasaría a hacer 1d4 con un rango en esta dote, 1d6 con dos rangos y 1d8 con tres.

ARROLLAR EN CARRERA

Fortaleza

Eres capaz de hacer más de una prueba de Arrollar en un mismo asalto. Si tienes éxito al Arrollar a un oponente, podrás hacer un nuevo intento, siempre y cuando seas capaz de moverte lo suficiente como para alcanzar a otro objetivo. Puedes continuar haciendo intentos de Arrollar hasta que te quedes sin movimiento o bien falles en uno de los intentos. Puedes cambiar la dirección de tu movimiento entre cada intento de Arrollar, pero debes moverte al menos 3 metros en línea recta antes de cada uno de ellos.

ARROLLAR MEJORADO

Fortaleza, Con rangos (1-3)

Cuando realices un intento de Arrollar, tu oponente no puede elegir evitarte, y obtienes una bonificación +2 por rango en la prueba de Derribar asociada.

ARTES MARCIALES

Ataque

Puedes hacer ataques letales con cualquiera de tus puños, o incluso con tu cabeza, codos, rodillas y pies. Esto significa que puedes llevar a cabo ataques desarmado incluso con las manos ocupadas y no existe mano torpe para ti. Además, puedes escoger entre hacer daño letal o no letal cuando combates desarmado.

ASUSTAR

Voluntad

Puedes realizar una prueba de Intimidar en vez de una de Engañar para usar un Ardid o Fintar en combate. Los objetivos se resisten con una prueba de Averiguar intenciones, Intimidar o Voluntad (la que tenga mejor bonificación total) y ganan un +1 en su prueba de resistencia por cada intento de Asustar que se realice contra ellos en el mismo encuentro (independientemente de si tiene éxito o no).

ATAQUE A FONDO

Ataque

Cuando realizas un ataque puedes aceptar una penalización en tu Defensa y sumar el mismo número a tu Ataque. La penalización a tu Defensa no puede ser mayor que tu Bonificación base de Reflejos ni la mejora de tu Bonificación base de Ataque puede hacer que superes el doble de su valor inicial. Los cambios a la Bonificación base de Ataque y a la Defensa se declaran antes de que hagas la tirada de Ataque y duran hasta tu próximo turno.

ATAQUE ATURDIDOR

Ataque

Cuando realices un ataque que normalmente inflija daño letal, puedes elegir hacer daño no letal en su lugar.

ATAQUE CERTERO

Ataque

Cuando realizas un ataque puedes aceptar una penalización al Daño y sumar el mismo número a tu Ataque. A pesar de la penalización al Daño, tu ataque causará al menos 1 punto de daño y la mejora de tu Bonificación base de Ataque no puede hacer que superes el doble de su valor inicial. Los cambios a la Bonificación base de Ataque y al Daño se declaran antes de que hagas la tirada de Ataque y duran hasta tu próximo turno.

ATAQUE DEFENSIVO

Ataque

Cuando realizas un ataque puedes aceptar una penalización en tu Ataque y sumar el mismo número a tu Defensa. La penalización a tu Ataque no puede ser mayor que tu Bonificación base de Ataque ni la mejora de tu Defensa puede hacer que superes el doble del valor inicial de tu Bonificación base de Reflejos. Los cambios a la Bonificación base de Ataque y a la Defensa se declaran antes de que hagas la tirada de Ataque y duran hasta tu próximo turno.

ATAQUE DE TORBELLINO

Ataque, Punto de Acción

Como acción de asalto completo y gastando un Punto de Acción, puedes hacer un ataque simultáneo contra todos los oponentes dentro de tu alcance, sufriendo una penalización de –2 a todos tus Ataques. Realiza una única tirada de Ataque con alguna de tus armas cuerpo a cuerpo y compárala con la Defensa de todos tus adversarios para saber en cuáles has impactado.

ATAQUE FURTIVO

Ataque, Con rangos (1-4)

Cuando realizas un ataque a un enemigo sorprendido o desprevenido, incrementa en +2 el daño de tu ataque. No puedes efectuar un ataque furtivo sobre un oponente que no puedas percibir con precisión (debido a la ocultación).

Cada rango adicional incrementa el modificador de daño en un +1 (para un total de +5 al daño).

ATAQUE PODEROSO

Ataque

Cuando realizas un ataque puedes aceptar una penalización en tu Ataque y sumar el mismo número a tu Daño. La penalización a tu Ataque no puede ser mayor que tu Bonificación base de Ataque. Los cambios a la Bonificación base de Ataque y Daño se declaran antes de que hagas la tirada de Ataque y duran hasta tu próximo turno. Si atacas con un arma a dos manos, multiplica la bonificación al Daño x1,5. Si es un arma secundaria o arrojadiza, divídelo entre dos (x1/2).

ATAQUE SOMETEDOR

Ataque, Con rangos (1-2)

Si dejas Moribundo o Inconsciente a un oponente con un ataque cuerpo a cuerpo, como reacción, consigues inmediatamente un ataque extra contra un oponente dentro de tu alcance y a menos de 1,5 metros de donde atacaste al objetivo anterior. No puedes moverte antes de realizar este ataque adicional y realizas el ataque extra en las mismas condiciones que el primero (el mismo arma y las mismas modificaciones). Cuando luchas contra secuaces puedes usar esta dote un número ilimitado de veces, hasta que no cumplas las condiciones o no haya más oponentes dentro del alcance de tu ataque o de tu último objetivo.

El segundo rango te permite moverte hasta 1,5 metros entre cada ataque que hagas, pero sigues sin poder moverte en un asalto más distancia que tu Velocidad base, independientemente del número de ataques que hagas.

ATEO

Voluntad, Con rangos (1-5)

Tu falta de fe en los dioses te hace especialmente resistente a los efectos de los milagros. Por cada rango en esta dote recibes un +1 a cualquier intento de resistir el efecto de los milagros. A cambio, ningún dios te cuenta entre sus fieles, ni mucho menos escucha tus oraciones, por lo que es imposible que puedas adquirir los Atributos sobrenaturales de Favor divino y Aptitud sortílega cuando esté relacionada con milagros.

ATRAPAR ARMA

Reflejos

Si logras Bloquear con éxito un ataque cuerpo a cuerpo, como reacción, puedes efectuar inmediatamente un intento de Desarmar. El intento de desarme se desarrolla normalmente, incluyendo la oportunidad del atacante para desarmarte a ti.

BEBEDOR

Fortaleza

Eres inmune a los efectos del alcohol. Da igual cuánto bebas, jamás te emborracharás.

BENEFICIO

General, Compra múltiple

Cuentas con algún beneficio o ventaja adicional importante. La naturaleza exacta del beneficio queda por determinar entre el Director de Juego y tú. Como regla general no debería exceder los beneficios de ninguna otra dote o rasgo que costara un Punto de Personaje. También debería ser lo suficientemente significativo como para costar al menos un punto. Los Beneficios pueden adquirirse en rangos si lo estima oportuno el DJ quien, además, tiene la última palabra sobre lo que constituye o no constituye un Beneficio en la campaña.

Los siguientes son algunos ejemplos de Beneficios potenciales:

- Afiliación: Eres miembro de algún tipo de asociación o gremio que te permite alguna prerrogativa especial.
- Aliado: Tienes un amigo o mentor dispuesto a ayudarte en lo que pueda.
- Herencia: Has heredado un objeto inusual. Podría ser algo que no está al alcance de tu economía o un objeto mágico menor.
- Identidad alternativa: Tienes una identidad alternativa completa o te pareces mucho a otra persona con la que puedes ser confundido.
- Inmunidad diplomática: Posees estatus diplomático y, donde es reconocido, no puedes ser juzgado por los crímenes que cometas, en su lugar serás deportado a tu país de origen.

BIEN INFORMADO

General

Estás excepcionalmente bien informado. Cuando te encuentres con un individuo, grupo u organización por primera vez, puedes realizar inmediatamente una prueba de Recabar información como una reacción para ver si has oído algo acerca del sujeto. Utiliza las indicaciones para las pruebas de Recabar información (ver pág. 55) para determinar el nivel de información que obtienes. Sólo recibes una prueba por sujeto, aunque el DJ puede permitir otra si ha transcurrido un tiempo significativo desde el primer encuentro.

BLANCO ELUSIVO

Reflejos

Mientras estés luchando contra un oponente en combate cuerpo a cuerpo, los intentos de otros para impactarte con ataques a distancia sufren una penalización de –8 en vez del –4 usual por disparar a un oponente en combate cuerpo a cuerpo.

BLOQUEO APRESADOR

Reflejos

Si tienes éxito al Bloquear un ataque cuerpo a cuerpo estando desarmado, como reacción, puedes realizar una presa inmediatamente contra tu atacante sin necesidad de tirada inicial de Ataque.

BLOQUEO MEJORADO

Ataque, Con rangos (1-3)

Tienes un +2 por rango en las tiradas de Ataque a la hora de Bloquear ataques cuerpo a cuerpo.

CALMADO BAJO PRESIÓN
Voluntad, Compra múltiple

Cada vez que compres esta dote, escoge cuatro habilidades con las que esté permitido "elegir 10" (ver pág. 80). Cuando emplees esas habilidades podrás elegir 10 en cualquier situación, incluso estando distraído o bajo presión.

CARGA IMPETUOSA
Ataque

Cuando realizas una Carga montado, sumas el modificador de Fuerza de la montura al tuyo propio para calcular el daño de tu ataque.

CARGA PODEROSA
Ataque, Con rangos (1-4)

Cuando realizas una Carga, sumas un +2 al daño. Cada rango adicional incrementa el modificador de daño en un +1 (para un total de +5 al daño).

CHARLATANERÍA
Voluntad

Tienes talento para embaucar y burlar a los demás. Recibes un +4 en cualquier prueba de interacción social que realices mientras intentas mentir, timar, tergiversar u otra forma de retorcer la verdad.

COBERTURA MEJORADA
Reflejos

Cuando te encuentras a cubierto recibes un +2 a todos los beneficios de la Cobertura salvo en el caso de cobertura total, para la cual no recibes ninguna bonificación especial adicional.

COMBATE CON DOS ARMAS
Ataque, Con rangos (1-3)

Te has especializado en luchar con dos armas (ver **Atacar con dos armas**, pág. 103). Con el primer rango de esta dote reduces en dos puntos la penalización por emplear dos armas, para una penalización final de –4 con la mano hábil y –8 con la mano torpe. Cada rango adicional reduce en un punto más la penalización, hasta un máximo de –2 para la mano hábil y –6 con la mano torpe.

COMPAÑERO
General, Con rangos (1-5)

Tienes a otro personaje actuando como tu compañero y ayudante. Crea a tu compañero como un personaje independiente (o como un animal si el DJ lo autoriza) con 5 + (Rango de la dote) x5 Puntos de Personaje. El total de Puntos de Personaje de un compañero debe ser inferior al tuyo. Tu compañero es un PNJ, pero automáticamente posee una lealtad fanática hacia ti (siempre y cuando le trates bien y justamente). El DJ debería permitirte controlar a tu compañero generalmente, aunque continúa siendo un PNJ y el DJ tiene la última palabra sobre sus acciones.

Los compañeros no ganan Puntos de Personaje. En vez de eso, debes incrementar tu rango en esta dote para mejorar el total de Puntos de Personaje de tu compañero en 5 y así poder comprar nuevos rasgos o mejorar los que ya posee. Los compañeros tampoco tienen Puntos de Acción, pero puedes gastar los tuyos para que obtenga los beneficios usuales. Los compañeros no son secuaces sino personajes, de modo que no están sujetos a las reglas de aquellos.

Regla opcional: Compañeros más Poderosos

Aunque la dote Compañero está limitada a cinco rangos, el DJ, a su discreción, puede permitir aumentar el número de rangos. Esto es especialmente útil a la hora de representar a un compañero particularmente poderoso o al espíritu totémico o compañero animal de algún chamán o bárbaro.

Como regla opcional, en el caso de que el Compañero sea un animal, y dadas las limitaciones de estos, el DJ puede considerar oportuno que esta dote dé el doble de Puntos de Personaje por rango. Es decir, 5 + (Rango de la dote) x10 Puntos de Personaje.

COMPETENCIA CON ARMADURAS
General, Compra múltiple

Cada vez que compras esta dote debes definir el tipo de armaduras con las que eres competente: Ligeras, Medias o Pesadas. Cuando llevas un tipo de armadura con el que eres competente sólo recibes la Penalización por Armadura indicada en su descripción, mientras que aquellos que no son competentes sufren el doble de esa penalización (con un mínimo de -1).

COMPETENCIA CON ARMAS
General, Compra múltiple

Cada vez que compras esta dote debes definir el tipo de armas con las que eres competente: Improvisadas, Marciales, Sencillas o un arma Exótica. Cuando empleas un tipo de arma con el que eres competente no recibes el –4 de penalización por falta de competencia a las tiradas de Ataque.

Las armas exóticas o especializadas necesitan entrenamiento específico, por lo que cada una cuenta como su propio tipo de arma. Es decir, debes adquirir una dote de Competencia para cada arma exótica o especializada.

COMPETENCIA CON ESCUDOS
General

Si eres competente en el uso de escudos recibes la Penalización por Armadura tan sólo en la mano en la que lo portas, sin que afecte a ninguna acción relacionada con la Destreza que no precise específicamente esa mano, como sería el caso de la Defensa, la Iniciativa o atacar con la otra mano. Tampoco afecta a los intentos de Bloquear con el escudo.

CONTACTOS
General

Posees una red de contactos tan extensa y bien informada que puedes realizar una prueba de Recabar información en pocos minutos, suponiendo que tengas alguna forma de comunicarte con tus contactos. Puedes elegir 10 ó 20 en esta prueba (aunque elegir 20 requiere una hora aproximadamente) y no llamas la atención sobre ti. Pruebas posteriores de Recabar información sobre el mismo tema necesitan la cantidad normal de tiempo.

CONTRAATAQUE

Reflejos

Si tienes éxito al Bloquear un ataque cuerpo a cuerpo, como reacción, puedes hacer inmediatamente un ataque cuerpo a cuerpo contra ese oponente y con tu Bonificación de Ataque normal.

CORRER

Reflejos

Cuando te mueves A fondo, incrementas en un punto el multiplicador a tu Velocidad (si normalmente era a x4 con esta dote pasaría a ser x5). Este incremento también se aplica cuando tu capacidad de movimiento se ve limitada (por ejemplo, al ir cargado). Además, con esta dote no pierdes la bonificación de Esquiva cuando te mueves A fondo. Si realizas un salto con carrerilla tienes un +4 a la prueba de Atletismo.

CRÍTICO MEJORADO

Ataque, Compra múltiple

Cada vez que compras esta dote debes elegir un tipo de ataque o arma particular. Con ese ataque, tu rango de crítico es un punto mejor de lo normal (por ejemplo, un ataque con rango 19-20 se convierte en 18-20).

DANZA DERVICHE

Ataque, Con rangos (1-5)

Puedes comenzar a danzar en círculos de manera frenética, como una acción gratuita, ganando +4 a Destreza y +2 a Voluntad. Mientras te encuentres en este estado no puedes realizar acciones que requieran concentración o paciencia, y tampoco puedes elegir 10 ó 20 en las pruebas. Tu danza dura cinco asaltos, aunque puedes terminarla antes de tiempo, tras los cuales quedas Fatigado y te recuperas de este estado con normalidad. Sólo puedes usar esta dote cuando no llevas armadura o, como mucho, cuando portas armadura o carga ligera.

Cada rango adicional te da +2 a Destreza y +1 a Voluntad (con un total de +12 a Destreza y +6 a Voluntad). El resto de los efectos permanecen inalterados.

DEFENSA MEJORADA

Reflejos, Con rangos (1-2)

Cuando realizas una Defensa total en combate ganas un +2 adicional por rango a la bonificación de Esquiva (para un total de +8 en vez del +4 normal).

DERRIBO MEJORADO

Ataque, Con rangos (1-3)

Tienes un +2 por rango en las pruebas para intentar Derribar a un oponente. Además, si fallas en tu intento, el oponente no tiene la oportunidad de derribarte a ti.

DESARME A DISTANCIA MEJORADO

Ataque

Cuando intentas Desarmar a distancia no tienes penalización a tu tirada de Ataque.

DESARME MEJORADO

Ataque, Con rangos (1-3)

Tienes un +2 por rango en las pruebas enfrentadas para intentar Desarmar a un oponente. Además, si fallas en tu intento, el oponente no tiene la oportunidad de desarmarte a ti.

DESENVAINADO RÁPIDO

Reflejos, Con rangos (1-2)

Puedes desenfundar o cargar un arma como una acción gratuita en vez de como una acción de movimiento. Sólo puedes hacer una de estas cosas como acción gratuita cada asalto; la otra se mantiene normalmente como acción de movimiento. Si el arma requiere una acción de asalto completo para recargarla, podrás hacerlo como acción de movimiento.

El segundo rango te permite tanto desenfundar como cargar un arma en el mismo asalto como acciones gratuitas. Si el arma requiere una acción de asalto completo para recargarla, ahora podrás hacerlo como acción gratuita.

DESMORALIZAR MEJORADO

Voluntad

Puedes intentar Desmoralizar como acción de movimiento sin sufrir la penalización de –5.

DESPIERTO

Voluntad

Eres intuitivamente consciente de lo que te rodea. Añades el total de tu Bonificación de Voluntad a las pruebas de Atención para evitar la sorpresa.

DESVIAR PROYECTILES

Reflejos

Debes tener una mano libre, un arma o un escudo para usar esta dote. Cuando un ataque a distancia con armas arrojadizas o de proyectil fuera a golpearte, puedes hacer una prueba de salvación de Reflejos con CD 20 como reacción. Si tienes éxito, desvías el ataque. Sólo puede emplearse una vez por asalto. Debes ser consciente del ataque y no puedes estar desprevenido o sorprendido. Las armas de ataque a distancia excepcionales no pueden ser desviadas.

DISPARO A BOCAJARRO

Ataque

Tienes un +2 en las tiradas de Ataque cuando usas un arma a distancia contra oponentes a menos de un Incremento de Distancia de ti (como máximo 10 metros).

DISPARO A LARGA DISTANCIA

Ataque, Con rangos (1-2)

Cuando usas un arma a distancia, su Incremento de Distancia aumenta en un 50% (es decir, se multiplica por 1,5). Además, cuando lanzas un arma arrojadiza, el Incremento de Distancia se dobla.

El segundo rango reduce la penalización por cada Incremento de Distancia a la mitad (–1 por incremento).

DISPARO PRECISO

Ataque, Con rangos (1-2)

Cuando realizas un ataque a distancia contra un oponente enzarzado en combate cuerpo a cuerpo con tus aliados, recibes un +4 a la tirada de Ataque. Esto elimina la penalización normal de –4, y reduce la penalización por la dote Blanco Elusivo (ver pág. 63) a –4.

El segundo rango te permite ignorar los beneficios de cualquier cobertura u ocultación inferior a total. También anula completamente la penalización por Blanco Elusivo.

DISPARO RÁPIDO

Reflejos, Punto de Acción

Gastando un Punto de Acción, ganas un ataque extra por asalto con un arma a distancia durante tantos asaltos como tu modificador de Destreza. Cada ataque extra se realiza con la misma bonificación que el normal, aunque ambos sufren una penalización de –2. Para beneficiarte de esta dote debes emplear una acción de asalto completo.

DISTRAER

Voluntad, Con rangos (1-2)

Escoge entre Engañar o Intimidar. Puedes realizar una prueba de la habilidad escogida para hacer que un oponente dude. Usa una acción estándar y realiza una prueba enfrentada de esa habilidad contra la misma habilidad, Averiguar intenciones o la Voluntad de tu objetivo (la que tenga la bonificación más alta). Si tienes éxito, tu oponente queda atontado durante un asalto (no puede realizar acciones ofensivas pero conserva su bonificación de Esquiva). Los objetivos ganan un +1 en sus pruebas para resistir Distraer por cada intento que realices contra ellos en el mismo encuentro.

El segundo rango permite usar esta dote con las dos habilidades.

DUREZA

Fortaleza

Eres capaz de aguantar más daño de lo normal. Añades +2 a tu Umbral de herida grave.

DURO DE PELAR

Fortaleza

Cuando quedas Moribundo, te estabilizas automáticamente en el siguiente asalto sin necesidad de ninguna prueba de recuperación, aunque recibir más daño todavía podría matarte.

EMPATÍA

Voluntad

Recibes un +2 en las pruebas que implican interacción social siempre que antes pases al menos un minuto observando a tu objetivo.

EMPATÍA ANIMAL

Voluntad

Tienes una conexión especial con los animales. Puedes usar la habilidad de Trato con animales como si fuera Diplomacia (ver pág. 50) para cambiar la actitud de un animal interaccionando con él. También puedes usar tus habilidades de interacción directamente con los animales. En realidad no necesitas hablar con ellos; comunicas tus propósitos por medio de gestos y lenguaje corporal, y averiguas cosas estudiando el comportamiento animal.

ENCANTO

Voluntad, Con rangos (1-2)

Recibes un +2 a todas las pruebas de interacción social que realices para influenciar, engañar, seducir o cambiar la actitud a cualquiera que pudiera encontrarte atractivo.

El segundo rango te permite influir a todo tipo de personas.

ENERGÍA HEROICA

Reflejos, Punto de Acción

Pagando un Punto de Acción, puedes llevar a cabo una acción estándar o de movimiento extra en el asalto, ya sea antes o después de tus acciones normales. Sólo puedes usar esta dote una vez por asalto.

ÉNFASIS EN HABILIDAD

General, Compra múltiple

Cada vez que compras esta dote debes elegir una o dos habilidades relacionadas entre sí. Obtienes un +4 en las pruebas con una habilidad o un +2 a dos habilidades. Este modificador no se considera rango de habilidad, por lo que no cuenta para el límite inicial de 10 rangos ni te permite realizar pruebas en habilidades que requieren entrenamiento. El DJ puede permitir las combinaciones de dos habilidades que considere oportunas, aunque una misma habilidad no puede ser modificada por más de una dote de énfasis.

Estos son algunos ejemplos de combinaciones válidas de habilidades:

- Ágil: Atletismo y Acrobacias.

- Afinidad con los animales: Trato con animales y Montar.

- Culto: Cualesquiera dos especializaciones de Saber.

- De fiar: Diplomacia y Recabar información.

- Despierto: Atención y Averiguar intenciones.

- Engañoso: Disfrazarse y Engañar.

- Negociador: Averiguar intenciones y Diplomacia.

- Persuasivo: Diplomacia y Engañar.

ENTORNO PREDILECTO

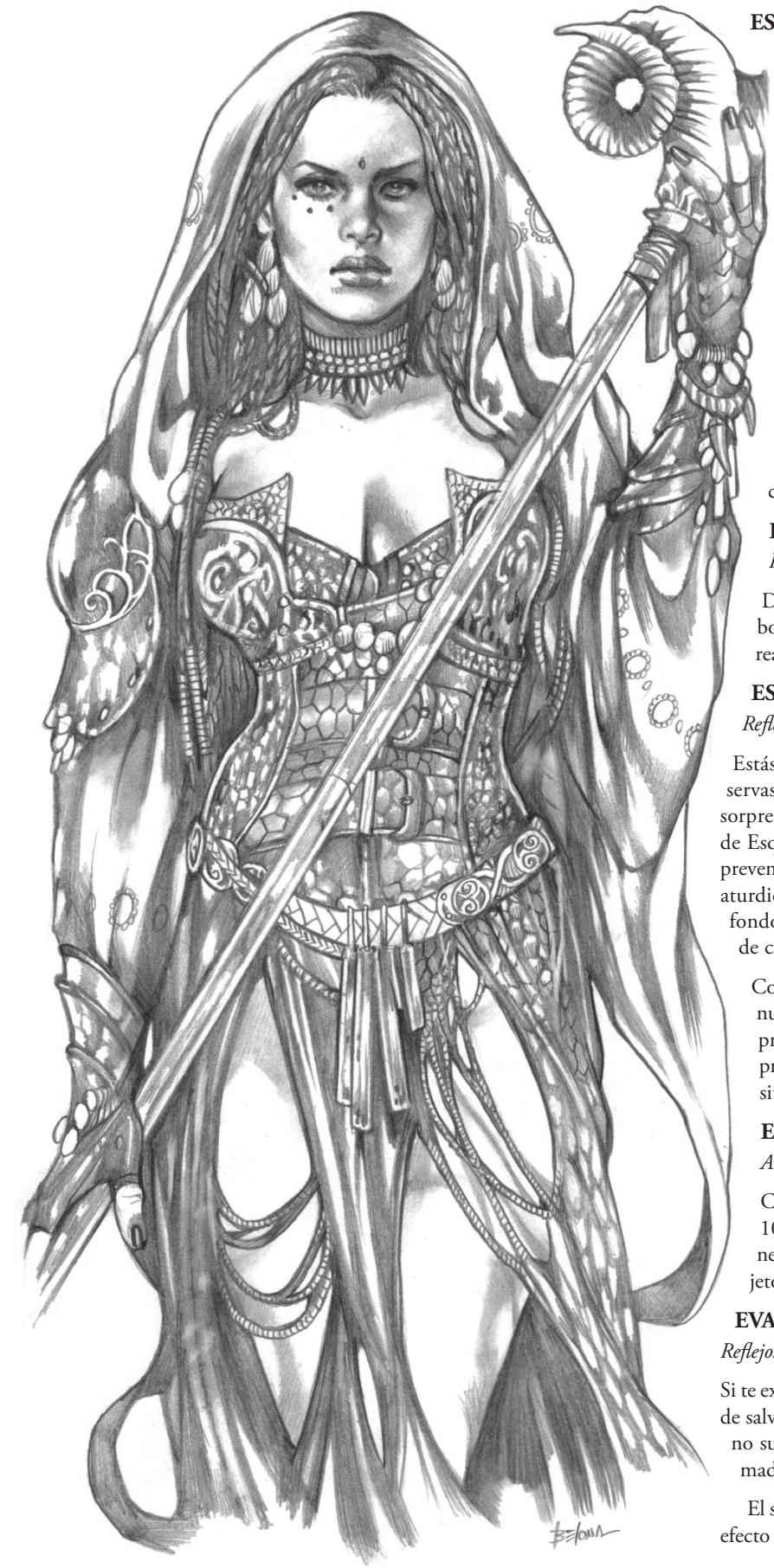
General, Compra múltiple

Cada vez que compres esta dote escoge un entorno en el que estás acostumbrado a vivir y trabajar. Barcos, Bosques, Ciudades, Colinas, Desiertos Junglas, Mares, Montañas o Subterráneos son algunos ejemplos. Mientras te encuentres en tu entorno predilecto, ganas un +2 a las pruebas de Atención, Buscar, Saber (Naturaleza o el que sea apropiado), Sigilo y Supervivencia. Además, no sufres las penalizaciones normales al movimiento asociadas con dicho entorno, aunque sigues resultando afectado por los peligros ambientales.

ESCONDERSE A PLENA VISTA

Reflejos

Eres capaz de realizar pruebas de Sigilo aunque estés siendo observado e incluso si no dispones de cobertura u ocultación (ver **Sigilo**, pág. 57, para más información).



ESFUERZO SUPREMO

Voluntad, Compra múltiple, Punto de Acción

Cada vez que compras esta dote debes elegir una tarea particular, como una habilidad, una salvación determinada o un tipo de ataque (por ejemplo cuando apuntas), y el DJ debe aprobarla. Cuando realizas esa tarea y gastas un Punto de Acción, no necesitas tirar el dado, considera su resultado como un 20. Éste no es un 20 natural, por lo que no se trata como un crítico directo pero sus efectos sí pueden considerarse como tales (como en el caso de una tirada de Ataque suficientemente alta, ver **Golpes críticos** en la pág. 100).

ESPECIALIDAD EN ATAQUE

Ataque, Compra múltiple

Cada vez que compras esta dote debes elegir un tipo de ataque o arma particular. Tienes un +2 a las tiradas de Ataque con esa arma.

ESQUIVA

Reflejos

Designa a un oponente durante tu turno. Recibes un +4 a la bonificación de Esquiva contra los ataques que ese oponente realice contra ti. Puedes elegir un nuevo oponente cada asalto.

ESQUIVA ASOMBROSA

Reflejos, Con rangos (1-2)

Estás especialmente acostumbrado al peligro, por lo que conservas tu bonificación de Esquiva cuando estás desprevenido o sorprendido. Esta dote no previene la pérdida de tu bonificación de Esquiva por cualquier otra razón que no sea encontrarte desprevenido o sorprendido, como por ejemplo si estás inmovilizado, aturdido, sujeto o indefenso, o cuando realizas un movimiento a fondo, etc. Tampoco te protege contra fintas y otras maniobras de combate.

Con el segundo rango en esta dote no te pueden flanquear y nunca se te considera desprevenido ni sorprendido durante el primer asalto de combate, aunque Esquiva asombrosa no te protege de fintas, el aturdimiento, sucesos inesperados u otras situaciones que permitan atacarte por sorpresa.

ESTRANGULACIÓN

Ataque

Cuando sujetas a un oponente (ver **Realizar una presa**, pág. 106) puedes empezar a estrangularlo, causando que tu oponente se asfixie durante tanto tiempo como lo mantengas sujeto (ver **Asfixia**, pág. 115).

EVASIÓN

Reflejos, Con rangos (1-2)

Si te expones a un efecto que normalmente te permitiría una prueba de salvación de Reflejos para recibir la mitad de daño y la superas, no sufres daño. Sólo puedes usar esta dote cuando no llevas armadura o, como mucho, cuando portas armadura o carga ligera.

El segundo rango te permite recibir sólo la mitad de daño de un efecto de área incluso si fallas la salvación de Reflejos.

EXAMINAR ENEMIGO
Voluntad

Eres capaz de valorar las capacidades de combate de un oponente. Como una acción de movimiento, elige un objetivo que seas capaz de percibir con precisión y realiza una prueba enfrentada de Averiguar intenciones contra Engañar o Voluntad (la que tenga mejor bonificación) del oponente. Si tienes éxito, el DJ te dice las puntuaciones de Ataque y Defensa del objetivo en relación con las tuyas (si son más altas, más bajas o iguales) y tú ganas un +1 a ambas contra ese oponente durante el resto del encuentro (el +1 a Defensa se considera bonificación de Esquiva). Si fallas por 5 puntos o más, sobrestimas o subestimas las puntuaciones del objetivo y tienes un –1 a Ataque y Defensa contra ese oponente durante el resto del encuentro.

FAMA
General

Eres una persona reconocida y popular, un punto de referencia en tu profesión o en la sociedad que otros siguen y admiran, lo que te hace difícil pasar desapercibido (los demás tienen un +4 en sus pruebas de Atención para reconocerte), pero te otorga privilegios y atenciones especiales. Si el DJ lo considera adecuado, aquellos que te reconozcan adoptarán automáticamente una actitud amistosa hacia ti, en lugar de mostrarse indiferentes (ver **Diplomacia**, pág. 50). Tu fama no altera de ningún otro modo la actitud de los demás (los malintencionados no pasan a mostrarse indiferentes, ni los amistosos pasan a ser solícitos).

FASCINAR
Voluntad, Con rangos (1-4)

Escoge entre Diplomacia, Engañar, Interpretar o Intimidar cuando adquieras esta dote. Invierte una acción estándar en realizar una prueba de esa habilidad contra la misma habilidad, Averiguar intenciones o Voluntad (la que tenga mejor bonificación) de tu objetivo. Si tienes éxito, el objetivo queda Fascinado (ver **Sumario de Estados**, pág. 118). Puedes mantener el efecto usando una acción estándar cada asalto. La fascinación termina cuando tú lo decides o cuando el objetivo la vence, volviéndose inmune durante el resto del encuentro. El combate u otro peligro inmediato también cancelarán sus efectos. Fascinar está sujeta a las reglas generales para las habilidades de interacción (ver pág. 43) y puedes usarla sobre un grupo, pero debes afectar del mismo modo a todos sus miembros.

Cada rango adicional te permite usar una habilidad más.

FAVORES
General

Conoces a gente que te puede ayudar de vez en cuando. Puedes pedir favores haciendo una prueba de Diplomacia. Puede tratarse de consejo, información, ayuda con un problema legal o acceso a ciertos recursos. El DJ fija la CD de la prueba de Diplomacia basándose en la ayuda requerida. Un favor sencillo tiene CD 10, pudiendo llegar hasta CD 25 o más para favores especialmente difíciles, peligrosos o caros. Puedes gastar un Punto de Acción para asegurarte automáticamente el favor. El DJ tiene derecho a vetar cualquier petición si es demasiado enrevesada o es probable que arruine la trama de la aventura. Usar esta dote siempre necesita al menos unos minutos, normalmente mucho más, además de los medios para contactar con tus aliados.

FE
Voluntad, Punto de Acción

Tienes una profunda convicción en tus creencias. Gastando un Punto de Acción puedes añadir el modificador de Carisma a las bonificaciones cuando recurras al Esfuerzo extra (ver página 81) y, además, no sufres los efectos de la fatiga.

FINTA ACROBÁTICA
Reflejos

Puedes usar tu habilidad de Acrobacias en vez de Engañar para Fintar o realizar un Ardid en combate. Tu oponente puede evitarlo con Averiguar intenciones o Acrobacias (la que tenga mejor bonificación).

FINTA MEJORADA
Reflejos

Puedes intentar realizar una Finta como acción de movimiento sin sufrir la penalización de –5.

FIRME
Fortaleza

Recibes un +4 cuando te intentan Derribar, Desplazar u otros efectos similares, o cuando puedes perder el equilibrio.

FLANQUEO MEJORADO
Ataque

Cuando flanqueas a un oponente (ver pág. 108) junto a otro personaje, ganas un +2 adicional a tus tiradas de Ataque (para un total de +4).

FURIA
Voluntad, Con rangos (1-5)

Puedes entrar en una furia asesina, como una acción gratuita, ganando +4 a Fuerza, +2 a Fortaleza y Voluntad y una penalización de –2 a la Defensa. Mientras te encuentres en este estado no puedes realizar acciones que requieran concentración o paciencia, y tampoco puedes elegir 10 ó 20 en las pruebas. Tu furia dura cinco asaltos, aunque puedes terminarla antes de tiempo, tras los cuales quedas Fatigado y te recuperas de este estado con normalidad.

Cada rango adicional te da +2 a Fuerza y +1 a Fortaleza y Voluntad (con un total de +12 a Fuerza y +6 a Fortaleza y Voluntad). El resto de los efectos permanecen inalterados.

GOLPEAR ARMAS MEJORADO
Ataque, Con rangos (1-3)

Tienes un +2 por rango en las tiradas de Ataque cuando intentas golpear un objeto sujeto por otro personaje.

GOLPE CON ESCUDO MEJORADO
Ataque

Puedes atacar con tu escudo y conservar su bonificación a la Defensa y Bloquear. Aun así, sufres la Penalización por Armadura del escudo a ese ataque.

GOLPE DEFENSIVO
Ataque, Con rangos (1-3)

Si un oponente te ataca en combate cuerpo a cuerpo y falla, tienes un +2 por rango a la tirada de Ataque en tu próximo golpe contra ese oponente. Debes lanzar tu golpe defensivo en tu siguiente asalto o pierdes esta bonificación.

GOLPE DESEQUILIBRANTE
Ataque

Cuando impactas a un oponente, puedes elegir tratar de desequilibrarlo en lugar de dañarle. Tu oponente debe hacer una prueba de salvación de Reflejos (CD 10 + tu tirada de daño) o pierde su bonificación de Esquiva durante un asalto.

GOLPE FINAL
Ataque

Puedes realizar un Golpe de gracia como acción estándar en lugar de como acción de asalto completo.

GOLPES ENCADENADOS
Ataque

Si obtienes un golpe crítico contra un oponente en un ataque cuerpo a cuerpo, además del beneficio habitual (ver pág. 100), como reacción, puedes hacer inmediatamente otro ataque cuerpo a cuerpo contra el mismo oponente y con tu bonificación normal de Ataque.

GRANDE
General

Eres de tamaño Grande (ver pág. 40). Recibes un +4 por Corpulencia, +2 a Intimidación, +5 a la Fuerza para calcular la capacidad de carga y salto, +1 al Umbral de herida grave y +10 Puntos de Resistencia, pero sufres un –1 al Ataque y Defensa y –4 a Sigilo. Además, tienes un alcance de 3 metros.

GRITO DE GUERRA
Voluntad

Al comienzo de un combate, como acción gratuita, puedes intentar Desmoralizar a tus oponentes. Recibes un +2 a la prueba si lo haces mientras realizas una Carga.

HERRAMIENTAS IMPROVISADAS
General

Ignoras la penalización de –4 por usar habilidades sin las herramientas adecuadas, dado que puedes improvisar herramientas apropiadas con lo que tienes a mano.

HOMBRE PARA TODO
General

Puedes usar cualquier habilidad sin entrenamiento, incluso aquellas que en condiciones normales no podrías usar. Sigues necesitando herramientas apropiadas si la habilidad las precisa.

IMPACTO BRUTAL
Ataque, Con rangos (1-3)

Cada rango impone un +2 a la CD en la prueba de salvación de Fortaleza para resolver el daño masivo cuando uno de tus ataques supere el Umbral de herida grave de un oponente.

INICIATIVA MEJORADA
Reflejos, Con rangos (1-3)

Tienes un +2 por rango en tus pruebas de Iniciativa.

INSPIRAR
Voluntad, Con rangos (1-5), Punto de Acción

Puedes infundir confianza y valor en tus compañeros. Debes ser capaz de interactuar (ver **Habilidades de interacción**, pág. 43) y puedes afectar hasta a dos aliados. Gastando un Punto de Acción y empleando una acción de asalto completo, logras que tus aliados ganen un +1 a todas sus tiradas de Ataque y de Salvación además de las pruebas de Habilidad y Característica durante tantos asaltos como tu modificador de Carisma (mínimo 1 asalto). Tú no ganas la bonificación, sólo tus aliados. Los usos múltiples no se apilan, únicamente se aplica la bonificación más alta.

Cada rango adicional incrementa la bonificación en +1 o dobla el número máximo de aliados afectados.

INTERPONERSE
Reflejos

Una vez por asalto, cuando un aliado junto a ti sea el objetivo de un ataque, como reacción, puedes elegir cambiar tu posición con la de dicho aliado convirtiéndote en el objetivo del ataque en su lugar. Si el ataque tiene éxito, sufres los efectos normales. Si el ataque no te impacta, tampoco alcanza a tu aliado. Debes declarar tu intención de intercambiar posiciones con un aliado antes de que se realice la tirada de Ataque. No puedes utilizar Interponerse si estás Aturdido, Inmovilizado o eres incapaz de realizar acciones gratuitas por otra razón.

INTUICIÓN
Voluntad

Posees una habilidad innata para detectar los problemas. En cualquier momento, y como acción gratuita, puedes realizar una prueba de salvación de Voluntad (CD 15). Si tienes éxito, el DJ te dirá si todo va bien o si, por el contrario, tienes un mal presentimiento. La naturaleza de este presentimiento queda a elección del DJ y dependerá de las circunstancias, aunque no será muy preciso. Podrías sentir que os estáis metiendo en una trampa o que hay algo inquietante en esa amable ancianita, pero sin poder entrar en más detalles. Si lo desea, el DJ puede hacer la tirada en secreto para que no estés seguro de que tu intuición es correcta. Puedes utilizar esta dote tantas veces al día como tu modificador de Sabiduría, con un mínimo de una vez al día.

LANZAMIENTO DEFENSIVO
Reflejos

Si un oponente te ataca en combate cuerpo a cuerpo y falla, como reacción, puedes intentar Derribar a tu oponente con tu bonificación normal de Ataque.

LEVANTARSE DE UN SALTO
Reflejos

Puedes levantarte desde una posición tumbada como una acción gratuita y, además, no sufres ninguna penalización mientras lo haces. Sin esta dote levantarse es una acción de movimiento y, si estás en combate cuerpo a cuerpo, sufres un -2 al Ataque y la Defensa hasta tu siguiente turno.

LIDERAZGO
Voluntad, Punto de Acción

Como una acción estándar puedes gastar un Punto de Acción para eliminar uno de los siguientes estados de un aliado con el que puedas interactuar (ver **Habilidades de Interacción**, pág. 43): atontado, aturdido, despavorido, estremecido, fascinado o fatigado. No puedes eliminar el daño (aunque puedes aliviar algunos de sus efectos) ni puedes eliminar otros estados, lo que incluye exhausto, incapacitado o inconsciente.

LUCHA A CIEGAS
Voluntad, Con rangos (1-2)

En combate cuerpo a cuerpo, reduces a la mitad la probabilidad de fallo debido a la ocultación. Sufres sólo la mitad de la penalización normal a la Velocidad por ser incapaz de ver; la oscuridad y la visibilidad pobre reducen tu Velocidad a tres cuartos en vez de a la mitad.

El segundo rango te permite luchar en la oscuridad sin ningún tipo de penalización.

LUCHA DESDE EL SUELO
Reflejos

No sufres ninguna penalización en las tiradas de Ataque por estar tumbado. Los oponentes adyacentes a ti tampoco ganan ninguna bonificación para golpearte mientras estás en ese estado (aunque los oponentes que realicen ataques a distancia contra ti siguen sufriendo un –4 en sus tiradas de Ataque). Puedes arrastrarte a la mitad de tu Velocidad.

MAESTRÍA CON ARMADURA
General, Compra múltiple

Cada vez que compras esta dote debes elegir una armadura particular. Reduces un punto la Penalización por Armadura con esa armadura en concreto. (Por ejemplo, si la cota de escamas tiene una Penalización por Armadura de –4, con esta dote sería de –3).

MANIOBRA COOPERATIVA
Voluntad

Puedes transferir a un compañero los beneficios de un uso con éxito en combate de una habilidad de interacción. Por ejemplo, puedes Fintar y permitir a tu aliado que haga el ataque por sorpresa contra ese oponente. La habilidad de interacción necesita la acción y la prueba de habilidad normales.

MEMORIA EIDÉTICA
Voluntad

Te acuerdas perfectamente de todo lo que has vivido. Tienes un +4 a los intentos para recordar cosas y en las pruebas de salvación contra efectos que alteren o borren la memoria. Puedes realizar cualquier prueba de Saber sin entrenamiento.

MOFARSE
Voluntad

Puedes realizar una prueba de Engañar en vez de una de Intimidar para Desmoralizar en combate. Los objetivos se resisten con una prueba de Averiguar intenciones, Engañar o Voluntad (la que tenga mejor bonificación total) y ganan un +1 en su prueba de resistencia por cada intento de Mofarse que se realice contra ellos en el mismo encuentro.

MULA DE CARGA
Fortaleza

No sufres penalización a la Velocidad base cuando portas una armadura de tipo medio o pesado, o cuando transportas una carga media o pesada; aunque sigues sufriendo la reducción del multiplicador de Velocidad al moverte A fondo (ver **Movimiento**, pág. 40).

OCULTACIÓN MEJORADA
Reflejos

Cuando te encuentras oculto, recibes un +2 a todos los beneficios de la Ocultación salvo en el caso de ocultación total, para la cual no recibes ninguna bonificación especial adicional.

OCULTAR INFORMACIÓN
Voluntad

Es difícil saber lo que piensas o haces. Recibes un +4 en cualquier intento para evitar revelar información.

OPONENTE PREDILECTO
Voluntad, Compra múltiple

Cada vez que compras esta dote debes elegir un tipo particular de oponente al que has estudiado o contra el que eres especialmente efectivo. Puede ser un tipo de criatura (Animales, No muertos), una raza (Elfos de los bosques, Orkos), alguna organización (Caballeros de Stumlad, Gremio de ladrones) o cualquier otra categoría que apruebe el DJ. Ganas un +2 a todas las pruebas de Atención, Averiguar intenciones, Engañar, Intimidar, Saber (el que sea apropiado) y Supervivencia en el trato con tus oponentes predilectos, al igual que un +2 al Daño en todos tus ataques contra ellos.

OPORTUNISTA
Reflejos

Cuando un oponente dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo recibe daño por un ataque con éxito de uno de tus aliados, como reacción, puedes intentar atacar a ese oponente con tu bonificación normal de Ataque. Sólo puedes emplear esta dote una vez por asalto.

ORIENTACIÓN PERFECTA
General

Eres capaz de orientarte perfectamente mientras seas consciente. Incluso después de estar inconsciente, eres capaz de reorientarte en unos minutos. Esto no impide que te pierdas en un laberinto si no tienes un mapa adecuado.

PEQUEÑO
General

Eres de tamaño Pequeño (ver **Tamaño** pág. 40). Recibes un +1 al Ataque y la Defensa y +4 a Sigilo, pero sufres un –4 por Corpulencia, –2 a Intimidación, –2 a la Fuerza para calcular la capacidad de carga y salto, –1 al Umbral de herida grave y –5 Puntos de Resistencia.

PERCEPCIÓN DEL ENTORNO
General, Compra múltiple

Cada vez que compras esta dote debes elegir un tipo particular de entorno (Cielo abierto, Subterráneos, Urbano, etc.). Con una prueba de Atención o Buscar, según determine el DJ (que también fija la CD), eres capaz de percibir todo aquello que se escapa de la normalidad, como oquedades, salidas, zonas inestables o artificiales y otras irregularidades similares, incluso aunque estén ocultas.

PERMANECER CONSCIENTE
Fortaleza

Cuando deberías caer Inconsciente puedes seguir actuando como si estuvieses Incapacitado. Te recuperas normalmente y, si lo deseas, puedes elegir sucumbir voluntariamente a la inconsciencia.

PISOTEAR CON LA MONTURA
Ataque

Si logras Arrollar a un oponente mientras estas montado, tu montura puede atacar con la pezuña al oponente con un +4 a la tirada.

PLAN MAESTRO
Voluntad

Si tienes la oportunidad de prepararte con antelación para un encuentro, puedes elaborar un plan de acción. Esto requiere al menos unos minutos, más si el DJ lo considera necesario. Realiza una prueba de Saber (Tácticas) o Inteligencia (CD 15). No se puede elegir 10 ó 20. Si tienes éxito, tus aliados y tú ganáis una bonificación en todas las pruebas de habilidad y tiradas de Ataque en función del resultado de tu tirada: +1 para un resultado de 15-19, +2 para 20-29 y +3 para 30 o más. Tú eliges en qué momento del encuentro se pone en marcha tu plan maestro, aunque hace falta que las condiciones se asemejen a las planeadas. La bonificación dura 3 asaltos y luego comienza a descender a razón de un punto por asalto hasta que desaparece. Por ejemplo, con un resultado de 22 otorgaría un bono de +2 durante tres asaltos, en el cuarto asalto bajaría a +1 y en el quinto desaparecería.

POCO CONOCIDO
General

Por algún motivo se te da bien pasar desapercibido y existe muy poca información sobre ti. Tal vez seas un vagabundo o un ermitaño que vive aislado del resto del mundo, o un eficaz asesino que evita dejar rastros, o simplemente una de esas personas grises en las que nadie se fija. Sea como sea, los demás tienen un -4 en sus tiradas de Atención para reconocerte y todas las pruebas de Recabar información realizadas para encontrar información sobre ti o tu paradero sufren un +10 a la CD.

POSICIÓN SOCIAL
General, Con rangos (1-5)

Con cada rango de esta dote tu rango social mejora un grado. Además, con las personas que pertenecen a tu mismo orden social (Nobles y siervos, Religión, Académicos...), tienes un +2 por rango a las pruebas de interacción social y otorgas un +1 por rango a los intentos de reconocerte. Con el primer rango ostentas una posición señalada para la sociedad (Hidalgo, Sacerdote, Estudioso). El segundo denota un puesto destacado (Caballero, Abad, Catedrático) y la posibilidad de gestionar algunas tierras u otros bienes, o de heredarlas en el futuro. El tercero indica un puesto importante (Noble menor, Obispo, Erudito) y una buena cantidad de tierras o bienes. El cuarto comprende puestos vitales (Alta nobleza, Arzobispo, Sabio) y la cantidad de tierras o bienes es importante. Finalmente, el quinto rango son los puestos imprescindibles de la sociedad (Familia Real, Papa, Eminencia) y la cantidad de tierras y bienes es considerable.

Regla opcional: Influencia debida a la Posición

A discreción del DJ, en una sociedad donde un orden social tenga cierta influencia sobre los demás, como por ejemplo un pueblo que rinde cuentas a un abad, se puede aplicar la mitad de la bonificación, o incluso toda la bonificación si la influencia es muy grande, con otras personas de menor posición.

PRESA MEJORADA
Ataque

Puedes realizar una presa con una sola mano, dejando la otra libre. Si sujetas a tu oponente, puedes mantener la sujeción mientras utilizas la otra mano para realizar acciones.

PRESENCIA TEMIBLE
Voluntad, Con rangos (1-5)

Puedes emplear una acción estándar para atemorizar a quienes te rodean. Cualquiera en un radio de (Rango de la dote) x1,5 metros capaz de interactuar contigo debe superar una prueba de salvación de Voluntad (CD 10 + Rango + tu modificador de Carisma) o quedar estremecido (–2 a todas sus pruebas). Si la salvación falla por 5 o más, el sujeto huye de ti asustado. Si la salvación falla por 10 o más, el sujeto huye despavorido, dejando caer cualquier objeto que sostuviera y alejándose de ti tan rápido como le sea posible (ver **Miedo**, pág. 116, para más información). Sólo puedes emplear esta dote una vez por encuentro.

PROTECCIÓN CONTRA MAGIA
Voluntad, Compra múltiple

Eres especialmente resistente a un tipo concreto de efectos sobrenaturales. Cada rango en esta dote te da un +2 a los intentos de resistir un tipo concreto de conjuros y milagros (Abjuración, Adivinación, Conjuración, Encantamiento, Evocación, Ilusionismo, Nigromancia y Transmutación).

PROYECCIÓN MEJORADA
Ataque

Eres hábil en desequilibrar a tus oponentes. Cuando realizas un intento de Derribar, puedes elegir si tu oponente usa el modificador de Fuerza o Destreza para defenderse.

PUNTERÍA DINÁMICA
Reflejos

Cuando realizas una acción de Apuntar, conservas tu bonificación de Esquiva.

PUNTERÍA MEJORADA
Voluntad

Cuando realizas una acción de Apuntar, ganas el doble de la bonificación normal (+10 para ataques cuerpo a cuerpo o a distancia adyacentes al objetivo y +4 para los ataques a distancia).

RASTREAR
General

Para encontrar huellas o para seguirlas durante un kilómetro necesitas una prueba de Supervivencia. Debes hacer otra cada vez que las huellas se vuelven difíciles de seguir. Si fallas una prueba de Supervivencia, puedes volver a intentarlo tras una búsqueda de una hora, si es en exteriores, o de 10 minutos si es en interiores.

Si te mueves a la mitad de tu Velocidad normal mientras rastreas no sufres ninguna penalización. Si te mueves a tu Velocidad normal tienes un –5 a la prueba y al doble de tu Velocidad sufres un –20. La CD depende de la superficie y las condiciones del suelo, según la siguiente tabla:

Superficie	CD
Suelo muy blando (barro húmedo, nieve fresca, polvo denso)	5
Suelo blando (arena, barro seco, nieve dura, suelo sucio, tierra blanda)	10
Suelo firme (bosque, césped, superficie interior muy blanda o sucia)	15
Suelo duro (lecho de arroyo, roca desnuda, suelo de interior)	20

Se aplican varios modificadores a la prueba de Supervivencia, como se describe en la siguiente tabla:

Condición	Mod. a la CD
Por cada tres criaturas en el grupo que está siendo rastreado	–1
Tamaño de las criaturas que son rastreadas (aplica el mayor):	
Minúsculo	+8
Diminuto	+4
Menudo	+2
Pequeño	+1
Mediano	+0
Grande	–1
Enorme	–2
Gigantesco	–4
Colosal	–8
Por cada 24 horas desde que se dejó el rastro	+1
Por cada hora de lluvia desde que se dejó el rastro	+1
Cobertura de nieve fresca desde que se dejó el rastro	+10
Visibilidad pobre (aplica el peor):	
Noche nubosa o sin luna	+6
Luz de luna	+3
Niebla o precipitaciones	+3
Grupo rastreado esconde sus huellas (y se mueve a la mitad de su Velocidad)	+5

REACCIONAR PRIMERO
Reflejos

Siempre que te encuentres involucrado en una negociación previa a un conflicto, recibes una acción estándar o de movimiento previa a la prueba de Iniciativa si durante la negociación el otro bando decide dejar las palabras y pasar a la acción.

REDIRIGIR
Voluntad

Si llevas a cabo un Ardid con éxito contra un oponente, como reacción, puedes redirigir un ataque fallido contra ti de ese oponente hacia otro objetivo. El nuevo objetivo debe encontrarse adyacente a ti y dentro del alcance del ataque. El atacante realiza una nueva tirada de Ataque contra él empleando los mismos modificadores que en el primer ataque.

RESISTENCIA A LAS ENFERMEDADES
Fortaleza

Tienes una inusitada resistencia a las enfermedades. Recibes un +4 en las pruebas de Fortaleza para resistir enfermedades de todo tipo.

RESISTENCIA AL DAÑO
Fortaleza, Con rangos (1-3)

Recibes una Reducción de Daño de 1 punto por rango. Esta protección se considera armadura natural. Es efectiva contra el daño físico y elemental (fuego, frío, ácido...), pero no ofrece protección contra ataques de tipo incorpóreo (incluidos efectos mágicos de fuerza, como un *Proyectil mágico*). Esta Reducción de Daño puede acumularse con otras formas de protección, como armaduras equipadas.

RESISTENCIA AL DOLOR
Fortaleza, Con rangos (1-5)

Tienes una elevada tolerancia al dolor. Con cada rango reduces en un punto la penalización asociada a las heridas graves (ver pág. 30), de modo que con rango 5 no sufrirías ninguna penalización por estar Malherido o Incapacitado.

RESISTENCIA AL VENENO
Fortaleza

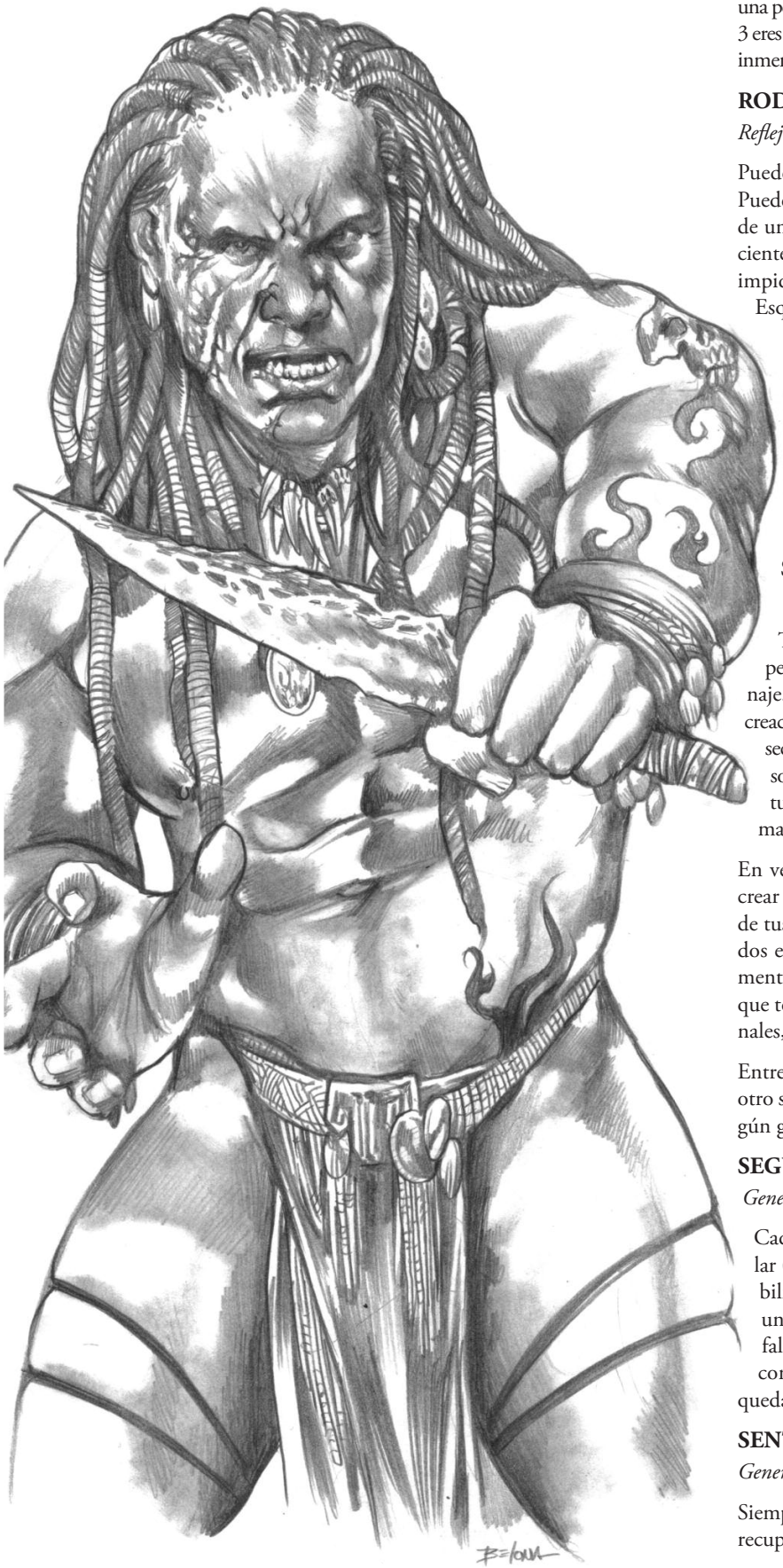
Tienes una increíble resistencia a los venenos. Recibes un +4 en las pruebas de Fortaleza para resistir venenos de todo tipo.

RESISTENCIA MÁGICA
Voluntad, Con rangos (1-5)

Tienes una inusitada resistencia al efecto de la magia arcana. Por cada rango en esta dote recibes un +1 a cualquier intento de resistir el efecto de los conjuros. A cambio, es imposible que puedas adquirir los Atributos sobrenaturales de Aptitud mágica y Aptitud sortílega cuando esté relacionada con magia arcana.

RIQUEZA
General, Con rangos (1-5)

El personaje dispone del doble de dinero inicial por cada rango (x4 con dos rangos, x8 con tres y así sucesivamente). Además, esta dote también indica, de manera general, el nivel de vida que sueles llevar. A rango 1 eres



una persona adinerada que vive con bastantes comodidades. Con el rango 3 eres rico y sueles poder permitirte todos tus caprichos. Con rango 5 eres inmensamente rico y poco es lo que no está a tu alcance.

RODAR A LA DEFENSIVA

Reflejos, Punto de Acción

Puedes eludir automáticamente un ataque potencialmente letal. Puedes rodar siempre que fueras a quedar Inconsciente por daño de un ataque. No se requiere ninguna tirada, pero debes ser consciente del ataque y poder esquivarlo. Cualquier circunstancia que te impida moverte, salir del área afectada o anule tu Bonificación de Esquiva también te impedirá usar esta dote.

ROMPER ARMA

Reflejos

Si logras Bloquear con éxito un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, como reacción puedes efectuar un ataque contra el arma bloqueada de manera inmediata. Esto requiere una tirada de Ataque e inflige el daño normal contra el arma si logras alcanzarla (ver **Daño a Objetos**, pág. 112).

SECUACES

General, Con rangos (1-X)

Tienes un seguidor o secuaz. Este secuaz es un personaje independiente con un total de (Rango de la dote) x15 Puntos de Personaje. Los secuaces se encuentran sujetos a los límites normales de creación de personajes (a no ser que sean animales) y no pueden tener secuaces a su vez. Tus secuaces tienen automáticamente una actitud solícita hacia ti. Si doblas el coste de esta dote (2 puntos por rango) tus secuaces son fanáticos. Se encuentran sujetos a las reglas normales de secuaces (ver pág. 112).

En vez de incrementar los Puntos de Personaje disponibles para crear tu secuaz, un rango en esta dote puede doblar el número total de tus esbirros (Secuaces 5 puede darte un esbirro de 75 puntos, o dos esbirros de 60 puntos, o cuatro de 45 puntos y así sucesivamente). Tus secuaces no tienen que ser idénticos, pero lo normal es que todos sean del mismo tipo (agentes humanos, demonios infernales, no muertos, etc.).

Entre aventuras, puedes reemplazar a cualquier secuaz perdido con otro secuaz de características similares, a discreción del DJ, sin ningún gasto adicional.

SEGUNDA OPORTUNIDAD

General, Compra múltiple

Cada vez que compras esta dote debes elegir un peligro particular (como caer, ser derribado, activar trampas, venenos o una habilidad específica con consecuencias por fallar). El DJ decide si un peligro o habilidad particular es apropiado para esta dote. Si fallas una prueba de salvación contra ese peligro o una prueba con esa habilidad, puedes hacer otra tirada inmediatamente y quedarte con el mejor de los dos resultados.

SENTIDO DEL TIEMPO

General

Siempre sabes la hora que es. Incluso después de estar inconsciente, recuperas tu sentido del tiempo en unos minutos.

SUERTE DEL PRINCIPIANTE
General, Punto de Acción

Mediante el gasto de un Punto de Acción, ganas temporalmente 5 rangos en cualquier habilidad en la que actualmente tengas 4 rangos o menos, incluyendo aquellas en las que no tienes ningún rango, y las que no pueden usarse sin entrenamiento. Estos rangos de habilidad temporales se conservan durante todo el encuentro y te proporcionan los beneficios usuales.

SUJECIÓN A DISTANCIA
Ataque

Puedes utilizar un arma a distancia para sujetar a un oponente a una superficie cercana. El objetivo debe encontrarse a menos de 1,5 metros de un muro, un árbol o una superficie similar. Realiza una tirada de Ataque normal contra el objetivo. Si tienes éxito, el objetivo resulta enmarañado (–4 a su Destreza y no puede moverse). Para liberarse, la víctima debe emplear una acción de movimiento y realizar una prueba de Atletismo o Acrobacias (CD 15). Una puntuación de habilidad mayor que la CD permite al objetivo escapar como una acción gratuita.

SUJECIÓN MEJORADA
Ataque

Tienes una bonificación de +4 en las pruebas enfrentadas cuando un oponente intenta librarse de una presa o una sujeción tuya.

SUTILEZA EN PRESA
Reflejos

Puedes utilizar tu modificador de Destreza en vez del de Fuerza a la hora de realizar una presa. Retienes tu bonificación de Esquiva contra todos los oponentes mientras estés envuelto en una presa.

TRABAJO EN EQUIPO
Voluntad, Con rangos (1-3)

Cuando utilices la acción de Prestar ayuda, proporcionas un +1 de bonificación adicional por cada rango en esta dote, hasta un máximo de +3 (lo que hace un total de +5 si se incluye la bonificación normal de Prestar ayuda).

TRANCE
Voluntad

Puedes entrar en un profundo trance meditando durante un minuto ininterrumpido y superando una prueba de Concentración (CD 15). Mientras te encuentres en trance sumas el total de tu Concentración a tu Constitución para determinar durante cuánto tiempo puedes aguantar la respiración, y a tu Fortaleza para evitar la asfixia (ver pág. 115). El veneno y los efectos de las enfermedades quedan suspendidos durante el trance. Hace falta una prueba de Atención con una CD igual al resultado de tu prueba de Concentración para darse cuenta de que no estás muerto. Eres consciente de lo que te rodea durante el trance y puedes salir de él en cualquier momento que desees. No puedes emprender ninguna acción mientras estés en trance.

VALIENTE
Voluntad

Recibes un bonificador de +4 a todos los intentos para resistir efectos o situaciones que te puedan causar miedo y/o intimidación.

VELOCIDAD INCREMENTADA
Reflejos

Tu Velocidad base se incrementa en 3 metros, afectando a todos los tipos de movimiento en consecuencia.

VIGOR
Fortaleza

Te recuperas del daño el doble de rápido de lo normal. También reduces a la mitad cualquier tiempo de recuperación.

Puntos de Acción

Los Puntos de Acción permiten a los jugadores modificar las reglas del juego hasta cierto punto. Dan a los personajes la capacidad de hacer cosas increíbles sólo al alcance de los héroes legendarios, y también animan a los jugadores a que sus personajes se comporten como tales a fin de conseguir más Puntos de Acción.

Tu personaje comienza el juego con un mínimo de un Punto de Acción, aunque puedes haber adquirido más durante el proceso de creación del personaje, bien porque tu raza ya los tenga por defecto o porque los hayas comprado al coste de un Punto de Acción por cada Punto de Personaje que inviertas en este rasgo (con un máximo de 5 Puntos de Acción durante la creación de personajes). Esta será tu puntuación permanente, la cantidad con la que comenzarás cualquier aventura. Pero eso no quiere decir que no puedas tener más. Durante la aventura tienes ocasión de ganar más Puntos de Acción gracias a las acciones heroicas o las complicaciones, como verás más adelante. Para facilitar el conteo de los Puntos de Acción, puedes utilizar diversos contadores (fichas de póquer, cuentas de vidrio, etc.), dándoselos al Director de Juego cuando los gastas. Igualmente, el Director de Juego puede repartir contadores cuando otorgue Puntos de Acción a los jugadores. Los Puntos de Acción que no gastes al final de la aventura se pierden.

Utilizar Puntos de Acción

A menos que se indique lo contrario, gastar un Punto de Acción es una reacción, por lo que no requiere tiempo. En un asalto puedes gastar tantos puntos de acción como quieras, pero sólo uno por cada uso concreto. Los siguientes son usos posibles:

- **Activar Dotes:** Algunas dotes requieren el gasto de un Punto de Acción para funcionar.

- **Repetir una tirada:** Puedes repetir una tirada de dados. La tirada normalmente será una prueba, pero también pueden repetirse tiradas de Daño o de otro tipo. Te quedas con el mejor de los dos resultados. Recuerda que sólo puedes gastar Puntos de Acción en tiradas que realices tú.
- **Esquivar:** Puedes gastar un Punto de Acción en cualquier momento para recibir un +5 a la Bonificación de Esquiva durante un asalto o para conservar tu Bonificación durante un asalto cuando la hayas perdido por alguna razón.
- **Cancelar la fatiga:** Puedes reducir la cantidad de fatiga en un nivel (eliminas el nivel Fatigado y Exhausto se reduce a Fatigado) en cualquier momento en el que vayas a sufrir fatiga (excepto si es una Secuela). Este uso es compatible con Esfuerzo extra.
- **Recargar Esencia:** Recuperas 3 Puntos de Esencia o ayudas a pagar la Esencia de un efecto mágico (si este costase menos, se pierde el resto de Esencia).
- **Recuperarte:** Puedes recuperarte más rápido. Si has sufrido daño o estás fatigado, como una acción de asalto completo puedes hacer una prueba de recuperación inmediata (ver **Recuperación**, pág. 31). Si estás Incapacitado, necesitas dos asaltos completos para poder recuperarte.
- **Escapar de la muerte:** Puedes estabilizar automáticamente a un personaje Moribundo (a ti mismo o alguien a quien estés asistiendo), aunque esto no protege al personaje de un daño posterior.
- **No es tan grave como parecía:** En el momento de recibir daño letal, puedes gastar un Punto de Acción para considerarlo no letal o para reducir el daño a la mitad, a tu elección. Si el daño proviene de un secuaz o es no letal, se anula totalmente.
- **Sobreponerte:** Puedes sobreponerte automáticamente a una Secuela leve, moderada o severa usando una acción de asalto completo y gastando un Punto de Acción por rango (uno si la secuela es leve, dos si es moderada y tres si es severa).
- **Inspiración:** Si el Director de Juego lo estima oportuno, puedes gastar un Punto de Acción para conseguir una inspiración repentina en la forma de un consejo, pista o fragmento de ayuda. Podría tratarse de una forma de escapar de la trampa mortal del pasadizo, una pista vital para resolver un misterio o una idea sobre la debilidad de una criatura. Queda a discreción del DJ la cantidad de ayuda que los jugadores reciben de su inspiración.

Ganar Puntos de Acción

Las mayores aventuras no son tales si los héroes que las viven no sufren problemas. **El Reino de la Sombra** intenta reflejar este hecho por medio de la concesión de Puntos de Acción. Los personajes ganan estos puntos a medida que la aventura progresa. Cuando las cosas se ponen duras, los personajes se vuelven más duros a su vez, gracias a que consiguen Puntos de Acción que les ayudan a superar los desafíos.

Al comienzo de una aventura empiezas con tantos Puntos de Acción como puntuación permanente de estos tengas. A lo largo de la aventura puedes ganar más Puntos de Acción, pero no podrás conservarlos de una aventura a otra. Si al finalizar una aventura todavía te quedan Puntos de Acción, los pierdes.

Los personajes reciben Puntos de Acción por complicaciones, reveses, actos de heroísmo, interpretación, proezas y, ante todo, cuando el Director de Juego lo estime oportuno.

Reveses

Los reveses se dan cuando las cosas no están yendo tal y como te gustaría. Cuando sufres un fallo significativo, recibes un Punto de Acción. Generalmente, un "fallo significativo" es una prueba de habilidad o tiro de salvación fallado con el peor resultado posible en el peor momento posible (por ejemplo: fallar cuando saltas un precipicio o cuando están tratando de controlarte mentalmente, etc.). El DJ decide si un fallo particular es significativo o no. Normalmente los fallos usuales, como fallar en una tirada de Ataque o sufrir un efecto menor debido a una salvación fallida, no son suficientemente significativos como para ser considerados reveses y ganar con ellos un Punto de Acción.

El Punto de Acción recién adquirido no puede usarse para eliminar el revés que lo concedió. Podrías gastar los Puntos de Acción que tuvieras ya, pero si superas un revés de esta manera entonces no ganas un Punto de Acción, dado que, en realidad, el revés ya no se ha producido.

Complicaciones

Las complicaciones son, básicamente, reveses que eliges por adelantado para tu personaje. Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que inventes alguna para tu propio personaje. Usando esta regla, puedes determinar una o dos complicaciones para tu personaje, situaciones que le colocarán en desventaja o le causarán problemas en determinados momentos. De esta manera, cuando una complicación causa un revés importante a tu personaje, entonces se merece una compensación en forma de un Punto de Acción. Algunas posibles complicaciones, y sus usos en las aventuras, incluyen:

- **Carácter complicado:** Tienes una forma de ser extrema que puede ponerte en problemas. Quizás seas muy temperamental, crédulo, temerario o egoísta. Cuando esto te cause complicaciones recibes un Punto de Acción.
- **Código de conducta:** Tienes un fuerte código de conducta personal. Puede que seas un seguidor del código de caballería o que te guíe el código de los ladrones. En cualquier caso, puedes establecer los términos exactos de tu código con el DJ y cuando seguirlo te sitúe en un compromiso o frente a un dilema moral que perjudica tus intereses, recibes un Punto de Acción.
- **Minusvalía:** Careces de una capacidad determinada que la mayoría de la gente sí tiene. Puede que seas invidente, parapléjico o mudo. Cualquier Secuela de las explicadas en la sección de combate (ver pág. 111) puede considerarse una complicación. Cuando tu minusvalía tenga un efecto significativo y te ponga directamente en peligro o te cause una situación comprometida recibes un Punto de Acción.
- **Némesis:** Tienes un enemigo o enemigos que intentan hacerte daño físico o psicológico de la forma más expeditiva posible. El DJ puede hacer que tu némesis aparezca en un momento dado para causarte problemas, y las aventuras que implican a tu némesis tienden a ser más complicadas para ti; incluso con enfrentamientos personales, si la enemistad es mutua. Tu némesis no es un simple adversario, sino alguien que te conoce muy bien.

Cuando tener una némesis te causa un problema particular (como cuando tu némesis rapta a uno de tus seres queridos o te conduce a una trampa), recibes un Punto de Acción.

- **Obsesión:** Estás obsesionado con un tema determinado y lo persigues hasta el punto de llegar a ignorar todo lo demás, lo que puede crearte algunas complicaciones. Cuando antepongas esta obsesión a algo más importante (como tu propia integridad o el éxito en la misión) obtienes un Punto de Acción.
- **Odio:** Sientes un odio irracional hacia algo, lo que te conduce a oponerte activamente al objeto de tu aversión de alguna manera, sin importar las consecuencias.
- **Reputación:** Tienes una mala reputación que afecta a lo que los demás piensan de ti (ya se trate de algo merecido o no). El que alguien adopte una mala actitud hacia ti debido a tu reputación es una complicación.
- **Responsabilidad:** Tienes que dedicar tu tiempo y atención a diversas exigencias. Las responsabilidades incluyen obligaciones familiares, deberes profesionales y asuntos parecidos. Fallar en el cumplimiento de tus responsabilidades puede significar la pérdida de algunas relaciones y otros problemas.
- **Rivalidad:** Tienes un fuerte sentido de la competición con una persona o grupo, e intentas hacer todo lo posible por superar a tu rival en cualquier ocasión que se presente. Cuando esto te lleve a cometer errores o antepongas tu rivalidad a algo más importante, recibes un Punto de Acción.
- **Secreto:** Hay algo potencialmente dañino o vergonzoso que estás ocultándole al mundo. Ocasionalmente, algo (o alguien) puede amenazar con revelar tu secreto. Cuando tu secreto te ponga en peligro recibes un Punto de Acción.

Deberías elegir como máximo una o dos complicaciones para tu personaje. Recibes un Punto de Acción por cada escena en la que una complicación entre en juego. El DJ decide cuándo surge una complicación determinada, aunque tú puedes ofrecer algunas sugerencias cuando se presenten las oportunidades adecuadas. En todo caso no puedes recibir más de un Punto de Acción por escena debido a complicaciones, ni siquiera si proceden de complicaciones distintas.

Además, por su especial mecánica, cuanto más grave y frecuente en el juego sea tu complicación, más Puntos de Acción recibirás, y viceversa: complicaciones leves e infrecuentes apenas te proporcionarán recompensa. Tenlo en cuenta al escoger la complicación de tu personaje. Por ejemplo, si escoges ceguera como complicación, cualquier acción importante en la que sea necesario el sentido de la vista conllevará un Punto de Acción para tu personaje, mientras que si escoges daltónico, casi no tendrá efecto en el juego. El DJ tiene la última palabra a la hora de considerar si una complicación es apropiada o excesiva (o irrelevante) en su campaña y puede rechazar alguna complicación particular, en función de las necesidades de la historia. Piensa que la aventura necesita incluir las complicaciones de todos los personajes, de modo que cada una debería aparecer muy de vez en cuando.

Las complicaciones pueden (y normalmente deberían) cambiar con el curso de una campaña: los viejos enemigos mueren o superamos nuestros problemas con ellos, las rivalidades y las cuestiones psicológicas se resuelven, nuevos romances y relaciones comienzan, etc. Trabaja junto con el DJ para crear nuevas com-



plicaciones para tu personaje a medida que las antiguas se vayan resolviendo. El DJ puede poner límites al número de complicaciones activas que tu personaje puede tener en juego en un momento dado.

Heroísmo

Puedes ganar Puntos de Acción por actos de auténtico heroísmo, el tipo de cosas que se esperan de los héroes de leyenda. Para obtener un Punto de Acción, el acto debe ser verdaderamente heroico y de autosacrificio. Encargarte de un grupo de secuaces que no constituyen ninguna amenaza real no es heroísmo, pero recibir un golpe dirigido a un amigo sí puede serlo. Estar dispuesto a rendirse ante el malvado capitán de la guardia para salvar las vidas de unos campesinos es heroísmo. Permitir que ese capitán se escape para que puedas detener la trampa que amenaza a los campesinos antes de que mueran es heroísmo. El DJ decide si un acto particular es apropiadamente heroico, y debería proporcionar a los jugadores oportunidades para que demuestren su heroísmo.

Interpretación

En ocasiones, un conmovedor discurso o una ingeniosa ocurrencia por parte de un personaje nos hacen emocionarnos o sonreír. Cuando aportes diálogos similares durante el juego, algo que haga que todo el mundo en la mesa aplauda o ría, el DJ puede recompensarte con un Punto de Acción. Esto no tiene por que limitarse al diálogo: si proporcionas una asombrosa descripción de la acción de tu personaje o ayudas a entretener al grupo de alguna otra manera, también puedes ser merecedor de un Punto de Acción.

Proezas

Algunas veces los personajes se las arreglan para llevar a cabo hazañas impresionantes. Cuando tu personaje hace lo mismo, realiza una proeza increíble que asombra a todos los presentes, puedes recibir un Punto de Acción. Fíjate en que esto también se aplica a las proezas realizadas mediante el uso de Esfuerzo extra (ver pág. 81). En este caso puedes usar el punto para eliminar la fatiga procedente del esfuerzo extra.

Voluntad del Director de Juego

Por último, los jugadores ganan Puntos de Acción cuando el Director de Juego se salta las reglas del juego para favorecer a los oponentes.

Una buena regla general para la Voluntad del Director de Juego es que cada vez que el DJ proporcione a un PNJ los beneficios de un Punto de Acción o algo equivalente (permitir a un oponente que escape automáticamente de un encuentro, hacer que un personaje falle automáticamente, hacer que los personajes sean sorprendidos o simplemente causarles problemas adicionales) los personajes afectados reciben otro Punto de Acción a cambio.

El DJ debe esforzarse en utilizar justamente tanto la Voluntad del Director de Juego como su autoridad para conceder Puntos de Acción, para hacer así la aventura más divertida y emocionante.

Puntuaciones de Combate

Para terminar con la descripción de los rasgos de tu personaje vamos a tratar con aquellos que utilizarás principalmente en el combate. En la sección de Combate (ver **Capítulo 3. Ley de vida**, pág. 98) encontrarás las reglas aplicables a estos rasgos.

Iniciativa

Es una medida de tu velocidad de reacción. Siempre que sea necesario saber si actúas antes o después que cualquier otro personaje, especialmente un oponente, se recurre a la Iniciativa. Tu puntuación en este rasgo es igual a tu Bonificación total de Reflejos más cualquier otro modificador por dotes o rasgos.

Defensa

Representa la dificultad de que te impacten todo tipo de ataques dirigidos contra ti. Se sobreentiende que siempre haces lo posible para evitar los golpes. Tu Defensa será 10 más tu Bonificación total de Reflejos más tu modificador de Tamaño. Algunas dotes y circunstancias del combate pueden modificar esta puntuación.

Bonificación de Esquiva

Tu modificador de Destreza aplicado a la Defensa, cuando es positivo, se considera que es tu Bonificación de Esquiva. Se interpreta como tu capacidad innata para evitar los golpes dirigidos contra ti. Cuando estás aturdido, desprevenido, te atacan por sorpresa u otra situación similar, no puedes aplicar este rasgo a tu Defensa. Es decir, en vez de sumar tu Bonificación total de Reflejos sólo sumas la Bonificación base de Reflejos. Cuando tu modificador de Destreza es negativo se aplica siempre.

Ataque

Mide tu capacidad ofensiva tanto con armas cuerpo a cuerpo, como con armas a distancia o luchando con tus propias armas naturales. Depende de tu Bonificación total de Ataque, tu Tamaño, las competencias con armas que poseas y el resto de las dotes y rasgos aplicables.

Puntos de Resistencia

Este rasgo representa la cantidad de daño que puedes aguantar ya sea por golpes en combate como por situaciones del entorno. Suma tu Constitución total con tu Bonificación base de Fortaleza, multiplica el resultado por dos y añade el modificador por Tamaño.

Puntos de Resistencia = (Constitución + Fortaleza base) x2 + modificador Tamaño

Umbral de Herida Grave

Representa tu capacidad de aguante al daño. Cuanto mayor sea, mejor aguantarás las heridas más importantes sin que te ocasionen daños graves. Tu Umbral de herida grave es 3 más la mitad de tu Constitución (redondeando hacia arriba) más el modificador por Tamaño.

Umbral de herida grave = 3 + Constitución/2 + modificador Tamaño



Capítulo III
Ley de Vida

La vida tiene sus reglas. Aquellos que las conocen y las respetan, sobreviven y salen adelante. Por el contrario, aquellos que creen estar por encima de las normas, descubren demasiado tarde que no era así, aunque muchas veces ya estarán muertos para cambiar de opinión. En este capítulo se detallan todas aquellas situaciones que se pueden dar durante una aventura en el Reino de la Sombra.

Reglas Básicas

El Reino de la Sombra usa las reglas **NSd20**; un sistema de juego **OGL** que te permite desarrollar tus partidas de rol con cualquier tipo de ambientación que desees. El sistema **NSd20** es rápido, ágil y abierto, permitiéndote combinar sus opciones para darle toda la complejidad que desees.

La Regla Número Uno

La primera y más importante regla de **El Reino de la Sombra** es: **¡haz lo que proporcione más diversión a tus partidas!** Aunque hemos hecho todos los esfuerzos necesarios para lograr un sistema completo de juego, ningún reglamento puede cubrir todas las situaciones con las que puede encontrarse un grupo imaginativo de jugadores. De vez en cuando, las reglas pueden darte resultados extraños o indeseables. ¡Ignóralas! Altera el resultado de las tiradas de dados y otros eventos del juego a placer para conseguir que éste sea divertido y agradable para todos. Es tu juego, ¡así que dirígelo y juégalo de la manera que quieras!

Mecánica Básica

El Reino de la Sombra utiliza una única mecánica para la resolución de acciones. Cuando tu personaje intenta llevar a cabo una acción que no tiene el éxito asegurado se dice que está realizando una **Prueba**, haz lo siguiente:

1. Tira un dado de veinte caras (d20).
2. Suma al resultado cualquier modificador pertinente.
3. Compara el total con un número denominado **Clase de Dificultad** (CD).

Si el resultado iguala o supera la Clase de Dificultad (fijada por el Director de Juego según las circunstancias), tu personaje tiene éxito. Esta sencilla mecánica se utiliza para prácticamente todo, con variaciones basadas en qué modificadores se aplican a la tirada, qué determina la Clase de Dificultad y las consecuencias exactas del éxito o el fracaso.

Las tiradas de dados principales son las **Pruebas**. Las **Tiradas de Ataque** y las **Pruebas de salvación** son variantes especializadas de la anterior que se verán en la sección de **Combate**.

La excepción a este sistema son las **Tiradas de Daño** (ver **Combate**, pág. 100), que usan varios tipos de dados y no tienen que superar una CD.

Clase de Dificultad

Algunas pruebas se hacen contra una **Clase de Dificultad** (CD). La CD es un número fijado por el DJ que tu prueba debe igualar o superar para que consigas tener éxito. De modo que para una tarea con una CD 15 debes conseguir un total de 15 o más para alcanzar el éxito. En algunos casos, los efectos de una prueba varían en función de cuán por encima o por debajo de la CD se encuentre el resultado.

Pruebas

Para hacer una **Prueba**, tira un d20 y suma los modificadores por rasgos y circunstancias que sean relevantes (como Características, Bonificaciones, Habilidades, Dotes, magia, condiciones o estados). Cuanto más alto sea el total, mejor será el resultado, que se comparará con la **Clase de Dificultad** (**CD**) establecida por el Director de Juego para la tarea. Si el resultado de la prueba iguala o supera la CD entonces se ha logrado el éxito.

Prueba = d20 + Modificadores contra Clase de Dificultad

El modificador pertinente de cada prueba se divide en dos partes que se suman: por un lado el rasgo concreto cuya puntuación total se calcula tal y como se explica en la sección correspondiente (por ejemplo, el total de una Habilidad se compone de la suma de sus rangos y el modificador de la Característica que la gobierna); y por el otro lado el modificador de las circunstancias que reflejan la facilidad o dificultad de la acción en un momento dado (por ejemplo, algunas Dotes tienen modificadores a las pruebas en determinadas condiciones).

Éxitos y Fallos Automáticos

Salvo que se indique lo contrario, un resultado de 1 en el dado es siempre un fallo y un resultado de 20 en el dado es siempre un éxito automático, sin importar la Clase de Dificultad de la prueba.

TABLA LDV1: CLASES DE DIFICULTAD

Nivel de Dificultad	CD	Ejemplo de acción
Rutinario	0	Advertir la presencia de algo grande a plena vista (Atención)
Fácil	5	Trepar por una cuerda con nudos (Atletismo)
Normal	10	Escuchar a un guardia que se acerca (Atención)
Complicado	15	Mantener el equilibrio corriendo por una placa de hielo (Acrobacias)
Difícil	20	Nadar en una tempestad (Atletismo)
Muy difícil	25	Realizar una interpretación memorable (Interpretar)
Heroico	30	Forzar una cerradura de gran calidad (Inutilizar mecanismo)
Casi imposible	35	Convencer a los guardias para que te dejen pasar aunque no figures en la lista (Engañar)
Legendario	40	Rastrear a un grupo de orkos sobre superficie dura después de un día de lluvia (Supervivencia)

Pruebas Enfrentadas

Algunas pruebas son **enfrentadas**, es decir, se hacen contra un número al azar, normalmente el resultado de una prueba de otro personaje. Aquél que consiga el resultado más alto gana. Por ejemplo, si intentas engañar a alguien debes realizar una prueba de Engañar, mientras que el DJ hace una prueba de Averiguar intenciones por tu objetivo. Si logras superar el resultado de la prueba de Averiguar intenciones de tu oponente, entonces has tenido éxito.

Si el resultado de una prueba enfrentada es un empate y la naturaleza de la acción permite que se produzca un empate (por ejemplo, un resultado de tablas en el ajedrez) entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la acción no permite que ocurran empates, se vuelven a tirar los dados y se utiliza el nuevo resultado para decidir qué personaje gana el enfrentamiento.

EJEMPLOS DE PRUEBAS ENFRENTADAS

Tarea	Habilidades enfrentadas
Ganar un debate	Diplomacia vs. Diplomacia
Fingir ser otra persona	Disfrazarse vs. Atención
Timar a alguien	Engañar vs. Averiguar intenciones
Robar una llave	Juegos de manos vs. Atención
Ganar una carrera de caballos	Montar vs. Montar
Acercarse sigilosamente a alguien	Sigilo vs. Atención
Esconderse de alguien	Sigilo vs. Atención

Pruebas sin Tiradas

Una prueba representa la realización de una tarea bajo una cierta cantidad de presión. Cuando la situación es menos tensa, puedes conseguir resultados más fiables. La aplicación de estas reglas puede acelerar las pruebas bajo circunstancias rutinarias, reduciendo el número de tiradas que necesitas hacer.

ELEGIR 10

Cuando no estés bajo presión alguna en la realización de una tarea, puedes **elegir 10**. En vez de hacer la tirada para la prueba, calcula tu resultado como si hubieras sacado un 10 en el dado. Para tareas normales (CD 10), elegir 10 te permite tener éxito automáticamente con un modificador de +0 o mayor. No puedes elegir 10 si estás distraído o bajo presión (como en una situación de combate). El DJ decide cuándo es éste el caso. Los personajes con la dote Calmado bajo presión (ver pág. 64) pueden elegir 10 con algunas habilidades incluso estando bajo presión.

ELEGIR 20

Cuando dispones de todo el tiempo del mundo y la tarea no comporta consecuencias negativas en caso de fallo, puedes **elegir 20**. En vez de tirar el dado para la prueba, calcula tu resultado como si hubieras obtenido un 20 en la tirada. Elegir 20 significa que sigues intentándolo hasta que consigues tener éxito, por lo que requiere veinte veces más tiempo que una prueba estándar (o alrededor de dos minutos para una acción que normalmente se haría en un asalto). Si existen consecuencias o castigos por fallar la prueba, como disparar una trampa o resbalar y caer, no puedes elegir 20.

PRUEBAS COMPARATIVAS

En los casos en que una prueba es una simple evaluación de algún atributo de un personaje frente al de otro, sin haber azar implicado, el personaje con la puntuación más alta gana automáticamente. Al igual que no harías una "prueba de altura" para ver quién es más alto, no hace falta que hagas una prueba de Fuerza para ver quién es más fuerte. Cuando dos personajes echan un pulso, por ejemplo, el personaje más fuerte gana. Si dos personajes compiten en una carrera, el personaje más rápido gana, y así con otras situaciones. Ten en cuenta que esto no incluye el uso del **Esfuerzo extra**, cuyos efectos verás más adelante, que te permite incrementar temporalmente la puntuación de un personaje y, por tanto, afectar al resultado de una prueba comparativa.

Si el resultado de una prueba comparativa es un empate y la naturaleza de la acción permite que se produzca un empate (por ejemplo, ver quién es más fuerte) entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la acción no permite que ocurran empates, se realizará una prueba enfrentada para decidir qué personaje gana el enfrentamiento.

Modificadores Condicionales

Algunas circunstancias hacen una prueba más fácil o complicada, traduciéndose en una bonificación o penalización que se aplica al resultado de la prueba o a su Clase de Dificultad. El DJ puede cambiar las probabilidades de éxito de cuatro formas:

- Concede un modificador positivo de bonificación a la tirada para representar condiciones que facilitan la actuación.
- Impone un modificador negativo de penalización a la tirada para representar condiciones que dificultan la actuación.
- Reduce la CD para representar circunstancias que hacen la tarea más fácil.
- Incrementa la CD para representar circunstancias que hacen la tarea más difícil.

Las bonificaciones a la prueba o la reducción de su CD tienen el mismo efecto: dan una mayor oportunidad de éxito, pero representan circunstancias diferentes y, a veces, esa diferencia es importante.

En general, cualquier bonificación o penalización dependiente de las circunstancias consistirá en +2 o –2 si es un "inconveniente", en +4 o –4 si es un "estorbo" y en +6 o –6 si es un "obstáculo" (uno puede tratar de ignorar un inconveniente, pero deberá apartar un estorbo y tendrá que rodear un obstáculo). En última instancia, es el Director de Juego quien decide la penalización o bonificación pertinente, que puede ser un número intermedio o mayor.

HERRAMIENTAS

Algunas tareas requieren herramientas. De ser así, los objetos específicos se mencionan en la descripción de la tarea o habilidad. Si no dispones de las herramientas apropiadas, normalmente supone que fracasas automáticamente en la tarea. Sin embargo, tu personaje podría ser capaz de improvisar unas herramientas para realizar la tarea. En este caso, y si el DJ lo permite, puedes realizar la tarea pero sufres una penalización de –4 en la prueba. Normalmente requiere algún tiempo (desde varios minutos a una hora o más) reunir o crear un juego de herramientas improvisadas, y hacerlo puede exigir a su vez una prueba adicional. Los personajes con la dote Herramientas improvisadas (ver pág. 69) no sufren ninguna penalización por no tener las herramientas adecuadas para realizar una tarea. Pueden apañarse con lo que tengan a mano.

Ayudar a Otros

Algunas veces los personajes trabajan juntos y se ayudan unos a otros. En este caso, un personaje (normalmente aquél con el modificador más

alto) se considera el líder del esfuerzo y realiza su prueba normalmente, mientras que cada ayudante realiza la misma prueba contra una CD 10 (y no puede elegir 10 en esta tirada). El éxito proporciona al líder un +2 de bonificación por condiciones favorables. En muchos casos, la ayuda externa no es beneficiosa, o sólo un número limitado de personajes pueden ayudar a alguien al mismo tiempo. El DJ puede limitar la ayuda según crea que se adecue a la tarea y a las condiciones.

Volver a Intentarlo

En general, puedes intentar de nuevo una prueba fallida, y continuar intentándolo indefinidamente. Algunas tareas, sin embargo, acarrean consecuencias debidas a un fallo. Por ejemplo, fracasar en una prueba de Atletismo mientras escalas puede significar que el personaje cae, lo que hace difícil el volver a intentarlo. Por este motivo algunas tareas no pueden repetirse una vez que una prueba ha fallado.

En la mayoría de las pruebas, cuando has tenido éxito una vez, los éxitos adicionales no tienen sentido. (Una vez que has descubierto la única puerta secreta de una habitación utilizando la habilidad de Buscar, por ejemplo, no hay ningún beneficio adicional que ganar por realizar nuevas pruebas de Buscar).

Si una tarea no conlleva ninguna consecuencia por fallar, puedes elegir 20 y suponer que el personaje lo continúa intentando hasta que tiene éxito, o al menos determina que la tarea es imposible para su nivel de aptitud.

Esfuerzo Extra

Los héroes a menudo realizan actos que están más allá de sus límites normales. Esto se llama **Esfuerzo extra**. Puedes usar un Esfuerzo extra para mejorar las capacidades de tu personaje a cambio de que sufra algo de fatiga debido al esfuerzo.

Un Esfuerzo extra es una acción gratuita y puedes realizarla en cualquier momento dentro del turno de tu personaje, pero sólo una vez por turno y únicamente en situaciones "estresantes"; es decir, cuando no existe la posibilidad de elegir 10 ó 20.

Cuando usas un Esfuerzo extra puedes obtener uno de los siguientes beneficios:

- **Bonificación a una prueba:** Recibes una bonificación de +5 a una sola prueba. No se incluyen las tiradas de Ataque o Daño ni las pruebas de Orar.
- **Mejorar la capacidad de carga:** La capacidad de carga de tu personaje se dobla durante un asalto.
- **Daño extra:** Tu personaje recibe un +2 a una única tirada de daño en un ataque cuerpo a cuerpo.
- **Movimiento mejorado:** Tu personaje gana +3 metros a su Velocidad de movimiento durante un asalto. Esto incrementa en un metro tu distancia de salto horizontal.
- **Fuerza de Voluntad:** Ganas una prueba de salvación extra de Voluntad contra cualquier efecto que la permita.

Al inicio del asalto inmediatamente posterior al Esfuerzo extra, quedas Fatigado. Si vuelves a hacer un Esfuerzo extra, o ya te encuentras Fatigado por alguna razón, pasarás a estar Exhausto, y de Exhausto a Inconsciente. Puedes gastar un Punto de Acción en ese mismo asalto, o al inicio del turno siguiente en el que realizaste un Esfuerzo extra, para eliminar la fatiga y no sufrir ningún efecto adverso.

Experiencia

A lo largo de sus aventuras, los personajes aprenden, maduran y se desarrollan. Esto se representa mediante los Puntos de Experiencia. De este modo, tras cada sesión de juego, el Director de Juego recompensará a los jugadores con estos puntos en función de las vivencias personales de sus personajes, la calidad de su interpretación y otros criterios.

En términos generales, los Puntos de Experiencia se otorgan al término de una sesión de juego. Ten en cuenta que la experiencia es una recompensa para el jugador, por lo que aquellos que no hayan estado en la sesión, aunque su personaje sí como un PNJ, es probable que no reciban recompensa alguna. La cantidad de Puntos de Experiencia que otorgue el DJ determinará la velocidad de avance de los personajes.

Como norma, el DJ repartirá algunos puntos según las siguientes directrices:

- ¿Cómo de difícil fue la aventura? Dependiendo de lo arduos que hayan sido los rigores de la aventura, recibirás entre 1 y 5 Puntos de Experiencia por sobrevivir.
- ¿Interpretaste bien a tu personaje? Si la interpretación del personaje ha sido acertada, hablaste como tu personaje, actuaste de manera emotiva, pusiste voces, etc. puedes recibir hasta dos Puntos de Experiencia adicionales.
- ¿Tuviste ideas interesantes? Si tuviste ideas que hicieron avanzar la trama o produjeron giros en la misma que fueron emocionantes, divertidos, audaces o simplemente apropiados, puedes recibir hasta dos Puntos de Experiencia adicionales.
- ¿Te divertiste y divertiste a los demás? Si participaste activamente contribuyendo al avance de la partida, te tomaste la trama en serio o tuviste momentos inspirados y que hicieron que os lo pasarais bien puedes recibir hasta dos Puntos de Experiencia adicionales.
- Si el DJ lo estima oportuno, os puede otorgar más Puntos de Experiencia como recompensa. Por ejemplo tras completar con éxito una aventura que duró varias sesiones de juego, o para premiar acciones ocurrentes, imaginativas o especiales dentro de esa aventura.

Ningún jugador recibirá menos de un Punto de Experiencia, aunque si realmente alguien boicoteó la sesión, no se tomó nada en serio, interrumpió todo el rato con comentarios "fuera de juego" o simplemente estuvo callado sin hacer nada más que tirar los dados cuando se lo indicasteis, entonces realmente no se merece ningún punto y quizás deberíais hablar con él y animarle a ser más participativo o constructivo la próxima vez.

Los Puntos de Experiencia recibidos se anotan en la sección correspondiente de la hoja de personaje y se acumulan para convertirse en Puntos de Personaje que gastar en nuevos rasgos, como Habilidades y Bonificaciones, nuevas Dotes o aumentos de las Características.

Los Puntos de Experiencia necesarios para obtener un Punto de Personaje son 20 – (modificador de Inteligencia). De este modo se representa que los personajes más inteligentes son capaces de aprender más rápido y beneficiarse más de las vivencias personales. Por ejemplo, si tu personaje tiene Inteligencia 18 y, por lo tanto, su modificador es +4, entonces sólo necesitarás 16 Puntos de Experiencia para ganar un Punto de Personaje. Si por el contrario tu personaje tiene Inteligencia 8 y su modificador es –1, entonces necesitarás 21 Puntos de Experiencia para lograrlo.

Los costes de los rasgos en Puntos de Personaje son los mismos descritos para la creación de personajes. Sin embargo, los valores máximos descritos en la **Tabla GDJ1: Coste en Puntos de Personaje** (ver pág. 11) pueden superarse durante el juego si se paga el doble del coste normal.

Ya que un Punto de Personaje equivale a cuatro rangos de Habilidades, si lo prefieres puedes gastar 5 Puntos de Experiencia en un rango de habilidad. En este caso, la modificación al coste correspondiente al modificador de Inteligencia se aplica sólo al comprar el cuarto rango de habilidad. Por ejemplo, tu personaje con Inteligencia +2 pagaría 5 Puntos de Experiencia por rango de habilidad, pero el cuarto rango le costaría sólo 3 puntos.

Pero no sólo la experiencia es la recompensa última del buen juego y las contribuciones a la trama. Es probable que también quieras alcanzar objetivos vitales, materiales o de otra índole. Objetos excepcionales y riquezas también pueden ser una buena forma de recompensa, lo mismo que establecer vínculos emocionales con PNJs y que tu personaje se case, tenga hijos, obtenga títulos o reconocimiento social, etc.

Equipo

El mundo de **El Reino de la Sombra** no es un lugar que destaque por sus riquezas. En Valsorth quien es pobre es muy pobre y tiene que dejarse la vida para llevar algo que comer a casa. Los ricos viven mucho mejor, eso está claro, pero eso no quiere decir que les llueva el dinero, tienen que administrar su fortuna si no quieren verla dilapidada.

Aunque se cuenta que existen tesoros extraordinarios escondidos por todo el mundo, la mayoría de las veces no son más que eso, leyendas. Quien se lanza a la aventura en busca de uno de estos mitos la mayoría de las veces termina mendigando en alguna ciudad o muerto en alguna gruta perdida.

Disponibilidad

Se supone que todos los objetos descritos en este capítulo están disponibles en la mayor parte de Valsorth, siempre que tengas recursos para comprarlos. Sin embargo, algunos de estos artículos son caros y poco frecuentes, y sólo podrás encontrarlos en grandes ciudades y comercios especializados. En un pueblo pequeño, por ejemplo, puede resultar prácticamente imposible adquirir un caballo de guerra o dar con alguien capaz de hacer una armadura completa.

También se puede dar el caso de que, dependiendo del lugar de Valsorth en que te encuentres, conseguir determinados objetos sea más o menos complicado. Entre los gigantes azules, por ejemplo, se desconoce la metalurgia, por lo que hacerse con los servicios de un herrero puede ser directamente imposible. Por este mismo motivo, el coste de los productos puede variar según el lugar y el momento. Hay que tener en cuenta la ley de la oferta y la demanda: allí donde un objeto sea escaso su precio se incrementará proporcionalmente. La escasez en tiempos de guerra también puede disparar los precios de ciertos artículos de primera necesidad.

Será el DJ quien decida qué cosas puedes conseguir y cuáles están fuera de tu alcance dependiendo de dónde te encuentres. Si deseas adquirir algo que no está descrito en este capítulo, también será el DJ quien estime un precio aproximado, usando como referencia las listas de productos incluidas más adelante.

Riqueza y Dinero

Los aventureros, junto con la burguesía, se hallan entre las pocas personas que suelen comprar con dinero. La clase campesina tiende a comerciar en especie, recurriendo al trueque para obtener lo que necesitan y pagando sus impuestos en productos del campo (ganado, grano, tierras, etc.). Los miembros de la nobleza a veces comercian con derechos legales (como los que permiten explotar una mina, un puerto o una granja), con lingotes de metales preciosos, joyas u obras de arte, que suelen estar más o menos cotizadas según sus materiales y el arte de su elaboración, en lugar de con monedas.

Según el caso, el DJ puede pedir que, en vez de con dinero, paguéis las cosas mediante el trueque o algún tipo de servicio, dado que el vendedor puede no estar interesado en las monedas o, simplemente, no sabe para qué sirven.

Monedas

Stumlad es la nación comerciante más importante de todo Valsorth y sus monedas son los valores de referencia para el comercio debido a su gran aceptación por todas las razas. Existen otras monedas, de hecho cada país y algunas ciudades independientes importantes acuñan la suya propia, pero normalmente es fácil establecer un cambio oficial con las monedas stumladesas, mucho más extendidas por el mundo.

La **torre de oro** es una moneda de oro con el emblema de las dos torres de Stumlad. Son bastante infrecuentes y sólo suelen verse en transacciones o pagos importantes en las ciudades, y a veces ni eso, dada su rareza y gran valor. Tener una es tener un tesoro.

Los **reales de plata**, grabados con la cara del rey de Stumlad del momento, son monedas de plata que tienen un valor más manejable y se consideran la base del sistema económico y del comercio. Es fácil encontrarlas en las ciudades y pueblos importantes luciendo las efigies de diferentes reyes de Stumlad, al menos cuando no están tan desgastadas que sólo parecen un disco de plata.

Las **cruces de cobre** llevan grabada la cruz de Korth, la religión oficial en Stumlad. Son monedas de cobre muy comunes, de hecho es la moneda más empleada en el día a día en todo el continente.

Finalmente están las **piezas de cobre** que, originalmente, eran el resultado de partir una cruz de cobre en cuatro partes, siguiendo el emblema de la cruz grabada en ésta, aunque se terminó cogiendo la costumbre de partirla en ocho piezas. Su función es hacer de cambio y calderilla.

Una moneda corriente pesa aproximadamente 10 gramos y su tamaño es menor según mayor es su valor. El cambio oficial de las monedas, independientemente de su país de origen, es:

- 1 moneda de oro (mo) = 50 monedas de plata (mp)
- 1 moneda de plata (mp)= 20 monedas de cobre (mc)
- 1 moneda de cobre (mc) = 8 piezas de cobre (pc)

Vender El Botín

Por lo general, puedes vender cualquier cosa a la mitad del precio indicado para ese tipo de producto. Por ejemplo, si deseas comprar nuevas armas y armaduras podrías vender tu viejo equipo obteniendo la mitad de lo que te costó.

Armas

Tus armas te ayudan a determinar lo capaz que eres de afrontar distintas situaciones de combate. Consulta la **Tabla LdV2: Armas** para ver las características de cada una de ellas.

Categorías de las Armas

Las armas se agrupan en varios tipos de categorías interrelacionadas. Las categorías tienen que ver con qué entrenamiento es necesario para ser competente con el tipo de arma (sencilla, marcial o exótica), la utilidad de ésta en combate cerrado (cuerpo a cuerpo) o en combate a distancia (que incluye tanto armas arrojadizas como de proyectil) y el tamaño del arma.

- **Armas sencillas, marciales, improvisadas y exóticas:** Según las dotes de armas que poseas sabrás manejar todas las armas de una categoría u otra. El caso de las armas exóticas es especial porque cada dote sólo permite el uso de una única arma de este tipo. Si no eres competente con un tipo de arma sufres una penalización de –4 en las tiradas Ataque.
- **Armas de cuerpo a cuerpo y de ataque a distancia:** Las armas de cuerpo a cuerpo se utilizan para atacar en combate cerrado, aunque algunas de ellas también pueden lanzarse. Las armas de ataque a distancia incluyen a las armas arrojadizas y a las de proyectil, y resultan ineficaces en el cuerpo a cuerpo (normalmente se consideran armas improvisadas en cuerpo a cuerpo).
- **Armas con alcance:** Las bisarmas, cadenas de púas, gujas, lanzas de caballería, lanzas largas, látigos y roncas son armas con alcance. Un arma con alcance es un arma de cuerpo a cuerpo que permite atacar a oponentes que están a una cierta distancia, pero, en la mayoría de los casos, no a los que están adyacentes.
- **Armas arrojadizas:** Las armas de cuerpo a cuerpo que tienen un Incremento de distancia, y aquellas a distancia que no disparen un proyectil, se consideran armas arrojadizas. El alcance máximo es de cinco Incrementos de distancia. Es posible arrojar un arma que no ha sido diseñada para ser lanzada, pero se considera como un arma improvisada.
- **Armas de proyectil:** los arcos, las ballestas, las cerbatanas y las hondas son armas de proyectil. La mayoría de las armas de proyectil requieren dos manos para su uso (consulta la descripción de cada arma más adelante). El alcance máximo es de diez Incrementos de distancia. Recargar la munición forma parte de una acción de movimiento (puedes moverte mientras lo haces) salvo para el caso de la mayoría de las ballestas, que requieren toda la acción de movimiento (una ballesta pesada requiere una acción de asalto completo). Normalmente, la munición que impacta en un objetivo queda destruida o inútil, mientras que la munición normal que falla tiene un 50% de posibilidades (11 o más en un d20) de quedar destruida o perderse.
- **Armas improvisadas:** A veces se utilizan en combate objetos que no han sido pensados para esa función, desde botellas rotas hasta patas de sillas o jarras arrojadizas. Ya que estos objetos no están diseñados para ese uso, se sufre una penalización de –4 a las tiradas de Ataque con dicho objeto salvo que se tenga la dote correspondiente (ver **Competencia con armas**, pág. 64). Su valor de crítico es siempre 20/x2. Además, cada vez que se impacta con un arma de este tipo, existe una posibilidad del 50% (11 o más en un d20) de que se rompa quedando inservible. El objeto sólo puede ser de hasta una categoría de Tamaño más grande que su portador, y no puede exceder su carga ligera. Como norma general, un arma improvisada hará daño en función de su tamaño: Diminuto (1), Menudo (1d2), Pequeño (1d3), Mediano (1d4), Grande (1d6), Enorme (1d8), Gigantesco (1d10) y Colosal (2d6) siendo normalmente daño contundente. En caso de querer arrojar un arma improvisada, el Incremento de distancia será de 3 metros y tendrá un alcance máximo de cinco incrementos.

Cualidades de las Armas

El tipo de arma que elijas determinará el modo en que podrás usarla (cuerpo a cuerpo o a distancia, con una o dos manos) y cuánto daño infligirás con ella.

Cuando elijas tus armas, ten en cuenta los siguientes factores (que aparecen en la tabla de armas a continuación).

- **Tipo:** Indica el tipo de arma que es y, por lo tanto, la dote que hace falta para ser competente con ella: Sencilla, Marcial o Exótica. De no tener la dote necesaria se considera que no eres competente (recibes un –4 a las tiradas de Ataque).
- **Daño:** Es el daño que inflige un impacto con el arma. En un ataque cuerpo a cuerpo, tienes que sumar el modificador de Fuerza al daño (x1,5 si se blande el arma con dos manos) y la mitad del modificador si se trata de un arma arrojadiza o secundaria (en el caso de combatir con dos armas). Las armas de proyectiles no suman modificador al daño salvo que estén preparadas para ello. Si el modificador de Fuerza es negativo, se resta de todas las tiradas sin modificar.
- **Crítico:** Muestra el resultado que se debe obtener en el dado para obtener un impacto crítico y el multiplicador al daño total cuando esto ocurre (Excepción: las bonificaciones al daño representadas como dados adicionales no se multiplican con el golpe crítico). Si no se indica ningún multiplicador se considera que es x2. Para otros efectos de los críticos consulta la sección de **Combate** (ver pág. 100).
- **Tipo de daño:** El daño de las armas se clasifica de acuerdo a estos tipos: Contundente (armas con una superficie de golpeo sin filo), Perforante (armas con una punta afilada) y Cortante (armas con una hoja cortante). Algunas criaturas pueden ser resistentes o inmunes a algunas formas de daño.
- **Fuerza mínima:** Representa lo pesada, complicada y lenta que es de manejar el arma. Con una puntuación de Fuerza igual o mayor a la mínima del arma, puede utilizarse sin penalización. En caso contrario, tanto la Iniciativa como el Ataque reciben una penalización acumulativa de –1 por cada punto en que la Fuerza sea inferior a la mínima.
- **Incremento de distancia:** Las armas que pueden usarse a distancia tienen un atributo de Incremento de distancia. Un ataque a una distancia igual o menor a este atributo no tiene penalización, pero por cada Incremento de distancia completo se incurre en

TABLA LDV2: ARMAS

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Golpe desarmado*	–	1d3	20	Contundente	–	–	–	–	–
Armas de cuerpo a cuerpo sencillas									
Bastón*	Sencilla	1d6	20	Contundente	5	–	G	2 kg	4 mc
Daga*	Sencilla	1d4	19-20	Perforante	5	3 m	Me	0,5 kg	1 mp
Garrote	Sencilla	1d6	20	Contundente	8	3 m	M	1,5 kg	–
Gran garrote	Sencilla	1d10	20	Contundente	13	–	G	4 kg	4 mp
Guadaña*	Sencilla	2d4	20/x3	Cortante	14	–	G	5 kg	4 mp
Guantelete	Sencilla	1d3	20	Contundente	5	–	–	0,5 kg	2 mp
Guantelete, púas	Sencilla	1d4	20	Perforante	5	–	–	0,5 kg	5 mp
Hoz*	Sencilla	1d6	20	Cortante	5	–	P	1 kg	1 mp
Lanza*	Sencilla	1d8	20/x3	Perforante	10	–	G	3 kg	5 mp
Lanza corta*	Sencilla	1d6	20	Perforante	8	6 m	M	1 kg	2 mp
Lanza larga*	Sencilla	1d8	20/x3	Perforante	12	–	G	4,5 kg	8 mp
Martillo de piedra	Sencilla	2d8	20/x3	Contundente	16	–	E	8 kg	10 mp
Martillo ligero	Sencilla	1d4	20	Contundente	8	6 m	P	1 kg	10 mc
Maza ligera	Sencilla	1d6	20	Contundente	10	–	P	3 kg	4 mp
Maza pesada	Sencilla	1d8	20	Contundente	12	–	M	4 kg	6 mp
Puñal	Sencilla	1d4	20/x3	Perforante	5	–	Me	0,5 kg	2 mp
Armas a distancia sencillas									
Ballesta ligera*	Sencilla	1d8	19-20	Perforante	10	25 m	P	3 kg	15 mp
Ballesta pesada*	Sencilla	1d10	19-20	Perforante	12	40 m	M	4 kg	40 mp
Virotes (20)	–	–	–	–	–	–	–	1,5 kg	1 mp
Cerbatana*	Sencilla	1	20	Perforante	5	3 m	P	0,5 kg	8 mc
Agujas (10)	–	–	–	–	–	–	–	–	2 mc
Dardo	Sencilla	1d4	20	Perforante	5	6 m	Me	0,25 kg	3 mc
Honda*	Sencilla	1d4	20	Contundente	5	15 m	Me	–	3 mc
Balas de honda (10)	–	–	–	–	–	–	–	2,5 kg	2 mc
Jabalina*	Sencilla	1d6	20	Perforante	8	10 m	M	1 kg	15 mc
Armas de cuerpo a cuerpo marciales									
Alabarda*	Marcial	1d10	20/x3	Cortante	14	–	G	6 kg	20 mp
Alfanjón	Marcial	2d4	18-20	Cortante	13	–	G	4 kg	100 mp
Bisarma*	Marcial	2d4	20/x3	Cortante	12	–	G	6 kg	15 mp
Cimitarra	Marcial	1d6	18-20	Cortante	10	–	M	2 kg	15 mp
Escudo ligero	Marcial	1d3	20	Contundente	10	–	P	3 kg	5 mp
Escudo pesado	Marcial	1d4	20	Contundente	12	–	M	7,5 kg	10 mp
Espada bastarda*	Marcial	1d10	19-20	Cortante	11	–	M	3 kg	40 mp

* Consulta la descripción del objeto para ver sus reglas especiales.

TABLA LDV2: ARMAS

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Armas de cuerpo a cuerpo marciales (cont.)									
Espada corta	Marcial	1d6	19-20	Perforante	8	–	P	1 kg	10 mp
Espada larga	Marcial	1d8	19-20	Cortante	10	–	M	2 kg	15 mp
Espadón	Marcial	2d6	19-20	Cortante	14	–	G	4 kg	80 mp
Estoque*	Marcial	1d6	18-20	Perforante	8	–	M	1 kg	20 mp
Gran hacha	Marcial	1d12	20/x3	Cortante	15	–	G	6 kg	60 mp
Gran martillo	Marcial	1d12	20	Contundente	15	–	G	6 kg	30 mp
Guja*	Marcial	1d10	20/x3	Perforante	12	–	G	5 kg	15 mp
Hacha de batalla	Marcial	1d8	20/x3	Cortante	13	–	M	3 kg	10 mp
Hacha de mano	Marcial	1d6	20/x3	Cortante	11	3 m	P	1,5 kg	1 mp
Mangual*	Marcial	1d8	20	Contundente	12	–	M	2,5 kg	10 mp
Mangual pesado*	Marcial	1d10	19-20	Contundente	14	–	G	5 kg	45 mp
Martillo de guerra	Marcial	1d8	20/x3	Contundente	13	–	M	2,5 kg	8 mp
Lanza de caballería*	Marcial	1d10	20/x3	Perforante	13	–	G	5 kg	25 mp
Pico ligero	Marcial	1d4	19-20/x3	Perforante	8	–	P	1,5 kg	4 mp
Pico pesado	Marcial	1d6	19-20/x3	Perforante	10	–	M	3 kg	8 mp
Ronca*	Marcial	2d4	20/x3	Perforante	12	–	G	6 kg	20 mp
Tridente*	Marcial	1d8	20	Perforante	12	3 m	M	2 kg	10 mp
Armas a distancia marciales									
Arco corto	Marcial	1d6	20/x3	Perforante	10	20 m	M	1 kg	20 mp
Arco corto compuesto*	Marcial	1d6	20/x3	Perforante	Especial	25 m	M	1 kg	60 mp
Arco largo	Marcial	1d8	20/x3	Perforante	12	30 m	G	1,5 kg	40 mp
Arco largo compuesto*	Marcial	1d8	20/x3	Perforante	Especial	35 m	G	1,5 kg	100 mp
Flechas (20)	–	–	–	–	–	–	–	1,5 kg	1 mp
Armas de cuerpo a cuerpo exóticas									
Cadena con púas*	Exótica	2d4	20	Perforante	12	–	G	2,5 kg	30 mp
Espada bastarda*	Exótica	1d10	19-20	Cortante	13	–	M	3 kg	40 mp
Kukri	Exótica	1d4	18-20	Cortante	5	–	Me	0,5 kg	8 mp
Látigo*	Exótica	1d3	20	Cortante	5	–	M	1 kg	1 mp
Armas a distancia exóticas									
Ballesta de mano*	Exótica	1d4	19-20	Perforante	5	10 m	Me	1 kg	35 mp
Virotes pequeños (20)	–	–	–	–	–	–	–	0,5 kg	1 mp
Ballesta de repetición*	Exótica	1d8	19-20	Perforante	10	25 m	M	3,5 kg	100 mp
Virotes (20)	–	–	–	–	–	–	–	1,5 kg	1 mp
Boleadoras*	Exótica	–	–	–	10	3 m	P	1 kg	3 mp
Red*	Exótica	–	–	–	12	3 m	G	3 kg	20 mp

* Consulta la descripción del objeto para ver sus reglas especiales.

una penalización acumulativa de –2 a la tirada de Ataque. Por ejemplo, un arco corto tiene un Incremento de distancia de 20 metros. Un disparo contra un objetivo a menos de 20 metros no tendría ninguna penalización, si el objetivo estuviera a 20 metros o más sufriría un –2 al ataque, si estuviera a 40 metros o más sería un –4, etc. Las armas de proyectil tienen un alcance máximo de 10 incrementos, mientras que el de las armas arrojadizas es de un máximo de 5 incrementos.

- **Tamaño:** La relación entre el Tamaño de un arma y el de su portador determina de qué modo puede ser usada el arma. Si el arma es de un tamaño igual o inferior al del portador, éste puede usarla a una mano. Además, un arma se considera ligera si su Tamaño es inferior al de su portador. Si es de una categoría mayor, entonces debe usarla forzosamente a dos manos. Es imposible empuñar un arma con un tamaño que supere en dos o más categorías al tamaño del portador. Por ejemplo, un personaje Mediano puede emplear una maza pesada (Mediana) o una daga (Menuda) con una mano, y ésta última además se consideraría ligera. También podría empuñar un espadón (Grande) a dos manos, pero sería incapaz de blandir un martillo de piedra (Enorme).
- **Peso:** Aquí se muestra el peso del arma.
- **Coste:** Es el precio del arma en monedas de plata (mp) o en monedas de cobre (mc). El precio incluye el equipo diverso que suele acompañar al arma, como la vaina de una espada o el carcaj de unas flechas.

Descripción de las Armas

A continuación se describen, por orden alfabético, las armas de la **Tabla LdV2: Armas**, junto con cualquier regla especial que puedan conceder.

Alabarda: Mezcla de hacha y lanza. La punta de su extremo resulta útil contra los oponentes que cargan. Si retrasas una acción para posicionar la alabarda contra un oponente que carga, le infliges el doble de daño si tienes éxito en el ataque. Gracias al gancho que hay al otro lado del hacha, también puedes llevar a cabo ataques de Derribar. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, puedes evitarlo soltándola.

Alfanjón: Espada a dos manos con el filo curvo para facilitar el corte, básicamente es una cimitarra a dos manos.

Arcos: Necesitarás ambas manos para usar cualquier arco, sin importar cuál sea su tamaño. Puedes usar cualquier arco corto (normal y compuesto) a lomos de una montura. Los arcos compuestos están hechos de material reforzado que mantiene su forma arqueada aun cuando no están tensados, por ello pueden aprovechar una Fuerza superior a la media. Cada arco compuesto está construido para un modificador de Daño concreto (por defecto 0, cada punto por encima aumenta el coste en +50 mp), teniendo en cuenta que, como las armas arrojadizas, éste es la mitad del modificador de Fuerza del personaje. Si tu modificador es igual o mayor que el del arco, puedes aplicarlo al daño de tus ataques. Si tu modificador es inferior a aquel para el que fue diseñado el arco, sufres las penalizaciones habituales.

Ballestas: Consisten en un armazón con un arco de metal que se acciona con un disparador. Se arman tirando de la cuerda con una palanca, lo que exige una acción de movimiento, salvo la ballesta pesada que usa un torno y requiere una acción de asalto completo para recargarla. Un arma de este tipo necesita de las dos manos para poder ser utilizada con eficacia. Sin embargo, puedes disparar (pero no recargar) una ballesta a una mano, aunque sufrirás una penalización de –4 al Ataque (la ballesta de mano no sufre esta penalización). Incluso puedes disparar una ballesta con cada mano como si combatieses con dos armas. Una ballesta de repetición tiene un cargador de cinco virotes (armarla es acción gratuita mientras quede munición).

Bastón: El arma favorita de viajeros y campesinos. Si lo empuñas con las dos manos puedes usarlo como si empuñaras dos armas; en tal caso, sufrirás las penalizaciones normales asociadas a este tipo de lucha, como si blandieras dos armas ligeras.

Bisarma: Heredera de las herramientas de los campesinos, es una especie de lanza terminada en una hoja curva. Se considera que es un arma con alcance de 3 metros, pero te impide usarla para atacar a enemigos adyacentes. Gracias a la hoja curva de esta arma, también puedes llevar a cabo ataques de Derribar. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, puedes evitarlo soltándola.

Boleadoras: Unas boleadoras consisten en dos o tres pesadas esferas de madera conectadas por tiras de cuerda. Puedes usarlas para enmarañar a un oponente (–4 a su modificador de Destreza, pierde su Bonificación de Esquiva y reduce a la mitad su Velocidad, no pudiendo cargar o moverse a fondo). Tu oponente puede zafarse del enredo con una prueba de Acrobacias, Juegos de manos o simplemente Destreza (CD 15) o rompiendo las boleadoras con una prueba de Fuerza (CD 20), ambas como acción de asalto completo. Si intentas un derribo contra una criatura enmarañada y fallas, no existe posibilidad de respuesta.

Cadena con púas: Esta cadena provista de púas se considera un arma con alcance de 3 metros pero que, a diferencia de otras armas con alcance, puedes usar contra un enemigo adyacente. Puedes emplearla para llevar a cabo ataques de Derribar enroscándola en una extremidad del enemigo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, puedes evitarlo soltándola. También obtienes una bonificación de +2 en todas las pruebas de Desarmar (incluyendo los intentos de desarmarte a ti).

Cerbatana: Es un tubo largo a través del cual se disparan agujas soplando. Una aguja puede llevar veneno.

Cimitarra: Espada de filo curvo diseñada para facilitar el corte.

Daga: Es un cuchillo robusto que sirve para todo, por lo que suele ser un arma secundaria muy común. Obtienes una bonificación +2 a las pruebas de Juegos de manos realizadas para ocultar una daga en tu cuerpo.

Dardo: Un dardo mide lo mismo que una flecha grande y tiene una cabeza pesada. Básicamente, se trata de una jabalina pequeña.

Escudo, ligero o pesado: Puedes golpear con un escudo en lugar de utilizarlo para la defensa. En ese caso pierdes su bonificación de Esquiva y Bloqueo hasta tu siguiente turno (salvo si dispones de la dote Golpe con escudo mejorado, ver pág. 68).

Espada bastarda: También conocida como "espada de mano y media", es una espada demasiado larga como para usarla con una sola mano sin haber recibido entrenamiento especial, por eso se la considera arma exótica (en este caso su requisito de Fuerza es 13). También puede usarse a dos manos como arma marcial, en cuyo caso el requisito de Fuerza es sólo 11. Una criatura Grande también puede usarla con una sola mano como arma marcial.

Espada corta: Espada de hoja corta y ancha. Muy utilizada por las criaturas de pequeño tamaño.

Espada larga: Espada clásica muy valorada por los guerreros, especialmente entre los caballeros, al ser un símbolo del valor.

Espadón: Espada de hoja recta de gran longitud que se empuña a dos manos.

Estoque: Espada de hoja estrecha adecuada para la esgrima y las florituras. Por su ligereza, se considera que es un arma ligera.

Garrote: Los garrotes de madera son tan fáciles de encontrar y fabricar que no tienen coste.

Gran garrote: Versión para dos manos del garrote. Suele estar tachonado con clavos o púas, o rodeado por bandas de hierro.

Gran hacha: Hacha grande y pesada, la favorita de los bárbaros y de cualquiera que desee infligir una gran cantidad de daño.

Gran martillo: Pesado martillo de grandes proporciones diseñado pasa usarse a dos manos.

Golpe desarmado: Puede ser un puñetazo, una patada, un cabezazo u otro tipo de golpe. Se considera Daño no letal.

Guadaña: Inspirada en la herramienta del mismo nombre, está equilibrada y reforzada para ser usada en combate. Gracias a la hoja curva de esta arma, puedes llevar a cabo ataques de Derribar. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, puedes evitarlo soltándola.

Guantelete: Estos guantes metálicos protegen tus manos y te permiten infligir Daño letal con tus golpes desarmados. Algunas armaduras incluyen los guanteletes. No puedes ser desarmado de un guantelete.

Guantelete con púas: Guanteletes con pinchos pensados para infligir más daño. No se te puede desarmar en un combate.

Guja: Arma similar a la lanza, pero terminada en una cuchilla en vez de en una punta. Se considera que es un arma con alcance de 3 metros, pero te impide usarla para atacar a enemigos adyacentes.

Hacha de batalla: Poderosa hacha de una o dos hojas diseñada para emplearse a una mano si se tiene fuerza suficiente.

Hacha de mano: Hacha de pequeño tamaño que puede ser arrojada a los oponentes.

Honda: Es una tira de cuero usada para lanzar balas de plomo. Si usas piedras normales haces daño una categoría inferior (normalmente 1d3) y sufres una penalización de –1 en las tiradas de Ataque. Puedes sumar la mitad del modificador de Fuerza al daño, como si fuera un arma arrojadiza. Puedes disparar una honda con una mano, pero no recargarla. Recargar una honda es una acción de movimiento que requiere ambas manos.

Hoz: Esta hoz es como la usada por los campesinos, pero ha sido reforzada para su uso en el combate. Gracias a la hoja curva de esta arma, puedes llevar a cabo ataques de Derribar. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, puedes evitarlo soltándola.

Jabalina: Arma similar a la lanza, pero pensada para ser arrojada. Puede usarse en combate cuerpo a cuerpo como un arma improvisada, aunque sólo causa una penalización de –2 en las tiradas de Ataque y hace su propio daño.

Kukri: Es un puñal pesado y con la hoja ligeramente curvada hacia el interior.

Lanza: Una de las armas más sencillas que existen: un palo con una punta metálica para clavar. Si retrasas una acción para posicionar la lanza contra un oponente que carga, le infliges el doble de daño si tienes éxito en el ataque.

Lanza corta: Versión recortada de la lanza para que pueda ser usada a una mano. Puede arrojarse.

Lanza de caballería: Cuando la usas a lomos de una montura a la carga inflige doble daño. Se considera que es un arma con alcance de 3 metros, pero te impide usarla para atacar a enemigos adyacentes. Mientras estés montado, puedes esgrimirla a una mano.

Lanza larga: Más larga que la lanza normal, se considera que es un arma con alcance de 3 metros, pero te impide usarla para atacar a enemigos adyacentes. Si retrasas una acción para posicionar la lanza contra un oponente que carga, le infliges el doble de daño si tienes éxito en el ataque.

Látigo: Es un mango rígido con una cuerda flexible, normalmente de cuero, que se usa para azotar. Se considera un arma con alcance de 5 metros pero que, a diferencia de otras armas con alcance, puedes usarla contra un enemigo adyacente. Puedes usarlo para llevar a cabo ataques de Derribar enroscándolo en una extremidad del enemigo. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, puedes evitarlo soltándolo. También obtienes una bonificación de +2 en todas las pruebas de Desarmar (incluyendo los intentos de desarmarte a ti).

Mangual o mangual pesado: Mango unido mediante cadenas a una o más cabezas de metal. Puedes aprovechar la cadena para llevar a cabo ataques de Derribar. Si trataran de derribarte durante tu propio intento, podrías evitarlo soltando el arma. También obtienes una bonificación de +2 en todas las pruebas de Desarmar (incluyendo los intentos de desarmarte a ti).

Martillo de guerra: Esta arma es simplemente un martillo provisto de una cabeza grande y pesada.

Martillo de piedra: Versión de los gigantes azules del gran martillo.

Martillo ligero: Variante del martillo, está reforzado para ser usado en combate. Se encuentra lo suficientemente equilibrado como para poder arrojarlo.

Maza, ligera o pesada: La maza está hecha de metal, incluyendo el mango, lo que la convierte en un arma pesada y difícil de romper.

Pico, ligero o pesado: Variante del pico, está diseñado para concentrar toda su fuerza en un pequeño punto y ha sido reforzado para ser usado en combate.

Puñal: Cuchillo de gran tamaño diseñado para el combate, por lo que sus golpes pueden resultar mortíferos.

Red: Una red de combate tiene pequeñas púas en el tejido y una cuerda de arrastre para controlar a los oponentes enredados. Si el ataque tiene éxito, y el oponente es de un Tamaño hasta dos categorías inferior al de la red, queda enmarañado (–4 a su modificador de Destreza, pierde su Bonificación de Esquiva y reduce a la mitad su Velocidad, no pudiendo cargar o moverse a fondo). Con una prueba enfrentada de Fuerza con éxito, impides al oponente moverse más allá de los límites de la cuerda de arrastre. Tu oponente puede zafarse del enredo con una prueba de Acrobacias (CD 20) o reventar la red con una prueba de Fuerza (CD 25), ambas como acción de asalto completo. Una red debe estar plegada correctamente para poder lanzarla. Una vez que la red ya



no está plegada correctamente, los ataques con ella sufren una penalización de –4. Alguien competente tarda dos turnos en volver a plegar la red y el doble si no es competente.

Ronca: Variante de la lanza con un par de ganchos, se considera que es un arma con alcance de 3 metros, pero te impide usarla para atacar a enemigos adyacentes. También obtienes una bonificación de +2 en todas las pruebas de Desarmar (incluyendo los intentos de desarmarte a ti).

Tridente: Arma de apariencia similar a la lanza pero provista de varias puntas. Puede arrojarse y, además, si retrasas una acción para posicionar el tridente contra un oponente que carga, le infliges el doble de daño si tienes éxito en el ataque.

Armaduras

Las armaduras y los escudos protegen durante el combate, pero también ralentizan. Consulta la **Tabla LdV3: Armaduras** para ver las características de las armaduras.

Categorías de las Armaduras

Las armaduras se agrupan en varios tipos de categorías en función del entrenamiento necesario para ser competente en su uso: ligeras, medias, pesadas y escudos.

Cualidades de las Armaduras

El tipo de armadura que elijas determinará la protección y las molestias que te causará cuando la lleves puesta.

Cuando elijas tu armadura, ten en cuenta los siguientes factores (que aparecen en la tabla de armaduras a continuación):

- **Tipo:** Indica el tipo de armadura que es y, por lo tanto, la dote que hace falta para ser competente con ella: Ligera, Media, Pesada o Escudo. De no tener la dote necesaria se considera que no eres competente (la Penalización de Armadura se dobla).
- **Reducción de Daño (RD):** Es la cantidad de daño que absorbe la armadura. Sustrae la RD de cualquier daño físico que sufras. Si el daño es reducido a cero o menos, la armadura lo bloquea por completo y el personaje no sufre daño alguno. La armadura también protege de los críticos: suma la RD a la cantidad por la que hay que superar la Defensa del blanco para obtener un crítico (ver **Golpes críticos**, pág. 100).

  La RD por armadura se aplica contra el daño físico (contundente, cortante y perforante), pero no otorga protección contra el daño mágico o elemental, ni contra ataques de tipo incorpóreo.
- **Penalización de Armadura:** Representa lo pesada e incómoda que es la armadura. Esta penalización se aplica al modificador de Destreza (afectando a todas las acciones con esta característica, como Habilidades, Ataque y Bonificación de Reflejos) y a las pruebas de Atletismo. Suma a esta penalización el modificador de Fuerza (si el modificador es negativo, la penalización aumenta). Si el personaje lleva una armadura con la que no es competente la penalización se duplica (con un mínimo de –1).
- **Velocidad:** Algunas armaduras, por su peso y restricción a la movilidad, reducen la Velocidad. Aplica la fracción a la Velocidad normal.
- **Peso:** Aquí se muestra el peso de la armadura.

TABLA LDV3: ARMADURAS

Armadura	Tipo	RD	Penal. Armad.	Velocidad	Peso	Coste
Armaduras ligeras						
Acolchada	Ligera	1	–1	–	5 kg	5 mp
Cuero	Ligera	1	–	–	7 kg	15 mp
Cuero tachonado	Ligera	2	–1	–	10 kg	40 mp
Camisote de mallas	Ligera	3	–2	–	12,5 kg	180 mp
Armaduras medias						
Pieles	Media	3	–3	2/3	12,5 kg	15 mp
Cota de escamas	Media	4	–4	2/3	15 kg	75 mp
Cota de mallas	Media	5	–5	2/3	20 kg	270 mp
Coraza	Media	5	–4	2/3	15 kg	375 mp
Armaduras pesadas						
Laminada	Pesada	6	–7	2/3	22,5 kg	525 mp
Cota de bandas	Pesada	6	–6	2/3	17,5 kg	900 mp
Placas y mallas	Pesada	7	–7	2/3	25 kg	1500 mp
Completa de placas	Pesada	8	–6	2/3	25 kg	3750 mp
Escudos +						
Pequeño	Escudo	+1	–1	–	2,5 kg	8 mp
Ligero	Escudo	+2	–1	–	3 kg	5 mp
Pesado	Escudo	+3	–2	–	7,5 kg	10 mp
Pavés*	Escudo	+4	–4	–	10 kg	12 mp
Púas para escudo*	–	–	–	–	+ 2 kg	+ 4 mp

* Consulta la descripción del objeto para ver sus reglas especiales.

\+ Los escudos no proporcionan Resistencia al Daño, en vez de eso otorgan una bonificación de Esquiva a la Defensa y a Bloquear de +1 (pequeño), +2 (ligero), +3 (pesado) y +4 (pavés). La Penalización por Armadura sólo afecta a las acciones que necesiten la mano del escudo. La FUE reduce la penalización como en el resto de armaduras.

- **Coste:** Es el precio de la armadura en monedas de plata (mp). El precio incluye el equipo diverso que suele acompañar a la armadura como, según el caso, casco y guanteletes.

Descripción de las Armaduras

A continuación se describen, por orden alfabético, las armaduras y escudos de la **Tabla LdV3: Armaduras**, junto con cualquier regla especial que puedan conceder.

Acolchada: Esta armadura consta de varias capas acolchadas de tela y tela reforzada. Da mucho calor y puede volverse incómoda por culpa del sudor, la mugre, las pulgas y otros parásitos.

Camisote de mallas: Esta armadura protege el torso, permitiendo que las extremidades tengan libertad de movimiento. Un forro acolchado impide la irritación y amortigua los golpes. La armadura incluye un bacinete de acero.

Completa de placas: Esta armadura está compuesta de placas metálicas, remachadas y ajustadas para cubrir completamente el cuerpo. Incluye guanteletes, botas pesadas de cuero y yelmo con visera. Debajo se lleva un acolchado grueso (incluido). Las correas y hebillas hacen que el peso esté distribuido de forma equilibrada; por eso la armadura completa impide menos el movimiento que la laminada, aunque esta última sea más ligera. Las armaduras completas han de ser hechas a medida por un maestro forjador, aunque la de otra persona puede ajustarse a un nuevo usuario del mismo Tamaño pagando entre 200 y 800 (2d4 x100) monedas de plata.

Coraza: La coraza, compuesta de peto y espaldar, cubre el pecho y la espalda. Incluye casco y grebas (placas que cubren la parte inferior de las piernas). Un ligero traje o faldar de cuero tachonado, colocado debajo de la coraza, protege las extremidades sin suponer mucho obstáculo para el movimiento.

Cota de bandas: Esta armadura está compuesta de tiras metálicas superpuestas, cosidas a un forro de cuero y cota de mallas. Las bandas cubren las zonas vulnerables, mientras que las mallas y el cuero protegen las junturas, confiriendo libertad de movimiento. Las correas y hebillas hacen que el peso esté distribuido de forma equilibrada. La armadura incluye los guanteletes.

Cota de escamas: Una armadura formada por cota y grebas de cuero (y quizás un faldar separado) cubiertas con piezas de metal superpuestas a modo de escamas de pez.

Cota de mallas: Esta armadura está compuesta de anillas de acero entrelazadas. Un forro acolchado impide que haya irritación y amortigua los golpes. Los puntos vitales están protegidos por varias capas de mallas colgantes. El peso de la cota de mallas descansa principalmente sobre los hombros, por lo que resulta muy incómoda de llevar durante largos periodos de tiempo. Incluye los guanteletes.

Cuero tachonado: Esta armadura está fabricada de cuero resistente y flexible (no del mismo material endurecido que la de cuero normal) y reforzada con remaches metálicos, cercanos entre sí.

Cuero: Las protecciones para el pecho, la espalda y los hombros de esta armadura están hechas de cuero endurecido en aceite hirviendo. Las demás partes de la armadura son de cuero más blando y flexible.

Laminada: Está fabricada en estrechas tiras metálicas verticales, remachadas a un forro de cuero bajo el que se lleva una tela acolchada. Las juntas van protegidas con cota de mallas flexible. Incluye guanteletes.

Pieles: Esta armadura está compuesta de varias capas de cuero y pieles de animales. Es rígida y resulta difícil moverse con ella. Es la protección preferida por los bárbaros y hombres salvajes, que no suelen disponer de armaduras metálicas.

Placas y mallas: Esta armadura combina la cota de mallas con placas metálicas (coraza, hombreras, guardas de codal, guanteletes, escarcelas y grebas) que cubren las zonas vitales. Las correas y hebillas sujetan la armadura y hacen que el peso esté distribuido de forma equilibrada; sin embargo, la armadura de placas mixta sigue estando más suelta que la armadura completa. Incluye guanteletes.

Escudos

Los escudos están más pensados para desviar el daño que para reducirlo, por ello otorgan bonificaciones a la Esquiva y a la acción Bloquear (un escudo suele parar mejor un ataque que cualquier arma) en vez de a la Reducción de Daño. Obviamente, la Penalización por Armadura sólo afecta a las acciones que necesiten la mano del escudo. Tu modificador de Fuerza reduce la penalización del escudo del mismo modo que con las armaduras, y se aplica de forma íntegra a ambas. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 12 (modificador +1) equipado con una armadura de cuero tachonado (penalización –1) y un escudo ligero (penalización –1) puede actuar sin sufrir ninguna penalización, ni por la armadura ni por el escudo (el +1 de su Fuerza se aplica tanto al –1 de la armadura como al –1 del escudo).

Ligero: El escudo se engancha con correas al antebrazo y se sujeta por el asa con la mano. La ligereza de este escudo permite llevar otros objetos en esa mano (aunque no permite usar armas con ella).

Pequeño: Este pequeño escudo metálico, también conocido como broquel o rodela, se sujeta con correas al antebrazo, lo que permite llevarlo puesto y seguir usando la mano. Se puede usar un arco o una ballesta sin sufrir penalizaciones. También se puede usar un arma con la mano del escudo (lo que incluye el uso de armas a dos manos), pero sufrirás una penalización de –1 en las tiradas de Ataque por culpa del exceso de peso en el brazo (no es compensable con el modificador de Fuerza). Si se lucha con dos armas, esta penalización se añadirá a las habituales por usar dos armas. De un modo u otro, cuando usas la mano con la que llevas el escudo, pierdes su Bonificación de Esquiva y Bloqueo hasta tu siguiente turno.

Pesado: El escudo se engancha con correas al antebrazo y se sujeta por el asa con la mano. Debido a su gran peso, la mano que lo sujeta no se puede emplear en ninguna otra cosa.

Pavés: Este enorme escudo es casi tan alto como su portador. Básicamente, se trata de una "pared" portátil pensada para tapar. El escudo pavés proporciona cobertura parcial a su portador (+4 a la Defensa y +2 a las pruebas de salvación de Reflejos) y puede llegar a proporcionar cobertura total si se oculta totalmente detrás suyo, aunque entonces no podrá atacar. Cuando emplees un escudo pavés en combate recibes una penalización adicional de –2 a las tiradas de Ataque debido a la impedimenta del escudo. No se puede golpear con un escudo pavés ni usar la mano que lo sujeta para ninguna otra cosa.

Púas para escudo: Las púas se consideran un arma marcial perforante. Al ser añadidas a un escudo ligero o pesado aumentan su daño en una categoría (por ejemplo, de 1d4 a 1d6). No se pueden poner púas en los escudos pequeños ni en los paveses.

Ponerse y Quitarse la Armadura

A veces es importante saber el tiempo que tienes para poder prepararte adecuadamente y saber si estás listo para el combate. Según el tipo de armadura que uses puedes tardar un tiempo u otro en tenerla dispuesta o quitártela. También tienes la opción de ponértela apresuradamente, empeorando en un punto tanto la Reducción de Daño como la Penalización de Armadura. Si tienes ayuda tardas la mitad del tiempo en ponerte o quitarte la armadura. Un minuto equivale a 10 asaltos.

- **Escudo:** Tardas una acción de movimiento en ponerte un escudo. Para quitártelo puedes dejarlo caer como una acción gratuita o guardarlo como una acción de movimiento.
- **Armadura Ligera:** Tardas un minuto en ponértela o quitártela y cinco asaltos si te la pones apresuradamente.
- **Armadura Media, laminada o cota de bandas:** Tardas cuatro minutos en ponértela. Puedes ponértela apresuradamente o quitártela en un minuto.
- **Armadura de placas y mallas o completa:** Tardas cuatro minutos en ponértela o quitártela y, además, necesitas ayuda obligatoriamente. Necesitas dos minutos si te la pones apresuradamente.

Dormir con la Armadura

Tal vez un día, por azares del destino, te veas obligado a dormir con la armadura puesta (cuando los orkos llaman a tu puerta tienes que escoger entre la comodidad o estar preparado). Las armaduras no están pensadas para dormir con ellas. Hasta cierto punto, las armaduras ligeras te permiten dormir sin mayores problemas, te levantarás un poco cansado pero eso no afectará a tu rutina. En cambio, si duermes con una armadura media o pesada estarás Fatigado de manera automática durante el día siguiente. En principio este tipo de fatiga no se acumula (dormir dos noches seguidas con armadura no te dejará Exhausto), aunque el DJ puede decidir lo contrario si la situación se prolonga varios días.

Bienes y Servicios

Obviamente, te enfrentarás a todo tipo de desafíos y dificultades que no podrás resolver luchando, por lo que necesitarás algo más que un arma y una armadura. El equipo adecuado puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso de tu aventura.

La siguiente tabla te proporciona los precios y pesos de decenas de objetos, así como el precio de una variedad de servicios que puedes contratar. La mayoría de estos objetos forman parte del equipo básico, y pueden resultarte de utilidad en numerosas ocasiones.

A continuación encontrarás una descripción, en orden alfabético, de parte del equipo más importante para un aventurero, junto con cualquier beneficio especial que confieran a su usuario.

Equipo General

Abrojos: Los abrojos son púas de hierro con cuatro puntas diseñadas de tal modo que siempre quede una hacia arriba cuando son lanzadas sobre una superficie. Puedes esparcir los abrojos en el suelo para dañar a los oponentes, o al menos para retardarles. Una bolsa de 1 kg de abrojos cubre un área de metro y medio de lado. Cada vez que una criatura se mueva a través de un área que contiene abrojos a cualquier índice mayor a la mitad de su Velocidad, o cada asalto que una criatura pase luchando en tal área, los abrojos realizan una tirada de Ataque (Bonificación de Ataque base +0, se considera que la criatura está desprevenida). Un golpe con éxito causa 1 punto de daño (ignora cualquier RD), y la herida reduce la Velocidad base a la mitad de lo normal (una prueba con éxito de Medicina CD 15 o un día de descanso eliminan esta penalización). Una criatura que carga o corre debe detenerse inmediatamente si pisa en un abrojo.

Aceite: Un litro de aceite tarda 12 horas en consumirse en una lámpara. Puedes verter un litro de aceite en el suelo, cubriendo una superficie de 4 metros cuadrados (siempre que sea lisa). Si se prende fuego, el charco arderá durante 2 asaltos e infligirá 1d3 puntos de daño a cada criatura que haya en el área cubierta. Puedes lanzar un frasco de aceite con una mecha encendida (consulta las reglas del fuego de alquimista), aunque sólo hay un 50% de posibilidades (11 o más en un d20) de que el aceite arda con éxito.

Ácido: Puedes lanzar un frasco con ácido (como un arma improvisada) causando con su impacto 1d6 puntos de daño por ácido. Todo lo que se encuentre en un radio de 1,5 metros recibe 1 punto de daño por las salpicaduras.

Agua bendita: Agua bendecida por los sacerdotes de algunos dioses (normalmente Korth) que es útil, entre otras cosas, como arma contra los no muertos y los ajenos con intenciones malignas o contrarias al credo del dios. Puedes lanzar un frasco con agua bendita (como un arma improvisada) causando con su impacto 2d4 puntos de daño sagrado a este tipo de criaturas. También reciben 1 punto de daño por salpicaduras aquellas criaturas que se encuentran en un radio de 1,5 metros.

Agujas de costura: Pequeñas agujas de metal, hueso u otro material que se usan para la costura o la reparación de redes.

Almádena: Es un martillo a dos manos, provisto de una cabeza de hierro que resulta muy útil para romper o abrir objetos, como puertas o cofres, a golpes.

Antorcha: Una antorcha típica es una vara de madera con un extremo cubierto de lino enrollado, empapado en sebo u otra sustancia similar. Una antorcha arde durante una hora, iluminando claramente un área de 6 metros y más tenuemente un área de 12 metros. Si se usa una antorcha en combate, se considera un arma improvisada que produce daño contundente con un +1 al daño por el fuego.

Anzuelo: Pequeño gancho atado a una cuerda fina en el que se pincha algo de cebo para usarse en la pesca, bien directamente o bien mediante una caña.

Aparejo de poleas: Conjunto de ruedas pensadas para que pasen por ella una cuerda a fin de multiplicar la fuerza y poder levantar mayores pesos con menos esfuerzo.

Ariete portátil: Esta barra de madera reforzada con metal otorga una bonificación de +2 a las pruebas de Fuerza o Daño realizadas para derribar una puerta y permite a un segundo usuario colaborar otorgando un +2 adicional.

Balanza de mercader: Conjunto compuesto por balanza, platillos y varias pesas. La balanza concede un +2 de bonificación en las pruebas de Artesanía destinadas a tasar objetos valorados según su peso, incluidos aquellos que están hechos de metales preciosos.

Barril: Recipiente normalmente fabricado con madera y refuerzos metálicos. Tiene capacidad para 50 litros de líquido.

Bolsa (de cinto): Esta bolsa de cuero se ata al cinto. Resulta muy útil para llevar cosas pequeñas.

Botella: Recipiente normalmente fabricado en cerámica, metal o vidrio. Tiene capacidad para 1 litro de líquido.

Cadena: Para romper una cadena hace falta tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 26).

Cálamo o pluma: Varilla de madera con una punta especial en uno de sus extremos que sirve para escribir cuando se impregna en tinta.

Campana: Campana de pequeño tamaño útil para montar como alarma.

Cántaro: Recipiente normalmente fabricado en cerámica, metal o vidrio. Tiene capacidad para 4 litros de líquido.

Catalejo: Tubo, a veces plegable, con cristales de aumento a ambos lados. El catalejo triplica tu alcance visual: en las pruebas de Atención sufres un –1 por cada 9 metros de distancia entre tú y lo que estás observando, en lugar de un –1 por cada 3 metros (ver **Atención**, pág. 47).

Cerradura: Estos mecanismos se abren con una llave grande y pesada. La CD para forzar una cerradura depende de la calidad de la misma: Sencilla (CD 20), Corriente (CD 25), De calidad (CD 30), Asombrosa (CD 40).

Cesto: Recipiente normalmente fabricado en madera o mimbre. Tiene una capacidad variable.

Cofre: Recipiente cerrado con tapa, normalmente fabricado en madera con refuerzos metálicos. Existen de todos los tamaños. El ejemplo es para uno con unos 40 litros de capacidad.

Contraveneno: Sustancia alquímica diseñada para contrarrestar los efectos del veneno. Si lo bebes, obtendrás una bonificación de +5 en todas tus pruebas de salvación de Fortaleza contra veneno durante una hora.

Cubo: Recipiente normalmente fabricado en madera con refuerzos metálicos. Tiene capacidad para 5 litros de líquido.

Cuerda de cáñamo: Cuerda fabricada con fibra de cáñamo. Para romperla hace falta tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 23).

Cuerda de seda: Cuerda fabricada con seda. Es tan flexible y ligera que otorga una bonificación de +2 a los intentos de trepar por ella. Para romper esta cuerda hace falta tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 24).

Escalera de mano: Escalerilla, sencilla y recta, fabricada de madera.

Espejo pequeño: Fragmento de metal pulido que permite verte, hacer señales reflejando la luz, ver que hay más allá de una esquina y similares.

Estuche: Tubo normalmente hecho de cuero o metal con tapa. Se utiliza para guardar pergaminos o papel enrollado.

Frasco: Recipiente con tapón, normalmente fabricado en cerámica, metal o vidrio. Tiene capacidad para medio litro de líquido.

TABLA LDV4: BIENES Y SERVICIOS

Equipo General

Objeto	Precio	Peso
Abrojos	3 mp	1 kg
Aceite (1 litro)	6 mc	1 kg
Ácido (frasco)	30 mp	0,5 kg
Agua bendita (frasco)	25 mp	0,5 kg
Agujas de costura	10 mc	–
Almádena	1 mp	5 kg
Antorcha	1 mc	0,5 kg
Anzuelo	2 mc	–
Aparejo de poleas	5 mp	2,5 kg
Ariete portátil	25 mp	10 kg
Balanza de mercader	2 mp	0,5 kg
Barril (vacío, 50 litros)	2 mp	15 kg
Bolsa (de cinto)	15 mc	0,25 kg
Botella (llena, 1 litro)	2 mp	1 kg
Cadena (3 metros)	2 mp	1 kg
Cálamo o pluma	1 mp	–
Campana	1 mp	–
Cántaro (lleno, 4 litros)	3 mc	4,5 kg
Catalejo	250 mp	0,5 kg
Cerradura		
Sencilla	5 mp	0,5 kg
Corriente	10 mp	0,5 kg
De calidad	20 mp	0,5 kg
Asombrosa	40 mp	0,5 kg
Cesto (vacío)	8 mc	0,5 kg
Cofre (vacío)	4 mp	12 kg
Contraveneno (vial)	30 mp	–
Cubo (vacío)	10 mc	1 kg
Cuerda de cáñamo (10 metros)	7 mc	3 kg
Cuerda de seda (10 metros)	4 mp	1,5 kg
Escalera de mano (3 metros)	5 mc	10 kg
Espejo pequeño (metal)	10 mp	0,25 kg
Estuche (mapas y pergaminos)	3 mp	0,25 kg
Frasco (lleno, 0,5 litros)	3 mc	0,5 kg
Fuego de alquimista (frasco)	80 mp	0,5 kg
Garfio de escalada	2 mp	2 kg
Grilletes	25 mp	1 kg
Herramientas de artesano (tipo)	4 mp	2,5 kg
Herramientas de ladrón	25 mp	0,5 kg

Objeto	Precio	Peso
Instrumento musical	5 mp	1,5 kg
Jabón (0,25 kg)	6 mc	0,25 kg
Jarra / taza (llena, 0,5 litros)	1 mc	0,5 kg
Jarro (llena, 2 litros)	2 mc	2 kg
Lacre	2 mp	0,5 kg
Lámpara corriente	2 mc	0,5 kg
Leña (por día)	1 mc	10 kg
Linterna de ojo de buey	15 mp	1,5 kg
Linterna sorda	8 mp	1 kg
Lona (1 metro cuadrado)	1 mc	0,5 kg
Lupa	40 mp	–
Manta de invierno	1 mp	1,5 kg
Martillo	10 mc	1 kg
Material de curandero	8 mp	0,5 kg
Material de disfraz	10 mp	4 kg
Material de escalada	30 mp	2,5 kg
Mochila (vacía)	4 mp	1 kg
Odre (lleno, 2 litros)	10 mc	2 kg
Olla (vacía, 5 litros)	10 mc	2 kg
Pala o azada	1 mp	1 kg
Palanqueta	2 mp	2,5 kg
Papel (1 hoja)	15 mc	–
Pedernal y acero	8 mc	–
Pergamino (1 hoja)	6 mc	–
Pértiga (3 metros)	4 mc	4 kg
Pico de minero	4 mp	5 kg
Piedra de afilar	2 mc	0,5 kg
Pitón	6 mc	0,25 kg
Red de pescar (3 metros cuadrados)	4 mp	2,5 kg
Reloj de arena	10 mp	0,5 kg
Saco (vacío)	1 mc	0,25 kg
Saco de dormir	2 mc	2,5 kg
Sello (anillo)	15 mp	–
Silbato de señales	15 mc	–
Símbolo sagrado	1 mp	–
Tienda de campaña	3 mp	10 kg
Tinta (vial)	1 mp	–
Tiza (trozo)	1 mc	–
Vela	1 mc	–
Vial (lleno, 0,1 litros)	1 mp	–

TABLA LDV4: BIENES Y SERVICIOS (CONT.)

Indumentaria

Objeto	Precio	Peso
Ropa de abrigo	8 mp	3,5 kg
Ropa de artesano	2 mp	2 kg
Ropa de artista	6 mp	2 kg
Ropa de clérigo	15 mp	3 kg
Ropa de cortesano	75 mp	3 kg
Ropa de erudito	10 mp	3 kg
Ropa de miembro de la realeza	600 mp	7,5 kg
Ropa de montaraz	10 mp	4 kg
Ropa de noble	150 mp	5 kg
Ropa de plebeyo	4 mc	1 kg
Ropa de viajero	1 mp	2,5 kg

Transporte

Objeto	Precio	Peso
Bote de remos	25 mp	50 kg
Remo	1 mp	5 kg
Carreta	15 mp	100 kg
Carro	35 mp	200 kg
Carruaje	200 mp	300 kg
Chalupa	3000 mp	–
Galera	50000 mp	–
Nave larga	12000 mp	–
Navío de guerra	40000 mp	–
Trineo	25 mp	150 kg
Velero	15000 mp	–

Servicios

Servicio	Precio
Diligencia (por km)	2 mc
Empleado (por día)	
entrenado	2 mp
no entrenado	12 mc
Guía (por día)	1 mp
Juglar (por actuación)	15 mc
Médico o curandero (por tratamiento)	3 mp
Mensajero (por mensaje y km)	1 mc
Pasaje de barco (por km)	1 mp
Peaje o portazgo	1 mc

Monturas y Equipo Afín

Objeto	Precio	Peso
Alforjas	1 mp	4 kg
Barda		
Criatura Mediana	x2	x1
Criatura Grande	x4	x2
Bocado y brida	1 mp	0,5 kg
Burro o mulo	15 mp	–
Caballo		
ligero	30 mp	–
pesado	80 mp	–
de guerra ligero	300 mp	–
de guerra pesado	800 mp	–
Cuadras (por día)	10 mc	–
Forraje (por día)	1 mc	–
Perro guardián	20 mp	–
Poni	20 mp	–
Silla		
Albarda	5 mp	7 kg
De montar	8 mp	12 kg
Militar	16 mp	15 kg
Exótica	x3	x1,5

Pernoctar, Comida y Bebida

Objeto	Precio	Peso
Alojamiento en posada (por día)		
Pobre	6 mc	–
Corriente	15 mc	–
Bueno	2 mp	–
Banquete (por persona)	10 mp	–
Carne (trozo)	12 mc	0,25 kg
Cerveza (jarra)	4 mc	0,5 kg
Comidas (por día)		
Pobre	3 mc	–
Corriente	9 mc	–
Buena	15 mc	–
Pan (hogaza)	1 mc	0,5 kg
Queso (trozo)	5 mc	0,5 kg
Raciones de viaje (por día)	8 mc	1 kg
Vino (jarra)	5 mc	0,5 kg

Fuego de alquimista: Sustancia pegajosa y adhesiva que se inflama al entrar en contacto con el aire. Si lanzas un frasco de fuego de alquimista (como un arma improvisada), causas 1d6 puntos de daño por fuego al objetivo y 1 punto a todo lo que esté en un radio de 1,5 metros. En el asalto siguiente a un impacto directo, la víctima arde y sufre 1d6 puntos de daño adicionales, pudiendo emplear una acción de asalto completo para intentar apagar el fuego antes de que eso suceda. Extinguir las llamas requiere una prueba de salvación de Reflejos (CD 15). Rodar por el suelo concede una bonificación de +2. La inmersión en agua apaga las llamas inmediatamente. El fuego de alquimista ignora la Reducción de Daño por armadura.

Garfio de escalada: Garfio múltiple que se ata al extremo de una cuerda para asegurarla a alguna oquedad. Arrojar un garfio de escalada de manera adecuada requiere una prueba de Atletismo con éxito (CD 10, +2 por cada 3 metros de distancia al objetivo).

Grilletes: Abrazaderas de un material duro unidas por una cadena o cuerda y, normalmente, cerradas con llave. El preso puede usar la habilidad de Juegos de manos para liberarse (CD 30 o CD 35 si son de gran calidad). Para romper los grilletes hace falta tener éxito en una prueba de Fuerza (CD 26 o CD 28 si son de gran calidad).

Herramientas de artesano: Es un conjunto de herramientas especiales necesarias para algún tipo de artesanía, desde carpintero a herrero. Sin ellas tendrás que usar herramientas improvisadas (penalización de –4 en las pruebas de Artesanía), salvo que el DJ considere que es directamente imposible.

Herramientas de ladrón: Conjunto de herramientas para abrir cerraduras, candados y demás. Incluye una o dos llaves maestras, ganzúas largas de metal, un tornillo de mandíbulas largas, una serreta, una pequeña cuña y un martillo.

Instrumento musical: Entre los instrumentos más populares están incluidos la flauta, el laúd, la mandolina y el tambor.

Jabón: Sustancia usada para limpiar manchas e higienizarse.

Jarra / taza: Recipiente normalmente fabricado en cerámica, metal o vidrio. Tiene capacidad para medio litro de líquido.

Jarro: Recipiente normalmente fabricado en cerámica, metal o vidrio. Tiene capacidad para 2 litros de líquido.

Lacre: Cera usada para sellar documentos y precintar recipientes.

Lámpara corriente: Recipiente con aceite y una mecha que se usa para iluminar. Su llama está en contacto con el aire y su combustible puede verterse con facilidad. Consume 1 litro de aceite cada 12 horas, iluminando claramente un área de 5 metros y más tenuemente un área de 10 metros. Puede llevarse a una mano.

Leña: Madera seca apta para encender fuego.

Linterna de ojo de buey: Linterna con un solo postigo y las demás caras interiores muy pulidas para reflejar la luz en una única dirección. Consume 1 litro de aceite cada 12 horas, iluminando claramente un área en forma de cono de 20 metros y más tenuemente un área de 40 metros. Puede llevarse a una mano.

Linterna sorda: Linterna con postigos o bisagras a los lados que permiten graduar la luz emitida o bloquearla por completo. Consume 1 litro de aceite cada 12 horas, iluminando claramente un área de 10 metros y más tenuemente un área de 20 metros. Puede llevarse a una mano.

Lona: Tela basta que se usa para tapar o retener objetos.

Lupa: Lente sencilla que permite ver con detalle los objetos pequeños. Puede usarse para encender fuego, pero necesitas luz directa tan brillante como la del sol. La lupa concede un +2 de bonificación en las pruebas de Artesanía destinadas a tasar objetos pequeños o que tengan gran detalle, como las gemas.

Manta de invierno: Una manta de lana, gruesa y mullida, para mantenerte caliente en climas fríos.

Martillo: Herramienta con cabeza de hierro que resulta muy útil para clavar cosas.

Material de curandero: Este conjunto incluye hierbas, ungüentos, vendas y demás materiales. Es la herramienta perfecta para las pruebas de Medicina, otorgando un +2 de bonificación en ellas. Se gasta al cabo de diez usos.

Material de disfraz: Una bolsa con maquillaje, tinte para el pelo y pequeños postizos. Es la herramienta idónea para las pruebas de Disfrazarse, otorgando un +2 de bonificación en ellas. Se gasta al cabo de diez usos.

Material de escalada: Pitones especiales, clavos para las botas, guantes y un arnés, que resultan de ayuda en todo tipo de escaladas. Se trata de las herramientas perfectas para la tarea, y te concederán un +2 de bonificación en las pruebas de Atletismo cuando intentes escalar.

Mochila: Una bolsa fabricada normalmente en cuero o tela, que se lleva a la espalda y se suele asegurar con correas.

Odre: Recipiente de cuero en forma de bolsa de cuello estrecho con tapón. Tiene capacidad para 2 litros de líquido.

Olla: Recipiente normalmente fabricado en cerámica o metal que se usa para cocinar alimentos al fuego. Existen de todos los tamaños. El ejemplo es para una con 5 litros de capacidad.

Pala o azada: Herramientas de campesino para cavar, remover y arar los campos.

Palanqueta: Barra de hierro diseñada para abrir cosas haciendo palanca. Una palanqueta es la herramienta perfecta para abrir puertas o cofres, romper cadenas y maniobras similares, proporcionando un +2 de bonificación a las pruebas de Fuerza realizadas con esa intención. Si se utiliza en combate, la palanqueta es un arma improvisada que causa un daño contundente igual al de un garrote de su tamaño.

Papel: Hoja en blanco hecha de pasta de fibra vegetal.

Pedernal y acero: El pedernal y el acero sueltan chispas al ser golpeados el uno contra el otro. Si las chispas entran en contacto con yesca, puedes obtener una pequeña llama. Encender una antorcha con pedernal y acero se considera como una acción de asalto completo, encender cualquier otra cosa puede llevar más tiempo.

Pergamino: Piel de animal preparada para escribir en ella.

Pértiga: Vara de madera utilizada para impulsar barcas pequeñas, comprobar alturas y profundidades o probar la estabilidad del suelo.

Pico de minero: Herramienta para romper piedra.

Piedra de afilar: Piedra usada para arreglar y mantener los filos de armas y herramientas.

Pitón: Es un clavo de acero provisto de un ojo por el que puedes pasar una cuerda.

Red de pescar: Red usada para la pesca en río o, si es de mayor tamaño, en el mar.

Reloj de arena: Recipiente de vidrio con un cuello en la mitad y arena en su interior que se usa para medir el paso del tiempo.

Saco: Bolsa de arpillera u otro material similar con un cordón para cerrarlo.

Saco de dormir: También llamado petate, se compone de ropa de cama y una manta lo bastante delgadas como para enrollarlas y atarlas. En caso de emergencia, puede hacer las veces de camilla.

Sello: Cada anillo de sello tiene un diseño propio grabado en él. Cuando se presiona sobre lacre caliente, deja una marca de identificación.

Silbato de señales: Pequeño silbato ideado para dar señales entre grupos de personas. En algunos el sonido se asemeja al de un animal concreto.

Símbolo sagrado: Emblema de uno de los dioses. Son especialmente valorados por los clérigos y chamanes, los paladines e incluso los simples creyentes.

Tienda de campaña: Estructura de piel o tela donde pueden resguardarse dos personas.

Tinta: Sustancia líquida de color negro usada para escribir. Otros colores cuestan el doble.

Tiza: Fragmento de caliza o yeso que puede usarse para escribir o hacer marcas en casi cualquier superficie.

Vela: Barra de cera o sebo con una mecha entremedias. Se consume en una hora iluminando de manera tenue un área de 3 metros. Puede llevarse a una mano.

Vial: Recipiente con tapón, normalmente fabricado en cerámica, metal o vidrio. Tiene capacidad para 100 mililitros (0,1 litros) de líquido.

Indumentaria

Ropa de abrigo: Un abrigo de lana, una camisa de lino, un gorro de lana, una pesada capa, una falda o unos pantalones gruesos y unas botas. Llevando ropa de abrigo, añades una bonificación de +4 en las pruebas de salvación de Fortaleza contra la exposición al clima frío.

Ropa de artesano: Una camisa con botones, una falda o un pantalón con un cordón frunciendo el talle, unos zapatos y puede que una gorra o sombrero. Esta indumentaria puede incluir un cinturón o un mandil (de cuero o tela) para llevar las herramientas.

Ropa de artista: Ropas estrafalarias y tal vez chillonas. Aunque la ropa tenga aspecto caprichoso, su práctico diseño te permitirá hacer piruetas, bailar, caminar sobre la cuerda floja o, simplemente, correr (por si el público se pone desagradable).

Ropa de clérigo: Ropa eclesiástica para desempeñar las funciones del sacerdote, no para ir de aventuras.

Ropa de cortesano: Prendas de lujo, hechas a medida y a la moda que se estile en las cortes de la nobleza. Influir en nobles o cortesanos es una tarea complicada cuando se lleva ropa de calle (–2 en las pruebas basadas en el Carisma para influenciar a esta clase de individuos). Sin joyas (que cuestan unos 100 mp adicionales) esta indumentaria te haría parecer un plebeyo fuera de lugar.

Ropa de erudito: Perfecta para un estudioso, este conjunto incluye una túnica, un cinturón, un gorro, unos zapatos ligeros y posiblemente una capa.

Ropa de miembro de la realeza: Incluye solamente la ropa, no el cetro, la corona, el anillo o cualquier otro objeto de la realeza. Las prendas de este tipo son ostentosas y llevan abundante oro, seda y piedras preciosas.

Ropa de montaraz: Un conjunto de prendas perfectas para quienes nunca saben a qué van a enfrentarse. Incluye botas resistentes, pantalones de cuero o una falda, un cinturón, una camisa (puede que con chaleco o chaqueta), unos guantes y una capa. En lugar de llevar falda de cuero, puede vestirse un abrigo de ese material sobre una falda de tela. Estas prendas tienen numerosos bolsillos (especialmente la capa). El conjunto también puede incluir otros complementos apropiados, como una bufanda o un sombrero de ala ancha.

Ropa de noble: Estas prendas están diseñadas adrede para ser caras y aparentarlo. Los tejidos suelen llevar piedras y metales preciosos. Para codearse con nobles, hace falta tener un sello y joyas (por un valor mínimo de 200 mp, aunque sólo sea en apariencia).

Ropa de plebeyo: Una camisa suelta y pantalones anchos, o una blusa suelta y falda o vestido largo. Como calzado suelen emplearse retazos de tela.

Ropa de viajero: Botas, pantalones o falda de lana, un cinturón resistente, una camisa (acompañada, quizá, por un chaleco o una chaqueta) y una amplia capa provista de una capucha.

Pernoctar, Comida y Bebida

Alojamiento en posada: Alojarse en una posada pobre equivale a dormir en el suelo cerca de una chimenea y, con suerte, cubierto con una manta si le caes bien al posadero y no te preocupan las pulgas. En una posada corriente se duerme en un suelo elevado y caliente, con una manta y almohada y se disfruta de mejor compañía. El alojamiento en una buena posada incluye una pequeña habitación particular con cama, algún que otro servicio y un orinal cubierto en un rincón.

Banquete: Comida o cena fastuosa a base de viandas de calidad o exóticas.

Carne: Equivale a un filete o chuleta de carne (cerdo, ternera o cordero normalmente).

Cerveza: Una consumición de cerveza corriente sin aguar.

Comidas: Las comidas pobres consisten en pan, nabos cocidos, cebolla y agua. Las corrientes pueden llevar pan, guiso de carne (con poca carne), zanahorias y cerveza o vino aguados. Las buenas comidas pueden ser a base de pan y bollos, carne de vaca, guisantes y cerveza o vino.

Pan: Una hogaza de pan blanco cocido.

Queso: Una porción de queso (de vaca, de oveja o de cabra normalmente).

Raciones de viaje: Incluyen alimentos secos, compactos y muy energéticos, que resultan muy apropiados para los viajes, como la fruta pasa o desecada, las galletas y los frutos secos.

Vino: Una consumición de vino corriente sin aguar.

Monturas y Equipo Afín

Alforjas: Par de bolsas, normalmente de cuero o tela, que se llevan cruzadas sobre la grupa de un animal.

Barda: Es un tipo de armadura que cubre la cabeza, el cuello, el pecho, los lomos y, posiblemente, las patas de una montura.

Las bardas funcionan como el resto de las armaduras. Los animales que llevan barda requieren especial atención. Hay que quitarles la armadura por la noche, aunque lo ideal sería colocársela sólo para la batalla. Poner y quitar una barda consume cinco veces el tiempo que tarda una persona normal en hacerlo con una armadura del mismo tipo. Los animales que lleven barda normalmente sólo podrán cargar con su jinete y con unas alforjas normales.

Bocado y brida: Elementos fundamentales para dirigir a una montura.

Burro o mulo: Los burros y mulos son las mejores bestias de carga. Se muestran impasibles ante el peligro, son resistentes, de pie firme y capaces de cubrir largas distancias llevando cargas pesadas. Al contrario que los caballos, no se niegan a entrar en subterráneos y demás lugares sombríos y amenazadores (aunque la idea tampoco les hace mucha gracia).

Caballo: De todos los animales usados comúnmente, el caballo es la mejor montura y bestia de trabajo. Los caballos de guerra pueden ser conducidos a la batalla sin problemas. Los caballos normales resultan difíciles de controlar en medio de un combate (ver **Montar**, pág. 54).

Cuadras: El precio incluye la estancia en la cuadra, la comida y el cepillado.

Forraje: Los caballos, burros, mulos y ponis pueden pastar para obtener sustento, pero es mucho mejor darles comida (como avena), pues ofrece más energía, especialmente si el animal está haciendo esfuerzos.

Perro guardián: Perro especialmente adiestrado para labores de vigilancia y, en menor medida, el combate.

Poni: Al igual que el caballo, el poni es un animal polivalente aunque no suele ser una montura preparada para el combate.

Silla: Existen diferentes modelos de silla para montar. La albarda sirve para llevar equipo y víveres, no a un jinete. La silla militar sujeta al jinete, concediendo una bonificación de +2 en las pruebas de Montar para evitar caer de la montura. Si quedas inconsciente yendo en una silla militar, tendrás un 75% de posibilidades (6 o más en un d20) de permanecer sobre ella (en comparación con el 50% de las sillas de montar normales). Las sillas de montar exóticas son de los mismos tipos que las anteriores, pero están pensadas para monturas insólitas.

Transporte

Bote de remos: Embarcación de entre 2,5 y 4 metros de largo propulsada por una pareja de remos y con espacio para entre dos y cuatro personas.

Carreta: Vehículo de dos ruedas tirado por un solo caballo (u otra bestia de carga). Incluye guarnición para un animal.

Carro: Vehículo abierto y de cuatro ruedas que sirve para transportar cargas pesadas. Por lo general, suele ser arrastrado por dos o cuatro caballos (u otros animales de tiro). Incluye las guarniciones necesarias.

Carruaje: Vehículo de cuatro ruedas preparado para transportar hasta cuatro personas en una cabina cerrada, además de a dos conductores. Por lo general, suele ser arrastrado por dos o cuatro caballos (u otros animales de tiro). Incluye las guarniciones necesarias.

Chalupa: Embarcación de entre 15 y 25 metros de largo y de 5 a 7 metros de ancho que tiene unas cuantas parejas de remos como complemento a su único mástil de vela cuadrada. Dispone de una tripulación de 8 a 15 personas y puede transportar entre 40 y 50 toneladas de carga o 100 soldados. Puede viajar por mar abierto, así como navegar por el curso bajo de algunos ríos (tiene una quilla bastante plana).

Galera: Embarcación de tres mástiles con 70 remeros por cada lado y una tripulación total de 200 personas. Esta embarcación tiene una longitud de 40 a 45 metros y de 6 a 7 metros de anchura, y puede transportar hasta 150 toneladas de carga o 250 soldados. Por 15000 mp más se le puede añadir un espolón y torretas con plataformas de disparo a popa, proa y en medio del barco. Esta embarcación no puede realizar viajes por mar abierto, sino que bordea la costa.

Nave larga: Embarcación de 25 metros de longitud con 40 remos y una tripulación de 50 personas. Tiene un solo mástil con una vela cuadrada. Puede transportar 50 toneladas de carga o 120 soldados. La nave larga puede viajar por mar abierto.

Navío de guerra: Embarcación con una longitud entre los 30 y 35 metros. Tiene un único mástil, aunque también puede propulsarse a remos. Cuenta con una tripulación de 60 a 80 remeros y puede transportar hasta 960 soldados, pero no a grandes distancias, al no disponer de espacio para provisiones para tanto tiempo. El navío de guerra no puede salir a mar abierto, sino que bordea la costa. No se utiliza para llevar carga.

Trineo: Una carreta que lleva patines en lugar de ruedas para poder desplazarse sobre el hielo o la nieve. Por lo general, suele ser arrastrado por dos caballos (u otros animales de tiro). Incluye las guarniciones necesarias.

Velero: Versión más grande y más navegable del barco de cabotaje (un tipo de velero) tiene entre 25 y 30 metros de largo y de 6 a 7 de ancho. Su tripulación es de 20 personas. Puede transportar hasta 150 toneladas de carga. Lleva vela cuadrada en sus dos mástiles y puede viajar por mar abierto.

Servicios

Diligencia: El precio indicado es para un desplazamiento en un carruaje que transporta gente (y carga ligera) entre villas, pueblos importantes y ciudades. Para desplazarse en un carruaje que lleve pasajeros por el interior de una ciudad, 1 mc suele ser suficiente para llevarte a cualquier sitio al que tengas que ir.

Empleado: La cantidad indicada para un empleado entrenado es el salario diario para combatientes mercenarios, albañiles, artesanos, escribanos, cocheros y otros. La cantidad indicada para empleados no entrenados corresponde a un día de trabajo de peones, mozos, doncellas y otros sirvientes. Este valor representa un salario mínimo; muchos de estos empleados requieren una paga significativamente mayor.

Guía: Un guía cobra por días. Si el entorno es especialmente complicado el precio puede duplicarse e incluso triplicarse.

Juglar: Un artista contratado, normalmente cobra un precio estipulado por actuación.

Médico o curandero: El precio es por cada tratamiento que aplique el médico, bien sean cuidados diarios o una pequeña operación.

Las medicinas especiales, como puede ser un contraveneno, se pagan aparte.

Mensajero: Aquí se incluyen mensajeros a caballo y corredores. Aquellos dispuestos a llevar un mensaje a un sitio donde tienen que ir de todas formas (un miembro de la tripulación de un barco, por ejemplo) pueden hacerlo por la mitad del precio listado.

Pasaje en un barco: Aunque la mayoría de barcos no se especializan en ello, muchos tienen capacidad para llevar cierta cantidad de pasajeros cuando transportan cargamento. El precio se dobla por cada categoría de Tamaño superior a Mediano y para criaturas difíciles de llevar a bordo de un barco.

Peaje o portazgo: A veces se cobra un peaje por recorrer una carretera bien arreglada, mantenida y vigilada, para pagar tanto el mantenimiento como las patrullas que la recorren. En ocasiones, en las grandes ciudades amuralladas se cobra un portazgo por entrar o salir de la ciudad (normalmente sólo para entrar).

Modificaciones del Equipo

No todo el equipo es siempre igual. Algunos objetos, como ropas, armaduras y armas, se hacen a distintos tamaños porque no todas las criaturas de Valsorth son iguales. También es cierto que algunas zonas del continente tienen especial renombre en la fabricación de determinados productos porque su calidad los coloca por encima de los demás de su clase. Obviamente, todo este tipo de objetos se salen de la norma y, por lo tanto, se pagan más caros que sus versiones más normales.

EQUIPO DE GRAN CALIDAD

No es lo mismo una espada de hierro que una de acero templado y trabajado con mimo. La calidad de un objeto puede influir en múltiples factores, normalmente a mejor. Pero, por supuesto, todo esto también se ve reflejado en el precio del objeto en cuestión: no se tarda lo mismo en hacer una cosa cualquiera que en hacer una obra de arte. Un objeto de gran calidad cuesta cinco veces más que el objeto común, aunque realmente el coste puede ser muy superior si además incluye una profusa decoración. Los objetos de la mejor de las calidades suelen tener efectos positivos en las acciones que emprendas con ellos. Por ejemplo:

- Un arma de gran calidad proporciona una bonificación de +1 en las tiradas de Ataque.
- Una armadura de gran calidad reduce en uno la Penalización de la armadura y en un 10% el peso.
- Un objeto de gran calidad proporciona una bonificación de +2 a las pruebas relacionadas con la tarea para la que ha sido desarrollado.

Algunos objetos listados en esta sección ya tienen contemplados efectos particulares si son de gran calidad. Consulta la descripción del objeto en cuestión para saber qué hace. En otros casos no existe un beneficio claro por la gran calidad, más allá de la mera ostentación de riqueza, como puede ser el caso de una camisa elaborada con las más finas sedas en comparación con una de lino.

EQUIPO DE DISTINTO TAMAÑO

No todas las criaturas son del mismo tamaño, por lo tanto tampoco han de serlo sus armas. Por Valsorth te puedes encontrar criaturas de toda índole, como por ejemplo los gigantes, y todas tienen equipo adecuado a su tamaño.

Por norma, todo el equipo está pensado para criaturas de categoría de Tamaño Mediano. Aunque es mucho generalizar, se considera que las criaturas del mismo Tamaño pueden usar cualquier cosa adaptada a su propia categoría, sin entrar en consideraciones de si alguien mide o pesa más o menos.

- Por cada categoría de Tamaño mayor se duplica el coste y el peso de un objeto. En el caso de una armadura para una criatura Enorme, cuesta cuatro veces más y también pesa cuatro veces más que su equivalente para un humano.
- Un objeto de una categoría de Tamaño más pequeña mantiene el coste y reduce el peso a la mitad.
- Un objeto de una categoría de Tamaño dos o más veces inferior reduce el coste a la mitad y el peso a una décima parte. Además, disminuye su Reducción de Daño a la mitad.
- En el caso de un criatura no humanoide, el objeto duplica el coste correspondiente a su Tamaño pero no modifica el peso asociado. En el caso de la armadura de un caballo (Tamaño Grande), su coste es cuatro veces mayor y su peso el doble que su equivalente para un humano.

ARMAS

En el caso de las armas, aparte de todo lo anterior, se da la particularidad de que el daño base del arma también varía. Para calcular el daño que hace un arma de distinto tamaño, sólo tienes que mover los dados de daño en la tabla siguiente:

TABLA LDV5: ARMAS DE DISTINTO TAMAÑO

Daño disminuido	Daño normal	Daño aumentado
–	1	1d2
1	1d2	1d3
1d2	1d3	1d4
1d3	1d4	1d6
1d4	1d6	1d8
1d6	1d8	1d10
1d6	2d4	1d10
1d8	1d10	2d6
1d10	1d12	2d8
1d10	2d6	2d8

Por ejemplo, un espadón es Grande, para saber el daño que haría si fuese Gigantesco (como el que empuñaría un demonio Enorme) aumentaríamos dos veces su tamaño: consultando la tabla vemos directamente que el primer incremento transformaría el 2d6 en 2d8. El segundo incremento no aparece expresamente en la tabla, pero como vemos que un d8 aumenta hasta un d10, eso significa que el 2d8 se transforma en 2d10. Si el arma fuese Colosal entonces el daño sería de 4d6.

Ten en cuenta que el requisito de Fuerza mínima también se incrementa a medida que aumenta el tamaño del arma. Es difícil establecer un patrón uniforme, pues depende del tipo de arma, su forma y su peso. Utiliza como referencia los valores de la **Tabla LdV2: Armas**.

Combate

En tus aventuras por Valsorth, antes o después te verás envuelto en una lucha y será necesario acudir a esta sección para saber si triunfas sobre tus rivales o pierdes ante ellos. Aquí encontrarás las reglas completas que permiten resolver este tipo de conflictos.

Secuencia de Combate

El combate en **El Reino de la Sombra** es cíclico. Todo el mundo actúa por turnos en un ciclo regular denominado **asalto** que equivale a seis segundos. Generalmente, el combate se desarrolla del modo siguiente:

1. Cada combatiente comienza la batalla desprevenido. Una vez que un combatiente actúa por primera vez, deja de estar desprevenido.
2. El DJ determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes al comienzo del combate. Si no todos los combatientes son conscientes de sus oponentes, tiene lugar un asalto de sorpresa antes de que comience el asalto normal. Los combatientes conscientes de sus oponentes pueden actuar en el asalto de sorpresa, de modo que realizan una prueba de Iniciativa. En orden de Iniciativa (de mayor a menor), los combatientes que empezaron el combate conscientes de sus oponentes realizan cada uno una acción estándar o de movimiento –no ambas– durante el asalto de sorpresa. Los combatientes que no sean conscientes de sus oponentes no reciben una acción en el asalto de sorpresa. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan la batalla siendo conscientes de sus oponentes, no existe asalto de sorpresa.
3. Cualquier combatiente que quede por hacerlo tira Iniciativa. Todos los combatientes se encuentran ahora preparados para empezar su primer asalto normal.
4. Los combatientes actúan en orden de Iniciativa, de mayor a menor, obteniendo cada uno su asignación normal de acciones.
5. Cuando todos han tenido un turno de acción, el combatiente con el total de Iniciativa más alto vuelve a actuar, y los pasos 4 y 5 se repiten hasta que el combate termina.

Estadísticas de Combate

Varios rasgos de tu personaje son especialmente útiles durante el combate. Aquí encontrarás cuáles son, para qué sirven, cómo se calculan y cuándo se utilizan.

Iniciativa

La Iniciativa es una medida de tu velocidad de reacción comparada con la de tus compañeros o la de tus oponentes. Normalmente, los personajes con puntuaciones de Iniciativa mayores son más rápidos, reaccionan con mayor rapidez y están más prestos para la acción que los que tienen puntuaciones menores.

Tu puntuación en este rasgo es igual a tu Bonificación total de Reflejos más cualquier otro modificador por dotes, como Iniciativa mejorada (ver pág. 69), u otros rasgos.

Iniciativa = Bonificación total de Reflejos + Modificadores varios

PRUEBA DE INICIATIVA

Siempre que necesites saber cuándo actúas en un asalto, si antes o después que tus compañeros o tus oponentes, realizas una prueba de Iniciativa. Para realizar esta prueba, cada jugador lanza 1d20 y le añade su puntuación de Iniciativa y los modificadores circunstanciales que el Director de Juego estime oportunos.

Prueba de Iniciativa = 1d20 + Iniciativa + Modificadores varios

El resultado que obtengas en esta prueba es tu valor de Iniciativa. Lo normal es que hagas una prueba por cada encuentro, como por ejemplo un combate, dure lo que dure, y no por cada asalto. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de iniciativa más alto, siguiéndole los demás en orden descendente. En caso de empate, actúa primero el personaje con la Destreza mayor.

Si alguien realiza una acción que modifique su puntuación de Iniciativa, desde ese momento pasará a actuar en el turno que corresponda con su nueva puntuación.

Si un personaje aparece en escena en mitad de la acción, hará una prueba de Iniciativa y actuará normalmente en el turno que le corresponda según su resultado.

Finalmente, el Director de Juego se encarga de las pruebas de Iniciativa de los oponentes, ya sea tirando por cada uno, tirando un dado por cada subgrupo o, incluso, tirando un dado para todos ellos.

DESPREVENIDO

Al comienzo de un combate, antes de que hayas tenido oportunidad de actuar (específicamente, antes de tu primer turno en el orden de Iniciativa), estás **desprevenido**. No puedes utilizar tu Bonificación de Esquiva en la Defensa (ver más adelante) estando desprevenido. La dote Esquiva asombrosa (ver pág. 67) te permite conservar esta bonificación mientras estás desprevenido.

SORPRESA

Cuando un combate comienza, si no eres consciente de la presencia de tus enemigos (normalmente porque estarán escondidos), pero ellos sí de la tuya (porque te están acechando), eres sorprendido. Si tú eres consciente de tus oponentes pero ellos no de ti, tú les sorprendes a ellos. El DJ establece quién es consciente de quién al comienzo de un combate. El DJ puede pedir pruebas de Atención u otras pruebas para comprobar si los personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes.

En un combate, si algunos de los combatientes, pero no todos, son conscientes de sus oponentes, tiene lugar un asalto de sorpresa antes de que comience el primer asalto normal de combate. Los combatientes conscientes de sus oponentes pueden actuar durante el asalto de sorpresa, de modo que realizan la prueba de Iniciativa. En orden de Iniciativa (de mayor a menor), los combatientes que empezaron el combate siendo conscientes de la presencia de sus oponentes reciben cada uno la oportunidad de realizar una acción estándar o de movimiento, pero no ambas. Si nadie es sorprendido, o si todos lo son, entonces no tiene lugar ningún asalto de sorpresa.



Los combatientes que no son conscientes del enemigo al comenzar el combate no actúan durante el asalto de sorpresa. Estos combatientes están desprevenidos, ya que no han actuado todavía. Debido a esto, pierden la Bonificación de Esquiva a la Defensa.

Defensa

La **Defensa** representa la dificultad de que te impacte cualquier ataque dirigido contra ti, considerando que haces todo lo posible para evitar los golpes. Cuando es pertinente, se usa como la Clase de Dificultad que tienen que superar las tiradas de Ataque de tus oponentes. Para calcular tu Defensa suma 10 más tu Bonificación total de Reflejos y tu modificador de Tamaño. Algunas dotes y circunstancias del combate pueden modificar esta puntuación.

Defensa = 10 + Bonificación total de Reflejos + Modificador de Tamaño + Modificadores varios

BONIFICACIÓN DE ESQUIVA

Tu Bonificación de Esquiva representa tu capacidad innata para evitar los golpes, siempre que seas consciente de ellos. Cuando tu modificador de Destreza es positivo, se considera que es tu Bonificación de Esquiva. Cuando estás aturdido, desprevenido, te atacan por sorpresa o te encuentras en una situación similar no puedes aplicar este rasgo a tu Defensa, es decir, sólo sumas la Bonificación base de Reflejos a tu Defensa (o lo que es lo mismo, restas tu modificador de Destreza a la Defensa). Cuando tu modificador de Destreza es negativo se aplica siempre, si eres torpe no dejas de serlo por estar distraído.

Bonificación de Esquiva = Modificador de Destreza (si es positivo)

Por ejemplo, un personaje Grande con Destreza 14 (+2) y una Bonificación total de Reflejos de 4, tiene una Defensa = 10 + 4 (Reflejos) – 1 (Grande) = 13. Si durante un combate fuera sorprendido perdería su Bonificación de Esquiva, con lo que pasaría a tener una Defensa = 13 – 2 (mod. Destreza) = 11.

Ataque

El Ataque mide tu capacidad ofensiva tanto con armas cuerpo a cuerpo, como con armas a distancia o luchando con tus propias armas naturales. Depende de tu Bonificación total de Ataque, tu Tamaño, las competencias con armas que poseas y el resto de las dotes y rasgos aplicables.

En la hoja de personaje puedes anotar las puntuaciones que tiene tu personaje con varios ataques posibles.

TIRADA DE ATAQUE

Una tirada de Ataque determina si logras o no golpear a un oponente en combate. Funciona de la misma manera que el resto de

pruebas, con la salvedad de que la CD viene determinada por la Defensa del oponente.

Tirada de Ataque = 1d20 + Bonificación total de Ataque + Tamaño + Modificadores varios contra Defensa del oponente

Si el total de la tirada iguala o excede la Defensa de tu oponente, tu ataque le golpea. De otro modo, si tu tirada no alcanza la Defensa, fallas.

Un resultado de 1 en el dado es siempre un fallo. Un resultado de 20 en el dado es siempre un impacto certero, sin importar la Defensa del objetivo (además de un crítico, como veremos a continuación).

GOLPES CRÍTICOS

Algunos golpes especialmente certeros pueden ser mucho más letales, afectando a órganos importantes u otros puntos débiles del blanco. Se puede obtener un resultado crítico en un ataque por una de las siguientes vías:

- Un resultado de 20 en el dado siempre es un impacto crítico. Además, algunas armas también hacen críticos con 19 e incluso menos, consulta la columna "Crítico" en la **Tabla LdV2: Armas.** También hay que tener en cuenta la dote Crítico mejorado (ver pág. 65) que incrementa el rango de resultados que causan un crítico. En cualquier caso, sólo puede ser crítico un ataque con éxito, es decir, un ataque que supera la Defensa del oponente.
- Un resultado que supera la Defensa del blanco en 10 o más puntos es también un impacto crítico. Del mismo modo que antes, algunas armas necesitan resultados menores. Resta 10 al valor de "Crítico" del arma y ese será el número de puntos por el que hay que superar la Defensa (por ejemplo, un arma con crítico 18-20 sólo debe superar en 8 puntos la Defensa del objetivo). Si el blanco lleva armadura, suma su RD a la cantidad por la que hay que superar su Defensa para obtener un crítico.

Un golpe crítico produce uno de los siguientes efectos a elección del atacante (aunque el DJ puede otorgar un Punto de Acción al jugador y elegir él el efecto):

- Aplica el Multiplicador de Daño del arma que se encuentra en la columna "Crítico" de la **Tabla LdV2: Armas**. Si no se especifica ninguno se considera x2 (por ejemplo, un ataque de 1d6+2 haría 2d6+4).
- Hace el daño máximo posible para el ataque (por ejemplo, un ataque de 1d6+2 haría 8 puntos de daño). Si el arma tiene un crítico x3, entonces el daño máximo se multiplica x1,5 (en el ejemplo anterior el total serían 12 puntos de daño).
- Hace daño normalmente, pero ignora cualquier Reducción de Daño del blanco.
- Hace daño normalmente, pero provoca una Secuela moderada además de cualquier consecuencia normal debida al daño.
- Si el ataque producía Daño no letal, se convierte en Daño letal.

Daño

Los proyectiles, explosiones, cuchilladas y demás acciones de combate suelen conllevar efectos desagradables. Todo impacto con éxito provoca daño en el blanco que se determina mediante el lanzamiento de los dados correspondientes a la columna "Daño" del arma. El total del resultado es el daño que causas a tu oponente. En todo caso, el daño mínimo de un ataque es 1, por lo que cualquier resultado en la tirada de Daño igual o inferior a 0 se considerará 1.

Recuerda que en el caso de un ataque en cuerpo a cuerpo, tienes que sumar el modificador de Fuerza al daño (modificador x1,5 si se blande el arma con dos manos) y la mitad del modificador si es un arma arrojadiza o secundaria (cuando se combate con dos armas). En el caso de las armas de proyectiles no se suma ningún modificador al daño salvo que estén preparadas para ello (como los arcos compuestos, consulta su descripción). Si el modificador de Fuerza es negativo, se resta de todas las tiradas sin modificar, salvo en armas que no apliquen directamente tu fuerza (como las ballestas).

Puntos de Resistencia

Este rasgo representa la cantidad de daño que puedes aguantar, ya sea por golpes en combate como por situaciones del entorno. Dependen principalmente de tu Constitución, pero también de tu Bonificación base de Fortaleza y de tu Tamaño (ver **Tabla HdV2: Tamaño**, pág. 40). Se calculan de la siguiente manera:

Puntos de Resistencia = (Constitución + Fortaleza base) x2 + Modificador Tamaño

Cuando recibes daño, restas la cantidad recibida de los Puntos de Resistencia que te quedan. Más adelante veremos los efectos que el daño tiene en tu personaje y en su estado de salud.

Umbral de Herida Grave

Representa tu capacidad de aguante frente al daño masivo. Cuanto mayor sea, mejor aguantarás las heridas más graves sin que te ocasionen daños importantes. Tu Umbral de herida grave se basa en tu Constitución y tu Tamaño, aunque puede haber otros modificadores debidos a algunos rasgos (como la dote Dureza).

Umbral de herida grave = (Constitución /2) + 3 + Modificador de Tamaño + Modificadores varios

Pruebas de Salvación

Cuando estás sometido a algunos efectos potencialmente dañinos, recibes una prueba de salvación para determinar si puedes evitarlos o, al menos, reducir sus consecuencias. Al igual que una prueba normal o una tirada de Ataque, una prueba de salvación es una tirada de 1d20 más la Bonificación correspondiente y otros modificadores. Tu prueba de salvación es:

Prueba de salvación = 1d20 + Bonificación (Fortaleza, Reflejos o Voluntad) + Modificadores varios

La Clase de Dificultad para una salvación depende de la naturaleza del propio ataque. El DJ es quien fija la dificultad en base a la intensidad del peligro aunque, generalmente, la CD para una salvación es 10 más el rango o magnitud del efecto y más el Modificador de una Característica relacionada, excepto para salvaciones concretas donde se indique lo contrario.

Los tres tipos diferentes de pruebas de salvación son:

- **Fortaleza:** Tu capacidad para resistir ataques contra tu vitalidad y salud como pueden ser el veneno y las enfermedades.
- **Reflejos:** Tu capacidad de evitar el daño mediante el tiempo de reacción y la agilidad, incluyendo evitar explosiones y choques.
- **Voluntad:** Tu resistencia a la influencia y dominación mentales, así como al estrés o al miedo.

Acciones

Durante el combate puedes actuar de diversas maneras. A continuación te explicaremos qué puedes hacer y qué reglas se aplican en cada caso.

El Asalto de Combate

Cada asalto representa unos 6 segundos de tiempo en el mundo de juego. En el mundo real, un asalto es una oportunidad para que cada personaje emprenda una acción. Cualquier cosa que una persona pudiera hacer de forma razonable en 6 segundos, tu personaje puede hacerla en un asalto.

Cada asalto comienza con el personaje que obtuvo el mayor resultado de Iniciativa y se desarrolla a partir de ahí en orden descendente de Iniciativa. Cuando llega tu turno en el orden de Iniciativa, realizas todas tus acciones correspondientes a ese asalto.

A casi todos los efectos, no tiene mucha importancia hablar del final de un asalto o de su inicio. El término "asalto" puede ser un segmento de tiempo de juego que comienza con el primer personaje en actuar y termina con el último, pero normalmente significa el lapso de tiempo desde una posición determinada en el orden de Iniciativa en un asalto hasta la misma posición en el asalto siguiente. Los efectos que duran un cierto número de asaltos finalizan justo antes del mismo número de Iniciativa en el que empezaron.

Un asalto = 6 segundos = Lapso de tiempo desde un número de Iniciativa hasta el mismo número en el asalto siguiente

Tipos de Acciones

Los cinco tipos de acciones son: estándar, de movimiento, de asalto completo (o completas), gratuitas y reacciones. En un asalto normal, puedes realizar una acción estándar y una acción de movimiento (o dos acciones de movimiento: siempre puedes realizar una acción de movimiento en sustitución de una acción estándar), o bien puedes realizar una acción de asalto completo. Puedes llevar a cabo también tantas acciones gratuitas y reacciones como permita tu DJ.

En algunas situaciones (como durante el asalto de sorpresa) puedes encontrarte limitado a la realización de una única acción estándar o de movimiento, no ambas.

ACCIÓN ESTÁNDAR

Una acción estándar te permite hacer cosas como realizar un ataque, utilizar una habilidad, dote o poder (a menos que requiera una acción completa para usarse; ver más abajo), o llevar a cabo otras acciones similares. Durante un asalto de combate, puedes llevar a cabo una acción estándar y una acción de movimiento. Puedes realizar la acción de movimiento antes o después de, pero no durante, la acción estándar.

ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Una acción de movimiento te permite desplazarte tu Velocidad normal por asalto o llevar a cabo una acción que consuma una cantidad de tiempo parecida, como trepar, desenvainar o guardar un arma u otro objeto, levantarte del suelo, recoger un objeto, o realizar alguna acción equivalente.

Puedes llevar a cabo una acción de movimiento en lugar de una acción estándar. Por ejemplo, en vez de desplazarte tu Velocidad y atacar, puedes levantarte del suelo y moverte tu Velocidad (dos acciones de movimiento), desenvainar un arma y trepar un cuarto de tu Velocidad (dos acciones de movimiento) o recoger un objeto y guardarlo en una mochila (dos acciones de movimiento).

Si no te mueves ninguna distancia durante un asalto (normalmente debido a que has cambiado una acción de movimiento por una acción equivalente como levantarte), puedes dar un "paso" de 1,5 metros antes, durante o después de la acción. Por ejemplo, puedes levantarte (una acción de movimiento), dar un paso de 1,5 metros y atacar (una acción estándar).

ACCIÓN COMPLETA

Una acción completa requiere toda tu atención durante un asalto. El único movimiento que puedes realizar durante una acción de asalto completo es un paso de 1,5 metros antes, durante o después de la acción. Algunas acciones completas no te permiten siquiera un paso de 1,5 metros. Puedes llevar a cabo también tantas acciones gratuitas (ver más abajo) como te permita el DJ.

ACCIÓN GRATUITA

Las acciones gratuitas consumen muy poco tiempo y, en la duración de un asalto, su impacto es tan pequeño que se considera que no consumen ningún tiempo. Puedes realizar una o más acciones gratuitas mientras estés realizando otra acción. Sin embargo, el DJ establece unos límites razonables sobre lo que puedes hacer gratuitamente. Por ejemplo, dejar caer un objeto, tirarte al suelo, decir una frase o dos, y dejar de concentrarte en mantener un conjuro son todas acciones gratuitas.

REACCIÓN

Una reacción es un tipo de acción gratuita que surge como respuesta a alguna otra circunstancia, un acto reflejo. La diferencia entre ambas es que la acción gratuita es una decisión consciente llevada a cabo durante el turno de actuación del personaje. Una reacción, en cambio, es un reflejo o respuesta automática que puede ocurrir cuando no es tu turno para actuar. Puedes reaccionar incluso cuando no eres capaz de emprender acciones normales, como cuando estás Aturdido. Una prueba de salvación es un ejemplo de una reacción, algo que haces de forma instintiva para evitar un peligro. Algunos otros rasgos pueden utilizarse como reacciones según los casos.

Descripción de las Acciones

Las acciones más comunes se describen aquí:

APUNTAR

Acción completa

Al emplear una acción completa para apuntar y preparar un ataque, recibes una bonificación para golpear cuando lo lleves a cabo. Si estás haciendo un ataque cuerpo a cuerpo, o un ataque a distancia contra un enemigo adyacente, recibes un +5 de bonificación a tu tirada de Ataque. Si estás realizando un ataque a distancia, recibes un +2 de bonificación a tu tirada de Ataque. Si apuntas para alcanzar un objeto inmóvil, con un ataque cuerpo a cuerpo golpeas automáticamente y con un ataque a distancia ganas una bonificación de +4.

Sin embargo, mientras estés apuntando pierdes tu Bonificación de Esquiva, y si eres golpeado o distraído de algún modo antes de tu ataque, tienes que hacer una prueba de Concentración (CD 15) para mantener la puntería sobre tu blanco. Esto tiende a convertir

TABLA LDV6: ACCIONES DE COMBATE

Acción	Tipo de acción	Efectos
Apuntar	Completa	Se pierde Bonificación de Esquiva. +5 al siguiente ataque en cuerpo a cuerpo o +2 a distancia.
Ardid	Estándar	Tirada enfrentada Engañar (contra Averiguar intenciones o Engañar). El oponente hace una acción potencialmente peligrosa para él. Con –5 como acción de movimiento.
Arrollar	Estándar	Como movimiento o Carga. Mínimo 3 m. Si rival evita se continúa movimiento. Si rival se queda, prueba enfrentada de Derribar.
Atacar	Estándar	Ataque normal a cualquier oponente dentro del alcance.
Atacar con dos armas	Completa	–6 a Ataque en mano hábil y –10 en mano torpe. Se puede atacar con un arma y bloquear con otra.
Bloquear	Estándar	Tirada enfrentada de Ataque (contra Ataque del rival). Si es superior se bloquea. –2 a la tirada por cada bloqueo adicional al primero. Oponente aún tiene que superar tu Defensa para impactar.
Cargar	Completa	Hasta Movimiento x2, mínimo 3m. +2 a Ataque y –2 a Defensa durante un asalto.
Defensa total	Estándar	Sólo se puede mover, no atacar de ninguna manera, ni con dotes. +4 de Esquiva a Defensa durante el asalto.
Derribar	Estándar	Ataque apropiado para impactar. Prueba enfrentada de Derribar (Ataque base + FUE o DES + Modificador de Corpulencia, el oponente se puede defender con Acrobacias). Con éxito oponente tumbado. Fallo provoca intento de derribo por rival.
Desarmar	Estándar	Ataque para impactar. Prueba enfrentada de Desarmar (Ataque base + FUE o DES + Modificador de Corpulencia), con –4 si es a distancia, +4 por arma a dos manos, –4 por arma ligera. Con éxito oponente desarmado. Fallo provoca intento de desarme por rival.
Desmoralizar	Estándar	Prueba enfrentada de Intimidar (contra Averiguar intenciones o Voluntad, la mayor). Con éxito oponente Estremecido. Con –5 como acción de movimiento.
Desplazar / Embestir	Estándar	Combinable con Carga. Mínimo 3 m. Prueba enfrentada de Derribar. Éxito empuja 30 cm por cada punto de diferencia. Fallo retroceso de 1,5 m.
Fintar	Estándar	Prueba enfrentada de Engañar (contra Averiguar intenciones). Con éxito, oponente Desprevenido el siguiente ataque. Con –5 como acción de movimiento.
Golpe con escudo	Estándar	Ataque con escudo. Se pierden las bonificaciones del escudo hasta el siguiente turno.
Golpe de gracia	Completa	Ataque automático a Indefenso adyacente. Se considera crítico. Prueba de salvación de Fortaleza (10 + daño) o morir.
Golpe penetrante	Completa	El daño ignora RD, pero ésta se aplica a la Defensa oponente. Requiere arma ligera, –4 si ataque a distancia.
Lanzar conjuro	Depende	Las reglas específicas se encuentran en el **Capítulo 4. Poder y Fe**.
Levantarse	Movimiento	Levantarse de tumbado. En combate se sufre –2 a Ataque y Defensa mientras te levantas.
Manipular objeto	Movimiento	Incluye desenvainar o guardar un arma, coger, guardar o recoger un objeto, mover algo pesado o abrir una puerta.
Moverse	Movimiento	Movimiento normal incluido nadar, trepar, montar, arrastrarse y entrar o salir de edificio.
Moverse a fondo	Completa	Movimiento hasta x4 durante CON asaltos. Después, prueba de Atletismo (CD 10) +1 por prueba adicional o Fatigado.
Orar milagro	Depende	Las reglas específicas se encuentran en el **Capítulo 4. Poder y Fe**.
Prestar ayuda	Estándar	Tirada de Ataque (contra Defensa 10). Éxito no causa daño, da a aliado +2 a Ataque o Defensa en su siguiente turno. Apilable.
Realizar una presa	Estándar	Ataque desarmado para agarrar. Prueba enfrentada de Presa (Ataque base + FUE + Modificador de Corpulencia). En asaltos siguientes se puede: Atacar, Escapar, Infligir daño, Lanzar conjuro, Mover, Romper presa, Sacar objeto o Sujetar.
Replanteamiento	Completa	No realizas ninguna acción. En el siguiente turno se considera que sacaste un 20 en Iniciativa.
Retrasarse	Gratuita	Actuar en un momento posterior al normal. El cambio de Iniciativa es permanente.
Soltar objeto	Gratuita	Dejar caer objeto sostenido. Lanzar para golpear es un ataque.
Tirarse al suelo	Gratuita	Dejarse caer a posición tumbada.

el apuntar en ataques cuerpo a cuerpo –o en ataques a distancia teniendo a un enemigo adyacente– en algo poco aconsejable.

Una vez hayas utilizado tu acción para apuntar, tu próxima acción debe ser realizar el ataque. Llevar a cabo otra acción estándar o de movimiento arruina tu acción de apuntar y pierdes la bonificación que ésta concede.

ARDID

Acción estándar

Puedes realizar una prueba enfrentada de Engañar contra Averiguar intenciones o Engañar (se utiliza la que posea mayor modificador) de tu oponente para utilizar un Ardid contra él como una acción estándar. Puedes inducir a un oponente a que emprenda una acción potencialmente desaconsejable, como intentar golpearte mientras permaneces de pie frente a una trampa o al borde de un precipicio. Si tu prueba tiene éxito, tu oponente no se preocupa del peligro potencial y podría disparar la trampa o perder el equilibrio y caer si su ataque contra ti fallara. (Por otro lado, si el ataque tuviera éxito podría empujarte a ti contra la trampa o enviarte volando por el precipicio).

Cuando ejecutes un Ardid en combate, puedes intentarlo de nuevo con toda libertad, pero el objetivo recibe un modificador de +1 acumulativo para evitarlo por cada intento previo durante el mismo combate (independientemente de si tuviste éxito o no). Si aceptas una penalización de –5 en tu prueba, puedes intentar el Ardid como una acción de movimiento.

ARROLLAR

Acción estándar

Puedes intentar Arrollar a un oponente como una acción de movimiento seguida de una acción estándar, o como parte de una Carga (normalmente no puedes realizar una acción estándar durante una acción de movimiento; esta es una excepción). Con un arrollamiento, puedes pasar sobre tu oponente (y moverte a través del área que ocupa) en tu movimiento. Sólo puedes Arrollar a un oponente que sea, como máximo, una categoría de Tamaño mayor que tú o más pequeño, y sólo puedes llevar a cabo un intento de arrollamiento por acción.

Primero, debes moverte al menos 3 metros en línea recta hacia tu objetivo. El oponente decide si evitarte o bloquearte. Si te evita, continúas tu movimiento, dado que siempre puedes moverte a través de un área ocupada por alguien que te deja pasar. Si te bloquea, realizáis una prueba enfrentada de Derribar (ver **Derribar** más delante).

Si tienes éxito al derribar a tu oponente, puedes continuar tu movimiento con normalidad. Si fallas y, como respuesta, eres tú el derribado, quedas tumbado. Si fallas pero no eres derribado, finalizas tu movimiento justo delante de tu oponente. Si ese espacio está ocupado, también quedas tumbado.

ATACAR

Acción estándar

Con una acción estándar, puedes realizar un ataque contra cualquier oponente dentro del alcance del arma que uses.

ATACAR CON DOS ARMAS

Acción completa

Un personaje armado con dos armas que puedan ser manejadas a una mano y con las que sea competente, puede utilizar ambas para atacar en un mismo turno. El personaje recibe un –6 al Ataque con la mano hábil y un –10 al de la mano torpe. Usando un arma ligera (es decir, de una categoría de Tamaño inferior a la del personaje) se reduce en dos puntos la penalización en la mano que la empuña. A la hora de calcular el daño del arma secundaria –es decir, aquella empuñada con la mano torpe–, sólo puedes aplicar la mitad del modificador de Fuerza.

Igualmente, puede emplearse un arma para Atacar y la otra para Bloquear, asumiendo las penalizaciones correspondientes en la mano hábil y la mala según lo explicado anteriormente.

Las dotes Ambidiestro y Combate con dos armas (ver págs. 62 y 64) pueden reducir sensiblemente las penalizaciones por atacar con dos armas, tal y como se resume en la tabla adjunta.

BLOQUEAR

Acción estándar

En vez de atacar, puedes decidir defenderte de manera activa de los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos contra ti durante el asalto. Para bloquear un ataque, realiza una tirada enfrentada de Ataque contra el Ataque de tu oponente. Si la tuya es superior, bloqueas o desvías el ataque. Cada ataque adicional que bloquees durante un asalto aplica una penalización acumulativa de –2 a tu tirada. Aunque falles el bloqueo, tu oponente aún tiene que superar tu Defensa para poder impactarte. Al bloquear con un escudo conservas su bonificación de Esquiva.

CARGAR

Acción completa

Cargar te permite moverte hasta el doble de tu Velocidad y atacar en una sola acción completa. Debes moverte al menos 3 metros y detenerte tan pronto como te encuentres dentro del alcance suficiente como para atacar a tu objetivo (no puedes sobrepasar a tu objetivo y atacarle desde otra dirección).

PENALIZACIONES AL ATACAR CON DOS ARMAS (MANO DIESTRA / MANO TORPE)

	Rango en dote Combate con dos armas			
Estilo de combate	Rango 0	Rango 1	Rango 2	Rango 3
Sin armas ligeras.	–6/–10	–4/–8	–3/–7	–2/–6
Con arma ligera en mano torpe.	–6/–8	–4/–6	–3/–5	–2/–4
Con dos armas ligeras.	–4/–8	–2/–6	–1/–5	–0/–4
Sin armas ligeras. Ambidiestro	–6/–6	–4/–4	–3/–3	–2/–2
Con arma ligera en mano torpe. Ambidiestro.	–6/–4	–4/–2	–3/–1	–2/–0
Con dos armas ligeras. Ambidiestro.	–4/–4	–2/–2	–1/–1	–0/–0

Durante el asalto de sorpresa puedes usar la acción de Carga, pero entonces sólo puedes moverte hasta tu Velocidad como máximo (en vez de hasta el doble de tu Velocidad). Lo mismo sucede en cualquier otro caso en el que estés limitado a una única acción por asalto.

Tras tu movimiento, puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo. Recibes un +2 de bonificación en la tirada de Ataque y una penalización de –2 a tu Defensa durante un asalto (hasta el comienzo de tu siguiente turno).

DEFENSA TOTAL

Acción estándar

En vez de atacar, puedes utilizar tu acción estándar para evitar los ataques contra ti durante el asalto. No tienes oportunidad de atacar (ni siquiera como reacción) o realizar cualquier otra acción estándar, pero recibes un +4 a tu Bonificación de Esquiva durante el asalto.

DERRIBAR

Acción estándar

Puedes intentar Derribar a un oponente que sea, como mucho, una categoría de tamaño mayor que tú. Para ello, primero necesitas impactar en tu oponente. Realiza una tirada de Ataque normal con un arma apropiada (desarmado o alguna que permita Derribar); si fallas no ocurre nada, pero, si tienes éxito, has alcanzado a tu oponente: realiza una prueba enfrentada de Derribar. Una prueba de Derribar es parecida a una tirada de Ataque, aunque cada oponente aplica el mejor modificador entre su Fuerza y su Destreza:

Prueba de Derribar = 1d20 + Bonificación base de Ataque + Modificador de Fuerza o Destreza + Modificador de Corpulencia por Tamaño

Tu modificador de Corpulencia por Tamaño se encuentra en la **Tabla HdV2: Tamaño** (ver pág. 40) y consiste en un +4 por cada categoría de tamaño que tengas por encima de Mediano, o un –4 por cada categoría de tamaño que tengas por debajo. Este modificador de Corpulencia sustituye al modificador normal por Tamaño que se usa en las tiradas de Ataque.

En lugar de su bonificación usual de Derribar, el defensor también puede emplear la habilidad de Acrobacias para evitar ser derribado (aunque no puede emplearse para intentar derribar a un oponente). El defensor recibe un +4 de bonificación a la prueba si tiene más de dos piernas o si cuenta, por la razón que sea, con una estabilidad excepcional.

Si vences en la prueba enfrentada, derribas al defensor (que quedará tumbado, –4 a su Ataque y Defensa). Si pierdes, el defensor puede reaccionar inmediatamente intentando un derribo contra ti.

DESARMAR

Acción estándar

Puedes intentar arrebatar el arma de tu oponente o hacer que la suelte. Para ello, primero debes realizar una tirada de Ataque normal. Si tienes éxito, has impactado en tu rival y debes superar una prueba enfrentada de Desarmar. Una prueba de Desarmar es parecida a una tirada de Ataque normal, aunque cada oponente aplica el mejor modificador entre su Fuerza y su Destreza, además de los modificadores habituales del arma que use:

Prueba de Desarmar = 1d20 + Bonificación base de Ataque + Modificador de Fuerza o Destreza + Modificador de Corpulencia por Tamaño + Modificadores habituales

Tu modificador de Corpulencia por Tamaño se encuentra en la **Tabla HdV2: Tamaño** (ver pág. 40) y consiste en un +4 por cada categoría de tamaño que tengas por encima de Mediano, o un –4 por cada categoría de tamaño que tengas por debajo. Este modificador de Corpulencia sustituye al modificador normal por Tamaño que se usa en las tiradas de Ataque.

Empuñar un arma a dos manos otorga un +4 para evitar ser desarmado, mientras que con un arma ligera se sufre un –4 de penalización a los intentos de desarmar (un ataque sin armas se considera siempre como arma ligera). Por último, si intentas un desarme mediante un ataque a distancia, recibes un –4 a la tirada de Ataque (y el modificador de Fuerza, de usarlo, se aplicaría con las mismas restricciones que en las tiradas de daño).

Si vences en la prueba enfrentada, tu oponente queda desarmado. Si intentaste la acción de desarme mediante un ataque sin armas, entonces ahora tú tienes el arma. En caso contrario, el defensor la deja caer. Si realizas un intento de desarme con un arma cuerpo a cuerpo y pierdes, el defensor puede iniciar inmediatamente un intento de desarme contra ti como una reacción.

DESMORALIZAR

Acción estándar

Puedes intentar Desmoralizar a un oponente realizando una prueba enfrentada de Intimidar contra su Averiguar intenciones o Voluntad (se utiliza la que posea mayor modificador). Si tienes éxito, quebrantas momentáneamente la confianza de tu oponente, que queda Estremecido durante un asalto (–2 a todas las tiradas de Ataque y pruebas de Características, Bonificaciones y Habilidades).

Puedes intentar Desmoralizar las veces que quieras hasta que falles, tras lo cual el objetivo ya no se siente intimidado por ti. Por cada vez que desmoralices a un oponente en combate, éste gana un modificador +1 acumulable para resistirse durante todo ese encuentro. Si aceptas una penalización de –5 en tu prueba, puedes intentar Desmoralizar como una acción de movimiento.

DESPLAZAR / EMBESTIR

Acción estándar

Puedes intentar Desplazar o Embestir a un oponente como una acción de movimiento seguida de una acción estándar, o como parte de una Carga (normalmente no puedes realizar una acción estándar durante una acción de movimiento; esta es una excepción). A diferencia de un intento de Arrollar, en el que derribas a un oponente para moverte a través del área que ocupa, con una Embestida intentas empujarlo hacia atrás. Sólo puedes desplazar o embestir a un oponente que sea, como máximo, una categoría de Tamaño mayor que tú o más pequeño.

Primero, debes moverte al menos 3 metros en línea recta hasta quedar adyacente a tu oponente. En ese momento realizáis una prueba enfrentada de Derribar (ver **Derribar** más atrás).

Si vences en la prueba enfrentada, empujas hacia atrás al oponente. Por cada punto en que superes la prueba puedes empujar hasta 30 centímetros a tu oponente, pudiendo dejar de empujar en cualquier momento. No puedes, no obstante, exceder tu movimiento normal,

de modo que cualquier distancia adicional es ignorada. Si pierdes en la prueba enfrentada, finalizas tu movimiento justo delante de tu oponente. Si ese espacio está ocupado, quedas tumbado.

FINTAR

Acción estándar

Puedes despistar a un oponente en combate de manera que no pueda evitar tus ataques de manera efectiva. Empleando una acción estándar, realiza una prueba enfrentada de Engañar contra la habilidad de Averiguar intenciones o Engañar de tu oponente (se utiliza la que posea mayor modificador). Si tu prueba tiene éxito, el próximo ataque que hagas contra tu oponente se considera un ataque por sorpresa y, por lo tanto, pierde la Bonificación de Esquiva que posea.

Durante un combate puedes intentar fintar cuantas veces quieras, pero el objetivo recibe un modificador de +1 acumulativo para resistirse por cada intento previo durante el mismo combate (independientemente de si tuviste éxito o no). Si aceptas una penalización de –5 en tu prueba, puedes Fintar como una acción de movimiento.

GOLPE CON ESCUDO

Acción estándar

Puedes realizar un ataque con el escudo, siempre que no sea pequeño o pavés, contra cualquier oponente en cuerpo a cuerpo. Cuando usas ofensivamente un escudo se considera arma marcial contundente y se pierden sus bonificaciones defensivas durante un asalto completo (hasta el inicio de tu siguiente turno).

GOLPE DE GRACIA

Acción completa

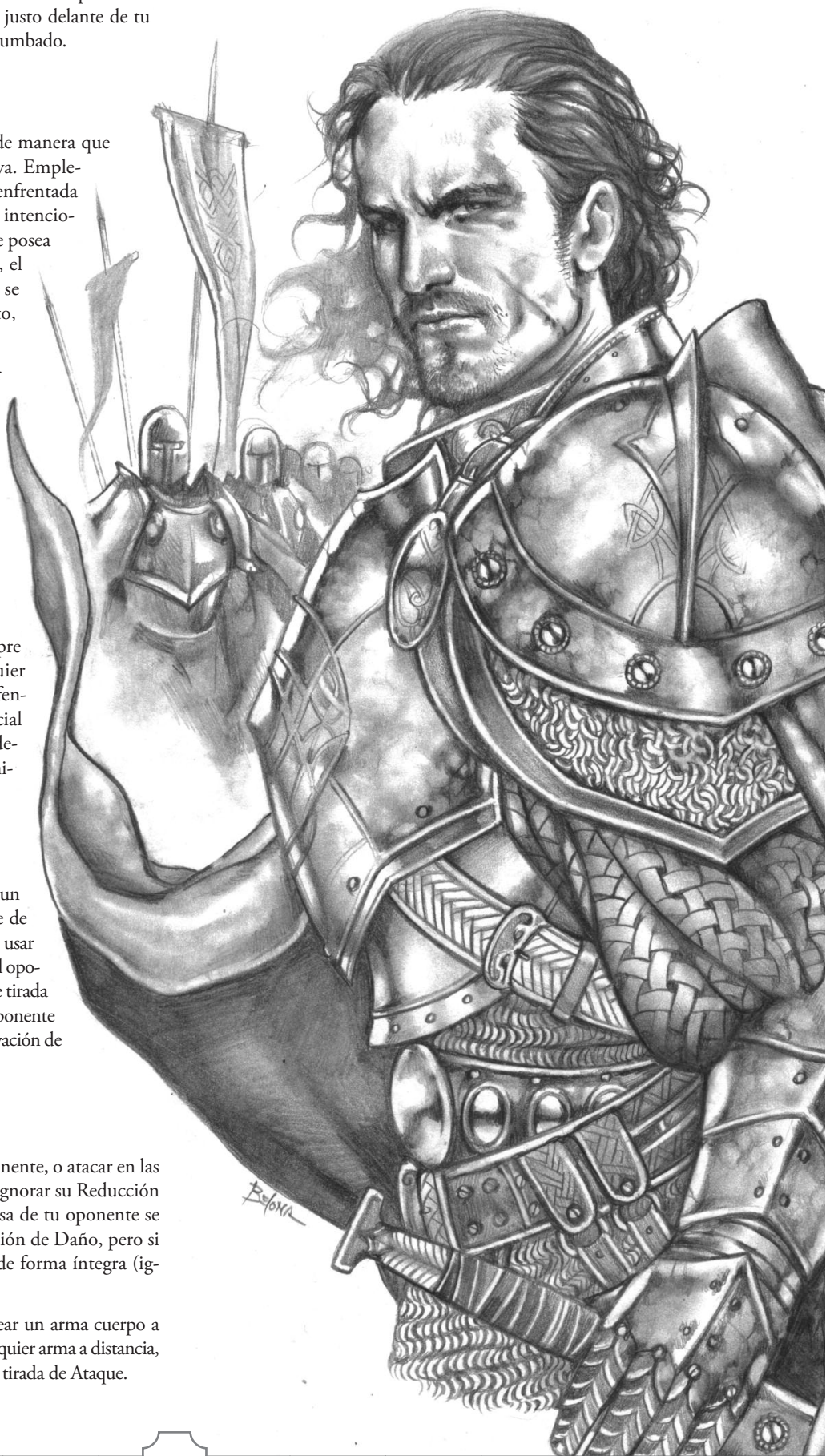
Como acción de asalto completo, puedes usar un arma de cuerpo a cuerpo para asestar un Golpe de gracia a un enemigo Indefenso. También puedes usar un arma a distancia, siempre que estés adyacente al oponente. El impacto es automático, sin necesidad de tirada de Ataque, y se considera un golpe crítico. Si el oponente sobrevive al daño, debe superar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 10 + el daño sufrido) o morir.

GOLPE PENETRANTE

Acción completa

Te permite buscar los puntos débiles de tu oponente, o atacar en las zonas no protegidas por la armadura, para así ignorar su Reducción de Daño. Con un Golpe penetrante la Defensa de tu oponente se incrementa en tantos puntos como su Reducción de Daño, pero si tienes éxito en el Ataque tu daño se aplicará de forma íntegra (ignorando la RD del oponente).

Para ejecutar un Golpe penetrante debes emplear un arma cuerpo a cuerpo ligera. También puedes realizarlo con cualquier arma a distancia, pero entonces sufres una penalización de –4 a tu tirada de Ataque.



Si tu Ataque falla, pero es superior a la Defensa original de tu oponente (es decir, antes de incrementarla con su RD), entonces consigues impactar, pero la Reducción de Daño de tu oponente se aplica con normalidad.

LANZAR UN CONJURO

Depende del conjuro

Las reglas específicas para lanzar un conjuro se pueden encontrar en el **Capítulo 4. Poder y Fe**.

LEVANTARSE

Acción de movimiento

Levantarse desde una posición tumbada requiere una acción de movimiento. Si estás enfrascado en combate cuerpo a cuerpo, al levantarte sufrirás una penalización de –2 a tu Ataque y Defensa durante un asalto completo (hasta el inicio de tu siguiente turno).

MANIPULAR OBJETO

Acción de movimiento

En la mayoría de los casos, mover o manipular un objeto es una acción de movimiento. Esto incluye desenvainar o guardar un arma, coger o volver a guardar un objeto que posees, recoger un objeto, mover un objeto pesado o abrir una puerta.

MOVERSE

Acción de movimiento

La acción de movimiento más simple es moverte tu Velocidad. Muchas formas "no estándar" de moverse son también cubiertas por esta categoría, incluyendo trepar y nadar (hasta un cuarto de tu Velocidad), arrastrarse (hasta 1,5 m), montar o desmontar un caballo y entrar o salir de un edificio.

MOVERSE A FONDO

Acción completa

Puedes moverte a fondo una distancia de hasta cuatro veces tu Velocidad en una línea recta aproximada. Pierdes tu Bonificación de Esquiva mientras te mueves a fondo, ya que no puedes evitar los ataques con facilidad. Puedes moverte a fondo durante un número de asaltos igual a tu puntuación de Constitución. Transcurrido ese tiempo, debes tener éxito en una prueba de Atletismo (CD 10) para continuar a ese ritmo. Debes repetir la prueba cada asalto, y la CD aumenta en +1 por cada prueba anterior realizada. Cuando falles una prueba quedarás Fatigado y sólo podrás moverte a tu Velocidad normal.

ORAR UN MILAGRO

Depende del milagro

Las reglas específicas para orar un milagro se pueden encontrar en el **Capítulo 4. Poder y Fe**.

PRESTAR AYUDA

Acción estándar

Si un aliado y tú estáis en combate cuerpo a cuerpo contra un mismo oponente, puedes emplear tu acción estándar para intentar ayudar a tu compañero. Realiza una tirada de Ataque contra Defensa 10. Si tienes éxito, no dañas al oponente, sino que tu aliado recibe o bien un +2 en una tirada de Ataque contra ese oponente o bien un +2 a la Defensa contra él (a tu elección). Esta bonificación se conserva hasta el inicio de tu siguiente turno. Las bonificaciones múltiples por ayuda se apilan.

REALIZAR UNA PRESA

Acción estándar

Las presas implican forcejeos y lucha cuerpo a cuerpo. Es complicado, pero puede resultar útil inmovilizar a un enemigo en vez de simplemente dejarle inconsciente de una paliza. Mientras estés involucrado en una presa, deberás hacer pruebas enfrentadas de Presa contra tu oponente para conseguir alguno de los efectos que se describen más abajo. Una prueba de Presa se parece a una tirada de Ataque, aunque se usa el modificador de Fuerza en lugar del modificador de Destreza habitual:

Prueba de Presa = 1d20 + Bonificación base de Ataque + Modificador de Fuerza + Modificador de Corpulencia por Tamaño

Tu modificador de Corpulencia por Tamaño se encuentra en la **Tabla HdV2: Tamaño** (ver pág. 40) y consiste en un +4 por cada categoría de tamaño que tengas por encima de Mediano, o un –4 por cada categoría de tamaño que tengas por debajo. Este modificador de Corpulencia sustituye al modificador normal por Tamaño que se usa en las tiradas de Ataque.

Para iniciar una presa, primero necesitas agarrar a tu oponente. Realiza una tirada de Ataque desarmado, si fallas no consigues agarrarle y no puedes iniciar la presa. Si tienes éxito, has agarrado a tu oponente: desde ese momento, y en cada asalto posterior, ambos podéis realizar pruebas enfrentadas de Presa para aplicar una de las siguientes maniobras (se consideran acción estándar, salvo que se diga lo contrario):

- **Atacar:** Puedes realizar un ataque desarmado, con un arma natural o un arma ligera contra un oponente con el que estés participando en la presa. Se resuelve como un ataque normal, pero recibes una penalización de –4.
- **Escapar de una presa:** Ganando una prueba de presa puedes conseguir liberarte. También puedes realizar una prueba de Acrobacias (enfrentada a las pruebas de Presa de tus oponentes) para escaparte. Si estás sujeto y escapas, aún estás envuelto en la presa, pero ya no estás inmovilizado (ver **Sujeción**, más abajo). Si estás envuelto en una presa y escapas, dejas de estar afectado por la presa y puedes realizar una acción de movimiento.
- **Infligir daño:** Superando una prueba enfrentada de Presa, realizas daño como con un golpe desarmado, pero ignoras la RD del oponente.
- **Lanzar un conjuro:** Puedes intentar lanzar un conjuro mientras te encuentras envuelto en una presa siempre que no necesites el componente somático. Además, necesitas tener el componente material en la mano o no necesitarlo y superar una prueba de Concentración (CD 20 + Magnitud del conjuro).
- **Moverse:** Ganando una prueba enfrentada de Presa puedes moverte la mitad de tu Velocidad (arrastrando contigo a todos los implicados en la presa).
- **Rotura de presa sobre otro:** Ganando una prueba enfrentada de Presa puedes romper una presa que un oponente tenga sobre un aliado tuyo.
- **Sacar un objeto pequeño:** Superando una prueba enfrentada de Presa, como acción de movimiento, puedes sacar un objeto que tengas a mano o desenvainar un arma ligera que portes.

- **Sujeción:** Mantienes inmóvil a tu oponente durante un asalto. No puedes utilizar un arma sobre el personaje sujeto ni intentar dañar o sujetar a otro oponente mientras sujetas al primero. Cuando un oponente te mantiene sujeto, estás Inmóvil (pero no Indefenso) durante un asalto, perdiendo la Bonificación de Esquiva y sufriendo además un –4 a la Defensa. Es imposible inmovilizar a un oponente dos o más categorías de tamaño mayor que tú.

Si hay más de un oponente envuelto en una presa contigo, cuando sea necesaria una prueba de Presa tienes que vencer a todas sus pruebas para poder realizar tu acción.

Mientras estás envuelto en una presa, tu capacidad para atacar a los demás y defenderte se ve limitada. Pierdes tu Bonificación de Esquiva a la Defensa contra los oponentes que no estén envueltos en la presa. Puedes, no obstante, seguir aplicándola contra los que sí lo estén.

REPLANTEAMIENTO

Acción completa

El replanteamiento es una acción de asalto completo durante la cual no puedes moverte. No haces ninguna otra cosa durante el asalto más que centrar tu atención y valorar la situación. En el asalto siguiente, te desplazas en el orden de Iniciativa, quedando situado como si hubieras obtenido un 20 en tu tirada de Iniciativa. Los modificadores usuales a las pruebas de Iniciativa se aplican a tu nuevo total de Iniciativa.

RETRASARSE

Acción gratuita

Al decidir retrasarte, actúas en un momento posterior en el orden de Iniciativa a aquél en el que te corresponde según tu prueba de Iniciativa. Cuando te retrasas, reduces voluntariamente tu Iniciativa durante el resto del combate. Cuando tu nuevo (y más bajo) total de Iniciativa llega en el asalto, puedes actuar con normalidad. Puedes especificar este nuevo total de Iniciativa o simplemente esperar un tiempo y actuar cuando te parezca conveniente durante el asalto, fijando entonces tu nueva Iniciativa en ese punto. Si escoges el mismo total de Iniciativa que otro personaje, puedes especificar si actúas antes o después que él.

Retrasarse es útil si necesitas ver qué es lo que tus amigos o enemigos van a hacer antes de decidir qué vas a hacer tú mismo. El precio que pagas es la pérdida de Iniciativa. Nunca recuperas el tiempo que gastaste en esperar a ver qué iba a pasar.

Si varios personajes se retrasan, aquél con la mayor bonificación de Iniciativa (o la Destreza más alta, en caso de empate) tiene ventaja. Si dos o más personajes que se retrasan quieren actuar en el mismo momento de iniciativa, aquél con la bonificación más alta actúa primero. Si dos o más personajes que se retrasan están intentando actuar después del otro, aquél con la bonificación de Iniciativa más alta consigue actuar el último.

SOLTAR UN OBJETO

Acción gratuita

Dejar caer un objeto sostenido es una acción gratuita. Si con esta acción pretendes dejar caer o lanzar un objeto con la intención de golpear algo con precisión se considera una acción de ataque y, por lo tanto, es una acción estándar.

TIRARSE AL SUELO

Acción gratuita

Dejarse caer a una posición tumbada es una acción gratuita, aunque levantarse requiere una acción de movimiento.

ACCIONES MISCELÁNEAS

Para aquellas acciones que no se vean cubiertas por ninguna de las opciones anteriores, el DJ determina cuánto tiempo requiere cada una. Normalmente tanto las habilidades, como las dotes y los conjuros o milagros ya te expresan el tiempo necesario para hacer uso de ellos.

Modificadores del Combate

En lugar de realizar simplemente un ataque normal, hay algunas maniobras, variaciones y complicaciones que debes tener en cuenta al atacar.

ATAQUE EN ÁREA

Algunas formas de ataque, como una Bola de fuego o el aliento de un dragón, no van dirigidos contra un oponente específico, sino que tienen un efecto de área. Un ataque de este tipo impacta automáticamente en todas las criaturas dentro de su radio de acción, pero si éstas superan una salvación de Reflejos sólo reciben la mitad del daño (con la dote Evasión se puede ignorar todo el daño). Si se trata de un conjuro, la CD de salvación será la habitual (10 + magnitud del conjuro + mod. de Inteligencia o Carisma). En el caso de un arma natural la CD será (10 + Bonificación de Ataque del agresor).

Para obtener más información sobre los tipos de área, consulta la sección correspondiente del **Capítulo 4. Poder y Fe** (pág. 136).

ATAQUES POR SORPRESA

Un ataque puede llegar de un sitio inesperado, especialmente en un mundo como Valsorth. Se denomina ataque por sorpresa a un ataque que, de algún modo, caza al objetivo con la guardia baja. En estos casos el objetivo pierde su bonificación de Esquiva contra ese ataque. Puedes hacer un ataque por sorpresa en las situaciones siguientes:

- Cuando dispones de ocultación total frente a tu objetivo, o éste por cualquier razón no ha percibido tu presencia.
- Cuando usas una habilidad de interacción para despistar a tu objetivo, como cuando llevas a cabo una finta usando Engañar.
- Cuando tu objetivo se encuentra Aturdido o Desprevenido.
- Cuando sorprendes a un objetivo al comienzo de un combate.
- Cuando haces algo inesperado (a juicio del DJ).

Los personajes con la dote Esquiva asombrosa (ver pág. 67) no pueden ser atacados por sorpresa, siempre y cuando no sufran algún efecto que no cubra la dote (como estar Aturdido).

COBERTURA

Ponerse a cubierto detrás de una pared, árbol u otro obstáculo que tape parte de tu cuerpo te proporciona cobertura. La cobertura se mide en relación con el atacante. Por ejemplo, esconderse detrás de un muro no proporciona ninguna cobertura contra un oponente que flota por encima de ti, pero sí lo hace frente a un oponente que se encuentra al otro lado del muro.

Si la cobertura tapa más de la mitad de tu cuerpo entonces se denomina parcial y te proporciona una bonificación de +4 a la De-

fensa y +2 a las salvaciones de Reflejos contra los ataques que provengan del otro lado de la cobertura y, además, puedes utilizar la cobertura para realizar una prueba de Sigilo, evitando así ser visto. Sin cobertura, necesitas ocultación (ver más adelante) para poder realizar una prueba de Sigilo.

En algunos casos, como cuando estás atisbando desde una esquina o una saetera, la cobertura puede proporcionar una bonificación mayor a la Defensa y a las salvaciones de Reflejos. En dichas situaciones, las bonificaciones normales por cobertura a la Defensa y a las salvaciones de Reflejos se doblan (a +8 y +4 respectivamente). Un personaje con esta cobertura mejorada gana un +10 de bonificación a sus pruebas de Sigilo.

Si la superficie te cubre totalmente o te mantiene fuera de la línea de visión de tu enemigo entonces dispones de cobertura total. No se puede realizar un ataque contra un objetivo con cobertura total sin utilizar algún tipo de capacidad especial que lo permita.

COMBATE AGRESIVO

Puedes aumentar tus posibilidades de golpear con un ataque sacrificando tu defensa en el proceso. Recibes un +2 de bonificación al Ataque pero a cambio sufres una penalización de –4 en tu Defensa durante ese asalto.

COMBATE DEFENSIVO

Mejoras tu defensa sacrificando algo de precisión en tus ataques. Recibes un +2 de bonificación a la Defensa pero a cambio sufres una penalización de –4 en tu Ataque durante ese asalto.

COMBATE MONTADO

Luchar sobre una montura otorga varias ventajas, pero requiere entrenamiento (ver **Montar**, pág. 54).

Los animales no entrenados para la guerra tienden a encabritarse y su instinto es huir de la lucha. Para lograr controlarlos, en cada asalto de combate tendrás que superar una prueba de Montar (CD 20), empleando una acción de movimiento. Si tienes éxito podrás realizar una acción estándar. Si fallas, debes emplear todo el turno en controlar a tu montura, por lo que no puedes realizar ninguna otra acción.

No necesitas realizar esta prueba si montas un animal preparado para la guerra.

Iniciativa y movimiento: Tu montura actúa siempre en tu mismo turno de iniciativa. Te desplazas a su Velocidad, pero la montura usa su propia acción para moverse.

Puedes guiar a tu montura con las rodillas, de forma que tengas ambas manos libres en combate. Haz una prueba de Montar (CD 5) al principio de tu turno (como acción gratuita). Si fallas, sólo puedes usar una mano ese asalto porque necesitas la otra para controlar tu montura. Si en la mano ocupada llevas un escudo, perderás todas sus bonificaciones.

Combate cuerpo a cuerpo: Si combates a lomos de una montura se te considera en posición elevada (+1 al Ataque cuerpo a cuerpo), siempre que te enfrentes a una criatura a pie y de tamaño inferior al de tu montura.

Si la montura se desplaza más de 1,5 metros no podrás realizar ataques cuerpo a cuerpo que requieran una acción completa (como atacar con dos armas).

Si tu montura realiza una Carga, ambos recibís todas las ventajas e inconvenientes habituales (–2 Defensa, +2 Ataque). Las lanzas de caballería hacen el doble de daño cuando se carga con ellas a lomos de una montura.

Combate a distancia: Si realizas un ataque a distancia, sufres un –4 a la tirada de Ataque si la montura se está desplazando al doble de su Velocidad (movimiento a fondo) o de –8 si está galopando (se mueve al cuádruple de su Velocidad).

Es posible realizar acciones completas con armas a distancia, aun cuando la montura se esté moviendo. También podrás realizar acciones de movimiento con normalidad, por ejemplo para recargar un arco.

Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar un conjuro con normalidad si tu montura se desplaza, como máximo, a su Velocidad normal. Si se desplaza a mayor velocidad tendrás que superar una prueba de Concentración. Si se mueve al doble de su Velocidad la prueba tendrá CD (10 + Magnitud del conjuro) y si está corriendo será contra CD (15 + Magnitud del conjuro). Un fallo impide el lanzamiento del conjuro, consumiendo tu acción estándar.

DISPARO AL COMBATE

Disparar a un oponente que está enzarzado en cuerpo a cuerpo con uno o varios de tus aliados sin impactar en estos es bastante difícil. En estas situaciones tienes dos opciones, o bien apuntas específicamente a tu rival, sufriendo un –4 de penalización en la tirada de Ataque pero evitando poder impactar a tus aliados o, por el contrario, disparas sin preocuparte, en cuyo caso no sufres ninguna penalización y, si superas la Defensa de tu enemigo, tienes las mismas posibilidades de impactar a todos los implicados en el combate (si sólo está tu oponente y un aliado, 50% de posibilidades para cada uno; si hay tres implicados, una posibilidad entre tres para cada uno y así sucesivamente).

FLANQUEAR

Cuando dos o más personajes estáis combatiendo cuerpo a cuerpo contra el mismo oponente apoyándoos mutuamente, lográis que esté desconcertado y no sepa por dónde le va a venir el próximo golpe. Todos los personajes que combatáis juntos ganáis un +2 de bonificación a la tirada de Ataque contra ese oponente. Esta bonificación puede ganarse igualmente con armas a distancia siempre que se cumpla el requisito de estar adyacente al oponente.

LUCHADOR NO COMPETENTE

Si no eres competente con el equipo que portas, es decir, no posees la dote de Competencia apropiada (ver pág. 64), sufres una penalización. Si la incompetencia es con un arma, entonces la penalización es de –4 a las tiradas de Ataque cuando usas esa arma. Si por el contrario es con una armadura o escudo, sufres el doble de la Penalización por Armadura en todas las pruebas y tiradas que dependan de la Destreza (Habilidades, Ataque, Reflejos, Defensa e Iniciativa) y en las pruebas de Atletismo, con un mínimo de –1 si la armadura no tiene Penalización (por muy cómoda que sea, simplemente no estás acostumbrado).

OCULTACIÓN

La ocultación incluye aquellas circunstancias en las que nada físico bloquea un ataque, pero algo interfiere en la precisión del atacante. Habitualmente, cosas como la niebla, el humo, las sombras, la os-

curidad, el follaje, etc., proporcionan ocultación. De todas formas la ocultación no resulta siempre efectiva. Por ejemplo, un área oscura no proporciona ocultación frente a un oponente con visión en la oscuridad, el humo no concede ocultación contra un personaje con un sentido de sonar, etc.

Si la situación ocasiona una severa reducción de la percepción pero sin anularla (como la causada por niebla, oscuridad moderada, follaje, lluvia intensa y situaciones similares) hablamos de ocultación parcial. Si te encuentras oculto en una de estas situaciones, tienes un 20% de posibilidades (17 o más en un d20) de que cualquier ataque que sufras falle debido a la ocultación. Si la tirada de Ataque tiene éxito, realiza una tirada de probabilidad de fallo para evitar ser alcanzado. Varias condiciones de ocultación distintas no se apilan entre sí. Además puedes hacer uso de la ocultación para realizar una prueba de Sigilo y evitar así ser detectado. Sin ocultación, normalmente necesitas cobertura para realizar una prueba de Sigilo.

Un objetivo al que no puedes percibir con ninguno de tus sentidos precisos (como en el caso de oscuridad total, niebla muy densa, estar cegado o si el objetivo es invisible) dispone de ocultación total frente a ti. No puedes atacar directamente a un oponente con ocultación total, aunque puedes atacar el área que crees que ocupa. Un ataque con éxito sobre un área ocupada por un objetivo que dispone de ocultación total tiene una probabilidad de fallo del 50% (un 11 o más en un d20).

TABLA LDV7: MODIFICADORES DE SITUACIÓN EN COMBATE

Modificadores al Ataque

El Atacante está…	Cuerpo a cuerpo	A distancia
Afectado	–2	–2
Deslumbrado	–1	–1
En terreno elevado	+1	+0
Enmarañado	–2	–2
Estremecido	–2	–2
Invisible	+2	+2
Levantándose	–2	–2
Tumbado	–4	+0

Modificadores a la Defensa

El Defensor está…	Cuerpo a cuerpo	A distancia	Bon. de esquiva
Arrodillado o sentado	–2	+2	Sí
Aturdido	–2	–2	No
Cegado	–2	–2	No
Defensa total	+4	+4	Sí
Desprevenido	+0	+0	No
Enmarañado	–2	–2	No
Envuelto en una presa	+0	+0	No
Indefenso	–9	–5	No
Levantándose	–2	–2	Sí
Moviéndose a fondo	+0	+0	No
Oculto	Especial	Especial	Sí
Sorprendido	+0	+0	No
Sujeto	–4	–4	No
Tras cobertura	+4	+4	Sí
Tumbado	–4	+4	Sí

TAMAÑO

Aunque el tamaño ya fue tratado en el **Capítulo 2. Héroes de Valsorth** (ver pág. 40), conviene tenerlo muy presente ya que tiene bastante influencia en el combate por todas las modificaciones que ocasiona, desde el Ataque y la Defensa hasta el alcance de los ataques.

OTRAS CONDICIONES

Existen múltiples modificadores posibles referentes a la posición, la estrategia o el propio estado tanto del atacante como del defensor. Sin ser exhaustivas, se presentan dos listas con posibles bonificaciones y penalizaciones para que el DJ se oriente.

En general, cualquier modificador de situación originado por la posición o estrategia del atacante se aplica a la tirada de ataque, mientras que cualquier modificador de situación creado por la posición, estado o estrategia del defensor se aplica a la Defensa de éste último.

Algunas de estas condiciones acarrean modificaciones en otros rasgos, especialmente en la Destreza, que pueden variar el modificador presentado.

Daño y Heridas

Cada vez que sufres daño tu estado se va agravando, bien sea porque la suma de tus rasguños y tus heridas leves van mermando tus fuerzas o porque has sufrido alguna herida más seria con efectos secundarios.

Registro de Daño

Cuando un personaje sufra daño, bien sea por un ataque, por una caída o cualquier cosa que sea capaz de producirlo, debe indicarse en el apartado correspondiente de su hoja de personaje.

La forma más común de daño es una pérdida de Puntos de Resistencia. No tienes más que restar la cantidad causada del total que posees o de los que te queden.

Cuando bajas a cero o menos Puntos de Resistencia, tu personaje cae Inconsciente y queda Moribundo. Marca la casilla de estado de Moribundo y reza para que nadie te remate mientras estás en el suelo.

Puede ocurrir que un golpe cause tanto daño que éste sea igual o superior a tu Umbral de herida grave, si es así te han causado Daño masivo (ver a continuación) y es posible que sufras una herida de consideración o una secuela temporal.

Reducción de Daño

Las armaduras o la piel dura de algunos personajes o criaturas les protegen otorgándoles una puntuación de Reducción de Daño (RD). Sencillamente, sustrae la RD de cualquier Daño que sufra el personaje antes de compararlo con su Umbral de herida grave o de restarlo de sus Puntos de Resistencia. Si la Reducción de Daño baja a cero o menos el daño recibido, entonces el personaje no sufre ningún efecto del ataque correspondiente.

Sin embargo, algunas formas de RD no son efectivas contra ciertos tipos de daño. Las armaduras equipadas protegen contra los ataques físicos, pero no sirven contra el daño mágico, elemental o incorpóreo. La armadura natural, en cambio, sí protege del daño elemental (sea de origen mágico o natural), aunque sigue sin ser efectiva contra otras formas de daño mágico o incorpóreo (como el conjuro *Proyectil mágico*).

Daño Masivo

Cuando un personaje recibe, de un mismo ataque, un daño igual o superior a su Umbral de herida grave (ver pág. 77), ha recibido **Daño masivo** y puede entrar en shock. En este caso debe realizarse una prueba de Fortaleza, con una CD de 10 + el daño del ataque y consultar la siguiente tabla:

TABLA LDV8: DAÑO MASIVO

El resultado de la prueba es...	Efecto daño masivo
Éxito	Ninguno
Fallo por 5 puntos o menos	Aturdido + Malherido
Fallo por 10 puntos o menos	Aturdido + Incapacitado
Fallo por 11 puntos o más	Inconsciente + Moribundo

Marca en la hoja de personaje la casilla correspondiente al estado que has sufrido. Si el personaje sufre nuevamente un estado en el que ya se encuentra, marca el siguiente estado libre. Así, un personaje Malherido que recibe de nuevo daño para quedar Malherido pasa a estar Incapacitado.

La casilla Muerto no puede tacharse directamente como resultado del daño de un ataque (aunque el DJ puede, a su discreción, asignar directamente este estado a circunstancias especiales, como caídas desde cientos de metros, inmersiones en ácido, etc.). Cuando un personaje resulta Malherido, Incapacitado o Moribundo y la única casilla libre es la casilla Muerto, entonces muere.

Malherido: Un personaje malherido ha sufrido una herida de gravedad y se encuentra dolorido. El personaje recibe una penalización de –2 a todas sus acciones. Adicionalmente, un personaje malherido resulta Aturdido durante un asalto inmediatamente después de sufrir este estado.

Incapacitado: Un personaje incapacitado se encuentra consciente y es capaz de actuar, pero está gravemente herido. El personaje recibe un –5 a todas sus acciones y se encuentra Aturdido durante el siguiente asalto.

Moribundo: Un personaje moribundo se encuentra a las puertas de la muerte. Está indefenso, es incapaz de actuar y, a partir del asalto siguiente, debe realizar una prueba de salvación de Fortaleza cada asalto (CD 10 + 1 por cada salvación previa realizada). Si una salvación falla, el personaje muere. Si la salvación tiene éxito, el personaje permanece moribundo durante otro asalto. Si la salvación tiene éxito por 10 o más, o la tirada es un 20 natural, el estado del personaje se estabiliza: borra el estado de Moribundo. El personaje pasa a estar Inconsciente e Incapacitado (y puede recuperarse con normalidad de ambos estados).

Otro personaje puede estabilizar a uno Moribundo con un uso exitoso de la habilidad Medicina (CD 15). La prueba de la habilidad de Medicina para estabilizar a un personaje Moribundo puede realizarse sin entrenamiento (como una prueba de Sabiduría).

Muerto: Descanse en paz. Tu personaje ha fallecido y, salvo que el Director de Juego tenga en mente otra cosa, deberías ir pensando en crearte uno nuevo.

DAÑO: EPICIDAD Y JUGABILIDAD VS. REALISMO

Si bien es cierto que este juego pretende ser más o menos realista en todos sus aspectos, no es por ello menos épico. El tema de las penalizaciones a las acciones debido al daño es un punto donde ambos aspectos confrontan.

Para no mermar la jugabilidad recordando dónde aplicarlas, y, además, aumentar la epicidad del juego en el proceso, por defecto se considera que estas penalizaciones sólo afectan a las acciones que emprendan los personajes, ya sea de manera consciente (como las tiradas de Ataque o las pruebas de habilidad) como a las inconscientes (como una salvación de Reflejos o alguna prueba basada en una reacción), pero no a las pruebas pasivas (como las salvaciones de Fortaleza y Voluntad o el valor de Defensa).

Si algún malvado Director de Juego quiere ser tremendamente realista, sólo tiene que aplicar la penalización a todo tipo de pruebas y valores fijos; en definitiva, a todo. Seguro que sus jugadores se lo agradecerán...

Recuperarse del Daño

Con descanso, poco a poco, te puedes recuperar del daño que has sufrido. La velocidad a la que te recuperas se basa en la seriedad de las heridas que padeces. Primero debes recuperarte de cualquier estado de mayor gravedad antes de tratar de recuperarte de un estado de gravedad menor.

En condiciones normales, si no has sufrido heridas graves, recuperas cada día tantos Puntos de Resistencia como tu Bonificación total de Fortaleza, con un mínimo de un punto, incluso aunque su valor sea 0 o negativo.

Si recibes atención médica, una prueba exitosa de Medicina (CD 15) hace que recuperes el doble de Puntos de Resistencia ese día y, además, te permite añadir su rango de Medicina a tu prueba de salvación de Fortaleza para recuperarte de heridas graves.

MALHERIDO

Una vez por día de descanso, mientras te encuentras Malherido, puedes realizar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 15). Si tienes éxito, borra la marca del estado Malherido de tu registro. Si fallas la prueba, puedes volver a intentarlo un día después, con una bonificación +1 por cada prueba fallada, siempre y cuando continúes descansando.

Mientras estés Malherido recuperas tantos Puntos de Resistencia como la mitad de tu Bonificación total de Fortaleza.

INCAPACITADO

Si te encuentras Incapacitado, puedes realizar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 15) cada semana de descanso. Si tienes éxito, borras la marca del estado Incapacitado de tu registro y pasas a estar Malherido. Si fallas la prueba, puedes volver a intentarlo a la se-

mana siguiente, con una bonificación +1 por cada prueba fallada, siempre y cuando continúes descansando.

Mientras estés Incapacitado no recuperas Puntos de Resistencia, necesitas mejorar tu estado para poder hacerlo.

INCONSCIENTE

Para recuperar la consciencia necesitas superar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 10). Puedes realizar esta prueba un minuto después de caer Inconsciente. Si fallas la prueba, puedes volver a intentarlo cada minuto, con una bonificación +1 por cada prueba fallada.

También es posible que otro personaje realice una prueba de Medicina (CD 15) para reanimarte.

MORIBUNDO

Como ya se vio anteriormente, si te encuentras Moribundo debes realizar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 10) el asalto siguiente a caer en este estado. Si la prueba falla, tu personaje muere. Si la prueba tiene éxito, el personaje permanece Moribundo durante otro asalto. Cada asalto la CD aumenta en +1 por cada salvación previa realizada. Si la prueba tiene éxito por 10 o más, o la tirada es un 20 natural, tu estado se estabiliza: borra el estado de Moribundo. Ahora te encuentras Inconsciente e Incapacitado (y puedes recuperarte con normalidad de ambos estados). Mientras estés Moribundo no recuperas Puntos de Resistencia, necesitas mejorar tu estado para poder hacerlo.

Otro personaje puede estabilizarte con un uso exitoso de la habilidad Medicina (CD 15). La prueba de la habilidad de Medicina para estabilizar a un personaje Moribundo puede realizarse sin entrenamiento (como una prueba de Sabiduría a CD 15).

Daño No Letal

A efectos de juego podemos distinguir dos tipos de daño: Daño letal y Daño no letal. Las armas de filo, el fuego, el ácido y en general las fuentes de daño que provocan heridas abiertas, afectan a órganos internos o destruyen el tejido, se consideran Daño letal. Este daño puede provocar secuelas e incluso la muerte de tu personaje. Cuando eres alcanzado por un ataque que produce Daño letal, actúa normalmente: se resta de los Puntos de Resistencia y, si es necesario, comprueba si has sufrido Daño masivo.

Por su parte, las armas contundentes blandas, las manos desnudas y otros objetos similares son fuentes de Daño no letal. En general, toda fuente de daño que no entre en la categoría anterior se considera no letal. Si sufres un ataque exitoso que produce Daño no letal no lo restas de tus Puntos de Resistencia. En su lugar se siguen las siguientes directrices:

- Si el resultado es inferior a tu Umbral de herida grave, el daño es insignificante y cosmético, pero produce un número de Magulladuras igual al Daño sufrido, que debes anotar en el lugar apropiado de la hoja de personaje. Si el número de Magulladuras exceden a los Puntos de Resistencia que tienes en ese momento, entonces caes Inconsciente.
- Si el resultado es igual o superior al Umbral de herida grave, además de las Magulladuras correspondientes debes realizar de inmediato una prueba de salvación de Fortaleza (CD 10 + daño sufrido). Si fallas esta prueba, resultas Aturdido un asalto, o dos asaltos si el fallo es por 5 puntos o más. Si fallas por 10 o más puntos, quedas Inconsciente.

Si posees la dote Artes marciales (ver pág. 62) puedes elegir hacer Daño letal cuando atacas desarmado. Si posees la dote Ataque aturdidor (ver pág. 62) puedes elegir hacer Daño no letal cuando el ataque normalmente infligiría Daño letal.

Cada hora te recuperas de tantas Magulladuras como tu Bonificación total de Fortaleza.

Secuelas

En lugar del resultado habitual del daño letal puedes sufrir una Secuela, que sustituye al marcado de la casilla Malherido, Incapacitado o Moribundo (¡o incluso Muerto!). Una Secuela es una consecuencia más explícita que el simple avance en el medidor de salud y tiene efectos de juego relacionados con su naturaleza. Al fallar la prueba de Fortaleza por Daño masivo, puedes elegir sufrir una Secuela determinada en lugar de tachar la casilla de daño correspondiente. Igualmente, el DJ puede elegir que un personaje controlado por él sufra una Secuela en lugar de un estado de daño normal. Además, si eres víctima de un golpe crítico puedes sufrir una Secuela moderada además del efecto normal del daño. En este último caso el atacante escoge la Secuela.

- Una Secuela leve sustituye al daño letal no masivo.
- Una Secuela moderada sustituye un resultado de Malherido.
- Una Secuela severa sustituye un resultado de Incapacitado.
- Una Secuela permanente sustituye un resultado de Moribundo (o Muerto si el DJ lo autoriza).

La naturaleza exacta de la Secuela depende del tipo de conflicto. Cualquiera que sea ésta, ha de anotarse en el registro de daño del personaje. Un personaje sólo puede ganar una Secuela por combate.

RECUPERARSE DE UNA SECUELA

Recuperarse de una Secuela es muy parecido a recuperarse del estado de daño equivalente. Así, es necesario que pase un cierto tiempo de descanso y tener éxito en una prueba de salvación de Fortaleza CD 15 (obtienes un +1 a la tirada por cada intento fallido previo):

- Si la Secuela es leve, puedes realizar una prueba cada hora.
- Si la Secuela es moderada puedes realizar una prueba cada día.
- Si la Secuela es severa puedes realizar una prueba cada semana.

No puedes recuperarte de una Secuela permanente con el simple paso del tiempo: se convierte en una **Complicación** (ver pág. 75).

Al igual que con el daño normal, si recibes atención médica, una prueba exitosa de Medicina (CD 15) te permite añadir su rango de habilidad a tu prueba de salvación de Fortaleza.

SOBREPONERSE A UNA SECUELA

Si necesitas recuperarte rápidamente de una Secuela, también tienes la opción de gastar Puntos de Acción para sobreponerte automáticamente de ella, sacando fuerzas de flaqueza para restablecerte y logrando que sus efectos desaparezcan. Necesitas un Punto de Acción si la Secuela es leve, dos si es moderada y

tres si es severa. No puedes sobreponerte de una Secuela permanente.

PROVOCAR UNA SECUELA

Puedes tratar de producir deliberadamente una Secuela a tu oponente en lugar del daño normal. En ese caso, debes gastar un Punto de Acción y sufres una penalización de –5 a la tirada de Ataque. Como de costumbre, los personajes controlados por el DJ pueden hacer lo mismo a los jugadores, pero en este caso es el personaje blanco del ataque quien gana un Punto de Acción.

EJEMPLOS DE SECUELAS

A continuación se describen unos cuantos ejemplos de secuelas. Algunos son sencillamente la aplicación de estados concretos. La secuela sufrida debe ser congruente con el tipo de ataque recibido y el estilo de combate del personaje. El DJ tiene la última palabra para decidir si un ataque concreto puede o no producir determinada secuela.

- **Lisiado:** Pierdes el manejo de un brazo o una pierna. Puede estar dislocado, roto o haber sido amputado, dependiendo de la severidad de la secuela. Una pierna lisiada reduce tu Velocidad al 75% y el multiplicador de Velocidad a x3 y te causa una penalización de –4 en cualquier prueba que precise del movimiento de tus pies (como Acrobacias, Atletismo o Sigilo) y un –2 a la Defensa. Un brazo lisiado te impide utilizar dos armas o armas a dos manos y produce un –4 de penalización a la Defensa cuerpo a cuerpo y a las pruebas que necesiten tus dos manos (como Acrobacias, Artesanía, Atletismo, Medicina o Juegos de manos).
- **Cegado:** No puedes ver nada. Tienes un 50% de probabilidad de fallo en combate (11 o más en un d20), pierdes tu Bonificación de Esquiva y sufres una penalización de –2 adicional a la Defensa. Tu Velocidad se reduce a la mitad. Tienes una penalización de –4 a las pruebas de habilidad en las que la vista tenga un papel importante (como Acrobacias, Averiguar intenciones, Artesanía o Juegos de manos) y fallas automáticamente aquéllas que dependan totalmente de la vista (como Atención usada para ver o Buscar).
- **Fatigado:** Pierdes el resuello y no puedes recuperarlo normalmente (por ejemplo, si tienes las costillas rotas puedes tener problemas para respirar adecuadamente). No puedes moverte a fondo ni cargar y recibes una penalización de –2 a tu Fuerza, tu Destreza y a tu Inteligencia. Si vuelves a fatigarte quedarás Exhausto.
- **Ensordecido:** Si quedas ensordecido no puedes oír y sufres una penalización de –4 a tus pruebas de Iniciativa. Fallas automáticamente las pruebas auditivas de Atención.
- **Paralizado:** Un golpe excepcional que impacte en un punto nervioso te puede paralizar completamente. Si quedas paralizado permaneces rígido e incapaz de moverte o actuar físicamente. Se considera que tienes una puntuación efectiva de cero en Fuerza y Destreza, pero puedes realizar acciones puramente mentales. Un personaje paralizado tiene Defensa base 5 en lugar de 10, igual que un objeto inanimado.

Fatiga

Tu personaje no sólo puede sufrir daño o algún tipo de secuela, también puede fatigarse, es decir, cansarse. La fatiga normalmente es el resultado de tareas que requieren un gran esfuerzo, como correr a fondo durante mucho tiempo, excesivo trabajo en entornos difíciles o realizar un **Esfuerzo extra** (ver pág. 81). Existen dos estados de fatiga: Fatigado y Exhausto.

FATIGADO

Si estás Fatigado no puedes moverte a fondo ni cargar y, además, sufres un –2 de penalización a tu Fuerza, tu Destreza y tu Inteligencia. Si mientras estás Fatigado realizas alguna actividad o sufres algún efecto que te cause más fatiga, pasarás a estar Exhausto.

EXHAUSTO

Si estás Exhausto te encuentras cerca del colapso. Te mueves a la mitad de tu Velocidad normal, y sufres una penalización de –6 a tu Fuerza, tu Destreza y tu Inteligencia. Si mientras estás Exhausto vuelves a fatigarte, caes Inconsciente (y debes recuperarte de este estado, al igual que de la fatiga, de la manera usual).

RECUPERARSE DE LA FATIGA

Para recuperarte de la fatiga necesitas descansar. Como regla general, y salvo que en el texto se indique otra cosa, puedes realizar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 10) cada hora de descanso, con un +1 a la tirada por cada prueba fallada con anterioridad. Cada prueba de recuperación elimina un nivel de fatiga. Así, un personaje Exhausto pasaría a estar Fatigado, y tendría que superar una segunda prueba para quedar completamente recuperado.

Si descansas ocho horas seguidas te recuperas automáticamente de toda la fatiga.

Secuaces

Los secuaces son la carne de cañón de los villanos, personajes muy secundarios, sin nombre ni apellidos, que atacan en hordas y están destinados a morir por legiones a manos de los héroes. Por ésta y otras razones dramáticas, los secuaces siguen las siguientes reglas especiales de daño:

- Un secuaz no puede obtener golpes críticos contra un personaje jugador.
- Si un personaje jugador supera el Umbral de herida grave de un secuaz, éste cae inmediatamente Moribundo (si es un ataque de Daño letal) o Inconsciente (si lo es de Daño no letal). Los atacantes pueden escoger un efecto de menor gravedad si lo desean.
- Un personaje jugador puede elegir 10 en lugar de tirar cuando ataca a un secuaz.
- Algunos rasgos (como la dote Ataque sometedor) son más efectivos contra secuaces.

Daño a Objetos

Los objetos se ven afectados por el daño de un modo algo diferente que las criaturas vivas. Cada objeto tiene una puntuación de Dureza y una Reducción de Daño que representan lo bien que resiste el daño. La Dureza de un objeto funciona como la Constitución de cualquier otra criatura, mientras que la RD funciona de la manera normal, restándose de cualquier daño que reciba el objeto antes de aplicarlo a los Puntos de Resistencia.

Dado que los objetos no tienen Bonificación de Fortaleza *per se* (normalmente son inmunes a los efectos que necesitan salvaciones de esta Bonificación), cuando se requiera una prueba de salvación de Fortaleza usa la mitad de su Dureza.

Puntos de Resistencia = Dureza x3

Bonificación de Fortaleza (cuando sea necesaria) = Dureza /2

A continuación, a modo de ejemplo, hay una tabla con la Dureza y Reducción de Daño de diversos materiales comunes.

TABLA LDV9: DUREZA DE LOS MATERIALES

Material	Dureza	Reducción de Daño
Cuerda	1	0
Papel	1	0
Ropa	1	0
Vidrio	1	1
Cuero o Piel	2	2
Hielo	2	0
Tierra	2	1
Madera	5	5
Piedra	8	7
Hierro	12	9
Acero	15	10

OBJETOS GRUESOS

Las puntuaciones dadas en la **Tabla LdV9: Dureza de los materiales** son para objetos de aproximadamente 2,5 cm de grosor. Para objetos más gruesos incrementa su Dureza de forma proporcional. Por ejemplo, una pared de piedra de 2,5 cm tiene Dureza 8, por lo que una pared el doble de gruesa tendrá Dureza 16. La Reducción de Daño de cada material es un valor fijo que no se ve modificado por el grosor.

GOLPEAR UN OBJETO

Como regla general un objeto tiene una Defensa igual a 5 más su modificador de Tamaño. Si quieres atacar un objeto que tienes en la mano o que nadie está protegiendo contra tu ataque, como en los casos de echar abajo una puerta, doblar una barra de metal, romper unas ataduras o derribar un muro, puedes aplicar tu fuerza de una manera más efectiva. Este tipo de ataque se considera igual que un Golpe de gracia, es decir, requiere una acción de asalto completo, el impacto es automático y se asume que es un golpe crítico.

En cambio, si el objeto está equipado o en la mano de un oponente que evita activamente tus ataques, la Defensa del objeto se calcula de este modo:

Defensa objeto = 10 + Reflejos oponente + Modificador Tamaño objeto

Por ejemplo, si un contrincante tiene Reflejos 5, un objeto diminuto que está en su mano (como una poción) tiene Defensa 19 (10 + 5 de los Reflejos + 4 por el tamaño). Cualquier dote o acción de combate que incremente la Defensa del personaje se aplica también al objeto.

DAÑO MASIVO PARA LOS OBJETOS

Al igual que las criaturas, los objetos también están sujetos al Daño masivo. En su caso, el Umbral de destrucción (lo que sería el Umbral de herida grave para el resto de criaturas) es igual a la Dureza.

Umbral de destrucción = Dureza

Cuando un objeto es golpeado, se compara el daño recibido con el Umbral de destrucción. Si el Daño es menor, se resta de los Puntos de Resistencia. Si por el contrario el Daño es igual o superior al Umbral, entonces es necesaria una prueba de Fortaleza (en este caso usando Dureza /2) y se consulta el resultado en la **Tabla LdV8: Daño masivo**.

Al igual que con el Daño masivo a criaturas, el DJ marcará la casilla correspondiente al estado que ha sufrido el objeto. Si el objeto sufre nuevamente un estado en el que ya se encuentra, marca el siguiente estado libre. Obviamente, un objeto no puede quedar ni Aturdido ni Inconsciente.

Malherido (Deteriorado): Un objeto Deteriorado presenta desperfectos graves, por lo que sufre una penalización de –2 a todos sus valores de juego.

Incapacitado (Inutilizado): Un objeto Inutilizado no es capaz de funcionar como debe hacerlo ya sea porque está doblado o deformado. El objeto sufre un –5 a todos sus valores de juego.

Moribundo (Destruido): Un objeto Destruido es del todo inservible.

Los objetos Deteriorados e Inutilizados pueden ser reparados, pero depende del DJ que un objeto Destruido pueda repararse o no; si se puede, la dificultad de la prueba de Artesanía es la misma que la de crear un objeto completamente nuevo (ver **Artesanía**, pág. 45).

Para simplificar, el DJ puede dejar que los objetos sólo tengan dos estados: Perfecto e Inutilizado. Cualquier daño igual o superior a la Dureza del objeto lo deja Inutilizado y cualquier daño inferior se ignora.

ATAQUES INEFICACES

Algunos tipos de daño pueden afectar de manera diferente a los objetos. Por ejemplo, el frío afecta menos a los objetos que a las criaturas: divide entre cuatro el daño por frío cuando lo sufre un objeto. En menor medida, sucede lo mismo con el fuego: divide a la mitad el daño por fuego que sufre un objeto.

El DJ puede establecer que algunos ataques simplemente no pueden dañar de manera efectiva ciertos objetos. Por ejemplo, es muy difícil romper una puerta de hierro con un cuchillo o cortar un cable con una porra. En estos casos el DJ puede decidir que un ataque no inflige ningún daño al objeto (el objeto posee inmunidad efectiva a esa forma de daño).

ATAQUES EFICACES

Del mismo modo, el DJ puede establecer que algunos ataques son especialmente eficaces contra ciertos objetos. Por ejemplo, es fácil quemar una cortina o rasgar una pieza de tela. En estos casos el DJ puede aumentar tu bonificación de daño contra el objeto o decir sencillamente que el objeto es destruido de forma automática por un ataque con éxito (el objeto tiene una vulnerabilidad efectiva contra esa forma de daño).

Ambiente y Peligros

Movimiento

En tus viajes, pasarás mucho tiempo yendo de un sitio a otro. Si tienes que llegar a un lugar, puedes hacerlo recorriendo un camino, alquilando un bote de remos para ir por el río o atajando campo a través a lomos de un caballo. Además, puedes subirte a los árboles para obtener una mejor vista de los alrededores, escalar las montañas o vadear las corrientes.

El DJ se encarga de regular el ritmo de la sesión de juego, por lo que él decide cuándo es tan importante el movimiento como para que merezca la pena medirlo. Durante una escena cualquiera, lo más normal es que no tengas que preocuparte por el ritmo del movimiento. Si acabas de llegar a una nueva ciudad y te das un paseo para hacerte una idea de cómo es el lugar, no será necesario medir exactamente los asaltos o minutos que tardas en hacerlo.

Movimiento Obstaculizado

Los obstáculos, el mal estado de las superficies y la baja visibilidad obstaculizan el movimiento. El DJ determina la categoría en la que entra una condición determinada (ver la tabla siguiente). Cuando el movimiento se vea obstaculizado, multiplica la Velocidad de movimiento por la penalización (una fracción). Por ejemplo, si en circunstancias normales recorres 18 metros con un movimiento apresurado, puedes recorrer tan sólo 9 metros si te mueves a través de maleza espesa.

Si se aplica más de una condición, multiplica la Velocidad por todas las fracciones de penalización al movimiento apropiadas. Por ejemplo, si en condiciones normales recorres 18 metros con un movimiento apresurado, tan sólo recorrerás 4,5 metros si te desplazas a través de maleza espesa en medio de una densa niebla (la mitad de la mitad, o un cuarto de tu Velocidad base para un movimiento apresurado).

TABLA LDV10: MOVIMIENTO OBSTACULIZADO

Condición	Ejemplos	Penalización
Obstáculo moderado	Maleza	x3/4
Obstáculo importante	Maleza espesa	x1/2
Superficie mala	Pendiente empinada o barro	x1/2
Superficie muy mala	Nieve espesa	x1/4
Visibilidad pobre	Oscuridad o niebla	x1/2

Movimiento de Monturas y Vehículos

Por suerte, no siempre tendrás que ir de un sitio a otro andando. Existen diversos medios de transporte que pueden ayudarte a llegar más rápidamente, o al menos de manera más cómoda, a tu destino.

En la siguiente tabla encontrarás comparado tu movimiento (más bien el de un personaje con Velocidad 9 metros) con el de las principales formas de transporte que encontrarás en Valsorth.

TABLA LDV11: MONTURAS Y VEHÍCULOS

Montura / Vehículo	Por hora	Por día
Persona normal (Velocidad de 9 m)	5 km	40 km
Montura (carga transportable)		
Caballo ligero o caballo de guerra ligero	9 km	72 km
Caballo ligero (76-250 kg)	6 km	48 km
Caballo de guerra ligero (231-345 kg)	6 km	48 km
Caballo pesado o caballo de guerra pesado	8 km	64 km
Caballo pesado (101-300 kg)	5,5 km	44 km
Caballo de guerra pesado (156-450 kg)	5,5 km	44 km
Poni o poni de guerra	6 km	48 km
Poni (38-112 kg)	5 km	40 km
Poni de guerra (56-150 kg)	5 km	40 km
Burro o mulo	5 km	40 km
Burro (26-75 kg)	3 km	24 km
Mulo (116-345 kg)	3 km	24 km
Carro o carreta	3 km	24 km
Embarcación		
Balsa o gabarra (pértiga o remolque)	1 km	10 km
Chalupa (remos)	1,5 km	15 km
Bote de remos	2 km	20 km
Velero (vela)	3 km	72 km
Navío de guerra (vela o remos)	4 km	96 km
Nave larga (vela o remos)	5 km	120 km
Galera (vela o remos)	6 km	144 km

Cuando utilices una montura por un terreno accidentado se le aplicarán las mismas penalizaciones al movimiento que se han explicado más arriba, aunque el Director de Juego puede determinar que es imposible para ella transitar por ese entorno.

Las balsas, gabarras, chalupas y botes de remos se utilizan en lagos y ríos. Si se viaja río abajo, hay que añadir la velocidad de la corriente (normalmente 5 km/hora) a la del vehículo. Además de ir impulsado por los remos durante 10 horas, el vehículo puede flotar otras 14 horas adicionales (siempre y cuando haya alguien capaz de dirigirlo), añadiendo 70 km a la distancia recorrida. Estos vehículos no pueden impulsarse a remo contra una corriente importante, pero sí pueden llevarse río arriba con animales de tiro situados en las orillas.

Visión y Luz

Necesitarás luz cuando te adentres en los lugares oscuros y peligrosos a los que te conducirán tus aventuras. Algunas criaturas pueden ver en la oscuridad, pero las demás necesitan luz para poder ver. A continuación encontrarás las fuentes de luz con sus características.

TABLA LDV12: FUENTES DE LUZ E ILUMINACIÓN

Objeto	Luz brillante	Sombras	Duración
Antorcha	6 m	12 m	1 h
Lámpara corriente	5 m	10 m	12 h/l
Linterna de ojo de buey	20 m (cono)	40 m (cono)	12 h/l
Linterna sorda	10 m	20 m	12 h/l
Vela	N/A	3 m	1 h

m: metros; h: horas; l: litros.

En una zona con luz brillante, puedes ver con claridad. Una criatura no puede esconderse en una zona con luz brillante a no ser que sea invisible o cuente con cobertura.

En una zona en sombras, puedes ver débilmente. Considera esta situación como ocultación parcial (ver pág. 109). Una criatura en una zona en sombras puede realizar una prueba de Sigilo para ocultarse.

En una zona de oscuridad las criaturas sin visión en la oscuridad están ciegas a todos los efectos.

Temperaturas Extremas

Las temperaturas extremas no sólo te dejan agotado, sino que pueden resultar muy peligrosas si estás expuesto demasiado tiempo. Cuando padezcas un frío o calor elevado debes realizar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 10, +1 por cada prueba previa) para evitar sufrir daño. Cada prueba fallida supone la pérdida de un punto temporal de Constitución, así como la acumulación de fatiga: con al menos un punto perdido quedas Fatigado, si pierdes la mitad de tu Constitución te encuentras Exhausto, si ésta se reduce a 3 o menos quedas Inconsciente y si llega a 0 puntos de Constitución pasas a estar Moribundo. Estos puntos se recuperan a razón de uno por día de descanso, siempre y cuando ya no estés sometido a temperaturas extremas. Ni siquiera los efectos mágicos pueden curar este daño.

La frecuencia de las pruebas de salvación dependerá de las condiciones ambientales, siendo más frecuente cuanto más extrema sea la temperatura. El Director de Juego puede conceder un modificador de +/–4 según la ropa que lleven los personajes: unas ropas gruesas o una armadura pesada imponen una penalización de –4 a las salvaciones contra el calor, pero conceden una bonificación de +4 en las salvaciones contra el frío. Además, si tienes éxito en una prueba de Supervivencia (CD 15) obtienes una bonificación de +4 en la salvación (consulta la habilidad **Supervivencia**, pág. 58).

Hambre y Sed

A veces puedes quedarte sin comida o bebida. En climas normales, necesitas al menos 2 litros de fluidos y 250 gramos de comida en buen estado cada día para evitar la amenaza de la inanición. En climas muy cálidos necesitas dos o tres veces esa cantidad de agua para evitar la deshidratación.

Puedes estar tres días sin comer. Sin beber puedes estar un día más una cantidad de horas igual a tu puntuación de Constitución. Después de este tiempo, debes superar una prueba de salvación de Fortaleza cada día, o cada hora si es por la sed, (CD 10, +1 por cada prueba previa) o perder un punto temporal de Constitución y acumular fatiga de la misma manera que estando sometido a temperaturas extremas (ver más arriba).

El daño sufrido a causa de la sed o el hambre no puede recuperarse hasta que obtengas agua o comida, lo que necesites. Ni siquiera los efectos mágicos pueden curar este daño.

Ahogamientos y Asfixia

Puedes aguantar la respiración durante tantos asaltos como tu puntuación de Constitución (o el doble, si te preparas tomando aire como una acción de asalto completo). Después de eso debes realizar una prueba de salvación de Fortaleza cada asalto (CD 10, +1 por cada prueba previa) para aguantar la respiración. Si fallas la prueba caerás instantáneamente Inconsciente, en el siguiente asalto estarás Moribundo y a partir de ese asalto perderás un punto de Constitución por asalto hasta llegar a 0, momento en el que morirás. La única forma de evitar esto es que puedas tomar aire de nuevo, recuperando un punto de Constitución por hora de descanso.

Estrangulamiento

Puedes estrangular o ahogar a un objetivo de hasta una categoría de Tamaño mayor que la tuya. Para comenzar la estrangulación, debes tener éxito en una prueba enfrentada de presa (ver pág. 106). Si tienes éxito, puedes escoger entre causar daño normal sin armas, o bien ahogar a tu oponente. Tu víctima puede contener la respiración tantos asaltos como su puntuación de Constitución. Después de este periodo de tiempo, debe realizar una prueba de salvación de Fortaleza cada asalto (CD 10, +1 por cada prueba previa) para seguir aguantando la respiración. Tu oponente comienza a asfixiarse en cuanto falle una prueba (consulta el párrafo anterior).

Si en algún momento la víctima rompe la presa, se interrumpe el estrangulamiento (aunque cualquier daño causado permanece). Ten en cuenta que el objetivo apresado que no esté sujeto puede utilizar su acción de ataque para intentar estrangularte a ti.

Caídas

Sufres 1d6 puntos de daño por cada 3 metros de caída, hasta un máximo de 20d6. Si tienes éxito en una prueba de salvación de Reflejos (CD 10, +1 por cada 3 metros de caída), este daño se divide a la mitad. Si la salvación falla, se aplica todo el daño. La RD de la armadura no protege contra este daño.

Puedes realizar una prueba de Acrobacias (CD 5) para reducir el daño de una caída. Por cada punto en que superes la CD, reduces la altura efectiva de la caída en 30 centímetros. De esta forma, si el resultado de tu tirada es 15 contaría como si hubieras caído 3 metros menos (15–5=10, 10x30cm =3 metros).



Miedo

En ocasiones puedes sentir que la situación se escapa de tus manos y caer presa del miedo. Esto se traduce a términos de juego como una prueba de salvación de Voluntad con una CD acorde con el estímulo que provoca el miedo y las consecuencias derivadas de ello: una CD 10 para algo que causa una situación incómoda, una CD 15 para algo no deseado, una CD 20 para algo potencialmente peligroso y CD superiores para cosas verdaderamente peligrosas para tu integridad. Así, encontrarse con una araña sería CD 10 para alguien a quien le da "repelús" esa criatura, CD 15 si la persona padece aracnofobia e incluso podría ser una CD 20 si el personaje hubiera sido picado por una y fuera alérgico a tales picaduras.

Los efectos del miedo son diferentes según la tirada. Si superas la salvación entonces logras sobreponerte a tu miedo. Pero si fallas perderás en parte el control, siendo el efecto más grave cuanto más grande sea el fallo: por cada cinco puntos por los que falles la tirada se aplicará uno de los siguientes estados de miedo:

- **Estremecido** (fallo por 1–4 puntos): Recibes un –2 de penalización en tus tiradas de Ataque, pruebas de salvación y pruebas de Habilidades y Características mientras te enfrentes a lo que te provoca miedo.
- **Asustado** (fallo por 5–9 puntos): Como el anterior, pero además tratas de huir de lo que te provoca el miedo. Cuando te hayas alejado lo suficiente podrás realizar de nuevo una prueba de salvación con idéntica dificultad para recuperar el control, pero si fallas no te quedará otro remedio que seguir huyendo.
- **Despavorido** (fallo por 10 o más puntos): Como el anterior, y además sueltas lo que estés sujetando y abandonas todo lo que estuvieras haciendo para alejarte de lo que te provoca el miedo y cualquier cosa que sea una amenaza para ti. Eres incapaz de hacer nada (estás Atontado). En este caso no hay tirada una vez que te has alejado del estímulo: seguirás huyendo hasta que sea totalmente imposible que el peligro te haya seguido. En caso de no poder huir, se te considera Aturdido, aunque puedes efectuar la acción de Defensa total.

Enfermedades

Las enfermedades son males que afectan al cuerpo. En términos de juego las enfermedades tienen los siguientes valores:

- **Nombre:** El nombre de la enfermedad en cuestión.
- **Contagio (CD):** El método de transmisión de la enfermedad y la dificultad necesaria para resistirla.
- **Periodo de incubación:** La cantidad de tiempo antes de que el daño inicial haga efecto (si fallas tu salvación de Fortaleza).
- **Daño inicial:** El daño que recibes tras el periodo de incubación.
- **Daño secundario:** La cantidad de daño que sufres un día después de recibir el daño inicial, si fallas una segunda prueba de salvación. Este daño lo recibes cada día que falles la salvación.

Cuando te expones a una enfermedad tratable, debes realizar una prueba de salvación de Fortaleza inmediatamente. Debes realizar esta tirada en cuanto exista una posibilidad de contagio, ya sea por proxi-

midad con alguien infectado, consumir alimentos en mal estado o sufrir una herida que transmita la enfermedad. Si tienes éxito, la enfermedad no te afecta (tu sistema inmunológico lucha contra la infección). Si fallas la salvación recibes el daño inicial después del periodo de incubación; tras esto, una vez por día, debes tener éxito en una prueba de salvación de Fortaleza para evitar el daño secundario. Dos pruebas de salvación consecutivas con éxito indican que has superado la enfermedad y te recuperas, no recibiendo más daño.

El uso de la habilidad Medicina puede ayudar en las pruebas de salvación (ver pág. 54).

Algunas enfermedades de ejemplo se listan en la **tabla LdV13**.

Venenos

Los venenos son sustancias tóxicas para el organismo del personaje que pueden incluso llevarle a la muerte. En términos de juego los venenos tienen los siguientes valores:

- **Nombre:** El nombre por el que es conocido comúnmente el veneno.
- **Transmisión (CD):** Es decir, cómo se toma contacto con la toxina (contacto con la piel, oral, etc.) y la dificultad para resistir el veneno.
- **Daño inicial:** Es el primer efecto que tiene el veneno.
- **Daño secundario:** Es el efecto que ocurre un minuto después de que la sustancia esté en el organismo.
- **Precio:** El precio de una dosis del veneno.

Cuando te expones a un veneno debes hacer una prueba de salvación de Fortaleza igual a la CD del veneno, de manera que si la superas el veneno no surte efecto y si fallas padeces el Daño inicial, que por lo general será daño temporal a alguna de las Características. Si fallaste la primera prueba, transcurrido un minuto, te enfrentarás al Daño secundario, pudiendo realizar otra prueba de salvación de Fortaleza con la misma CD para evitarlo.

El uso de la habilidad Medicina puede ayudar en las pruebas de salvación (ver pág. 54). Si superas dos pruebas seguidas de Fortaleza, tu cuerpo elimina la toxina y dejas de sufrir daños.

Algunos venenos de ejemplo se listan en la **tabla LdV14**.

TABLA LDV13: ENFERMEDADES

Nombre	Contagio (CD)	Incubación	Daño inicial	Daño secundario
Fiebre de la mugre	Herida (CD 12)	1d3 días	1 DES + 1 CON	1d3 DES + 1d3 CON
Fiebre demoníaca	Herida (CD 18)	1 día	1d6 CON	1d3 CON*
Fiebre hilarante	Inhalación (CD 16)	1 día	1 SAB	1d3 SAB
Gripe	Inhalación (CD 14)	1d3 días	1 CON	1 FUE + 1d2 CON
Neumonía	Inhalación (CD 12)	1d4 días	1 FUE	1d3 FUE + 1d3 CON
Peste azul	Contacto (CD 11)	1d2 días	1 CON	1d2 FUE, DES y CON*
Salmonelosis	Ingestión (CD 13)	1 día	1 FUE + 1 DES	1 FUE + 1d3 DES
Viruela	Contacto (CD 15)	2d4 días	1 FUE + 1 CON	1d2 FUE + 1d2 CON

* Si sufres daño, tienes que superar una segunda salvación para evitar la consunción de un punto permanente en lugar del daño.

TABLA LDV14: VENENOS

Nombre	Transmisión (CD)	Daño inicial	Daño secundario	Precio
Arsénico	Ingestión (CD 13)	1 CON	1d8 CON	40 mp
Belladona	Ingestión (CD 13)	1d3 CON	2d6 CON	200 mp
Bilis de dragón	Contacto (CD 16)	3d6 FUE	0	500 mp
Cianuro	Ingestión (CD 20)	1d6 CON	2d6 CON	600 mp
Curare	Herida (CD 17)	2d6 DES	2d6 DES	500 mp
Digitalis	Ingestión (CD 18)	2d4 CON	2d4 CON	150 mp
Esencia de sombra	Herida (CD 17)	1d6 FUE	2d6 FUE	80 mp
Extracto de loto negro	Contacto (CD 20)	3d6 CON	3d6 CON	1500 mp
Matalobos	Ingestión (CD 13)	1d3 CON	1d6 CON	70 mp
Seta alucinógena	Ingestión (CD 11)	1 SAB	2d6 SAB + 1d4 INT	60 mp
Veneno de araña Mediana	Herida (CD 14)	1d4 FUE	1d6 FUE	50 mp
Veneno de avispa gigante	Herida (CD 18)	1d6 DES	1d6 DES	70 mp
Veneno de draco	Herida (CD 17)	2d6 CON	2d6 CON	1000 mp
Veneno de escorpión Grande	Herida (CD 16)	1d6 FUE	1d6 FUE	70 mp
Veneno de rana dardo	Herida (CD 20)	2d6 DES	2d6 DES	1000 mp
Veneno de víbora negra	Herida (CD 11)	1d6 CON	1d6 FUE	40 mp

Daño de Característica

Ciertos efectos causan una pérdida temporal de puntos de Característica. En los casos en los que pierdas puntos de Característica debido a circunstancias como las condiciones ambientales, las enfermedades, los venenos o efectos similares, esta pérdida se denomina Daño de Característica. El Daño de Característica es temporal: una vez que la condición que lo causa es eliminada, recuperas los puntos de Característica perdidos al ritmo de uno por día, o el doble si puedes guardar descanso completo en cama.

También existen ataques y efectos mágicos que pueden causar la pérdida de puntos de Característica, ya sea por daño o por drenaje de los mismos. Los puntos perdidos por daño en las características se recuperan a la velocidad normal, salvo que se indique otra cosa. Sin embargo, el drenaje, o consunción, de características es permanente y no se recupera de forma natural.

Algunos efectos y habilidades imponen una penalización a la puntuación de Característica, lo que es diferente de la pérdida de puntos. Una reducción de esta clase desaparece cuando finaliza el efecto o habilidad que la está causando y la puntuación de la Característica vuelve de inmediato a su puntuación original. Si una puntuación de característica es reducida a cero, la característica se considera debilitada.

Características Debilitadas

Aunque cualquier pérdida es debilitante, perder todos los puntos en una Característica tiene efectos devastadores, tal y como se puede ver a continuación:

- **Fuerza 0:** Significa que el personaje es incapaz de moverse. Yace Indefenso en el suelo.
- **Destreza 0:** Significa que el personaje es incapaz de moverse. Permanece inmóvil, rígido e Indefenso.
- **Constitución 0:** Significa que el personaje está Muerto.
- **Inteligencia 0:** Significa que el personaje no puede pensar y se encuentra Inconsciente e Indefenso en un estupor comatoso.
- **Sabiduría 0:** Significa que el personaje ha caído en un sueño profundo lleno de pesadillas y está Indefenso.
- **Carisma 0:** Significa que el personaje ha caído en un estupor comatoso o catatónico y se encuentra Indefenso.

No es necesario llevar la cuenta de los puntos de característica negativos; las Características nunca pueden caer por debajo de 0, por lo que cualquier daño adicional se ignora. Por último, recuerda que tener una puntuación de 0 en una Característica es distinto de no tener puntuación en esa Característica (ver **Características inexistentes**, pág. 39).

Sumario de Estados

Esta sección describe los distintos estados que pueden afectar a las criaturas que moran en Valsorth. Si un personaje sufre varios estados a la vez, aplica todos sus efectos juntos. Si los efectos entran en conflicto, aplica sólo el más severo de ellos.

Afectado: Un personaje afectado tiene un –2 de penalización a sus tiradas de Ataque y pruebas de Habilidades y Características.

Asustado: Un personaje asustado intenta huir de lo que le causa el miedo tan rápido como puede. Si es incapaz de huir, el personaje queda Estremecido.

Atontado: Un personaje Atontado no puede emprender ningún tipo de acción (salvo reacciones), pero conserva su Bonificación de Esquiva a la Defensa.

Aturdido: El personaje pierde cualquier Bonificación de Esquiva a la Defensa, recibe un modificador –2 adicional a su Defensa y no puede emprender ninguna otra acción que no sean reacciones.

Características dañadas: El personaje ha perdido temporalmente uno o más puntos de Característica. Los puntos de Característica perdidos se recuperan al ritmo de uno por día, o tal y como establezca el efecto que provocó la pérdida.

Cegado: El personaje no puede ver nada y, por lo tanto, todo lo que le rodea posee ocultación total frente a él. Tiene un 50% de probabilidad de fallo en sus ataques (11 o más en un d20), pierde su Bonificación de Esquiva y sufre un modificador –2 adicional a su Defensa. Se mueve a la mitad de su Velocidad normal, sufre una penalización de –4 a las pruebas de habilidad en las que la vista tenga un papel importante (como Acrobacias, Averiguar intenciones, Artesanía o Juegos de manos) y falla automáticamente aquéllas que dependan totalmente de la vista (como Atención usada para ver o Buscar).

Debilitado: El personaje tiene una o más puntuaciones de característica disminuidas a 0. Un personaje con Fuerza 0 cae al suelo y se encuentra Indefenso. Un personaje con Destreza 0 se encuentra Paralizado. Un personaje con Constitución 0 está Muerto. Un personaje con Inteligencia, Sabiduría o Carisma 0 cae Inconsciente.

Despavorido: Un personaje despavorido suelta lo que esté sujetando y huye lo más deprisa que puede. Es incapaz de hacer nada (se le considera Atontado) y seguirá huyendo hasta que sea totalmente imposible que el peligro le haya seguido. En caso de no poder huir se le considera Aturdido, aunque aún puede emplear la acción de Defensa total.

Desprevenido: Un personaje que no ha actuado todavía durante un combate se encuentra desprevenido, sin haber reaccionado aún a la situación. Un personaje desprevenido pierde su Bonificación de Esquiva a la Defensa.

Enmarañado: Un personaje enmarañado sufre una penalización de –4 a su Destreza y pierde su Bonificación de Esquiva a la Defensa. Si las ataduras se encuentran fijadas a un objeto inmóvil, el personaje enmarañado no puede moverse. De lo contrario, puede moverse a la mitad de su Velocidad normal, pero no puede moverse a fondo o cargar. Un personaje ya enmarañado que es enmarañado de nuevo queda Indefenso. Un intento de derribo que falle contra una criatura enmarañada no genera posibilidad de respuesta.

Ensordecido: Un personaje ensordecido no puede oír y sufre una penalización de –4 a sus pruebas de Iniciativa. No puede hacer pruebas auditivas de Atención y tiene un 20% de posibilidades de

sufrir un fallo de conjuro (17 o más en un d20) cuando lance un conjuro con componente verbal.

Envuelto en una Presa: Un personaje involucrado en un forcejeo físico u otra forma de combate personal mano a mano con uno o más atacantes se considera envuelto en una presa. Un personaje envuelto en una presa no puede moverse o realizar ninguna acción más compleja que un ataque con sus manos desnudas, con un arma pequeña o con un conjuro / milagro, o intentar escaparse de la presa. Adicionalmente, los personajes envueltos en una presa pierden cualquier Bonificación de Esquiva ante oponentes que no se encuentren en su misma situación.

Estable: Un personaje estable deja de estar Moribundo, pero aún se encuentra Inconsciente e Incapacitado, y debe recuperarse de estos estados del modo usual.

Estremecido: Un personaje Estremecido se encuentra bajo los efectos del miedo, por lo que recibe un –2 de penalización en sus tiradas de Ataque, pruebas de salvación y pruebas de Habilidades y Características.

Exhausto: Un personaje Exhausto está al borde del colapso. Sufre un –6 a la Fuerza, Destreza e Inteligencia y su Velocidad se reduce a la mitad. Si un personaje Exhausto se fatiga de nuevo queda Inconsciente.

Fascinado: "Hechizado" por un efecto. Un personaje fascinado permanece de pie o sentado, sin hacer ninguna otra cosa que no sea prestar atención al efecto que le ha fascinado, durante tanto tiempo como dure el efecto. El personaje recibe un –4 de penalización a todas sus reacciones y a las pruebas de Atención. Cualquier amenaza potencial permite al personaje fascinado una nueva prueba de salvación o prueba de resistencia para vencer la fascinación. Cualquier amenaza clara, como alguien desenfundando un arma, utilizando un poder ofensivo o apuntando con un ataque al personaje fascinado, rompe automáticamente la fascinación. Un aliado puede liberar del efecto al personaje fascinado con una acción de Prestar Ayuda.

Fatigado: El personaje no puede moverse a fondo ni cargar y recibe un –2 a su Fuerza, su Destreza y su Inteligencia. Si un personaje ya fatigado se fatiga de nuevo queda Exhausto.

Frenado: Un personaje frenado sólo puede emprender una acción estándar o de movimiento cada asalto (no ambas). El personaje recibe un –1 de penalización a las tiradas de Ataque, la Defensa y las salvaciones de Reflejos. Un personaje frenado se mueve a la mitad de su Velocidad normal.

Incapacitado: Un personaje Incapacitado se encuentra consciente y es capaz de actuar, pero está gravemente herido. El personaje recibe un –5 a todas sus acciones y se encuentra Aturdido durante el siguiente asalto.

Inconsciente: Sin sentido e Indefenso. Un personaje Inconsciente que esté montado tiene un 50% de posibilidades (11 o más en un d20) de caer de la montura.

Incorpóreo: No tiene cuerpo físico. Los personajes incorpóreos son inmunes a los ataques de fuentes corpóreas. Pueden ser dañados sólo por otros seres incorpóreos. Los efectos mentales y sensoriales funcionan normalmente sobre seres incorpóreos.

Indefenso: Los personajes dormidos, atados, paralizados, moribundos o inconscientes se encuentran Indefensos. Los enemigos pueden hacer ataques con ventaja sobre personajes indefensos o incluso darles un golpe de gracia. Un ataque cuerpo a cuerpo contra un personaje indefenso recibe un +4 a la tirada de ataque (equivalente a atacar a un objetivo tumbado). Un personaje indefenso pierde cualquier Bonificación de Esquiva y recibe una penalización de –9 a su Defensa contra ataques de oponentes adyacentes y una penalización de –5 a la Defensa contra los ataques a distancia.

Invisible: Indetectable a la vista. Los personajes invisibles ganan una bonificación de +2 para golpear a los defensores que no sean conscientes de su presencia, y estos defensores pierden además su Bonificación de Esquiva a la Defensa. Los ataques contra personajes invisibles tienen una probabilidad de fallo del 50% (11 o más en un d20).

Indispuesto: Ligeramente enfermo. Un personaje indispuesto sufre una penalización de –2 en las tiradas de Ataque y daño, así como en todas las pruebas de salvación, habilidades y Características.

Malherido: Un personaje Malherido ha sufrido una herida de gravedad y se encuentra dolorido. El personaje recibe una penalización de –2 a todas sus acciones. Adicionalmente, un personaje Malherido resulta Aturdido durante un asalto inmediatamente después de sufrir este estado.

Moribundo: Un personaje Moribundo se encuentra a las puertas de la muerte. Está indefenso y es incapaz de actuar. A partir del asalto siguiente debe realizar una prueba de salvación de Fortaleza cada asalto (CD 10 + 1 por cada salvación previa realizada). Si una salvación falla, el personaje muere. Si la salvación tiene éxito, el personaje permanece Moribundo durante otro asalto. Si la salvación tiene éxito por 10 o más, o la tirada es un 20 natural, el estado del personaje se estabiliza. El personaje se encuentra ahora Inconsciente e Incapacitado (y puede recuperarse con normalidad de ambos estados). Otro personaje puede estabilizar a uno moribundo con un uso exitoso de la habilidad Medicina o con una prueba de Sabiduría (CD 15).

Muerto: El personaje está muerto. Un cuerpo muerto normalmente se pudre, pero los efectos que permiten a un personaje volver a la vida restauran el cuerpo a un estado de salud plena o bien al estado inmediatamente anterior a su muerte. En cualquier caso, los personajes que han regresado de entre los muertos no tienen que preocuparse de cosas como el rigor mortis, la descomposición y otras características igualmente desagradables.

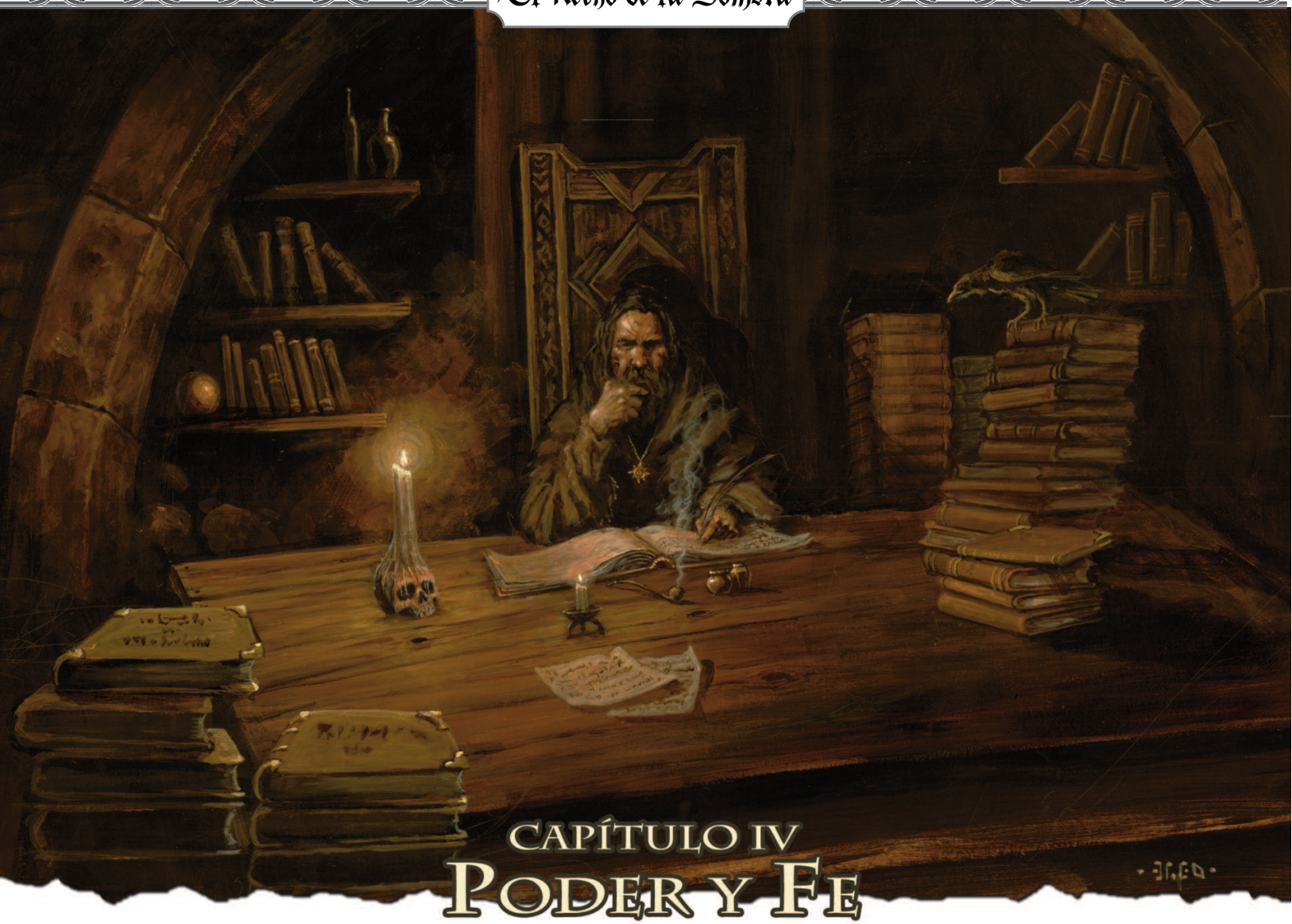
Nauseado: Los personajes nauseados únicamente pueden emprender una acción de movimiento por asalto, lo que significa que no pueden atacar (o realizar otra acción estándar) ni moverse a fondo (o realizar cualquier acción de asalto completo).

Normal: El personaje no está herido ni afectado por otros estados, actuando con normalidad.

Paralizado: Un personaje paralizado permanece rígido e indefenso, incapaz de moverse o actuar físicamente. Posee unas puntuaciones efectivas de 0 en Fuerza y Destreza, pero puede emprender acciones puramente mentales (lo que incluye utilizar conjuros y milagros que no requieran gestos o tirada de Ataque). La Defensa de un personaje paralizado es 5 más su modificador de Tamaño, la misma que la de un objeto inanimado.

Sujeto: Retenido inmóvil (pero no Indefenso) en una presa. Los personajes sujetos pierden su Bonificación de Esquiva y sufren una penalización adicional de –4 a su Defensa.

Tumbado: El personaje se encuentra tirado en el suelo. Sufre una penalización de –4 a sus tiradas de Ataque cuerpo a cuerpo y a su Defensa contra ataques de enemigos adyacentes, pero obtiene un +4 a la Defensa contra ataques a distancia. Levantarse del suelo es una acción de movimiento.



CAPÍTULO IV
PODER Y FE

La magia es algo desconocido y terrible para la mayoría de los habitantes de Walsorth, que observan con temor a todo aquello que tenga relación con el poder arcano. Por el contrario, el poder divino es respetado por los pueblos, que buscan en el favor de los dioses la ayuda para hacer frente a la adversidad. En este capítulo encontrarás el funcionamiento de las fuerzas sobrenaturales que modelan la realidad de Walsorth: la magia y el poder de los dioses.

La Magia Arcana

Para implorar el favor de los dioses o manipular las energías de la magia a tu antojo, necesitas ser uno de los pocos elegidos con uno de estos poderes. En términos de juego necesitas adquirir un atributo sobrenatural, bien sea Aptitud mágica si eres un mago o Favor divino si eres un servidor de los dioses. Estos rasgos te permiten acceder a los conjuros y milagros, ordenados por magnitudes según su poder creciente, y al resto de atributos con los que podrás realizar cosas fuera del alcance del común de los mortales.

La magia, realmente la magia arcana, es la energía capaz de modelar y saltarse las leyes de la naturaleza haciendo que sea posible lograr lo imposible. Algunas personas, con entrenamiento y mucha fuerza de voluntad, son capaces de percibir esta energía y llegar a manipularla; son los magos.

Historia de la Magia

Los descubridores de la magia como tal fueron los elfos en los días antiguos. Los sabios elfos descubrieron los secretos para modelar las leyes de la naturaleza mediante la magia. Este conocimiento llegó a Valsorth desde las islas de Doruor con los primeros elfos, quienes poseían un gran poder mágico, siendo su máximo exponente el devastador efecto de la Alta Magia. Sin embargo, este poder se fue perdiendo con el devenir de los siglos y las generaciones, sin que sea ahora más que una sombra de la magnitud que tuvo entonces.

Hoy en día, es extremadamente raro encontrar a un verdadero usuario de las artes mágicas. Quienes realmente dominan el arte tienden a permanecer discretamente ocultos, en segundo plano, para no atraer demasiadas miradas hacia sus actividades, ya que suelen contemplarse con recelo en recuerdo al Rey Dios. Algunos magos están integrados en la sociedad, aunque enmascaran sus estudios como trabajos sobre los más diversos temas: historia, filosofía, algún tipo de ciencia e, incluso, teología. De todas formas, no es difícil encontrar un nutrido grupo de timadores, locos y engañabobos, que se jactan de ser ilusionistas, adivinadores, hechiceros y magos de todo tipo. La única excepción son los pueblos élficos, ya que los habitantes del reino de Shalanest son de los pocos que aún conservan habilidades mágicas, sobre todo entre los nobles y la familia real, y los elfos oscuros, que destacan por desarrollar todos ellos sus dotes mágicas innatas.

A pesar de la escasez de muestras de poder arcano, el regreso de fuerzas oscuras y criaturas olvidadas puede conllevar a su vez la reaparición de los magos, hechiceros y nigromantes, e incluso de los descendientes de los Doce Arcanos: sociedad de estudiosos y religiosos que encerraron al Rey Dios en un círculo de estatuas y lo expulsaron del mundo.

Usar la Magia Arcana

Los requisitos primordiales para poder usar la magia son: tener el atributo sobrenatural Aptitud mágica, conocer y ser capaz de lanzar el conjuro y tener Puntos de Esencia suficientes para lograrlo.

Aptitud Mágica

Para ser un mago necesitas poseer el atributo sobrenatural Aptitud mágica, rasgo fundamental para poder usar la magia arcana ya que, obviamente, sin él no se puede realizar ningún tipo de conjuro. Este atributo es especial ya que, para comprarlo, es obligatorio tener antes la dote Memoria eidética y por que, a su vez, te permite comprar otros atributos sobrenaturales (como verás más adelante).

Puedes aprender a realizar conjuros cuya magnitud sea igual o inferior a la mitad de tu rango en Aptitud mágica. O lo que es lo mismo, con el primer rango tienes acceso a conjuros de magnitud 0, con el segundo rango a conjuros de magnitud 1, con el cuarto rango a conjuros de magnitud 2, con el sexto rango a conjuros de magnitud 3, etc.

Al contrario que el resto de los atributos sobrenaturales, cada rango en Aptitud mágica cuesta 2 Puntos de Personaje. Para poder aumentar este rasgo después de la creación del personaje, aparte de pagar su coste, necesitas encontrar un mago que tenga más nivel que tú y desee enseñarte, o algún libro con conjuros de la siguiente magnitud a la que seas capaz de lanzar.

El rango que poseas en Aptitud mágica se considera como tu nivel de lanzador a efecto de los conjuros.

Conjuros

Un conjuro es el ritual necesario para conseguir un efecto mágico concreto mediante la manipulación directa de energías arcanas. Estas manipulaciones requieren un largo estudio y tienden a producir resultados dramáticos.

Primero explicaremos cómo conseguir conjuros y, después, cómo lanzarlos.

APRENDER CONJUROS

Durante la creación del personaje tienes la opción de adquirir conjuros pagándolos con Puntos de Personaje, al igual que los demás rasgos. Cada Punto de Personaje invertido de este modo permite adquirir dos magnitudes de conjuro. Puedes escoger cualquier combinación de conjuros que desees (alguno concreto puede requerir la conformidad del DJ), con la única limitación de que estén incluidos en la lista de conjuros de mago y se ajusten a tu nivel de Aptitud mágica: no puedes aprender conjuros cuya magnitud sea superior a la mitad de tu puntuación en dicho rasgo. Por ejemplo, con 2 Puntos de Personaje puedes adquirir un total de 4 magnitudes de conjuros. Podrían ser cuatro conjuros de magnitud 1, dos conjuros de magnitud 2 o cualquier otra combinación que no sume más de 4 magnitudes. Sin embargo, si tu Aptitud mágica es 6 no podrías adquirir un conjuro de magnitud 4, porque para ello debes tener al menos Aptitud mágica 8. Cada dos conjuros de magnitud 0 cuentan como una magnitud de cara a este cálculo.

Para poder aprender un nuevo conjuro después de la creación del personaje, aparte de pagar su coste, necesitas encontrar un mago que lo conozca y te lo quiera enseñar, o algún libro que posea ese conjuro concreto. Obviamente también necesitas tener la Aptitud mágica suficiente para lanzarlo.

LANZAR UN CONJURO

Los conjuros requieren que te concentres en la energía que vas a manipular, en forma de tus propios Puntos de Esencia. También debes ser capaz de hablar para recitar las expresiones que invocan la energía, poder gesticular para realizar los complejos gestos que la canalizan y, a veces, usar algunos objetos o materiales que la acumulan. Si alguno de los requisitos anteriores no puede cumplirse, el conjuro no se puede lanzar. Todo esto hace que el lanzamiento de conjuros sea visible a los demás, y los efectos a menudo también, aunque la magia en sí misma no lo sea.

Si un conjuro tiene varias versiones, debes elegir qué versión utilizar cuando lo lanzas.

Para lanzar un conjuro normalmente no necesitas ninguna tirada de dados. Simplemente debes cumplir con los requisitos anteriores y con el tiempo de lanzamiento indicado en la descripción del conjuro. Entonces el conjuro se lanza y tu Reserva de Esencia baja tantos puntos como la magnitud del conjuro.

Si intentas lanzar un conjuro en unas condiciones en las que las características del conjuro (alcance, área, etc.) no se pueden cumplir, el intento falla y desperdicias el conjuro, gastando los Puntos de Esencia correspondientes. Los conjuros también fallan consumiendo tu Esencia si tu concentración se rompe.

Emplea la puntuación de Aptitud mágica del personaje para cualquier aspecto referido al nivel de lanzador en la descripción del conjuro, y el modificador de Inteligencia al calcular la CD para resistir sus efectos (ver **Evitar los efectos de un conjuro**, pág. 133).

Magia y Armaduras

Las armaduras molestan especialmente a los magos cuando realizan los movimientos necesarios para lanzar sus conjuros. En la **Tabla LdV3: Armaduras** (ver pág. 89) encontrarás la Penalización de Armadura asociada a cada una. Cuando un mago con armadura lanza un conjuro, tira un d20 y suma al resultado la Penalización de Armadura. Si el resultado es 0 o menor el conjuro se pierde y la Esencia se gasta.

Recuerda que si el mago no es competente con un tipo dado de armadura la penalización se dobla y que el modificador de Fuerza se resta a la penalización.

Reserva de Esencia

Todos los magos dependen de la Esencia, la energía mágica, para poder lanzar conjuros. Cada mago tiene una reserva propia, llamada Reserva de Esencia, que se mide en puntos con los que paga el coste necesario del conjuro.

Tu reserva contiene tantos Puntos de Esencia como la suma de tu Bonificación de Voluntad total más el rango de Aptitud mágica que poseas.

Los Puntos de Esencia se consumen al realizar conjuros, aunque también pueden ser robados por conjuros o criaturas que se alimentan de esencia. Cada conjuro tiene un coste en Puntos de Esencia igual a su magnitud. Una vez pagado el coste en Esencia y cumplidos todos los requisitos, el conjuro funciona automáticamente. En el caso de los conjuros de Magnitud 0, puedes lanzar tantos de manera gratuita en un día como tu modificador de Inteligencia, después cuestan medio Punto de Esencia cada uno.

Si tu Reserva de Esencia baja a 0, te encontrarás apático, sin ganas y algo cansado. A efectos de juego, se te considera fatigado hasta que recuperes al menos un punto de la reserva.

Recuperas todos los Puntos de Esencia después de una noche de sueño reparador. También es posible que gastes en cualquier momento un Punto de Acción para recuperar 3 Puntos de Esencia o recurrir a tu propia energía vital para alimentar los conjuros.

ENERGÍA VITAL POR ESENCIA

Los magos, hechiceros y demás personajes con Aptitud mágica pueden recurrir a su propia energía vital para convertirla en energía mágica y así obtener Puntos de Esencia con los que realizar nuevos conjuros.

Cuando no dispongas de suficientes Puntos de Esencia para lanzar un conjuro, calcula los puntos adicionales que necesitas y lanza 1d4 por cada uno de ellos. La suma total es el daño que recibes y ni la armadura ni ninguna otra forma de reducción de daño se puede aplicar en este caso. Si el resultado llega a hacer daño masivo y te deja Incapacitado o peor, entonces el hechizo falla: la energía mágica te ha cortocircuitado y se disipa sin conseguir otro efecto que dañarte gravemente. En cualquier otro caso, sufres igualmente el daño correspondiente, pero el hechizo funciona.

La Magia Divina

Existe otro tipo de magia, llamada magia divina, que realizan los devotos seguidores de los dioses, como los clérigos y los chamanes. Este tipo de magia se basa en el favor de los dioses, los cuales suelen responder a las plegarias de sus fieles concediéndoles milagros en los momentos de necesidad, ya sea curando heridas o dándoles valor para hacer frente a la adversidad.

La diferencia principal entre la magia arcana y la divina es que, mientras en la primera es el propio mago quien manipula la energía mágica para lograr un efecto y su límite es sólo su propia capacidad de manipular esa energía; en la segunda, el clérigo o chamán ruega a su dios, por medio de una plegaria, para que realice un milagro. Es decir, es su dios quien manipula la energía mágica y el límite sólo lo marca su divina paciencia para con su fiel.

La magia divina es, con mucho, más frecuente y antigua que la magia arcana. Por norma general, todos los pueblos rinden culto a algún dios y su culto se hunde en lo más profundo de las tradiciones de cada uno de ellos, modelando su vida y su forma de pensar. Por eso mismo no carga con las connotaciones asociadas a la magia arcana, el recuerdo del Rey Dios, y es comúnmente aceptada en todas partes, aunque puede suceder que su culto no sea bien visto por otros pueblos. Es probable que la religión de los elfos grises o los elfos oscuros no esté bien vista por los stumladeses o los elfos de los bosques, especialmente si la sufren en sus carnes.

Dioses y Religiones

Los diferentes pueblos de Valsorth profesan culto a varios dioses y seres divinos. Así, mientras que en algunas regiones hay un fuerte componente religioso entre sus habitantes, como en el Reino de Stumlad con la iglesia de Korth, otros pueblos simplemente rezan sus oraciones o profesan un culto solitario a su dios. A continuación se describen los principales dioses del mundo, explicando su historia, símbolos y los clérigos y chamanes que le rinden culto.

Aparición de los Dioses

Rael e Izz son las primeras deidades que se manifestaron en Valsorth, traídas por los elfos desde más allá del Mar de la Bruma. El de Rael fue el primer culto establecido, y hoy en día todavía continúa entre los elfos de los bosques, mientras que Izz fue repudiada al intentar asesinar a su hermana y, después, comenzó a ser adorada por los elfos oscuros.

El resto de dioses fueron apareciendo con el devenir de los siglos según se iban estableciendo los distintos pueblos. El Dios de la Montaña es el dios ancestral de los bárbaros, aunque los gigantes azules también comenzaron a adorarle, bajo el nombre de Orn, cuando se establecieron en las colinas. Tras la liberación de los hombres de la esclavitud a manos del Rey Dios, surgió el culto a Korth en lo que hoy es el Reino de Stumlad. Los hombres salvajes continúan con su devoción a los aspectos de la naturaleza y los elfos grises... los elfos grises hacen sacrificios a dioses o demonios tan antiguos como el mundo. Finalmente, según han ido apareciendo más dioses en otras zonas de Valsorth, se han desarrollado otras múltiples y variadas religiones.

Dioses de Valsorth

Dioses Elfos

RAEL DE LOS ELFOS DEL BOSQUE

Nacida de los dioses astrales, Rael, la diosa de los elfos de los bosques, fue la primera en llegar a Valsorth, donde dio vida a sus hijos, los primogénitos, que poblaron los bosques del continente.

Los elfos viven el culto a su diosa de una manera alegre y jovial, pues cantan a la belleza del bosque, de la naturaleza y de todas las cosas vivas. No hay ritos ni misas establecidas en honor de Rael. Los seguidores de Rael realizan sus ritos de forma espontánea, siguiendo los preceptos de respetar la naturaleza y celebrar la vida, sin preocuparse mucho más por este aspecto. Los elfos no suelen dedicar rezos ni plegarias a la diosa, y tan sólo sus clérigos usan su nombre cuando oran en petición de un milagro.

Los elfos no entienden el rito a Rael como una obligación, sino que es algo que hacen instintivamente, pues seguir los preceptos de su diosa es su forma natural de comportarse. Así, Rael reclama el cuidado de los bosques, el trato correcto a los animales (entendiendo que son parte de un ciclo natural) y no actuar de forma cruel o egoísta. En comparación con otras religiones que obligan al sacrificio, los elfos siguen los preceptos de manera despreocupada, pero siempre guardando el respeto que las religiosas y los símbolos de Rael merecen.

La Religión en Reglas

En las descripciones de los dioses aparecen una serie de aspectos que requieren una explicación ya que, en algunos casos, tienen efectos en las reglas. Cualquiera puede hacerse seguidor de un dios, normalmente el de su raza o cultura, aunque tampoco es obligatorio. La única excepción son los personajes con el atributo sobrenatural Favor divino, que forzosamente han de adorar a un dios ya que es él quien les concede su magia.

Símbolos: Se refiere a las distintas formas que tienen los pueblos para representar a sus dioses, desde medallones a estatuas o monumentos.

Palabras clave: Son conceptos especialmente venerados entre los seguidores de un determinado dios y, por lo tanto, el ideal para los más fieles. Son muy útiles a la hora de definir la actitud de los personajes ante lo que les rodea.

Virtudes: Describen los valores fundamentales que el dios espera de sus seguidores. Sirven como ayuda a la interpretación y no se obtiene ninguna recompensa por seguirlas; después de todo, es lo que se espera que haga un fiel (en el caso de un acto virtuoso especialmente arriesgado, el Director de Juego puede llegar a conceder un Punto de Acción en reconocimiento por la acción).

Pecados: Son los crímenes más representativos según los estándares del dios, y quien los comete se arriesga a merecer la desaprobación de su deidad. Cada vez que alguien actúe de forma contraria al código de su deidad y cometa un pecado, el Director de Juego tira en secreto 1d20 más la puntuación de Favor divino o el total de Voluntad del personaje (lo que sea mayor). Si el resultado es 10 o más, el dios se da cuenta del pecado y el personaje se gana la desaprobación de su deidad. Si el resultado es 20 o más, la deidad está furiosa por el pecado; además de la desaprobación pierde la capacidad de usar la magia divina si la tenía. De otro modo, el pecado no es detectado (los dioses no son omniscientes) y el personaje no sufre las consecuencias.

Desaprobación: Quien gana la desaprobación de su dios, sufre las consecuencias. Aquí aparecen las pruebas en las que el dios perjudica, con una penalización de –2, a aquellos fieles a los que desaprueba. Además, tampoco obtienen recompensas por sus actos de devoción ni se benefician de las pruebas favorecidas. Para superar este estado se necesita expiar los pecados, algo pequeño puede requerir un acto de devoción mientras que algo más serio puede necesitar un sacrificio mucho mayor. El dios suele encontrar la manera de comunicar su voluntad al pecador.

Actos de devoción: Aquí se mencionan los actos apropiados para que un fiel se congracie con su dios. Cuando alguien realiza uno de estos actos el Director de Juego puede otorgar una recompensa según su importancia (normalmente Puntos de Acción).

Pruebas favorecidas: Son las acciones en las que el dios favorece especialmente a sus fieles. Si empleas Esfuerzo extra con una de estas pruebas, obtienes un +2 adicional a su bonificación, para un total de +7 (ver **Esfuerzo extra**, pág. 81).

Lo más parecido a un rito religioso establecido son las celebraciones que se realizan al comienzo del verano. Los elfos se reúnen en un gran festival en la noche del solsticio de verano, cantando y bebiendo durante toda la noche, celebrando el verano y la continuidad del ciclo de la vida.

Al frente de la iglesia está la Suma Sacerdotisa, que es la máxima representante de Rael y que suele tener contacto directo con el rey y el consejo de la Corte Blanca. A sus órdenes hay un centenar de clérigos y sanadores, en su gran mayoría mujeres, encargados de la defensa de la naturaleza y de realizar curaciones, así como buscar hierbas y preparar ungüentos y pócimas. Predican el equilibrio entre los pueblos y que todos los seres son iguales.

El templo de la ciudad de Litdanast es donde los clérigos de Rael se reúnen, preparan los ritos para la diosa y curan a los heridos y los enfermos.

Símbolos: La hoja estrella es el símbolo de Rael, un adorno que suelen llevar los elfos en un simple broche tallado en madera. Las estatuas de las sacerdotisas, enormes monumentos que se alzan en la frondosidad de Shalanest, son el monumento más importante dedicado a Rael.

Palabras clave: Belleza, igualdad, vitalidad.

Virtudes: Celebrar la alegría de la vida y la naturaleza. Respetar a todos los seres y considerarlos como iguales. Proteger lo bello y brillante que hay en el mundo.

Pecados: Crueldad con los seres vivos y la naturaleza.

Desaprobación: –2 a pruebas de salvación de Fortaleza para evitar los efectos de enfermedades y venenos.

Actos de devoción: Recuperación de la naturaleza. Creación de obras bellas.

Pruebas favorecidas: Artesanía (Alfarería, Carpintería, Costura, Curtido o Pintura), Interpretar (cualquiera) y Medicina.

IZZ DE LOS ELFOS OSCUROS

Rael e Izz eran dos deidades descendientes de los dioses astrales de Doruor. En sus formas terrenales, las hermanas guiaron a los elfos hasta Valsorth, para explorar el nuevo mundo que se abría ante ellos. Izz, envidiosa del favor que recibía Rael de los animales y plantas, trató de asesinarla. Al descubrirse su traición, Izz fue repudiada por los elfos, aunque Rael la perdonó, algo que su hermana no pudo soportar y se retiró a las profundidades de la tierra, lejos del sol y su vergüenza. Siglos más tarde, los elfos que no siguieron a Hirael a los bosques de Shalanest optaron por descender a las profundidades. Allí se reencontraron con el camino de Izz y la siguieron como guía en su travesía de las profundidades y en su descenso a la oscuridad, convirtiéndose en elfos oscuros.

Izz es una diosa cruel, que adula al ganador y le colma de regalos, pero que castiga con saña al perdedor o al débil. Es por ello que los elfos oscuros la veneran con fanatismo, pues aquellos que reciben su favor obtienen un gran poder, capaz de arruinar y envenenar a sus enemigos, mientras que los que le fallan encuentran una muerte prematura y dolorosa.

Los seguidores de Izz llevan como símbolo la daga con la que su diosa intentó asesinar a Rael, ya sea en forma de colgantes o representada con grabados en sus templos.

Los clérigos de Izz dedican su vida al estudio, el rezo y a oficiar los rituales de su pueblo, durante los que se sumen en trance y bailan para rogar el favor de su diosa, exaltando el egoísmo, el asesinato y la oscuridad. Los rituales se realizan en las cuevas comunes y, en ellos, los elfos oscuros se entregan a todo tipo de sacrificios, orgías y actos de crueldad en honor a su diosa, despreciando los valores de Rael y burlándose de los simples ritos de los elfos de los bosques.

Símbolos: Una daga retorcida es la señal que representa a esta diosa, en recuerdo de su vergüenza y del arma con el que intentó matar a su hermana.

Palabras clave: Asesinato, oscuridad, veneno.

Virtudes: Conseguir aquello que se anhela sin importar cómo. Asesinar a aquellos que se oponen a nuestros designios. Eliminar la luz y sumir el mundo en la majestuosidad de las sombras.

Pecados: Realizar actos bondadosos sin una recompensa material. Sentir misericordia o pena por los demás.

Desaprobación: –2 a Defensa contra ataques inesperados.

Actos de devoción: Sacrificios de seres de la luz. Asesinatos traicioneros a personas que no lo esperaban.

Pruebas favorecidas: Engañar, pruebas de salvación contra venenos, Sigilo.

RELIGIÓN DE LOS ELFOS GRISES

Los elfos grises rendían culto a la diosa Rael cuando habitaban en Dalannast. Sin embargo, tras la caída de su civilización, al ser expulsados de su hogar ancestral, su odio les llevó a abandonar a la Señora de la Naturaleza al sentirse desamparados por ella y pasaron a venerar a criaturas desconocidas y seres oscuros. En la actualidad, las tribus de tehanar (como se denominan en lengua élfica) ofrecen sus sacrificios de humanos y otros elfos en rituales salvajes y crueles a algún monstruo o ser de las llanuras, criaturas de las profundidades que habitan pozos o cuevas y que personifican a sus dioses. Los elfos grises se concentran ante los cubiles de estos monstruos y arrojan al interior a las víctimas o los atan junto a la entrada, para disfrutar de su sufrimiento.

Sus creencias religiosas son simples. Los chamanes realizan rituales basados en sacrificios y otras aberraciones para lograr que los tehanar se muestren despiadados en el combate, infundiendo coraje y canalizando el odio y la rabia que los suyos sienten por las demás razas, especialmente los elfos de los bosques y su diosa Rael, a los que culpan del destino que sufrieron.

Los seres oscuros y sin nombre a los que adoran son deidades del viejo mundo, anteriores a la aparición de los elfos, y responden a los sacrificios de los tehanar dando favores a sus chamanes. Algunos de estos milagros nada tienen que ver con la respuesta de los otros dioses, pues mientras que Rael o Korth se basan en la curación o la fuerza y el valor, los dioses de los tehanar responden con maleficios y desastres para sus rivales.

Símbolos: Los elfos grises usan múltiples símbolos para representar a sus dioses según su tribu, normalmente una burda representación dibujada o tallada en su equipo o directamente tatuada en su cuerpo.

Palabras clave: Odio, sacrificio, venganza.

Virtudes: Vengar el daño causado a nuestro pueblo. Esclavizar a las demás razas para usarlas, venderlas o sacrificarlas. Sobrevivir a cualquier precio.

Pecados: Dejar una afrenta sin vengar. Confraternizar con los elfos de los bosques o los stumladeses.

Desaprobación: –2 a las pruebas de Atención.

Actos de devoción: Sacrificios en general, especialmente de elfos de los bosques. Peregrinar a Dalannast.

Pruebas favorecidas: Artesanía (Trampas), Sigilo, Supervivencia.

Dioses de los Hombres

KORTH DE LOS HOMBRES DEL NORTE

Korth es el dios de los hombres del norte, especialmente Stumlad y las ciudades norteñas, aquel que condujo a su pueblo a la civilización y les liberó de la esclavitud a la que estaban sometidos. También orienta a los suyos por el camino del sacrificio hacia la salvación.

La suya es una religión austera, de recogimiento, basada en la meditación individual, en la oración y en aceptar que los sufrimientos de la vida diaria son una prueba para obtener un bien más elevado. De este modo, sus seguidores basan su fe en el sacrificio, el silencio y el respeto de la tradición.

Las plegarias de los seguidores de Korth suelen centrarse en pedir fuerza para sobrellevar las adversidades, aceptar las penitencias impuestas por la vida, y rogar por su favor en los momentos de mayor necesidad.

Todo el culto a Korth está ilustrado por una rica simbología que representa a su dios en aquellos momentos más importantes de su historia. Así, la cruz en la que sufrió indecibles torturas durante su cautiverio en las minas de las Kehalas es el símbolo de la religión, adorno que todos los clérigos de Korth suelen llevar colgando del cuello. Además, las iglesias y abadías están decoradas con vidrieras y pinturas que representan la vida y milagros de Korth, desde la rebelión contra sus captores, la marcha al frente de los refugiados o su sacrificio en el desfiladero ante los ejércitos de enemigos.

Normalmente se representa en figuras de madera y cruces con la figura de un joven escuálido castigado por sus captores. Sus clérigos, que visten con togas y alpargatas, dedican su vida al estudio, la meditación y aprender las artes de la curación, atendiendo a los enfermos en sus templos previo pago de una ofrenda. Su máxima es el respeto a la tradición y la historia. También dirigen los rezos en varias misas diarias, especialmente al final de la jornada, en absoluto silencio y recogimiento, en nombre de los antepasados.

Símbolos: Korth se representa con la figura de un joven escuálido castigado por sus captores, normalmente en figuras de madera y cruces.

Palabras clave: Recogimiento, silencio, tradición.

Virtudes: Rezar por los antepasados y los seres queridos para que Korth los acoja en su seno. No malgastar el tiempo con palabras banales, sentir el valor del silencio como manera de acercarnos a la divinidad. Respetar la tradición y la historia.

Pecados: Lujuria, glotonería y dejarse tentar por los bienes materiales.

Desaprobación: –2 a Defensa contra enemigos no humanos.

Actos de devoción: Recogimiento, rezo, propagar la palabra de Korth.

Pruebas favorecidas: Artesanía (Caligrafía), Concentración, Saber (Historia).

EL DIOS DE LA MONTAÑA DE LOS BÁRBAROS

Bárbaros y gigantes azules comparten ritos al mismo dios, aunque usen nombres diferentes para referirse a él, y sus aspectos y comportamiento no sean del todo iguales.

En sus leyendas, los bárbaros cuentan que el Dios de la Montaña nació como un hombre mortal en tiempos pretéritos. Si bien su nombre ya fue olvidado, se le recuerda como el guerrero más grande de todos los tiempos. Este guerrero, cansado de la debilidad de sus congéneres, fundó un reino que gobernó con la ley del más fuerte, venció a todo aquél que se le opuso y, finalmente, alcanzó la divinidad por la fuerza de su brazo.

Para los bárbaros, el Dios de la Montaña es un ser inmisericorde que, sentado en su trono en lo alto de una cumbre inalcanzable, observa el devenir de su pueblo, juzgando a sus súbditos para ver si son dignos o para desatar su ira sobre aquellos que se muestren débiles o cobardes. Por contra, los bárbaros que muestren en vida su valía, serán aceptados en la montaña junto a su dios una vez les llegue la muerte. Para el criterio de su dios, el mayor honor que puede alcanzar un bárbaro es morir en el campo de batalla rodeado de los cuerpos de sus enemigos.

Los bárbaros profesan una religión muy simple, no rezan ni imploran a su dios ya que este lo considera una muestra de debilidad y cobardía. Su pueblo ha de luchar contra los obstáculos de la vida sin su ayuda, con sus propios recursos, sólo así podrán demostrar que son auténticamente dignos. Tampoco portan ningún símbolo particular en honor a su dios, de hecho cualquier intento de representarlo es un tabú para los bárbaros.

Los chamanes, individuos que han sido iluminados por el Dios de la Montaña, son los únicos que pueden orar para pedir su favor. Realizan ceremonias en determinadas situaciones, como antes de iniciar una cacería o una batalla, para que el Dios de la Montaña juzgue si son dignos y así atraer su favor. También presiden los jui-

cios de su pueblo (en los que, normalmente, se decide la voluntad de su dios mediante actos violentos y brutales), además de velar por que se respeten las tradiciones de la comunidad y los designios de su dios. Pero su labor más importante es encargarse de rendir las almas de los muertos, narrando sus logros más significativos a fin de que el Dios de la Montaña las encuentre dignas y las acepte, especialmente si no cayeron en batalla.

Símbolos: Los bárbaros no usan símbolos para representar a su dios.

Palabras clave: Naturaleza, respeto, tenacidad.

Virtudes: Respeto por la montaña y sus habitantes. Resistir a pesar de las penurias. Hacerse más fuerte cada día para llegar a ser digno de su dios.

Pecados: Mostrarse débil o ser un cobarde. No cumplir las promesas realizadas.

Desaprobación: –2 a pruebas de salvación de Fortaleza para evitar los efectos del clima y el ambiente.

Actos de devoción: Rendir a la montaña las almas de los caídos en batalla. Luchar y ganar a pesar de todas las adversidades.

Pruebas favorecidas: Atletismo, Intimidar, Supervivencia.

RELIGIÓN DE LOS HOMBRES SALVAJES

Los hombres salvajes, al contrario que otros pueblos humanos, no tienen una religión regulada y organizada. Los salvajes rinden culto a los dioses de la naturaleza, aquellos que les permiten sobrevivir y llevar alimento a los suyos. Así, cada poblado venera a un dios diferente, ya sea al dios del sol, del río, de la espesura u otras facetas de la naturaleza según donde vivan y lo consideren oportuno el chamán o el líder de la tribu.

Para adorar al dios del poblado, el chamán realiza los rituales pertinentes, que suelen consistir en bailes espasmódicos en los que él mismo inhala el humo de hierbas e ingiere diversas pócimas, lo que le lleva a un trance en el cual clama por el favor de los dioses. A su vez, los dioses pueden manifestarse a través del chamán, usando su voz para aconsejar a los hombres salvajes o reprenderles por sus acciones.

Dios del Sol: El sol que brilla sobre la selva es uno de los dioses más seguidos por los salvajes. A él le agradecen que ilumine las aguas para poder pescar y la tierra para poder cazar, o que sus rayos les calienten cuando tienen frío.

Sus seguidores llevan colgantes de barro con la forma de un sol de rostro humano, al igual que marcan sus cuerpos con tatuajes de soles y llamas que les protegen del calor y el fuego. Los chamanes del sol realizan sus rituales a mediodía, cuando el sol brilla en todo su esplendor. Es entonces cuando bailan en el centro del poblado y piden la protección de su dios, o que desate su cólera sobre sus enemigos.

Dios del Río: El río es para los salvajes un ser superior, un dios al que le deben la vida y que les provee de alimento y agua. Aquellos poblados que veneran al dios del río esperan que la pesca les sea favorable y que las corrientes guíen sus botes esquivando los peligros.

Los seguidores del dios del río lo simbolizan con las cabezas de los cocodrilos, haciendo grabados y tatuándose los cuerpos con su forma. Para estos poblados, el cocodrilo es un animal sagrado, por lo que cualquiera que hiera o mate a un cocodrilo debe ser ajusticiado para que el grupo no sufra la cólera de su dios.

Muchos de los rituales de estos poblados se hacen en botes mientras navegan el río, donde el chamán se pone en pie y realiza sus bailes y cantos para atraer el favor de su dios.

Dios de la Espesura: La selva y su espesura es en sí una deidad para los salvajes, pues de ella extraen los frutos y el alimento para sobrevivir. Sus seguidores le rinden culto como agradecimiento por su sabiduría y equilibrio, a la vez que esperan que les sea favorable en el futuro, dándoles caza abundante.

Los seguidores de la espesura suelen llevar collares y pulseras elaboradas con raíces, además de tatuarse los cuerpos con formas de árboles y ramas, confiando en que les vuelvan invisibles mientras se mueven en la espesura.

Los rituales en honor al dios de la espesura se realizan sobre el gran árbol que suele haber en estos poblados, donde el chamán trepa hasta la copa para ofrecer sus cantos al dios mientras el resto de salvajes cantan a su alrededor.

Símbolos: Los hombres salvajes usan diversos símbolos y tatuajes para representar al dios de su poblado.

Palabras clave: Animales, equilibrio, naturaleza.

Virtudes: Respeto por la naturaleza y su fauna, de las cuales dependemos. Cubrir las necesidades de la tribu. Dar gracias por los dones otorgados por nuestro dios.

Pecados: Crueldad innecesaria con la naturaleza y los animales. No respetar los tabúes tribales.

Desaprobación: –2 a pruebas de Supervivencia para rastrear y encontrar comida.

Actos de devoción: Afrontar los peligros de la naturaleza sin ayuda alguna. Evitar el desequilibrio en el ecosistema.

Pruebas favorecidas: Saber (Naturaleza), Supervivencia, Trato con animales.

ORN DE LOS GIGANTES AZULES

Bárbaros y gigantes azules comparten ritos al mismo dios, aunque usen nombres diferentes para referirse a él y sus aspectos y comportamiento no sean del todo iguales.

Cuando los gigantes azules fueron abandonados a su suerte en las montañas, después de liberarse del yugo del Rey Dios, Orn fue quien les protegió y veló por su seguridad. Los gigantes, agradecidos, le adoptaron como su dios. Para los gigantes azules, Orn es el espíritu de la montaña que anida dentro de sus corazones, el señor de la naturaleza, los vientos y las tormentas de nieve. Orn representa a la naturaleza, cruel y despiadada a veces, pero también increíble y maravillosa a la vez. Es por ello que su símbolo es la cúspide de una montaña, el cual se suele encontrar pintado en las paredes de las cuevas de los gigantes, en los colgantes de los chamanes o en toscos grabados en sus martillos de guerra.

Los gigantes azules practican un culto basado en oraciones personales a Orn y a la montaña. Al contrario que las religiones de los hombres, no tiene estrictos códigos de conducta ni libros o bíblias que indiquen el camino a seguir por los fieles. Orn es un dios benévolo, que ayuda a sus seguidores en los momentos de necesidad, siempre que estos sigan unas simples normas de respeto por la naturaleza y el orden de la vida.

El culto a Orn exige de los gigantes el respeto por la naturaleza y su fauna, entendiendo que sólo deben matar animales como alimento o defensa propia. Cualquier tipo de maltrato o crueldad con las manadas se considera como una ofensa a Orn y puede llevar al gigante a ser expulsado o incluso ajusticiado. A su vez, cualquier desprecio por Orn o por la montaña también son actos que merecen la desaprobación del clan.

Los chamanes que rinden culto a Orn son quienes interceden por sus clanes para pedir el favor de su dios y se encargan de velar por que se respeten sus mandatos y las tradiciones de su pueblo. Son los líderes espirituales de su clan y actúan como uno de los consejeros más importantes del Guía, el líder del clan.

El rito religioso principal de la sociedad gigante se realiza cada noche, justo antes de retirarse a descansar. El ritual consiste en una plegaria por parte del chamán, que entona un rezo, apenas un murmullo monótono e ininteligible, pidiendo el favor de Orn para el próximo día. Los gigantes creen que si Orn les es favorable, los cazadores encontrarán buenas presas y los pastores buenos pastos para sus mamuths. Por el contrario, si Orn está enojado con el clan, ya sea por sus actos o por las decisiones de su Guía, las manadas huirán y los pastos estarán helados. Una mala temporada en que Orn no favorezca al clan puede llevar al Guía a tener que defender su puesto por la fuerza o verse obligado a retirarse e incluso abandonar el clan y convertirse en un paria.

Símbolos: Orn aparece representado como la cima de una montaña coronada por nubes.

Palabras clave: Naturaleza, respeto, tenacidad.

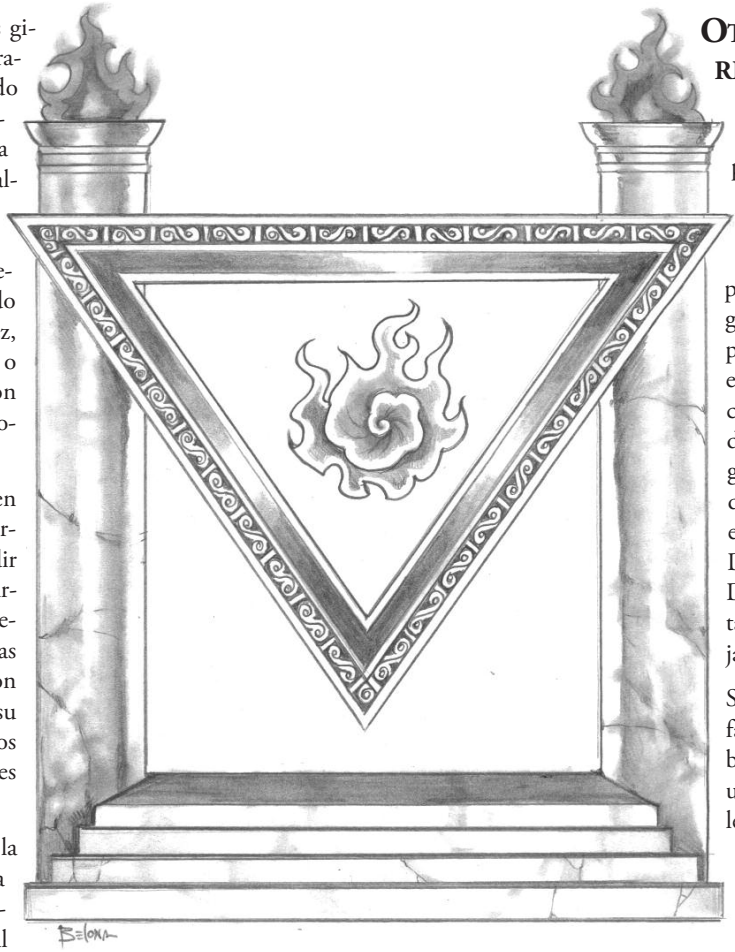
Virtudes: Respeto por la naturaleza y su fauna que nos alimenta. No entorpecer el orden de la vida. Agradecer a Orn todo cuanto nos ha dado.

Pecados: Crueldad con los animales o la naturaleza, pues de ellos nos alimentamos. Desprecio hacia Orn o la montaña.

Desaprobación: –2 a pruebas de Trato con animales.

Actos de devoción: Escalar sin ayuda al pico más alto de las montañas Durestes. Evitar el abuso de los recursos naturales por parte de los demás.

Pruebas favorecidas: Saber (Naturaleza), Supervivencia, Trato con animales.



Otros Dioses

Rey Dios

Hijo de los elfos en un principio, pero dios por voluntad propia, pocos conocen el nombre real o la apariencia del Rey Dios. Las leyendas hablan de un hechicero que abandonó a su pueblo y se convirtió en un nigromante para aumentar su poder, mediante el cual creó un ejército de muertos vivientes y convocó a criaturas de eras pasadas, como los demonios y los dragones, para asolar el continente de Valsorth. Caído en batalla ante elfos y humanos en los salones de Dargore, fue encerrado por los Doce Arcanos en un círculo de estatuas, de donde se supone que jamás podrá escapar.

Sus seguidores son un puñado de fanáticos portadores de su símbolo, un triángulo invertido con una llama roja en su centro, que le rezan en misas clandestinas celebradas en mitad de la noche en callejones o viejos almacenes, anunciando su pronto regreso y la aniquilación de la debilidad, la duda y el pecado que contaminan Valsorth. Sus clérigos vagan por el mundo cubiertos con ropas oscuras y ocultando su rostro con capuchas. Predican el inminente regreso del Rey Dios, que volverá para castigar a sus enemigos y someter de nuevo al mundo.

Gran Kraken

Los hombres de los desiertos del sur rinden culto a una criatura de los días antiguos, el Gran Kraken que habita bajo las dunas. En sus historias, este ser divino gobierna desde las profundidades del desierto, aniquilando poblaciones enteras si no le rinden culto y desatando su ira sobre los enemigos de aquellos que le sirven.

Para obtener su favor, se realizan sacrificios humanos. En ellos se arroja a las víctimas a los pozos donde habita el kraken, que atrapa con sus tentáculos a las presas y las devora. Si un pueblo no ofrece suficientes sacrificios al kraken corre el riego de enfurecerlo y que ataque a su ciudad.

Los seguidores del Gran Kraken lo representan como un tentáculo que sale del desierto, y los clérigos se tatúan los rapados cráneos con runas para atraer su favor.

Usar la Magia Divina

Los requisitos primordiales para poder orar para lograr milagros son: adorar a un dios, tener el atributo sobrenatural Favor divino, conocer y ser capaz de implorar el milagro y superar una prueba de Orar para lograrlo.

Favor Divino

Para ser uno de los elegidos de los dioses necesitas poseer el atributo sobrenatural Favor divino, rasgo fundamental para poder usar la magia divina ya que, obviamente, sin él no se puede implorar ningún tipo de milagro. Este Atributo es especial ya que, para comprarlo, es obligatorio tener antes la dote Fe y ser adorador de uno de los dioses y por que, a su vez, te permite comprar otros Atributos sobrenaturales (como verás más adelante).

Puedes aprender a orar para solicitar milagros cuya magnitud sea igual o inferior a la mitad de tu rango en Favor divino. Es decir, con el primer rango se gana acceso a los milagros de magnitud 0 y con el segundo, y en cada rango par, a una nueva magnitud de milagros. De este modo, para poder implorar milagros de magnitud 4 tendrías que tener al menos Favor divino 8.

Al contrario que el resto de los atributos sobrenaturales, cada rango en Favor divino cuesta 2 Puntos de Personaje. Para poder aumentar este rasgo después de la creación del personaje, aparte de pagar su coste, necesitas la aprobación de tu dios (lo que se traduce en el consentimiento del DJ).

El rango que poseas en Favor divino se considera como tu nivel de lanzador a efecto de los conjuros.

Milagros

Un milagro es el ritual necesario para atraer el favor divino e implorar a un dios que realice un efecto mágico concreto. Orar para pedir un milagro requiere una gran devoción y tiende a producir resultados dramáticos.

Primero explicaremos cómo conseguir milagros y, después, cómo implorarlos.

APRENDER MILAGROS

Durante la creación del personaje tienes la opción de adquirir milagros pagándolos con Puntos de Personaje al igual que los demás rasgos. Cada Punto de Personaje invertido de este modo permite adquirir dos magnitudes de milagros. Puedes escoger cualquier combinación de milagros que desees (alguno concreto puede requerir la conformidad del DJ), con la única limitación de que estén incluidos en la lista de conjuros de tu ocupación (clérigo o chamán) y se ajusten a tu nivel de Favor divino: no puedes aprender milagros cuya magnitud sea superior a la mitad de tu nivel en dicho rasgo. Por ejemplo, con 2 Puntos de Personaje puedes adquirir un total de 4 magnitudes de milagros. Podrían ser dos milagros de magnitud 1 y otro de magnitud 2, o uno de magnitud 3 y otro de magnitud 1, o cualquier otra combinación que no sume más de 4 magnitudes. Sin embargo, si tu Favor divino es 6 no podrías adquirir un milagro de magnitud 4, porque para ello debes tener al menos Favor divino 8. Cada dos milagros de magnitud 0 cuentan como una magnitud de cara a este cálculo.

Para poder aprender nuevos milagros después de la creación del personaje, aparte de pagar su coste, necesitas la aprobación de tu dios (lo que se traduce en el consentimiento del DJ). Obviamente también necesitas tener el Favor divino suficiente para lanzarlo.

ORAR POR EL FAVOR DE LOS DIOSES

Al contrario que con los conjuros, al solicitar el favor divino no eres tú quien realiza el efecto mágico, sino que imploras a tu deidad para que ella produzca el milagro. Para realizar la imploración necesitas ser capaz de hablar para recitar las oraciones, poder moverte para realizar gestos del agrado del dios y realizar una prueba de Orar con éxito para que tu petición sea escuchada. Si alguno de los requisitos anteriores no puede cumplirse, el milagro no se puede implorar. Todo esto hace que orar para pedir un milagro sea visible a los demás, y los efectos a menudo también, aunque la magia en sí misma no lo sea.

Los personajes con Favor divino tienen un valor en Orar igual al total de la habilidad Saber (Religión) que les corresponda. Para realizar un milagro se necesita una prueba de Orar, cuya CD es igual a 5 puntos por cada magnitud del milagro o CD 3 para los milagros de Magnitud 0. Si la prueba falla, no sucede nada, en caso contrario el milagro ocurre siguiendo la descripción del conjuro correspondiente.

Orar pidiendo un milagro es siempre una acción estándar como mínimo; si el milagro tiene un tiempo de lanzamiento menor, entonces se cambia a una acción estándar. Al contrario que los magos, orar a los dioses no se ve impedido por el uso de armaduras. Si un milagro tiene varias versiones, debes elegir qué versión utilizar cuando lo imploras. Si intentas orar para pedir un milagro en unas condiciones en las que las características del milagro (alcance, área, etc.) no se pueden cumplir, el intento falla y desperdicias el milagro. Los milagros también fallan si tu concentración se rompe.

Emplea la puntuación de Favor divino del personaje para cualquier aspecto referido al nivel de lanzador en la descripción del milagro, y el modificador de Carisma al calcular la CD para resistir sus efectos (ver **Evitar los efectos de un conjuro**, pág. 133).

MILAGROS DIARIOS GRATUITOS

Puedes solicitar cada día con la CD base tantos milagros como tu modificador de Carisma (mínimo 1). Cada petición de un milagro tras estos incrementa la CD de la prueba de Orar necesaria para lograrlo en +2. De este modo, un personaje con Carisma +3 realiza las tres primeras oraciones a su CD base, la cuarta con un +2 a la CD, la quinta con un +4 a la CD y sucesivamente. Por ejemplo, un personaje con Carisma +2 lanzaría sus dos primeros milagros sin sufrir ninguna penalización a su CD (podría lanzar un milagro de Magnitud 1 con CD 5 y luego otro de Magnitud 3 con CD 15), pero a partir del tercer milagro la CD base se incrementaría en un +2 acumulativo. Si a continuación lanza un milagro de Magnitud 2 tendría CD 12 (10 de base +2), si después lanza uno de Magnitud 1 tendría CD 9 (5 de base +2 y +2), etc. La CD revierte a su valor original con el siguiente amanecer, así que un "día" se define como el período entre un amanecer y el siguiente.

Si estás orando para pedir un milagro y, por cualquier motivo, éste no tiene efecto (fallas la prueba de Orar, o lo haces en unas condiciones que no son las indicadas o pierdes la concentración), entonces sólo se aplica un +1 a la CD del siguiente milagro, en lugar de un incremento de +2 (si se trataba de un milagro "gratuito" cuenta como si lo hubieras gastado). Tu deidad aún es consciente de la incomodidad que le has causado, aunque no sea tan severa como la incomodidad que le hubiera producido el tener que concederte el milagro.

Atributos Sobrenaturales

Los atributos sobrenaturales son rasgos especiales limitados a los personajes que están relacionados con la magia y los milagros. A efectos prácticos, funcionan como dotes, salvo por algunas peculiaridades.

Aparte de Aptitud mágica, Aptitud sortílega y Favor divino, el resto de atributos sobrenaturales están limitados, al igual que las dotes, a un máximo de 1 + Aptitud mágica o Favor divino (lo que corresponda según el personaje).

Normalmente cada rango de un atributo sobrenatural cuesta 1 Punto de Personaje, salvo Aptitud mágica, Aptitud sortílega y Favor divino que cuestan 2 Puntos de Personaje por rango. Algunos también tienen requisitos especiales para poder comprarse, tal y como se especifica en sus descripciones. Junto a algunos atributos sobrenaturales se indica entre paréntesis el límite de rangos que se pueden adquirir. El rango (1-X) significa que no hay ningún límite.

Muchos atributos sobrenaturales mejoran las características o los efectos de un conjuro, a cambio de incrementar su magnitud. Este incremento se tiene en cuenta sólo a efectos del coste o dificultad de lanzamiento, pero no incrementa la CD de la prueba de salvación del conjuro ni ningún otro rasgo, salvo que se especifique lo contrario.

APTITUD MÁGICA

Atributo sobrenatural, Con rangos (1-X)

Ya descrito en la sección de **La magia arcana** (ver más arriba).

APTITUD SORTÍLEGA

Atributo sobrenatural, Compra múltiple

Una Aptitud sortílega es la capacidad innata de producir un efecto mágico concreto que, a todos los efectos, funciona como el conjuro correspondiente. Al ser algo instintivo, no se requiere Aptitud mágica o Favor divino. Tampoco es necesario hacer gestos ni hablar, por lo que la armadura no molesta. Los demás atributos del conjuro se conservan y todas las propiedades dependientes del nivel de lanzador se calculan como si el personaje tuviera el nivel mínimo necesario para lanzar el conjuro (normalmente su magnitud x2, salvo los de magnitud 0 que requieren nivel de lanzador 1).

Cualquier conjuro puede convertirse en una Aptitud sortílega. Para ello basta con tener la autorización del Director de Juego y pagar dos Puntos de Personaje por cada magnitud del conjuro (si es magnitud 0, entonces cuesta un punto).

El uso de una Aptitud sortílega es gratuito la primera vez que se usa cada día. Los siguientes usos hay que pagarlos con Puntos de Esencia igual

TABLA PYF1: APTITUDES SOBRENARURALES

Nombre	Coste	Efecto
Aptitud mágica (1-X)	2	Básico para poder lanzar conjuros. Requiere dote Memoria eidética
Aptitud sortílega +	2 x Mag.	Lanzamiento innato de un conjuro
Favor divino (1-X)	2	Básico para poder orar milagros. Requiere dote Fe
Ampliar conjuro	1	Doble alcance de conjuro / milagro. +1 Magnitud
Apresurar conjuro	1	Lanzar conjuro / milagro como acción gratuita. +4 Magnitudes
Conjurar en silencio	1	Conjurar / orar sin componente verbal. +1 Magnitud
Conjurar sin moverse	1	Conjurar / orar sin realizar movimientos. +1 Magnitud
Contraconjuro mejorado	1	Contraconjuro con conjuro / milagro de la misma escuela y mayor magnitud
Esencia incrementada (1-X)	1	+2 Puntos de Esencia adicionales
Expulsar criatura (1-X)	1	Mod. de CAR / veces al día. Daño de expulsión = 1d20 + Rango + Mod. de CAR. Cada criatura resta su Voluntad del daño y huye 10 asaltos. Si rango es doble o más de Voluntad, destruido. Sólo un tipo de criatura concreto
Expulsión incrementada (1-3)	1	+4 expulsiones al día adicionales
Expulsión mejorada (1-3)	1	+2 al daño de expulsión
Extender conjuro	1	Doblar el área del conjuro / milagro. +3 Magnitudes
Intensificar conjuro	1	Lanzar conjuro / milagro a mayor Magnitud. Se considera que tiene la nueva Magnitud
Maximizar conjuro	1	Máximo efecto numérico del conjuro / milagro. +3 Magnitudes
Potenciar conjuro	1	Incrementa en +50% efectos numéricos del conjuro / milagro. +2 Magnitudes
Prolongar conjuro	1	Dobla duración de conjuro / milagro. +1 Magnitud
Soltura con una escuela de magia +	1	+2 a la CD para resistir conjuro / milagro de la escuela
Sustitución de energía +	1	Escoger un tipo de energía, sustituir energía de cualquier conjuro / milagro a esa energía

+ Esta dote puede comprarse más de una vez.



que si fuera un conjuro arcano. Esto es así incluso para los milagros. Aunque en este caso la Aptitud sortílega es un don divino, al ser un poder innato sigue siendo la voluntad del personaje la que desencadena el efecto mágico, por lo que no se requieren pruebas de Orar.

Por este mismo motivo, al calcular su CD de la prueba de salvación se emplea siempre el modificador de Inteligencia, tanto si se trata de un conjuro como de un milagro. Consulta **Evitar los efectos de un conjuro**, para más información.

No es necesario tener Aptitud mágica o Favor divino para poder comprar una Aptitud sortílega y ésta tampoco cuenta para el límite de atributos sobrenaturales ni permite comprar más de estos.

FAVOR DIVINO

Atributo sobrenatural, Con rangos (1-X)

Ya descrito en la sección de **La magia divina** (ver más arriba).

AMPLIAR CONJURO

Atributo sobrenatural

Puedes lanzar conjuros con un alcance superior al normal. Un conjuro con un alcance corto tendrá ahora un alcance de 20 metros + 2 metros/nivel de lanzador, mientras que uno de alcance intermedio llegará a los 60 metros +6 metros/nivel de lanzador y uno de largo alcance llegará hasta los 200 + 20 metros/nivel de lanzador. La magnitud de un conjuro ampliado se considera un nivel superior a la normal.

Los conjuros que no tengan su alcance definido por una distancia, así como los que tengan un alcance distinto a corto, intermedio o largo, no podrán ampliar su alcance.

APRESURAR CONJURO

Atributo sobrenatural

Eres capaz de lanzar conjuros en un instante. Lanzar un conjuro apresurado se considera una acción gratuita; por tanto, podrás llevar a cabo otra acción (incluido lanzar otro conjuro) en el mismo asalto en que lances un conjuro apresurado. Sólo puedes ejecutar un conjuro apresurado por asalto y no podrás apresurar un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento sea superior a una acción de asalto completo. La magnitud de un conjuro apresurado se considera cuatro niveles superior a la normal.

CONJURAR EN SILENCIO

Atributo sobrenatural

Puedes lanzar conjuros sin usar la voz, lo que te permite conjurar en silencio, cuando estás amordazado e incluso evitar las penalizaciones por estar ensordecido. La magnitud de un conjuro silencioso se considera un nivel superior a la normal.

CONJURAR SIN MOVERSE

Atributo sobrenatural

Puedes lanzar conjuros sin hacer gestos, lo que te permite conjurar sin sufrir la Penalización por Armadura e incluso cuando estás inmovilizado o sufres algún otro tipo de impedimento físico. La magnitud de un conjuro sin gestos se considera un nivel superior a la normal.

CONTRACONJURO MEJORADO

Atributo sobrenatural

Entiendes los matices de la magia hasta tal punto que puedes contrarrestar con gran eficacia los conjuros de tus oponentes. Al reali-

zar un contraconjuro, puedes utilizar cualquier conjuro de la misma escuela, siempre que sea de una o más magnitudes superior al conjuro objetivo.

ESENCIA INCREMENTADA

Atributo sobrenatural, Con rangos (1-X)

Cada rango en este atributo sobrenatural te otorga +2 Puntos de Esencia adicionales a la Reserva de Esencia.

EXPULSAR CRIATURA

Atributo sobrenatural, Con rangos (1-X), Compra múltiple

Gracias al poder que manejas eres capaz de alejar de tu presencia, e incluso llegar a destruir, a un tipo de criatura a escoger entre los siguientes: Ajenos, Animales, Elementales, Fatas o Muertos vivientes. Expulsar criatura requiere una acción estándar y no afecta a criaturas que estén a más de 20 metros o tras cobertura total. Puedes usar Expulsar criatura tantas veces al día como tu modificador de Carisma (con un mínimo de una vez). Tira 2d6 y súmale el rango de este Atributo y de tu modificador de Carisma, el total es el Daño de expulsión. Este daño se compara de manera sucesiva con las bonificaciones de Voluntad de las criaturas presentes (empezando por las que tengan las bonificaciones más bajas). Por cada criatura afectada, resta su Voluntad del Daño de expulsión, hasta que éste baje a cero o sea inferior a la bonificación de Voluntad de la siguiente criatura, que no se vería afectada. Las criaturas expulsadas huyen asustadas durante 10 asaltos; si no pueden huir o son atacadas quedan estremecidas. Si el rango en este Atributo es el doble o más de la Voluntad de la criatura entonces ésta resulta destruida.

EXPULSIÓN INCREMENTADA

Atributo sobrenatural, Con rangos (1-3), Requiere Expulsar criatura

Puedes expulsar criaturas más a menudo de lo normal. Por cada rango de este atributo sobrenatural podrás utilizar el atributo de Expulsar criatura cuatro veces más al día de lo normal.

EXPULSIÓN MEJORADA

Atributo sobrenatural, Con rangos (1-3), Requiere Expulsar criatura

Tus intentos de expulsar criaturas son más poderosos de lo normal. Por cada rango de este atributo sobrenatural obtienes una bonificación de +2 al Daño de expulsión cuando utilizas el atributo Expulsar criatura.

EXTENDER CONJURO

Atributo sobrenatural

Puedes aumentar el área de tus conjuros siempre que ésta adopte la forma de emanación, expansión, explosión o línea. Cualquier medida numérica del área del conjuro se aumenta hasta el doble. La magnitud de un conjuro extendido se considera tres niveles superior a la normal.

Los conjuros que no tengan un área de uno de esos cuatro tipos no resultan afectados por esta dote.

INTENSIFICAR CONJURO

Atributo sobrenatural

Puedes lanzar un conjuro como si fuera de una magnitud superior a su magnitud real. A diferencia de otros atributos sobrenaturales, intensificar conjuro incrementa realmente la magnitud efectiva del conjuro al que modifica, por lo que es tan difícil de preparar y lanzar como un conjuro de su magnitud incrementada. A cambio, los efectos dependientes de la magnitud (como pueden ser las CD de las pruebas de salvación) también se calcularán según su valor intensificado.

MAXIMIZAR CONJURO

Atributo sobrenatural

Puedes lanzar conjuros al máximo de sus efectos. Todos los efectos numéricos y variables de un conjuro maximizado se incrementan al máximo posible. Según corresponda, un conjuro de este tipo infligirá el daño máximo, curará el máximo, afectará al máximo número posible de enemigos, etc. (por ejemplo, un conjuro que normalmente hace 2d8+4 de daño, al ser maximizado haría directamente 20 puntos de daño). Las pruebas de salvación o las enfrentadas (como la que se hace al ejecutar un *Disipar magia*) no resultan afectadas, como tampoco lo son los conjuros que carezcan de variables aleatorias. La magnitud de un conjuro maximizado se considera tres niveles superior a la normal.

Un conjuro potenciado y maximizado ganará por separado los beneficios de cada dote: el resultado máximo más un 50% del resultado obtenido normalmente en los dados.

POTENCIAR CONJURO

Atributo sobrenatural

Puedes lanzar conjuros con mayores efectos. Todos los efectos numéricos y variables de un conjuro potenciado aumentan en un 50% (x1,5) respecto a su versión normal. Según corresponda, un conjuro de este tipo infligirá más daño, curará más, afectará a más criaturas, etc. Las pruebas de salvación o las enfrentadas (como la que se hace al ejecutar un *Disipar magia*) no resultan afectadas, como tampoco lo son los conjuros que carezcan de variables aleatorias. La magnitud de un conjuro potenciado se considera dos niveles superior a la normal.

PROLONGAR CONJURO

Atributo sobrenatural

Puedes lanzar conjuros con una duración superior a la normal. Un conjuro prolongado dura el doble de lo expresado en su descripción. Los conjuros instantáneos, permanentes o dependientes de la concentración no resultarán afectados por este atributo. La magnitud de un conjuro prolongado se considera un nivel superior a la normal.

SOLTURA CON UNA ESCUELA DE MAGIA

Atributo sobrenatural, Compra múltiple

Tus conjuros de una escuela de magia son más potentes de lo normal. Cada vez que compras este atributo, elige una escuela en la que desees tener soltura y añade un +2 a la CD de todas las pruebas de salvación contra los conjuros de esa escuela.

SUSTITUCIÓN DE ENERGÍA

Atributo sobrenatural, Compra múltiple

Cada vez que compras este atributo sobrenatural puedes escoger un tipo de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). Puedes sustituir el tipo de energía de cualquier conjuro / milagro que lances por el tipo escogido.

Usar la Magia

Aunque el sistema para usar la magia y los milagros es diferente, los efectos son prácticamente iguales. De manera general se usará el término "magia" tanto para la magia arcana como la divina, el término "conjuro" tanto para los conjuros en sí como para los milagros, "lanzador" para aquel que realiza el conjuro y "nivel de lanzador" para el numero de rangos en Aptitud mágica o Favor divino, según proceda. Cuando alguna parte del sistema sólo afecte a alguno de los tipos de magia se usarán los términos concretos.

Sistema de Lanzamiento

Como ya se ha dicho, un conjuro es el proceso mediante el que se logra un efecto mágico concreto. La magia la utilizan individuos con poder mágico, lo cual incluye lanzadores de conjuros, adoradores de dioses y criaturas con aptitudes sortílegas.

Los conjuros implican manipulación directa de energías místicas. Estas manipulaciones requieren largo estudio, en el caso de la magia arcana, o una gran devoción por un dios, en el caso de la magia divina, y tienden a producir resultados dramáticos.

Los conjuros requieren necesariamente que el lanzador se concentre, diga algunas palabras, realice gestos complejos y, a veces, use un objeto o una pequeña cantidad de alguna sustancia. Si alguno de estos factores falla, el lanzamiento es imposible. La actividad del lanzador de conjuros es visible a los demás, y los efectos a menudo también, pero la magia en sí misma no.

Componentes

Como se ha dicho más arriba, para poder usar un conjuro es imprescindible poder hablar y moverse libremente. En ocasiones también se requiere algún material específico (se indicará expresamente en la descripción del conjuro). Si alguno de estos componentes no puede cumplirse entonces surgen las siguientes complicaciones:

- **Imposibilidad de hablar:** Para lanzar un conjuro necesitas hablar con voz firme. Si no puedes hablar, no puedes lanzar el conjuro. Si has sido ensordecido tienes un 20% de posibilidades de sufrir un fallo de conjuro (17 o más en un d20) cuando lances un conjuro con componente verbal.
- **Imposibilidad de moverse:** Para lanzar un conjuro debes gesticular libremente con al menos una mano. No puedes lanzar un conjuro mientras estés atado, apresado o con ambas manos llenas u ocupadas. Si tratas de lanzar un conjuro arcano mientras llevas armadura, ésta puede acarrearte una probabilidad de fallo: tira un d20 y suma al resultado la Penalización de Armadura (el doble si no eres competente) teniendo en cuenta el modificador de Fuerza. Si el resultado es igual o inferior a 0 pierdes el conjuro y gastas la Esencia.
- **Falta de materiales:** Algunos conjuros necesitan componentes materiales para surtir efecto, ya sea para potenciar el efecto del conjuro o para que se vean afectados por el conjuro. Si no dispones de los materiales necesarios es imposible realizar el conjuro.

Nivel de Lanzador

El poder de un conjuro suele depender de tu nivel de lanzador, que por lo general es equivalente al número de rangos que posees en Aptitud mágica o Favor divino. Muchos de los parámetros como el alcance, los objetivos o el daño que hace el conjuro pueden depender del nivel de lanzador.

Algunos rasgos o aptitudes especiales (como Aptitud sortílega) permiten lanzar conjuros sin tener Aptitud mágica o Favor divino. En estos casos se considera que el nivel de lanzador es el mínimo necesario para lanzar un conjuro de esa magnitud (normalmente la magnitud x2, salvo en el caso de magnitud 0 que es nivel de lanzador 1). Los objetos mágicos tienen su propio nivel de lanzador, establecido durante su creación (ver **Objetos mágicos**, al final del capítulo). Si no se indica nada se asume que tienen el nivel de lanzador mínimo necesario para ejecutar el conjuro que contienen.

Puedes lanzar un conjuro aplicándole un nivel de lanzador inferior al que posees, pero éste aún ha de ser suficiente para que puedas lanzar el conjuro en cuestión, y todos los efectos dependientes del nivel se calcularán en base al nivel elegido, incluidas las pruebas de nivel de lanzador.

En el caso de que un rasgo o aptitud especial proporcionen un ajuste a tu nivel de lanzador, éste se aplica tanto a los parámetros basados en el nivel de lanzador como a las pruebas de nivel de lanzador.

Concentración

Para lanzar un conjuro, debes concentrarte. Si algo rompe tu concentración mientras lo estás ejecutando, tendrás que realizar una prueba de Concentración o perderás el conjuro. Cuanto mayor sea la distracción o la magnitud del conjuro que intentas lanzar, mayor será la CD de la prueba de Concentración (los conjuros más poderosos exigen un mayor esfuerzo mental). Si fallas la prueba, perderás el conjuro como si lo hubieras lanzado pero sin que surta efecto (en el caso de los conjuros arcanos se pierden los Puntos de Esencia y si es un milagro aumenta en +1 la CD de los siguientes milagros).

La prueba de Concentración sigue las reglas propias de esta habilidad (ver **Concentración** en el **Capítulo 2. Héroes de Valsorth**, pág. 50) con la particularidad de sumar a la CD la magnitud del conjuro que se está lanzando.

Conjurar a la defensiva: Mientras lanzas un conjuro se te considera desprevenido, por lo que pierdes tu Bonificación de Esquiva. Para evitarlo, puedes lanzar un conjuro a la defensiva. Esto significa que lanzas el conjuro mientras pones atención a las amenazas, por lo que retienes tu Bonificación de Esquiva, pero debes superar una prueba de Concentración (CD 15 + magnitud del conjuro) para no arruinar el conjuro por las distracciones.

Contraconjuros

Cualquier conjuro puede lanzarse en forma de contraconjuro. Al hacerlo, usas la energía del conjuro para interrumpir el lanzamiento de ese mismo conjuro por parte de otro personaje. Los contraconjuros funcionan independientemente de que uno sea un conjuro y el otro un milagro.

Para usar un contraconjuro, debes seleccionar a un oponente como objetivo del mismo, y retrasar tu acción hasta que tu oponente lance un conjuro.

Si el objetivo de tu contraconjuro intenta ejecutar un conjuro, tendrás que realizar una prueba de Saber (Arcano) (CD 15 + la magnitud del conjuro); esta prueba se considera como una acción gratuita. Un éxito indica que has logrado identificar el conjuro de tu oponente y puedes intentar contrarrestarlo. Si la prueba falla, no podrás iniciar el contraconjuro.

Para completar la acción tienes que lanzar el conjuro correcto. Como regla general, un conjuro sólo puede contrarrestarse a sí mismo (sin importar si está afectado por atributos sobrenaturales). Si puedes lanzar el mismo conjuro que tu oponente, lo ejecutarás de forma ligeramente diferente para crear un efecto de contraconjuro. Si tu objetivo se encuentra dentro del alcance, ambos conjuros se anulan automáticamente sin generar efecto alguno.

También hay conjuros concretos que se contrarrestan unos a otros, especialmente cuando producen efectos diametralmente opuestos. En su descripción se menciona a qué conjuros pueden contrarrestar.

Existe un caso especial, *Disipar magia*, que puedes usarlo para contrarrestar los conjuros de otro lanzador sin necesidad de identificar cuál está usando. No obstante, *Disipar magia* no siempre funciona cuando se intenta utilizar de este modo (ver la descripción del conjuro, pág. 157).

Evitar los Efectos de un Conjuro

Buena parte de los conjuros tienen efectos que pueden ser evitados o, al menos, reducidos. Para ello, cuando sea pertinente, se precisa una prueba de salvación con éxito de alguna de las Bonificaciones (Fortaleza, Reflejos o Voluntad). El conjuro indicará qué Bonificación en concreto hay que usar para resistir o paliar sus efectos.

Para calcular la CD de la prueba de salvación del conjuro se parte de 10 + la magnitud del conjuro + el modificador de Inteligencia (en caso de que el lanzador use magia arcana) o Carisma (en el caso de que use magia divina) + los rasgos pertinentes que sean aplicables a la CD.

CD del conjuro = 10 + Magnitud del conjuro + Mod. de Inteligencia (magia arcana) o Carisma (magia divina) + Rasgos pertinentes.

También existen algunos conjuros que no permiten ninguna prueba de salvación para evitar sus efectos.

Resultado de un Conjuro

Si intentas lanzar un conjuro de manera que no puedan cumplirse las condiciones exigidas por éste (alcance, área, etc.), el lanzamiento falla automáticamente y pierdes el conjuro (gastas los Puntos de Esencia si es arcano o aumenta en +1 la CD de Orar si es divino).

Los conjuros también fallan si se rompe tu concentración; y pueden fallar si llevas puesta una armadura al lanzar un conjuro arcano que precisa gestos.

Una vez que sabes qué criaturas (u objetos o zonas) resultan afectadas, y si estas criaturas no han tenido éxito en sus pruebas de salvación (en caso de que se permitan), puedes aplicar cualquier efecto que produzca el conjuro.

Efectos Especiales de Conjuro

Muchos efectos especiales de conjuro dependen de la escuela de magia a la que pertenecen o a los descriptores que poseen. Otros se listan aquí.

Ataques

La descripción de algunos conjuros hace referencia al ataque. A estos efectos, todas las acciones ofensivas de combate, incluso aquellas que no logren infligir daño a sus oponentes, se consideran un ataque. Esto incluye a todos los conjuros que el oponente pueda resistir con una prueba de salvación, que inflijan daño o que perjudiquen o estorben a su objetivo.

Conjuros y golpes críticos: Un conjuro que requiera una tirada de Ataque, normalmente los de toque y rayo, no necesita ninguna dote de Competencia con armas específica (aunque puede cogerse la dote Especialidad en ataque para cada tipo) y, además, puede conseguir un golpe crítico (20/x2). Un ataque de conjuro que no requiera tirada de Ataque no puede conseguir un golpe crítico.

Bonificaciones

Muchos conjuros conceden diversas bonificaciones. En caso de aplicarse dos o más bonificaciones a un mismo rasgo, sólo se tendrá en cuenta la mayor de ellas. Las demás todavía persisten y, en caso de durar más, pueden aplicarse cuando finalice la mayor. Por ejemplo, un personaje bajo los efectos del conjuro *Heroísmo* obtiene un +2 a su Ataque. Si posteriormente recibe un conjuro de *Bendecir*, que otorga un +1 al Ataque, su bonificación final no será +3, sino que se aplicará únicamente el +2 del *Heroísmo*. Sin embargo, si el conjuro de *Bendecir* sigue activo cuando expire el efecto de *Heroísmo*, entonces el personaje recibirá el +1 al Ataque de *Bendecir*.

Este mismo principio se aplica también con las penalizaciones: un personaje al que se apliquen dos o más penalizaciones en un mismo rasgo sólo sufrirá la peor de ellas.

Efectos Opuestos

Los conjuros que tengan efectos opuestos se aplican de forma normal, con todas sus bonificaciones, penalizaciones y cambios acumulándose en el orden en el que se vayan aplicando. Algunos conjuros se eliminan o contrarrestan completamente entre sí. Este efecto especial se indica en la descripción de los propios conjuros.

Efectos Instantáneos

Dos o más efectos mágicos con duraciones instantáneas se acumulan cuando afectan a un mismo objetivo. Por ejemplo, cuando dos conjuros de daño alcanzan a la misma criatura, ésta tendrá que realizar una prueba de salvación independiente para cada conjuro y sufrir el daño infligido por cada uno según corresponda. Si una misma criatura recibe dos conjuros de curación en un mismo asalto, ambos funcionan con total normalidad.

Descripción de los Conjuros

La descripción de cada conjuro se presenta de una forma estándar. Los conjuros tienen varias características definidas que distinguen a cada uno de los demás. Cada categoría de información se define y explica a continuación.

Nombre

La primera línea de la descripción de todo conjuro es el nombre por el que se le conoce.

Escuela (Subescuela)

La primera línea debajo del nombre del conjuro proporciona la escuela y la subescuela (cuando sea apropiado) a la que pertenece el conjuro. Las escuelas proporcionan una forma de agrupar los conjuros que poseen determinadas características en común. Las escuelas de magia son: Abjuración, Adivinación, Conjuración, Encantamiento, Evocación, Ilusión, Nigromancia, Transmutación y Universal.

ABJURACIÓN

Las abjuraciones son conjuros protectores. Sirven para crear barreras físicas o mágicas, negar aptitudes mágicas o físicas e incluso infligir daño a los intrusos.

ADIVINACIÓN

Las adivinaciones te permiten averiguar secretos olvidados hace mucho, predecir el futuro, encontrar cosas ocultas y frustrar los conjuros que pudieran engañarte. Muchos de estos conjuros tienen áreas en forma de cono que se mueven contigo y se extienden hacia la dirección en que estés mirando, aunque también limita el área que puedes examinar durante un asalto. Normalmente, estudiar una misma zona durante varios asaltos te permite obtener información adicional, según se indique en el texto descriptivo del conjuro.

Escudriñamiento: Estos conjuros crean un sensor mágico invisible que te envía información. Salvo que se indique lo contrario, el sensor tiene la misma agudeza de sentidos que tú, incluyendo cualquier conjuro o efecto que te tenga como objetivo (como *Visión en la oscuridad*), pero no conjuros o efectos que emanen de ti (como *Detectar auras mágicas*). El sensor se considera como un órgano sensorial independiente, por lo que funciona de manera normal aunque hayas sufrido algún otro tipo de daño sensorial (como cegado). Cualquier criatura con una Inteligencia de 12 o más puede darse cuenta de la presencia del sensor realizando una prueba de Buscar con CD 25. El sensor puede disiparse como si fuese un conjuro activo.

CONJURACIÓN

Las conjuraciones traen a tu presencia manifestaciones de objetos, criaturas o alguna forma de energía, crean objetos o efectos sacados de la nada, o sirven para curar o transportar criaturas u objetos a grandes distancias. Una criatura u objeto que crees o transportes hasta ti no puede aparecer dentro de otra criatura u objeto, o flotando en medio de un espacio vacío. Debe aparecer en un espacio abierto y sobre una superficie capaz de soportarlo. La criatura u objeto también debe aparecer dentro del alcance del conjuro, pero no tiene por que permanecer luego en él. Las conjuraciones pertenecen a una de cuatro subescuelas:

Convocación: Una convocación trae en el acto a una criatura u objeto hasta el lugar que indiques. Cuando el conjuro finaliza o es disipado, la criatura convocada es devuelta automáticamente al lugar del cual procedía, terminando del mismo modo los efectos de los conjuros que haya lanzado. Una criatura convocada también desaparece si se muere o cae hasta los 0 Puntos de Resistencia. Los objetos convocados, sin embargo, no vuelen a su lugar de origen, a no ser que la descripción del conjuro especifique lo contrario.

Creación: Este tipo de conjuros manipulan la materia para crear un objeto o criatura en el lugar que elijas. Si el conjuro tiene una duración distinta de instantánea, la creación se mantiene gracias a la magia, desapareciendo sin dejar rastro al expirar la duración del conjuro o ser disipado. Si la duración es instantánea, la criatura u objeto creado se forma mágicamente, pero dura indefinidamente y su existencia no depende de la magia.

Curación: Ciertas conjuraciones divinas curan a las criaturas e incluso les devuelven la vida.

Teleportación: Estos conjuros transportan a una o más criaturas u objetos a una gran distancia de manera instantánea. A diferencia de los conjuros de convocación, en este caso el transporte es en un sentido, y no puede ser disipado (salvo que se indique lo contrario).

ENCANTAMIENTO

Los encantamientos afectan a las mentes de los demás, influyendo en su comportamiento o controlándolo. Todos los encantamientos son conjuros enajenadores.

EVOCACIÓN

Las evocaciones manipulan la energía o abren una fuente invisible de poder para producir el efecto deseado. De hecho, crean algo a partir de la nada. Muchos de estos conjuros producen efectos espectaculares, y pueden causar grandes cantidades de daño.

ILUSIÓN

Las ilusiones engañan a los sentidos y las mentes de los demás. Hacen que la gente vea cosas que no estén presentes, ignoren otras que tienen delante, escuchen ruidos imaginarios o recuerden cosas que nunca han sucedido.

Quimera: Este tipo de ilusiones crean una sensación falsa que es percibida del mismo modo por todos los presentes. Las quimeras no pueden hacer que una cosa parezca ser otra. Para reproducir una copia de algo necesitas conocerlo previamente (su aspecto visual, su sonido, su idioma). Como son irreales, las quimeras no pueden producir efectos reales (daño, soportar peso, servir de alimento, etc.). La Defensa de una quimera es igual a l0 + su modificador de tamaño.

NIGROMANCIA

Los conjuros de nigromancia manipulan el poder de la muerte, la no-vida y la fuerza de la vida. Los conjuros involucrados con las criaturas muertas vivientes pertenecen a esta escuela, así como aquellos que utilizan la energía negativa para causar daño.

TRANSMUTACIÓN

Los conjuros de transmutación cambian las propiedades de alguna criatura, cosa o condición.

UNIVERSAL

Un pequeño número de conjuros no pertenecen a ninguna escuela y se designan como universales. El tipo de magia que les implica no cae en una de las categorías de arriba.

[Descriptor]

Cuando sea adecuado, en la misma línea que la escuela y la subescuela aparece un descriptor que clasifica aún más el conjuro. Algunos conjuros tienen más de un descriptor.

Los descriptores son: ácido, agua, aire, electricidad, enajenador, frío, fuego, fuerza, dependiente del idioma, luz, maligno, miedo, muerte, oscuridad, sonido y tierra.

La mayoría de descriptores no afectan al juego por sí mismos, pero rigen el modo en que el conjuro se relaciona con otros conjuros, con las aptitudes especiales, con las criaturas insólitas, etc.

Un conjuro dependiente del idioma usa como medio un idioma comprensible y falla si su objetivo no entiende lo que dice el lanzador, ya sea por no conocer el idioma o por el ruido de fondo.

Un efecto enajenador sólo funciona contra criaturas con una puntuación de Inteligencia de 1 o mayor.

Magnitud

La magnitud es un número entre 0 y 5 que define el poder relativo del conjuro. Este número va precedido del nombre de la ocupación cuyos miembros pueden realizar dicho conjuro. De manera indirecta, también indica el nivel de lanzador necesario para poder realizar dicho conjuro:

Nivel de lanzador necesario = Magnitud x2

Para los conjuros de magnitud 0 basta con tener nivel de lanzador 1. Recuerda que el nivel de lanzador se determina con el rango de Aptitud mágica (en el caso de magos) o con el rango de Favor divino (en el caso de clérigos y chamanes).

Por último, la magnitud de un conjuro afecta a la CD de cualquier prueba de salvación permitida contra sus efectos (ver **Evitar los efectos de un conjuro**, más arriba).

Tiempo de Lanzamiento

Esta entrada dice cuánto tiempo se necesita para completar el lanzamiento de un conjuro una vez comienza.

La mayoría de los conjuros tienen un tiempo de lanzamiento de una acción estándar. Otros requieren un asalto o más, mientras que unos pocos necesitan sólo una acción gratuita.

Un conjuro que necesite un asalto o más para ser lanzado se considera como una acción de asalto completo durante tantos asaltos como sea necesario (uno o más, las acciones deben ser consecutivas y sin interrupción). El conjuro causa efecto al comienzo del turno en el que cumples con el tiempo de lanzamiento. Una vez completado el lanzamiento, podrás actuar con normalidad.

Cuando comienzas a lanzar un conjuro que precisa un asalto o más para su lanzamiento, debes continuar manteniendo la concentración desde el asalto actual hasta (como mínimo) justo antes de tu turno en el asalto en el que finaliza el lanzamiento. Si pierdes la concentración antes de que se haya completado el lanzamiento, pierdes el conjuro, con todos los efectos que eso conlleva.

Todas las decisiones que afecten al conjuro (alcance, objetivo, área, efecto, versión, etc.) hay que tomarlas en el momento en que el conjuro termina de ser lanzado, es decir, justo antes de que produzca sus efectos.

Lanzamiento a la defensiva: Como ya se explicó antes, mientras lanzas un conjuro se te considera desprevenido, por lo que pierdes tu Bonificación de Esquiva. Para evitarlo, puedes lanzar un conjuro a la defensiva. Esto significa que lanzas el conjuro mientras pones atención a las amenazas, por lo que retienes tu Bonificación de Esquiva, pero debes superar una prueba de Concentración (CD 15 + magnitud del conjuro) para no arruinar el conjuro por las distracciones.

Alcance

El alcance de un conjuro indica la distancia máxima a la que puede tener lugar el efecto, así como la distancia máxima a la cual se puede designar el punto de origen del conjuro. Si cualquier porción del área del conjuro se extendiese más allá del alcance, esa área se pierde.

El alcance de un conjuro normalmente cae dentro de una de las siguientes categorías.

Personal: El conjuro sólo afecta al lanzador.

Toque: Debes tocar a una criatura u objeto para afectarle. Para usar un conjuro de toque, lanzas el conjuro y después tocas al objetivo (o lo intentas) en el mismo asalto o en cualquier momento después. Puedes tocar automáticamente a un objetivo voluntario amigo o utilizar el conjuro en ti mismo, pero para tocar a un oponente debes tener éxito en una tirada de Ataque (y, por lo tanto, puedes lograr un crítico).

Corto: El conjuro llega hasta 10 metros de distancia, incrementándose el alcance máximo en 1 metro por cada nivel de lanzador.

Intermedio: El conjuro llega hasta 30 metros + 3 metros por nivel de lanzador.

Largo: El conjuro llega hasta 100 metros + 10 metros por nivel de lanzador.

Alcance expresado en metros: Algunos conjuros no tienen una categoría de alcance estándar, sólo disponen de un alcance expresado en metros.

Dirigir un Conjuro

Dependiendo del tipo de conjuro que ejecutes, tendrás que elegir a quién afectará o en qué lugar tendrá su origen. La siguiente entrada en la descripción de un conjuro define su objetivo (u objetivos), su efecto o su área, según corresponda.

Línea de efecto: Una línea de efecto es una línea recta sin obstáculos que indica lo que un conjuro puede afectar. Es como una línea de visión para armas a distancia, excepto que no se ve bloqueada por la niebla, la oscuridad y otros factores que limitan la visión normal, aunque sí la cancela una barrera sólida que no tenga al menos un agujero del tamaño de un puño. Debes tener una línea de efecto clara al punto de origen (o área u objetivos) de cualquier conjuro que lances.

Redirigir: Algunos conjuros te permiten redirigir el efecto a nuevos objetivos o zonas después de lanzarlos. Redirigir un conjuro es una acción de movimiento y no precisa concentración.

OBJETIVO

Algunos conjuros tienen un objetivo u objetivos específicos. Podrás utilizar estos conjuros directamente sobre criaturas u objetos, como defina el propio conjuro. Debes ser capaz de ver o tocar al objetivo, y tendrás que escogerlo específicamente. No obstante, no estás obligado a elegir a tu objetivo hasta que finalice el lanzamiento del conjuro.

Objetivo erróneo: Si lanzas un conjuro dirigido a un tipo de objetivo erróneo, el conjuro no tiene efecto.

Objetivo lanzador: Si el objetivo de un conjuro eres tú, no recibes prueba de salvación.

Objetivo voluntario: Declararse como objetivo voluntario es algo que puede hacerse en cualquier momento (incluso aunque estés desprevenido o no sea tu turno). Las criaturas inconscientes se consideran automáticamente voluntarias, aunque un personaje inmovilizado o indefenso pero consciente (como alguien atado, aturdido, paralizado, participando en una presa o sujeto), no se considera de manera automática un objetivo voluntario.

EFECTO

Algunos conjuros crean o convocan cosas en lugar de afectar a las ya presentes. Debes elegir la localización donde esas cosas van a aparecer, ya sea viéndola o definiéndola. El alcance determina lo lejos que un efecto puede aparecer, pero si el efecto es móvil puede moverse sin importar el alcance del conjuro.

Expansión: Algunos efectos, principalmente nubes y nieblas, se expanden desde un punto de origen elegido por ti hasta una distancia dada en la descripción del conjuro. No es necesario disponer de una línea de efecto (ver arriba) para todas las partes de la expansión, sólo para el punto de origen. El efecto puede torcer esquinas y extenderse en áreas que no puedas ver. Calcula la distancia teniendo en cuenta que el efecto rodea los obstáculos que no puede atravesar.

Rayo: Algunos efectos son rayos. Usas el rayo como si fuera un arma a distancia, con una tirada de Ataque a distancia (y, por lo tanto, puedes lograr un crítico) para ver si impactas. Al igual que con un arma a distancia, puedes disparar en la oscuridad o a una criatura invisible con la esperanza de alcanzar a tu oponente. No tienes por qué ver a la criatura para intentar alcanzarla, al contrario que con los conjuros con objetivos. Las criaturas y obstáculos que se interponen, sin embargo, pueden bloquear tu línea de visión o proporcionar cobertura a la criatura a la que estás apuntando. Si un rayo tiene duración, ésta es la del efecto que causa el rayo, no la cantidad de tiempo que el rayo persiste en sí mismo.

ÁREA

Algunos conjuros afectan a un área. Tú seleccionas dónde comienza el conjuro, pero no controlas de otra manera a qué criaturas u objetos afecta. A veces un conjuro describe un área específicamente definida, pero normalmente un área cae en una de las siguientes categorías.

Explosión: Afecta a cualquier cosa dentro de su área, incluyendo a las criaturas que no puedas ver. No puede afectar a criaturas que tengan cobertura total con respecto al punto de origen (el efecto no dobla esquinas). El área de una explosión define la distancia hasta la que se extiende desde el punto de origen.

Expansión: Funciona como un conjuro de explosión pero puede doblar esquinas. Seleccionas el punto de origen y el efecto se expande en todas direcciones hasta cubrir el área máxima del conjuro. Calcula la distancia según la distancia recorrida realmente, contando los giros que lleve a cabo el efecto del conjuro.

Emanación: Funciona como un conjuro de explosión, salvo por el hecho de que el efecto continúa irradiando desde el punto de origen durante la duración del conjuro.

Cilindro: Eliges el punto de origen del conjuro, que será el centro de un círculo horizontal, desde donde el efecto del conjuro descenderá formando un cilindro. Este tipo de conjuro ignora cualquier tipo de obstrucción en el interior de su área.

Cono: Un cono avanza desde donde te halles y se irá ensanchando en la dirección designada ocupando un cuarto de círculo. La anchura del cono en un punto concreto equivale a la distancia existente desde ese punto hasta ti. Por lo tanto, la anchura del cono en su extremo es igual a la longitud del efecto (un cono de 15 metros de largo tiene también una anchura de 15 metros en su punto más alejado). Salvo que se indique lo contrario, un efecto de cono es siempre una explosión o una emanación, por lo que no puede doblar esquinas.

Esfera: Se expande desde su punto de origen para llenar un área esférica. Las esferas pueden ser explosiones, expansiones o emanaciones.

Línea: El efecto se extiende desde el punto de origen y en línea recta, afectando a todas las criaturas a su paso. Su anchura máxima es siempre de 1,5 metros, y su longitud será la definida en el propio conjuro. Si un objeto o cobertura bloquean su paso, recibirán el daño del conjuro. Si es suficiente para destruirlos, el efecto continuará su camino. En caso contrario, o si el conjuro no es dañino, el efecto se detendrá.

Criaturas: Algunos conjuros afectan directamente a las criaturas (como lo hace un conjuro dirigido), pero afectan a criaturas en un área concreta en lugar de a criaturas individuales. El área puede ser cualquiera de las anteriores. Si se especifica "criaturas vivas", significa que afecta a todas las criaturas que no sean constructos o muertos vivientes.

Objetos: Un conjuro con este tipo de área afecta a los objetos que se encuentren dentro del área que selecciones (igual que para el caso de criaturas, pero afectando a objetos).

Otra: Un conjuro o poder puede tener un área única. En ese caso vendrá definida en su descripción.

Duración

La entrada Duración de la descripción de un conjuro dice cuánto dura el efecto del conjuro.

Duraciones cronometradas: Muchas duraciones están medidas en asaltos, minutos, horas o algún otro incremento. Cuando el tiempo acaba, la energía mágica se va y el conjuro finaliza. Si la duración de un conjuro es variable, el DJ lo determina en secreto.

Instantánea: La energía del conjuro se consume en el mismo instante de su lanzamiento, aunque las consecuencias del conjuro pueden ser más duraderas.

Permanente: El efecto permanece indefinidamente, pero está sustentado por energía mágica persistente. Si la energía desaparece, el efecto también lo hará.

Concentración: El conjuro o poder dura tanto como te concentres en él, posiblemente hasta una cantidad máxima de tiempo especificada. Concentrarse para mantener un conjuro es una acción estándar. Cualquier cosa que pudiera romper tu concentración cuando lanzas un conjuro puede también romper tu concentración mientras mantienes uno, haciendo que el conjuro se arruine. No puedes lanzar un conjuro mientras te concentras en otro. A veces un conjuro dura un corto espacio de tiempo después de que el lanzador cese la concentración. En estos casos, el conjuro continúa durante la cantidad de tiempo indicada después de que dejes de concentrarte.

Receptores, efectos y áreas: Si un conjuro afecta directamente a criaturas, su resultado acompañará a los receptores hasta que expire su

duración. Si el conjuro crea un efecto, éste permanece hasta que finalice la duración. El efecto podría moverse o permanecer quieto, según su naturaleza. Uno de estos efectos puede ser destruido antes de terminar su duración, en cuyo caso el conjuro expira inmediatamente. Si el conjuro afecta a un área, el efecto permanece en ella mientras dure el conjuro: las criaturas se convertirán en objetivos del conjuro cuando entren en el área y dejarán de serlo al abandonarla.

Conjuros de toque y retener una descarga: En la mayoría de los casos, si no descargas un conjuro de toque en el asalto en que lo lanzas, puedes retenerlo (posponer su descarga) indefinidamente. Mientras lo haces, puedes seguir realizando ataques de toque un asalto tras otro, hasta que decidas descargarlo. Si lanzas otro conjuro, el conjuro de toque que estás reteniendo se disipa.

Por el contrario, algunos conjuros requieren que toques a varios objetivos como parte del lanzamiento del conjuro. No puedes retener la descarga de un conjuro de este tipo; debes tocar a todos los objetivos del conjuro en el mismo asalto en que termines de lanzarlo.

Descarga: Unos pocos conjuros tienen una duración establecida o permanecen a la espera hasta ser desencadenados o descargados. El conjuro permanece en el lugar hasta que una condición desencadenante se cumple (momento en que tiene efecto) o se alcanza la duración máxima (momento en el que se disipa, sin efecto).

Prueba de Salvación

La mayoría de los conjuros dañinos permiten a una criatura afectada realizar una prueba de salvación para evitar parte o todo el efecto. La entrada Prueba de salvación en la descripción de un conjuro define la bonificación que se utiliza y describe cómo funcionan las pruebas de Salvación contra el conjuro.

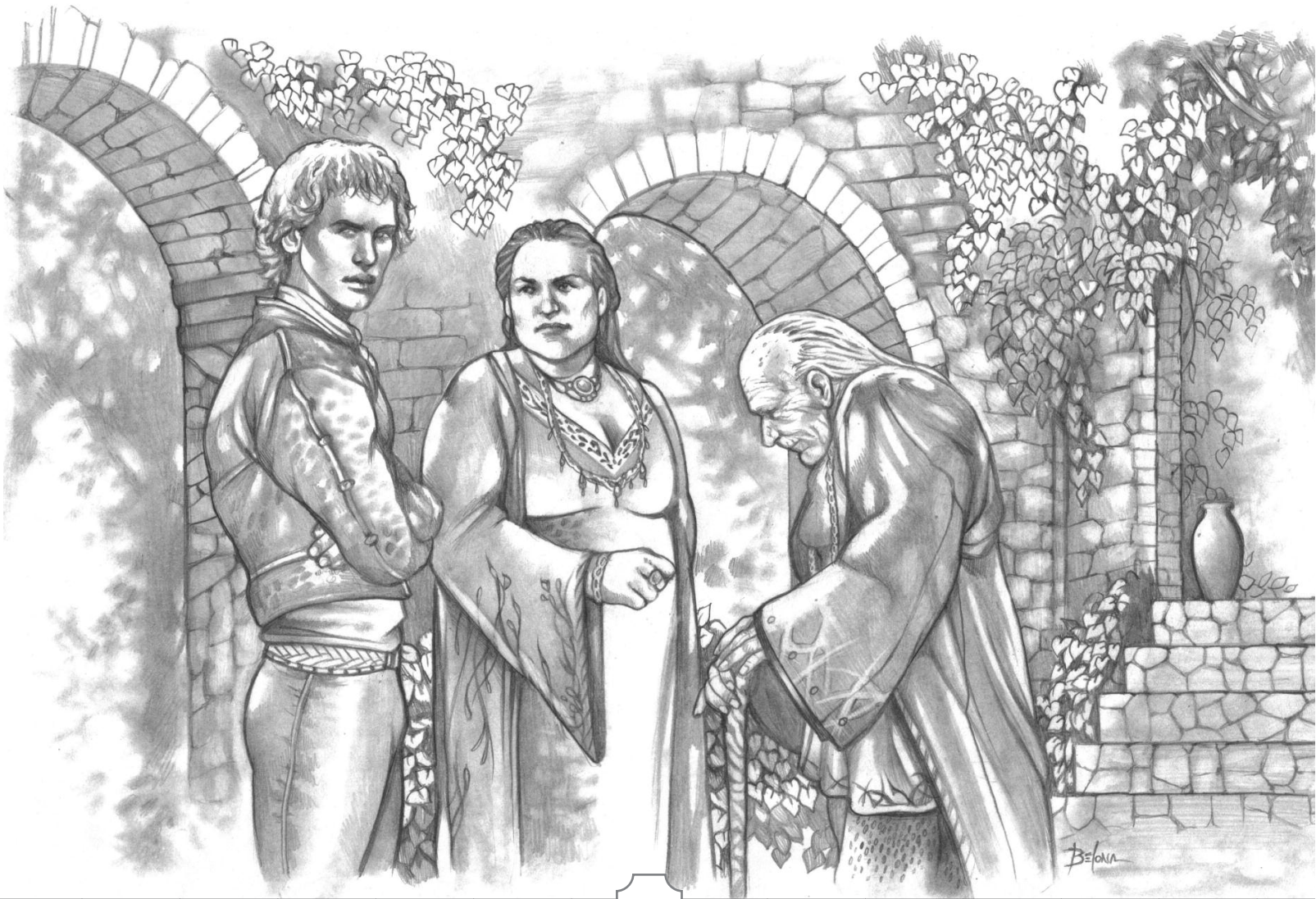
Niega: El conjuro no surte efecto en una criatura que supera su prueba de salvación con éxito.

Parcial: El conjuro causa un efecto en su receptor. Una prueba de salvación con éxito significa que tiene lugar un efecto inferior.

Mitad: El conjuro inflige daño, pero una prueba de salvación con éxito reduce el daño sufrido a la mitad (redondeando hacia abajo).

Ninguna: No se permite prueba de salvación.

Descreer: No se permite una prueba de salvación simplemente por encontrarse con el conjuro. En cambio, la criatura sólo consigue una prueba de salvación después de interactuar con el conjuro o estudiarlo cuidadosamente. En ese momento, una salvación con éxito permite al receptor ignorar el efecto. Si cualquier observador descree con éxito un conjuro y comunica este hecho a otros observadores, cada uno de ellos gana una prueba de salvación con una bonificación de +4.



(Objeto): El conjuro puede ser lanzado en objetos, los cuales sólo reciben pruebas de salvación si son mágicos por naturaleza, o si están atendidos (sujetos, transportados o puestos) por una criatura que resiste el conjuro. En estos casos el objeto adquiere la bonificación de prueba de salvación de la criatura, a menos que su propia bonificación sea mayor. Esta notación no significa que el conjuro sólo pueda lanzarse sobre objetos, algunos conjuros de este tipo se pueden lanzar sobre criaturas u objetos.

(Inofensivo): El conjuro normalmente es beneficioso, no perjudicial, pero una criatura objetivo puede intentar una prueba de salvación si lo desea.

CD de la prueba de salvación: Cuando ésta sea posible, se usa el método explicado anteriormente (CD = 10 + magnitud del conjuro + modificador de Característica del lanzador + otros rasgos).

Tener éxito en una prueba de salvación: Una criatura que salva exitosamente contra un conjuro sin efectos físicos obvios siente una fuerza hostil o un hormigueo, pero no puede deducir la naturaleza exacta del ataque. Asimismo, si la prueba de salvación de una criatura tiene éxito contra un conjuro dirigido, el lanzador siente que el conjuro ha fallado. El lanzador no siente nada cuando las criaturas tienen éxito en las pruebas de salvación contra conjuros de efecto y área.

Fallar voluntariamente una prueba de salvación: Una criatura puede renunciar voluntariamente a una prueba de salvación y aceptar voluntariamente el resultado de un conjuro. Incluso un personaje con una resistencia especial a la magia puede suprimir esta resistencia si quiere.

Objetos supervivientes tras una prueba de salvación: A menos que el texto descriptivo del conjuro especifique otra cosa, se asume que todos los objetos transportados y puestos sobreviven a un ataque mágico.

Si un objeto no es transportado o llevado puesto y no es mágico, no obtiene ninguna prueba de salvación. Simplemente recibe el daño o efecto apropiado.

Texto Descriptivo

El texto descriptivo de un conjuro explica cómo funciona el conjuro o qué hace, e incluye toda la información necesaria para aplicar sus efectos.

Listados de Conjuros por Ocupación

Conjuros de Mago

MAGNITUD 0

Atontar. Una criatura humanoide de hasta Voluntad 4 pierde su siguiente acción.
Conocer la dirección. Indica dónde está el Norte.
Crear agua. Crea 8 litros/nivel de agua potable.
Cuchichear mensaje. Susurra mensajes a distancia.
Detectar auras mágicas. Detecta conjuros y objetos mágicos en cono de 30 m + 3m/nivel.
Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto.
Invocar utensilio. Convoca un utensilio sencillo.
Leer magia. Permite leer inscripciones mágicas.
Llamarada. Deslumbra a una criatura (–1 Ataque).
Luz. Un objeto brilla como una antorcha.
Mano de mago. Telequinesia (máximo 2,5 kg).
Prestidigitación. Trucos menores.
Rayo de escarcha. Rayo que inflige 1d3 de daño por frío.
Resistencia. +1 a las pruebas de salvación.
Sonido fantasma. Ilusiones auditivas.
Toque de fatiga. La criatura tocada queda fatigada.

MAGNITUD 1

Alarma. Guarda un lugar durante 2 horas/nivel.
Arma mágica. +1 Ataque y Daño del arma.
Armadura de mago. Concede +1 RD/nivel (máx. RD 4).
Borrar. Elimina escritura mágica o mundana.
Caída de pluma. El objeto o criatura cae lentamente.
Causar miedo. Una criatura de hasta Voluntad 5 huye.
Círculo de protección menor. +2 a salvaciones, impide control mental o posesión, mantiene a raya criaturas convocadas.
Comprensión idiomática. Comprendes todos los idiomas hablados y escritos.
Confusión menor. Una criatura se comporta aleatoriamente 1 asalto.
Contacto electrizante. Toque que causa 1d6 +1/nivel daño eléctrico (máx. 1d6+5).
Detectar muertos vivientes. Revela no-muertos en cono de 30 m + 3m/nivel.
Detectar puertas secretas. Revela accesos ocultos en cono de 30 m + 3 m/nivel.
Disfrazarse. Cambia tu apariencia (+10 en Disfrazarse).
Dormir. Duerme criaturas con hasta 1d6 +1/2 niveles puntos de Voluntad (máx. 1d6+5).
Escudo. Disco invisible que da +4 a Esquiva y Bloquear.
Hechizar animal. Un animal se vuelve amistoso.
Hechizar persona. Una persona se vuelve amistosa.
Hipnotismo. Fascina criaturas con hasta 1d6 +1/2 niveles puntos de Voluntad (máx. 1d6+5).
Identificar. Determina las propiedades de un objeto mágico.
Imagen silenciosa. Crea ilusión visual.
Impacto verdadero. +10 a la siguiente tirada de Ataque.
Invocar monstruo 1. Convoca una criatura extraplanar de 10 Puntos de Personaje.
Invocar montura. Convoca montura terrestre durante 2h/nivel.
Manos ardientes. Cono que causa 1d4 +1/nivel daño por fuego (máx. 1d4+5).
Niebla de oscurecimiento. Te rodea una niebla que otorga ocultación.
Orden imperiosa. El objetivo obedece una orden simple durante 1 asalto.
Proyectil mágico. Daño 1d4+1; +1 proyectil/2 niveles por encima del 2º (máx. 5).
Rayo de debilitamiento. Rayo que reduce Fuerza en 1d6 +1/2 niveles (máx. +5).
Salto. +10/4 niveles a pruebas de saltar (máx. +30).
Soportar los elementos. Ignora penalizaciones por temperaturas extremas.
Toque gélido. 1 toque/nivel, 1d6 de daño y –1 Fuerza si falla prueba de salvación.
Trabar portal. Atranca una entrada.
Ventriloquia. Crea una voz a 10 m de distancia +1 m/nivel.
Zancada prodigiosa. Duplica tu velocidad terrestre 1h/nivel.

MAGNITUD 2

Alterar el propio aspecto. Asume la forma de una criatura del mismo tipo.
Apertura. Abre un cierre mágico o mundano.
Boca mágica. Habla una sola vez al cumplirse una condición.
Calmar emociones. Tranquiliza criaturas en 6 m de radio, evitando que ataquen.
Ceguera/sordera. Deja ciego o sordo al objetivo.
Cerradura arcana. Cierra mágicamente una entrada u objeto.
Comandar muertos vivientes. Una criatura muerta viviente obedece tus órdenes.
Contorno borroso. Otorga ocultación parcial (el 20% de los ataques resultan fallidos).
Esfera flamígera. Bola de fuego rodante que hace 2d6 de daño; dura 1 asalto/nivel.
Estallar. Ataque sónico que rompe objetos y hace 2d6 +1/nivel de daño a criaturas.
Flecha ácida. Rayo que causa 2d4 de daño por ácido durante un asalto, +1 asalto/3 niveles.
Imagen menor. Como *Imagen silenciosa*, pero puede incluir sonidos.
Inmovilizar animal. Paraliza un animal durante 1 asalto/nivel.
Invisibilidad. El receptor se vuelve invisible durante 10 min/nivel o hasta que ataca.
Invocar monstruo 2. Convoca una criatura extraplanar de 20 Puntos de Personaje.
Levitar. El objetivo sube o baja en el aire siguiendo tus deseos.
Llama continua. Crea una antorcha permanente, pero que no desprende calor.
Localizar objeto. Presiente en qué dirección se encuentra un objeto (concreto o tipo).
Mejorar característica. Otorga +5 a una Característica a elección del lanzador.
Nube brumosa. Niebla espesa que oscurece la visión.
Oscurecer objeto. Oculta un objeto del escudriñamiento.
Oscuridad. Oscuridad sobrenatural en 6 m de radio.
Partículas rutilantes. Ciega a las criaturas y muestra el contorno de las invisibles.
Protección contra las flechas. El receptor adquiere RD 10 contra ataques a distancia.
Ráfaga de viento. Viento de 80km/h que derriba criaturas pequeñas.
Resistencia a la energía. El receptor adquiere RD 10 contra un tipo de energía.
Silencio. Niega el sonido en un radio de 6 m.
Telaraña. Llena una expansión de 6 m de radio con telarañas pegajosas.
Toque de necrófago. Paraliza a un objetivo, que exuda un hedor que indispone a los que estén cerca.
Trepar cual arácnido. Permite caminar por paredes o techos.
Ver lo invisible. Revela objetos y criaturas invisibles.
Viento susurrante. Envía un mensaje corto a 2 km/nivel.
Visión en la oscuridad. Ver hasta a 20 m en oscuridad total.

MAGNITUD 3

Acelerar. El receptor se mueve más rápido, ataque adicional; +1 Ataque, Esquivar y Reflejos.
Afiladura. Duplica el rango de crítico de un arma.
Arma mágica mayor. +1 Ataque y Daño por cada 3 niveles (máx. +5).
Bola de fuego. 3d6 +1/nivel de daño por fuego en radio de 6 m.
Círculo de protección mayor. Como *Círculo de protección menor*, pero con radio de 3 m y 10 min/nivel.
Clariaudiencia/clarividencia. Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel.
Desplazamiento. Los ataques contra el receptor fallan el 50% de las veces.
Detener muertos vivientes. Inmoviliza muertos vivientes durante 1 asalto/nivel.
Disipar magia. Cancela conjuros y efectos mágicos.
Don de lenguas. Permite hablar cualquier idioma.
Escritura ilusoria. Sólo puede descifrarla el lector deseado.
Esfera de invisibilidad. Hace invisibles a todos en un radio de 3 m.
Glifo custodio. Inscripción que causa daño a quien pasa a su lado.
Heroísmo. Proporciona +2 a tiradas de Ataque, pruebas de salvación y habilidad, 10 min/nivel.
Imagen mayor. Como *Imagen silenciosa*, pero con sonido, olor y efectos térmicos.
Indetectabilidad. Esconde al receptor de la adivinación y el escudriñamiento.
Inmovilizar persona. Paraliza a una persona durante 1 asalto/nivel.
Invocar monstruo 3. Convoca una criatura extraplanar de 30 Puntos de Personaje.
Luz de día. Luz brillante en un radio de 20 m.
Muro de viento. Desvía flechas, gases y criaturas pequeñas.
Nube apestosa. Vapores nauseabundos, 1 asalto/nivel.
Oscuridad profunda. Un objeto despide oscuridad sobrenatural en un radio de 20 m.
Página secreta. Cambia una página para ocultar su verdadero contenido.
Protección contra la energía. Absorbe 10 puntos de daño/nivel de un tipo de energía.
Proyectiles flamígeros. Las flechas infligen +1d6 puntos de daño por fuego.
Ralentizar. Los afectados sólo podrán realizar una acción por turno; –1 al Ataque, Defensa y Reflejos.
Rayo agotador. Rayo que deja exhausto al objetivo.
Rayo relampagueante. 3d6 +1/nivel de daño por electricidad.
Respiración acuática. Los receptores pueden respirar bajo el agua.
Runas explosivas. Infligen 2d6+1/nivel de daño al ser leídas.
Sugestión. Obliga al receptor a seguir el curso de acción determinado.
Toque vampírico. Toque que inflige 2d6 +1/2 niveles; el lanzador gana PR igual al daño.

MAGNITUD 4

Alarido. Ensordece a todo aquel que se encuentre en el cono e inflige daño de 3d6 +1/nivel.
Bruma sólida. Obstruye la visión y frena el movimiento.
Confusión. Las criaturas en 3 metros actúan aleatoriamente durante 1 asalto/nivel.
Contagio. Transmite una enfermedad a la criatura tocada.
Detectar escudriñamiento. Alerta del espionaje mágico.
Dominar animal. Permite dar órdenes a un animal.
Escudo de fuego. Las criaturas atacantes sufren daño por fuego; protege contra el fuego o el frío.
Escudriñamiento. Espía desde lejos al objetivo.
Geas menor. Dar una orden a una criatura de Voluntad 7 como máximo.

Globo menor de invulnerabilidad. Detiene efectos de conjuros de magnitud 3 o inferior.
Hechizar monstruo. Cualquier tipo de criatura adquiere una actitud amistosa hacia el lanzador.
Invisibilidad mayor. Como *Invisibilidad*, pero el receptor puede atacar y seguir invisible. 1 asalto/nivel.
Invocar monstruo 4. Convoca una criatura extraplanar de 40 Puntos de Personaje.
Lanzar maldición. –6 a una Característica, –4 a las tiradas de Ataque, pruebas de salvación o de habilidad, o 50% de perder cada acción.
Localizar criatura. Indica en qué dirección se encuentra una criatura con la que estés familiarizado.
Miedo. Las criaturas en el área huyen despavoridas durante 1 asalto/nivel.
Muro de fuego. Inflige 2d4 de daño por fuego hasta 3 m y 1d4 hasta 6 m. Atravesar el muro causa 2d6 de daño +1/nivel.
Muro de hielo. *Plano de hielo* o *Semiesfera* con +2 Dureza/nivel.
Muro ilusorio. Pared, suelo o techo parece real, pero cualquier cosa puede atravesarlo.
Ojo arcano. Ojo flotante invisible que se mueve a 10 m/asalto.
Piel pétrea. Otorga RD 10 contra ataques físicos.
Polimorfar. Dota de nueva forma a un receptor voluntario.
Puerta dimensional. Te teleporta una corta distancia.
Quitar maldición. Libera a un objeto o criatura de una maldición.
Reanimar a los muertos. Crea esqueletos y zombis muertos vivientes.
Tentáculos negros. Tentáculos que apresan a todos en una expansión de 6 m.
Terreno alucinatorio. Hace que un terreno parezca ser de un tipo diferente.
Tormenta de hielo. Granizo que inflige 3d6 de daño contundente y 2d6 de daño por frío en cilindro de 6 m de radio.
Trampa de fuego. El objeto inflige 2d6 +1/2 niveles al ser abierto.
Veneno. Inocula un veneno en la criatura tocada.

MAGNITUD 5

Cono de frío. 5d6 puntos de daño por frío (+1/nivel; máx. +20).
Dominar persona. Controla telepáticamente a un humanoide.
Espejismo arcano. Como *Terreno alucinatorio*, pero con edificios.
Exorcismo. Fuerza a una criatura a regresar a su plano natal.
Imagen persistente. Como *Imagen mayor*, pero no requiere concentración.
Inmovilizar monstruo. Como *Inmovilizar persona*, pero con cualquier criatura.
Invocar monstruo 5. Convoca una criatura extraplanar de 50 Puntos de Personaje.
Muro de fuerza. Muro inmune al daño.
Muro de piedra. Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.
Nube aniquiladora. Mata Fortaleza 3 o menos. Fortaleza 4-6 prueba de salvación. Fortaleza 6+ daño de Constitución.
Ofuscar videncia. Engaña al escudriñamiento con una ilusión.
Orden imperiosa mayor. Como *Orden imperiosa*, pero afecta a un objeto/nivel.
Pasamiento. Crea un pasaje a través de madera o roca.
Permanencia. Hace permanentes ciertos conjuros.
Polimorfar funesto. Transforma al objetivo en un animal inofensivo.
Romper encantamiento. Libera de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.
Símbolo de dolor. Runa desencadenada que provoca un dolor insoportable.
Símbolo de sueño. Runa desencadenada que provoca un sueño catatónico.
Similitud. Cambia la apariencia de una persona/2 niveles de lanzador.
Telequinesia. Mueve objetos a distancia con la mente.
Visión verdadera. Ves todo como es en realidad.

Milagros de Chamán

MAGNITUD 0

Conocer la dirección. Indica dónde está el Norte.
Crear agua. Crea 8 litros de agua pura por nivel de lanzador.
Cuchichear mensaje. Susurra mensajes a distancia.
Curar heridas menores. Cura 1d4 puntos de resistencia.
Detectar auras mágicas. Detecta conjuros y objetos mágicos en cono de 30 m + 3m/nivel.
Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto.
Leer magia. Permite leer inscripciones mágicas.
Llamarada. Deslumbra a una criatura (–1 Ataque).
Luz. Un objeto brilla como una antorcha.
Orientación divina. +1 en una tirada de Ataque, prueba de salvación o habilidad.
Purificar comida y bebida. Purifica 1 cm^3 de alimento por nivel de lanzador.
Resistencia. +1 a pruebas de salvación, 1 minuto.

MAGNITUD 1

Alarma. Guarda un lugar durante 2 horas/nivel.
Arma mágica. +1 Ataque y Daño del arma.
Bendecir. Aliados ganan +1 a las tiradas de Ataque y las pruebas de salvación contra miedo.
Causar miedo. Criatura de Voluntad 5 o menos asustada 1d4 asaltos.
Círculo de protección menor. +2 a salvaciones, impide control mental o posesión, mantiene a raya criaturas convocadas.
Contacto electrizante. Toque que causa 1d6 puntos de daño eléctrico (+1/nivel; máx. +5).
Curar heridas leves. Cura 1d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +5). Estabiliza a moribundos.
Detectar animales o plantas. Detecta especies de flora o fauna.
Enmarañar. La vegetación atrapa a las criaturas en 12 metros.
Escudo de la fe. Receptor gana +2 Defensa (+1/6 niveles; máx. +5).
Hablar con los animales. El lanzador puede comprender a los animales y comunicarse con ellos.
Hechizar animal. Un animal se vuelve amistoso.
Identificar. Determina las propiedades de un objeto mágico.
Invocar aliado natural 1. Convoca un animal de 10 Puntos de Personaje.
Manos ardientes. Cono que causa 1d4 puntos de daño por fuego (+1/nivel; máx. +5).
Niebla de oscurecimiento. Te rodea una niebla que otorga ocultación.
Pasar sin dejar rastro. Los receptores no dejan rastros ni olores.
Perdición. Enemigos sufren –1 a la tirada de Ataque y las pruebas de salvación de miedo.
Quitar el miedo. Elimina el miedo y otorga +4 a las pruebas de salvación de miedo de un objetivo +1/4 niveles.
Salto. +10/4 niveles a pruebas de saltar (máx. +30).
Soportar los elementos. Ignora penalizaciones por temperaturas extremas.
Zancada prodigiosa. Duplica tu velocidad terrestre 1h/nivel.

MAGNITUD 2

Augurio. Averigua si una acción resultará buena o mala.
Consagrar. Bendice un lugar con energía positiva, debilitando a los muertos vivientes.
Esfera flamígera. Bola de fuego rodante que hace 2d6 de daño; dura 1 asalto/nivel.
Estallar. Ataque sónico que rompe objetos y hace 2d6 +1/nivel de daño a criaturas.
Inmovilizar animal. Paraliza un animal durante 1 asalto/nivel.
Invocar aliado natural 2. Convoca un animal de 20 Puntos de Personaje.
Lentificar veneno. Impide que el veneno dañe al receptor durante 1h/nivel.
Mejorar característica. Otorga +5 a una Característica a elección del lanzador.
Nube brumosa. Niebla espesa que oscurece la visión.
Oscuridad. Oscuridad sobrenatural en 6 m de radio.
Partículas rutilantes. Ciega a las criaturas y muestra el contorno de las invisibles.
Piel robliza. Concede un +2 a la RD por armadura natural (+1/3 niveles por encima del 4º).
Profanar. Llena un lugar con energía negativa, fortaleciendo a los muertos vivientes.
Protección contra las flechas. El receptor adquiere RD 10 contra ataques a distancia.
Quitar parálisis. Libera a una o más criaturas de efectos de parálisis o ralentizar.
Ráfaga de viento. Viento de 80km/h que derriba criaturas pequeñas.
Resistencia a la energía. El receptor adquiere RD 10 contra un tipo de energía.
Restablecimiento menor. Disipa un penalizador de Característica o recupera 1d4 puntos de daño de Característica.
Silencio. Niega el sonido en un radio de 6 m.
Trampa de fuego. El objeto inflige 2d6 puntos de daño +1/2 niveles al ser abierto.
Trepar cual arácnido. Permite caminar por paredes o techos.
Ver lo invisible. Revela objetos y criaturas invisibles.
Viento susurrante. Envía un mensaje corto a 2 km/nivel.
Visión en la oscuridad. Ver hasta a 20 m en oscuridad total.

MAGNITUD 3

Ceguera/sordera. Deja ciego o sordo al objetivo.
Círculo de protección mayor. Como *Círculo de protección menor*, pero con radio de 3 m y 10 min/nivel de lanzador.
Contagio. Transmite una enfermedad a la criatura tocada.
Curar heridas moderadas. Cura 2d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +10) o elimina un nivel de herida grave.
Disipar magia. Cancela conjuros y efectos mágicos.
Dominar animal. Controla telepáticamente a un animal.
Glifo custodio. Inscripción que causa daño a quien pasa a su lado.
Invocar aliado natural 3. Convoca un animal de 30 Puntos de Personaje.
Hablar con las plantas. El lanzador puede comprender a las plantas y comunicarse con ellas.
Lanzar maldición. –6 a una Característica; –4 a las tiradas de Ataque, pruebas de salvación o de habilidad; o 50% de perder acción.
Llama continua. Crea una antorcha permanente, pero que no desprende calor.
Localizar objeto. Presiente en qué dirección se encuentra un objeto (concreto o tipo).
Luz abrasadora. Rayo que causa 2d8 puntos de daño +1/nivel de lanzador (máx. +10). Criaturas vulnerables a la luz +50% daño.
Luz de día. Luz brillante en un radio de 20 m.
Muro de viento. Desvía flechas, gases y criaturas pequeñas.
Neutralizar veneno. Inmuniza contra el veneno y cura los venenos que afectan al receptor.
Oscurecer objeto. Oculta un objeto del escudriñamiento.
Plegaria. Aliados ganan +1 a las tiradas de Ataque, daño, pruebas de salvación y de habilidad; los enemigos un –1.
Protección contra la energía. Absorbe 10 puntos de daño/nivel de lanzador de un tipo de energía.
Quitar ceguera/sordera. Cura tanto las de origen natural como mágico.
Quitar enfermedad. Cura todas las enfermedades que afectan al receptor.
Quitar maldición. Libera a un objeto o criatura de una maldición.
Ralentizar. Los afectados sólo podrán realizar una acción por turno; –1 Ataque, Defensa y Reflejos.
Rayo relampagueante. 3d6 de daño por electricidad (+1/nivel; máx. +10).
Respiración acuática. Los receptores pueden respirar bajo el agua.

MAGNITUD 4

Adivinación. Da un consejo útil sobre un acontecimiento o pregunta concreta.
Arma mágica mayor. +1 Ataque y Daño por cada 3 niveles de lanzador (máx. +5).
Clariaudiencia/clarividencia. Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel de lanzador.
Controlar las aguas. Hace subir o bajar masas de agua.
Curar heridas graves. Cura 3d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +15) y elimina un nivel de herida grave.
Discernir mentiras. Revela las mentiras deliberadas.
Don de lenguas. Permite hablar cualquier idioma.
Escudo de fuego. Las criaturas atacantes sufren daño por fuego; protege contra el fuego o el frío.
Escudriñamiento. Espía desde lejos al objetivo.
Exorcismo. Fuerza a una criatura a regresar a su plano natal.
Geas menor. Dar una orden a una criatura de Voluntad 7 como máximo.
Indetectabilidad. Esconde al receptor de la adivinación y el escudriñamiento.
Invocar aliado natural 4. Convoca un animal de 40 Puntos de Personaje.
Libertad de movimiento. El receptor ignora las restricciones al movimiento.
Miedo. Las criaturas en el área huyen despavoridas durante 1 asalto/nivel de lanzador.
Reanimar a los muertos. Crea esqueletos y zombis muertos vivientes.
Reencarnar. Revive una criatura en un cuerpo nuevo al azar.
Restablecimiento. Recobra las puntuaciones de Característica perdidas.
Tormenta de hielo. Granizo que inflige 3d6 de daño contundente y 2d6 de daño por frío en cilindro de 6 m de radio.

MAGNITUD 5

Cólera flamígera. 5d6 puntos de daño sagrado/fuego (+1/nivel; máx. +20).



Comunión con la naturaleza. Averigua datos sobre el terreno en 2 km/nivel.
Controlar los vientos. Permite alterar la fuerza y dirección del viento.
Curar heridas críticas. Cura 4d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +20) y elimina todos los niveles de herida grave.
Desacralizar. El lugar elegido pasa a ser sacrílego.
Detectar escudriñamiento. Alerta del espionaje mágico.
Expiación. Libera al objetivo de la carga de sus pecados.
Inmovilizar monstruo. Como *Inmovilizar persona*, pero con cualquier criatura.
Invocar aliado natural 5. Convoca un animal de 50 Puntos de Personaje.
Localizar criatura. Indica en qué dirección se encuentra una criatura con la que estés familiarizado.
Muro de fuego. Inflige 2d4 de daño por fuego hasta 3 m y 1d4 hasta 6 m. Atravesar el muro causa 2d6 de daño +1/nivel.
Muro de piedra. Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.
Orden imperiosa mayor. Como *Orden imperiosa*, pero afecta a un objeto/nivel.
Piel pétrea. Otorga RD 10 contra ataques físicos.
Plaga de insectos. Nube de insectos que pone en fuga a criaturas de baja Voluntad.
Romper encantamiento. Libera de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.
Sacralizar. El lugar elegido pasa a estar bendecido.
Visión verdadera. Ves todo como es en realidad.

DIOS DE LA MONTAÑA DE LOS BÁRBAROS / ORN DE LOS GIGANTES AZULES

Magnitud 0: **Virtud.** +1 a Umbral de herida grave, 1 minuto.
Magnitud 1: **Favor divino.** Lanzador gana +1/3 niveles al Ataque y Daño.
Magnitud 1: **Toque gélido.** 1 toque/nivel, 1d6 de daño y –1 Fuerza si falla prueba de salvación.
Magnitud 2: **Auxilio divino.** +1 a las tiradas de Ataque y las pruebas de salvación de miedo. +1d8 PR temporales (+1/nivel; máx. +10).
Magnitud 2: **Inmovilizar persona.** Paraliza a una persona durante 1 asalto/nivel.
Magnitud 3: **Heroísmo.** Proporciona +2 a las tiradas de Ataque, pruebas de salvación y de habilidad, 10 min/nivel.
Magnitud 4: **Castigo divino.** 3d6 puntos de daño (+1/nivel; máx. +15) a criaturas en 6 metros y las ciega un asalto. Ajenos y muertos vivientes +50% de daño. Aliados del dios, medio daño.
Magnitud 5: **Comunión.** La deidad responde con "si" o "no" a una pregunta/nivel.

RELIGIÓN DE LOS ELFOS GRISES

Magnitud 0: **Infligir heridas menores.** Ataque de toque, 1d4 puntos de daño.
Magnitud 1: **Hechizar persona.** Una persona se vuelve amistosa.
Magnitud 1: **Infligir heridas leves.** Ataque de toque, 1d8 puntos de daño (+1/nivel; máx. +5).
Magnitud 2: **Campanas fúnebres.** El lanzador extrae la fuerza vital de una criatura moribunda. +1d8 PR, +2 Fuerza y +1 nivel de lanzador.
Magnitud 2: **Contorno borroso.** Otorga ocultación parcial (el 20% de los ataques resultan fallidos).
Magnitud 3: **Infligir heridas moderadas.** Ataque de toque, 2d8 puntos de daño (+1/nivel; máx. +10).
Magnitud 4: **Desesperación aplastante.** –2 a todas las tiradas de las criaturas en el área.
Magnitud 5: **Rematar a los vivos.** Ataque de toque mata al objetivo.

RELIGIÓN DE LOS HOMBRES SALVAJES

Magnitud 0: **Atontar.** Una criatura humanoide de hasta Voluntad 4 pierde su siguiente acción.
Magnitud 1: **Caída de pluma.** El objeto o criatura cae lentamente.
Magnitud 1: **Impacto verdadero.** +10 a la siguiente tirada de Ataque.
Magnitud 2: **Invisibilidad.** El receptor se vuelve invisible durante 10min/nivel o hasta que ataca.
Magnitud 2: **Telaraña.** Llena una expansión de 6 m de radio con telarañas pegajosas.
Magnitud 3: **Veneno.** Inocula un veneno en la criatura tocada.
Magnitud 4: **Polimorfar.** Dota de nueva forma a un receptor voluntario.
Magnitud 5: **Polimorfar funesto.** Transforma al objetivo en un animal inofensivo.

Milagros de Clérigo

MAGNITUD 0

Crear agua. Crea 8 litros de agua pura por nivel de lanzador.
Curar heridas menores. Cura 1d4 puntos de resistencia.
Detectar auras mágicas. Detecta conjuros y objetos mágicos en cono de 30 m + 3m/nivel.
Detectar veneno. Detecta veneno en una criatura u objeto.
Infligir heridas menores. Ataque de toque, 1d4 puntos de daño.

Leer magia. Permite leer inscripciones mágicas.
Luz. Un objeto brilla como una antorcha.
Orientación divina. +1 en una tirada de Ataque, prueba de salvación o habilidad.
Purificar comida y bebida. Purifica 1 cm³ de alimento por nivel de lanzador.
Resistencia. +1 a pruebas de salvación, 1 minuto.
Virtud. +1 a Umbral de herida grave, 1 minuto.

MAGNITUD 1

Alarma. Guarda un lugar durante 2 horas/nivel
Arma mágica. +1 Ataque y Daño del arma.
Bendecir. Aliados ganan +1 a las tiradas de Ataque y a las pruebas de salvación contra miedo.
Causar miedo. Criatura de Voluntad 5 o menos asustada 1d4 asaltos.
Círculo de protección menor. +2 a salvaciones, impide control mental o posesión, mantiene a raya criaturas convocadas.
Comprensión idiomática. Comprendes todos los idiomas hablados y escritos.
Confusión menor. Una criatura se comporta aleatoriamente 1 asalto.
Curar heridas leves. Cura 1d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +5). Estabiliza a moribundos.
Detectar muertos vivientes. Revela no-muertos en cono de 30 m + 3m/nivel.
Dormir. Duerme criaturas con hasta 1d6 +1/2 niveles puntos de Voluntad (máx. 1d6+5).
Escudo de la fe. Receptor gana +2 Defensa (+1/6 niveles; máx. +5).
Favor divino. Lanzador gana +1/3 niveles al Ataque y Daño.
Identificar. Determina las propiedades de un objeto mágico.
Impacto verdadero. +10 a la siguiente tirada de Ataque.
Infligir heridas leves. Ataque de toque, 1d8 puntos de daño (+1/nivel; máx. +5).
Invocar monstruo 1. Convoca una criatura extraplanar de 10 Puntos de Personaje.
Niebla de oscurecimiento. Te rodea una niebla que otorga ocultación.
Orden imperiosa. El objetivo obedece una orden simple durante 1 asalto.
Perdición. Enemigos sufren –1 al Ataque y pruebas de salvación de miedo.
Quitar el miedo. Elimina el miedo y otorga +4 a pruebas de salvación de miedo de un objetivo +1/4 niveles.
Soportar los elementos. Ignora penalizaciones por temperaturas extremas.

MAGNITUD 2

Augurio. Averigua si una acción resultará buena o mala.
Auxilio divino. +1 a las tiradas de Ataque y a las pruebas de salvación de miedo. +1d8 PR temporales (+1/nivel; máx. +10).
Calmar emociones. Tranquiliza criaturas en 6 m de radio, evitando que ataquen.
Consagrar. Bendice un lugar con energía positiva, debilitando a los muertos vivientes.
Curar heridas moderadas. Cura 2d8 puntos de resistencia (+1/nivel; máx. +10) o elimina un nivel de herida grave.
Estallar. Ataque sónico que rompe objetos y hace 2d6 +1/nivel de daño a criaturas.
Infligir heridas moderadas. Ataque de toque, 2d8 puntos de daño (+1/nivel; máx. +10).
Inmovilizar persona. Paraliza a una persona durante 1 asalto/nivel.
Invocar monstruo 2. Convoca una criatura extraplanar de 20 Puntos de Personaje.
Lentificar veneno. Impide que el veneno dañe al receptor durante 1h/nivel.
Mejorar característica. Otorga +5 a una Característica a elección del lanzador.
Nube brumosa. Niebla espesa que oscurece la visión.
Partículas rutilantes. Ciega a las criaturas y muestra el contorno de las invisibles.
Profanar. Llena un lugar con energía negativa, fortaleciendo a los muertos vivientes.
Protección contra las flechas. El receptor adquiere RD 10 contra ataques a distancia.
Quitar parálisis. Libera a una o más criaturas de efectos de parálisis o ralentizar.
Resistencia a la energía. El receptor adquiere RD 10 contra un tipo de energía.
Restablecimiento menor. Disipa un penalizador de Característica o recupera 1d4 puntos de daño de Característica.
Silencio. Niega el sonido en un radio de 6 m.
Situación. Controla la posición y estado de los aliados.
Ver lo invisible. Revela objetos y criaturas invisibles.
Zona de verdad. Los receptores dentro del alcance no pueden mentir.

MAGNITUD 3

Ceguera/sordera. Deja ciego o sordo al objetivo.
Círculo de protección mayor. Como *Círculo de protección menor*, pero con radio de 3 m y 10 min/nivel de lanzador.
Contagio. Transmite una enfermedad a la criatura tocada.
Curar heridas graves. Cura 3d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +15) y elimina un nivel de herida grave.
Disipar magia. Cancela conjuros y efectos mágicos.
Glifo custodio. Inscripción que causa daño a quien pasa a su lado.
Indetectabilidad. Esconde al receptor de la adivinación y el escudriñamiento.
Infligir heridas graves. Ataque de toque, 3d8 puntos de daño (+1/nivel de lanzador; máx. +15).
Invocar monstruo 3. Convoca una criatura extraplanar de 30 Puntos de Personaje.
Lanzar maldición. –6 a una Característica; –4 a las tiradas de Ataque, pruebas de salvación o de habilidad; o 50% de perder acción.
Llama continua. Crea una antorcha permanente, pero que no desprende calor.
Localizar objeto. Presiente en qué dirección se encuentra un objeto (concreto o tipo).
Luz abrasadora. Rayo que causa 2d8 puntos de daño +1/nivel de lanzador (máx. +10). Criaturas vulnerables a la luz +50% daño.
Luz de día. Luz brillante en un radio de 20 m.
Muro de viento. Desvía flechas, gases y criaturas pequeñas.
Oscurecer objeto. Oculta un objeto del escudriñamiento.
Plegaria. Aliados ganan +1 a las tiradas de Ataque, daño, pruebas de salvación y de habilidad; los enemigos un –1.
Protección contra la energía. Absorbe 10 puntos de daño/nivel de lanzador de un tipo de energía.
Quitar ceguera/sordera. Cura tanto las de origen natural como mágico.
Quitar enfermedad. Cura todas las enfermedades que afectan al receptor.

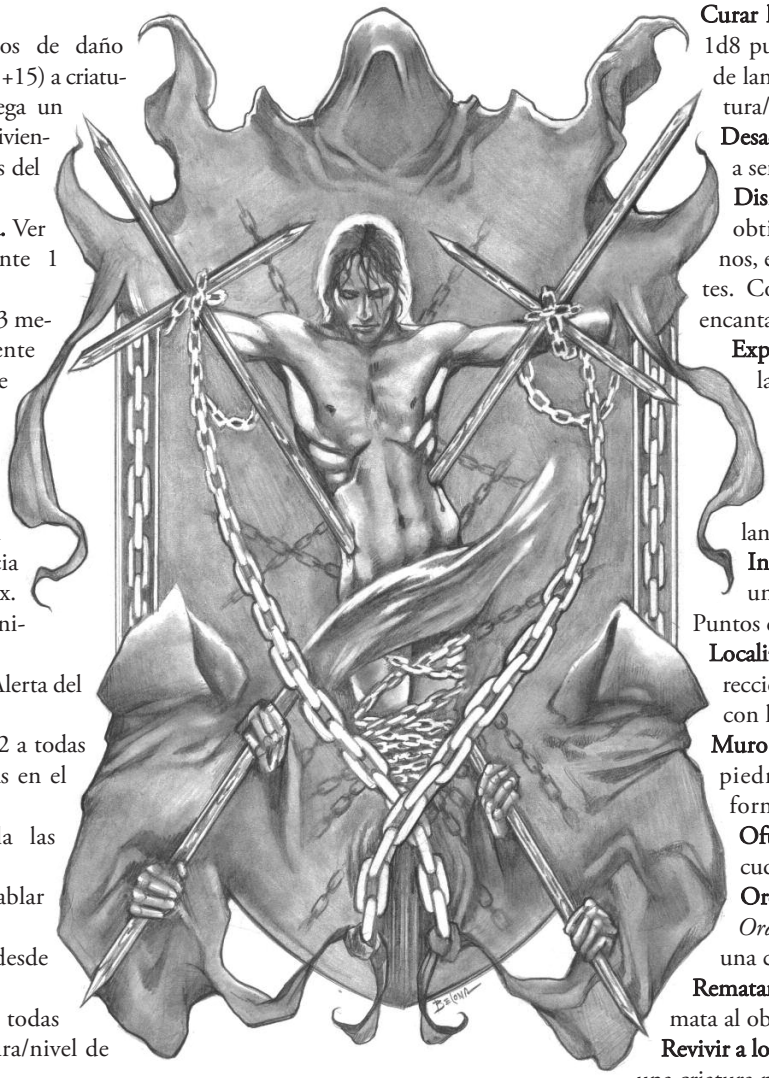
Quitar maldición. Libera a un objeto o criatura de una maldición.
Reanimar a los muertos. Crea esqueletos y zombis muertos vivientes.
Respiración acuática. Los receptores pueden respirar bajo el agua.
Vestidura mágica. Una armadura o escudo ganan un +1 de mejora/4 niveles.

MAGNITUD 4

Adivinación. Da un consejo útil sobre un acontecimiento o pregunta concreta.
Arma mágica mayor. +1 Ataque y Daño por cada 3 niveles de lanzador (máx. +5).
Castigo divino. 3d6 puntos de daño +1/nivel de lanzador (máx. +15) a criaturas en 6 metros y las ciega un asalto. Ajenos y muertos vivientes +50% de daño. Aliados del dios, medio daño.
Clariaudiencia/clarividencia. Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel de lanzador.
Confusión. Las criaturas en 3 metros actúan aleatoriamente durante 1 asalto/nivel de lanzador.
Controlar las aguas. Hace subir o bajar masas de agua.
Curar heridas críticas. Cura 4d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +20) y elimina todos los niveles de herida grave.
Detectar escudriñamiento. Alerta del espionaje mágico.
Desesperación aplastante. –2 a todas las tiradas de las criaturas en el área.
Discernir mentiras. Revela las mentiras deliberadas.
Don de lenguas. Permite hablar cualquier idioma.
Escudriñamiento. Espía desde lejos al objetivo.
Esperanza alentadora. +2 a todas las pruebas de una criatura/nivel de lanzador.
Exorcismo. Fuerza a una criatura a regresar a su plano natal.
Geas menor. Dar una orden a una criatura de Voluntad 7 como máximo.
Infligir heridas críticas. Ataque de toque, 4d8 puntos de daño (+1/nivel de lanzador; máx. +20).
Invocar monstruo 4. Convoca una criatura extraplanar de 40 Puntos de Personaje.
Libertad de movimiento. El receptor ignora las restricciones al movimiento.
Miedo. Las criaturas en el área huyen despavoridas durante 1 asalto/nivel de lanzador.
Neutralizar veneno. Inmuniza contra el veneno y cura los venenos que afectan al receptor.
Restablecimiento. Recobra las puntuaciones de Característica perdidas.

MAGNITUD 5

Cólera flamígera. 5d6 puntos de daño sagrado/fuego (+1/nivel; máx. +20).
Comunión. La deidad responde con "si" o "no" a una pregunta/nivel.
Controlar los vientos. Permite alterar la fuerza y dirección del viento.



Curar heridas leves en grupo. Cura 1d8 puntos de resistencia (+1/nivel de lanzador; máx. +25) a una criatura/nivel de lanzador.
Desacralizar. El lugar elegido pasa a ser sacrílego.
Disipación divina. El lanzador obtiene +4 Defensa contra ajenos, elementales y muertos vivientes. Con toque puede disipar sus encantamientos o expulsar ajenos.
Expiación. Libera al objetivo de la carga de sus pecados.
Infligir heridas leves en grupo. Inflige 1d8 puntos de daño (+1/nivel de lanzador; máx. +25) a una criatura/nivel de lanzador.
Invocar monstruo 5. Convoca una criatura extraplanar de 50 Puntos de Personaje.
Localizar criatura. Indica en qué dirección se encuentra una criatura con la que estés familiarizado.
Muro de piedra. Crea un muro de piedra al que se puede dar forma.
Ofuscar videncia. Engaña al escudriñamiento con una ilusión.
Orden imperiosa mayor. Como *Orden imperiosa*, pero afecta a una criatura/nivel.
Rematar a los vivos. Ataque de toque mata al objetivo.
Revivir a los muertos. Devuelve la vida a una criatura muerta hace 1día/nivel.
Romper encantamiento. Libera de encantamientos, alteraciones, maldiciones y petrificaciones.
Sacralizar. El lugar elegido pasa a estar bendecido.
Símbolo de dolor. Runa desencadenada que provoca un dolor insoportable.
Símbolo de sueño. Runa desencadenada que provoca un sueño catatónico.
Visión verdadera. Ves todo como es en realidad.

KORTH DE LOS HOMBES DEL NORTE

Magnitud 0: **Llamarada.** Deslumbra a una criatura (–1 Ataque).
Magnitud 1: **Hipnotismo.** Fascina criaturas con hasta 1d6 +1/2 niveles puntos de Voluntad (máx. 1d6+5).

Magnitud 1: **Invocar montura.** Convoca montura terrestre durante 2h/nivel.
Magnitud 2: **Detener muertos vivientes.** Inmoviliza muertos vivientes durante 1 asalto/nivel.
Magnitud 2: **Heroísmo.** Proporciona +2 a las tiradas de Ataque, pruebas salvación y de habilidad, 10 min/nivel.
Magnitud 3: **Sugestión.** Obliga al receptor a seguir el curso de acción determinado.
Magnitud 4: **Escudo de fuego**. Las criaturas atacantes sufren daño por fuego; protege contra el fuego o el frío.
Magnitud 5: **Inmovilizar monstruo**. Como *Inmovilizar persona*, pero con cualquier criatura.

IZZ DE LOS ELFOS OSCUROS

Magnitud 0: **Atontar.** Una criatura humanoide de hasta Voluntad 4 pierde su siguiente acción.
Magnitud 1: **Disfrazarse.** Cambia tu apariencia (+10 en Disfrazarse).
Magnitud 1: **Hechizar persona.** Una persona se vuelve amistosa.
Magnitud 2: **Campanas fúnebres.** El lanzador extrae la fuerza vital de una criatura moribunda. +1d8 PR, +2 Fuerza y +1 nivel de lanzador.
Magnitud 2: **Oscuridad.** Oscuridad sobrenatural en 6 m de radio.
Magnitud 3: **Oscuridad profunda.** Un objeto despide oscuridad sobrenatural en un radio de 20 m.
Magnitud 4: **Veneno.** Inocula un veneno en la criatura tocada.
Magnitud 5: **Dominar persona.** Controla telepáticamente a un humanoide.

RAEL DE LOS ELFOS DE LOS BOSQUES

Magnitud 0: **Conocer la dirección.** Indica dónde está el Norte.
Magnitud 1: **Hablar con los animales.** El lanzador puede comprender a los animales y comunicarse con ellos.
Magnitud 1: **Enmarañar.** La vegetación atrapa a las criaturas en 12 metros.
Magnitud 2: **Inmovilizar animal.** Paraliza un animal durante 1 asalto/nivel.
Magnitud 2: **Pasar sin dejar rastro.** Los receptores no dejan rastros ni olores.
Magnitud 3: **Dominar animal.** Permite dar órdenes a un animal.
Magnitud 4: **Hablar con las plantas.** El lanzador puede comprender a las plantas y comunicarse con ellas.
Magnitud 5: **Comunión con la naturaleza.** Averigua datos sobre el terreno en 2 km/nivel.



Conjuros

En esta sección se describen todos los conjuros en orden alfabético.

Acelerar

Transmutación

Magnitud: *Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura por nivel de lanzador, ninguna de las cuales puede distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (Inofensivo).*

Las criaturas transmutadas se mueven y actúan más rápido de lo normal. Esta velocidad adicional posee varios efectos.

Cuando realiza una acción de asalto completo para atacar, el sujeto puede realizar un ataque adicional con cualquier arma que esté empleando. El ataque adicional se realiza usando la misma Bonificación de Ataque que el primer ataque. Este beneficio no concede realmente una acción adicional, por lo que el personaje no puede utilizarlo para lanzar un segundo conjuro o de otra manera realizar una acción adicional en el asalto.

Además, el sujeto gana un +1 en las pruebas de Ataque, la Esquiva y las pruebas de salvación de Reflejos. Cualquier condición que haga que el sujeto pierda su Bonificación de Esquiva, también hace que pierda estas bonificaciones.

Una criatura acelerada se mueve al doble de su Velocidad normal. Este incremento se aplica a todos los modos de movimiento del sujeto (incluyendo movimiento normal, excavar, trepar, volar y nadar).

Varios efectos de acelerar no se apilan. *Acelerar* disipa y contrarresta *Ralentizar*.

Adivinación

Adivinación

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *Instantánea.*

El conjuro de Adivinación (similar a Augurio, pero más poderoso) puede dar un consejo útil en respuesta a una pregunta concreta sobre un objetivo, un acontecimiento o una actividad que vaya a tener lugar en menos de una semana. El consejo puede ser tan simple como una frase corta o tan elaborado como una rima críptica o un presagio.

La posibilidad base de recibir una respuesta significativa es del 70% (7 o más en un d20) + 1% por nivel de lanzador (es decir, un punto menos en el d20 por cada 5 niveles de lanzador) hasta un máximo de 90% (3 o más en un d20). El DJ ajusta las posibilidades si circunstancias inusuales lo requieren (si, por ejemplo, se han tomado precauciones especiales contra la adivinación).

Si la tirada falla, el lanzador es consciente de que el conjuro ha fracasado, a no ser que esté funcionando una magia concreta que se encargue de facilitar respuestas falsas.

Todos los conjuros de *Adivinación* lanzados por la misma persona acerca del mismo asunto, obtendrán siempre una respuesta idéntica a la obtenida con la primera *Adivinación* (es decir, usos sucesivos no permiten obtener información adicional).

Afiladura

Transmutación

Magnitud: *Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivos:*** *Un arma o 50 proyectiles, todos deben estar en contacto con los demás en el momento del lanzamiento;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo, Objeto).*

Este conjuro hace que un arma se considere afilada mágicamente, mejorando su capacidad para asestar golpes. Esta transmutación dobla el rango del valor de crítico del arma: un rango de crítico de 20 se convierte en 19-20, un rango de 19-20 se convierte en 17-20, un rango de 18-20 se convierte en 15-20 y así sucesivamente.

El conjuro sólo se puede lanzar en armas cortantes o perforantes, siempre que no sean un arma natural. Si se lanza en flechas o virotes de ballesta, la *afiladura* en un determinado proyectil finaliza después de un uso, tanto si golpea al objetivo pretendido como si no. Varios efectos que aumenten el rango de crítico del arma (como este conjuro o la dote Crítico mejorado) no se acumulan, aplicándose sólo el mayor de ellos.

Alarido

Evocación [Sonido]

Magnitud: *Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Cono;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza parcial (ver texto, Objeto).*

El lanzador emite un grito ensordecedor que daña a las criaturas a su paso. Cualquier criatura en el área queda ensordecida durante 2d6 asaltos y recibe 3d6 puntos de daño sónico, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +15). Una prueba de salvación con éxito niega la sordera y reduce el daño a la mitad. Cualquier objeto cristalino o frágil recibe el doble de daño. Las criaturas que sujetan objetos frágiles pueden negarles el daño con una prueba de salvación de Reflejos con éxito.

Un personaje *ensordecido* sufre una penalización de –4 a sus pruebas de Iniciativa, no puede hacer pruebas auditivas de Atención y tiene un 20% de posibilidades de sufrir un fallo de conjuro (17 o más en un d20) cuando lance un conjuro con componente verbal.

El conjuro *Alarido* no puede penetrar el conjuro *Silencio*.

Alarma

Abjuración

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Emanación de 6 metros de radio, centrada en un punto del espacio;* ***Duración:*** *2 horas/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro hace sonar una alarma mental o audible cada vez que una criatura Menuda o mayor entra en la zona custodiada o la toca. Las criaturas insustanciales o astrales no harán saltar la *Alarma*. Una criatura que pronuncie la contraseña (elegida por el lanzador en el momento del lanzamiento) no hará sonar la alarma. Al ejecutar el conjuro también se elige si la alarma será mental o audible.

Alarma mental: Esta alarma avisa sólo al lanzador, siempre y cuando esté en un radio de 2 kilómetros del área custodiada. Oirá dentro de su mente un soniquete metálico que le despertará del sueño normal, pero, por lo demás, no perturbará su concentración. Un conjuro de *Silencio* no surte efecto alguno sobre una *Alarma* mental.

Alarma audible: Esta alarma emite el sonido de una campanilla, y podrá oírla claramente cualquiera en un radio de 20 metros del área custodiada. Esa distancia se reduce en 3 metros por cada puerta cerrada que se interponga y en 6 metros por cada pared sólida. De haber un silencio absoluto, la campanilla podría oírse débilmente hasta a 60 metros de distancia. El sonido dura un asalto y no será oído por las criaturas que sean víctimas de un conjuro de *Silencio*.

Una *Alarma* puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*.

Alterar el propio aspecto

Transmutación

Magnitud: *Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador.*

El lanzador asume la forma de una criatura del mismo tipo que su forma normal (como humanoide o bestia monstruosa). La nueva forma no puede diferir en más de una categoría de tamaño de la suya propia. Puede cambiar su aspecto al de otro miembro de su propia especie, o incluso al suyo propio.

Sus puntuaciones de características, bonificaciones, dotes y habilidades permanecen sin cambios. Conserva todos los ataques y aptitudes especiales y sortílegas de su forma normal, salvo los que requieran una parte del cuerpo que la nueva forma no tenga (como una boca para un arma de aliento o un aspecto horrendo para la Presencia temible).

Si la nueva forma es capaz de hablar, puede comunicarse de forma normal. Para conservar la capacidad de hacer magia, la nueva forma debe, además de poder hablar normalmente para utilizar componentes verbales, tener extremidades capaces de realizar los gestos necesarios.

El lanzador adquiere las cualidades físicas de la nueva forma, al mismo tiempo que conserva su mente. Las cualidades físicas incluyen tamaño natural, capacidades de movimiento mundano, la armadura y las armas naturales (como garras, mordisco, etc.),

bonificaciones raciales a las habilidades, dotes raciales y cualquier cualidad física general. Un cuerpo con extremidades adicionales no permite realizar más ataques de lo normal. Por el contrario, no obtiene ningún ataque o aptitud especial o sortílega de la nueva forma. El tipo de criatura no cambia, independientemente de la nueva forma.

Puede determinar libremente las cualidades físicas menores de la nueva forma (como color de ojos y pelo, tono de piel, peso, altura y sexo), dentro de los rangos normales para una criatura de ese tipo. A todos los efectos está disfrazado como un miembro corriente de la raza (de su nueva forma). Si se utiliza este conjuro para crear un disfraz, se obtiene una bonificación de +10 en la prueba de Disfrazarse.

Cuando se produce el cambio, el equipo (si lo hay) permanece puesto o sujeto por la nueva forma, o cae al suelo.

Apertura

Transmutación

Magnitud: *Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una puerta, caja o cofre con un área de hasta 3 metros cuadrados/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *Instantánea (ver texto);* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El conjuro *Apertura* abre puertas atascadas, atrancadas, cerradas con llave, trabadas o protegidas con un conjuro de *Cerradura arcana*, además de puertas secretas y cajas o cofres cerrados con llave o de apertura con resorte. También afloja soldaduras, grilletes o cadenas (siempre que sirvan para asegurar cierres). Si se utiliza para abrir una puerta protegida por una *Cerradura arcana*, el conjuro no elimina el citado cierre, sino que se limita a suspender su funcionamiento durante 10 minutos. En todos los demás casos, la puerta no volverá a cerrarse o atascarse por sí misma. *Apertura* no levanta portones de rejas o impedimentos parecidos, ni afecta a cuerdas, enredaderas y similares. Nota que el efecto está limitado por el área. Cada conjuro puede cancelar hasta dos métodos que impidan la entrada (una puerta cerrada con llave, atrancada y trabada, o una con cuatro cerraduras, necesitaría dos conjuros).

Arma mágica

Transmutación

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Un arma tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo, Objeto).*

Arma mágica concede a un arma una bonificación de +1 a las tiradas de Ataque y Daño. Este conjuro no se puede lanzar en un arma natural (como una garra) ni se apila con el +1 al ataque de las armas de gran calidad.

Arma mágica mayor

Transmutación

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 4, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Un arma o 50 proyectiles (todos en contacto entre sí);* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo, Objeto).*

Este conjuro funciona como , salvo en que proporciona una bonificación al Ataque y Daño de +1 por cada cuatro niveles de lanzador (máximo +5).

Alternativamente, el lanzador puede afectar hasta a 50 flechas, virotes o balas individuales. Todos los proyectiles deben ser del mismo tipo, y tienen que estar juntos en el momento de lanzar el conjuro. Los proyectiles (pero no armas arrojadizas) pierden su transmutación después de utilizarlos.

Armadura de mago

Conjuración (Creación) [Fuerza]

Magnitud: *Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Una criatura;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Un invisible, pero tangible, campo de fuerza rodea al receptor de la *Armadura de mago*, proporcionando una Reducción de Daño igual al nivel de lanzador (máximo RD 4). Este efecto no se acumula con otras formas de protección, como armaduras equipadas, sino que se aplica únicamente la mejor de todas.

Al contrario que la armadura mundana, la de este conjuro no impone ningún Penalizador de armadura, ni reduce la Velocidad. Al estar hecha de fuerza, esta armadura es efectiva contra todo tipo de daño, incluidos los ataques de criaturas insustanciales.

Atontar

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Chamán (Salvajes) 0, Clérigo (Elfos oscuros) 0, Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una persona;* ***Duración:*** *1 asalto;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro nubla la mente de un humanoide impidiéndole llevar a cabo acciones. Los humanoides con una Bonificación de Voluntad de 5 o más no son afectados. El objetivo queda *atontado*, por lo que no puede emprender ningún tipo de acción (salvo reacciones), pero conserva su Bonificación de Esquiva.

Augurio

Adivinación

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *Instantánea.*

Un *Augurio* puede decirle al lanzador si una determinada acción traerá buenos o malos resultados para él en el futuro inmediato.

La posibilidad base de recibir una respuesta significativa es del 70% (7 o más en un d20) + 1% por nivel de lanzador (es decir, un punto menos en el d20 por cada 5 niveles de lanzador) hasta un máximo del 90% (3 o más en un d20). El DJ realiza la tirada en secreto, aunque puede decidir que el éxito sea automático si la pregunta es muy clara, o completamente nulo cuando la pregunta es demasiado ambigua. Si el *Augurio* tiene éxito, el lanzador obtiene un resultado de estos cuatro:

- "Dicha" (si es probable que la acción tenga buenos resultados).
- "Desdicha" (si es probable que la acción tenga malos resultados).
- "Dicha y desdicha" (si puede resultar en ambas cosas).

- "Nada" (para aquellas acciones que no tengan un resultado especialmente bueno o malo).

Si el conjuro fracasa, el lanzador obtiene el resultado "nada". Cuando el lanzador obtiene el resultado "nada" no tiene forma de asegurar si fue la consecuencia de un *Augurio* fallido o exitoso.

El *Augurio* sólo puede responder sobre lo que vaya a suceder durante la media hora siguiente. Lo que pase después no afectará en absoluto a la predicción, que, de hecho, podría pasar por alto las consecuencias a largo plazo de la acción sobre la que se pregunta. Todos los conjuros de *Augurio* lanzados por la misma persona acerca del mismo asunto, obtienen una respuesta idéntica a la del primer *Augurio* (es decir, usos sucesivos no permiten obtener información adicional).

Auxilio divino

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Chamán (Bárbaros/Gigantes) 2, Clérigo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura viva tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Este conjuro concede al objetivo una bonificación de +1 en las tiradas de Ataque y las pruebas de salvación contra los efectos de miedo, más un número de Puntos de Resistencia temporales igual a 1d8 + 1 por nivel de lanzador (máximo +10).

Bendecir

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *15 metros;* ***Objetivo:*** *Todos los aliados en 15 metros;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Los aliados del lanzador ganan una bonificación de +1 en las tiradas de Ataque y las pruebas de salvación contra los efectos de miedo.

Bendecir contrarresta y disipa *Perdición*.

Boca mágica

Ilusión

Magnitud: *Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura u objeto;* ***Duración:*** *Permanente hasta ser descargado;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Objeto).*

Este conjuro imbuye al objetivo con una boca encantada que aparece de pronto y dice su mensaje la próxima vez que ocurra una circunstancia específica. El mensaje, que debe ser de 25 palabras o menos, puede estar en cualquier idioma conocido por el lanzador y se puede transmitir durante un periodo de 10 minutos. La boca no puede usarse parar activar efectos mágicos.

Este conjuro funciona cuando se cumplen condiciones específicas de acuerdo a la orden que el lanzador estableció en el conjuro. Las órdenes pueden ser tan generales o detalladas como se desee, aunque sólo se pueden usar desencadenantes visuales o auditivos. Los desencadenantes reaccionan a lo que parece que cumpla las condiciones, de modo que los disfraces y las ilusiones pueden engañarles. La oscuridad normal no invalida un desencadenante visual, pero la oscuridad mágica o la invisibilidad sí. El movimiento silencioso o el silencio mágico invalidan un desencadenante audible. Los desencadenantes audibles se pueden ajustar a tipos generales de ruidos o a un ruido general o palabra hablada. Las acciones pueden servir como desencadenante si son visibles o audibles. Una *Boca mágica* no puede distinguir lealtad, intenciones ni profesión, excepto por atuendos externos.

El alcance límite de un desencadenante es 5 metros por nivel de lanzador. Independientemente del alcance, la boca sólo puede responder a desencadenantes visibles o audibles y a acciones en la línea de visión o dentro del alcance auditivo.

Bola de fuego

Evocación [Fuego]

Magnitud: *Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Expansión de 6 metros de radio;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos mitad.*

Un conjuro de detona con un quedo estruendo y causa 3d6 puntos de daño de fuego, +1 por nivel de lanzador (máximo +10), a todas las criaturas dentro del área. Los objetos desatendidos también reciben ese daño. La explosión apenas genera presión.

El lanzador dirige su dedo y determina el alcance (distancia y altura) a la cual la *Bola de fuego* va a explotar. Una cuenta resplandeciente y del tamaño de un guisante sale como un rayo del lanzador y, a menos que impacte en un cuerpo material o barrera sólida antes de llegar al alcance fijado, explota formando una bola de fuego en ese punto (un impacto prematuro resulta en una detonación prematura). Si el lanzador intenta enviar la cuenta a través de una entrada estrecha debe "golpear" la abertura con una tirada de Ataque con éxito (ver **Golpear un objeto** en el **Capítulo 3. Ley de vida**, pág. 113) o de otro modo la cuenta golpea la barrera y detona prematuramente.

La *Bola de fuego* prende fuego a combustibles y daña objetos en el área. Puede fundir metales con un bajo punto de fusión. Si el daño causado a una barrera interpuesta la hace pedazos o la penetra, la *Bola de fuego* puede continuar más allá de la barrera si el área lo permite; de otra forma, se detiene en la barrera como cualquier otro efecto de conjuro.

Borrar

Transmutación

Magnitud: *Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Un rollo de pergamino o dos páginas;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ver texto.*

Este conjuro borra la escritura tanto mágica como mundana de un rollo de pergamino o dos páginas de papel, pergamino u otros materiales similares.

Con este conjuro se pueden eliminar *Glifos custodios* o *Runas explosivas*, pero no borra la escritura ilusoria ni los conjuros de *Símbolo*. Los escritos de naturaleza no mágica se borran automáticamente tocándolos mientras no los tiene nadie en su poder; de lo contrario, las posibilidades de borrarlos quedan reducidas a un 90% (3 o más en un d20).

La escritura mágica ha de ser tocada, y para poder borrarla se necesita una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador)

contra una CD de 15; en esta tirada, un resultado natural de 1 ó 2 se considerará siempre un fallo. En caso de fracasar al intentar borrar un *Glifo custodio* o unas *Runas explosivas*, se activará accidentalmente el efecto de la escritura.

Bruma sólida

Conjuración (Creación)

Magnitud: *Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (Inofensivo).*

Este conjuro funciona igual que *Nube brumosa*, pero, además de emborronar la visibilidad, la *Bruma sólida* es tan espesa que toda criatura que intente moverse por ella lo hará a una velocidad de 2 metros, sin importar su velocidad normal, y todas las tiradas de Ataque y Daño en cuerpo a cuerpo sufrirán una penalización de –2.

Los vapores impedirán efectuar ataques a distancia efectivos (exceptuando los rayos mágicos y efectos similares). Una criatura u objeto que caiga en el interior de la *Bruma sólida* será frenado, reduciéndose el daño de su caída en 1d6 por cada 3 metros de vapor atravesados.

Al contrario de lo que sucedería con una bruma normal, ésta sólo se dispersará por la acción de un viento severo (50 km/h o más), tardando un asalto en desaparecer.

Bruma sólida puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*. Una *Bruma sólida* permanente que sea dispersada por el viento se vuelve a formar en l0 minutos.

Caída de pluma

Transmutación

Magnitud: *Chamán (Salvajes) 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Reacción;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivos:*** *Un objeto o criatura Mediana o más pequeña/nivel de lanzador; dos objetivos no pueden estar separados más de 6 metros;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador o hasta aterrizar;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo) o Voluntad niega (Objeto).*

Las criaturas u objetos afectados caen lentamente. Su ritmo de caída se reduce instantáneamente a sólo 20 metros por asalto (equivalente a una caída de pocos metros), por lo que no sufrirán ningún daño al tocar tierra mientras el conjuro esté activo. Sin embargo, recuperarán la velocidad normal de caída en cuanto finalice el conjuro. *Caída de pluma* se puede lanzar con una declaración instantánea, suficientemente rápido como para salvar una caída inesperada, incluso fuera del turno del lanzador.

El conjuro afecta a uno o más objetos o criaturas Medianas o más pequeñas (incluyendo el equipo y objetos que porten), o al equivalente en criaturas mayores. Una criatura u objeto Grande cuenta como dos Medianas, una Enorme como dos Grandes, etc.

El conjuro sólo funciona sobre objetos en caída libre, no tiene efecto en armas a distancia a menos que estén cayendo desde bastante distancia, ni afecta a los ataques cuerpo a cuerpo o a las criaturas que cargan o vuelan. Si el conjuro se lanza en un objeto que cae, éste hace la mitad del daño normal basado en su peso, sin bonificación por la altura de la caída.

Calmar emociones

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Clérigo 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivos:*** *Criaturas en una expansión de 6 metros;* ***Duración:*** *Concentración, hasta 1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro calma a las criaturas nerviosas. No otorga control sobre las criaturas afectadas, pero puede evitar que los receptores ataquen si están enfurecidos o se rebelen en caso de estar predispuestos. Las criaturas afectadas de este modo no podrán llevar a cabo acciones violentas (aunque podrán defenderse) ni hacer nada destructivo, a excepción de protegerse. Cualquier acción agresiva o daño que se le inflija a una criatura calmada romperá el conjuro en todas las criaturas afectadas.

Este conjuro suprime automáticamente (pero no disipa) los efectos enajenadores como *Atontar* o *Bendecir*, además de negar el efecto de dotes como Furia o Inspirar. También suprime cualquier efecto de miedo y elimina la confusión de todos los receptores. El conjuro suprimido no surtirá efecto mientras dure *Calmar emociones*. Cuando éste finalice, el conjuro original volverá a surtir efecto en la criatura, siempre y cuando su duración no haya expirado mientras tanto.

Campanas fúnebres

Nigromancia [Muerte]

Magnitud: *Chamán (Elfos grises) 2, Clérigo (Elfos oscuros) 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura viva tocada;* ***Duración:*** *Instantánea; 10 minutos/Fortaleza de la víctima (ver texto);* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro extrae la escasa fuerza vital de una criatura que se encuentre Moribunda, para alimentar el propio poder del lanzador. Al lanzar este conjuro, si la víctima falla su prueba de salvación, morirá y el lanzador obtendrá 1d8 Puntos de Resistencia temporales y un +2 a su puntuación de Fuerza. Además, su nivel de lanzador se incrementará en +1 a la hora de calcular los efectos de los conjuros que dependan de dicho rasgo (este incremento efectivo no permite acceder a más conjuros, ni otorga Esencia adicional). Los efectos duran 10 minutos por cada punto de la Bonificación total de Fortaleza que poseyera la criatura.

Castigo divino

Evocación

Magnitud: *Chamán (Bárbaros/Gigantes) 4, Clérigo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Explosión de 6 metros de radio;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad parcial (ver texto).*

El lanzador obtiene poder de su divinidad para castigar a sus enemigos. El conjuro causa 3d6 puntos de daño sagrado, +1 por nivel de lanzador (máximo +15), a las criaturas en el área, y las ciega durante un asalto (los ajenos y muertos vivientes sufren un 50% más de daño). Una salvación de Voluntad con éxito reduce el daño a la mitad y niega el efecto de ceguera.

El conjuro inflige sólo la mitad de daño a las criaturas que no se oponen a los designios del dios del lanzador, y no resultan cegadas.

Además, éstas pueden volver a reducir el daño a la mitad si tienen éxito en la prueba de salvación de Voluntad (sufriendo una cuarta parte del daño).

Causar miedo

Nigromancia [Miedo, Enajenador]

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *1d4 asaltos;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

La criatura afectada pasa a estar asustada. Si tiene éxito en la prueba de salvación, queda estremecida durante un asalto. Las criaturas con una Bonificación total de Voluntad de 6 o más son inmunes.

Causar miedo contrarresta *Quitar el miedo*.

Ceguera/sordera

Nigromancia

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *Permanente;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega.*

Llamando a los poderes de destrucción de la vida, el lanzador elige entre dejar *cegado* o *ensordecido* al objetivo.

Cerradura arcana

Abjuración

Magnitud: *Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Un cofre, puerta o entrada; hasta 10 metros cuadrados/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *Permanente;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El conjuro cierra mágicamente el cofre, puerta o entrada sobre el que se lance. El lanzador puede abrir libremente su propia cerradura sin afectarla; de otra manera, una puerta u objeto asegurado con una *Cerradura arcana* sólo puede abrirse forzándolo o por un conjuro de *Apertura* o *Disipar magia* con éxito. Añade +10 a la CD normal de rotura para abrir una puerta o entrada afectada por este conjuro (o duplica su Dureza). Hay que tener en cuenta que un conjuro de *Apertura* no elimina una *Cerradura arcana*, sólo la suprime durante 10 minutos.

Círculo de protección mayor

Abjuración

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Emanación de 3 metros de radio desde la criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (Inofensivo).*

Todas las criaturas dentro del área obtienen los efectos del conjuro *Círculo de protección menor* y ninguna criatura convocada puede entrar en esa zona. La criatura debe superar una prueba de salvación de Voluntad contra la CD del conjuro para evitar ser mantenida a raya (consulta la tercera función del *Círculo de protección menor*), aunque los demás efectos del conjuro se seguirán aplicando con normalidad.

Este conjuro tiene una versión alternativa en forma de prisión para una criatura convocada. Este efecto requiere dibujar una circunferencia de 3 metros de radio con polvo de plata, de modo que la criatura invocada en su interior no pueda cruzar los límites del círculo. Este efecto dura un máximo de 24 horas por nivel de lanzador, a contar desde el momento en que el círculo es dibujado. Si la criatura es demasiado grande como para caber dentro del área, el conjuro funcionará como un *Círculo de protección menor* normal, pero sólo para esa criatura.

Si el círculo de polvo de plata se rompe, el efecto acaba inmediatamente. La criatura atrapada no puede hacer nada que afecte al círculo, directa o indirectamente, pero otras criaturas sí pueden hacerlo. La criatura llamada puede poner a prueba la prisión en el mismo momento de ser invocada y una vez más cada 24 horas. Si supera la prueba de salvación, la criatura quedará libre destruyendo el círculo. Una criatura capaz de cualquier forma de viaje dimensional (caminar entre sombras, cambio de plano, insustancialidad, teleportación o aptitudes similares) puede simplemente abandonar el círculo mediante cualquiera de estos medios. La criatura no puede alcanzar a nadie fuera del círculo con sus ataques naturales, pero sus ataques a distancia (armas a distancia, conjuros, aptitudes mágicas, etc.) sí podrán.

El lanzador puede añadir un diagrama especial (una figura sin huecos que encierra la circunferencia, aumentada con varios símbolos mágicos) al círculo para hacerlo más seguro. Dibujar el diagrama a mano lleva 10 minutos y requiere una prueba de Saber (Arcano) contra CD 20. El DJ realiza esta prueba en secreto. Si falla, el diagrama no tiene efecto. Si el lanzador no tiene prisa puede elegir 10 ó 20. El diagrama realizado con éxito impide que la criatura pueda usar sus capacidades de viaje dimensional y ninguno de sus ataques y aptitudes puede cruzar el círculo. Además, aumenta en +5 la CD de los intentos de romper el círculo por parte de la criatura. La criatura es liberada inmediatamente si algo altera el diagrama (incluso una brizna de paja que caiga sobre él). No obstante, la propia criatura no puede alterarlo ni directa ni indirectamente, como se ha señalado antes.

Este conjuro no puede acumularse con *Círculo de protección menor*, ni viceversa.

Círculo de protección menor

Abjuración

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Este conjuro crea una barrera mágica que rodea al receptor a 30 cm de distancia, se desplaza con él y tiene tres efectos principales:

En primer lugar, el receptor obtiene una bonificación de +2 a todas las pruebas de salvación.

En segundo lugar, la barrera bloquea cualquier intento de poseer a la criatura custodiada (como el ataque de algunos espíritus o demonios) o de ejercer control mental sobre ella (incluyendo efectos de encantamiento que permitan al lanzador un control continuo sobre el objetivo, como *Dominar persona*). El *Círculo de protección menor* no impide que estas aptitudes sean lanzadas contra la criatura

protegida, pero niega sus efectos durante la duración del conjuro. Si la aptitud de control mental sigue activa cuando finalice el *Círculo de protección menor,* entonces sus efectos se aplicarán con normalidad. Del mismo modo, la barrera evitará la posesión por parte de una fuerza vital, pero no expulsará a una que ya ocupe el cuerpo del receptor antes de lanzar el conjuro.

En tercer lugar, el conjuro impide que las criaturas convocadas o conjuradas entren en contacto físico con la criatura custodiada. Esto hace que fallen los ataques con armas naturales de tales criaturas y que éstas se vean obligadas a retroceder en caso de intentar tocar a la criatura custodiada. Las criaturas convocadas aliadas son inmunes a este efecto. La protección contra el contacto finalizará si el receptor ataca a la criatura convocada, o si intenta forzar la barrera protectora contra ella. Superar una prueba de salvación de Voluntad contra la CD del conjuro permite ignorar esta protección.

Clariaudiencia/clarividencia

Adivinación (Escudriñamiento)

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 4, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Sensor mágico;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro crea un sensor mágico invisible en un lugar específico, que permite al lanzador ver u oír (según escoja) prácticamente como si estuviera allí. No necesita línea de visión ni línea de efecto, pero el lugar debe ser conocido por el lanzador: un lugar que le resulte familiar o cuya situación sea evidente (como lo que haya tras una puerta, a la vuelta de una esquina o dentro de una arboleda). Una vez elegido el lugar, el sensor no se mueve, pero puede apuntarse en todas las direcciones para ver la zona deseada. A diferencia de otros conjuros de escudriñamiento, este conjuro no permite la utilización de sentidos mejorados mágica o sobrenaturalmente. Si el lugar elegido ha sido oscurecido mediante magia, no se verá nada en absoluto. En caso de oscuridad total natural, se podrá ver en un radio de 3 metros en torno al centro del efecto del conjuro.

Cólera flamígera

Evocación [Fuego]

Magnitud: *Chamán 5, Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Cilindro (3 metros de radio, 12 metros de alto);* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos mitad.*

Este conjuro produce una columna vertical de fuego divino atronador y descendente. El conjuro causa 5d6 puntos de daño, +1 por nivel de lanzador (máximo +20); la mitad del daño es por fuego y el resto es sagrado.

Comandar muertos vivientes

Nigromancia

Magnitud: *Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura muerta viviente;* ***Duración:*** *1 día/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (ver texto).*

Este conjuro permite un cierto grado de control sobre una criatura muerta viviente. Asumiendo que el objetivo sea inteligente, percibirá las palabras y acciones del lanzador del modo más favorable posible (considera su actitud como amistosa), y no le atacará durante la duración del conjuro. Para convencerle de que haga algo que no haría normalmente, se necesita superar una prueba enfrentada de Diplomacia o Engañar contra Averiguar intenciones o Voluntad (no se permiten nuevos intentos).

Un muerto viviente inteligente comandado nunca obedece una orden suicida o claramente dañina, pero puede ser convencido de que vale la pena hacer algo muy peligroso (consultar *Hechizar persona*).

Una criatura muerta viviente no inteligente (como un esqueleto o un zombi) no recibe prueba de salvación contra este conjuro. Cuando se controla a una criatura sin mente, sólo se le pueden comunicar órdenes simples, como “acércate”, “ve allí”, “lucha”, "quédate quieto” y similares. Los muertos vivientes no inteligentes no se resisten a las órdenes suicidas o evidentemente dañinas. Las órdenes son verbales, por lo que la criatura debe ser capaz de oír al lanzador.

Cualquier acto que realice el lanzador o sus aliados que amenace a la criatura comandada (sin importar su inteligencia) rompe el conjuro.

Comprensión idiomática

Adivinación

Magnitud: *Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador.*

El lanzador puede entender las palabras habladas o escritas en un lenguaje que no conozca (incluyendo los idiomas únicos de algunas criaturas). En ambos casos, el lanzador debe tocar al orador o la escritura. La capacidad para leer un texto no tiene por que implicar una mejor comprensión del mismo; sólo sirve para conocer su significado literal. El conjuro permite al lanzador entender o leer un idioma desconocido, pero no hablarlo o escribirlo.

El material escrito se puede leer al ritmo de una pagina (250 palabras) por minuto. No se puede leer la escritura mágica, tan sólo saber que es mágica. Tampoco descifra códigos o revela mensajes ocultos.

Comprensión idiomática puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*.

Comunión

Adivinación

Magnitud: *Chamán (Bárbaros/Gigantes) 5, Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador.*

Este conjuro permite al lanzador ponerse en contacto con su deidad (o sus agentes) y hacerle preguntas que puedan contestarse con un “sí” o un “no”. Se puede realizar una pregunta por nivel de lanzador, y las respuestas obtenidas serán correctas hasta donde sepa el dios en cuestión. Una respuesta posible es “Confuso”, pues los seres divinos no tienen por que ser necesariamente omniscientes. Cuando una respuesta de una sola palabra pudiera inducir a error o a algo que se oponga a los intereses de la deidad, el DJ deberá contestar con una frase corta (de 5 palabras como máximo) en su lugar.

Lo más que hará el conjuro será facilitar información que pueda ayudar al lanzador en la toma de decisiones. Las entidades con las que se entre en contacto responderán pensando en sus propios intereses. El conjuro finalizará si se pierde el tiempo, se discute una respuesta, se cambia de tema o se hace alguna otra cosa similar.

Comunión con la naturaleza

Adivinación

Magnitud: *Chamán 5, Clérigo (Elfos de los bosques) 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *Instantánea.*

Este conjuro hace que el lanzador se vuelva uno con la naturaleza, lo que le permite obtener información sobre el territorio circundante. Averiguará instantáneamente hasta tres hechos relacionados con las siguientes cuestiones: el suelo o el terreno, las plantas, los minerales, las masas de agua, las gentes, la población animal en general, la presencia de criaturas del bosque, la presencia de poderosas criaturas antinaturales o, incluso, la situación general del entorno natural y puntos ciegos no naturales.

En entornos al aire libre, el conjuro funciona en un radio de 2 kilómetros por nivel de lanzador. En lugares subterráneos naturales (cuevas, cavernas, etc.), el alcance está limitado a 30 metros por nivel. El conjuro no funcionará donde la naturaleza haya sido reemplazada por construcciones o poblaciones, como en las catacumbas o en pueblos.

Confusión

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Clérigo 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivos:*** *Todas las criaturas en un radio de 3 metros;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Las criaturas afectadas por este conjuro se comportan aleatoriamente, según el resultado obtenido en la siguiente tabla:

d20	Comportamiento
1-2	Deambula durante 1 minuto
3-12	No hace nada durante 1 asalto
13-18	Ataca a la criatura más cercana durante 1 asalto
19-20	Actúa normalmente durante 1 asalto

Excepto con un resultado de 1 ó 2, tira de nuevo al principio del turno de cada criatura afectada, para determinar qué hace en ese asalto. Las criaturas que deambulan dejan la escena como si no les interesase. Los atacantes no tienen ninguna ventaja especial cuando las atacan. Cualquier criatura confusa que es atacada, automáticamente ataca a sus agresores en su siguiente turno.

Confusión menor

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *1 asalto;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro hace que una única criatura quede confusa durante un asalto. Consulta el conjuro *Confusión*, más arriba, para determinar los efectos exactos sobre el objetivo.

Cono de frío

Evocación [Frío]

Magnitud: *Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Explosión en forma de cono;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos mitad.*

Cono de frío crea un área de frío extremo, originada en la mano del lanzador y extendiéndose hacia delante en un cono. Drena el calor, causando 5d6 puntos de daño por frío, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20).

Conocer la dirección

Adivinación

Magnitud: *Chamán 0, Clérigo (Elfos de los bosques) 0, Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *Instantánea.*

Permite al lanzador averiguar instantáneamente dónde se halla el Norte con respecto a su posición actual. Esto no impide perderse si no se logra encontrar un punto de referencia externo que ayude a orientarse.

Consagrar

Evocación

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Emanación de 6 metros;* ***Duración:*** *2 horas/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro bendice un lugar con energía positiva. Todos los intentos de Expulsar criaturas negativas (como muertos vivientes, demonios y similares) que se lleven a cabo en ese lugar, obtendrán una bonificación de +3. Las criaturas negativas que entren en la zona sufrirán una perturbación menor que les impondrá una penalización de –1 en las tiradas de Ataque, Daño y en las pruebas de salvación. No se pueden crear ni convocar criaturas negativas dentro de un terreno sagrado.

Si en la zona consagrada hay un altar, capilla u otra estructura permanente dedicada a la deidad o poder superior del lanzador, los modificadores indicados se duplicarán (bonificación a la expulsión y penalización a las tiradas). Por otro lado, no se puede *Consagrar* ningún lugar que incluya una estructura permanente dedicada a un dios que no sea el patrón del lanzador.

Si la zona contiene un altar, capilla u otra estructura permanente dedicada a una deidad o poder superior que no sea su patrón, el conjuro de *Consagrar* maldice el área, cortando sus conexiones con el poder o deidad asociado. Esta función secundaria, si se usa, no proporciona las bonificaciones y penalizaciones anteriores.

Consagrar contrarresta y disipa el conjuro de *Profanar*.

Contacto electrizante

Evocación [Electricidad]

Magnitud: *Chamán 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivos:*** *Criatura u objeto tocado;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Un ataque cuerpo a cuerpo con éxito por parte del lanzador inflige ld6 puntos de daño de electricidad, +1 punto por nivel de lanzador

(máximo +5). Al transmitir la descarga, se obtiene una bonificación de +3 en la tirada de Ataque si el oponente viste armadura metálica (o está hecho de metal, o lleva encima muchos objetos metálicos, etc.).

Contagio

Nigromancia [Maligno]

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura viva tocada;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega.*

El objetivo contrae una enfermedad elegida por el lanzador (consulta la sección **Ambiente y peligros** del **Capítulo 3. Ley de vida**) que le afecta inmediatamente (sin periodo de incubación). Se utiliza la CD de este conjuro como prueba de salvación inicial y la CD de la enfermedad para las pruebas de salvación posteriores.

Contorno borroso

Ilusión

Magnitud: *Chamán (Elfos grises) 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

El contorno del receptor aparece borroso, cambiante y fluctuante. La distorsión concede al sujeto ocultación parcial (20% de posibilidad, 17 o más en un d20, de que falle cualquier ataque contra él).

Un conjuro de *Ver lo invisible* no contrarresta el efecto borroso, pero un conjuro de *Visión verdadera* sí. Los oponentes que no pueden ver al sujeto, o que disponen de un sentido no visual muy preciso (como Vista ciega), ignoran el efecto del conjuro.

Controlar las aguas

Transmutación [Agua]

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Volumen de agua de 3x3x0,5 metros/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro hace que las aguas fluyan o refluyan dependiendo de la versión elegida.

Refluir las aguas: Este conjuro hace que el agua o un líquido similar retroceda, reduciendo su profundidad hasta en medio metro por nivel de lanzador (hasta una profundidad mínima de 2 centímetros). El nivel del agua descenderá en una depresión cuadrangular con lados de 3 metros de longitud por nivel de lanzador. En aguas extremadamente grandes y profundas, como un océano, el conjuro creará un remolino que frenará a barcos y otras embarcaciones similares, poniéndolas en peligro e impidiendo que avancen con normalidad mientras dure el conjuro. Cuando se ejecuta sobre elementales de agua y otras criaturas basadas en el agua, este conjuro funciona igual que uno de *Ralentizar* (Voluntad niega). El sortilegio no surte efecto en ningún otro tipo de criatura.

Fluir las aguas: Este conjuro hace subir el nivel del agua u otro líquido similar, del mismo modo que *Refluir las aguas* lo hace bajar. Las embarcaciones elevadas de esta manera caerán por los lados del efecto creado por el conjuro. Si en el área afectada por el conjuro hubiera orillas, una playa u otro tipo de tierra cercana, el agua podría derramarse sobre ella.

En ambas versiones existe la posibilidad de reducir a la mitad una de las dimensiones horizontales y duplicar la longitud de la otra.

Controlar los vientos

Transmutación [Aire]

Magnitud: *Chamán 5, Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *12 metros/nivel de lanzador;* ***Área:*** *Cilindro de radio 12 metros/nivel de lanzador y 12 metros de alto;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega.*

Este conjuro permite alterar la fuerza del viento alrededor del lanzador. Se puede hacer que el viento sople en una dirección o de una forma concreta, o que lo haga con mayor o menor fuerza. La nueva dirección y fuerza del viento persistirá hasta acabar el conjuro, o hasta que el lanzador se concentre y decida cambiarla. Se puede crear un "ojo" de aire en calma de hasta 25 metros de diámetro centrado en cualquier lugar. También se puede generar un efecto en un área circular inferior al alcance total (por ejemplo, un tornado de 6 metros de diámetro centrado a 30 metros de distancia).

Dirección del viento: Se puede hacer que el viento sople en el área del conjuro según una de las siguientes formas básicas:

- Una corriente que descienda hacia el centro del área y sople hacia fuera con igual fuerza en todas direcciones.
- Una corriente ascendente que sople hacia el centro desde los bordes, con igual fuerza desde todas direcciones, y elevándose antes de llegar al "ojo" central.
- Una corriente rotatoria que gire en torno al centro en un sentido u otro.
- Una ráfaga que cruce toda el área en una sola dirección, de un extremo al otro.

Fuerza del viento: Por cada tres niveles de lanzador, se podrá incrementar o reducir la fuerza del viento en un nivel.

- Los vientos fuertes (31 km/h o más) dificultarán la navegación y los disparos.
- Un viento severo (51 km/h o más) causará daño a las embarcaciones y edificios pequeños.
- Un vendaval (81 km/h o más) impedirá volar a las criaturas voladoras, arrancará los árboles pequeños, derribará los edificios hechos de madera ligera, arrancará techos y hará que los barcos peligren.
- Los vientos de un huracán (121 km/h o más) destruirán los edificios de madera, podrán arrancar algunos árboles grandes y mandarán a pique a la mayoría de barcos.
- Un tornado (281 km/h o más) destruirá todos los edificios no fortificados y arrancará muchos árboles grandes.

Crear agua

Conjuración (Creación) [Agua]

Magnitud: *Chamán 0, Clérigo 0, Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Hasta 8 litros de agua/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro crea agua potable y en perfectas condiciones, como agua de lluvia limpia. El agua se puede crear en un área tan pequeña



como la que contendrá el líquido, o en un área tres veces mayor (a modo de aguacero o llenando numerosos recipientes pequeños).

Nota: *Las conjuraciones no permiten crear sustancias u objetos dentro de una criatura.*

Cuchichear mensaje

Transmutación [Dependiente del idioma]

Magnitud: *Chamán 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador puede cuchichear mensajes y recibir respuestas cuchicheadas con bajas probabilidades de ser escuchados. El lanzador designa cada criatura que está incluida en el efecto del conjuro. Cuando el lanzador cuchichea, el mensaje cuchicheado es audible por todas las criaturas seleccionadas que se encuentran dentro del alcance. El silencio mágico, 30 cm de piedra, 3 cm de metal común (o una delgada lámina de plomo), o 1 metro de madera o tierra bloquean el conjuro. El mensaje, sin embargo, no tiene que viajar en línea recta, pudiendo rodear una barrera si hay un camino abierto entre el lanzador y el receptor; siempre que todo el camino recorrido se encuentre dentro del alcance del conjuro. Las criaturas que reciben el mensaje pueden cuchichear una respuesta que el lanzador oiga. El conjuro transmite sonidos, no significados, y no puede superar barreras lingüísticas.

Curar heridas críticas

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Chamán 5, Clérigo 4.*

Este conjuro funciona igual que *Curar heridas leves*, pero cura 4d8 Puntos de Resistencia, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20), y, al mismo tiempo, reduce en dos grados el estado de Herida grave de la criatura.

Curar heridas graves

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 3.*

Este conjuro funciona igual que *Curar heridas leves* pero cura 3d8 Puntos de Resistencia, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +15), y, al mismo tiempo, reduce en un grado el estado de Herida grave de la criatura. Alternativamente, este conjuro puede eliminar dos niveles de Herida grave, pero en ese caso no cura Puntos de Resistencia. El lanzador decide cuál de los dos efectos va a emplear antes de ejecutar el conjuro.

Curar heridas leves

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad mitad (Inofensivo, ver texto).*

El lanzador coloca su mano sobre una criatura viva y canaliza energía positiva que cura 1d8 Puntos de Resistencia, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +5). Esta curación estabiliza automáticamente a una criatura Moribunda.

A las criaturas impulsadas por energía negativa, como los muertos vivientes, este conjuro les causa daño en lugar de curar sus heridas. Pueden intentar una prueba de salvación de Voluntad para recibir la mitad de daño.

Curar heridas leves en grupo

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros +1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura/nivel de lanzador en un área de 5 metros de radio;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad mitad (Inofensivo, ver texto).*

Este conjuro funciona igual que *Curar heridas leves*, pero cura 1d8 Puntos de Resistencia, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +25), a cada uno de sus objetivos.

Curar heridas menores

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Chamán 0, Clérigo 0.*

Este conjuro funciona igual que *Curar heridas leves*, pero sólo cura 1d4 Puntos de Resistencia y no es capaz de estabilizar a una criatura Moribunda.

Curar heridas moderadas

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 2.*

Este conjuro funciona igual que *Curar heridas leves*, pero cura 2d8 Puntos de Resistencia, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10), o reduce en un grado el estado de Herida grave de la criatura. El lanzador decide cuál de los dos efectos va a emplear antes de ejecutar el conjuro.

Desacralizar

Evocación [Maligno]

Magnitud: *Chamán 5, Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *24 horas;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Área:*** *Emanación de 12 metros de radio desde el punto tocado;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ver texto.*

Este conjuro hace que un lugar, edificio o construcción se convierta en un lugar sacrílego. Esto tiene tres efectos principales:

El primero es que la construcción queda protegida por un *Círculo de protección mayor.*

El segundo es que todos los intentos de Expulsar criaturas negativas (como los muertos vivientes) sufren una penalización de –4.

Por último, existe la posibilidad de unir un efecto de conjuro al lugar desacralizado. Este efecto de conjuro durará un año y funcionará en todo el lugar sacrílego, sin importar cuál sea su duración normal o qué área o efecto tenga. Se puede decidir si el efecto se aplicará a todas las criaturas, a aquellas que compartan la misma religión o valores que el lanzador, o a las que profesen otra fe o tengan unos valores opuestos. Al terminar el año, el efecto elegido finalizará, aunque podrá renovarse o volverse a colocar en el lugar lanzando de nuevo el conjuro .

Entre los efectos de conjuro que pueden unirse a este conjuro se encuentran: *Auxilio divino, Bendecir, Causar miedo, Detectar auras mágicas, Discernir mentiras, Disipar magia, Don de lenguas, Libertad de movimiento, Luz del día, Oscuridad, Oscuridad profunda, Perdición, Protección contra la energía, Quitar el miedo, Resistencia a la energía, Silencio, Soportar los elementos* y *Zona de verdad*. Las pruebas de salvación de cada uno de estos conjuros funcionan igual que en la descripción individual de cada uno de ellos.

Un área sólo puede recibir un sortilegio de *Desacralizar* (y su correspondiente efecto de conjuro) al mismo tiempo.

Desacralizar contrarresta, pero no disipa, el conjuro *Sacralizar*.

Desesperación aplastante

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Chamán (Elfos grises) 4, Clérigo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros +1 metro/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Explosión en forma de cono;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Un cono invisible de desesperación causa una gran aflicción en los objetivos. Cada criatura afectada recibe una penalización de –2 en las tiradas de Ataque, pruebas de salvación, de habilidad, de característica y tiradas de daño.

Desesperación aplastante contrarresta y disipa *Esperanza alentadora*.

Desplazamiento

Ilusión

Magnitud: *Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

El objetivo parece estar unos 50 cm más allá de su verdadera localización. Este efecto concede al sujeto ocultación total (50% de posibilidad, 11 o más en un d20, de que falle cualquier ataque contra él). Sin embargo, al contrario de lo que sucede con la verdadera ocultación total, *Desplazamiento* no impedirá que sus enemigos puedan dirigir contra él sus ataques con normalidad.

Visión verdadera revela la localización real del sujeto.

Detectar animales o plantas

Adivinación

Magnitud: *Chamán 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Emanación en forma de cono;* ***Duración:*** *Concentración, hasta 10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Con este conjuro se detecta un tipo concreto de animal o planta en una emanación, en forma de cono, que se extiende en la dirección en la que esté mirando el lanzador. Éste debe pensar en una especie animal o vegetal, pudiendo variar su elección cada asalto. La cantidad de información revelada dependerá del tiempo que se dedique a investigar un área concreta o que se concentre el lanzador en un tipo específico de planta o animal:

1er asalto: Presencia o ausencia del tipo de planta o animal.

2º asalto: Cantidad de individuos de la especie concreta presentes en el área y situación del espécimen más sano.

3er asalto: Estado de salud general y situación de cada individuo presente. Si una planta o animal está fuera de la línea de visión se sabe en qué dirección se encuentra, pero no su posición exacta.

Cada asalto se puede cambiar el área o tipo de animal o planta a examinar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 30 cm de piedra, 3 cm de metal común (o una delgada lámina de plomo), o 1 metro de madera o tierra bastan para bloquearlo.

El DJ será quien decida si hay presente un tipo concreto de planta o animal.

Detectar auras mágicas

Adivinación (Universal)

Magnitud: *Chamán 0, Clérigo 0, Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros +3 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Emanación en forma de cono;* ***Duración:*** *Concentración, hasta 1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador puede detectar auras mágicas. La cantidad de información revelada depende de cuánto tiempo se estudie un área u objetivos determinados.

1er asalto: Presencia o ausencia de auras mágicas.

2º asalto: Número de distintas auras mágicas y la potencia de la más poderosa.

3er asalto: La potencia y localización exacta de cada aura. Si los objetos o las criaturas portadoras están en la línea de visión, el lanzador podrá hacer pruebas de Saber (Arcano) para determinar la escuela de magia relacionada con cada una de ellas (la CD es de 15 más la magnitud del conjuro).

Las áreas mágicas, varios tipos de magia, o fuertes emanaciones mágicas locales, pueden confundir u ocultar auras más débiles.

Los ajenos y elementales no son mágicos en sí mismos, pero si son convocados puede detectarse el conjuro que los invocó.

Cada asalto se puede cambiar el área a examinar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 30 cm de piedra, 3 cm de metal común (o una delgada lámina de plomo), o 1 metro de madera o tierra bastan para bloquearlo.

Detectar auras mágicas puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*.

Detectar escudriñamiento

Adivinación

Magnitud: *Chamán 5, Clérigo 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *15 metros;* ***Área:*** *Emanación de 15 metros de radio, centrada en el lanzador;* ***Duración:*** *24 horas;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador es consciente inmediatamente de todo intento de observarle por medio de un conjuro o efecto de adivinación (escudriñamiento). El conjuro, que irradia del lanzador, se desplaza con él. Será consciente de la situación exacta de todo sensor mágico que se encuentre en el área del conjuro.

Si el intento de escudriñamiento tiene su origen dentro del área en sí, también sabrá el lugar exacto; en los demás casos se realiza inmediatamente una prueba enfrentada de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador). Si el lanzador logra, como mínimo, igualar el resultado de quien está escudriñando, obtendrá una imagen visual de su aspecto y averiguará en qué dirección y a qué distancia se halla de él.

Detectar muertos vivientes

Adivinación

Magnitud: *Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros +3 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Emanación en forma de cono;* ***Duración:*** *Concentración, hasta 1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador puede detectar el aura que rodea a los muertos vivientes. La cantidad de información revelada depende del tiempo que se dedique a estudiar un área concreta:

1er asalto: Presencia o ausencia de auras de muertos vivientes.

2º asalto: Cantidad de auras de muertos vivientes presentes en el área y potencia de la más poderosa.

3er asalto: La potencia y situación exacta de cada una de las auras. Si una de ellas está fuera de la línea de visión, se sabe en qué dirección se encuentra, pero no su posición exacta.

Cada asalto se puede cambiar el área a examinar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 30 cm de piedra, 3 cm de metal común (o una delgada lámina de plomo), o 1 metro de madera o tierra bastan para bloquearlo.

Detectar puertas secretas

Adivinación

Magnitud: *Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Emanación en forma de cono;* ***Duración:*** *Concentración, hasta 1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro puede detectar puertas o compartimentos secretos, escondrijos, etc. Sin embargo, sólo servirá para detectar aquellos pasadizos, puertas o aberturas que hayan sido construidos específicamente para evitar ser detectados. La cantidad de información revelada dependerá del tiempo dedicado a estudiar un área o receptor concreto:

1er asalto: Presencia o ausencia de puertas secretas.

2º asalto: Cantidad de puertas secretas y situación exacta de cada una. Si un aura está fuera de la línea de visión, se sabe en qué dirección se encuentra, pero no su posición exacta.

Cada asalto adicional: El mecanismo o método de desencadenamiento de una entrada secreta que se examine detenidamente.

Cada asalto, se puede cambiar el área a examinar. El conjuro puede atravesar barreras, pero 30 cm de piedra, 3 cm de metal común (o una delgada lámina de plomo), o 1 metro de madera o tierra bastan para bloquearlo.

Detectar veneno

Adivinación

Magnitud: *Chamán 0, Clérigo 0, Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros +1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo o Área:*** *Una criatura, un objeto o un cubo de 2 metros;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro puede averiguar si una criatura, objeto o lugar ha sido envenenado o es venenoso. Teniendo éxito en una prueba de Inteligencia, Artesanía (Alquimia) o Saber (Naturaleza o cual-

quiera apropiado) (CD 20) es posible determinar el tipo exacto de veneno.

El conjuro puede atravesar barreras, pero 30 cm de piedra, 3 cm de metal común (o una delgada lámina de plomo), o 1 metro de madera o tierra bastan para bloquearlo.

Detener muertos vivientes

Nigromancia

Magnitud: *Clérigo (Hombres del norte) 2, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción de asalto completo;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Hasta 3 muertos vivientes en un área de 5 metros de radio;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (ver texto).*

Este conjuro *inmoviliza* hasta a tres criaturas muertas vivientes. Los muertos vivientes no inteligentes no reciben prueba de salvación; los muertos vivientes inteligentes sí. Si el conjuro tiene éxito, inmoviliza a los muertos vivientes (igual que en el caso de *Inmovilizar persona*) mientras dure el conjuro. El efecto se rompe si la criatura detenida es atacada o recibe daño.

Discernir mentiras

Adivinación

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivos:*** *Una criatura/nivel de lanzador en un área de 5 metros de radio;* ***Duración:*** *Concentración, hasta 1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Cada asalto el lanzador se concentra en un objetivo, que debe estar dentro del alcance. El conjuro permite saber si el objetivo está mintiendo deliberada y conscientemente. El conjuro no revela la verdad, ni descubre inexactitudes o equivocaciones involuntarias, ni revela necesariamente las evasivas. Cada asalto, el lanzador puede concentrarse en un objetivo diferente.

Disfrazarse

Ilusión

Magnitud: *Clérigo (Elfos oscuros) 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador.*

Este conjuro hace que el lanzador tenga un aspecto diferente (incluyendo ropa, armadura, armas y equipo). Puede hacerle parecer de otra raza, 30 cm más alto o más bajo, delgado, gordo o algo intermedio, pero no puede cambiar el tipo de cuerpo. Aparte de eso, los cambios pueden ser tan menores o mayores como el lanzador desee.

El conjuro no proporciona las aptitudes raciales de la forma escogida (es sólo una ilusión, no una verdadera transformación). Tampoco altera las propiedades táctiles (toque) o audibles (sonido) del lanzador o su equipo.

Si un personaje utiliza este conjuro para crear un disfraz, consigue una bonificación de +10 en la prueba de Disfrazarse, aunque, en ese caso, las criaturas obtienen una prueba de salvación de Voluntad para reconocer la ilusión si interactúan con ella.

Disipación divina

Abjuración

Magnitud: *Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivos:*** *Lanzador y criatura extraplanar o conjuro;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador o hasta ser descargado;* ***Prueba de salvación:*** *Ver texto.*

Una energía sagrada rodea al lanzador. Este poder tiene tres efectos:

Primero: el lanzador gana una bonificación de +4 a la Defensa contra ajenos, elementales y muertos vivientes.

Segundo: cuando el lanzador logra tocar a una criatura de otro plano, puede optar por devolverla a su plano de origen. La criatura puede intentar negar el efecto con una prueba de salvación de Voluntad. Este uso descarga el conjuro y le pone fin.

Tercero: mediante un toque, el lanzador puede disipar automáticamente cualquier conjuro de la escuela de encantamiento lanzado por una criatura de los tipos indicados (ajenos, elementales o muertos vivientes), siempre y cuando el conjuro pueda ser disipado mediante un *Disipar magia*. No se aplica ninguna prueba de salvación contra este efecto. Este uso descarga el conjuro y le pone fin.

Disipar magia

Abjuración

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivo o Área:*** *Un lanzador de conjuros, una criatura u objeto o una explosión de 10 metros de radio;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Un lanzador puede utilizar *Disipar magia* para finalizar conjuros activos que se han lanzado en una criatura u objeto, para suprimir temporalmente las aptitudes mágicas de un objeto mágico, para finalizar los conjuros (o al menos sus efectos) dentro de un área o contrarrestar el conjuro de otro lanzador. Un conjuro disipado termina como si su duración hubiese expirado. Algunos conjuros no se ven afectados por *Disipar magia* (como los de duración instantánea o aquellos que lo indiquen en sus descripciones). Este conjuro también puede disipar (pero no contrarrestar) los efectos de otras aptitudes sobrenaturales que no sean conjuros.

El lanzador elige utilizar *Disipar magia* de tres maneras: disipación dirigida, disipación de área o contraconjuro.

Disipación dirigida: El objetivo es un objeto, criatura o conjuro. El lanzador realiza una prueba de disipación (1d20 +1 por nivel de lanzador, máximo +10) contra el conjuro en cuestión o contra cada uno de los conjuros en activo en el objeto o criatura. La CD de esta prueba es 11 + el nivel de lanzador del adversario. El lanzador tiene éxito automáticamente si intenta disipar un conjuro que ha lanzado él mismo.

Si el lanzador elige como objetivo de *Disipar magia* a una criatura u objeto que es en sí mismo el efecto de un conjuro activo (como una criatura invocada), realiza una prueba de disipación normal para finalizar el conjuro. Si, por el contrario, intenta disipar un objeto mágico, el lanzador realiza una prueba de disipación contra el nivel de lanzador del objeto. Si el lanzador tiene éxito, todas las propiedades mágicas del objeto se suprimen durante 1d4 asaltos, tras

los cuales el objeto se recupera por sí mismo. Un objeto suprimido se vuelve no mágico durante la duración del efecto, aunque sus propiedades físicas quedan inalteradas.

Disipación de área: El conjuro afecta a todo lo que se encuentre en un radio de 10 metros. Por cada criatura u objeto que sea objetivo de uno o más conjuros, el lanzador realiza una prueba de disipación contra el conjuro con el mayor nivel de lanzador. Si ésta falla, el lanzador realiza pruebas de disipación sucesivas contra el resto de conjuros activos (en orden descendente de poder) hasta que logre disipar uno de ellos (lo cual descarga *Disipar magia* en lo que respecta a ese objetivo) o hasta que falle todas las pruebas. Además, si su existencia se debe a algún tipo de conjuro (como haber sido invocado) hay que hacer una prueba adicional para terminar este efecto. Los objetos mágicos no se ven afectados por disipaciones de área. También se realiza una prueba para intentar disipar cada conjuro con un efecto de área activo dentro del área de *Disipar magia*. Si las áreas se superponen parcialmente, sólo se anula la parte del conjuro que queda dentro del área de *Disipar magia* (el resto sigue actuando con normalidad).

Contraconjuro: Esta versión ha de dirigirse contra un lanzador y se ejecuta igual que un contraconjuro (ver pág. 132). Sin embargo, al contrario que un verdadero contraconjuro, un *Disipar magia* puede no dar resultado. Hay que pasar una prueba de disipación para terminar con el conjuro del lanzador adversario.

Las divinidades no resultan afectadas por este tipo de magia de los mortales.

Dominar animal

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo (Elfos de los bosques) 3, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción de asalto completo;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Un animal;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Con este conjuro se puede encantar a un animal y dirigirlo dándole órdenes sencillas, como "ataca", "corre" o "trae". Las órdenes suicidas o autodestructivas (incluyendo la de atacar a una criatura dos o más categorías de tamaño por encima del animal dominado) serán ignoradas automáticamente.

Dominar animal establece un vínculo mental entre el lanzador y el animal receptor. Éste puede ser dirigido mediante órdenes mentales silenciosas, siempre y cuando permanezca dentro del alcance. No es necesario ver al animal para poder controlarlo. El efecto no permite recibir las sensaciones directas del animal, pero el lanzador será consciente de lo que le esté sucediendo. Dado que es la inteligencia del lanzador quien controla al animal, éste podrá llevar a cabo acciones que normalmente escaparían a su comprensión, como manipular objetos con las patas o la boca. No hace falta concentrarse exclusivamente en controlar al animal, a no ser que se le ordene hacer alguna cosa que normalmente no podría hacer. Cambiar sus instrucciones o dar una nueva orden a un animal dominado es el equivalente de redirigir un conjuro, por lo que es una acción de movimiento.

Dominar persona

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Clérigo (Elfos oscuros) 5, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción de asalto completo;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura humanoide;* ***Duración:*** *1 día/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Con este conjuro es posible controlar las acciones de cualquier criatura humanoide mediante un vínculo telepático con la mente del objetivo. Si el lanzador comparte algún idioma con el receptor, puede obligarlo a hacer lo que desee (siempre dentro de los límites de sus posibilidades). En caso de no haber ningún idioma en común, sólo se podrán dar órdenes básicas, como "ven", "ve allí", "lucha" y "quieto". El efecto no permite recibir las sensaciones directas de la criatura, ni tampoco la comunicación telepática, pero sí permite ser consciente de lo que le esté sucediendo.

Una vez dada una orden a una criatura dominada, ésta intentará llevarla a cabo dejando de lado todas las demás actividades, salvo las necesarias para su supervivencia diaria (como dormir, comer, etc.). Debido a su limitado campo de actividades, una prueba de Averiguar intenciones contra CD 15 puede determinar que el comportamiento del objetivo está siendo influenciado de alguna manera.

Cambiar las instrucciones o dar a la criatura dominada una nueva orden es una acción de movimiento (equivalente a redirigir un conjuro).

Concentrándose completamente en el conjuro (una acción estándar) es posible recibir la información sensorial completa que esté interpretando la mente del objetivo, aunque éste sigue sin poder comunicarse con el lanzador. No se ve realmente a través de los ojos del receptor, por lo que esto no es tan útil como estar realmente allí, pero permite hacerse una buena idea de lo que está sucediendo.

Los receptores pueden resistirse a la dominación con una prueba de salvación de Voluntad. Cualquier objetivo obligado a llevar a cabo acciones en contra de su naturaleza, recibe una nueva prueba de salvación con una bonificación de +2. Las órdenes evidentemente autodestructivas no se llevan a cabo, pero no rompen el control. Una vez que se ha establecido el control, el alcance en el que puede ejercerse es ilimitado, siempre que lanzador y objetivo se encuentren en el mismo plano. No es necesario ver al objetivo para controlarlo.

El receptor recibe una nueva prueba de salvación cada día, salvo que el lanzador refuerce el conjuro. Para ello, debe concentrarse al menos un minuto y lanzar de nuevo el conjuro (con su correspondiente prueba de Orar o gasto de Esencia). No es necesario que el objetivo esté presente para reforzar el control sobre él.

Círculo de protección menor y otros conjuros semejantes pueden impedir ejercer el control o usar el vínculo telepático mientras el receptor esté protegido, pero no impiden el establecimiento de la dominación ni la disipan.

Don de lenguas

Adivinación

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 4, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Este conjuro concede a la criatura tocada la aptitud de hablar y entender el idioma de cualquier criatura inteligente, ya sea un idioma racial o un dialecto regional. Este conjuro no permite al sujeto comunicarse con las criaturas que no hablan. El objetivo puede ha-

cerse entender hasta donde llegue su voz. Este conjuro no predispone a ninguna criatura a hablar con el sujeto, ni altera su actitud hacia él de ninguna forma.

Don de lenguas puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*.

Dormir

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Varias criaturas vivas en una explosión de 3 metros de radio;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Dormir causa un sopor comatoso. Este conjuro afecta a una o más criaturas que sumen hasta 1d6 puntos de Voluntad, +1 punto por cada dos niveles de lanzador (máximo +5). Es decir, con nivel de lanzador 4 afectaría a un conjunto de criaturas que no sumen en total más de 1d6+2 puntos de Voluntad (a efectos de este cálculo se considera que toda criatura tiene al menos 1 punto de Voluntad).

Las criaturas con menor Voluntad resultarán afectadas antes que las que la tengan mayor y, a igualdad de bonificación, primero las más cercanas al punto de origen del conjuro. Las criaturas con una bonificación de Voluntad de 5 o más son inmunes a *Dormir*, al igual que las criaturas inconscientes, constructos o los muertos vivientes.

Las criaturas dormidas están *indefensas*. Abofetearlas o herirlas despierta a las criaturas afectadas, pero el ruido normal no. Despertar a una criatura es una acción de movimiento.

Enmarañar

Transmutación

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo (Elfos de los bosques) 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Plantas en una expansión de 12 metros de radio;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos parcial (ver texto).*

Con este conjuro, las hierbas, la maleza, los arbustos e incluso los árboles, se retuercen y giran para atrapar a las criaturas que se encuentren en el área o que entren en ella, inmovilizándolas con fuerza y dejándolas *enmarañadas* (–4 a Destreza y pierde su Bonificación de Esquiva). Una criatura puede liberarse y desplazarse a la mitad de su velocidad normal si emplea una acción de asalto completo en realizar una prueba de Atletismo o de Acrobacias (CD 20). Una criatura que tenga éxito en una prueba de salvación de Reflejos no quedará enmarañada, pero aun así sólo podrá moverse a la mitad de su velocidad normal por el área del conjuro. Cada asalto, durante el turno del lanzador, las plantas intentarán atrapar de nuevo a las criaturas que las hayan evitado o se hayan liberado de ellas.

El DJ puede alterar en cierto modo los efectos del conjuro, según la naturaleza de las plantas que intenten enmarañar a las criaturas.

Escritura ilusoria

Ilusión [Enajenador]

Magnitud: *Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 minuto o más;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Objeto tocado que no pese más de 5 kg;* ***Duración:*** *1 día/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (ver texto).*

Este conjuro permite escribir instrucciones u otro tipo de información sobre pergamino, papel o cualquier otro material que lo permita. La escritura ilusoria parecerá ser extranjera o de naturaleza mágica. Sólo la persona (o personas) designada por el lanzador durante la ejecución será capaz de entender la escritura, que resultará incomprensible para cualquier otra criatura (aunque con una prueba de Saber (Arcano) contra CD 18 podrá reconocerla como *Escritura ilusoria*).

Toda criatura no autorizada que intente leer el escrito desencadenará un poderoso efecto enajenador y deberá realizar una prueba de salvación. Un resultado de éxito indica que la criatura logra apartar la mirada, sintiéndose un poco desorientada; un fallo indica que la criatura se convierte en receptora de una sugestión implantada por el lanzador de la escritura durante la ejecución del conjuro. La sugestión dura solamente 30 minutos, y entre las más típicas se encuentran: "cierra el libro y vete", "olvida que este libro existe", etc. Si se disipa con éxito por medio de un *Disipar magia*, la *Escritura ilusoria* y su mensaje secreto desaparecerán. El mensaje oculto puede leerse combinando el conjuro *Visión verdadera* con otro de *Leer magia* o de *Comprensión idiomática*.

El tiempo de lanzamiento depende de la extensión del mensaje que se desee escribir, pero siempre será 1 minuto como mínimo.

Escudo

Abjuración [Fuerza]

Magnitud: *Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador.*

Este conjuro crea un disco de fuerza, móvil e invisible, del tamaño de un escudo pavés que flota delante del lanzador negando el efecto de los *Proyectiles mágicos*. Además, el disco proporciona una bonificación de +4 a la Esquiva y las pruebas de Bloquear. Estas bonificaciones también se aplican contra los ataques incorpóreos, ya que es un efecto de fuerza. El *Escudo* no tiene penalizador de armadura y, a diferencia de un escudo pavés normal, no puede usarse a modo de cobertura.

Escudo de fuego

Evocación [Frío o Fuego]

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo (Hombres del norte) 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ver texto.*

Este conjuro envuelve en llamas al lanzador e inflige daño a toda criatura que le ataque en cuerpo a cuerpo. Las llamas también le protegen contra los ataques basados en el fuego o en el frío (según se elija).

Toda criatura que golpee al lanzador usando un arma natural o empuñada infligirá el daño normal pero, a la vez, ella sufrirá 1d6 puntos de daño, +1 punto adicional por nivel de lanzador (máximo +15). Este daño será por frío (si el escudo protege contra efectos basados en el fuego) o por fuego (si protege contra los basados en el frío). La criatura tendrá derecho a una prueba de salvación de Reflejos para evitar la mitad del daño. En el caso de las armas con un alcance excepcional, como las lanzas largas, no pondrán en peligro a sus usuarios al atacar.

Al lanzar este conjuro, el lanzador parece estar inmolándose pero, en realidad, las llamas serán delgadas y tenues, no desprenderán calor alguno y sólo iluminarán la mitad que una antorcha normal (3 metros). Estos son los poderes de cada versión:

Escudo cálido: Las llamas son cálidas al tacto, de color rojizo o violáceo. Sólo se sufre la mitad del daño infligido por ataques basados en el frío. Cuando éstos permitan realizar una prueba de salvación de Reflejos para sufrir la mitad del daño, el éxito evitará que el ataque inflija daño alguno.

Escudo gélido: Las llamas son frías al tacto, de color azulado o verdoso. Sólo se sufre la mitad del daño infligido por ataques basados en el fuego. Cuando estos permitan realizar una prueba de salvación de Reflejos para sufrir la mitad del daño, el éxito evitará que el ataque inflija daño alguno.

Escudo de la fe

Abjuración

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Este conjuro crea en torno a la criatura tocada un campo mágico brillante que evita los ataques. El conjuro concede al receptor una bonificación de +2 a la Defensa, +1 punto adicional por cada seis niveles de lanzador por encima del segundo (máximo de +5 a nivel 20).

Escudriñamiento

Adivinación (Escudriñamiento)

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 hora;* ***Alcance:*** *Ver texto;* ***Efecto:*** *Sensor mágico;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Escudriñamiento permite al lanzador ver y oír a una criatura que puede estar a cualquier distancia. La CD de la prueba de salvación dependerá de lo bien que el lanzador conozca al receptor del conjuro y del tipo de conexión física (si la hay) que le una a tal criatura.

Conocimiento	Mod. CD Voluntad
Ninguno	–10
Por terceros (de oídas)	–5
Personal (de primera mano)	+0
Familiar (trato estrecho)	+5
Conexión	**Mod. CD Voluntad**
Retrato o cuadro	2
Posesión o prenda	+4
Fragmento corporal	+10

Si la prueba de salvación del objetivo falla, el lanzador puede ver (pero no escuchar) al objetivo y la zona circundante (aproximadamente 3 metros en todas las direcciones desde el objetivo). Si éste se mueve, el sensor le sigue a una velocidad de hasta 50 metros por asalto.

Como sucede con todos los conjuros de adivinación (escudriñamiento), el sensor tendrá toda la agudeza visual del lanzador, incluyendo cualquier efecto mágico.

Si el objetivo tiene éxito en su prueba de salvación, el intento de *Escudriñamiento* falla y no se puede intentar escudriñar de nuevo a ese objetivo durante 24 horas.

Esfera de invisibilidad

Ilusión

Magnitud: *Mago 3;* ***Área:*** *Esfera de 3 metros de radio alrededor de la criatura u objeto tocado.*

Este conjuro funciona como *Invisibilidad*, salvo en que afecta a todas las criaturas a 3 metros del receptor. El centro del efecto se mueve con el receptor.

Los afectados por el conjuro pueden verse unos a otros, así como a ellos mismos. Toda criatura afectada que salga del área se vuelve visible, pero las criaturas que entren en el área después de lanzarse el conjuro no se vuelven invisibles. Toda criatura afectada (salvo el receptor) que realice un ataque, pierde su propia invisibilidad. Si es el receptor del conjuro quien ataca, la *Esfera de invisibilidad* finaliza para todos.

Esfera flamígera

Evocación [Fuego]

Magnitud: *Chamán 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Esfera de 2 metros de diámetro;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos niega.*

Este conjuro genera un globo ardiente que gira siguiendo las órdenes mentales del lanzador, quemando todo lo que toca. El efecto se mueve con una Velocidad de 9 metros por asalto, y puede ascender o saltar hasta 9 metros de altura para alcanzar un objetivo. Si entra en un espacio ocupado por una criatura, deja de moverse durante ese asalto y le inflige 2d6 puntos de daño de fuego (la victima puede negar este daño con una prueba de salvación con éxito). Además, prende fuego a las sustancias inflamables que toque e ilumina el área como si se tratara de una antorcha.

La esfera se desplazará mientras se dirija activamente (lo cual es una acción de movimiento para el lanzador); de lo contrario, seguirá ardiendo sin moverse del sitio. El efecto puede ser apagado por cualquier medio capaz de extinguir un fuego normal de sus mismas dimensiones. La esfera no puede empujar a las criaturas que se resistan a moverse ni derribar los obstáculos de gran tamaño. La esfera desaparecerá si supera el alcance del conjuro.

Espejismo arcano

Ilusión

Magnitud: *Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Un cubo de 6 metros/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *Concentración + 1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro).*

Este conjuro funciona igual que *Terreno alucinatorio*, pero permite hacer que una zona parezca distinta de como es en realidad. La ilusión incluirá elementos audibles, visuales, táctiles y olfativos. Al contrario que sucede con el *Terreno alucinatorio*, el conjuro puede cambiar la apariencia de los edificios (o incluirlos allá

donde no los hubiera). Aun así, el conjuro no podrá disfrazar, ocultar ni añadir criaturas (aunque las criaturas que se encuentren en el área podrían valerse de los escondrijos de la ilusión, igual que harían en un lugar real).

Esperanza alentadora

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Clérigo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivos:*** *Una criatura viva/nivel de lanzador, ninguna de las cuales puede distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Este conjuro imbuye a los objetivos de una poderosa esperanza. Cada criatura afectada obtiene una bonificación de +2 en las tiradas de Ataque, pruebas de salvación, de habilidad, de característica y tiradas de daño.

Esperanza alentadora contrarresta y disipa *Desesperación aplastante*.

Estallar

Evocación [Sonido]

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Área u Objetivo:*** *Expansión de 2 metros de radio, o un objeto sólido o criatura;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Objeto) o Fortaleza mitad (ver texto).*

Este conjuro crea un zumbido que puede hacer estallar los objetos quebradizos (de cristal, vidrio, porcelana o cerámica), romper un único objeto sólido o infligir daño a una criatura.

Cuando se utiliza como ataque de área, *Estallar* destruye los objetos quebradizos en un radio de 2 metros del punto de origen. Los objetos que pesan más de 0,5 kg por nivel de lanzador no son afectados, pero todos los demás objetos se hacen pedazos.

Otra opción es dirigir el conjuro contra un único objeto sólido, sin importar su composición, que pese hasta 5 kg por nivel de lanzador.

Dirigido contra una criatura (de cualquier peso), el conjuro causa 2d6 puntos de daño sónico, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10). Las criaturas cristalinas reciben un 50% más de daño. El objetivo tiene derecho a una prueba de salvación de Fortaleza para reducir el daño a la mitad.

Exorcismo

Abjuración

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 4, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura extraplanar;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (ver texto).*

Este conjuro obliga a una criatura extraplanar a regresar a su correspondiente plano, si falla una prueba de salvación de Voluntad especial (CD = CD de la salvación del conjuro – Voluntad de la criatura + nivel de lanzador). Si el conjuro tiene éxito, la criatura será expulsada instantáneamente, pero habrá un 20% de posibilidades (17 o más en un d20) de que la criatura sea enviada por error a un plano distinto del suyo.

Expiación

Abjuración

Magnitud: *Chamán 5, Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 hora;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura viva tocada;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Este conjuro libera de la carga impuesta por las faltas y malas obras del receptor. La criatura que desee expiarse debe estar verdaderamente arrepentida y deseosa de enmendar sus errores. Si la criatura cometió la mala obra involuntariamente o por culpa de alguna forma de compulsión, *Expiación* funcionará normalmente sin requerir ofrenda alguna. No obstante, si se tratara de alguien que quisiera expiar una fechoría voluntaria y actos llevados a cabo con plena consciencia, debe presentar una ofrenda a determinar por el lanzador (el DJ acordará el valor y composición de las ofrendas a tenor de la fechoría cometida, rondando normalmente las 500 mp, en forma de inciensos y materiales valiosos, por un hecho importante). El lanzador debe interceder ante su deidad para poder librar de su carga a la criatura. Naturalmente, hay muchos lanzadores que, antes de usar este conjuro, imponen al interesado algún tipo de penitencia para determinar si la criatura en cuestión está verdaderamente arrepentida.

Expiación puede lanzarse con varios propósitos, dependiendo de la versión elegida:

Invertir un cambio mágico de moralidad: Si la forma de comportarse de una criatura ha sido alterada mágicamente, este conjuro la devolverá a su estado original sin coste alguno.

Restablecer las capacidades de clérigos y chamanes: Un clérigo o chamán que haya perdido las capacidades otorgadas por su deidad por haber incurrido en la ira de ésta, puede recuperar tales poderes expiándose ante otro clérigo o chamán de la misma deidad. Si la violación fue intencionada, el lanzador debe solicitar una buena ofrenda para poder interceder ante la deidad; si la transgresión fue involuntaria no habrá ofrenda alguna.

Redención o tentación: Se puede lanzar este conjuro sobre una criatura con una moralidad opuesta a la del lanzador, ofreciéndole la posibilidad de cambiar su moralidad para que se acerque a la suya. El posible receptor ha de estar presente durante todo el proceso de lanzamiento. Al completarse el conjuro, el receptor elegirá libremente si conserva su forma de ser original o si consiente en aceptar la oferta y adquirir la misma del lanzador. Ninguna coacción, compulsión ni influencia mágica podrá obligar a la criatura a aceptar la oportunidad ofrecida si no está dispuesta a abandonar voluntariamente su vieja moralidad. El uso de este conjuro no funciona sobre los ajenos o cualquier otra criatura incapaz de cambiar su forma de ser de manera natural.

Favor divino

Evocación

Magnitud: *Chamán (Bárbaros/Gigantes) 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Gracias a la invocación de la fuerza y sabiduría de una deidad, el lanzador obtiene una bonificación de +1 en las tiradas de Ataque y daño por cada tres niveles de lanzador (máximo de +6). Esta bonificación no se aplica al daño de los conjuros.

Flecha ácida

Conjuración (Creación) [Ácido]

Magnitud: *Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Una flecha de ácido;* ***Duración:*** *1 asalto +1 asalto/3 niveles de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Con este conjuro surge de la mano del lanzador una flecha mágica hecha de ácido que avanza a toda velocidad hacia su objetivo. Para alcanzar al oponente, hace falta una tirada de Ataque a distancia con éxito. La flecha inflige 2d4 puntos de daño de ácido, sin daño por salpicadura. De no ser neutralizado, el ácido continuará un asalto adicional por cada tres niveles de lanzador (hasta un máximo de 6 asaltos adicionales) infligiendo otros 2d4 puntos de daño de ácido por asalto.

Geas menor

Encantamiento [Enajenador, Dependiente del idioma]

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *1 día/nivel de lanzador o hasta ser descargado;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro obliga a una criatura a cumplir la orden mágica de llevar a cabo un servicio o abstenerse de hacer algo, según desee el lanzador. La criatura debe tener una Bonificación de Voluntad de 7 o menos y poder entenderle. Se puede obligar a la criatura a realizar casi cualquier acción, salvo matarse o hacer algo que conlleve una muerte segura. La criatura bajo el geas debe seguir las instrucciones que le den hasta completarlas, no importa lo mucho que tarde. Si las instrucciones implican una tarea ambigua que el receptor no puede llevar a término por sus propios medios (como "espera aquí" o "defiende este lugar de cualquier ataque"), el conjuro permanecerá activo durante un periodo máximo de 1 día por nivel de lanzador.

Si al receptor se le impide obedecer el *Geas menor* durante 24 horas, sufrirá una penalización de –2 en cada una de sus Características. Por cada día más que se le impida, sufrirá una penalización acumulativa de –2, hasta un máximo de –8 (aunque ninguna Característica podrá quedar por debajo de 1). Las penalizaciones a las Características terminarán 24 horas después de que la criatura vuelva a obedecer el geas.

Un *Geas menor*, y todas las penalizaciones a las Características, pueden eliminarse mediante un conjuro de *Quitar maldición* o *Romper encantamiento*, aunque no resulta afectado por *Disipar magia*.

Glifo custodio

Abjuración

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo o Área:*** *Objeto tocado o hasta 2 metros cuadrados/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *Permanente hasta ser descargado;* ***Prueba de salvación:*** *Ver texto.*

Esta inscripción daña a aquellos que entran, atraviesan o abren el área u objeto custodiado. El lanzador determina las condiciones de la custodia. Normalmente, cualquier criatura que entre en el área custodiada o abra el objeto protegido sin pronunciar una contraseña (determinada por el lanzador cuando realiza el conjuro) se convertirá en el objetivo de la magia que almacena. Alternativamente, o además de una contraseña, los glifos se pueden programar de acuerdo a características físicas, tipo o especie de criatura. Los glifos también se pueden programar respecto a una lealtad o convicción ideológica o religión. Los glifos responden a criaturas invisibles con normalidad, pero no se desencadenan por las criaturas insustanciales. No se pueden lanzar varios glifos en la misma área. Sin embargo, pueden custodiar compartimentos separados de un mismo objeto.

Al lanzar el conjuro, se realizan unas líneas, ligeramente brillantes, en torno a la custodia. El glifo se puede colocar para amoldarse a cualquier forma respetando el límite total de metros cuadrados. Cuando se completa el conjuro, el glifo se vuelve casi invisible.

Los glifos no pueden afectarse ni superarse empleando métodos de espionaje, ya sean físicos o mágicos, aunque sí pueden ser disipados. Tampoco se ven engañados por los disfraces no mágicos.

Leer magia permite identificar un *Glifo custodio* con una prueba de Saber (Arcano) con éxito (CD 13). Identificar el glifo no lo descarga y permite conocer la naturaleza básica del glifo (versión, tipo de daño infligido y conjuro almacenado).

Las trampas mágicas son difíciles de detectar e inutilizar. Se necesita una prueba de Buscar para encontrar la trampa y otra de Inutilizar mecanismo para desbaratarla. En ambos casos, la CD será 25 + la magnitud del conjuro.

Dependiendo de la versión seleccionada, el glifo puede explotarle al intruso o activar un conjuro.

Glifo de conjuro: El lanzador puede almacenar cualquier conjuro dañino de hasta magnitud 3 que conozca. Todos los rasgos dependientes de la magnitud del conjuro se basan en el nivel de lanzador durante la ejecución. Si el conjuro tiene objetivos, apunta al intruso; si tiene un área o efecto, se centra en el intruso; si convoca criaturas, aparecerán lo más cerca posible del intruso y le atacarán. Todas las pruebas de salvación funcionan normalmente, excepto que la CD está basada en la magnitud del glifo.

Glifo explosivo: Una explosión causa 2d8 puntos de daño +1 por cada dos niveles de lanzador (máximo +5) tanto al intruso como a todo lo que esté en un radio de 2 metros de él. Este daño es por ácido, frío, fuego, electricidad o sónico (según se elija durante el lanzamiento). Los afectados pueden realizar pruebas de salvación de Reflejos para recibir la mitad del daño.

Globo menor de invulnerabilidad

Abjuración

Magnitud: *Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *3 metros;* ***Área:*** *Emanación esférica de radio de 3 metros, centrada en el lanzador;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Una esfera mágica inmóvil y ligeramente brillante rodea al lanzador y excluye todos los efectos de conjuro de magnitud 3 o menor. El área o efecto de cualquiera de estos conjuros no incluye el área del *Globo menor de invulnerabilidad*. Tales conjuros fallan al afectar a cualquier objetivo localizado en el interior del globo. Esto también incluye a las aptitudes sortílegas y a los objetos mágicos contenedores de conjuros. Sin embargo, puede lanzarse cualquier conjuro dentro del globo o desde su interior. Los conjuros de magnitud 4 o superior no resultan afectados por el globo, ni los que ya estuvieran en efecto antes que el globo. Este conjuro se puede eliminar con un

Disipar magia dirigido, pero no por uno de área. El lanzador puede abandonar el globo y volver a él sin penalizaciones.

Hay que tener en cuenta que los efectos de conjuro no resultan perjudicados salvo que sus efectos entren en el globo y, aun así, simplemente son suprimidos, no disipados.

Si un determinado conjuro posee más de una magnitud dependiendo del tipo de personaje que lo lance, utiliza la apropiada al lanzador para determinar si el *Globo menor de invulnerabilidad* lo detiene.

Hablar con las plantas

Adivinación

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo (Elfos de los bosques) 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador.*

Gracias a este conjuro el lanzador puede comprender a las plantas y comunicarse con ellas, incluyendo tanto a las plantas normales como a las criaturas vegetales. Podrá hacerles preguntas y obtener respuestas. El sentido que una planta normal tiene de su entorno está bastante limitado, por lo que no podrá dar (ni reconocer) descripciones detalladas de criaturas, ni responder a preguntas sobre acontecimientos que no hayan tenido lugar en sus cercanías.

El conjuro no hará que las criaturas vegetales se muestren más amistosas o dispuestas a cooperar que de costumbre. Es más, las que sean cautas o astutas podrían mostrarse bruscas y evasivas, mientras que las más estúpidas podrían hacer comentarios inútiles. Si la criatura vegetal es amistosa, podría hacer algún favor o servicio al lanzador (a discreción del DJ).

Hablar con los animales

Adivinación

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo (Elfos de los bosques) 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador.*

Gracias a este conjuro el lanzador puede comprender a los animales y comunicarse con ellos. Podrá hacerles preguntas y obtener respuestas, pero el conjuro no hará que se muestren más amistosos o dispuestos a cooperar que de costumbre. Es más, los animales cautos o astutos podrían mostrarse bruscos y evasivos, mientras que los más estúpidos podrían hacer comentarios inútiles. Si un animal es amistoso, podría hacer algún favor o servicio al lanzador (a discreción del DJ).

Hechizar animal

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Chamán 1, Mago 1;* ***Objetivo:*** *Un animal.*

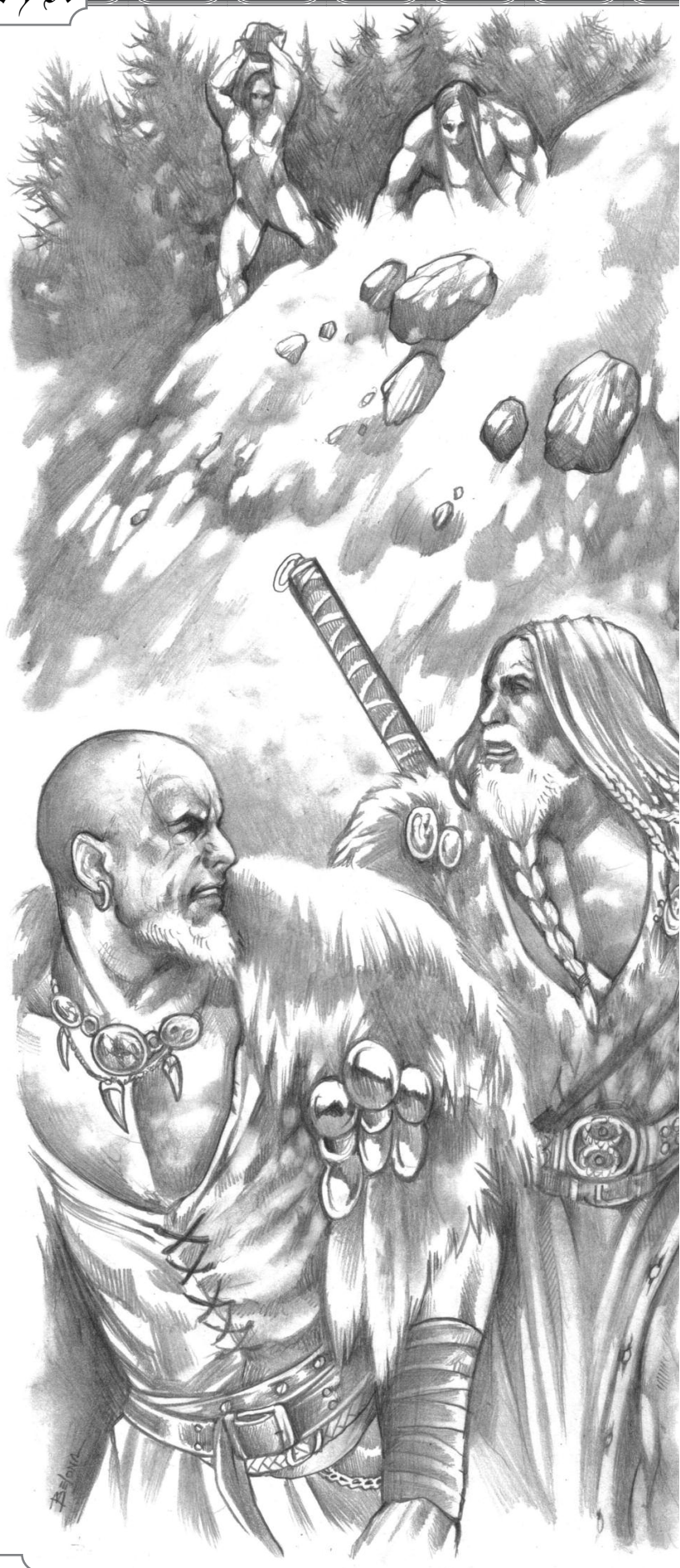
Este conjuro funciona como *Hechizar persona*, salvo en que sólo afecta a una criatura de tipo animal.

Hechizar monstruo

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Mago 4;* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *1 día/nivel de lanzador.*

Este conjuro funciona como *Hechizar persona*, pero el efecto no está limitado por el tipo de criatura.



Hechizar persona

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Chamán (Elfos grises) 1, Clérigo (Elfos oscuros) 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura humanoide;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro hace que una criatura humanoide vea al lanzador del conjuro como un aliado y amigo de confianza (considera la actitud del objetivo como Amistosa; consulta la habilidad Diplomacia en el **Capitulo 2. Héroes de Valsorth**). No obstante, si la criatura se encuentra amenazada por él o sus amigos en el momento de ser afectada por el conjuro, obtiene una bonificación de +5 en su prueba de salvación.

El conjuro no permite controlar a la persona hechizada como si fuera un autómata, pero ésta verá las palabras y actos del lanzador del modo más favorable. Se pueden dar órdenes al receptor, pero se debe tener éxito en una prueba enfrentada de Diplomacia o Engañar contra Averiguar intenciones o Voluntad para convencerle de hacer algo que normalmente no haría (no se permiten nuevos intentos). Además, el lanzador debe hablar el mismo idioma que la criatura, de no ser así sólo podrá transmitir órdenes muy simples mediante gestos. Una persona afectada no obedecerá bajo ningún concepto una orden suicida o claramente perjudicial, pero un guerrero hechizado podría, por ejemplo, creer al lanzador si éste le asegura que la única forma de que pueda salvar su vida es frenar "tan sólo durante unos segundos" al dragón que se les echa encima. Cualquier acto del lanzador o sus aliados que suponga una amenaza para el receptor romperá el conjuro.

Heroísmo

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Chamán (Bárbaros/Gigantes) 3, Clérigo (Hombres del norte) 2, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Este conjuro imbuye a una única criatura con una gran valentía y moral en la batalla. El objetivo obtiene una bonificación de +2 en las tiradas de Ataque, pruebas de salvación y de habilidad.

Hipnotismo

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Clérigo (Hombres del norte) 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivos:*** *Varias criaturas vivas, ninguna de las cuales puede distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *2d4 asaltos;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Las palabras y gestos monótonos del lanzador *fascinan* a las criaturas cercanas, haciendo que se detengan y le miren fijamente. Este conjuro afecta a un conjunto de criaturas que sumen hasta 1d6 puntos de Voluntad, +1 punto por cada dos niveles de lanzador (máximo +5). Es decir, con nivel de lanzador 3 afectaría a un conjunto de criaturas que no sumen en total más de 1d6+1 puntos de Voluntad (a efectos de este cálculo se considera que toda criatura tiene al menos 1 punto de Voluntad).

Las criaturas con menor Voluntad resultarán afectadas antes que las que la tengan mayor y, a igualdad de bonificación, primero las más cercanas al punto de origen del conjuro. *Hipnotismo* sólo afecta a las criaturas que puedan ver u oír al lanzador, aunque no tienen que entenderle para ser fascinadas.

Además, mientras están hipnotizadas su actitud hacia el lanzador se considera dos grados más amistosa de lo normal, hasta un máximo de *solícita* (ver **Diplomacia**, pág. 50). Esto permite realizar una única sugerencia a la criatura o criaturas afectadas (en este caso sí deben ser capaces de entender al lanzador). La petición debe ser breve y razonable. Cada criatura conservará su actitud hacia el lanzador aun cuando el conjuro haya finalizado, pero sólo en lo relativo a esa sugerencia concreta.

Las criaturas que fallen la prueba de salvación no recordarán haber sido hipnotizadas.

Identificar

Adivinación

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 hora;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Un objeto tocado;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro determina una de las propiedades mágicas de un objeto mágico, incluyendo el modo de activación de esas funciones (cuando resulte apropiado) y la cantidad de cargas que quedan disponibles (en caso de haberlas).

Imagen mayor

Ilusión (Quimera)

Magnitud: *Mago 3;* ***Duración:*** *Concentración +3 asaltos.*

Este conjuro funciona como *Imagen silenciosa*, salvo en que el efecto del conjuro puede incluir ilusiones auditivas, olfativas y térmicas. Mientras el lanzador se concentre, podrá mover la imagen dentro del alcance del conjuro.

La ilusión desaparecerá en cuanto sea golpeada por un enemigo, a no ser que se la haga reaccionar adecuadamente.

Imagen menor

Ilusión (Quimera)

Magnitud: *Mago 2;* ***Duración:*** *Concentración +2 asaltos.*

Este conjuro funciona como *Imagen silenciosa*, pero incluye algunos sonidos menores (aunque no un habla inteligible).

Imagen persistente

Ilusión (Quimera)

Magnitud: *Mago 5;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador.*

Este conjuro funciona igual que *Imagen silenciosa*, pero la quimera incluye componentes visuales, auditivos, olfativos y térmicos. Además, la ilusión puede seguir un patrón de comportamiento, determinado por el lanzador, sin necesidad de concentración por su parte. Si se desea, la quimera puede incluir habla inteligible.

Imagen silenciosa

Ilusión (Quimera)

Magnitud: *Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Quimera visual que no puede exceder cuatro cubos de 3 metros + un cubo de 3*

metros/nivel de lanzador; ***Duración:*** *Concentración;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro).*

Este conjuro crea la ilusión visual de un objeto, fuerza o criatura, tal y como el lanzador la visualiza. El conjuro no generará sonido, olor, textura ni temperatura, pero el lanzador podrá mover la imagen, respetando los límites de tamaño del efecto.

Impacto verdadero

Adivinación

Magnitud: *Chamán (Salvajes) 1, Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *Ver texto.*

El lanzador obtiene un conocimiento temporal e intuitivo del futuro inmediato durante su siguiente ataque. Su próxima tirada de Ataque (si la realiza antes del final de su siguiente turno) gana una bonificación de +10. Además, no sufre la probabilidad de fallo que se aplica a los ataques contra un objetivo oculto.

Indetectabilidad

Abjuración

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura u objeto tocado;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo, Objeto).*

La criatura u objeto custodiado se vuelve más difícil de detectar mediante conjuros de adivinación, como *Clariaudiencia/clarividencia*, *Localizar objeto* o los conjuros de detección. *Indetectabilidad* también impide la localización mediante objetos mágicos con poderes similares a los anteriores. Si se ejecuta una adivinación centrada sobre una criatura u objeto custodiado por este conjuro, el lanzador de la adivinación necesitará tener éxito en una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador) contra una CD de 11 + el nivel de lanzador de quien haya ejecutado la *Indetectabilidad*.

Cuando se lanza sobre una criatura, la *Indetectabilidad* protege tanto a la criatura como al equipo que porte.

Infligir heridas críticas

Nigromancia

Magnitud: *Clérigo 4.*

Este conjuro funciona igual que *Infligir heridas leves*, pero causa 4d8 puntos de daño, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20).

Infligir heridas graves

Nigromancia

Magnitud: *Clérigo 3.*

Este conjuro funciona igual que *Infligir heridas leves*, pero causa 3d8 puntos de daño, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +15).

Infligir heridas leves

Nigromancia

Magnitud: *Chamán (Elfos grises) 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad mitad.*

El lanzador coloca su mano sobre una criatura y canaliza energía negativa que causa 1d8 puntos de daño, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +5).

A las criaturas impulsadas por energía negativa, como los muertos vivientes, este conjuro les cura una cantidad de daño igual, en lugar de infligírselo.

Infligir heridas leves en grupo

Nigromancia

Magnitud: *Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros +1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura/nivel de lanzador en un área de 5 metros de radio;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad mitad.*

Este conjuro funciona igual que *Infligir heridas leves*, pero causa 1d8 puntos de daño, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +25), a cada uno de sus objetivos.

Infligir heridas menores

Nigromancia

Magnitud: *Chamán (Elfos grises) 0, Clérigo 0;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro funciona igual que *Infligir heridas leves*, pero sólo causa 1d4 puntos de daño.

Infligir heridas moderadas

Nigromancia

Magnitud: *Chamán (Elfos grises) 3, Clérigo 2.*

Este conjuro funciona igual que *Infligir heridas leves*, pero causa 2d8 puntos de daño, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10).

Inmovilizar animal

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo (Elfos de los bosques) 2, Mago 2;* ***Objetivo:*** *Un animal.*

Este conjuro funciona como *Inmovilizar persona*, salvo en que afecta a un animal en lugar de a un humanoide.

Inmovilizar monstruo

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Chamán 5, Clérigo (Hombres del norte) 5, Mago 5;* ***Objetivo:*** *Una criatura viva.*

Este conjuro funciona como *Inmovilizar persona*, pero el efecto no está limitado por el tipo de criatura ni su tamaño.

Inmovilizar persona

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Chamán (Bárbaros/Gigantes) 2, Clérigo 2, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Un humanoide de tamaño grande o más pequeño;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

El objetivo se congela en el sitio, quedándose de pie *indefenso*. Es consciente y respira normalmente, pero no puede llevar a cabo ninguna ac-

ción física, ni siquiera conversar. Puede, sin embargo, ejecutar acciones puramente mentales que no requieran movimiento físico. Cada asalto en su turno, el objetivo puede intentar una nueva prueba de salvación para romper el efecto (se considera una acción de asalto completo).

Una criatura alada que sea *inmovilizada* no puede batir sus alas y cae. Una nadadora es incapaz de nadar y podría ahogarse.

Invisibilidad

Ilusión

Magnitud: *Chamán (Salvajes) 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal o toque;* ***Objetivo:*** *Lanzador o una criatura u objeto (hasta un peso máximo de 50 kg/nivel de lanzador);* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo, Objeto).*

La criatura u objeto tocado desaparece de la vista, incluso de la visión en la oscuridad. Si el receptor es una criatura que transporta equipo, éste también desaparece. Si se lanza el conjuro sobre otra criatura, ni el lanzador ni sus aliados podrán ver al sujeto, a menos que puedan ver con normalidad las cosas invisibles o empleen magia para hacerlo. Los objetos que se dejan caer o son colocados en el suelo por una criatura invisible, se vuelven visibles; los objetos recogidos desaparecen si se meten entre las ropas vestidas por la criatura. La luz, sin embargo, nunca se vuelve invisible, aunque una fuente de luz puede hacerlo. Cualquier parte de un objeto que transporte el objetivo que se extienda a más de 3 metros de él se vuelve visible.

El sujeto no está silenciado mágicamente, y determinadas condiciones, como las del ambiente, pueden volver perceptible al receptor. El conjuro finaliza si el sujeto ataca a cualquier criatura. A efectos de este conjuro, un "ataque" incluye cualquier conjuro que apunte al enemigo o cuyo área o efecto incluya a un enemigo (quién es un enemigo depende de las percepciones del personaje invisible). Las acciones dirigidas a objetos desatendidos no rompen el conjuro. Causar daño indirectamente no es un ataque. Si el sujeto ataca directamente, sin embargo, inmediatamente se vuelve visible junto con todo su equipo. Los conjuros que específicamente afectan a los aliados, pero no a los enemigos, no son ataques para este propósito, incluso cuando incluyan a los enemigos en su área.

Un atacante invisible tiene una bonificación de +2 a su tirada de Ataque y se considera un Ataque por sorpresa.

Invisibilidad puede transformarse en permanente (sólo en objetos) con un conjuro de *Permanencia*.

Invisibilidad mayor

Ilusión

Magnitud: *Mago 4;* ***Objetivo:*** *Lanzador o una criatura u objeto que no pese mas de 50 kg/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Este conjuro funciona como *Invisibilidad*, salvo en que el conjuro no finaliza si el receptor realiza un ataque.

Invocar aliado natural 1

Conjuración (Convocación)

Magnitud: *Chamán 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción de asalto completo;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Una criatura convocada;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro invoca a una criatura natural de hasta 10 Puntos de Personaje, a elección del lanzador, que puede variar de un uso a otro. A efectos de este conjuro se considera una criatura natural a cualquier animal, bestia monstruosa, planta o sabandija que viva en el mismo plano de existencia que el lanzador. La criatura aparecerá en el lugar que designe el lanzador y actuará inmediatamente (tiene su mismo turno de Iniciativa), pudiendo actuar al máximo de sus capacidades. Si el lanzador es capaz de comunicarse con la criatura, podrá indicarle que no ataque, que ataque a enemigos concretos o que lleve a cabo otras acciones. En caso contrario la criatura actuará según su propio criterio.

Una criatura convocada no puede convocar ni conjurar de ningún otro modo a otras criaturas por sí misma, ni puede utilizar ninguna aptitud de teleportación o viaje planar de la que disponga. Además, Las criaturas no pueden ser convocadas a un entorno en el que no puedan vivir.

Invocar aliado natural 2

Conjuración (Convocación)

Magnitud: *Chamán 2;* ***Efecto:*** *Una o más criaturas convocadas en un área de 5 metros de radio.*

Este conjuro funciona igual que *Invocar aliado natural 1*, salvo en que permite convocar a una criatura de hasta 20 Puntos de Personaje o varias del mismo tipo cuya suma de Puntos de Personaje no pase de esa cantidad.

Invocar aliado natural 3

Conjuración (Convocación)

Magnitud: *Chamán 3;* ***Efecto:*** *Una o más criaturas convocadas en un área de 5 metros de radio.*

Este conjuro funciona igual que *Invocar aliado natural 1*, salvo en que permite convocar a una criatura de hasta 30 Puntos de Personaje o varias del mismo tipo cuya suma de Puntos de Personaje no pase de esa cantidad.

Invocar aliado natural 4

Conjuración (Convocación)

Magnitud: *Chamán 4;* ***Efecto:*** *Una o más criaturas convocadas en un área de 5 metros de radio.*

Este conjuro funciona igual que *Invocar aliado natural 1*, salvo en que permite convocar a una criatura de hasta 40 Puntos de Personaje o varias del mismo tipo cuya suma de Puntos de Personaje no pase de esa cantidad.

Invocar aliado natural 5

Conjuración (Convocación)

Magnitud: *Chamán 5;* ***Efecto:*** *Una o más criaturas convocadas en un área de 5 metros de radio.*

Este conjuro funciona igual que *Invocar aliado natural 1*, salvo en que permite convocar a una criatura de hasta 50 Puntos de Personaje o varias del mismo tipo cuya suma de Puntos de Personaje no pase de esa cantidad.

Invocar monstruo 1

Conjuración (Convocación) [Ver texto]

Magnitud: *Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción de asalto completo;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Una criatura convocada;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro invoca a una criatura extraplanar (normalmente un ajeno, un elemental o una bestia monstruosa nativa de otro plano) de hasta 10 Puntos de Personaje a elección del lanzador, pudiendo variar de un uso a otro. La criatura aparecerá en el lugar que designe el lanzador y actuará inmediatamente (tiene su mismo turno de Iniciativa), pudiendo actuar al máximo de sus capacidades. Si el lanzador es capaz de comunicarse con la criatura, podrá indicarle que no ataque, que ataque a enemigos concretos o que lleve a cabo otras acciones.

Un monstruo convocado no puede convocar ni conjurar de ningún otro modo a otras criaturas, ni puede utilizar ninguna aptitud de teleportación o viaje planar. Las criaturas no pueden ser convocadas a un entorno en el que no puedan vivir.

Un conjuro de convocación utilizado para traer a criaturas de agua, aire, fuego o tierra se convierte en un conjuro de ese tipo en cuestión.

Invocar monstruo 2

Conjuración (Convocación) [Ver texto]

Magnitud: *Clérigo 2, Mago 2;* ***Efecto:*** *Una o más criaturas convocadas en un área de 5 metros de radio.*

Este conjuro funciona igual que *Invocar monstruo 1*, salvo en que permite convocar a una criatura de hasta 20 Puntos de Personaje o varias del mismo tipo cuya suma de Puntos de Personaje no pase de esa cantidad.

Invocar monstruo 3

Conjuración (Convocación) [Ver texto]

Magnitud: *Clérigo 3, Mago 3;* ***Efecto:*** *Una o más criaturas convocadas en un área de 5 metros de radio.*

Este conjuro funciona igual que *Invocar monstruo 1*, salvo en que permite convocar a una criatura de hasta 30 Puntos de Personaje o varias del mismo tipo cuya suma de Puntos de Personaje no pase de esa cantidad.

Invocar monstruo 4

Conjuración (Convocación) [Ver texto]

Magnitud: *Clérigo 4, Mago 4;* ***Efecto:*** *Una o más criaturas convocadas en un área de 5 metros de radio.*

Este conjuro funciona igual que *Invocar monstruo 1*, salvo en que permite convocar a una criatura de hasta 40 Puntos de Personaje o varias del mismo tipo cuya suma de Puntos de Personaje no pase de esa cantidad.

Invocar monstruo 5

Conjuración (Convocación) [Ver texto]

Magnitud: *Clérigo 5, Mago 5;* ***Efecto:*** *Una o más criaturas convocadas en un área de 5 metros de radio.*

Este conjuro funciona igual que *Invocar monstruo 1*, salvo en que permite convocar a una criatura de hasta 50 Puntos de Personaje o varias del mismo tipo cuya suma de Puntos de Personaje no pase de esa cantidad.

Invocar montura

Conjuración (Convocación)

Magnitud: *Clérigo (Hombres del norte) 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción de asalto completo;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Una criatura convocada;* ***Duración:*** *2 horas/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro convoca un caballo (o mula, poni o similar) para que le sirva de montura al lanzador. El caballo se deja montar voluntariamente y se comporta de manera obediente (se considera entrenado para la batalla). La montura aparece junto con silla, brida y demás arreos.

Invocar utensilio

Conjuración (Convocación)

Magnitud: *Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción de asalto completo;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Un objeto convocado;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro convoca un utensilio sencillo (nunca un arma) a elección del lanzador. El objeto aparece en las manos del lanzador o a sus pies, según se prefiera, y es la versión típica y normal dentro de su tipo. Sólo aparece un utensilio por lanzamiento, y sólo puede usarlo el lanzador. No se puede convocar un instrumento lo bastante grande como para que se pueda sostener con ambas manos.

Lanzar maldición

Transmutación

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Permanente;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

El lanzador impone una maldición al objetivo. Se puede elegir entre uno de los tres efectos siguientes:

- Una penalización de –6 a una puntuación de Característica (puntuación mínima de 1).
- Una penalización de –4 en las tiradas de Ataque y en la pruebas de salvación, de característica y de habilidad.
- Cada turno, el objetivo tiene un 50% de posibilidades (11 o más en un d20) de actuar normalmente; de lo contrario, no lleva a cabo ninguna acción.

También es posible inventar una maldición propia, pero no debería ser más poderosa que las descritas arriba. Queda a discreción del DJ aceptar o no el efecto de una nueva maldición.

La maldición no puede ser disipada, pero puede ser eliminada con un conjuro de *Romper encantamiento* o *Quitar maldición*.

Lanzar maldición contrarresta *Quitar maldición*.

Leer magia

Adivinación (Universal)

Magnitud: *Chamán 0, Clérigo 0, Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador.*

Este conjuro permite al lanzador leer inscripciones mágicas en objetos que de otra manera podrían ser ininteligibles. Esta descodificación no invoca la magia contenida en la escritura. Además, una vez que el conjuro es lanzado y el lanzador ha leído la inscripción mágica, después es capaz de leer esa escritura concreta sin recurrir al uso de *Leer magia*. El lanzador puede leer al ritmo de una pagina (250 palabras) por minuto. El conjuro también permite identificar un conjuro de protección inscrito (como un *Glifo custodio*) teniendo éxito en una prueba de Saber (Arcano) con una CD de 10 + la magnitud del conjuro.

Leer magia puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*.

Lentificar veneno

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (Inofensivo).*

El objetivo se vuelve temporalmente inmune al veneno. Cualquier veneno en su sistema, o cualquier veneno al que se exponga durante la duración del conjuro, no le afecta hasta que el conjuro expira. *Lentificar veneno* no cura ningún daño por veneno sufrido antes de su lanzamiento.

Levitar

Transmutación

Magnitud: *Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal o corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Lanzador o un objeto o criatura voluntaria (hasta un peso máximo de 50 kg/nivel de lanzador);* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro permite al lanzador desplazar su cuerpo, el de otra criatura o un objeto, hacia arriba y hacia abajo según sus deseos. La criatura debe estar dispuesta a que la hagan levitar, y el objeto debe estar suelto o poseerlo una criatura que acceda voluntariamente a su manipulación. Se dirige mentalmente al objetivo para que suba o baje a una velocidad máxima de 6 metros por asalto (lo cual es una acción de movimiento). El efecto no permite desplazar al objetivo horizontalmente, aunque una criatura afectada podría agarrarse o impulsarse para moverse lateralmente (generalmente, a la mitad de su velocidad base).

Una criatura que ataque mientras esté levitando, ya sea en cuerpo a cuerpo o a distancia, encontrará su posición cada vez más inestable; la tirada del primer ataque sufrirá una penalización de –1, la del segundo de –2, etc., hasta una penalización máxima de –5. Si emplea un asalto completo en estabilizarse, la criatura puede empezar de nuevo a –1.

Libertad de movimiento

Abjuración

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal o toque;* ***Objetivo:*** *Lanzador o una criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Este conjuro capacita al lanzador o la criatura tocada a moverse y atacar normalmente mientras dure el conjuro, incluso bajo la influencia de magia que normalmente impide o reduce el movimiento. El objetivo tiene éxito automáticamente en cualquier prueba para resistir un intento de presa o una sujeción.

El conjuro también permite a un personaje moverse y atacar normalmente bajo el agua; aunque no permite, sin embargo, respirar agua.

Llama continua

Evocación [Luz]

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Efecto:*** *Llama ilusoria sin calor;* ***Duración:*** *Permanente;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Una llama, de brillo equivalente al de una antorcha, surge del objeto tocado. El efecto parece real, pero no despide calor ni necesita oxígeno. La llama puede cubrirse y esconderse, pero resultará imposible apagarla.

Los conjuros con el descriptor de luz contrarrestan y disipan conjuros de oscuridad de una magnitud igual o inferior.

Llamarada

Evocación [Luz]

Magnitud: *Chamán 0, Clérigo (Hombres del norte) 0, Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Explosión de luz;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega.*

Este conjuro crea una explosión de luz brillante. Si se produce justo delante de una criatura, ésta quedará deslumbrada, sufriendo un –1 en las tiradas de Ataque y en las pruebas que requieran la vista, durante 1 minuto, salvo que supere la prueba de salvación. Las criaturas sin visión o las ya deslumbradas no resultan afectadas por *Llamarada*.

Los conjuros con el descriptor de luz contrarrestan y disipan conjuros de oscuridad de una magnitud igual o inferior.

Localizar criatura

Adivinación

Magnitud: *Chamán 5, Clérigo 5, Mago 4;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador.*

Este conjuro funciona como *Localizar objeto*, salvo en que el conjuro encuentra a una criatura conocida o que resulte familiar.

Localizar objeto

Adivinación

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Círculo, centrado en el lanzador, con un radio de 100 metros + 10 metros/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador siente la dirección en la que se encuentra un objeto bien conocido o del que pueda hacerse una clara imagen mental. Se pueden buscar objetos generales, en cuyo caso se localiza al más cercano de su tipo. Intentar encontrar un objeto específico requiere una imagen mental precisa; si la imagen no es lo bastante aproximada al objeto real, el conjuro falla. El lanzador no puede especifi-

car un objeto concreto a menos que lo haya observado de primera mano (no mediante la adivinación).

El plomo bloquea este conjuro, que no sirve para localizar criaturas, y puede ser engañado por la magia que oculte o cambie la forma de los objetos.

Luz

Evocación [Luz]

Magnitud: *Chamán 0, Clérigo 0, Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Objeto tocado;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro hace que un objeto brille como una antorcha, despidiendo luz brillante en un radio de 6 metros desde el punto tocado (y luz tenue en 6 metros adicionales). El efecto es inmóvil, pero puede ejecutarse sobre un objeto móvil. La luz creada en una zona de oscuridad mágica no funcionará.

Los conjuros con el descriptor de luz contrarrestan y disipan conjuros de oscuridad de una magnitud igual o inferior.

Luz abrasadora

Evocación

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Rayo;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Concentrando el poder sagrado en forma de rayo de sol, el lanzador puede proyectar una descarga luminosa desde la palma de su mano. Para alcanzar a un oponente hace falta tener éxito en un ataque a distancia. La criatura alcanzada por el rayo de luz sufrirá 2d8 puntos de daño, +1 punto por cada nivel de lanzador (máximo +10). En el caso de criaturas especialmente vulnerables a la luz reciben un 50% más de daño (esto no incluye a criaturas que únicamente son sensibles a la luz, como los orkos o elfos oscuros).

Luz del día

Evocación [Luz]

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Objeto tocado;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El objeto tocado brilla como la luz del día, iluminando perfectamente en un radio de 20 metros y dejando en penumbras otros 20 metros adicionales. Las criaturas que sufren penalizaciones por la luz brillante también las sufrirán cuando se vean expuestas a esta luz mágica. A pesar de su nombre, este conjuro no es equivalente a la luz del día a efectos de las criaturas que son dañadas o destruidas por la luz. Si *Luz del día* se lanza sobre un objeto pequeño y después éste se coloca dentro o debajo de una cobertura capaz de contener la luz, sus efectos quedarán bloqueados hasta retirar la cobertura.

Un conjuro de *Luz del día* que penetre en un área afectada por una oscuridad mágica (o viceversa) será negado temporalmente, dejando tras de sí las condiciones de luz que hubiera normalmente en el lugar donde ambos efectos se solaparon.

Los conjuros con el descriptor de luz contrarrestan y disipan conjuros de oscuridad de una magnitud igual o inferior.

Mano del mago

Transmutación

Magnitud: *Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Objeto desatendido y no mágico que pese hasta 2,5 kg;* ***Duración:*** *Concentración;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador puede alzar un objeto y moverlo a voluntad desde la distancia. Como acción de movimiento, el lanzador puede mover el objeto hasta a 5 metros en cualquier dirección, aunque el conjuro finaliza si la distancia entre el lanzador y el objeto excede el alcance del conjuro.

Manos ardientes

Transmutación [Fuego]

Magnitud: *Chamán 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *3 metros;* ***Área:*** *Explosión de llamas semicircular de 3 metros de radio;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos mitad.*

Un cono de llamas brota de la punta de los dedos extendidos del lanzador. Toda criatura en el área de las llamas recibe 1d4 puntos de daño de fuego, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +5). Los materiales inflamables (como ropa, papel, pergamino o madera delgada), arden si las llamas les tocan. Es posible apagar los objetos en llamas como acción de asalto completo.

Mejorar característica

Transmutación

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

El conjuro concede una bonificación temporal de +5 a una puntuación de Característica (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma) elegida por el lanzador durante el lanzamiento.

Un incremento temporal de la Inteligencia, Sabiduría o Carisma no permite a los lanzadores arcanos o divinos ganar Puntos de Esencia ni milagros libres adicionales, pero las CDs de las pruebas de salvación de sus conjuros se incrementan.

Miedo

Nigromancia [Miedo, Enajenador]

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Explosión en forma de cono;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador o 1 asalto (ver texto);* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad parcial.*

Un invisible cono de terror hace que todas las criaturas vivas en el área queden despavoridas, huyendo del lanzador y soltando cualquier objeto que estuvieran empuñando (si no son capaces de huir se las considera aturdidas). Si alguna pasa su prueba de salvación, entonces la criatura queda estremecida durante un asalto (–2 a sus pruebas de Ataque, salvación, habilidades y Característica).

Muro de fuego

Evocación [Fuego]

Magnitud: *Chamán 5, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);*

Efecto: *Cortina opaca de llamas de hasta 6 metros/nivel de lanzador de largo o un anillo de fuego con un radio de hasta 1 metro/nivel de lanzador, ambas formas de 6 metros de altura;* ***Duración:*** *Concentración +1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro crea una inmóvil cortina de fuego. Una de las caras del muro, a elección del lanzador, emite oleadas de calor hacia delante, causando 2d4 puntos de daño de fuego a las criaturas a 3 metros y 1d4 puntos de daño de fuego a aquellas que estén a 6 metros. El muro causa este daño cuando aparece y cada asalto que la criatura entra o permanece en el área. Además, el muro causa 2d6 puntos de daño de fuego, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +20), a cualquier criatura que lo atraviese. El muro causa doble daño a las criaturas muertas vivientes.

Si el lanzador evoca el muro de forma que aparezca donde hay criaturas, éstas reciben daño como si hubieran atravesado el muro.

Si cualquier segmento de 2 metros del muro recibe 20 o más puntos de daño de frío en el mismo asalto, esa sección se extingue.

Muro de fuego puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*. Un *Muro de fuego* permanente extinguido mediante frío queda inactivo durante 10 minutos, tras lo cual se reforma con su fuerza normal.

Muro de fuerza

Evocación [Fuerza]

Magnitud: *Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Pared con un área de hasta un cuadrado de 3 metros/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro crea una pared invisible de fuerza. El muro no puede moverse, es inmune al daño de todo tipo y no resulta afectado por la mayoría de los conjuros, incluido *Disipar magia*. Los conjuros y demás efectos no pueden atravesar el muro en ninguna dirección, aunque los conjuros de teleportación y similares pueden superar la barrera. El efecto bloquea tanto a las criaturas insustanciales como a las materiales. Los ataques de mirada pueden funcionar a través del *Muro de fuerza*.

El *Muro de fuerza* debe ser continuo y no estar fragmentado cuando se crea. Si su superficie se rompe por cualquier objeto o criatura, el conjuro falla.

Muro de fuerza puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*.

Muro de hielo

Evocación [Frío]

Magnitud: *Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Plano de hielo anclado de hasta un cuadrado de 3 metros/nivel de lanzador, o semiesfera de hielo con un radio de hasta 1 metro + 30 cm/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos niega (ver texto).*

Este conjuro crea un plano de hielo anclado o una semiesfera de hielo, dependiendo de la versión seleccionada. Un *Muro de hielo* no puede crearse en un área ocupada por objetos o criaturas físicas. Su superficie debe ser continua y no estar fragmentada cuando se crea. Cualquier criatura adyacente al muro puede intentar una prueba de salvación de Reflejos para perturbarlo cuando se está creando. Una salvación con éxito significa que el conjuro falla automáticamente. El fuego, incluyendo los conjuros de fuego, puede fundir un *Muro de hielo*.

Fundir repentinamente el *Muro de hielo* (reduciéndolo a 0 Puntos de Resistencia en un solo ataque) crea una nube de bruma de 3 metros de radio que dura 10 minutos. Los objetos y criaturas en el área se tratan como si tuvieran ocultación parcial (20% de probabilidad de fallo, 17 o más en un d20) con respecto a otros.

Plano de hielo: Hace aparecer una pared de hielo fuerte y duro de 2,5 cm de grosor por nivel de lanzador (lo que le otorga 2 puntos de Dureza por cada nivel de lanzador). Cubre un área de hasta un cuadrado de 3 metros de lado por nivel de lanzador. El plano puede orientarse de cualquier manera siempre que esté anclado. Un muro vertical sólo necesita estar anclado en el suelo, mientras que uno horizontal o inclinado debe sujetarse en dos lados opuestos. Una sección de muro cuyos Puntos de Resistencia quedan a 0, se rompe. Incluso cuando el hielo se ha roto, permanece una lámina de aire frío. Cualquier criatura que camine a través de ella recibe 1d6 puntos de daño de frío, +1 punto por nivel de lanzador, y sin prueba de salvación posible.

Semiesfera: El muro toma la forma de una semiesfera cuyo radio máximo es 1 metro + 30 cm por nivel de lanzador. Es tan duro de romper como la forma de plano de hielo, pero no causa daño a aquellos que atraviesan la brecha.

Muro de piedra

Conjuración (Creación) [Tierra]

Magnitud: *Chamán 5, Clérigo 5, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Muro de piedra cuyo área es hasta un cuadrado de 2 metros/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ver texto.*

Este conjuro crea un muro de roca que se fusiona con las superficies de roca colindantes. El *Muro de piedra* tiene 2,5 cm de grosor por cada tres niveles de lanzador y ocupa el área de un cuadrado de hasta 2 metros de lado por nivel de lanzador, aunque se puede doblar el área del muro dividiendo a la mitad su grosor. El muro no puede conjurarse si ocupa el mismo espacio que una criatura u otro objeto.

Un *Muro de piedra* puede ser creado casi en cualquier forma que el lanzador desee. El muro creado no necesita ser vertical, ni descansar sobre ninguna base firme; sin embargo, debe fusionarse con piedra ya existente y estar firmemente sujeto por ella. Si se usa para tender un puente o como rampa en un tramo mayor de 6 metros, el muro debe tener forma de arco y estar apuntalado, lo que reduce a la mitad el área del conjuro. También puede ser modelado toscamente para dotarlo de almenas y demás añadidos, reduciendo su área de forma proporcional.

El muro de piedra tiene Reducción de Daño 7 y adquiere 8 puntos de Dureza por cada tres niveles de lanzador. Una sección de pared cuyos Puntos de Resistencia caigan a 0 se derrumba.

Es posible atrapar a oponentes dentro o bajo un *Muro de piedra*, siempre que el muro sea modelado de forma que pueda contener a las criaturas. Una prueba de salvación de Reflejos con éxito evita el encierro.

Muro de viento

Evocación [Aire]

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Muro de hasta 3 metros de largo y 2 metros de alto/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna (ver texto).*

Este conjuro hace que aparezca una cortina de viento, invisible y vertical, de 5 cm de espesor y una fuerza considerable. La potente ráfaga puede arrastrar a toda ave menor que un águila o arrancar papeles y otros materiales similares de las manos desprevenidas (una prueba de salvación de Reflejos permitirá a la criatura sujetar el objeto en cuestión). Las criaturas voladoras Menudas y Pequeñas no podrán atravesar la barrera, y los materiales sueltos y prendas de vestir saldrán volando hacia lo alto al quedar atrapados en el *Muro de viento*. Las flechas y virotes serán desviados hacia arriba y errarán, mientras que el resto de armas normales de ataque a distancia sufrirán un 30% de posibilidad de fallo (16 o más en un d20, no afecta a proyectiles de asedio y demás armas de gran tamaño). Los gases, casi todas las armas de aliento gaseosas y las criaturas con forma gaseosa no podrán atravesar el muro (si bien éste no supondrá obstáculo alguno para las criaturas insustanciales).

Aunque el muro ha de ser vertical, el lanzador le puede dar la forma continua que desee a lo largo del suelo. Se pueden crear *Muros de viento* cilíndricos o cuadrados que encierren lugares concretos.

Muro ilusorio

Ilusión (Quimera)

Magnitud: *Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *imagen de 3x3x0,3 metros;* ***Duración:*** *Permanente;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro).*

Este conjuro crea la ilusión de una pared, suelo, techo u otra superficie similar. Parecerá absolutamente real al ser observada, pero los objetos físicos podrán atravesarla sin la menor dificultad. Cuando el conjuro se utilice para ocultar pozos, trampas o puertas normales, toda aptitud de detección que no haga uso de la vista funcionará con total normalidad. El contacto o la exploración con ayuda de un objeto revelará la verdadera naturaleza de la superficie, pero no hará desaparecer la ilusión.

Neutralizar veneno

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura u objeto tocado de hasta 30 cm cúbicos/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo, Objeto).*

El lanzador elimina cualquier tipo de veneno en la criatura u objeto tocado. Una criatura envenenada no sufre daño o efectos adicionales por el veneno y cualquier efecto temporal finaliza, pero el conjuro no revierte los efectos instantáneos, como el daño de Puntos de Resistencia, daño temporal de Característica, o efectos que no desaparezcan por sí mismos.

La criatura es inmune a cualquier veneno al que se exponga mientras dure el conjuro. A diferencia de *Lentificar veneno*, tales efectos no se retrasan hasta después de la duración (la criatura no necesita realizar ninguna prueba de salvación contra efectos de veneno que sufra durante la duración del conjuro).

Este conjuro también puede, de modo alternativo, neutralizar el veneno de las criaturas y objetos venenosos durante su duración, a opción del lanzador.

Niebla de oscurecimiento

Conjuración (Creación)

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *6 metros;* ***Efecto:*** *Nube de 6 metros de alto y centrada en el lanzador que se expande hasta los 6 metros;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro hace que rodee al lanzador un vapor neblinoso que queda inmóvil una vez creado y enturbia por completo la visión (incluyendo la visión en la oscuridad) más allá de 2 metros. Las criaturas situadas hasta a 2 metros de distancia dispondrán de ocultación parcial (20% de posibilidad de fallo, 17 o más en un d20) y las que estén a más de 2 metros tendrán ocultación total (50% de posibilidad de fallo, 11 o más en un d20, y los atacantes no podrán localizarlas recurriendo a la vista).

Un viento moderado (16 km/h o más), dispersará la niebla en 4 asaltos. Un viento fuerte (31 km/h o más), como el de un conjuro de *Ráfaga de viento*, la dispersará en un solo asalto. Un conjuro de fuego consumirá la niebla en su área. Un conjuro de *Muro de fuego* consumirá la niebla en el área en que pueda infligir daño.

Este conjuro no funciona bajo el agua.

Nube aniquiladora

Conjuración (Creación)

Magnitud: *Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Nube que se expande hasta 6 metros de radio y 6 metros de alto;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza parcial (ver texto).*

Este conjuro crea un banco de niebla similar al de *Nube brumosa*, salvo en que sus vapores son venenosos y tienen un mortecino color verde amarillento. Esta niebla mata a cualquier criatura viva con Fortaleza 3 o menor (sin prueba de salvación) y causa que las criaturas con Fortaleza 4 a 6 realicen pruebas de salvación o mueran (en caso de tener éxito, reciben 1d4 puntos de daño de Constitución en el turno del lanzador cada asalto que permanezcan en la nube). Las criaturas vivas por encima de Fortaleza 6 reciben 1d4 puntos de daño de Constitución en el turno del lanzador cada asalto que permanezcan en la nube (una prueba de salvación con éxito reduce el daño a la mitad). Contener la respiración no ayuda, pero las criaturas inmunes al veneno no resultan afectadas por este conjuro.

Al contrario que *Nube brumosa*, la *Nube aniquiladora* se aleja del lanzador a 3 metros por asalto, avanzando por el terreno, por lo que cada asalto cambia el punto de origen. Debido a que los vapores son más pesados que el aire, se hunde al nivel más bajo del suelo,

colándose por todo tipo de aberturas. Sin embargo, no puede penetrar líquidos, ni puede lanzarse bajo el agua.

Nube apestosa

Conjuración (Creación)

Magnitud: *Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Nube que se expande hasta 6 metros de radio y 6 metros de alto;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (ver texto).*

Este conjuro crea un banco de niebla similar al generado por *Nube brumosa*, pero sus vapores producen náuseas. Las criaturas vivas que se encuentren dentro de la nube quedarán *nauseadas* mientras permanezcan en ella y 1d4+1 asaltos después de dejarla (se tira por separado para cada criatura nauseada). Las que tengan éxito en su prueba de salvación, pero continúen dentro de la nube, deberán volver a salvarse cada asalto durante el turno del lanzador. Una criatura *nauseada* sólo puede realizar una acción de movimiento por asalto, por lo que no podría atacar, moverse a fondo o emprender otras acciones estándar o de asalto completo.

Nube apestosa puede transformase en permanente con un conjuro de *Permanencia*. Una *Nube apestosa* permanente disipada por el viento se vuelve a formar en 10 minutos.

Nube brumosa

Conjuración (Creación)

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Nube que se expande hasta 6 metros de radio y 6 metros de alto;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Un banco de niebla empieza a expandirse desde el punto que indique el lanzador. La bruma entorpecerá la visión por completo (incluyendo la visión en la oscuridad) más allá de 2 metros. Una criatura situada a menos de 2 metros de otra tiene ocultación parcial (los ataques tienen un 20% de posibilidades de fallo, 17 o más en un d20). Las que se encuentren más allá del límite de visibilidad dispondrán de ocultación total (50% de posibilidad de fallo, 11 o más en un d20, y el atacante no puede emplear la vista para localizar a su objetivo).

Un viento moderado (16 km/h o más) dispersa la bruma en 4 asaltos; uno fuerte (31 km/h o más) lo hace en un asalto.

Este conjuro no funciona bajo el agua.

Ofuscar videncia

Ilusión

Magnitud: *Clérigo 5, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Área:*** *Emanación de 12 metros de radio;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Cualquier conjuro de adivinación (escudriñamiento) utilizado para espiar en el interior del área de este conjuro, recibe en su lugar una imagen falsa (como el conjuro de *Imagen mayor*). Durante la duración del conjuro, el lanzador puede concentrarse para cambiar la imagen del modo en que desee. Mientras no se concentre, la imagen permanecerá estática.

Ojo arcano

Adivinación (Escudriñamiento)

Magnitud: *Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Ilimitado;* ***Efecto:*** *Sensor mágico;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador crea un sensor mágico invisible que le envía información visual. Se puede crear el *Ojo arcano* en cualquier punto que el lanzador pueda ver, pero además puede viajar fuera de su línea de visión sin impedimentos. El sensor viaja a 10 metros por asalto (100 metros por minuto) si se limita a explorar una zona como lo haría un ojo humano (mirando principalmente al suelo) o a 3 metros por asalto (30 metros por minuto) si además examina paredes y techo. El *Ojo arcano* ve exactamente como vería el lanzador si éste estuviera allí. Mientras dure el conjuro, el sensor puede viajar en cualquier dirección. Las barreras sólidas impiden su paso, aunque puede atravesar cualquier espacio de al menos 3 cm de diámetro.

El lanzador debe concentrarse para utilizar el ojo. Si el lanzador no se concentra, el ojo está inerte hasta que el lanzador se concentre de nuevo.

Orden imperiosa

Encantamiento [Enajenador, Dependiente del idioma]

Magnitud: *Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *1 asalto;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

El lanzador le imparte al objetivo una sola orden, la cual obedece lo mejor que sepa a la primera oportunidad. El lanzador puede seleccionar entre las siguientes opciones.

Aproxímate: En el turno del objetivo, éste se mueve hacia el lanzador tan rápida y directamente como le sea posible durante un asalto. No puede hacer nada que no sea moverse durante su turno.

Suéltalo: En el turno del objetivo, deja caer cualquier cosa que esté sujetando y no puede recoger ningún objeto caído hasta su siguiente turno.

Tírate: El objetivo se cae inmediatamente al suelo y permanece tumbado durante un asalto. Puede actuar normalmente mientras está tumbado, pero recibe cualquier penalización apropiada.

Huye: En el turno del objetivo, se aleja del lanzador tan rápido como le sea posible durante un asalto. No puede hacer nada más que moverse durante su turno.

Detente: El objetivo se queda quieto durante un asalto. No puede llevar a cabo acciones, pero puede defenderse normalmente.

Si el objetivo no puede llevar a cabo la orden del lanzador en su siguiente turno, o simplemente no entiende el idioma, el conjuro falla automáticamente.

Orden imperiosa mayor

Encantamiento [Enajenador, Dependiente del idioma]

Magnitud: *Clérigo 5, Mago 5;* ***Objetivos:*** *Una criatura/nivel de lanzador, dos cualesquiera no pueden distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador.*

Este conjuro funciona como *Orden imperiosa*, pero puede afectar a tantas criaturas como el nivel de lanzador, y la orden persiste du-

rante más de un asalto. Al comienzo de cada turno (después del primero) de una criatura afectada, ésta tendrá derecho a una nueva prueba de salvación de Voluntad para librarse del conjuro. Todas las criaturas deben recibir la misma orden.

Orientación divina

Adivinación

Magnitud: *Chamán 0, Clérigo 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto o hasta ser descargado;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Este conjuro infunde a su receptor con un soplo de gracia divina. La criatura obtendrá una bonificación de +1 en una sola tirada de Ataque, prueba de salvación o de habilidad. El receptor debe declarar que desea aplicar la bonificación antes de realizar la tirada correspondiente.

Oscurecer objeto

Abjuración

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Objeto tocado de hasta 50 kg/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *8 horas;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Objeto).*

Este conjuro oculta a un objeto impidiendo que sea localizado por efectos de adivinación (escudriñamiento). Un intento de este tipo falla automáticamente (si la adivinación está dirigida al objeto) o no logra percibir al objeto (si la adivinación está centrada en una zona, objeto o persona cercana).

Oscuridad

Evocación [Oscuridad]

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo (Elfos oscuros) 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Objeto tocado;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro hace que un objeto irradie oscuridad en un radio de 6 metros. Todas las criaturas en el área obtienen ocultación parcial (20% de posibilidades de fallo, 17 o más en un d20). Incluso las criaturas capaces de ver normalmente en la oscuridad (como aquellas con infravisión) tienen la posibilidad de fallar en una zona cubierta por oscuridad mágica. Las luces normales (antorchas, velas, linternas, etc.) no iluminarán, como tampoco lo harán los conjuros de luz de magnitudes inferiores. Los conjuros de luz de magnitudes superiores no resultan afectados por *Oscuridad*.

Si el conjuro se lanza sobre un objeto pequeño y después se coloca dentro o debajo de una cobertura capaz de contener la luz, sus efectos quedarán bloqueados hasta que se retire la cobertura.

Los conjuros con el descriptor de oscuridad contrarrestan y disipan conjuros de luz de una magnitud igual o inferior.

Oscuridad profunda

Evocación [Oscuridad]

Magnitud: *Clérigo (Elfos oscuros) 3, Mago 3;* ***Duración:*** *1 día/nivel de lanzador.*

Este conjuro funciona como *Oscuridad*, salvo en que el objeto despide una oscuridad absoluta en un radio de 20 metros y en que dura más tiempo.

Un conjuro de *Luz del día* que penetre en un área afectada por *Oscuridad profunda* (o viceversa) será negado temporalmente, dejando tras de sí las condiciones de luz que hubiera normalmente en el lugar donde ambos efectos se solaparon.

Los conjuros con el descriptor de oscuridad contrarrestan y disipan conjuros de luz de una magnitud igual o inferior.

Página secreta

Transmutación

Magnitud: *Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Página tocada de hasta 1 metro cuadrado de tamaño;* ***Duración:*** *Permanente;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro altera el contenido de una página para que parezca algo totalmente diferente. Por tanto, se puede hacer que un mapa parezca un tratado sobre el bruñido de bastones de madera de ébano. El texto de un conjuro podría ser alterado para parecer una página del libro de un comercio o incluso un conjuro totalmente distinto. Sobre una *Página secreta* pueden ejecutarse unas *Runas explosivas*.

Un conjuro de *Comprensión idiomática* no basta, de por sí, para revelar el contenido de una *Página secreta*. El lanzador es capaz de revelar su contenido original pronunciando una palabra especial, luego puede leer la página detenidamente y devolverla a voluntad a su forma de *Página secreta*.

El lanzador también puede anular el conjuro por completo pronunciando dos veces la palabra especial. Un conjuro de *Detectar auras mágicas* mostrará una tenue aura en la página en cuestión, pero no sacará a relucir su verdadero contenido. *Visión verdadera* revelará la presencia de material oculto, pero no revelará el contenido en sí, a no ser que se ejecute junto a un conjuro de *Comprensión idiomática*.

Una *Página secreta* puede ser disipada, y el escrito oculto puede ser destruido por medio de un conjuro de *Borrar*.

Partículas rutilantes

Conjuración (Creación)

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Criaturas y objetos en una expansión de 3 metros;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (sólo ceguera).*

Una nube de partículas doradas cubre todo y a todos en el área, cegando a las criaturas y volviendo visible el contorno de las cosas invisibles durante la duración del conjuro. Todo lo que haya en el área quedará cubierto por el polvo, que será imposible de quitar y continuará brillando hasta desaparecer.

Cualquier criatura cubierta por el polvo sufre una penalización de –40 en sus pruebas de Sigilo para esconderse.

Pasamiento

Transmutación

Magnitud: *Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Efecto:*** *Abertura de 2 metros de alto, 3 metros de ancho y una profundidad de 3 metros + 50 cm/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador crea un pasadizo a través de paredes de madera, yeso o piedra, pero no a través de metal u otros materiales más duros. Si el grosor de una pared es superior a la profundidad del pasaje, entonces *Pasamiento* simplemente crea un nicho o túnel ciego. Varios conjuros de *Pasamiento* pueden formar un pasaje continuo para traspasar paredes muy gruesas. Cuando el conjuro finaliza, las criaturas dentro del pasadizo son expulsadas por la salida más próxima. Si alguien disipa el conjuro o el lanzador lo cancela, las criaturas en el pasadizo son expulsadas por la salida más lejana, si existe más de una.

Pasar sin dejar rastro

Transmutación

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo (Elfos de los bosques) 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Una criatura tocada/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Los receptores pueden desplazarse por cualquier tipo de terreno (barro, nieve, polvo, etc.) sin dejar tras de sí huellas ni rastros olorosos. Seguirlos resultará imposible si no se utilizan medios mágicos.

Perdición

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *15 metros;* ***Objetivo:*** *Todos los enemigos en 15 metros;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro infunde el miedo y la duda en los enemigos del lanzador, que sufrirán una penalización de –1 tanto en las tiradas de Ataque como en las pruebas de salvación contra efectos de miedo.

Perdición contrarresta y disipa *Bendecir*.

Permanencia

Universal

Magnitud: *Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *8 horas;* ***Alcance:*** *Ver texto;* ***Objetivo, Efecto o Área:*** *Ver texto;* ***Duración:*** *Permanente (ver texto);* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Permanencia hace que otros conjuros adquieran una duración permanente.

Es necesario que el lanzador sea capaz de lanzar los conjuros que desee hacer permanentes y que disponga de inciensos especiales y materiales raros por un valor de 1.000 mp por magnitud del conjuro (500 mp si es de magnitud 0) al que se desee afectar. Pueden ser necesarios materiales especiales relacionados con los conjuros, a discreción del Director de Juego.

Se pueden hacer permanentes los siguientes conjuros para beneficio personal: *Comprensión idiomática*, *Detectar auras mágicas*, *Don de lenguas*, *Leer magia*, *Resistencia*, *Ver lo invisible* y *Visión en la oscuridad*.

En primer lugar, se debe ejecutar el conjuro deseado y, a continuación, se debe lanzar *Permanencia*. El lanzador no puede ejecutar tales conjuros sobre otras criaturas, y esta aplicación de *Permanencia* sólo podrá ser disipada por un lanzador con un nivel de lanzador superior al que se tuviera cuando se lanzó el conjuro.

Los siguientes conjuros también podrán ser lanzados (solamente) sobre objetos o áreas y dotados de *Permanencia*: *Alarma*, *Boca mágica*, *Bruma sólida*, *Invisibilidad*, *Muro de fuego*, *Muro de fuerza*, *Nube apestosa*, *Ráfaga de viento*, *Símbolo*, *Sonido fantasma*, *Telaraña*.

Estos conjuros poseerán una vulnerabilidad normal al conjuro de *Disipar magia*.

El Director de Juego puede permitir que otros conjuros puedan transformarse en permanentes; investigar esta posible aplicación de un conjuro costará una ingente cantidad de tiempo y dinero (a discreción, nuevamente, del DJ). Si el DJ ya ha decidido que tal aplicación no es posible, la investigación fracasará automáticamente. La única manera de saber si una aplicación es posible o imposible es mediante el éxito o el fracaso de la citada investigación.

Piel pétrea

Abjuración

Magnitud: *Chamán 5, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador o hasta ser descargado;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

La criatura custodiada obtendrá una inusitada resistencia al daño. El objetivo gana Reducción de Daño 10 contra los ataques físicos (salvo aquellos de naturaleza mágica, como armas mejoradas o conjuros de toque). Una vez que el conjuro ha evitado un total de 10 Puntos de Resistencia por nivel de lanzador, se descarga.

Piel robliza

Transmutación

Magnitud: *Chamán 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *10 min/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro endurece la piel de una criatura. El efecto concede una bonificación de +2 a la Reducción de Daño por armadura natural. Esta bonificación aumenta en +1 por cada tres niveles por encima del 4º, hasta un máximo de +5 a 13º nivel.

La bonificación de *Piel robliza* no se apila con otras bonificaciones que mejoren la armadura natural del objetivo.

Plaga de insectos

Conjuración (Convocación)

Magnitud: *Chamán 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción de asalto completo;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Nube de insectos de 30 metros de radio;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Una horda de insectos se apiña en una densa nube cuando se lanza este conjuro. Los insectos limitan la visión a 3 metros, y el lanzamiento de conjuros es imposible en el interior de la nube. Las criaturas en el interior de la *Plaga de insectos*, sin importar su RD, sufren 1 punto de daño al final de cada asalto que permanezcan allí, debido a los mordiscos y aguijonazos de los insectos. La invisibilidad no ofrece protección. Todas las criaturas con una Voluntad de 2 o menos se alejan de la nube a su máxima velocidad en una dirección al azar, y huyen hasta que estén al menos a 30 metros de distancia

de los insectos. Las criaturas con Voluntad 3 a 5 también huyen, aunque una prueba de salvación de Voluntad niega este efecto (este deseo de huir es un efecto de miedo).

El humo espeso aleja a los insectos dentro de sus límites. El fuego también ahuyenta a los insectos. Los insectos vuelven tan pronto como el fuego se extinga. Una sola antorcha es ineficaz contra esta inmensa horda de insectos. El relámpago, frío y hielo son igualmente ineficaces, pero un viento fuerte (31 km/h o más) que cubra el área completa de la plaga, dispersa los insectos y finaliza el conjuro.

Plegaria

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *15 metros;* ***Área:*** *Todos los aliados y enemigos en una explosión de 15 metros de radio centrada en el lanzador;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador atrae el favor de su dios sobre él mismo y sus aliados mientras causa un perjuicio a sus enemigos. El lanzador y los aliados ganan una bonificación de +1 en las tiradas de Ataque, tiradas de daño, pruebas de salvación y de habilidad, mientras los enemigos reciben una penalización de –1 en tales tiradas.

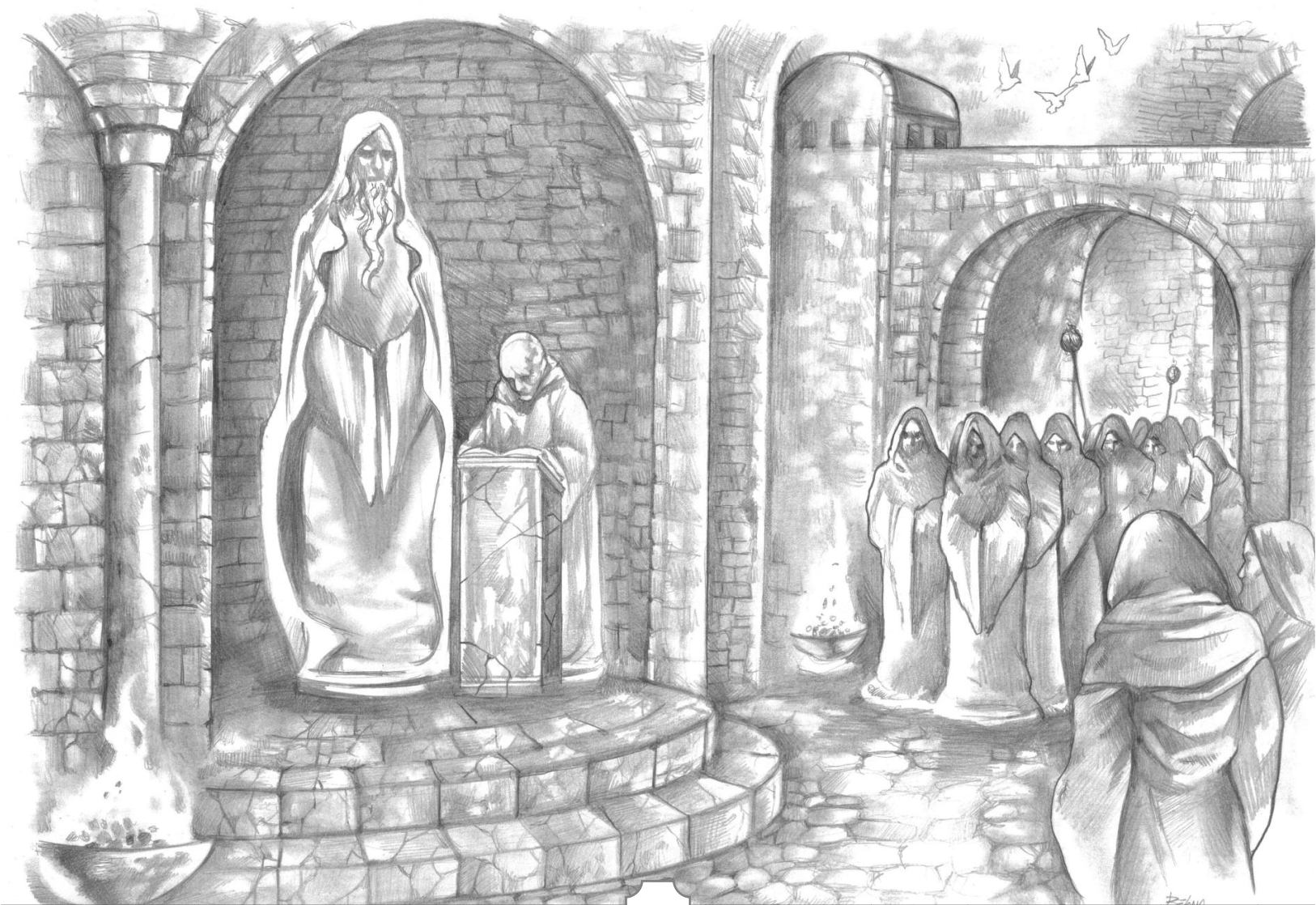
Polimorfar

Transmutación

Magnitud: *Chamán (Salvajes) 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Una criatura viva tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro funciona como *Alterar el propio aspecto*, salvo en que puede transformar a un sujeto voluntario en cualquier tipo de criatura viva. La nueva forma puede ser del mismo tipo que el objetivo o de cualquiera de los siguientes tipos: aberración, animal, bestia monstruosa, cieno, fata, humanoide, humanoide monstruoso, planta o sabandija. La forma asumida no puede tener más Fortaleza que el nivel de lanzador (máximo 15) o que la Fortaleza del objetivo, lo que sea menor. No se puede hacer que un objetivo asuma una forma más pequeña que Minúsculo, ni que asuma una forma incorpórea. El tipo de criatura cambia para adecuarse a la nueva forma (consulta el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** para más información).

Al realizarse el cambio, el objetivo recupera Puntos de Resistencia perdidos como si hubiera descansado durante una noche (aunque esta curación no restaura daño temporal de Característica ni proporciona ningún otro beneficio de descansar; cambiar de nuevo a



su forma original no proporciona más curación). Si muere, el objetivo vuelve a su forma original, aunque seguirá estando muerto.

El receptor obtiene las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución de su nueva forma, pero conserva sus propios valores de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. También obtiene todos los ataques especiales extraordinarios de la nueva forma (como Constreñir, Agarre mejorado o Veneno), pero no obtiene sus cualidades especiales extraordinarias (como Vista ciega, Regeneración u Olfato animal) ni ninguna aptitud sobrenatural o sortílega.

Las criaturas incorpóreas son inmunes a la polimorfización, y una criatura con el rasgo Cambiaformas puede volver a su forma natural del modo habitual (ver *Forma alternativa*, en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth**).

Polimorfar funesto

Transmutación

Magnitud: *Chamán (Salvajes) 5, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura;* ***Duración:*** *Permanente;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega, Voluntad parcial (ver texto).*

Este conjuro funciona como *Polimorfar*, salvo en que transforma al objetivo en un animal Pequeño o de menor tamaño, de no más de Fortaleza 2 (como un gato, lagarto, mono o sapo). Si la nueva forma fuese mortal para la criatura (por ejemplo, un pez fuera del agua) la víctima recibe una bonificación de +4 a su prueba de salvación.

Si el conjuro tiene éxito, el objetivo debe realizar también una prueba de salvación de Voluntad. Si esta segunda salvación falla, la criatura pierde sus aptitudes extraordinarias, sobrenaturales y sortílegas, así como su aptitud para lanzar conjuros (si la tenía), y obtiene las aptitudes especiales y la Inteligencia, Sabiduría y Carisma de su nueva forma en lugar de las suyas. Sigue conservando sus Bonificaciones, Habilidades y Dotes, siempre que no sean aptitudes extraordinarias, sobrenaturales o sortílegas.

Las criaturas incorpóreas son inmunes a la polimorfización, y una criatura con el rasgo Cambiaformas puede volver a su forma natural del modo habitual (ver *Forma alternativa*, en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth**).

Prestidigitación

Universal

Magnitud: *Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *3 metros;* ***Objetivo, Efecto o Área:*** *Ver texto;* ***Duración:*** *1 hora;* ***Prueba de salvación:*** *Ver texto.*

Una vez lanzado, el conjuro *Prestidigitación* permite al lanzador realizar efectos mágicos sencillos durante una hora. Los efectos son menores y tienen grandes limitaciones. Las prestidigitaciones pueden alzar lentamente medio kilogramo de material. Pueden colorear, limpiar o ensuciar objetos en un cubo de 30 cm cada asalto. Pueden enfriar, calentar o dar sabor a medio kilogramo de material inerte. No pueden causar daño o afectar a la concentración de los lanzadores de conjuros.

Prestidigitación puede crear pequeños objetos, pero parecen toscos y artificiales. Los materiales creados por este conjuro son extremadamente frágiles, y no pueden usarse como herramientas o armas. Finalmente, este conjuro carece del poder de duplicar ningún otro efecto de conjuro. Cualquier cambio realizado en un objeto (más allá de moverlo, limpiarlo o ensuciarlo) sólo durará una hora.

Profanar

Evocación [Maligno]

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Emanación de 6 metros;* ***Duración:*** *2 horas/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro infunde energía negativa en un área. Todos los intentos de Expulsar criaturas negativas (como muertos vivientes, demonios y similares) que se lleven a cabo en ese lugar obtendrán una penalización de –3. Las criaturas negativas que entren en la zona obtendrán una bonificación de +1 en las tiradas de Ataque, Daño y en las pruebas de salvación. Las criaturas negativas creadas o convocadas dentro de un lugar profanado obtienen un Punto de Resistencia extra por cada punto de Fortaleza o Voluntad que posean (lo que sea mayor).

Si en un lugar profanado hay un altar, capilla u otra estructura permanente dedicada a la deidad o poder superior del lanzador, los modificadores indicados se duplicarán (penalización a la expulsión, bonificación a las tiradas, Puntos de Resistencia). Además, cualquiera que lance *Reanimar a los muertos* dentro de esta zona puede crear el doble de la cantidad normal de muertos vivientes.

Si la zona contiene un altar, capilla u otra estructura permanente dedicada a una deidad o poder superior que no sea su patrón, el conjuro de *Profanar* maldice el área, cortando sus conexiones con el poder o deidad asociado. Esta función secundaria, si se usa, no proporciona las bonificaciones y penalizaciones indicadas anteriormente.

Profanar contrarresta y disipa el conjuro de *Consagrar*.

Protección contra la energía

Abjuración

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador o hasta ser descargado;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (Inofensivo).*

Este conjuro concede invulnerabilidad temporal contra el tipo de energía que se elija al lanzarlo (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). El conjuro se agotará cuando haya absorbido 10 puntos de daño de ese elemento por nivel de lanzador (máximo de 100 puntos).

Nota: Protección contra la energía *se solapa (y, por tanto, no se apila) con* Resistencia a la energía. *Si una criatura está bajo los efectos de ambos, el conjuro de* Protección *absorbe daño hasta que su poder quede agotado.*

Protección contra las flechas

Abjuración

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador o hasta ser descargado;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

La criatura custodiada estará protegida contra las armas de ataque a distancia, obteniendo una Reducción de Daño de 10 puntos contra ellas (salvo contra ataques de naturaleza mágica, como armas mejoradas o conjuros de rayo). El conjuro se agotará una vez haya evitado un total de 10 puntos de daño por nivel de lanzador (máximo de 100 puntos).

Proyectil mágico

Evocación [Fuerza]

Magnitud: *Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivos:*** *Hasta 5 criaturas, ninguna de las cuales puede distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Un proyectil de energía mágica sale disparado desde el lanzador y golpea a su objetivo, causando 1d4+1 puntos de daño. El proyectil golpea sin fallar, incluso si el objetivo se encuentra en combate cuerpo a cuerpo o posee una cobertura u ocultación que no sea total. No se puede apuntar a partes específicas de una criatura. Los objetos inanimados no sufren daños por el conjuro.

Por cada dos niveles de lanzador más allá del segundo, el lanzador gana un proyectil adicional (dos a nivel 4, tres a nivel 6, cuatro a nivel 8 y un máximo de cinco proyectiles a nivel 10). Si el lanzador dispara varios proyectiles, puede repartirlos entre varios objetivos diferentes. Cada proyectil sólo puede golpear a una criatura. El lanzador debe designar los objetivos antes de tirar el daño.

Proyectiles flamígeros

Transmutación [Fuego]

Magnitud: *Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivos o efecto:*** *50 proyectiles, todos en contacto entre sí;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador convierte la munición (como flechas, virotes y piedras) en proyectiles llameantes. Cada proyectil causa 1d6 puntos de daño adicional de fuego a cualquier objetivo que golpee. Los *Proyectiles flamígeros* pueden prender fuego fácilmente a materiales o estructuras, pero no podrán prender fuego a las criaturas golpeadas.

Puerta dimensional

Conjuración (Teleportación)

Magnitud: *Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Lanzador y objetos tocados o criaturas voluntarias tocadas;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna y Voluntad niega (Objeto).*

El lanzador se traslada instantáneamente desde su localización actual a cualquier otro lugar dentro del alcance. El lanzador siempre llega exactamente al lugar deseado, ya sea viéndolo directamente o declarando una dirección. Después de utilizar este conjuro, el lanzador no puede llevar a cabo ninguna otra acción hasta su siguiente turno.

También se puede llevar a una criatura voluntaria Mediana o menor adicional (que lleve objetos hasta su carga máxima) o su equivalente por cada tres niveles de lanzador. Una criatura Grande cuenta como dos criaturas Medianas, una Enorme como dos Grandes, etc. Todas las criaturas que van a ser transportadas deben estar en contacto entre ellas, y, al menos, una debe estar en contacto con el lanzador.

Si el lanzador llega a un lugar que ya está ocupado por un cuerpo sólido, tanto él como sus acompañantes sufren 1d6 puntos de daño y se ven desplazados hasta un espacio libre aleatorio que sea adecuado dentro de un radio de 30 metros de la localización deseada. Si no hay espacio disponible en 30 metros, sufren 2d6 puntos de daño adicional y el conjuro los devuelve a su posición original.

Purificar comida y bebida

Universal

Magnitud: *Chamán 0, Clérigo 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *3 metros;* ***Objetivo:*** *30 cm cúbicos/nivel de lanzador de comida y bebida contaminadas;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Objeto).*

Este conjuro hace que el agua y la comida sean aptas para el consumo aunque estén podridas, echadas a perder o envenenadas. El efecto no impide una descomposición posterior.

El agua sacrílega y los alimentos o bebidas de naturaleza similar se echarán a perder al recibir este conjuro, que no surte efecto alguno sobre las criaturas (de ningún tipo) ni las pociones mágicas.

Quitar ceguera/sordera

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (Inofensivo).*

Este conjuro cura la ceguera o la sordera (a elección del lanzador), tanto normal como mágica. El conjuro no permite recuperar ojos u orejas perdidos, pero los curará si estuvieran dañados.

Quitar ceguera/sordera contrarresta y disipa el conjuro de *Ceguera/sordera*.

Quitar el miedo

Abjuración

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura más una criatura adicional/4 niveles, ninguna de las cuales puede distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *10 minutos (ver texto);* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (Inofensivo).*

El lanzador concede al objetivo una bonificación de +4 contra efectos de miedo durante 10 minutos. Si el sujeto está sufriendo un efecto de miedo cuando recibe el conjuro, el efecto se ve suprimido durante su duración.

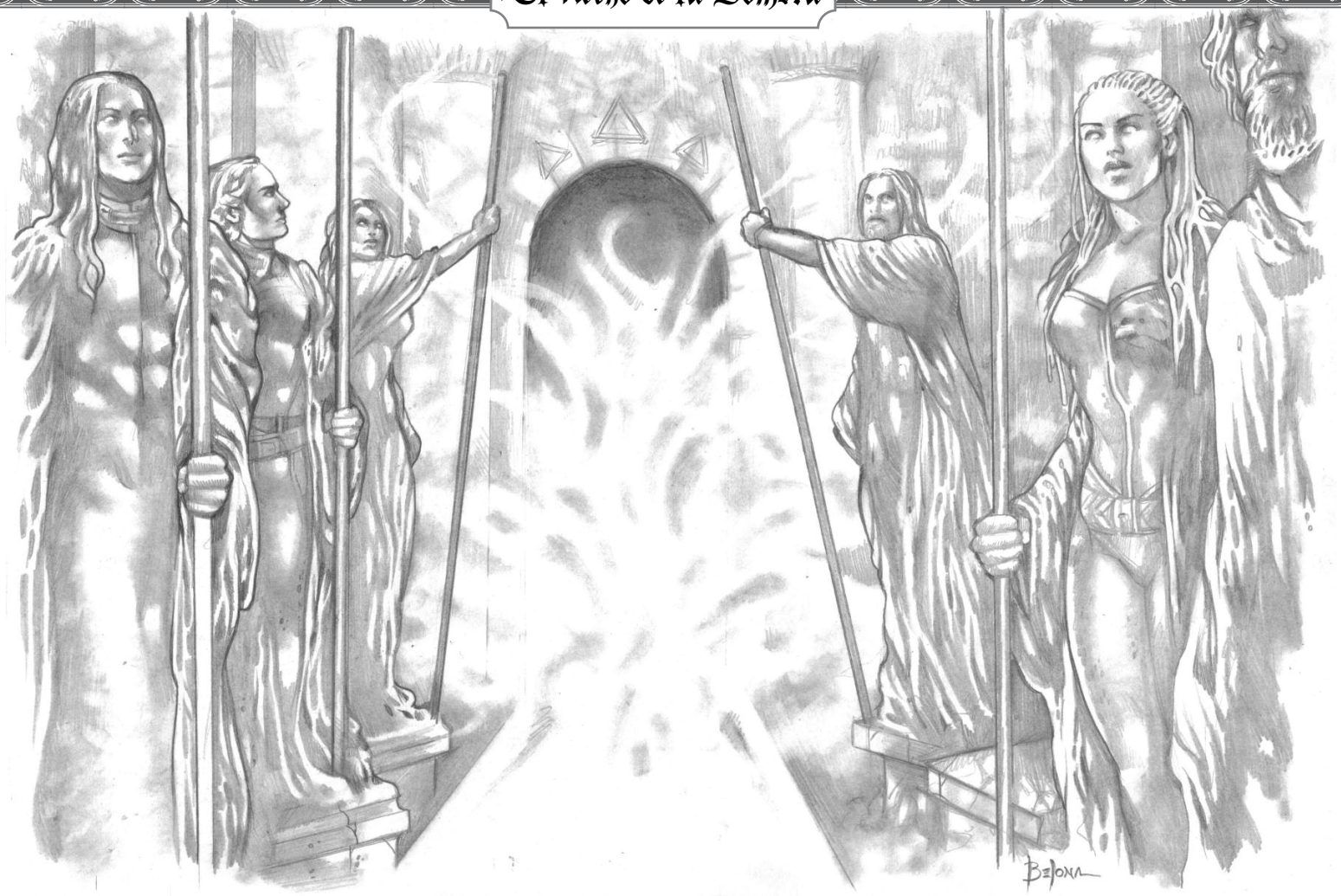
Quitar el miedo contrarresta *Causar miedo*.

Quitar enfermedad

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (Inofensivo).*

Este conjuro cura todas las enfermedades padecidas por el receptor. También mata a los parásitos. Algunas enfermedades especiales no pueden ser eliminadas por este conjuro, o sólo pueden eliminarse por un lanzador que posea o supere un determinado nivel de lanzador.



Ya que la duración del conjuro es instantánea, el efecto no impide que el receptor vuelva a contagiarse por verse expuesto de nuevo a la misma enfermedad.

Quitar maldición

Abjuración

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura u objeto tocado;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Este conjuro elimina instantáneamente todas las maldiciones de un objeto o persona. El conjuro no sirve para eliminar maldiciones de los objetos malditos creados a propósito, aunque, por lo general, sí permitirá a su portador deshacerse de ellos. Ciertas maldiciones especiales no pueden contrarrestarse con este conjuro, o sólo pueden eliminarse por un lanzador que posea o supere un determinado nivel de lanzador.

Quitar maldición contrarresta y disipa *Lanzar maldición*.

Quitar parálisis

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Hasta cuatro criaturas, ninguna de las cuales puede distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

El lanzador puede liberar una o más criaturas de los efectos de cualquier parálisis temporal o magia relacionada, incluyendo los conjuros de *Inmovilizar* o *Ralentizar*. Si el conjuro es lanzado en una criatura, la libera automáticamente de la parálisis. Si se lanza en dos criaturas, cada una tiene derecho a una nueva prueba de salvación, con una bonificación de +4, contra el efecto que las paraliza. Si se lanza en tres o cuatro criaturas, cada una tiene derecho a una nueva prueba de salvación con una bonificación de +2.

El conjuro no restablece puntuaciones de Característica reducidas por penalizaciones, daño o pérdida.

Ráfaga de viento

Evocación [Aire]

Magnitud: *Chamán 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *20 metros;* ***Efecto:*** *Una potente ráfaga de viento en forma de línea que emana desde el lanzador;* ***Duración:*** *1 asalto;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega.*

Este conjuro crea una fuerte ráfaga de aire (aproximadamente 80 km/h) que tiene su origen en el lanzador y afecta a todas las criaturas en su camino.

Una criatura Menuda o más pequeña que se encuentre en el suelo es derribada y rueda 1d4 x3 metros, recibiendo 1d4 puntos de daño

no letal por cada 3 metros. Si está volando, una criatura Menuda o más pequeña es arrastrada hacia atrás 2d6 x3 metros, y recibe 2d6 puntos de daño no letal al ser zarandeada y sacudida. Las criaturas Pequeñas son derribadas y quedan tendidas por la fuerza del viento o, si están volando, son arrastradas 1d6 x3 metros. Las criaturas Medianas son incapaces de moverse contra la fuerza del viento o, si están volando, son arrastradas 1d6 x2 metros hacia atrás. Las criaturas Grandes o mayores pueden moverse de manera normal dentro del efecto de *Ráfaga de viento*. Este conjuro no puede desplazar a una criatura más allá de los límites de su alcance.

Cualquier criatura, independientemente de su tamaño, recibe una penalización de –4 en las tiradas de Ataque a distancia y en las pruebas de Atención para escuchar mientras esté en el interior del área de este conjuro.

La fuerza de la ráfaga apagará automáticamente las velas, antorchas y demás llamas desprotegidas. Además, agitará violentamente las llamas protegidas, como las de las linternas, existiendo un 50% de posibilidades (11 o más en un d20) de apagarlas.

Además de los efectos indicados, este conjuro puede hacer todo aquello que pueda esperarse de una ráfaga de viento natural: puede crear un doloroso chorro de arena o polvo, avivar un gran fuego, volar toldos o colgantes pequeños, escorar un bote pequeño y empujar gases o vapores hasta el límite de su alcance.

Ráfaga de viento puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*.

Ralentizar

Transmutación

Magnitud: *Chamán 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura por nivel de lanzador, ninguna de las cuales puede distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Las criaturas afectadas se moverán y atacarán a un ritmo drásticamente refrenado. Las criaturas ralentizadas sólo podrán llevar a cabo una única acción de movimiento o acción estándar por turno, pero no ambas (ni podrán realizar acciones de asalto completo). Además, sufrirán una penalización de –1 a la Defensa, las tiradas de Ataque y las pruebas de salvación de Reflejos. Una criatura ralentizada se mueve a la mitad de su Velocidad normal.

Varios efectos de *Ralentizar* no se apilan. *Ralentizar* disipa y contrarresta *Acelerar*.

Rayo agotador

Nigromancia

Magnitud: *Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Rayo;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza parcial (ver texto).*

El lanzador debe tener éxito en un Ataque a distancia para impactar con el rayo a un objetivo. Éste quedará *exhausto* instantáneamente hasta la finalización del conjuro (–6 a Fuerza, Destreza e Inteligencia. velocidad reducida a la mitad). Una prueba de salvación con éxito permite que la criatura quede sólo *fatigada* (–2 a Fuerza, Destreza e Inteligencia). Una criatura que ya esté fatigada quedará exhausta.

Este conjuro no tiene ningún efecto en una criatura que ya esté exhausta. A diferencia de los estados fatigado y exhausto normales, este efecto termina en cuanto expira la duración del conjuro.

Rayo de escarcha

Evocación [Frío]

Magnitud: *Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Rayo;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Un rayo de hielo y aire frío surge del dedo índice del lanzador. Es necesario tener éxito en un Ataque a distancia para impactar con el rayo a un objetivo, el cual sufrirá 1d3 puntos de daño de frío.

Rayo de debilitamiento

Nigromancia

Magnitud: *Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Rayo;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

El lanzador debe tener éxito en un Ataque a distancia para impactar con el rayo a un objetivo, el cual sufrirá una penalización en su puntuación de Fuerza igual a 1d6 +1 por cada dos niveles de lanzador (máximo +5). La Fuerza del objetivo no puede reducirse por debajo de 1.

Rayo relampagueante

Evocación [Electricidad]

Magnitud: *Chamán 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Línea;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos mitad.*

El lanzador libera una descarga de energía eléctrica que causa 3d6 puntos de daño de electricidad, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10), a cada criatura en el interior de su área. La descarga comienza en el lanzador.

Rayo relampagueante prende fuego a los combustibles, daña objetos a su paso y puede fundir metales con un bajo punto de fusión. Si el daño causado a una barrera interpuesta la destruye o atraviesa, la descarga puede continuar más allá de la barrera si el alcance del conjuro lo permite; de otra forma, se detiene en la barrera como lo haría el efecto de cualquier otro conjuro.

Reanimar a los muertos

Nigromancia [Maligno]

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 3, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Uno o más cadáveres tocados;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro convierte los restos de criaturas fallecidas en esqueletos o zombis que siguen las órdenes verbales del lanzador. Los esqueletos o zombis pueden seguir al lanzador, o quedarse en un lugar y atacar a cualquier criatura (o sólo a las de un tipo concreto) que entre en él. Los muertos vivientes permanecen animados hasta que son destruidos (un esqueleto o zombi destruido no puede ser reanimado de nuevo).

Con un solo lanzamiento de *Reanimar a los muertos* se pueden crear muertos vivientes cuya suma total de Voluntad sea igual al nivel de lanzador.

Los muertos vivientes creados permanecen bajo el control del lanzador indefinidamente. No obstante, y sin importar cuantas veces utilice este conjuro el lanzador, sólo puede controlar hasta 4 puntos de Voluntad de criaturas muertas vivientes por nivel de lanzador. Si el lanzador excede este número, las criaturas creadas en último lugar siguen bajo su control, pero cualquier muerto viviente en exceso de lanzamientos anteriores queda fuera de control (el lanzador elige qué criaturas son liberadas).

Esqueletos: Un esqueleto sólo se puede crear de un cadáver o esqueleto mayormente intacto; el cadáver debe tener huesos. Si un esqueleto se crea a partir de un cadáver, la carne se cae de los huesos. Las estadísticas de un esqueleto pueden variar en función de su tamaño, pero en ningún caso conserva las aptitudes que la criatura pudiera haber tenido en vida.

Zombis: Un zombi sólo puede crearse de un cadáver mayormente intacto; la criatura debe tener una anatomía definida (no puede crearse un zombi a partir de un cieno, por ejemplo). Las estadísticas de un zombi pueden variar en función de su tamaño, pero en ningún caso conserva las aptitudes que la criatura pudiera haber tenido en vida.

En el **Capítulo 5. Bestiario de Valsorth**, se incluyen las estadísticas para esqueletos y zombis de tamaño mediano.

Reencarnar

Transmutación

Magnitud: *Chamán 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura muerta tocada;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna (ver texto).*

Reencarnar devuelve a la vida a un muerto, pero encarnándolo en un nuevo cuerpo. La criatura no puede llevar muerta más de una semana y su alma debe estar dispuesta a volver (si no desea regresar el efecto falla automáticamente). Como el muerto regresa a la vida en otro cuerpo, todas sus enfermedades y aflicciones desaparecen. El estado del cadáver es irrelevante; mientras exista una pequeña parte del cuerpo original de la criatura, ésta podrá ser reencarnada en un nuevo cuerpo.

Reencarnar usa los elementos naturales disponibles para crear el cuerpo de un joven adulto, completamente nuevo, que pueda ser ocupado por el alma del muerto. El proceso requiere una hora para completarse.

Una criatura reencarnada recuerda la mayor parte de su vida anterior y conserva todos sus rasgos de personaje (dotes, habilidades, bonificaciones, aptitudes sobrenaturales…). Sin embargo, los puntos en Características (especialmente Fuerza, Destreza y Constitución) pueden redistribuirse para adaptarse a la nueva forma (el nuevo reparto queda a discreción del DJ). En cualquier caso, el total de Puntos de Personaje dedicados a Características debe ser el mismo que antes de la reencarnación. Además, la criatura pierde los rasgos raciales de su forma original y adopta los de su nueva forma.

Una criatura que haya sido convertida en muerto viviente, o que haya perdido la vida por un efecto de muerte, no puede ser revivida por este conjuro. Los constructos, elementales, ajenos y criaturas muertas vivientes no se pueden reencarnar. El conjuro no puede traer de vuelta a una criatura que haya muerto por vejez.

El objetivo del conjuro pierde 5 puntos de Característica (al azar) al ser revivido.

Para una criatura humanoide, la nueva encarnación se determina al azar con la siguiente tabla:

d100	Encarnación
01	Troll
02-06	Hombre sapo
07-17	Bárbaro
18-26	Elfo gris
27-31	Yahi
32-42	Elfo de los bosques
43-58	Hombre del norte
59-69	Elfo oscuro
70-74	Hombre rata
75-83	Gigante azul
84-94	Hombre salvaje
95-99	Orko
100	Otro

Rematar a los vivos

Nigromancia [Muerte]

Magnitud: *Chamán (Elfos grises) 5, Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura viva tocada;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza parcial.*

Este conjuro permite matar a una criatura viva. Se necesita un Ataque de cuerpo a cuerpo para alcanzar al objetivo. Si la víctima tiene éxito en su prueba de salvación no morirá, pero sufrirá 3d6 puntos de daño, +1 punto adicional por nivel de lanzador.

Resistencia

Abjuración

Magnitud: *Chamán 0, Clérigo 0, Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (inofensivo).*

El objetivo recibe una bonificación de +1 en las pruebas de salvación.

Resistencia puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*.

Resistencia a la energía

Abjuración

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (Inofensivo).*

Esta abjuración protege al receptor contra el daño de un tipo de energía a elección del lanzador: ácido, frío, electricidad, fuego o sonido. La criatura gana Reducción de Daño 10 contra el tipo de energía escogido, lo cual significa que cada vez que se somete a la criatura a tal daño (tanto de una fuente mágica como natural), el daño se reduce en 10

puntos antes de aplicarse a los Puntos de Resistencia de la criatura. El valor de la resistencia a la energía concedida aumenta a RD 15 con nivel de lanzador 8, y a un máximo de RD 20 con nivel de lanzador 12. El conjuro también protege el equipo del objetivo.

Resistencia a la energía sólo absorbe daño; el objetivo todavía podría sufrir otros efectos nocivos adicionales, como asfixiarse por el humo de un fuego o quedar atrapado en el hielo.

Nota: Resistencia a la energía *se solapa (y, por tanto, no se apila) con* Protección contra la energía. *Si una criatura está bajo los efectos de ambos, el conjuro de Protección absorbe daño hasta que su poder quede agotado.*

Respiración acuática

Transmutación

Magnitud: *Chamán 3, Clérigo 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criaturas vivas tocadas;* ***Duración:*** *2 horas/nivel de lanzador (ver texto);* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Las criaturas transmutadas pueden respirar agua con libertad. Se divide la duración equitativamente entre todas las criaturas tocadas. El conjuro no impide respirar aire a las criaturas tocadas.

Restablecimiento

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Chamán 4, Clérigo 4.*

Este conjuro funciona igual que *Restablecimiento menor*, pero cura todo el daño temporal de Característica y restablece todos los puntos consumidos permanentemente en una sola Característica (el lanzador elige cuál resulta afectada).

Este conjuro no restablece los puntos de Característica que se hayan perdido a causa de la resurrección.

Restablecimiento menor

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *3 asaltos;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Este conjuro disipa todo efecto mágico que reduzca una de las puntuaciones de Característica del receptor, o cura 1d4 puntos de daño temporal en una de sus puntuaciones de Característica. También elimina cualquier fatiga de la criatura, y mejora su estado de exhausto a fatigado. Sin embargo, el conjuro no restablece la consunción permanente de Características.

Revivir a los muertos

Conjuración (Curación)

Magnitud: *Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 minuto;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura muerta tocada;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna (ver texto).*

El lanzador restaura la vida a una criatura que no lleve muerta más de un día por nivel de lanzador. *Revivir a los muertos* cura el daño en Puntos de Resistencia hasta un total de 1 punto de daño por nivel de lanzador. Cualquier puntuación de Característica dañada hasta 0 se incrementa a 1. El veneno y la enfermedad normales se curan en el proceso de revivir al sujeto, pero las enfermedades mágicas y las maldiciones no se cancelan. Aunque el conjuro cierra las heridas mortales y repara el daño letal de la mayoría de los tipos, el cuerpo de la criatura que será revivida debe estar completo. De otra forma, las partes ausentes lo están todavía cuando la criatura sea devuelta a la vida. Ninguna de las posesiones o equipo de la criatura muerta se ve afectada en modo alguno por este conjuro.

Una criatura que haya sido convertida en muerto viviente, o que haya perdido la vida por un efecto de muerte, no puede ser revivida por este conjuro. Los constructos, elementales, ajenos y criaturas muertas vivientes no se pueden revivir. El conjuro no puede traer de vuelta a una criatura que haya muerto por vejez.

El objetivo del conjuro pierde 5 puntos de Característica (al azar) al ser revivido.

Romper encantamiento

Abjuración

Magnitud: *Chamán 5, Clérigo 5, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 minuto;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Hasta una criatura por nivel de lanzador, ninguna de las cuales pueden distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ver texto.*

Este conjuro libera a las criaturas de encantamientos, transmutaciones y maldiciones. *Romper encantamiento* puede revertir incluso un efecto instantáneo. Para cada efecto, el lanzador realiza una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador, máximo +15) contra una CD de 11 + el nivel de lanzador del efecto. Un éxito significa que la criatura está libre del conjuro, maldición o efecto. En el caso de objetos mágicos malditos, se aplica el nivel de lanzador del objeto (en caso de no figurar, será el mínimo imprescindible para crearlo).

Si el conjuro no resulta afectado por *Disipar magia*, entonces el *Romper encantamiento* sólo surte efecto si el conjuro a eliminar es de magnitud 5 o menor.

Si el efecto proviene de algún objeto mágico permanente, este conjuro no elimina la maldición del objeto, sino que simplemente libera a la víctima de sus efectos.

Runas explosivas

Abjuración [Fuerza]

Magnitud: *Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *1 acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Un objeto tocado que no pese más de 5 kg;* ***Duración:*** *Permanente hasta ser descargado;* ***Prueba de salvación:*** *Ver texto.*

El lanzador puede trazar las runas místicas en un libro, mapa, rollo de pergamino u otro objeto similar que incluya información escrita. Las runas detonan al ser leídas, infligiendo 2d6 puntos de daño de fuerza, +1 punto por nivel de lanzador (máximo +10). Todo el que se encuentre cerca de ellas (lo bastante como para poder leerlas) sufrirá este daño sin prueba de salvación posible. Todas las demás criaturas que estén en un radio de 3 metros de las runas tienen derecho a una prueba de salvación de Reflejos para reducir el daño a la mitad. El objeto sobre el que estuvieran escritas las runas también sufrirá el daño completo (sin salvación).

Tanto el lanzador como las criaturas que indique específicamente podrán leer el escrito protegido sin desencadenar las runas. Así mismo, podrá eliminarlas cuando lo desee. Las demás personas que quieran hacerlo deberán emplear un conjuro de *Disipar magia* o de *Borrar*, pero fallar en su intento de eliminar las runas desencadenará la explosión.

Las trampas mágicas son difíciles de detectar e inutilizar. Se necesita una prueba de Buscar para encontrar la trampa y otra de Inutilizar mecanismo para desbaratarla. En ambos casos, la CD será 25 + la magnitud del conjuro.

Sacralizar

Evocación

Magnitud: *Chamán 5, Clérigo 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *24 horas;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Área:*** *Emanación de 12 metros de radio desde el punto tocado;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Ver texto.*

Este conjuro hace que un lugar, edificio o construcción se convierta en un lugar sagrado. Esto tiene tres efectos principales:

El primero es que la construcción queda protegida por un *Círculo de protección mayor*.

El segundo es que todos los intentos de Expulsar criaturas negativas (como los muertos vivientes) sufren una bonificación de +4.

El tercer efecto es que todo cuerpo que sea enterrado en el lugar sacralizado no podrá convertirse en una criatura muerta viviente.

Por último, existe la posibilidad de unir un efecto de conjuro al lugar sacralizado. Este efecto de conjuro durará un año y funcionará en todo el lugar consagrado, sin importar cuál sea su duración normal o qué área o efecto tenga. Se puede decidir si el efecto se aplicará a todas las criaturas, a aquellas que compartan la misma religión o valores que el lanzador, o a las que profesen otra fe o tengan unos valores opuestos. Al terminar el año, el efecto elegido finalizará, aunque podrá renovarse o volverse a colocar en el lugar lanzando de nuevo el conjuro *Sacralizar*.

Entre los efectos de conjuro que pueden unirse a este conjuro se encuentran: *Auxilio divino, Bendecir, Causar miedo, Detectar auras mágicas, Discernir mentiras, Disipar magia, Don de lenguas, Libertad de movimiento, Luz del día, Oscuridad, Oscuridad profunda, Perdición, Protección contra la energía, Quitar el miedo, Resistencia a la energía, Silencio, Soportar los elementos* y *Zona de verdad*. Las pruebas de salvación de cada uno de estos conjuros funcionan igualmente que en la descripción individual de cada uno de ellos.

Un área sólo puede recibir un sortilegio de *Sacralizar* (y su correspondiente efecto de conjuro) al mismo tiempo.

Sacralizar contrarresta, pero no disipa, el conjuro *Desacralizar*.

Salto

Transmutación

Magnitud: *Chamán 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

El objetivo obtiene una bonificación de +10 en las pruebas de Atletismo para saltar. La bonificación se incrementa en 5 puntos por cada dos niveles de lanzador por encima del 2º, hasta un máximo de +30 a nivel de lanzador 10.

Silencio

Ilusión

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Emanación de 6 metros de radio centrada en una criatura, objeto o punto en el espacio;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (ver texto) o ninguna (Objeto).*

Al lanzar este conjuro, el silencio más absoluto reinará en el área afectada. Todos los sonidos desaparecerán: será imposible conversar, los conjuros con componente verbal no podrán lanzarse y ningún sonido surgirá del área, entrará en ella ni podrá atravesarla. El conjuro puede lanzarse en un punto en el espacio, pero el efecto se quedará quieto a no ser que se ejecute sobre un objeto móvil. El conjuro también puede centrarse en una criatura, en cuyo caso el efecto irradia de ella y la acompaña al desplazarse. Para negar el efecto, una criatura no voluntaria podrá realizar una prueba de salvación. Los objetos en poder de una criatura y los objetos mágicos capaces de emitir sonido podrán intentar salvarse, pero los objetos desatendidos y los puntos en el espacio no tendrán derecho a ello. Este conjuro proporciona una defensa eficaz contra los ataques sónicos o dependientes del idioma.

Símbolo de dolor

Nigromancia [Maligno]

Magnitud: *Clérigo 5, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *10 minutos;* ***Alcance:*** *Ver texto;* ***Efecto:*** *Un símbolo;* ***Duración:*** *Ver texto;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega.*

Este conjuro permite inscribir una potente runa de poder sobre una superficie. Una vez activado, el símbolo permanece actuando y brillando durante 10 minutos por nivel de lanzador, afectando a todas las criaturas en un radio de 20 metros desde el lugar en el que está inscrito (se considera como una explosión). Cada criatura sufre un dolor desgarrador que impone una penalización de –4 en las tiradas de Ataque, pruebas de habilidad y pruebas de Característica. Estos efectos duran hasta una hora después de que la criatura se aleje a más de 20 metros del símbolo o éste finalice su efecto.

Cualquier criatura que entre en el área mientras el conjuro esté activo sufrirá su efecto, aunque no lo activase. Una criatura necesita realizar una prueba de salvación contra el símbolo sólo una vez, siempre que permanezca dentro del área; si la abandona y vuelve a entrar mientras el símbolo sigue activo, tendrá que realizar una nueva salvación.

Hasta que se activa, el símbolo está inactivo (aunque visible y legible a una distancia de 20 metros). Para ser efectivo, un símbolo debe estar situado a la vista en un lugar evidente. Cubrir o esconder la runa hace que el conjuro deje de ser efectivo, salvo que una criatura quite la cobertura, en cuyo caso el símbolo funcionará de manera normal.

Por defecto, un símbolo se desencadena cuando una criatura hace una o más de las siguientes acciones, según elija el lanzador: leer la runa (incluye los intentos de estudiarla, identificarla o tratar de descubrir su significado), tocar la runa (incluye tratar de poner una cobertura encima, pero no permite un uso ofensivo), pasar junto a ella, mirarla o atravesar una entrada que la tenga inscrita. Independientemente del método de activación, una criatura que se encuentre a más de 20 metros del símbolo no puede desencadenar la runa (incluso aunque cumpla una o más de las condiciones desencadenantes, como leer la runa). Una vez que se lanza el conjuro, no pueden cambiarse sus condiciones desencadenantes.

También es posible establecer condiciones desencadenantes especiales, que pueden ser tan sencillas o complicadas como el lanzador

desee. Tales condiciones especiales pueden estar relacionadas con el nombre, identidad o forma de comportarse de una criatura, pero, por lo demás, deberán basarse en acciones o cualidades que puedan percibirse. Las cosas intangibles, como la ocupación o los Puntos de Resistencia, no servirán para ello.

Cuando inscribe un símbolo, el lanzador puede especificar una contraseña o frase que evite que una criatura que lo utilice desencadene sus efectos. Cualquiera que utilice la contraseña será inmune a los efectos de una runa determinada mientras permanezca a menos de 20 metros del símbolo. Si la criatura abandona ese radio y vuelve más tarde, debe utilizar la contraseña de nuevo.

También es posible sintonizar este símbolo con las criaturas que el lanzador desee, pero eso podría prolongar el tiempo de lanzamiento. Sintonizar a una o dos criaturas lleva tan poco tiempo que no se tendrá en cuenta, pero sintonizar a un grupo pequeño (de hasta diez criaturas) llevará una hora. Sintonizar a un grupo más grande (de hasta veinticinco criaturas) llevaría 24 horas. Sintonizar a grupos más numerosos requiere un tiempo proporcionalmente mayor, a discreción del DJ. Cualquier criatura sintonizada con un símbolo no puede activarlo y es inmune a sus efectos, incluso si está dentro de su radio cuando es activado. El lanzador se considera automáticamente sintonizado con sus propios símbolos, por lo que siempre ignora sus efectos y no puede activarlos inadvertidamente.

Leer magia permite identificar un símbolo con una prueba de Saber (Arcano) con éxito (CD 14). Por supuesto, si el conjuro ha sido preparado para que se active al ser leído, esto lo desencadenará.

Este conjuro puede eliminarse con un *Disipar magia* con éxito dirigido únicamente a la runa. Un conjuro de *Borrar* no tendrá efecto sobre él.

La destrucción de la superficie donde el símbolo ha sido inscrito lo destruirá, pero también lo activará.

Un *Símbolo de dolor* puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*. Un símbolo permanente que haya sido inutilizado o disipado queda inactivo durante 10 minutos, tras lo cual vuelve a activarse del modo normal.

Las trampas mágicas son difíciles de detectar e inutilizar. Se necesita una prueba de Buscar para encontrar la trampa y otra de Inutilizar mecanismo para desbaratarla. En ambos casos, la CD será 25 + la magnitud del conjuro.

Símbolo de sueño

Encantamiento [enajenador]

Magnitud: *Clérigo 5, Mago 5;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro funciona como *Símbolo de dolor*, salvo en que todas las criaturas con Voluntad 10 o menor en un radio de 20 metros del *Símbolo de sueño*, caen en un sueño catatónico durante 3d6 x10 minutos. A diferencia del conjuro de *Dormir*, estas criaturas no pueden ser despertadas por medios no mágicos antes de que su duración expire.

Similitud

Ilusión

Magnitud: *Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una persona/2 niveles de lanzador, ninguna de las cuales pueden distar más de 10 metros;* ***Duración:*** *12 horas;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega o Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro).*

Este conjuro funciona igual que *Disfrazarse*, pero también puede cambiar la apariencia de otras personas aparte del lanzador. Las criaturas recuperarán su aspecto normal si mueren.

Los objetivos involuntarios pueden negar el efecto del conjuro mediante una prueba de salvación con éxito.

Situación

Adivinación

Magnitud: *Clérigo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Una criatura tocada/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

Situación permite al lanzador situar mentalmente las posiciones relativas y las condiciones generales de sus compañeros. El lanzador es consciente de la dirección y distancia a la que se encuentran, así como de su estado: ilesos, heridos, incapacitados, moribundos, inconscientes, aturdidos, nauseados, envenenados, etc. Una vez que el conjuro ha sido lanzado sobre los objetivos, la distancia entre ellos y el lanzador no afecta al conjuro.

Sonido fantasma

Ilusión (Quimera)

Magnitud: *Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Sonidos ilusorios;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro).*

Este conjuro permite crear un volumen de sonido que se eleve, disminuya, se acerque o se quede quieto en un sitio. El lanzador debe elegir el tipo de sonido creado en el momento de ejecutar el conjuro, y después no podrá cambiar el carácter básico del mismo. El volumen del sonido creado depende del poder del lanzador: puede generar el mismo ruido que 4 humanos normales por nivel de lanzador que posea (con un máximo equivalente a 20 humanos). Por tanto, podrá crear sonidos de charla, canto, gritos, pasos, marcha o carrera. El sonido producido por este conjuro puede ser prácticamente de cualquier tipo, sin exceder nunca el límite de volumen. Nótese que el conjuro de *Sonido fantasma* puede incrementar la eficacia del conjuro de *Imagen silenciosa*.

Sonido fantasma puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*.

Soportar los elementos

Abjuración

Magnitud: *Chamán 1, Clérigo 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *24 horas;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Una criatura protegida por *Soportar los elementos* no sufre daño por estar expuesta a un entorno caluroso o frío. Puede estar de manera confortable en cualquier condición entre –10 y 60 ºC sin tener que realizar pruebas de salvación de Fortaleza. El equipo de la criatura está protegido de manera similar.

Soportar los elementos no proporciona ninguna protección frente al daño por fuego o por frío, ni protege contra otros peligros del entorno, como el humo, la falta de aire, etc.

Sugestión

Encantamiento [Enajenador, Dependiente del idioma]

Magnitud: *Clérigo (Hombres del norte) 3, Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Una criatura viva;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador o hasta ser completada;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Este conjuro permite influir en las acciones de la criatura objetivo sugiriéndole un curso de acción (limitado a una o dos frases). La *Sugestión* debe pronunciarse de manera que la actividad suene razonable. Pedir a alguien que haga algo a todas luces peligroso negará automáticamente el efecto del conjuro. No obstante, sí funcionarían sugestiones indirectas que no parezcan lo que son.

El curso de acción "sugestionado" puede continuar hasta expirar la duración. Si la acción sugerida puede completarse en un menor tiempo, el conjuro finalizará en cuanto el objetivo complete lo que le hubieran pedido.

En lugar de eso, se pueden especificar unas condiciones que desencadenen una actividad especial hasta expirar la duración. Si la condición no se diera antes de expirar la duración del conjuro, la actividad tampoco se llevaría a cabo.

A discreción del DJ, una *Sugestión* muy razonable hará que la prueba de salvación se realice con una penalización (como –1 o –2).

Telaraña

Conjuración (Creación)

Magnitud: *Chamán (Salvajes) 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Telarañas en una expansión de 6 metros de radio;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos niega (ver texto).*

Este conjuro crea una masa, de múltiples capas, de hebras fuertes y pegajosas que atrapan a las criaturas con las que entran en contacto. Esta masa debe estar anclada a dos o más puntos sólidos y diametralmente opuestos (suelo y techo, paredes opuestas, etc.) o cae sobre sí misma y desaparece. Las criaturas atrapadas en el interior de la telaraña o simplemente tocadas por sus hebras quedan *enmarañadas* entre las fibras pegajosas.

Cualquiera en el área de efecto cuando el conjuro es lanzado debe realizar una prueba de salvación. Si tiene éxito, la criatura está *enmarañada*, pero podrá moverse, aunque este movimiento será más difícil de lo habitual (ver más adelante). Si la prueba de salvación falla, la criatura quedará *enmarañada* y no podrá moverse de su sitio, aunque podrá liberarse dedicando a ello un asalto y teniendo éxito en una prueba de Atletismo o de Acrobacias (CD 25). Una vez logre soltarse (ya sea teniendo éxito en la salvación inicial o en su prueba de Atletismo o Acrobacias), la criatura podrá avanzar muy lentamente a través de la telaraña. Cada asalto dedicado a moverse permitirá a la criatura realizar una nueva prueba de Atletismo o Acrobacias, pudiendo desplazarse 30 cm por cada punto en que el resultado de su prueba supere 10.

Si hay al menos 2 metros de telaraña entre dos adversarios, ésta proporcionará cobertura parcial. Si hay al menos 6 metros de telaraña entre ambos, la cobertura será total.

Las hebras de un conjuro de *Telaraña* son inflamables. Cualquier fuego que actúe sobre ellas puede incendiar y quemar 2 metros cuadrados en un asalto. Todas las criaturas que estén atrapadas por las telarañas incendiadas sufrirán 2d4 puntos de daño a causa de las llamas.

Telaraña puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*. Una *Telaraña* permanente que sea dañada (pero no destruida) vuelve a crecer en 10 minutos.

Telequinesia

Transmutación

Magnitud: *Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Ver texto;* ***Duración:*** *Concentración (hasta 1 asalto/nivel de lanzador) o instantánea (ver texto);* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Objeto) o Ninguna (ver texto).*

El lanzador puede mover objetos o criaturas a distancia concentrándose en ellos. Cuando se emplea *Telequinesia* sobre una criatura o sobre un objeto que ésta posea, tiene derecho a una prueba de salvación de Voluntad para negar el efecto.

Dependiendo de la versión seleccionada, el conjuro puede generar una fuerza suave y continua, realizar una serie de maniobras de combate, o ejercer un solo golpe, corto y violento.

Lanzamiento: La fuerza del conjuro se emplea en un solo asalto. El efecto permite lanzar tantos objetos como el nivel de lanzador (máximo 15) que se encuentren dentro del alcance y a menos de 3 metros unos de otros; arrojándolos contra cualquier objetivo situado hasta a 3 metros/nivel de lanzador. Se puede arrojar de este modo un máximo de 1 kg/nivel de lanzador (máximo 15 kg). Para alcanzar a un objetivo el lanzador debe tener éxito en una tirada de Ataque (una por cada objeto lanzado) usando su Ataque base más su modificador de Inteligencia. Las armas lanzadas infligirán su daño normal más la mitad del modificador de Inteligencia. Otros objetos infligirán daño en función de su tamaño (ver **Armas improvisadas**, pág. 83), añadiéndoles también la mitad del modificador de Inteligencia. Aunque se consideran armas improvisadas, el lanzador no sufre ninguna penalización a su tirada de Ataque.

Fuerza continua: Una fuerza continua desplaza 6 metros por asalto a una criatura u objeto que pese, como máximo, 10 kg/nivel de lanzador (máximo 150 kg). Esta versión del conjuro dura un asalto por nivel de lanzador, siempre y cuando se mantenga la concentración. El peso puede moverse verticalmente, horizontalmente o en ambas direcciones. Ningún objeto puede superar el alcance, ya que el conjuro finaliza si se intenta llevar el objeto más allá. Si el lanzador deja de concentrarse por cualquier razón, el objeto caerá o se detendrá.

Un objeto puede manipularse mediante *Telequinesia* igual que si se hiciera con las manos, siempre y cuando el esfuerzo requerido se encuentre dentro del límite de peso del conjuro. Incluso es posible realizar acciones delicadas, como deshacer nudos, aunque este tipo de actividad requiere una prueba de Inteligencia contra la CD que decida el DJ.

Maniobras de combate: Como alternativa a lo dicho, una vez por asalto se puede utilizar *Telequinesia* para realizar una acción de Desplazar/Embestir, Derribar, Desarmar o Realizar una presa (incluyendo sujetar). Estos intentos se resuelven de forma normal, salvo que se utiliza el nivel de lanzador en lugar del Ataque base y el modificador de Inteligencia en

vez de Fuerza o Destreza, y que un intento fallido no permite un intento reactivo por parte del objetivo. No se permite prueba de salvación con este uso. Esta versión del conjuro dura un asalto por nivel de lanzador, pero termina en cuanto se abandone la concentración.

Tentáculos negros

Conjuración (Creación)

Magnitud: *Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Expansión de 6 metros de radio;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro crea una masa de tentáculos, correosos y de color negro, cada uno de 3 metros de longitud. Las ondulantes extremidades parecen surgir de la tierra, el suelo o cualquier otra superficie, incluyendo el agua, y se aferran y enrollan en torno a las criaturas que entren en el área, inmovilizándolas rápidamente y aplastándolas con enorme fuerza.

Toda criatura dentro del área del conjuro debe realizar una prueba enfrentada de Presa con los tentáculos. Los tentáculos se consideran como una criatura Grande con un Ataque base igual al nivel de lanzador y una puntuación de Fuerza de 19. Así, su modificador a las pruebas de presa será igual al nivel de lanzador +8. Los tentáculos son inmunes a todos los tipos de daño.

Una vez que los tentáculos apresan a un oponente, realizan una prueba de Presa cada asalto durante el turno del lanzador para infligir 1d6+4 puntos de daño contundente. Los tentáculos continúan aplastando a los oponentes hasta que termina el conjuro o la víctima escapa.

Cualquier criatura que entre en el área del conjuro es atacada inmediatamente por los tentáculos. Incluso las criaturas que no estén apresadas sólo podrán moverse a la mitad de su Velocidad mientras atraviesen el área.

Terreno alucinatorio

Ilusión

Magnitud: *Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Un cubo de 10 metros/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *2 horas/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro).*

El conjuro hace que un terreno natural parezca, suene y huela como otro tipo de terreno natural. Por tanto, se puede hacer que un campo abierto o un camino parezcan un pantano, una colina, una grieta o cualquier otro terreno intransitable. También se puede hacer que un estanque parezca un prado cubierto de hierba, que un precipicio parezca una suave pendiente o que un barranco cubierto de rocas parezca un camino, ancho y allanado. La apariencia de las construcciones, equipo y criaturas que haya en el área no se ve disimulada por el conjuro.

Toque de fatiga

Nigromancia

Magnitud: *Mago 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 asalto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega.*

El lanzador canaliza energía negativa a través de su toque, fatigando al objetivo. Debe tener éxito en un ataque cuerpo a cuerpo para impactar en un objetivo, que quedará *fatigado* de manera inmediata y durante toda la duración del conjuro. Este conjuro no tiene efecto sobre una criatura que ya esté fatigada. A diferencia de la fatiga normal, el efecto termina en cuanto expira la duración del conjuro.

Toque de necrófago

Nigromancia

Magnitud: *Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Humanoide vivo tocado;* ***Duración:*** *1d6 +2 asaltos;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega.*

Infundiendo energía negativa, este conjuro permite *paralizar* a un único humanoide vivo durante la duración del conjuro, si el lanzador logra tener éxito en un ataque cuerpo a cuerpo.

Además, el objetivo paralizado exudará un hedor a carroña que dejará *indispuestas* (Fortaleza niega) a todas las criaturas vivas (salvo el lanzador) en una expansión de 3 metros de radio. Un *Neutralizar veneno* elimina el efecto de una criatura indispuesta, y una criatura inmune al veneno no resultará afectada por el hedor.

Toque gélido

Nigromancia

Magnitud: *Chamán (Bárbaros/Gigantes) 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura o criaturas tocadas, hasta 1/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *Instantánea;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza parcial o Voluntad niega (ver texto).*

El toque de la mano del lanzador causa una perturbación en la fuerza vital de las criaturas vivas. Cada uno de sus toques canaliza energía negativa, infligiendo 1d6 puntos de daño. La criatura tocada también recibe 1 punto de daño temporal en Fuerza salvo que tenga éxito en una prueba de salvación de Fortaleza. Este ataque de cuerpo a cuerpo se puede usar un máximo de veces igual al nivel de lanzador.

Una criatura muerta viviente no sufrirá ningún daño, pero deberá realizar una prueba de salvación de Voluntad o huirá *despavorida* durante 1d4 asaltos, + 1 asalto por nivel de lanzador.

Toque vampírico

Nigromancia

Magnitud: *Mago 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *Instantánea/1 hora (ver texto);* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Si tiene éxito en un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura viva, el lanzador inflige al objetivo 2d6 puntos de daño, +1 punto por cada dos niveles de lanzador (máximo +5). Además, el lanzador obtendrá tantos Puntos de Resistencia temporales como daño inflija. Sin embargo, no se pueden obtener más puntos que los poseídos en ese momento por el objetivo; es decir, los necesarios para matarlo. Los Puntos de Resistencia temporales desaparecerán al cabo de una hora.

Tormenta de hielo

Evocación [Frío]

Magnitud: *Chamán 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Largo (100 metros + 10 metros/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Cilindro (6 metros de radio, 12 metros de altura);* ***Duración:*** *1 asalto completo;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Unos enormes granizos mágicos caen infligiendo 3d6 puntos de daño contundente y 2d6 puntos de daño de frío a todas las criaturas en el área (cada daño se lanza por separado, se puede aplicar la RD contra el daño contundente). Dentro del área de la *Tormenta de hielo* se aplica una penalización de –4 a las pruebas de Atención para escuchar, y todo el movimiento se realiza a la mitad de la Velocidad. Al final de la duración, el granizo desaparece, sin dejar ningún efecto secundario (salvo el daño infligido).

Trabar portal

Abjuración

Magnitud: *Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Intermedio (30 metros + 3 metros/nivel de lanzador);* ***Objetivo:*** *Un portal, hasta 6 metros cuadrados/nivel de lanzador;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro bloquea mágicamente una entrada (puerta, portal, ventana o contraventana) construida de madera, metal o piedra. La magia mantiene la entrada como si estuviera asegurada y cerrada con llave. Un conjuro de *Apertura* o un *Disipar magia* con éxito pueden negar este conjuro. Se añade un +5 a la CD normal para forzar un portal afectado por este conjuro.

Trampa de fuego

Abjuración

Magnitud: *Chamán 2, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Objeto tocado;* ***Duración:*** *Permanente hasta ser descargado;* ***Prueba de salvación:*** *Reflejos mitad (ver texto).*

Este conjuro genera una explosión de fuego cuando un intruso abre el objeto custodiado por la trampa. La *Trampa de fuego* puede proteger cualquier objeto que se pueda cerrar.

Cuando se lanza *Trampa de fuego*, el lanzador selecciona un punto en el objeto como centro del conjuro. Cuando alguien que no sea el lanzador abre el objeto, una ardiente explosión llena un área de 2 metros de radio en torno al centro del conjuro. Las llamas causan 2d6 puntos de daño por fuego, +1 punto por cada dos niveles de lanzador (máximo +10). El objeto protegido por la trampa no resulta dañado por esta explosión.

El objeto protegido no puede tener un segundo conjuro de cierre o custodia localizado en él. Un conjuro de *Apertura* no afecta en absoluto a una *Trampa de fuego*. Un *Disipar magia* fallido no detona este conjuro. Bajo el agua, este conjuro causa la mitad de daño y genera una gran nube de vapor.

El lanzador puede utilizar el objeto con trampa sin descargarlo, al igual que cualquier individuo a quien el conjuro se ajuste específicamente cuando es lanzado (normalmente implica designar una contraseña que el lanzador puede compartir con sus aliados).

Las trampas mágicas son difíciles de detectar e inutilizar. Se necesita una prueba de Buscar para encontrar la trampa y otra de Inutilizar mecanismo para desbaratarla. En ambos casos, la CD será 25 + la magnitud del conjuro.

Trepar cual arácnido

Transmutación

Magnitud: *Chamán 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

El objetivo podrá escalar y recorrer superficies verticales, e incluso moverse por el techo, igual que si fuera una araña. La criatura afectada debe tener las manos libres para poder escalar de este modo, obteniendo una Velocidad al trepar igual a la mitad de su Velocidad normal; además, no necesita realizar pruebas de Atletismo para cruzar una superficie vertical u horizontal (ni siquiera boca abajo). El objetivo retiene su Bonificación de Esquiva (en caso de tenerla) al trepar, y sus oponentes no reciben bonificaciones especiales a sus ataques contra él. No obstante, no puede utilizar la acción de correr mientras esté trepando.

Veneno

Nigromancia

Magnitud: *Chamán (Salvajes) 3, Clérigo (Elfos oscuros) 4, Mago 4;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura viva tocada;* ***Duración:*** *Instantánea (ver texto);* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (ver texto).*

Apelando a los poderes ponzoñosos y nocivos de los depredadores naturales, el lanzador puede inocular un terrible veneno al objetivo mediante un ataque cuerpo a cuerpo. El veneno inflige 1d10 puntos de daño temporal de Constitución inmediatamente y 1d10 puntos más un minuto después. Cada posibilidad de daño puede negarse con una prueba de salvación, aunque, si se pasa la primera, no es necesaria la segunda.

Ventriloquia

Ilusión

Magnitud: *Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Efecto:*** *Sonido inteligible, normalmente habla;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad descree (si se interactúa con el conjuro).*

El lanzador puede hacer que su voz (o cualquier sonido que sea capaz de vocalizar normalmente) parezca surgir de otro lugar, como otra criatura, una estatua, de detrás de una puerta, del final de un pasillo, etc. Puede hablar en cualquier idioma que conozca. Todo el que oiga esas voces y tenga éxito en su prueba de salvación, se dará cuenta de que los sonidos son ilusorios (aunque los oirá igualmente).

Ver lo invisible

Adivinación

Magnitud: *Chamán 2, Clérigo 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *10 minutos/nivel de lanzador.*

Este conjuro permite al lanzador ver con total normalidad los objetos o criaturas invisibles, así como las insustanciales, si normalmente son visibles. Estos objetos o criaturas se ven como formas translúcidas, permitiendo distinguir fácilmente entre los seres visibles, invisibles o insustanciales.

Ver lo invisible no revela el método empleado para conseguir la invisibilidad. El efecto no revela las ilusiones ni permite ver a través de objetos opacos. Tampoco revela a las criaturas que simplemente estén escondidas, ocultas o resulten difíciles de ver por alguna otra razón.

Ver lo invisible puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*.

Vestidura mágica

Transmutación

Magnitud: *Clérigo 3;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

El conjuro refuerza mágicamente un escudo o armadura, otorgándole una mejora mágica de +1 por cada cuatro niveles de lanzador (hasta un máximo de +5). En el caso de las armaduras, esta bonificación se aplica a su Reducción de Daño y Penalización. En los escudos mejora su Esquiva, Bloqueo y Penalización. Esta bonificación no se acumula con otras mejoras mágicas o por gran calidad, se aplicaría sólo la mayor de todas. A efectos de este conjuro, la ropa ordinaria se considera como una armadura de RD 0.

Viento susurrante

Transmutación [Aire]

Magnitud: *Chamán 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *2 kilómetros/nivel de lanzador;* ***Área:*** *Expansión de 3 metros de radio;* ***Duración:*** *Un máximo de 1 hora/nivel de lanzador o hasta ser descargado (alcanza su destino);* ***Prueba de salvación:*** *Ninguna.*

Este conjuro permite al lanzador transmitir un mensaje o sonido a través del viento hasta el lugar designado. El *Viento susurrante* viajará hasta un lugar concreto, conocido por el lanzador y situado dentro del alcance, siempre y cuando pueda encontrar un camino para llegar hasta allí (no podrá atravesar paredes, por ejemplo). El *Viento susurrante* es tan suave como el céfiro, y pasa inadvertido hasta llegar a su destino, momento en que susurrará el mensaje o sonido deseado. El mensaje será transmitido aunque no haya nadie presente para oírlo. A continuación, el viento se disipará.

Se puede preparar el conjuro para que transmita un mensaje con un máximo de 25 palabras, hacer que el conjuro transmita otros sonidos durante un asalto, o simplemente hacer que el viento susurrante parezca una leve agitación del aire. También se puede hacer que el viento se mueva a un mínimo de 2 kilómetros por hora o a un máximo de 2 kilómetros cada 10 minutos. Cuando el conjuro llegue hasta su objetivo, se arremolinará y permanecerá allí hasta transmitir el mensaje. Al igual que sucede con la *Boca mágica*, este conjuro no se puede utilizar para activar efectos mágicos.

Virtud

Transmutación

Magnitud: *Chamán (Bárbaros/Gigantes) 0, Clérigo 0;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (Inofensivo).*

El objetivo gana un +1 a su Umbral de herida grave.

Visión en la oscuridad

Transmutación

Magnitud: *Chamán 2, Mago 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

El sujeto gana la aptitud de poder ver hasta a 20 metros incluso en la oscuridad total. Este tipo de visión sólo permite ver en blanco y negro, pero, por lo demás, es igual a la visión normal. Este tipo de visión no permite ver en la oscuridad mágica.

Visión en la oscuridad puede transformarse en permanente con un conjuro de *Permanencia*.

Visión verdadera

Adivinación

Magnitud: *Chamán 5, Clérigo 5, Mago 5;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Toque;* ***Objetivo:*** *Criatura tocada;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega (Inofensivo).*

El lanzador confiere al objetivo la aptitud de ver todas las cosas como son realmente. El objetivo puede ver a través de la oscuridad normal y mágica, advierte las puertas secretas escondidas mágicamente, ve a través de todas las ilusiones con normalidad y ve la verdadera forma de las cosas cambiadas o transmutadas, e incluso las insustanciales. El alcance de la visión verdadera conferida es 40 metros.

La *Visión verdadera*, sin embargo, no penetra los objetos sólidos. De ninguna manera confiere visión de rayos X o su equivalente. No cancela la ocultación, incluyendo la causada por la niebla y similares. Tampoco ayuda al observador a ver a través de los disfraces mundanos, detectar criaturas que simplemente están escondidas, o advertir paneles secretos escondidos por medios mundanos.

Los efectos de la *Visión verdadera* no pueden combinarse con otros conjuros y poderes.

Zancada prodigiosa

Transmutación

Magnitud: *Chamán 1, Mago 1;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Personal;* ***Objetivo:*** *Lanzador;* ***Duración:*** *1 hora/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Fortaleza niega (Inofensivo).*

Este conjuro duplica la Velocidad base terrestre del lanzador. No tiene efecto sobre otros métodos de movimiento, como excavar, trepar, nadar o volar.

Zona de verdad

Encantamiento [Enajenador]

Magnitud: *Clérigo 2;* ***Tiempo de lanzamiento:*** *Acción estándar;* ***Alcance:*** *Corto (10 metros + 1 metro/nivel de lanzador);* ***Área:*** *Emanación de 6 metros de radio;* ***Duración:*** *1 minuto/nivel de lanzador;* ***Prueba de salvación:*** *Voluntad niega.*

Las criaturas en el interior del área de la emanación (o las que entren en ella) no pueden decir ninguna mentira intencionada ni deliberada. A las criaturas se les permite una prueba de salvación para evitar los efectos cuando se lanza el conjuro o cuando entran por primera vez en el área de la emanación.

Las criaturas afectadas son conscientes de este encantamiento. Por tanto, pueden evitar responder a aquellas preguntas a las que normalmente contestarían con una mentira, o pueden andarse con evasivas siempre y cuando se mantengan dentro de los límites de la verdad. Las criaturas que abandonen el área podrán expresarse con total libertad.

Objetos Mágicos

Como ya se ha mencionado, la magia no está muy extendida en Valsorth. Siendo así, no es de extrañar que los objetos mágicos sean particularmente escasos. No es algo que se halle en los mercados, ni siquiera en las ciudades más populosas, salvo que se trate de un fraude. Incluso los objetos mágicos menores, como pergaminos y pociones, pueden ser difíciles de adquirir. Los verdaderos objetos mágicos son reliquias de tiempos pasados u obras maestras creadas por los pocos expertos en las artes arcanas que aún existen.

La mayoría de objetos mágicos son anillos, armas, armaduras, bastones, escudos, pergaminos, pociones o varitas, aunque en realidad un objeto mágico puede ser de cualquier tipo y forma. Fundamentalmente, un objeto puede tener dos categorías de efectos mágicos:

- **Conjuros:** El objeto contiene uno o más conjuros que podrán emplearse una o varias veces, tal y como se expone en el siguiente apartado.
- **Mejora:** El objeto mágico proporciona un modificador positivo a algún rasgo de juego: Ataque, Defensa, Reducción de Daño, una Habilidad, etc.

Objetos Contenedores de Conjuros

Este tipo de objetos encierran en su interior energías mágicas que pueden ser liberadas en forma de conjuros. Estos objetos tienen su propio nivel de lanzador para determinar los efectos precisos de los conjuros que contienen. Si en un objeto de este tipo no se menciona su nivel de lanzador, supón que es el mínimo necesario para lanzar un conjuro de esa magnitud.

En el mundo de Valsorth existen dos tipos de objetos contenedores de conjuros según su origen: los objetos arcanos, que contienen algún conjuro de la lista de mago; y los objetos consagrados, que han sido imbuidos con el poder de una deidad (sus conjuros pertenecen a la lista de chamán o clérigo).

Un objeto que contiene un conjuro entra en una de estas tres categorías: de un solo uso, con cargas o permanente.

De un Solo Uso

La magia contenida en el objeto sólo puede ser utilizada una vez. Tras ser descargada, el objeto se destruye o se convierte en un objeto normal. Un objeto mágico de este tipo sólo puede contener un único conjuro. En todo caso, los objetos mágicos de un solo uso contienen en sí mismos la energía mágica necesaria para funcionar y, por tanto, no consumen Puntos de Esencia ni requieren pruebas de Orar.

Los pergaminos y pociones son los ejemplos más comunes de objetos con conjuros de un solo uso.

- **Pergaminos:** La energía mágica está inscrita en un rollo de pergamino u otro soporte similar. Para poder activar el conjuro del pergamino, el usuario debe tener al menos el nivel de lanzador necesario para lanzar un conjuro de esa magnitud. Sin embargo, no es necesario que conozca ese conjuro en particular.
- **Pociones:** Son elixires que contienen un efecto mágico que se desencadenará automáticamente sobre aquel que lo beba. También pueden adoptar la forma de aceites o ungüentos, en cuyo caso el conjuro afectará a la criatura u objeto sobre la que se extienda el preparado.

Con Cargas

Estos objetos han sido imbuidos con la suficiente energía mágica para poder ejecutar varias veces los conjuros que contienen. A cada uno de estos usos se le denomina "carga". Cada vez que el usuario activa el objeto, éste pierde una de sus cargas. Cuando el objeto queda descargado pierde sus propiedades mágicas de forma permanente. Por lo tanto, el usuario no necesita hacer ningún gasto de Esencia para activar el conjuro del objeto. Las varitas mágicas son el objeto con cargas más habitual.

Permanentes

Algunos objetos contienen conjuros o efectos mágicos que pueden utilizarse de manera ilimitada. Se dividen en dos tipos:

- **Aptitud sortílega:** El objeto permite al usuario lanzar un conjuro como si se tratara de una Aptitud sortílega. En este caso se aplican todas las reglas habituales para el lanzamiento de Aptitudes sortílegas, incluido el gasto de Esencia y el uso gratuito por día. La única diferencia es que, para determinar los efectos del conjuro, se aplica el nivel de lanzador del objeto. Algunos objetos permiten más de un uso gratuito. Si ese es el caso, el conjuro vendrá seguido de un multiplicador entre paréntesis. Por ejemplo, un objeto con la Aptitud sortílega *Curar heridas leves* (x2), permite dos usos gratuitos de este conjuro, los posteriores usos requieren del gasto de Esencia.
- **Continuo:** En este caso el conjuro imbuido en el objeto funciona por sí solo, sin necesidad de que el usuario gaste Puntos de Esencia o tenga algún conocimiento especial. No se puede crear un objeto continuo a partir de un conjuro con duración instantánea. Una capa de *Invisibilidad* sería un ejemplo clásico de objeto mágico continuo.

Objetos de Mejora

Los objetos de mejora proporcionan una bonificación al usuario cuando utiliza el objeto. Esta bonificación se aplica normalmente a una puntuación del personaje, aunque a discreción del DJ pueden aplicarse a otras íntimamente relacionadas con el uso del objeto. Un objeto de mejora puede dar una bonificación de +1, +2 o +3. Objetos con bonificaciones mayores deberían ser piezas únicas y legendarias. En ningún caso se recomienda una bonificación de mejora superior a +5. El efecto concreto de la mejora depende del tipo de objeto:

- **Armaduras:** La bonificación de mejora incrementa su RD y reduce su Penalización de armadura. Una coraza +1 tendría una Reducción de Daño de 6 puntos y una Penalización de –3.
- **Armas:** Su daño se considera mágico y otorgan una bonificación al Ataque y al Daño igual a su nivel de mejora. Una maza +2, por ejemplo, daría un +2 al Ataque y al Daño de su portador.
- **Escudos:** De modo similar a las armaduras, la bonificación de mejora de un escudo se aplica a su Esquiva y Bloqueo, además de

reducir el grado de Penalización. Un escudo pesado +1 daría un +4 a Esquiva y Bloquear, y sólo tendría una Penalización de –1.

- **Otras mejoras:** Aunque las anteriores son las más comunes, se puede encantar un objeto para que otorgue todo tipo de mejoras. En estos caso se considera que cada +1 de bonificación equivale a un Punto de Personaje, pudiendo otorgar cualquier rasgo que tenga un coste equivalente (ya sean Características, Bonificaciones, Dotes, Habilidades o Rasgos raciales). Por ejemplo, un objeto mágico +1 podría incrementar en un punto la Fuerza, otorgar la dote de Evasión, dar un +4 a Buscar, o mejorar en un rango la Armadura natural de su portador.

Las bonificaciones de mejora no se acumulan con otros modificadores mágicos (como el conjuro *Arma mágica*), ni con los que obtienen los objetos de gran calidad. Tampoco se acumulan entre sí; si dos o más objetos otorgan la misma mejora, sólo se tendrá en cuenta la mayor de todas.

Utilizar Objetos Mágicos

Para utilizar un objeto mágico debe ser activado. Existen tres formas de activar objetos mágicos:

- **Desencadenante de conjuro:** El objeto almacena un conjuro casi terminado, sólo se requieren las últimas palabras o gestos para desencadenar sus efectos. Este es el mecanismo empleado en pergaminos y varitas. Desencadenar un conjuro es siempre una acción estándar y, normalmente, requiere cierta libertad de movimiento y concentración (ver **Usar la magia**, pág. 121).

  Para poder realizar la activación de forma segura, el usuario debe contar con el nivel de lanzador necesario para ejecutar un conjuro de esa magnitud. Por ejemplo, para emplear una varita de *Proyectiles mágicos* (un conjuro de magnitud 1), el personaje debe tener al menos Aptitud mágica 2. Sin embargo, el usuario debe averiguar qué conjuro está almacenado en el objeto antes de poder activarlo.

  Si el personaje no dispone del nivel de lanzador necesario para comprender y canalizar la magia del objeto, aún podría utilizarlo (si está dispuesto a asumir los riesgos). En este caso el personaje tiene que superar una prueba de Saber (Arcano) contra una CD (15 + nivel de lanzador del objeto). Esta prueba se considera una acción gratuita, pero tendrá que realizarla cada vez que active el objeto. Si supera la CD el objeto funciona con normalidad. Si falla por menos de 10 puntos el objeto simplemente no funciona, pero si falla por 10 o más puntos (o si obtiene un "1" en el dado) se produce un contratiempo a discreción del DJ. Por ejemplo: el conjuro podría afectar a un objetivo o área no deseado; la magia del objeto podría desencadenarse de forma violenta, dañando al lanzador y a las criaturas adyacentes con 1d4 puntos de daño por magnitud del conjuro; o éste podría tener un efecto opuesto al esperado.
- **Palabra de mando:** El objeto se activa al decir una palabra mágica escogida por su creador, no se requiere ningún otro conocimiento especial. Este es el tipo de activación por defecto: si en la descripción de un objeto no se indica ningún método de activación, supón que requiere una palabra de mando. A pesar de que hablar es una acción gratuita, como el portador del objeto debe sostener éste de la manera adecuada, apuntarlo hacia los destinatarios de los conjuros, etc., emplear un objeto de este tipo requiere siempre una acción estándar.

  Muchas veces la palabra de mando viene escrita en el objeto, o sugerida en inscripciones o grabados sobre su superficie. Las habilidades Saber (Arcano) o, en menor medida, Saber (Historia) pueden ser útiles para descubrir palabras de mando o descifrar pistas relacionadas con ellas. Se necesita una prueba con éxito (CD 30) para averiguar la palabra de mando. Un fallo por menos de 10 puntos aún podría otorgar alguna pista, a discreción del DJ.
- **Por uso:** La mayoría de los objetos se activan así. Una poción debe ser bebida, un arma debe esgrimirse, un anillo colocarse en el dedo, etc. En general, todos los objetos de mejora o con conjuros permanentes se activan de esta manera, a no ser que su descripción especifique lo contrario. El tipo de acción necesaria para activar un objeto por uso es el que corresponda a la acción en sí misma: beber una poción es una acción de movimiento, blandir un arma es una acción estándar, etc. Muchos objetos de activación por uso se llevan puestos y no requieren ninguna acción para ser activados, su efecto es continuo. Unas lentes de *Visión verdadera*, por ejemplo, funcionan siempre que se lleven puestas.

En todos los casos, se usa el nivel de lanzador del objeto para determinar los efectos exactos del conjuro. Para que la activación sea válida deben cumplirse todos los requisitos del conjuro (área, objetivo, alcance…). Por ejemplo, para activar una varita de *Toque vampírico*, es necesario tocar al objetivo con la varita.

Prueba de Salvación

Se calcula del modo habitual (ver **Evitar los efectos de un conjuro**, pág. 133), salvo que se aplica el modificador de Inteligencia o Carisma del usuario del objeto.

Tamaño y Objetos Mágicos

Cuando se descubre un artículo mágico de ropa, joyería o armadura, la mayoría de las veces el tamaño no debería ser un problema. Muchas prendas mágicas están hechas para ser fácilmente ajustables, o se ajustan ellas mismas mágicamente al portador.

Límite al Número de Objetos Mágicos

Los personajes están limitados en su capacidad de utilizar determinados objetos mágicos, basado en el tipo de objeto. Así, sólo varios objetos mágicos de un determinado tipo se pueden poner y ser efectivos al mismo tiempo. Los límites son:

1 cinta para el pelo, diadema, sombrero o casco.
1 par de anteojos o lentes.
1 amuleto, broche, medallón, collar o escarabeo.
1 túnica o conjunto de armadura.
1 atuendo, vestidura o camisa en el torso.
1 capa, toga o manto sobre los hombros.
1 cinturón alrededor de la cintura (sobre una túnica o armadura).
1 par de brazales o brazaletes en los brazos o muñecas.
1 par de guantes o guanteletes.
1 par de pendientes.
1 anillo en cada mano (o 2 en una sola mano).
1 par de botas, zapatos o sandalias.

Por supuesto, un personaje puede transportar o poseer tantos objetos del mismo tipo como desee, esta limitación se refiere únicamente a su funcionamiento. Por ejemplo, si un personaje se pone un tercer anillo mágico, no funcionará; sólo se puede beneficiar del efecto de dos anillos a la vez. Esta regla se aplica a cualquier intento de apilar objetos mágicos: si un personaje con una túnica mágica se pone otra encima, o una armadura mágica, éstas no tendrán efecto.

Identificar Objetos Mágicos

Si los personajes encuentran un objeto mágico, probablemente quieran descubrir para qué sirve o cómo funciona. Se pueden aplicar los siguientes métodos:

- **Prueba y error:** Es la única opción cuando no están disponibles métodos mágicos. Se trata ni más ni menos que de experimentar con el objeto para intentar deducir cuál es su función. El personaje podría ponerse una capa mágica para comprobar si sucede algo, o si siente algo especial que pueda permitirle deducir el efecto del objeto. Si se trata de una poción podría saborearla o si es un anillo buscar inscripciones en su parte interior. El DJ puede permitir pruebas de Artesanía (Alquimia), Buscar, Saber (Arcano) o Saber (Historia), según considere oportuno, para dar alguna pista a los jugadores. Estas pruebas normalmente tendrán una CD 15 ó 20.
- **Conjuros:** Existen algunos conjuros que pueden facilitar enormemente la tarea de identificar un objeto mágico. *Detectar auras mágicas* no sólo sirve para indicar que un objeto es mágico, también puede dar información sobre la naturaleza del efecto mágico que contiene (ver **Escuelas mágicas**, pág. 134). *Leer magia* normalmente será más que suficiente para identificar un pergamino. *Detectar veneno* puede servir para indicar si una poción es peligrosa. Por último, el conjuro *Identificar* puede aportar información muy precisa sobre la naturaleza del objeto.
- **Explicación del DJ:** Si lo considera adecuado, el DJ puede simplificar y explicar directamente cuál es la función del objeto. Esta es la opción más práctica cuando se trata de objetos de mejora, que simplemente aportan bonificaciones a pruebas o rasgos del personaje.

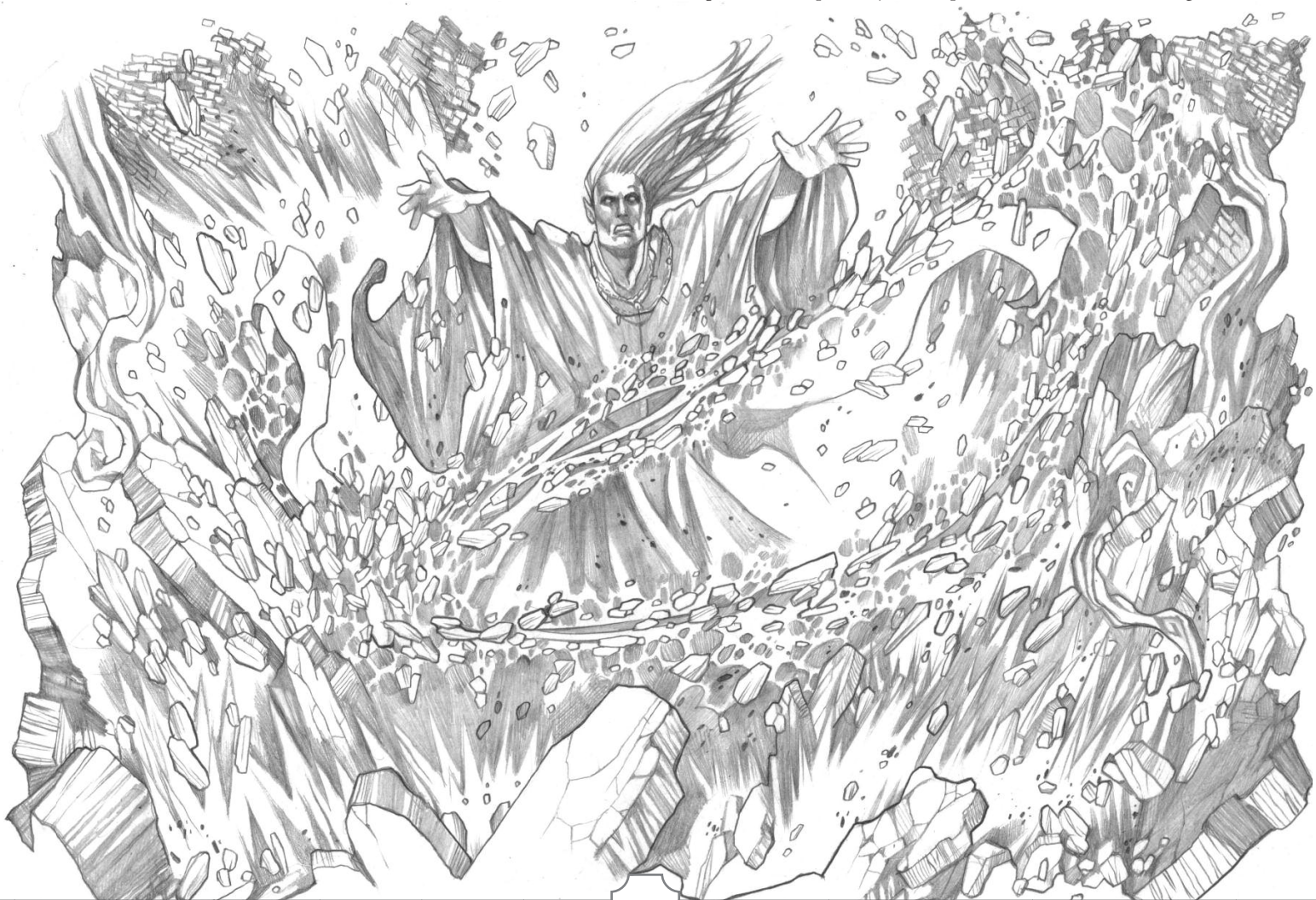
Objetos Malditos

Los objetos malditos son objetos mágicos con algún tipo de impacto potencialmente negativo. Esto suele deberse a algún error durante su fabricación o a que han sido corrompidos por fuerzas malignas. En ocasiones incluso pueden ser creados expresamente por mentes maliciosas y retorcidas.

Los objetos malditos pueden ser de muchos tipos. Algunos son abiertamente negativos para el usuario, mientras que otros pueden ser simplemente objetos mágicos con pequeños defectos, un requisito inconveniente o un comportamiento impredecible. Ocasionalmente mezclan beneficios con inconvenientes, lo que obliga al usuario a tomar decisiones difíciles.

Algunas de las maldiciones más comunes son:

- **Engañoso:** El usuario se ve condicionado mentalmente para creer que el objeto funciona correctamente, cuando en realidad no funciona en absoluto. No podrá ser convencido de lo contrario salvo mediante un conjuro de *Quitar maldición*. Un anillo de *Invisibilidad* engañoso haría creer a su usuario que es invisible, cuando realmente no es así.
- **Efecto u objetivo opuesto:** Estos objetos hacen lo contrario de lo que se espera o afectan a un objetivo indeseado. Por ejemplo, un *Hechizar persona* haría que el objetivo adquiriera una actitud hostil en lugar



de amistosa; una varita de *Curar heridas* haría daño en lugar de sanarlo; un pergamino de *Bendecir* mejoraría el ataque a los enemigos en lugar de a los aliados; un arma con una bonificación de mejora reduciría el Ataque y el Daño en lugar de aumentarlo; etc.

Una vez que el usuario es consciente del efecto negativo del objeto puede deshacerse de él, salvo que tenga algún tipo de encantamiento que obligue al portador a guardarlo y usarlo. En estos casos se requiere un *Quitar maldición* para poder librarse del objeto.

- **Funcionamiento intermitente:** El objeto funciona correctamente, pero no siempre. Pueden ser de tres tipos:

  Poco fiable: Cada vez que se emplea hay una probabilidad del 5% (sacar un 1 en un d20) de que no funcione. Puede incrementarse al 10% (1 ó 2 en un d20) a discreción del DJ.

  Dependiente: El objeto sólo funciona en ciertas condiciones. Por ejemplo, sólo de día o de noche, en un lugar específico, cerca de algún tipo de criatura o raza, en manos de un lanzador de conjuros o un adorador de cierto dios, etc.

  Incontrolado: El objeto se activa al azar. El DJ lanza un d20 por cada día de juego. Si obtiene un "1", el objeto se activará de forma inesperada en algún momento de ese día.

- **Requisito:** Para que el objeto funcione deben cumplirse uno o varios requisitos muy estrictos. El personaje tendría que adorar a una deidad en particular, desprenderse de sus otros objetos mágicos, usarlo al menos una vez al día, llevar a cabo una misión especial, tener un cierto rango en una habilidad o usarlo para matar al menos una criatura viva al día, entre otros muchos. En último término el requisito queda a la discreción e imaginación del Director de Juego.

- **Inconveniente:** El objeto funciona correctamente y es beneficioso, pero también conlleva algún efecto negativo para el usuario. Como siempre, el efecto exacto y su gravedad quedan a discreción del DJ. Algunos ejemplos son: el personaje ve reducido su tamaño en una categoría, cambia de sexo o raza, sufre alguna dolencia o enfermedad incurable (pero no mortal), se vuelve paranoico ante la idea de que le roben el objeto o sufra daño, deja de ser capaz de usar otros objetos o conjuros mágicos, etc.

Creación de Objetos Mágicos

Pocos son los magos, clérigos y chamanes que conocen los procedimientos para poder crear objetos mágicos. En Valsorth ya es de por sí difícil encontrar objetos mágicos menores, como pociones o pergaminos, como para siquiera pensar en ver un auténtico objeto mágico, como un arma o una armadura encantada. Y menos aún poder comprarlo.

Las siguientes reglas son opcionales, según estime el Director de Juego si se adecuan al tono y estilo de su campaña. Están pensadas para que la creación de objetos sea ardua y cara.

A continuación se describen una serie de atributos sobrenaturales que representan el conocimiento necesario para elaborar diferentes tipos de objetos mágicos. Para su aprendizaje se deben cumplir todos los requisitos habituales de un atributo de este tipo (ver **Atributos sobrenaturales**, pág. 129), junto con otros requisitos adicionales que se indican en su descripción. Además, precisan de un maestro o una fuente de conocimiento similar para poder aprenderse. Su coste en Puntos de Personaje viene indicado en la **Tabla PyF2: Creación de objetos mágicos**.

Para fabricar cualquier objeto mágico se requiere un espacio de trabajo adecuado y disponer de las herramientas necesarias. Además, sólo se puede dotar de magia a objetos de gran calidad (ver **Equipo de gran calidad**, pág. 97).

Prueba de creación: En la elaboración de un objeto mágico se combinan el delicado trabajo manual con el conocimiento de las artes mágicas. En términos de juego, este doble requisito se representa con una prueba de Saber (Arcano) o Artesanía, empleándose la habilidad que tenga el menor valor de ambas. La especialidad de Artesanía necesaria se indica en la descripción del atributo correspondiente. Por ejemplo, si un mago con Saber (Arcano) +10 y Artesanía (Caligrafía) +7 intenta crear un pergamino, hará una prueba de fabricación con +7, pues es el menor de ambos. Los clérigos y chamanes pueden emplear Orar en lugar de Saber (Arcano).

La prueba siempre tiene CD [15 + (bonificación de mejora o magnitud del conjuro)x2]. En el ejemplo anterior, escribir un pergamino con un conjuro de magnitud 3 tendría CD 21 (15 + 3x2).

Un éxito permite elaborar el objeto correctamente. Un fallo arruina todo el trabajo (el personaje pierde la mitad del tiempo y dinero invertidos), o, si es por 5 o más, da lugar a un objeto maldito sin que el personaje sea consciente de ello. Una pifia o un fallo por 10 o más puntos pueden dar lugar a un objeto maldito especialmente perverso.

Puedes elegir 10 al realizar esta prueba, pero no puedes elegir 20 dado que hacerlo implica múltiples intentos, y los materiales se agotan con cada uno de ellos.

TABLA PYF2: CREACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS

Nombre	Coste	Requisito
Elaborar poción	2	Nivel de lanzador 4
Fabricar armas y armaduras mágicas	4	Nivel de lanzador 6
Fabricar bastón	4	Nivel de lanzador 10
Fabricar objeto maravilloso	4	Nivel de lanzador 4
Fabricar varita	2	Nivel de lanzador 6
Inscribir rollo de pergamino	2	Nivel de lanzador 2

Tiempo y coste: Salvo que en la descripción se indique otra cosa, un objeto mágico requiere un día de trabajo (8 horas) por cada 500 mp de coste. Los costes de fabricación de un objeto mágico se resumen en la **Tabla PyF3: Coste de un objeto mágico**. En estos precios no se incluye el coste de los objetos a encantar (que siempre deberán ser de gran calidad). A efectos de calcular los costes, los conjuros de magnitud 0 cuentan como 0,5.

Elaborar Poción o Aceite

Atributo sobrenatural, Requiere nivel de lanzador 4 o más.

Puedes crear una poción o aceite portador de cualquier conjuro de magnitud 3 o inferior que conozcas y que tenga como objetivo a al menos una criatura. Elaborar una poción requiere un día de trabajo y se emplea la habilidad de Artesanía (Alquimia). Durante la elaboración determinas su nivel de lanzador, que debe ser suficiente como para poder lanzar el conjuro, pero sin ser superior al tuyo propio. El precio de una poción se calcula con esta fórmula:

Coste = magnitud del conjuro x nivel de lanzador del objeto x25 mp

Al crear una poción o aceite debes tomar aquellas decisiones que tomarías al lanzar el conjuro. La criatura que beba la poción o sobre

TABLA PYF3: COSTE DE UN OBJETO MÁGICO

Tipo	Coste fabricación	Ejemplo
Objetos de Mejora		
Bonificación de arma	Bonificación al cuadrado x2.000 mp	Hacha de batalla +2 (8.000 mp)
Bonificación de armadura o escudo	Bonificación al cuadrado x1.000 mp	Coraza +1 (1.000 mp)
Otras bonificaciones de mejora[1]	Bonificación al cuadrado x2.000 mp	Guantes de Destreza +2 (8.000 mp) Capa de escarcha (Armadura natural +1, 2.000 mp) Cuerda mágica (+4 pruebas de Trepar, 2.000 mp)
Contenedores de Conjuro (según tipo y forma de activación)		
Un solo uso, desencadenante de conjuro	Magnitud conjuro x nivel lanzador objeto x15 mp	Pergamino de *Bendecir* (30 mp)
Un solo uso, activación por uso	Magnitud conjuro x nivel lanzador objeto x25 mp	Poción de *Curar heridas graves* (450 mp)
Con cargas[2], desencadenante de conjuro	Magnitud conjuro x nivel lanzador objeto x500 mp	Varita de *Acelerar* (9.000 mp)
Con cargas[2], palabra de mando	Magnitud conjuro x nivel lanzador objeto x750 mp	Anillo de *Impacto verdadero* (5 cargas, 300 mp)
Permanente (Aptitud sortílega), palabra de mando	Magnitud conjuro x nivel lanzador objeto x1.500 mp	Bastón de *Luz abrasadora* (27.000 mp)
Permanente (continuo), activación por uso o palabra de mando	Magnitud conjuro x nivel lanzador objeto x2.000 mp[3]	Antorcha de *Luz del día* (54.000 mp) Figurilla de *Invocar montura* (4.000 mp)

[1] Cada bonificación de mejora puede otorgar un rasgo equivalente a un Punto de Personaje (ver **Objetos de mejora**, pág. 188).

[2] El coste indicado es para un objeto con 25 cargas. Para objetos con menos cargas reduce el coste de forma proporcional.

[3] Si el conjuro de referencia tiene una duración basada en asaltos, multiplica el coste por 4. Si la duración es de 1 minuto/nivel de lanzador, multiplícalo por 2. Si es de 10 minutos/nivel de lanzador, multiplícalo por 1,5. Si el conjuro tiene una duración igual o superior a 24 horas, reduce el coste a la mitad.

la que se extienda el aceite, será el objetivo del conjuro. Además, si el conjuro tiene un componente material, su coste se añade al precio final de la poción o aceite.

Fabricar Armas y Armaduras Mágicas

Atributo sobrenatural, Requiere nivel de lanzador 6 o más

Puedes mejorar mágicamente cualquier tipo de arma, armadura o escudo. El objeto a mejorar debe ser de gran calidad y tendrás que adquirirlo por separado o fabricarlo (ver **Artesanía**, pág. 45). Puedes dotarlo de una bonificación de mejora (ver **Objetos de mejora**, más arriba) o de alguna aptitud especial permanente. Para la prueba de creación se emplea una de las siguientes especializaciones de Artesanía: Carpintería, Curtido o Herrería, dependiendo del tipo de objeto a crear (consulta la descripción de **Artesanía**, pág. 45).

Para aplicar una **bonificación de mejora**, tu nivel de lanzador tiene que ser al menos tres veces mayor a la bonificación de mejora del objeto (para crear un arma +2 debes tener nivel de lanzador 6). El coste de una mejora de arma es igual a la bonificación al cuadrado x2.000 mp. En el caso de armaduras o escudos el coste es la bonificación al cuadrado x1.000 mp.

También puedes imbuir una **aptitud especial** a un arma, armadura o escudo. Sin embargo, para ello es necesario que el objeto tenga al menos una bonificación de mejora +1 (no se puede dotar de aptitudes especiales a un arma que sea simplemente de gran calidad). Las aptitudes especiales son equivalentes a una bonificación de mejora a efectos de determinar su coste y dificultad de fabricación, pero no incrementan el Ataque, Daño, RD o cualquier otro rasgo propio de una bonificación de mejora. Su coste es siempre igual a la bonificación al cuadrado x2.000 mp, tanto en el caso de armas como en el de armaduras y escudos. En la tabla adjunta se ofrecen algunos ejemplos de aptitudes especiales. Como regla general, cada +1 de bonificación puede considerarse como un Punto de Personaje, permitiendo dotar al objeto de un rasgo que tenga un coste equivalente (como Características, Dotes, Habilidades o Rasgos raciales). El rasgo escogido debe ser consecuente con el objeto (por ejemplo, una espada con la dote Impacto brutal, o una armadura que otorgue un +1 a Fortaleza). En último término queda a discreción del DJ.

Fabricar Bastón

Atributo sobrenatural, Requiere nivel de lanzador 10 o más

Puedes crear un bastón mágico portador de cualquier conjuro que conozcas. A diferencia de las varitas, un bastón puede ser tanto un objeto con cargas como permanente. Además, un mismo bastón puede contener más de un conjuro. El único límite es que la suma de las magnitudes de todos los conjuros no puede superar tu nivel de lanzador.

Para crear un bastón se tiene en cuenta la habilidad Artesanía (Carpintería). Durante la fabricación determinas el nivel de lanzador del objeto; que debe ser suficiente como para poder lanzar el conjuro de mayor magnitud, pero sin ser superior al tuyo propio. El coste de fabricación del bastón depende del tipo de funcionamiento (con cargas o permanente) y su forma de activación. Consulta la **Tabla PyF3: Coste de un objeto mágico**. Si el bastón va a contener más de un conjuro, suma el coste individual de cada uno de ellos.

Fabricar Objeto Maravilloso

Atributo sobrenatural, Requiere nivel de lanzador 4 o más

Puedes crear objetos mágicos diversos, como anillos, amuletos o prendas de ropa. Estos objetos tienen que ser de gran calidad y debes adquirirlos por separado o fabricarlos. Un objeto maravilloso puede otorgar una bonificación de mejora o contener un conjuro que funcione con cargas o de forma continua. Para aplicar una bonificación de mejora, tu nivel de lanzador tiene que ser al menos cuatro veces mayor a la bonificación del objeto (para crear unos guantes de Destreza

+3 debes tener nivel de lanzador 12). La misma limitación se aplica para los conjuros: para crear un anillo que contenga un conjuro de magnitud 2 debes tener al menos nivel de lanzador 8.

Elaborar un objeto maravilloso puede requerir distintas especialidades de Artesanía (como Costura, Curtido o Joyería) dependiendo del tipo de objeto a crear (consulta la descripción de **Artesanía**, ver pág. 45).

Durante la fabricación determinas el nivel de lanzador del objeto; que debe ser suficiente como para poder lanzar el conjuro, pero sin ser superior al tuyo propio. Para calcular su coste de fabricación consulta la **Tabla PyF3: Coste de objetos mágicos**.

Fabricar Varita

Atributo sobrenatural, Requiere nivel de lanzador 6 o más

Puedes crear una varita que contenga un conjuro de magnitud 4 o inferior que conozcas. Una varita es siempre un objeto con cargas y se activa como un desencadenante de conjuro. Crear una varita requiere una prueba de Artesanía (Carpintería o Joyería). Durante la fabricación determinas el nivel de lanzador del objeto; que debe ser suficiente como para poder lanzar el conjuro, pero sin ser superior al tuyo propio. El coste de encantar una varita es:

Coste = magnitud del conjuro x nivel de lanzador del objeto x500 mp

Normalmente una varita se crea con 25 cargas, pero se puede crear con menos cargas (o más, a discreción del DJ) modificando el coste final de forma proporcional. Si la varita contiene un conjuro con un componente material, el precio de éste se multiplica por el número de cargas y se suma al precio final de la varita.

Inscribir Rollo de Pergamino

Atributo sobrenatural, Requiere nivel de lanzador 2 o más

Puedes crear rollos de pergamino con cualquier conjuro que conozcas. Un pergamino es siempre un objeto de un solo uso que se activa mediante desencadenante de conjuro. Inscribir un rollo de pergamino requiere una hora de trabajo por cada magnitud del conjuro, y requiere el uso de Artesanía (Caligrafía).

Durante la elaboración del pergamino determinas su nivel de lanzador; que debe ser suficiente como para poder lanzar el conjuro, pero sin ser superior al tuyo propio. El precio de un pergamino se calcula con esta fórmula:

Coste = magnitud del conjuro x nivel de lanzador del objeto x15 mp

Si el conjuro inscrito tiene un componente material, su coste se añade al precio final del pergamino. Una vez descargado, el pergamino no puede ser reutilizado para inscribir otro conjuro.

Aptitudes Especiales de Armaduras y Escudos	Bonificación
Animado: Si se le ordena, un escudo animado flota junto a su portador, protegiéndolo del modo habitual pero dejando libres sus manos. Si el usuario no es competente en el uso de escudos, sigue sufriendo los penalizadores correspondientes.	+2
Atrapaflechas: El escudo otorga un +2 a la Esquiva contra ataques a distancia. Además, el usuario puede emplear la dote Interponerse (aunque no la tenga) para detener ataques a distancia contra aliados adyacentes.	+1
Fantasmal: Esta armadura o escudo parecen casi translúcidos. Todas sus bonificaciones de RD, Esquiva o Bloquear pueden aplicarse contra ataques físicos e incorpóreos. Estos objetos pueden ser empleados por criaturas insustanciales.	+2
Fortificante: Esta armadura protege de forma eficaz contra los golpes críticos. Con una bonificación +2 el usuario tiene un 40% de posibilidades (13 o más en un d20) de negar los efectos de un golpe crítico. Con una bonificación +4 la probabilidad es del 80% (5 o más en un d20).	+2/+4
Golpeador: Sólo escudos. Incrementa un nivel el dado de daño cuando se golpea con él. Un escudo que normalmente hace 1d4 de daño pasaría a hacer 1d6. Además, el escudo actúa como un arma +1 cuando se golpea con él.	+1
Ilusoria: La armadura puede adoptar la apariencia de ropas normales, aunque sigue protegiendo del modo habitual.	+1
Resistencia elemental: La RD de la armadura puede aplicarse contra un tipo de daño en particular (ácido, electricidad, frío, fuego, fuerza, sagrado, sonido…).	+1
Resistencia mágica: Esta armadura o escudo otorga un +2 a las pruebas de salvación de todos los conjuros de una Escuela en particular.	+1
Sigilosa: Esta armadura otorga un +4 a las pruebas de Sigilo.	+1

Aptitudes Especiales de Armas	Bonificación
Buscadora: Sólo armas a distancia. El arma ignora cualquier posibilidad de fallo por ocultación, cobertura o similar. Aún se requiere una tirada de Ataque para impactar.	+1
Danzante: El arma puede luchar sola, sin que nadie la empuñe. Lucha durante 4 asaltos empleando el Ataque de la persona que la soltó. Cuando vuelve a ser empuñada no puede danzar hasta que pasen otros 4 asaltos.	+4
Daño elemental: El arma causa daño adicional de un tipo a elegir en su creación (fuego, frío, sagrado…). Este daño se aplica por separado del daño habitual del arma y no se multiplica en caso de crítico. Las armas a distancia transmiten este efecto a su munición. El daño adicional depende del tamaño del arma: Pequeña o menor: 1d4; Mediana: 1d6; Grande o mayor: 1d8.	+1
Fantasmal: El arma causa su daño íntegro a criaturas incorpóreas. El arma puede ser blandida por criaturas incorpóreas.	+1
Hiriente: Cada vez que hace daño a una criatura, ésta pierde un punto de Constitución por desangramiento. Un crítico no multiplica este efecto. No afecta a criaturas sin Constitución.	+2
Retornante: Un arma arrojadiza regresa a las manos de su portador en el asalto siguiente. Recogerla es una acción gratuita.	+1



CAPÍTULO V
AVENTURAS EN VALSORTH

Al final, toda buena historia, leyenda o fábula se resume en una cosa, la aventura. Valsorth es un mundo en el que la aventura aguarda para aquel que está preparado, ya sea una ruina abandonada o en lo más profundo de los bosques inexplorados. La aventura lo es todo, el mismo templo que alberga un tesoro milenario, puede ser también la tumba de aquellos que no demuestren ser dignos de superar sus peligros.

Descripción de las Regiones

En este capítulo se describen las diferentes regiones de la mitad oriental de Valsorth, mostrando lugares como los bosques élficos, las ciudades de Teshaner y Litdanast o la desolada región de las colinas de Terasdur.

En cada región se describe de forma general su gobierno, personalidades y lugares de interés, los cuales se detallan para poder ser utilizados en las aventuras.

Aparecen detallados numerosos personajes, incluyendo su descripción física, psicológica y su historia previa, además de sus puntuaciones. Otros personajes simplemente aparecen mencionados, indicando su ocupación y su poder (en Puntos de Personaje), por lo que el Director de Juego (DJ) puede usar las puntuaciones de un personaje similar y modificarlas según crea conveniente para obtener sus características y bonificaciones.

En cada lugar específico se desarrollan una serie de aventuras, explicadas y detalladas de forma minuciosa para que el DJ pueda incluirlas en sus partidas sin apenas preparación previa. Estas aventuras pueden jugarse de forma independiente o, lo que es mejor, formando parte de una campaña que discurra en Valsorth o en algún otro mundo de fantasía medieval.

Al inicio de cada aventura se detallan diferentes aspectos:

Resumen: Es una breve explicación del argumento de la aventura.

Notas: Se trata de algún requisito o condición que ha de tener en cuenta el DJ para que los personajes puedan correr esta aventura.

Símbolo: Es un icono que permite identificar la aventura, tal y como se explica más abajo.

Reto: Indica la dificultad de la aventura de una manera general, diferenciando entre bajo (), medio () o alto ().

Aventuras

Las aventuras no se presentan en apartados independientes, sino que su planteamiento y desarrollo están entretejidos con las descripciones de los lugares por los que transcurre su historia. Por ejemplo, si los Personajes Jugadores (PJs) son miembros de la milicia de Teshaner, disponen de varias aventuras planteadas en la descripción de los barracones de la milicia. Esas aventuras pueden llevarles a distintos lugares, por lo que el DJ debe seguir las instrucciones del texto para continuar la historia. En el ejemplo de los milicianos, podrían recibir la orden de eliminar a los hombres rata que habitan las alcantarillas de la ciudad. Tras la introducción de la aventura, el texto indica que los PJs entran por un punto de las alcantarillas (indicado con un número). En ese momento el DJ debe ir a la sección de las alcantarillas y seguir la aventura desde el punto indicado, ya que ésta discurre en ese laberinto.

Símbolo

Para diferenciar las aventuras que suceden en un mismo lugar, a cada aventura se le asigna un **símbolo**, que sirve para que el DJ pueda identificar de forma rápida si hay un hecho concreto que sucede en ese lugar y que tiene relación con la aventura que está dirigiendo. Por ejemplo, la aventura anterior tiene asociada el icono . En sus vagabundeos por las alcantarillas, los PJs llegan a un cruce:

El pasillo lleva hasta un cruce de caminos, en cuyo techo se abre un estrecho pozo por el que sube una escalerilla de metal, pero que acaba ante una reja que impide el paso más allá.

Un soldado vigila la verja y les pregunta si han cumplido la misión.

La reja cede con facilidad y los PJs pueden salir de las alcantarillas a una solitaria calle del barrio viejo.

Esta indicación debajo de la descripción le señala al DJ que este lugar tiene asociado un aspecto exclusivo a varias aventuras. Como están jugando la aventura que tiene el símbolo , los PJs se encuentran con un soldado que les interroga si han eliminado a los hombres rata.

Por contra, si los jugadores estuviesen intentando escapar de las alcantarillas (símbolo asociado), debería seguir esa indicación y sus PJs logran su objetivo.

Reto

Las aventuras también se diferencian según su nivel de **Reto**, medido con una, dos o tres antorchas. El nivel de dificultad de una aventura, así como el tipo y número de enemigos que incluye, está diseñado para un grupo de juego formado por cuatro personajes. Para grupos mayores o menores el DJ puede modificar la cantidad de enemigos proporcionalmente.

- Son aventuras indicadas para PJs de reciente creación, aventureros novatos o una aventura más ligera para aventureros veteranos mientras se recuperan para hacer frente a un desafío mayor.
- Son aventuras para PJs ya curtidos, que puedan enfrentarse a peligros y enemigos mayores, pero que aún no han alcanzado el estado de héroes.
- Son aventuras de gran peligro, aquellas que sólo los héroes pueden llevar a cabo y por las que serán recordados en las crónicas de su tiempo.

A pesar de esta clasificación, un DJ puede variar la dificultad de una aventura fácilmente, ya sea aumentando o reduciendo el número de enemigos, eliminando o añadiendo peligros y trampas, o simplificando la trama para que su resolución sea más fácil.

Alternativas en las Aventuras

A pesar de todo lo detalladas que puedan ser las aventuras, siempre habrá situaciones en que las decisiones de los PJs alteren de forma

TABLA AEV1: SEGUIMIENTO DE LAS AVENTURAS

Nº.	Nombre	Localizaciones	Reto	Símbolo	Resumen
Aventuras en la ciudad de Teshaner					
1	Ir al campamento de Litdon	Barracones de la milicia			Los PJs, como miembros de la milicia, deben acudir al fuerte de Litdon para ayudar en su defensa ante el ataque de una horda de orkos.
2	Limpiar las alcantarillas del Rey Rata	Barracones de la milicia Las alcantarillas (5, 19)			Los PJs, dentro de la milicia, deben limpiar las alcantarillas de los hombres rata que las habitan.
3	Acabar con La Mano Silenciosa	Barracones de la milicia Las alcantarillas			Los PJs, dentro de la milicia, deben encontrar la guarida de la cofradía de ladrones.
4	Las manos del sanador	Abadía de San Frair			Los PJs ayudan a los clérigos de Korth a curar enfermos.
5	En busca de Karahakum	Posada La Buena Estrella Colinas de Terasdur: Karahakum (2, 13, 19)			Un mago llamado Yishad contrata a los PJs para que le acompañen a Terasdur en busca de una antigua ciudad en ruinas.
6	Asesinar a lord Amant	Posada Casa de Toew Hacienda de los Lores (4)			Una mujer misteriosa contrata a los PJs para asesinar a lord Amant.
7	Una hermana en apuros	Posada Casa de Toew Barracones de la milicia (13, 5)			Axan'a, la elfa oscura, les pide a los PJs ayuda para liberar a su hermana de la prisión de la ciudad.
8	Demostrar su valía	Gremio de ladrones La Mano Silenciosa			Nada más entrar en la cofradía, los PJs deben robar dinero en la ciudad.
9	Raptar a la nieta del Lord	Gremio de ladrones La Mano Silenciosa Hacienda de los Lores (4)			Tauds les pide que rapten a la nieta de lord Amant.
10	Encuentros en la noche	Gremio de ladrones La Mano Silenciosa			La Mano Silenciosa y los Lores pactan un encuentro en las calles tras el rapto de la nieta de lord Amant.
11	Puñales contra la magia	Gremio de ladrones La Mano Silenciosa Torre del Hechicero		 	Los PJs deben infiltrarse en la Torre del Hechicero para robar la Joya de los Cielos (si no descubrieron la trampa de lord Amant) o para alertar a los magos sobre el plan del viejo Lord.
12	Nunca juegues con asesinos	Gremio de ladrones La Mano Silenciosa			Los PJs reciben el encargo de Tauds de asesinar a un noble que engañó a la cofradía.
13	Atrapa a un ladrón	Las calles de Teshaner			Los PJs sufren el asalto de un bandido.
14	El destripador del barrio viejo	Las calles de Teshaner Barracones de la milicia (12)			Un asesino atemoriza a las prostitutas del barrio viejo. Los PJs encuentran un cadáver y son acusados del asesinato.
15	Rescatar al rey de los ladrones	Las calles de Teshaner Las alcantarillas (16, 21)			Izana busca a los PJs para liberar a Tauds, líder de La Mano Silenciosa, que ha sido condenado a morir encerrado en las alcantarillas.
16	El favor de lady Borzena	Acontecimientos en Teshaner			Una dama de los Lores adopta a uno de los PJs como su elegido durante la justa a caballo.
Aventuras en otras ciudades humanas					
17	Los encapuchados negros	Portamar			Los PJs son contratados para investigar un asunto sin importancia y descubren que el culto del templo del Amanecer está creando aberraciones monstruosas.
Aventuras en Shalanest Oriental					
18	Eliminar a los hombres sapo	Litdanast: Pabellones del Ejército Las Charcas			La patrulla de los PJs recibe la orden de limpiar de hombres sapo las charcas.
19	Rescatar al príncipe Ilbanath	Litdanast: Pabellones del Ejército			El príncipe Ilbanath es secuestrado por una horda de orkos que se ha asentado en los límites del bosque. Los PJs deben rescatarlo.
20	Prisioneros de los elfos	Litdanast: Las mazmorras			Los PJs son encerrados en las mazmorras bajo la capital y deben buscar una forma de huir.
21	El bosque en llamas	Litdanast			La patrulla de los PJs persigue a unos orkos por el bosque, pero son emboscados por un gran ejército enemigo, por lo que deben huir para alertar a la capital.
22	La batalla de Litdanast	Litdanast			El ejército de orkos y dragones llega a Litdanast, donde las defensas elfas les hacen frente.

TABLA AEV1: SEGUIMIENTO DE LAS AVENTURAS (CONT.)

Nº.	Nombre	Localizaciones	Reto	Símbolo	Resumen
Aventuras en las colinas de Terasdur					
23	Duelo bárbaro	Clan bárbaro del Oso Negro			Un bárbaro reta a uno de los PJs a una lucha en el foso.
24	Ataque al poblado de gigantes	Clan bárbaro del Oso Negro			El clan decide atacar a los gigantes para acabar con ellos, momento que Roulf aprovecha para eliminar a Kiaz durante la batalla.
25	Llevar el ganado a Teshaner	Abadía de Korth			Los PJs deben ayudar a los clérigos a bajar de las colinas el ganado, antes de que las nieves cierren el paso hacia la ciudad.
26	Ataque orko	Abadía de Korth			La abadía sufre el ataque de una horda orka, que masacra a los clérigos.
27	Rescatar al hijo del alcalde	Candereen			El alcalde contrata a los PJs para que encuentren a su hijo desaparecido. Sus pasos les llevarán a una cueva habitada por yetis donde tienen al chico prisionero, pero que en realidad es un cambiante que ha suplantado al hijo del alcalde.
28	La venganza de la doncella bárbara	Karahakum (9, 13, 15)			Los PJs ayudan a una mujer bárbara cuyo clan ha sido exterminado por los orkos que viven en las ruinas de la ciudad de Karahakum.
29	La prueba	Nido de los Alghinad			Los alghinad reclaman una muestra de que los PJs son de fiar, para ello les llevan a la cueva de los trolls, donde deben recuperar un huevo de las grandes águilas.
30	La enfermedad de las águilas	Nido de los Alghinad Karahakum (5, 7)			Varios alghinad mueren de una horrible enfermedad. Desesperados, las grandes águilas piden a los PJs que busquen una cura, lo que les llevará a descubrir que la enfermedad proviene de las ruinas de una antigua ciudad subterránea.
31	La última guerrera bárbara	Colinas de Terasdur			Los PJs encuentran en la nieve un rastro de trolls que persiguen a alguien, así salvan a una muchacha bárbara y la ayudan en su búsqueda de las mujeres de su clan, raptadas pocos días antes.
Aventuras en las selvas de Uskan					
32	Los muertos caminan	Poblado Hojarrota			Un explorador regresa malherido de una expedición, delirando sobre un ejército de muertos que llega por el norte dispuesto a arrasar el poblado.
33	Salvar a la hija del pescador	Templo de Khan (5)			Los PJs salvan a un pescador atrapado por los yahis, que les pide que rescaten a su hija del templo de Khan.
34	Prisioneros de los hombres serpiente	Templo de Khan (5)			Los PJs caen en una emboscada de los yahis y son capturados para ser sacrificados. Una vez en los calabozos, deben escapar del templo.
35	Los huevos de draco	Cementerio de Dragones (3)			Los PJs buscan algún huevo de draco, por lo que deben infiltrarse en el valle, conseguir un huevo y escapar de los dinosaurios.
36	En busca de la máscara sagrada	Cementerio de Dragones (8)			Los PJs son contratados para buscar una reliquia en las profundidades de la selva, sin saber que los ejércitos del Rey Dios están también interesados en esta máscara por su influencia sobre los dragones.
37	Cazadores de tesoros	Templo de Fauces de Dragón (1, 2, 8)			Los PJs se enfrentan a otro grupo de aventureros por recuperar una tiara perdida en un templo de las selvas de Uskan.

significativa el curso de la aventura, saliéndose de los parámetros "normales". En ese caso, no obligues a que los jugadores sigan el camino marcado, sino que utiliza el resto de información del libro para que los PJs sigan adelante con sus decisiones. Por ejemplo, si los PJs de la aventura anterior deciden cometer un crimen mientras están de servicio en la milicia, déjales. En la descripción de la ciudad de Teshaner se detalla lo que pasa con aquellos que infringen la ley, así que si son descubiertos puede que sean expulsados de la milicia... ¡o que acaben encerrados en las mazmorras de las alcantarillas! Lo importante es que los jugadores sientan que controlan el destino de sus personajes. Si lo haces bien, tus jugadores nunca sabrán que se salieron de las pautas de la aventura y tendrán la sensación de estar en un mundo vivo, un lugar donde sus acciones tienen consecuencias e influyen en todo lo que les rodea.

Seguimiento de las Aventuras

Para facilitar el seguimiento de las aventuras, consulta la **tabla AeV1: Seguimiento de las aventuras**. En ella se indican las localizaciones donde se desarrollan (indicando el punto exacto entre paréntesis), así como un resumen de la trama, el nivel de Reto y el Símbolo asociado.

Ciudad de Teshaner

Población: 20.000 habitantes. 99% humanos, 1% elfos u otros.

Gobierno: Ciudad estado independiente, aunque en realidad tiene fuertes lazos económicos con el Reino de Stumlad, cuyos caballeros protegen estos territorios. El Consejo de la ciudad es el órgano de gobierno, formado por los tres Lores de la ciudad junto al abad Arsman, del templo de Korth, y Borka, el capitán de la milicia. El Consejo se reúne todos los lunes por la mañana y de forma extraordinaria cuando es necesario.

Ley: Los Lores son los encargados de dictar sentencia en los juicios, y la milicia se ocupa de administrarla. Las penas por delitos menores, como un robo, pueden ser una multa económica o pasar una semana en las mazmorras de los barracones de la milicia. Delitos más graves, como el asesinato o la traición, pueden llevar a la pena de muerte colgados en la Plaza del Pecado o a ser abandonados en las celdas que hay en las alcantarillas, sin armas ni objetos para que mueran allí.

Teshaner es una de las ciudades humanas más importantes de Valsorth. Situada entre los bosques de Shalanest y las colinas de Terasdur, es el único paso hacia el mar y las ciudades portuarias del este. Por desgracia, el esplendor de antaño sólo se conserva en el centro de la ciudad, ya que el resto de la urbe ha sucumbido a la degradación y la masificación, dando cabida a miles de personas atraídas por el falso sueño de trabajo y dinero.

La ciudad se halla fortificada por una imponente muralla sólo superada en altura por las cúpulas doradas de las torres que forman la hacienda de los Lores. El río Diriene atraviesa la ciudad de oeste a este, aunque sus márgenes de aguas poco caudalosas apenas alcanzan los cinco metros de ancho y numerosos puentes de piedra lo cruzan. Por otro lado, dos túneles dan acceso a la ciudad, uno en la muralla norte y otro en la sur, protegidos por tres rastrillos de hierro, los cuales se cierran con la llegada de la noche. Una decena de soldados monta guardia en las puertas y cobra el peaje de entrada a los forasteros (una cruz de cobre por persona). Los elfos no son aceptados normalmente, aunque los soldados no pondrán demasiados problemas a alguien que oculte su rostro si éste no se dedica a llamar la atención.

Los edificios de piedra ocupan la mayor parte de la ciudad, desperdigados sin orden en un laberinto de callejuelas adoquinadas, con una avenida que cruza de norte a sur la ciudad. Las mansiones más lujosas ocupan el centro de la ciudad, junto a los edificios importantes y comercios, mientras que fuera de las murallas se extiende un entramado de chabolas, granjas y campos de cultivo.

La Hacienda de los Lores

En el mismo centro de la urbe, una muralla rodea las mansiones de las tres familias más importantes de la ciudad, los Lores. Soldados de la milicia impiden el acceso al interior de los jardines, y sólo las personalidades o aquellos que han sido invitados pueden entrar en la hacienda.

Centro de la Ciudad

Es la zona donde vive la clase trabajadora de la ciudad, en casas de piedra de mediana calidad y donde abundan los comercios y las posadas. Aquí se puede encontrar la plaza del Mercado, donde cada día se compran y venden todo tipo de productos, o la Torre del Hechicero, lugar de reunión exclusivo para magos y estudiosos. La biblioteca de la ciudad es uno de los grandes edificios, al igual que los barracones de la milicia, situados junto a la plaza del Pecado, en la que se realizan las ejecuciones públicas de los delincuentes y donde se celebran una vez al año los Juegos de las Mil Rosas, una competición de justas y tiro con arco bajo el patrocinio de los Lores.

Barrio Viejo

Es la peor zona de la ciudad, un laberinto de callejuelas en la parte suroeste donde viven las clases más bajas, los malhechores, los ladrones y las prostitutas. Sus calles se elevan en escaleras y rampas que conducen al paseo que corona lo alto de la muralla. Las casas y torreones de piedra se unen por encima de las calles en infinidad de puentes y arcos que conectan los edificios entre sí. Balcones y miradores adornan sus fachadas, como muestra de su antiguo esplendor, aunque ahora aparecen degradadas y sucias. Las patrullas de la milicia no suelen rondar por el barrio viejo, por lo que es el lugar ideal para hacer negocios sucios o buscar asesinos y ladrones.

Campos Fuera de la Ciudad

Las chabolas y cabañas se amontonan sin ningún orden en los alrededores de la ciudad, entre el barro y la nieve que cubre los campos durante el invierno. Un floreciente mercado de bares y posadas ilegales ha surgido en esta zona de mendigos y proscritos, muchos de los cuales tienen prohibida la entrada en la ciudad. Sin embargo,

permanecer en estos locales no es muy recomendable, ya que las enfermedades y las infecciones campan a sus anchas entre los hombres, cerdos y otros animales que deambulan entre la podredumbre.

Mapa de Teshaner (en la contraportada)

1.– Hacienda de los Lores (ver pág. 199).
2.– Barracones de la milicia (ver pág. 202).
3.– Abadía de San Frair (ver pág. 210).
4.– Torre del Hechicero (ver pág. 212).
5.– Biblioteca (ver pág. 214).
6.– Plaza del Pecado (ver pág. 215).
7.– Plaza del Mercado (ver pág. 215).
8.– Plaza de la Fuente (ver pág. 215).
9.– Posada la Buena Estrella (ver pág. 216).
10.– Posada Casa de Toew (ver pág. 216).
11.– Entrada vigilada a las alcantarillas (ver pág. 218).

Hacienda de los Lores

Los Lores de Teshaner son los representantes de las tres familias más poderosas e influyentes de la ciudad. Suyo es el gobierno ya que, desde hace más de cien años, estas familias controlan mediante sus negocios la economía de la ciudad. Sin embargo, el descontento entre la población va en aumento a medida que se agrandan las diferencias entre los pocos ricos y la infinidad de pobres.

Los Tres Lores

Los Lores viven en una ciudadela que se alza en el centro de la ciudad, rodeada por una muralla de piedra que está permanentemente vigilada por soldados. Un jardín ocupa el interior. Flores diminutas flanquean los caminos empedrados mientras que una fuente de piedra baña con un riachuelo artificial el centro del jardín. Las mansiones de los Lores son magníficas construcciones de piedra pulida, con ventanales y balcones cubiertos por cortinajes que tan sólo permiten imaginar la suntuosidad y el lujo que se oculta tras ellos. Cada uno de los edificios posee una estrecha y alta torre acabada en una afilada punta que brilla enarcada por encima del gris omnipresente de la ciudad.

El viejo lord Amant es el más influyente de los Lores y suyas son las decisiones importantes. Lady Servil es una dama que no soporta tener que seguir los designios del viejo, pero es demasiado inteligente como para delatar sus sentimientos y espera pacientemente una oportunidad para hacerse con el poder. Por último, lord Omek es el tercer Lord, un joven atractivo y vanidoso que se preocupa más de cortejar muchachas que del gobierno de la ciudad.

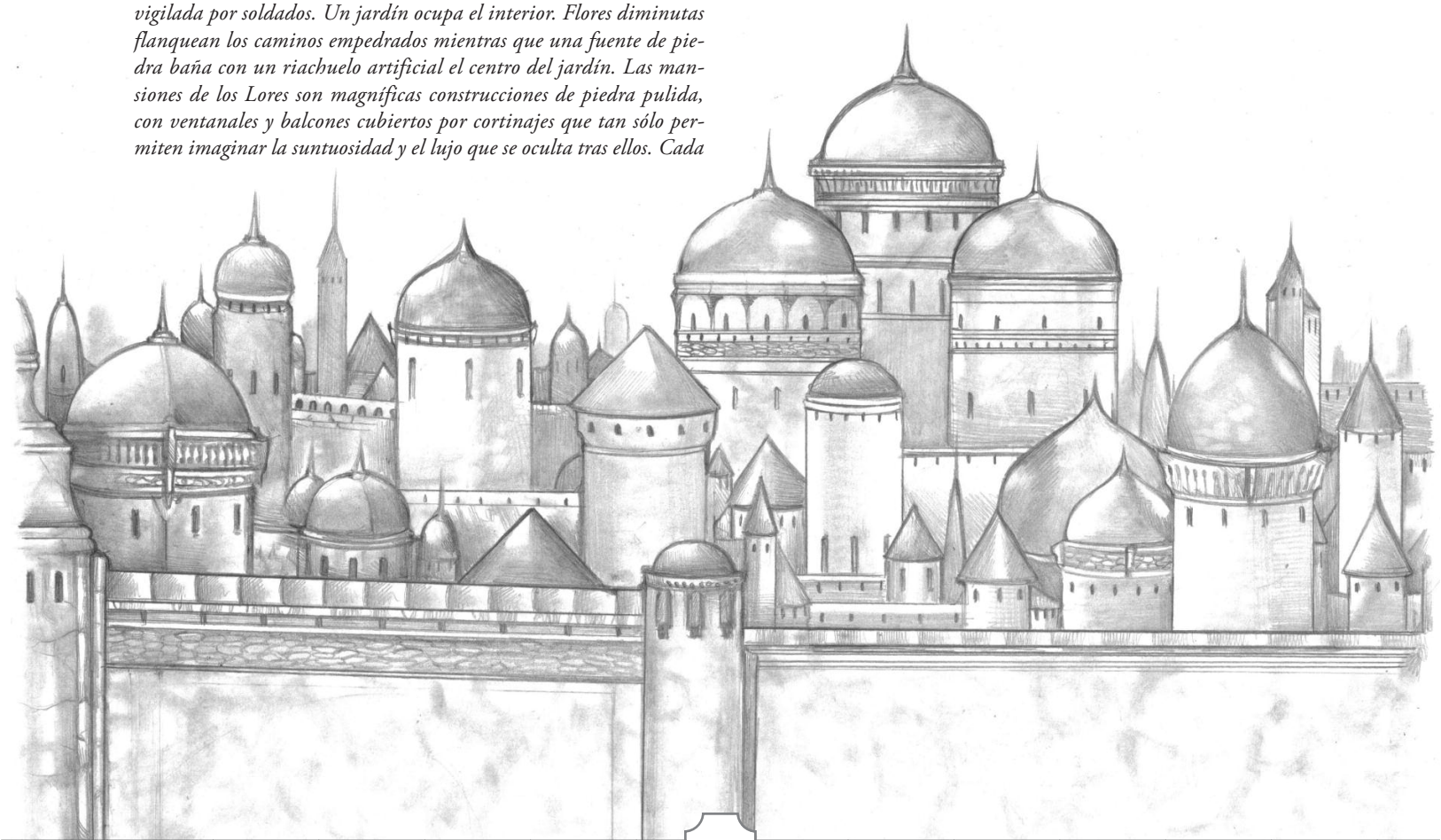
Las estadísticas de los Lores están incluidas en la sección **Personalidades de Teshaner** (ver pág. 240 para lord Amant, pág. 239 para lady Servil y pág. 240 para lord Omek).

Seguridad

Una decena de guardias patrullan el muro, además de cinco más que protegen cada una de las mansiones. Si los guardias descubren a un intruso u otro peligro, alertarán a gritos al vigía de los barracones de la milicia, por lo que en 1d10+5 asaltos aparecerán una veintena de milicianos en la hacienda, con el capitán Borka dirigiéndolos.

1. Muro

La hacienda está protegida por un muro de tres metros de alto. La única entrada es la verja en el muro sur, protegida por cuatro soldados día y noche, que no dejarán entrar a nadie que no sea esperado por los Lores. Una mentira o una excusa bien elaborada pueden hacer dudar a los guardias (una prueba de Diplomacia o



Guardia de la Hacienda — 50 puntos

Hombre del norte, Guerrero

El uniforme de los guardias de la hacienda se compone de una coraza con un sobretodo de color blanco y azul, acompañada de un yelmo de formas angulosas y adornado con una crin de caballo con los mismos colores. Cada guardia va armado con una espada y, al menos la mitad, con ballestas.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+0)*, Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).

Habilidades: Atención +6, Atletismo +6*, Averiguar intenciones +5, Buscar +2, Diplomacia +3, Engañar +3, Intimidar +6, Montar +5, Oficio (Guardia) +7, Recabar información +3, Saber (Local) +3, Saber (Tácticas) +4, Sigilo +4.

Dotes: Ataque aturdidor, Ataque poderoso, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Espada larga), Interponerse, Maestría con armadura (Coraza), Reaccionar primero.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14/16 con escudo (Desprevenido 14), Armadura (RD 5, Pen. Armad. –1*), Ataque desarmado +4 (1d3+2), Ballesta ligera +4 (1d8, 19-20), Espada larga +6 (1d8+2,19-20), Puñal +4 (1d4+2, 20/x3), Derribar/Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Ballesta (20 virotes), coraza, escudo ligero, espada larga, puñal, uniforme de la guardia.

* Incluye –1 de Penalización por Armadura (–4, +2 por Fuerza, +1 por Maestría).

Engañar contra CD 25), que acabarán abriendo la entrada ante el temor de dejar fuera a alguna personalidad importante.

Otra forma de entrar en la hacienda es por el desagüe que permite el paso de las aguas del Diriene, pero se trata tan sólo de un túnel de unos cuatro metros que pasa bajo los muros. La corriente es débil, así que una prueba de Atletismo (CD 10) puede bastar para bucear por el túnel y colarse en el jardín.

2. Jardín

Cuatro soldados patrullan día y noche el jardín, caminando entre los setos de forma monótona. Por la noche, la oscuridad puede ocultar a un grupo que se cuele entre las plantas, claro que la nieve que suele cubrir el patio durante el invierno puede delatar a los intrusos al quedar sus huellas marcadas.

El río que cruza el centro del jardín mide un par de metros de profundidad, por lo que puede ser un buen sitio para ocultarse, aunque el frío de sus aguas puede jugar una mala pasada (prueba de salvación de Fortaleza contra CD 15 para no estornudar y alertar a un guardia).

Si un guardia descubre a los intrusos, gritará dando la alarma, de modo que dos soldados saldrán de cada uno de los edificios para ayudar a su compañero a buscar a los intrusos. Los soldados buscarán por el jardín, pero si no encuentran nada raro volverán a sus puestos.

3. Pabellón Común

Este edificio ocupa la esquina suroeste de la hacienda. Se trata de un pabellón de piedra de una sola planta, con un gran salón en su interior donde se realizan las reuniones del Consejo de la ciudad. Es una estancia de techos altos cruzados por vigas de madera, con una mesa donde cada miembro del Consejo tiene un asiento reservado, frente a una serie de bancos para los invitados a las reuniones.

Las Mansiones

Las mansiones de los tres Lores son muy similares. Se trata de lujosos edificios de dos pisos de altura además del mirador que ocupa el alto de la torre. Todas tienen una puerta de roble como acceso, que está cerrada por las noches (Inutilizar mecanismo contra CD 25) y vigiladas por cinco soldados de la milicia. Además, varios balcones se abren en sus pisos superiores, por los cuales se puede acceder al interior si se trepa por la fachada.

4. Mansión De Lord Amant

Lord Amant duerme en el dormitorio de la segunda planta. Durante el día, si no tiene reunión del Consejo, suele estar en el mirador del alto de la torre, leyendo o simplemente observando el paisaje. Pocas veces baja a dar un paseo por el jardín, y cuando lo hace va acompañado de cuatro guardias.

PLANTA BAJA

La puerta de entrada da a una alfombrada estancia adornada con tapices y cuadros, iluminada cálidamente por lámparas de aceite. Una escalera se abre al fondo y sube a la planta superior. Una puerta disimulada a un lado lleva a la sala donde descansan dos guardias, encargados de vigilar la puerta.

PLANTA PRIMERA

El comedor ocupa la mayor parte del espacio, con una lujosa mesa cubierta por un mantel de punto y tres ornamentados candelabros de oro (250 reales de plata cada uno). Dos balcones se abren en los laterales, uno al jardín y otro que da a la plaza del Pecado y al cadalso. Una puerta lleva a la cocina y la despensa, en la que durante el día trabajan tres cocineras, mientras que la escalera de piedra lleva al piso superior o al inferior.

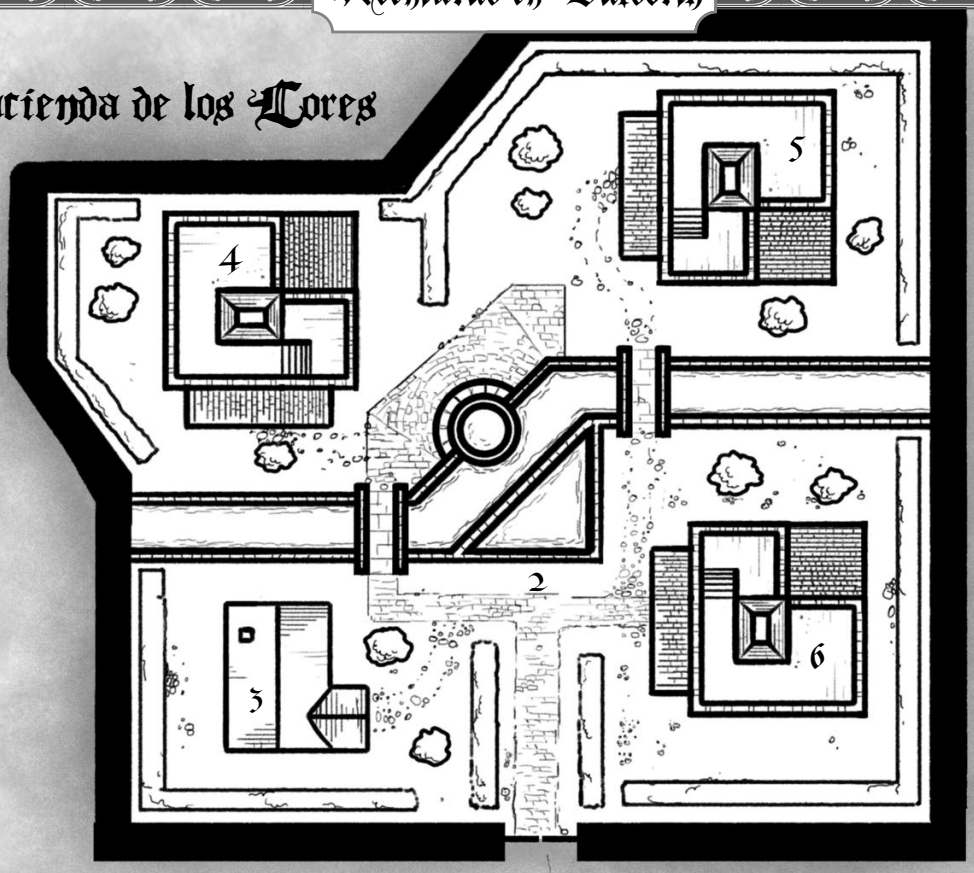
PLANTA SEGUNDA

La escalera da a un pasillo con dos puertas a cada lado. Las dos primeras dan a las habitaciones de los guardias, donde siempre hay tres soldados en cada una. Las dos puertas del fondo son el dormitorio de lord Amant y enfrente el dormitorio de su nieta Medina.

DORMITORIO DE LORD AMANT

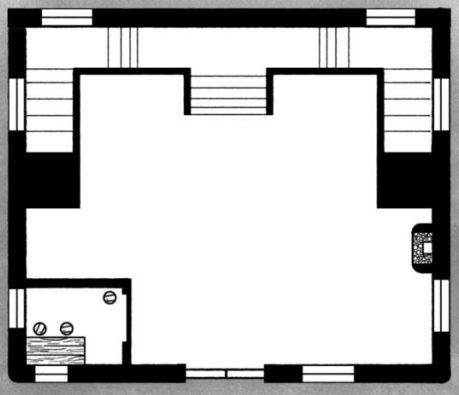
Una mullida cama de plumas ocupa el centro de la estancia, con un armario a la derecha. Detrás del armario hay oculta una caja fuerte de acero (prueba de Atención contra CD 25 para descubrir algo raro en el armario). La caja se abre con una combinación que sólo conoce lord Amant. Forzar la cerradura requiere tres pruebas consecutivas de Artesanía (Cerrajería) o Inutilizar mecanismo (CD 30). Si se fracasa una tirada por 5 o más puntos, se acciona una

Hacienda de los Cores

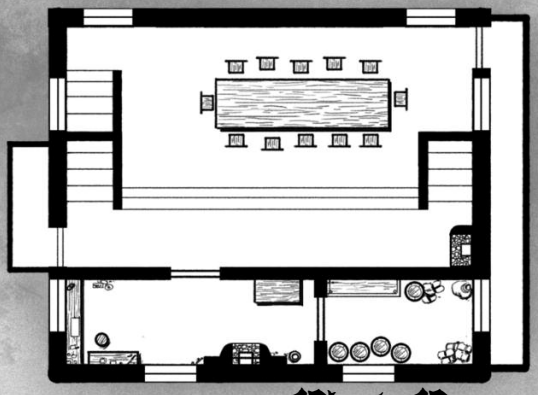


1. Muro.
2. Jardín.
3. Pabellón común.
4. Mansión de lord Amant.
5. Mansión de lady Servil.
6. Mansión de lord Omek.

Mansión de Lord Amant



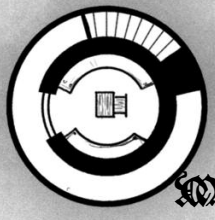
Planta Baja



Planta Primera



Planta Segunda



Mirador

campana que alerta a los guardias de las dos habitaciones. Dentro de la caja hay unos 2.000 reales de plata en efectivo.

Si los PJs no han alertado a los guardias, encuentran al anciano durmiendo plácidamente en la cama. Si su presencia ha sido detectada, lord Amant está protegido por cuatro soldados. Una vez eliminen a los guardias, los PJs pueden concluir su misión asesinando al Lord. Si así lo hacen, al momento se escuchan gritos de alerta en toda la hacienda. Un personaje que se asome a la ventana verá a numerosos soldados corriendo por el patio hacia las puertas de la mansión. Además, los seis soldados que duermen en el segundo piso se precipitan hacia el dormitorio de su señor.

Los PJs pueden intentar resistir en el dormitorio, o huir por la ventana de alguna forma (con una cuerda o magia). Si se quedan a luchar, se enfrentan a seis soldados más 1d6 soldados que llegan por asalto durante cinco asaltos. Los soldados intentarán apresarlos con vida, aunque no dudarán en matar a alguno de los PJs si opone resistencia. Si éstos se rinden, serán desarmados y llevados a las mazmorras de los barracones de la milicia, donde serán interrogados y torturados, para finalmente ser condenados a muerte. Aun así, dispondrán de dos días en la celda antes de que se ejecute la condena.

DORMITORIO DE MEDINA

Se trata de un dormitorio con una gran cama y rodeado de estanterías repletas de muñecas de porcelana.

En la cama duerme una niña de apenas cinco años y veinte kilos de peso. Si despiertan a la niña, ésta gritará para alertar a los guardias. Deben amordazarla o impedir que pueda dar la alarma antes de cogerla y cargar con ella para salir de la mansión.

MIRADOR

En lo alto de la torre hay una habitación con un balcón circular que ofrece una visión sobre toda la ciudad. En ella hay una pequeña biblioteca, una mesa y un cómodo sillón donde lord Amant pasa gran parte del día leyendo en solitario.

5. Mansión de Lady Servil

La Dama tiene su dormitorio en lo más alto de la torre de su mansión, custodiada por un grupo de no menos de cuatro soldados, y a la que se accede después de pasar por una planta de la torre dedicada en exclusiva a su vestidor. En su dormitorio, oculto tras un muro falso (prueba de Buscar contra CD 30), tiene un compartimento secreto donde guarda buena parte de sus joyas (varios colgantes, collares y anillos, con un valor de unos 5.000 reales de plata en total).

En las plantas inferiores, además de suntuosas salas y comedores adornados con lujo, hay una gran despensa, una cocina y los dormitorios de los criados que atienden a su señora.

6. Mansión de Lord Omek

La casa de lord Omek consta de un salón en la primera planta, con la cocina, la despensa y los dormitorios de los guardias y criados. Las escaleras llevan a sus dependencias: un dormitorio con un gran vestidor (abarrotado con ropajes de la máxima calidad) en la primera planta de la torre, y un suntuoso salón en lo alto, lugar favorito del Lord para cortejar a las damas ante el paisaje de la ciudad.

Barracones de la Milicia

La milicia de la ciudad consta de 500 guardias, aunque en tiempo de guerra se utiliza a la población para luchar, llegando a disponer de hasta 5.000 hombres. Su función es mantener la ley en tiempos de paz, así como formar el ejército regular en caso de guerra. Sus prioridades son proteger a los Lores, a los nobles de la ciudad y, por último, al resto de ciudadanos.

Borka, un hombre de barba espesa y malos modales, es el capitán de la milicia, cargo obtenido debido a su amistad con lord Amant. Tiene una decena de sargentos, los cuales deben su rango a su obediencia a las órdenes del capitán, dando como resultado una milicia repleta de inútiles, más preocupados de mantener su puesto que de garantizar el orden en la ciudad.

Formar parte de la milicia está restringido a humanos, aunque con alguna excepción se puede permitir el acceso a elfos, siempre que disimulen su procedencia. El ingreso es sencillo y sólo se pide tener algún conocimiento en el combate. Por cada día de servi-

Miliciano — 45 puntos

Hombre del norte, Guerrero

El uniforme de los milicianos es una cota de escamas sobre ropas de cuero blancas y azules, completado con yelmos de formas angulosas adornados en su parte posterior con una mata blanca de crin de caballo. Cada miliciano va armado con una espada y, algunos, con ballestas.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+0*), Constitución 13 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).

Habilidades: Atención +4, Atletismo +6*, Averiguar intenciones +4, Buscar +3, Diplomacia +4, Engañar +4, Intimidar +5, Montar +4, Oficio (Miliciano) +7, Recabar información +5, Saber (Local) +5, Saber (Tácticas) +3, Sigilo +3.

Dotes: Ataque aturdidor, Ataque poderoso, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Espada larga), Maestría con armadura (Cota de escamas), Maniobra cooperativa.

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13/15 con escudo (Desprevenido 13), Armadura (RD 4, Pen. Armad. –1*), Ataque desarmado +3 (1d3+2), Ballesta ligera +3 (1d8, 19-20), Espada larga +5 (1d8+2,19-20), Derribar/Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Ballesta ligera (20 virotes), cota de escamas, escudo ligero, espada larga, uniforme de la milicia.

* Incluye –1 de Penalización por Armadura (–4, +2 por Fuerza, +1 por Maestría).

cio prestado, el soldado tiene derecho a una cama en los barracones, tres comidas y una paga de dos reales de plata. El hecho de no cumplir alguna orden o incurrir en algún delito significa la expulsión inmediata de la milicia, sin posibilidad de volver a ser admitido.

Las estadísticas de Borka están incluidas en la sección **Personalidades de Teshaner** (ver pág. 238).

Los Barracones

Los barracones de la milicia se encuentran en el centro de la ciudad, justo al lado de la **Hacienda de los Lores** y la **Plaza del Pecado** (puntos 1 y 6, respectivamente, de **Teshaner**, ver pág. 199 y 215). Se trata de un gran edificio de piedra, salpicado de pequeñas ventanas enrejadas, sin el menor interés por la armonía o la estética. Una gran puerta reforzada es la entrada principal, coronada por los estandartes de los Lores de la ciudad. Ante ella montan guardia una decena de guerreros de la milicia (por la noche sólo cuatro). En los sótanos del edificio se encuentran las mazmorras en las que son encerrados los malhechores y delincuentes.

1. DESPACHO DEL CAPITÁN BORKA

Esta gran habitación plagada de papeles desordenados y libros de cuentas es el despacho del capitán de la milicia, donde suele pasar el día cuadrando las guardias de sus hombres o, simplemente, holgazaneando. En uno de los cajones de su escritorio guarda las llaves que abren el candado de la **Entrada vigilada a las alcantarillas** (punto 11 de **Teshaner**, ver pág. 218 y punto 5 de **Las alcantarillas**, ver pág. 225) y de una verja dentro de **Las alcantarillas** (punto 7, ver pág. 225).

Las estadísticas del capitán Borka están disponibles en la sección **Personalidades de Teshaner** (ver pág. 238).

2. ARMERÍA Y ALMACÉN

Una puerta de hierro reforzada con una buena cerradura, que precisa de una prueba de Artesanía (Cerrajería) o Inutilizar mecanismo (CD 30) para abrirla, lleva a una amplia sala de estantes abarrotados de espadas y arcos, todo armas comunes sin ningún valor excepcional. Si los PJs son encarcelados en las mazmorras de abajo, aquí es donde estará guardado todo su equipo y armas.

Durante el día, Norhmud, un viejo guerrero, es el encargado de llevar la armería. Por la noche la puerta está cerrada con llave, pero sin mayor vigilancia.

3. Y 4. DORMITORIOS COMUNES

Se trata de largas estancias repletas de literas y camastros donde duermen los soldados. Por el día suelen estar vacías, aunque pueden encontrarse algunos objetos de valor de los soldados (un poco de dinero y algún arma normal). Por la noche duermen unos treinta soldados en cada habitación en una tormenta de ronquidos que resuena en el pasillo.

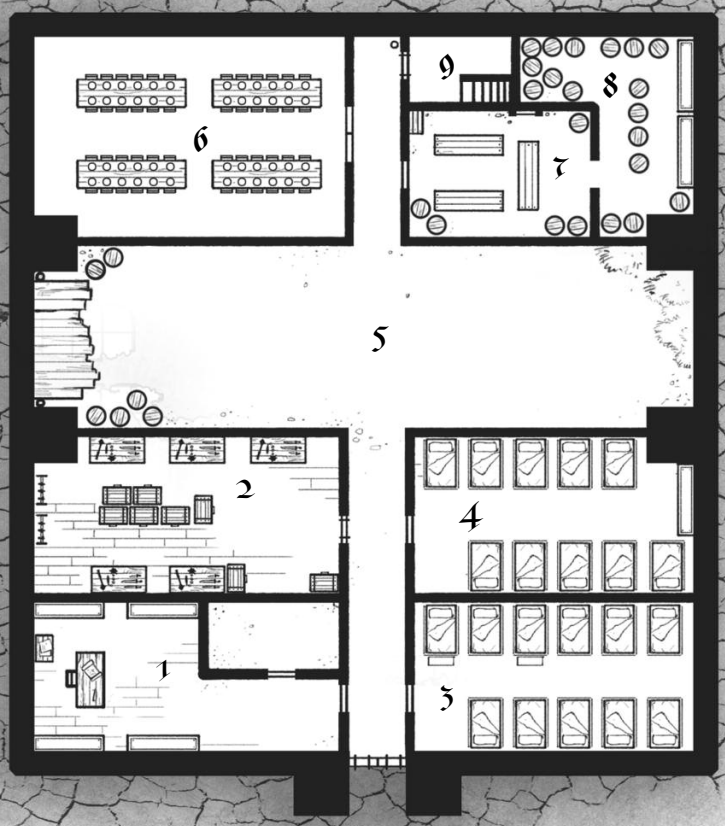
5. PATIO DE ARMAS

Este patio al aire libre ocupa el centro del edificio. Aquí los soldados practican y hacen ejercicio durante el día. Por la noche, suele haber dos aburridos soldados montando guardia y andando de un lado a otro.



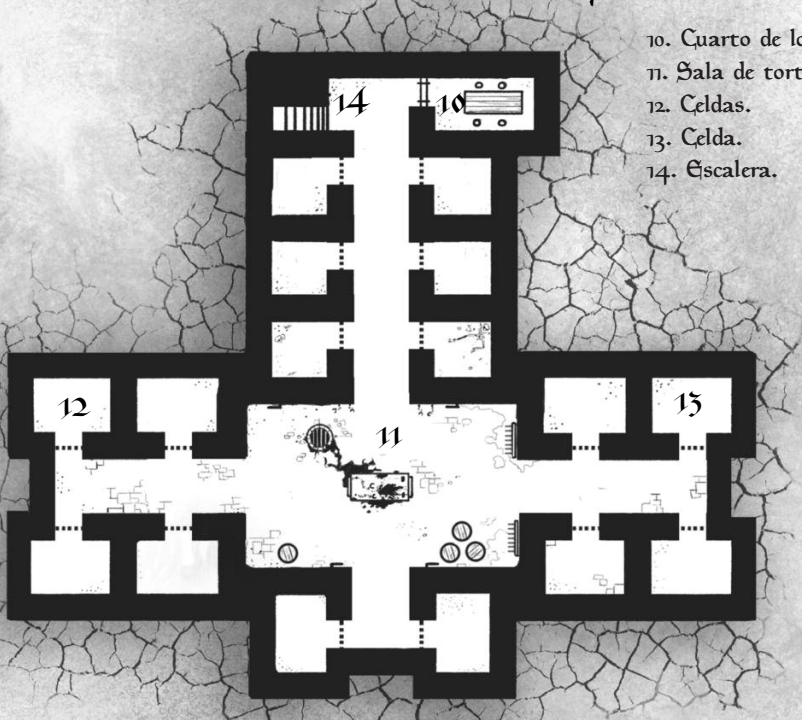
Barracones de la Milicia

1. Despacho del capitán Borka.
2. Armería y almacén.
3. Dormitorio común.
4. Dormitorio común.
5. Patio de armas.
6. Comedor.
7. Cocina.
8. Despensa.
9. Acceso a las mazmorras.



Mazmorras de la Milicia

10. Cuarto de los carceleros.
11. Sala de tortura.
12. Celdas.
13. Celda.
14. Escalera.



Si los PJs han rescatado ya a Elia'an: Por aquí pueden escapar de los barracones usando la cuerda que utilizaron para entrar. Sin embargo, si han alertado a alguien o aún están los dos guardias que patrullan este patio, Axan'a delatará a los PJs para que los guardias se vayan tras ellos, momento que aprovecharán las dos elfas oscuras para escapar por su cuenta. La alarma en el patio atraerá a 6 milicianos en 1d4+2 asaltos, además de 1d6–2 (con un mínimo de 0) milicianos más por asalto.

6. COMEDOR

Este gran salón de mesas alargadas es donde los soldados reciben sus tres comidas diarias. Fuera del horario de comidas, la sala suele estar vacía o siendo limpiada por los cocineros.

7. COCINA

En un infierno de cacerolas y ollas, cuatro cocineros preparan las comidas de la tropa. El calor en esta estancia es abrasador, y el trajín de cacharros constante, a excepción de la noche, en que la cocina está vacía, aunque cerrada con llave para evitar robos de comida (prueba de Inutilizar mecanismo contra CD 20).

8. DESPENSA

Este cuarto, oscuro y húmedo, está repleto de cajas, cestos y provisiones.

9. ACCESO A LAS MAZMORRAS

Esta puerta reforzada de hierro posee una cerradura corriente (prueba de Inutilizar mecanismo contra CD 25) y lleva a las escaleras que bajan a las mazmorras. En el pasillo siempre hay un soldado montando guardia y que tiene la llave que abre la puerta.

Mazmorras de la Milicia

10. CUARTO DE LOS CARCELEROS

Esta es la habitación donde descansan los tres carceleros que vigilan a los prisioneros. Se trata de hombres robustos y fuertes, vestidos con ropas de cuero negro y armados con látigos y mazas. Durante el día se dedican a torturar e interrogar, pero por la noche duermen de forma alterna, y el que está despierto hace una ronda por las celdas cada hora.

11. SALA DE TORTURA

Esta amplia estancia está repleta de mecanismos y elementos de tortura, desde potros hasta planchas con pinchos, cadenas, látigos, etc. Una serie de palancas en cada una de las paredes abre o cierra las verjas de las celdas de ese pasillo. En el rincón noroeste hay una rejilla en el suelo de 1x1 metros, por la cual se cuela la sangre. Lo que ninguno de los soldados sabe es que ese sumidero da a un pozo de diez metros de profundidad que conduce a **Las alcantarillas** (punto 24, ver pág. 229).

Los prisioneros suelen ser torturados a diario por los tres carceleros, que los interrogan hasta obtener cualquier información sobre sus delitos que merezca la pena contar a Borka. Un PJ que sea interrogado pierde 1d4 puntos de Constitución por cada día, además de tener que superar una prueba de salvación de Voluntad (CD 12, +2 por cada día) para no ceder a la tortura y confesar lo que sabe. El interrogatorio es el único momento en que los sacan de sus celdas, por lo que puede ser una buena ocasión para escapar.

12. CELDAS

Se trata de una celda de apenas tres metros de largo, con las paredes de piedra cubiertas de moho y el suelo de pajas y desechos de todo tipo. Una verja de hierro es la única puerta, aunque carece de cerradura u otro mecanismo visible para abrirla.

En cualquiera de estas celdas es donde son encerrados los PJs si son atrapados por los soldados.

En realidad las rejas de las celdas se abren y cierran usando la palanca correspondiente de la sala 11. Doblar los barrotes es posible, pero requiere una prueba de Fuerza (CD 25). Por la noche, cada hora, un carcelero comprueba que nada raro ocurra en las celdas.

Las otras celdas están ocupadas en su mayoría por borrachos y maleantes que han sido detenidos por disturbios o robos menores. A pesar de ello, si se abren las rejas de las celdas, correrán como locos para escapar y sembrarán el caos en las mazmorras.

13. CELDA

En esta celda está encerrada Elia'an. Si logran liberarla (activando la palanca de la sala 11 o doblando los barrotes, (prueba de Fuerza contra CD 25), la elfa oscura se reencuentra con su hermana.

Ambas mujeres se saludan con una simple mirada, sin que sus rostros de ébano reflejen la menor emoción.

– ¿Quiénes son estos? –pregunta con tono duro Axan'a. Su hermana le responde que sois amigos, que estáis aquí para rescatarla. Tras un momento de duda, en que la mujer os observa con desagrado de arriba a abajo, acaba aceptando la espada que le tiende Axan'a y se une a vosotros.

Carcelero — 40 puntos

Hombre del norte, Guerrero

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 13 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).
Habilidades: Atención +4, Atletismo +7, Averiguar intenciones +6, Buscar +3, Diplomacia +3, Engañar +5, Intimidar +9, Medicina +2, Montar +3, Oficio (Carcelero) +7, Recabar información +3, Saber (Local) +5, Saber (Nobleza) +3, Sigilo +4.
Dotes: Ataque aturdidor, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armas exóticas (Látigo).
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura (RD 1), Ataque desarmado +4 (1d3+2), Látigo +4 (1d3+2), Maza ligera +4 (1d6+2), Desarmar (con látigo) +7, Derribar/Presa +5.
Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 10.
Equipo: Armadura de cuero, látigo, llaves de la prisión, maza ligera.

14. ESCALERA

Esta escalera de piedra sube a los barracones de la milicia (punto 9).

Un Día en la Milicia

La jornada de un miliciano empieza al amanecer, después del desayuno en los barracones. En grupos de entre cuatro y seis guardias, su deber es patrullar la ciudad, mantener el orden y detener a cualquiera que cometa un delito. Los problemas habituales a los que tienen que enfrentarse los milicianos suelen ser perseguir a algún ladrón por las calles, poner paz en altercados en posadas y tabernas, o detener a malhechores en sus casas.

Incumplir alguna de las misiones encomendadas, la desobediencia o cualquier tipo de enfrentamiento con el capitán Borka, pueden conllevar la expulsión de la milicia. Si los PJs son expulsados ya nunca podrán volver a trabajar en la milicia y, probablemente, sus antiguos compañeros les muestren una actitud malintencionada, tal y como se describe en la habilidad **Diplomacia** (ver pág. 50).

Aventuras en la Milicia

Aparte de la rutina de formar parte de la milicia, hay una serie de misiones especiales que el capitán Borka puede encomendar a los PJs durante sus guardias.

AVENTURA 1:
Ir al campamento de Litdon

Resumen: Los PJs, como miembros de la milicia, deben acudir al fuerte de Litdon para ayudar en su defensa ante el ataque de una horda de orkos.

Reto:

A media tarde, el capitán Borka os llama a su despacho en los barracones. El hombre, malhumorado, os explica que tiene una misión para vosotros.

– El campamento de Litdon, en el bosque que hay a medio camino de Portamar, informa de la presencia de orkos en la zona –os explica con tono indiferente mientras se asoma a la ventana y observa el patio–. Saldréis mañana al amanecer para ayudar en la defensa del fuerte, al menos hasta que podamos reunir un destacamento que extermine a esa chusma.

El capitán acaba de hablar y con un gesto os ordena que os retiréis a vuestras habitaciones.

VIAJE HASTA EL CAMPAMENTO

Viajáis a buen paso durante todo el día, y a media tarde por fin alcanzáis la frondosa vegetación del bosque, a través del cual pasa la carretera que lleva a las ciudades de la costa. Es por ello por lo que se estableció un fuerte en el bosque, para mantenerlo limpio de bandidos y salteadores. Os adentráis por la calzada entre los árboles, y recorréis varios kilómetros sin encontraros con un solo viajero.

El viaje hasta el campamento de Litdon dura toda una jornada. Los PJs deben ponerse en marcha al amanecer del día siguiente –o sufrir las consecuencias de desobedecer a Borka– al frente de una patrulla de diez soldados que les acompañan en su misión.

Al atravesar el bosque, sufren una emboscada entre los árboles. Una prueba de Atención (CD 13) les permite descubrir a varias sombras apostadas entre los matorrales, preparadas para atacarles. Esto les da tiempo a cubrirse, justo antes de que una lluvia de virotes caiga sobre ellos desde los árboles, abatiendo a uno de los soldados que les acompañan. Si no descubren el peligro, los virotes caen sobre los PJs, de modo que cada uno recibe dos disparos de ballesta ligera (1d8 de daño).

– ¡Emboscada! –grita uno de vuestros compañeros antes de que dos proyectiles le alcancen en la espalda.

Entonces dos docenas de orkos de piel negruzca y armaduras de cuero surgen de los matorrales y se lanzan sobre vosotros blandiendo sus cimitarras. Son demasiados para hacerles frente, y vuestros compañeros corren por el sendero hacia el fuerte.

Si los PJs se enfrentan a los orkos, 1d6 enemigos se suman al ataque por cada asalto, por lo que su única opción es huir hacia el fuerte, que se encuentra a menos de 500 metros entre la espesura. Las estadísticas de los orkos están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 345).

EL FUERTE

Se trata de una edificación de madera, con un par de pabellones rodeados por una alta cerca de maderos acabados en afiladas puntas.

Si los PJs llegan perseguidos por los orkos, desde la empalizada les observan numerosos soldados que les apremian con sus gritos para que lleguen al fuerte. Durante la carrera, una decena de orkos surge entre la vegetación para cerrar el paso a los PJs. Deben dejarlos atrás, pues si les atrapan, los PJs se verán obligados a luchar contra estos diez orkos, más 1d4 orkos adicionales por asalto que se irán uniendo al ataque. El enemigo es demasiado numeroso para poder vencerlo, por lo que la única escapatoria de los PJs es alcanzar el fuerte.

Corréis hacia la empalizada. Cuando estáis cerca, el portón principal se abre y os lanzáis a su interior justo antes de ser atrapados por vuestros perseguidores. Entonces se escucha una orden, y desde la empalizada los soldados disparan sus arcos, abatiendo a los orkos que os perseguían, matando a muchos y obligando a huir al resto.

Una vez dentro del fuerte, los portones de madera se cierran de nuevo. Los PJs se encuentran rodeados por rostros ensombrecidos por la desesperanza. Muchos de los soldados están heridos, con vendajes manchados de sangre cubriendo sus cabezas y extremidades. Una vez los PJs se presenten como una patrulla enviada desde Teshaner, una voz se impone sobre el resto:

– Confiaba en que el capitán Borka enviaría a un centenar de soldados –dice un hombre, y se abre paso entre los soldados para situarse ante vosotros–. Pero veo que ese cerdo confiado no se ha tomado en serio mis mensajes pidiendo ayuda. Soy el sargento Vald'an, comandante de esta guarnición –se presenta. Es un hombre alto y fornido, de cabellera rubia y profundos ojos castaños. Viste unas sucias ropas verdes bajo las que asoman una fina cota de mallas–. Lamento la muerte de vuestros compañeros, pero tal vez les debamos tener envidia, ya que el destino que nos aguarda en este fuerte puede ser mucho peor.

Durante las últimas horas del día, los PJs pueden realizar diferentes acciones:

Recibir curación de los sanadores: Cada PJ puede recibir tratamiento médico tal y como se describe en la habilidad Medicina

(ver pág. 54), asumiendo que los sanadores tienen rango 5 en la habilidad.

Equiparse en la armería: Un veterano soldado es el encargado de la armería, apenas un almacén con unas pocas espadas, flechas y escudos.

Hablar con Vald'an: El comandante les aguarda en el torreón central del fuerte, desde lo alto del cual habla con ellos sin dejar de observar el bosque que les rodea.

– Llevamos sitiados desde hace tres días –os explica–. Los orkos surgieron en el bosque de improviso, y mataron a muchos de mis hombres antes de que pudiésemos organizar la defensa. Hemos resistido como mejor pudimos, pero los hombres están cansados y el número de orkos que nos atacan parece aumentar con cada nuevo día.

PRIMER ATAQUE

Mientras los PJs hablan con Vald'an, o en otro momento que el DJ considere oportuno, un grito resuena en el fuerte:

– ¡Nos atacan! –grita un vigía. Al momento, Vald'an corre escaleras abajo y se apresura hacia la empalizada. Le seguís hasta la barrera y, al asomaros sobre los maderos, os encontráis con una infinidad de orkos que surgen de la arboleda y cargan contra el fuerte.

Hacia la barrera en que se encuentran los PJs cargan diez orkos. Si los PJs se quedan a luchar, disponen de dos asaltos para disparar sobre ellos antes de que alcancen el muro. Luego deben luchar a muerte para repeler el ataque.

Si vencen el combate, rechazan a los enemigos, pero entonces ven que los atacantes están concentrando sus fuerzas en derribar el portón de entrada, mientras que pequeños grupos de orkos atacan la retaguardia.

Si se quedan a luchar en el muro, reciben otro ataque de diez orkos. Sin embargo, si logran vencer, el portón de entrada cae y los orkos irrumpen en el fuerte. Pasa a **La caída del fuerte**.

Si corren a defender el portón, se sitúan junto a los soldados para resistir las embestidas de los orkos, mientras que los arqueros disparan desde lo alto. En total, los PJs deben tener éxito en tres pruebas de Fuerza (CD 30), sumándose las bonificaciones de todos los PJs que ayuden, para que el portón permanezca cerrado. Otra opción para resistir puede ser lanzar un ataque que elimine a los orkos que cargan contra la puerta (ya sea mediante arcos u otros medios). Si los defensores resisten el ataque, pasa a **Ataque en la noche**. Si fracasan en defender el portón, los orkos irrumpen en el fuerte. Pasa a **La caída del fuerte**.

ATAQUE EN LA NOCHE

Con la llegada de la noche, la calma se apodera del campamento. Mientras los PJs pasean por el muro junto al comandante Vald'an, éste les explica sus temores:

– No podremos defender el fuerte mucho más tiempo. Sin embargo, abandonarlo es demasiado arriesgado, ya que en el bosque seríamos presa fácil de los orkos. Es mejor aguantar aquí y esperar que Borka envíe refuerzos de una vez por todas.

La oscuridad es total cuando los PJs son asignados a montar guardia en una de las torres de vigilancia. Pueden montar guardias de uno en uno, por parejas o como quieran. En total deben cubrir tres turnos de guardia. Los orkos, agazapados en los alrededores del



fuerte, intentarán acercarse al fuerte si los guardias no prestan la suficiente atención. En cada ronda de vigilancia, el PJ de guardia debe superar una salvación de Voluntad (CD 12) para no caer dormido por el cansancio y así poder detectar (prueba de Atención contra CD 18) a los grupos de orkos que tratan de acercarse en sigilo a la fortaleza. Si, por el contrario, en una de las guardias no descubren a los orkos, estos aprovechan su descuido para cargar contra el muro y romper las defensas. Pasa a **La caída del fuerte**. Si sobreviven al ataque nocturno, pasa a **El último día**.

EL ÚLTIMO DÍA

Con la llegada del amanecer, los soldados se preparan para otra dura jornada de lucha en el fuerte. Vald'an se reúne con sus hombres de confianza en uno de los pabellones e invita a los PJs a la reunión.

– Los ataques de los orkos han diezmado nuestras defensas –dice el sargento, apartando un mechón de rubio cabello de su rostro–. La situación es desesperada, ya que nuestra fuerza disminuye cada día y pronto no seremos capaces de defender el fuerte.

Los soldados guardan silencio y agachan la mirada, sin que ninguno tenga una respuesta para las palabras de su mando. Entonces Vald'an se vuelve a vosotros y os pide consejo sobre qué estrategia seguir.

Entre las opciones más lógicas está la de enviar mensajeros a Teshaner en busca de refuerzos o quedarse a luchar en el fuerte.

Si proponen enviar mensajeros: Vald'an les pide que sean ellos mismos los que lleven el mensaje de auxilio.

– Necesitamos refuerzos –os dice–. Nuestras esperanzas están puestas en vosotros. El capitán Borka os envió y os conoce, sabréis hacerle entender nuestra situación mejor que cualquiera de mis hombres.

Durante el resto del día, los PJs se pueden preparar para la misión, recibiendo consejos sobre qué senderos tomar y cómo evitar a los grupos de orkos. Al atardecer, cuando se disponen a salir del fuerte, Vald'an les entrega un bello cuerno de marfil.

– Tomad esto –os dice Vald'an–. Si os encontráis en problemas, haced sonar este cuerno de batalla. Si esas bestias creen que llegan refuerzos tal vez duden, dándoos unos segundos vitales.

CUERNO DE MARFIL

Al hacerlo sonar todos los enemigos deben superar una prueba de salvación de Voluntad (CD 14). Los enemigos que fracasen quedarán atontados durante 1d4 asaltos, temiendo la aparición de refuerzos, y no realizarán ninguna acción salvo que sean atacados.

Este truco sólo puede intentarse una vez, los orkos no se dejarán engañar de nuevo.

Los portones del fuerte se abren brevemente para dejar salir a los PJs, luego se cierran de nuevo. Por desgracia, apenas se hayan alejado de la empalizada, gritos resuenan entre los árboles y numerosos orkos surgen de la floresta. Algunos intentan rodear a los PJs, mientras que la mayoría se lanza al ataque sobre el fuerte. Pasa a **La huida**.

Si se quedan a luchar en el fuerte: Después de oír a los PJs, Vald'an decide permanecer en el fuerte y resistir con la esperanza de que lleguen más tropas. Una vez acabada la reunión, todos los soldados se dedican a mejorar la empalizada, reparando las partes dañadas, así como afilar espadas y demás armas.

Al atardecer, los gritos de los orkos rompen la tranquilidad del bosque. Al momento, un centenar de enemigos ataca la empalizada. Los PJs pueden luchar contra un grupo de enemigos (2d10 orkos que atacan la parte de muralla donde están ellos), pero pronto el enemigo rompe las defensas del fuerte. Pasa a **La caída del fuerte**.

LA CAÍDA DEL FUERTE

Al ceder el muro, los orkos irrumpen en el fuerte y siembran el terror en su interior, matando y saqueando sin piedad. El fuego empieza a propagarse por la empalizada y las llamas arden en los tejados de los barracones. Los soldados huyen en todas direcciones y son presa fácil de las hordas de orkos, que descuartizan sin piedad a los caídos.

Los PJs deben abrirse paso entre un enjambre de orkos. El fuerte ha caído y la única posibilidad es huir. Sin embargo, oyen unos gritos y ven a Vald'an y dos soldados junto al torreón central, que luchan a la desesperada defendiendo la puerta del torreón. Contra ellos se arremolina un enjambre de orkos, que les supera en número y les obliga a retroceder contra la pared. El último de los soldados cae ante la traidora cimitarra de un orko y Vald'an se enfrenta en solitario a ocho enemigos.

Si le socorren, deben vencer a ocho orkos que atacan al sargento y de esta manera le salvan la vida. Vald'an les ordena huir mientras él busca reagrupar a sus hombres. Si huyen, escapan y dejan a Vald'an ante una muerte segura. Pasa a **La huida**.

LA HUIDA

Dejáis atrás el fuerte mientras resuenan los gritos de dolor y rabia a vuestro alrededor. El fuerte ha caído y no hay nada que podáis hacer por evitarlo.

Cruzar el bosque plagado de orkos no es fácil. Los PJs deben moverse entre la maleza sin ser detectados (realiza tiradas enfrentadas de Sigilo y Atención). Si son descubiertos, deben enfrentarse a 1d10 orkos, además de evitar emboscadas (prueba de Atención contra CD 17 o les atacan cuatro orkos con ballestas). Una vez dejan atrás los alrededores del fuerte, pueden seguir por el camino hasta Teshaner.

Por fin, al despuntar el alba, alcanzáis el lindero del bosque y dejáis atrás ese avispero de enemigos. Una vez en la ciudad, vais a informar a los barracones. Borka se muestra muy disgustado por la caída del fuerte y lamenta la muerte de tantos soldados. Aun así, como pago por vuestros servicios, os da una paga extra de 50 reales de plata para cada uno.

Después de esta aventura, la preocupación en la ciudad por las invasiones orkas irá en aumento. Esto puede llevar a que los PJs sean enviados a explorar los alrededores en busca de enemigos. Si los PJs salvaron a Vald'an, éste puede llegar a la ciudad unos días des-

pués, malherido, explicando historias sobre un ejército orko que se reúne en el norte.

AVENTURA 2:
Limpiar las alcantarillas del Rey Rata

Resumen: Los PJs, dentro de la milicia, deben limpiar las alcantarillas de los hombres rata que las habitan.

Símbolo:

Nota: Si los PJs ya han eliminado al Rey Rata de las alcantarillas en otra aventura, no pueden recibir esta misión.

Reto:

Un día, el capitán Borka llama a los PJs a su despacho, donde les comenta que tiene una nueva misión para ellos.

– La gente está preocupada –dice con gesto cansado–. Sí, poco les importa que trabajemos día y noche para protegerlos, siempre se están quejando. Como si no fuese suficiente con las noticias de hordas de orkos que bajan de las colinas, ahora se ha extendido el rumor de que las alcantarillas están infestadas de bichos. ¡Ja! Hay quien jura haber visto ratas del tamaño de una vaca, y otros dicen que ya nadie se ocupa de su cuidado –hace una pausa y esboza una sonrisa–. Bueno, eso es verdad, hace años que nadie se ocupa de limpiar ese sitio infecto. En fin, vuestra misión consiste en bajar a las alcantarillas y buscar a esas ratas gigantes que infestan los túneles. ¡Si es que existen!

Antes de iniciar la misión, pueden pasar por el almacén para equiparse.

– Os aconsejo que hagáis buena provisión de antorchas –dice Norhmud, el viejo encargado del almacén–. Ahí abajo la luz puede significar la diferencia entre la vida y la muerte.

Una vez equipados, el capitán Borka y varios soldados les acompañan hasta una callejuela de la ciudad (punto 11 de **Teshaner**, ver pág. 218), donde hay un arco de piedra cerrado con una reja algo oxidada, por cuyo suelo se filtran las aguas de desecho de las callejuelas y el hedor a podredumbre.

Antes de entrar en las alcantarillas, el capitán Borka entrega a los PJs una llave que abre la verja del punto 7 de **Las alcantarillas** (ver pág. 225), explicándoles dónde se encuentra la cerradura oculta por si fuera necesario que bajasen al segundo nivel.

– Un guardia vigilará esta entrada a las alcantarillas –dice Borka–. Cuando hayáis completado vuestra misión, regresad aquí y os dejará salir.

El acceso a **Las alcantarillas** se realiza por el punto 5, en el primer nivel (ver pág. 225).

ÉXITO

Si logran eliminar al Rey Rata de las alcantarillas, reciben la felicitación del capitán:

– Sois un orgullo para la milicia de la ciudad –dice el capitán–. Los ciudadanos ya no podrán quejarse de nosotros durante una temporada. Creo que os habéis ganado una recompensa, aquí tenéis 100 reales de plata para que os repartáis.

Después, abandonan el despacho y pueden retirarse a los barracones de la milicia.

AVENTURA 3:
Acabar con La Mano Silenciosa

Resumen: Los PJs, dentro de la milicia, deben encontrar la guarida de la cofradía de ladrones.

Nota: En esta aventura salen personajes pertenecientes a La Mano Silenciosa (ver pág. 218), así como zonas de las alcantarillas de la ciudad.

Reto:

La cofradía de ladrones ha atacado una de las mansiones de los Lores. El capitán Borka, presionado por los Lores, ordena acabar con La Mano Silenciosa. Para ello, encarga a la patrulla de los PJs que investiguen en el barrio viejo y encuentren la guarida de los ladrones.

– Quiero que descubráis dónde se esconden esas sabandijas –os ordena el capitán, visiblemente enfurecido–. Me da igual cuantos culos tengáis que patear y a cuantas furcias hacer llorar para conseguirlo, pero antes de mañana quiero saber dónde está su guarida.

PREGUNTAS EN EL BARRIO VIEJO

Un grupo de guardias haciendo preguntas en el barrio viejo es siempre señal de problemas. Por eso, nadie contestará a los PJs, dando respuestas vagas y evitando problemas. Sin embargo, mientras estén interrogando a algún maleante, pueden descubrir (prueba de Atención contra CD 18) a un chico que aparece por la calle y, al verlos, se da la vuelta rápidamente. Si lo siguen, el chico empieza a correr para escapar, dirigiéndose por una de las rampas hacia las murallas e intentando escapar por una cuerda que hay escondida y descender hasta los alrededores de la ciudad. Una vez abajo, se mete entre las granjas y chabolas, buscando escapar por el barro y entre los cerdos.

Si los PJs logran alcanzarle, ven que es un chico de apenas 14 años, de rostro pecoso y ojos claros y despiertos. El chico forcejea y dice que no ha hecho nada, mientras grita pidiendo ayuda, lo cual puede atraer a ocho maleantes deseosos de saldar viejas rencillas con la milicia apaleando a unos soldados que han dejado atrás la protección de los muros.

De cualquier manera, si los PJs pueden interrogar al chico respecto a La Mano Silenciosa, obtendrán la siguiente información (prueba de Intimidar contra CD 20): El gremio de ladrones lo dirige un tipo llamado Tauds. El chico no es más que un mensajero, que se dedica a llevar cartas de los ladrones a diferentes casas de la ciudad. Si le preguntan dónde recoge las cartas, el chico acaba admitiendo que cada mediodía se tiene que presentar en la plaza de la Fuente, donde un hombre le da las cartas y le indica las direcciones.

Si los PJs no logran atrapar al chico, deben buscar otra persona que les haga de enlace con el Gremio de Ladrones, quizás alguno de los clientes de la posada Casa de Toew.

SIGUIENDO AL ENCAPUCHADO

A mediodía, en la **Plaza de la Fuente** (ver punto 8 de **Teshaner**, ver pág. 215), se produce el encuentro, cuando un hombre cubierto con una capa negra con capucha se acerca al chico y le da una carta. Al momento, el hombre se dirige por un callejón hacia la entrada a **Las alcantarillas** (punto 3, ver pág. 223) que hay al norte de la plaza.

Los PJs pueden seguir al encapuchado (prueba de Sigilo contra CD 17). Si el ladrón se percata de la presencia de uno de los PJs, sabrá que le están siguiendo, pero seguirá andando por las alcantarillas

hacia el punto 2, una sala donde esperan seis asesinos emboscados (sus estadísticas se encuentran en la sección **La Mano Silenciosa**, ver pág. 218). Los asesinos están ocultos en lo alto del colector de aguas, y lanzan una lluvia de proyectiles antes de caer sobre los PJs, rodeándoles e intentando atacarles por la espalda, mientras el encapuchado corre a dar la alarma.

Si los PJs logran eliminar a los asesinos y detener al encapuchado, una prueba de Intimidar (CD 20) permite sonsacarle dónde está la guarida de su gremio (el pasaje secreto que hay en el punto 4 de **Las alcantarillas**, ver pág. 223). De esta manera, los PJs pueden volver al exterior y explicárselo a Borka. Con esta información, la milicia hará una redada en el gremio y matará o detendrá a la mayoría de sus miembros, sentenciándolos a morir ahorcados en la plaza del Pecado. Por supuesto, los PJs se ganan la enemistad de Tauds y los suyos, pero obtienen las simpatías del capitán Borka.

Si los PJs no logran detener al encapuchado, cuando le sigan por el pasillo de las alcantarillas se encuentran con que el ladrón ha advertido a los suyos. De esta manera, al llegar a la entrada secreta del gremio, una veintena de ladrones, con Tauds a la cabeza, les rodean.

El líder de La Mano Silenciosa se adelanta y mira a los PJs con burla, decidiendo si acaba con ellos o no. Si los PJs tienen buena relación con el ladrón, es posible que éste les ofrezca olvidarse de la milicia y unirse a ellos, lo cual requiere aun así convencerle de que no le traicionarán (Diplomacia o Engañar contra Averiguar intenciones). Ante la menor duda, Tauds da la orden de atacar, y los ladrones se lanzan sobre los PJs para acabar con ellos, pues saben que si un solo miliciano escapa están perdidos.

Las estadísticas de Tauds están incluidas en la sección **Personalidades de Teshaner** (ver pág. 241).

ÉXITO

Si los PJs derrotan a los ladrones, serán felicitados por Borka, más aún si traen a Tauds con vida para poderlo ahorcar. Como recompensa por haber acabado con el gremio, les ofrece la paga de un mes (60 reales para cada uno) y una invitación para conocer a los Lores y que expliquen su hazaña.

Otras Aventuras en la Milicia

Aparte de estas misiones especiales, a continuación tienes una serie de ideas con que desarrollar nuevas aventuras para los personajes mientras forman parte de la milicia de Teshaner.

PROTEGER LA HACIENDA DE LOS LORES

Uno de los Lores ha sido amenazado de muerte por Eriter, un hechicero que trabaja como asesino. Se encomienda a los PJs la seguridad del Lord, por lo que deben montar guardia en la hacienda de los Lores durante una larga noche. El asesino es sigiloso y astuto, y creará todo tipo de argucias mágicas para despistar a los guardias (puede usar *Dormir* para incapacitar a los guardias, *Disfrazarse* para suplantar a uno de ellos o *Hechizar persona* para ganarse su confianza, además de emplear ilusiones para despistar). Si los PJs impiden el asesinato, pero no matan o detienen al asesino, puede ser que se hayan ganado un enemigo de por vida.

DESCUBRIR AL SARGENTO CORRUPTO

Uno de los mandos de la milicia está cobrando dinero a los comerciantes por proteger sus negocios. El capitán Borka les encarga investigar quién está detrás de los cobros. Para ello, los PJs deben preguntar por la **Plaza del Mercado** (ver punto 7 de **Teshaner**, ver pág. 215), con lo que averiguan que los soldados están chantajeando también a las prostitutas del barrio viejo. Por desgracia, si los PJs son demasiado directos en sus investigaciones, pueden encontrarse con una emboscada en un callejón a manos de los compañeros que no quieren ser descubiertos.

SACAR A UN ALIADO DE LA CÁRCEL

Un conocido de los PJs es encerrado en la mazmorra. Durante una de sus guardias, los PJs bajan a llevar a un prisionero a las celdas y descubren a su amigo allí encerrado. Éste les pide que le liberen, pues será ejecutado al amanecer. Los PJs deben decidir si arriesgarse a colarse en las mazmorras durante la noche y rescatar a su amigo. Si no son descubiertos, podrán volver al dormitorio una vez su amigo ha escapado. Pero si son descubiertos, ellos mismos pueden acabar compartiendo celda con su amigo.

Abadía de San Frair

Rodeada de un jardín, la abadía consta de una gran iglesia consagrada a Korth de altas y apuntaladas torres de piedra gris, salpicadas de ventanucos largos y estrechos. Flanqueando la pieza principal se abren dos secciones independientes, construidas con posterioridad a base de piedra granítica, que dan cobijo a las celdas de los clérigos y seguidores de la orden.

La abadía de San Frair es un templo levantado para el culto a Korth. Se encuentra en el centro de la ciudad, al sur de la hacienda de los Lores. El nombre de la abadía fue puesto en honor de un clérigo que dedicó su vida a ayudar a los desamparados y que, en un último sacrificio, formó parte de los Doce Arcanos que lograron acabar con el poder del Rey Dios.

El decano de la orden de Korth es el abad Arsman, un viejo clérigo de escaso pelo blanco y hablar calmado. El padre Alfres es su segundo, un hombre también mayor de aspecto nervioso y que acompaña siempre al abad Arsman. Las estadísticas del abad Arsman están disponibles en la sección **Personalidades de Teshaner** (ver pág. 236).

La abadía es un centro de curación, un lugar donde todos los heridos y los enfermos son acogidos y sanados… siempre que puedan pagar el precio, por supuesto. Todas las razas pueden solicitar las curas, aunque los no humanos deben pagar más (en ocasiones hasta el doble), ya que muchos clérigos de Korth se oponen a tratar con elfos u otras razas. Los enfermos son atendidos en los salones de cura, donde yacen en los catres y reciben las bendiciones de los religiosos. Al entrar algún visitante, un sacerdote de Korth, encapuchado y calzado con sandalias, se acerca a preguntar qué desea.

A grandes rasgos, los PJs podrán solicitar cualquiera de los tratamientos explicados en la habilidad **Medicina** (ver pág. 54), considerando que los clérigos tienen 10 rangos en esta habilidad. El coste es de tres reales de plata por tratamiento.

Los milagros curativos suelen estar reservados a aquellos que abrazan la fe en Korth y, aun así, no siempre están disponibles. Su precio puede variar mucho según las circunstancias y el poder requerido, desde un puñado de reales de plata para un milagro de magnitud 0, hasta una buena bolsa de monedas, o algo que no sea

simplemente dinero, para uno de magnitud 2 o mayor (el DJ puede usar como referencia la mitad del coste de un pergamino mágico, ver **Objetos mágicos**, pág. 192).

El centro de la abadía es la sala de rezos, una gran iglesia de techos abovedados y bañada tenuemente por velas donde reina el más absoluto silencio. Una ristra de bancos de madera ocupa todo el espacio, encarados hacia el altar sobre el que se alza la figura harapienta y desnutrida de Korth, el mártir que gracias a su penitencia alcanzó la divinidad. Es aquí donde se realizan las misas en honor de Korth, así como las ceremonias más destacadas de la ciudad, como puede ser la boda de un lord u otro acto de igual importancia.

Aventuras en la Abadía de San Frair

Si los PJs sirven a los clérigos de la abadía, pueden cumplir una serie de misiones, así como diferentes aventuras.

AVENTURA 4:
Las manos del sanador

Resumen: Los PJs ayudan a los clérigos de Korth a curar enfermos.

Nota: Al menos uno de los PJs debe tener habilidades curativas.

Reto:

LOS BUENOS SAMARITANOS

Si alguno de los PJs demuestra tener habilidades sanadoras, al entrar en la abadía, uno de los clérigos se les acerca y les pide su ayuda.

– En estos tiempos oscuros que no has tocado vivir toda ayuda es necesaria –os dice el clérigo, un hombre joven de piel pálida y ojos saltones–. Hemos oído hablar de vuestras dotes curativas y ahora mismo andamos muy faltos de ayuda. Si dedicáis vuestras artes a curar a los desfavorecidos, nuestra orden os lo recompensará.

La abadía pagará un real de plata por cada enfermo que curen los PJs, no importa qué métodos utilicen para curar a los heridos (ya sea mediante la habilidad Medicina, conjuros, pócimas u objetos mágicos). Algunos de los enfermos que se encuentran son los siguientes:

- Un leñador que se hirió accidentalmente en la pierna mientras trabajaba. Ha perdido mucha sangre y se encuentra Malherido.
- Un muchacho que lleva varios días con fiebre muy alta y una erupción rojiza por todo el cuerpo.
- Un grupo de guardias irrumpe cargando con un compañero herido durante una reyerta callejera. Se encuentra Moribundo y debe ser estabilizado.
- Un hombre intoxicado por alimentos en mal estado (el conjuro *Lentificar veneno* sería suficiente para que su estado mejorara).

Si trabajan como sanadores y curan a estos cuatro enfermos, el clérigo llama al abad Arsman para presentarle a los PJs (si no lo conocen ya). Pasa a **El clérigo enfermo**. Si no logran curar a ninguno, los clérigos les invitan a dejar la abadía.

EL CLÉRIGO ENFERMO

– Mi hermano me ha hablado de vuestras dotes curadoras –os dice el abad Arsman, con una voz que es apenas un murmullo–. Ahora que os veo, me gustaría pediros un gran favor, pues uno de los miembros de nuestra orden se encuentra muy enfermo, y ninguno de nuestros cuidados puede sanarle.

El abad Arsman les lleva a una de las celdas, donde yace un clérigo. El hombre tiene la piel repleta de marcas negras que cubren su cuerpo. Los clérigos no saben qué le sucede a su hermano y esperan que los PJs puedan ayudarles.

Para curar al enfermo, los PJs deben superar una prueba de Medicina (CD 15) para descubrir que el clérigo sufre un estado avanzado de la Muerte Negra, una enfermedad que ha comenzado a propagarse como una plaga entre las clases bajas de la ciudad. Con una prueba de Medicina o Saber (Naturaleza) (CD 20) sabrán que, para curar la enfermedad, el clérigo debe recibir un elixir de Etalan, una exótica planta medicinal. De este modo lo curarán y recibirán la recompensa del abad Arsman (ver más abajo).

En caso de que no logren descubrir qué le pasa o curar su enfermedad, el abad Arsman les dice lo siguiente:

– Sólo tenemos una esperanza para nuestro hermano. Se trata de utilizar la más potente planta sanadora, la Etalan. Por desgracia, esta planta crece en pocos lugares y desconocemos dónde poder encontrarla. Os ruego que nos ayudéis y traigáis una de esas hojas para nuestro hermano, que morirá en menos de una semana si no hacemos algo con rapidez.

EN BUSCA DE LA PLANTA

Una prueba de Saber (Naturaleza) (CD 15, o CD 10 si el PJ es elfo de los bosques) les indica que la planta Etalan crece en los bosques élficos. También podrían hallar esta información en la **Biblioteca** (punto 5 de **Teshaner**, ver pág. 214). Para más datos sobre la planta Etalan, consulta el recuadro **Herbolario de los elfos** en la sección de **Shalanest oriental** (ver pág. 250). Con esta información, los PJs deben apresurarse en viajar hasta Shalanest y buscar la planta en el bosque, pues el tiempo apremia. El viaje hasta el bosque élfico no tiene mayor peligro de lo normal, y una vez en Shalanest, los PJs deben encontrar la planta sin toparse con las patrullas de elfos que vigilan sus límites, ni con las cada vez más abundantes hordas de orkos que están invadiendo el reino élfico.

El hecho de ser descubiertos por los elfos (una patrulla de 20 exploradores) puede obligar a una tensa negociación (en caso de que los PJs sean personajes de razas consideradas malvadas por los elfos les cazarán directamente). Si los PJs argumentan su necesidad, deben superar una prueba de Diplomacia (CD 18, o CD 13 si el interlocutor es un elfo de los bosques). Si no logran convencerlos, o los PJs actúan de forma violenta o amenazante, los elfos intentarán capturarlos, emprendiendo una persecución entre los árboles que no abandonarán hasta el límite de su bosque.

Si los PJs se topan con merodeadores orkos (una banda de 10), puede que les tiendan una emboscada, atacándolos primero con sus ballestas la mitad de ellos para luego lanzarse sobre ellos. Si los PJs advierten la emboscada, pueden atacar ellos por sorpresa a sus enemigos o limitarse a dar un rodeo.

Las estadísticas de los orkos están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (pág. 345). Las de los elfos aparecen en este mimo capítulo (pág. 253).

La búsqueda de la planta requiere una hora y una prueba de Buscar (CD 25) para encontrar una sola hoja (una dosis), que es suficiente para curar al clérigo (si fallan pueden intentarlo durante otra hora, recibiendo un +1 a la tirada acumulativo a la prueba por cada intento previo). Por cada hora que busquen hay un 15% de posibilidades (18

o más en un d20) de caer en una emboscada orka y un 30% (15 o menos en un d20) de ser detectados por una patrulla elfa.

CURACIÓN ÉLFICA

Si encuentran la planta y logran regresar con ella a tiempo a la abadía (a discreción del DJ), un clérigo los conduce a toda prisa ante el abad Arsman, que se encuentra en la celda del enfermo. El hombre está muy grave, y la vida le abandona por momentos. En cuanto le den la hoja al abad Arsman, éste la machaca en un cuenco y la mezcla con agua para hacérsela beber al enfermo. A los pocos momentos, el pálido rostro del hombre adquiere cierto color, y el sudor frío de su frente desaparece.

– Nuestro hermano sanará gracias a vuestra ayuda –os dice el abad. Como agradecimiento, el hombre se quita un collar que lleva puesto y os lo ofrece–. Llevad este colgante con vosotros y nuestro señor Korth responderá a todas vuestras plegarias.

El collar es una Cruz Sagrada de Korth (objeto mágico que otorga +2 a las pruebas de Orar, siempre que lo lleve un clérigo humano y servidor de Korth). Además, como pago, el padre les da 50 reales de plata a los PJs por su ayuda.

Otras Aventuras en la Abadía

PROTEGER AL ABAD ARSMAN

Una noche, dos asesinos encapuchados (las elfas oscuras Axan'a y Elia'an, consulta la sección **Personalidades de Teshaner**, pág. 237) irrumpen en la abadía e intentan eliminar al abad Arsman sin conseguirlo, huyendo antes de ser capturadas. El motivo es que uno de los clérigos ha pagado a las asesinas para eliminar al líder de la abadía, y así ocupar su puesto.

Los PJs son encargados de la protección del viejo clérigo, a la vez que investigan en el barrio viejo para descubrir quién contrató a los asesinos, lo cual les lleva a descubrir las intrigas por el poder que se producen en el seno de la iglesia.

LA PLAGA DE MUERTE NEGRA

La enfermedad de la Muerte Negra se propaga por la ciudad, y ya son más de un centenar los habitantes afectados. En su temor y desesperación, los enfermos rodean la abadía exigiendo una cura y sitiando a los que hay en su interior. Los PJs deben ayudar a los clérigos a resistir los ataques de los cada vez más enfurecidos ciudadanos, que recurren a la violencia al no obtener una cura. Esto a la vez que investigan un modo de salvar a la ciudad antes de que la enfermedad se extienda aún más. La cura puede consistir en elaborar pócimas mediante plantas Etalan o quizás con un ritual a Korth en busca de la salvación.

Torre del Hechicero

La Torre del Hechicero es el nombre de una alta estructura de piedra gris acabada en una corona de puntiagudos pendones rojos. Estrechas ventanas salpican su fachada y una gran puerta de hierro es la única entrada. La torre se encuentra en el centro de un cuidado jardín rodeado por un muro y vigilado por varios milicianos.

Según afirman algunos eruditos, la Torre del Hechicero podría ser la construcción más antigua de Teshaner. Incluso hay quien dice que es anterior a la fundación de la ciudad. Por ello, y por el misterio que siempre ha rodeado a las artes arcanas, es poco lo que se



sabe de su historia y sus orígenes. Lamentablemente, la torre es un claro ejemplo de la decadencia y desconfianza sufrida por la magia, pues ha estado abandonada durante la mayor parte del último siglo.

Actualmente, este edificio es el hogar de Fadahr, uno de los pocos lanzadores de conjuros de la ciudad. Llegado desde Stumlad hace unos veinte años, no tardó en ganarse la amistad de los Lores, gracias a su encanto y sus habilidades arcanas, consiguiendo que éstos le permitieran habitar la desocupada torre. Desde entonces vive más de su fama que de su habilidad, ya que sus dotes mágicas son un tanto escasas. Al menos se le debe reconocer el mérito de haber desentrañado algunos de los mecanismos de seguridad que aún conserva la torre. Sin embargo, buena parte de ella todavía es un misterio para Fadahr (aunque jamás lo reconocerá), pues está protegida por glifos y cerraduras arcanas que es incapaz de sortear.

En la torre viven, además del propio Fadahr, un grupo de ocho magos de la orden, que no son más que aprendices aventajados del mago. Durante el día también pueden encontrarse hasta diez estudiantes, cuyas familias pagan generosamente para que Fadahr los convierta en sabios y poderosos, aunque ninguno llega más allá de ser un simple principiante con algún conjuro de ataque.

Entrada

La puerta de entrada da a una estancia de paredes de piedra y pesados cortinajes de terciopelo, con una escalera de caracol que sube siguiendo la curvada pared hasta el primer piso. Un mago vestido con una túnica de color amarillo sentado en un escritorio se encarga de recibir a los visitantes, e impedirá el paso de cualquiera que no sea invitado (alertando a los cinco guardias de la milicia que vigilan el jardín).

Los PJs pueden comprar aquí algunos pergaminos y pociones, e incluso algún objeto mágico suelto de poco poder, a precios mucho más altos de su valor real. También pueden pedir ser recibidos por el líder de los magos, Fadahr, o inscribirse en el curso de iniciación. El precio es de 100 reales de plata y el curso dura una semana, al final de la cual el alumno podrá gastar un Punto de Personaje para aprender un conjuro de magnitud 1 o dos de magnitud 0. Otro curso, de dos semanas de duración y 200 reales de plata de coste, permite gastar dos Puntos de Personaje para mejorar el rasgo de Aptitud mágica hasta rango 4 como máximo. Los cursos requieren cuatro horas al día para ser efectivos y no hay posibilidad de aumentar las horas diarias, ya que Fadahr y los suyos suelen estar ocupados con otros alumnos o en otros quehaceres.

A pesar de que Fadahr es un hechicero de poco poder, la torre fue en tiempos anteriores el hogar de verdaderos magos. Es por ello que el edificio conserva las medidas de protección mágicas (como los rayos de vigilancia o el golem) instauradas por sus creadores.

Primer Piso

El primer piso de la torre está formado por un pasillo con seis puertas, cada una de ellas grabada con números y símbolos cabalísticos. Flanqueando cada puerta se alzan unas impresionantes estatuas con armaduras ornamentales, aunque lo más llamativo es que de sus yelmos surge un fino brillo de luz verdosa. Al otro lado del pasillo, una escalera de piedra sube a un nivel superior.

Las estatuas vigilantes son uno de los antiguos sistemas mágicos que protegen la torre. Aunque sólo puede apreciarse correctamente de noche, que es cuando se activa el sistema, las luces verdosas de las distintas estatuas forman una telaraña a lo largo del pasillo. Si uno de estos rayos es interrumpido por una persona que no ha dicho la palabra de mando, un agudo pitido resuena en la torre, alertando a todos los magos y a los guardias de la milicia que vigilan en el exterior. La palabra de mando es "**Surtz**" y sólo la conocen Fadahr y sus aprendices; aunque puede encontrarse en la biblioteca de la torre si alguien la busca y supera una prueba de Saber (Arcano o Historia) contra CD 15. Cruzar la sala sin tocar los rayos requiere realizar varios saltos y contorsiones (prueba de Acrobacias contra CD 20) o buscar otras maneras de evitarlos (como un conjuro de *Disipar magia* contra CD 15, o un conjuro de *Silencio*).

Las puertas, un total de seis, dan paso a las aulas donde los magos enseñan sus artes a los alumnos. No hay nada de valor en ellas, salvo útiles de escritura, ya que los grimorios y libros de conjuros que a veces se usan en las clases se guardan después en la biblioteca.

Segundo Piso

Lo primero que se ve en el segundo piso de la torre es una estancia con una enorme estatua ocupando su centro. Se trata de la figura de un poderoso guerrero, de rostro inexpresivo y enfundado en una voluminosa coraza. Sus poderosas manos sujetan un gran espadón y un pesado escudo. Al otro lado de la sala hay un pasillo en el que se ven tres puertas, dos a la derecha y una a la izquierda y, al fondo, las escaleras que suben al nivel superior.

En cuanto un extraño da un paso en la sala, un crujido resuena en la estancia, un momento antes de que la enorme estatua de piedra se ponga en movimiento y avance pesadamente hacia los PJs, alzando su enorme espadón para golpear. Se trata de un golem guardián que protege esta sala y que intentará eliminar a cualquiera que haya en ella. Para impedir que esto pase, es necesario pronunciar la palabra de mando que inmoviliza al golem. La palabra es "**Azerth**" y sólo la conocen los magos de la torre; aunque puede encontrarse en la biblioteca, que está en este mismo piso, si alguien la busca y supera una prueba de Saber (Arcano o Historia) contra CD 20.

El golem tiene la orden de proteger este piso e impedir el acceso de extraños a sus dependencias. Por ello, si los asaltantes huyen escaleras abajo o logran esquivarlo y subir al siguiente piso, el golem volverá a su posición inicial y se detendrá, aguardando a que alguien vuelva a pisar su estancia. Las estadísticas del golem están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth**, (ver pág. 342).

Si vencen el combate, la estatua cae en una montaña de escombros y deja el paso libre.

La puerta de la izquierda da a una biblioteca llena de estanterías con todo tipo de libros. Si bien no es tan completa en cuestión de temas mundanos como la **Biblioteca de Teshaner** (punto 5, ver pág. 214), lo cierto es que destaca por los conocimientos arcanos que acumula. Pueden encontrarse grimorios con buena parte de los conjuros de magnitudes 0 a 3, aunque Fadahr es muy reticente a que nadie estudie libros que él mismo no entiende. También pueden encontrarse las palabras de mando de las estatuas vigilantes y el golem guardián (ver más arriba para tener más información de cada una).

Las puertas de la derecha dan a sendos laboratorios, bastante completos en su época, aunque Fadahr y sus aprendices han saqueado prácticamente todo lo que tenían de valor para ponerlo a la venta.

Hoy en día ambas estancias están en desuso y habría que invertir mucho dinero para acondicionarlas de nuevo.

Todas las puertas de este nivel están cerradas con llave, las cuales están en posesión de Fadahr. Si alguien intenta forzar las cerraduras necesita pasar pruebas de Artesanía (Cerrajería) o Inutilizar mecanismo (CD 20).

Piso Superior

La última planta de la torre es un pasillo lleno de grabados cabalísticos y geométricos con dos puertas a cada lado y una, profusamente decorada, al fondo.

Las cuatro primeras puertas son los dormitorios de los aprendices, en cada uno de los cuales descansan dos magos de la orden. Si los PJs activaron la alarma de los rayos o hicieron un ruido excesivo en su lucha contra el golem, los ocho magos estarán apostados aquí, preparados para hacer frente a los intrusos mediante sus pocos conjuros.

Al fondo del corredor está la habitación de Fadahr, líder de los magos de la Torre del Hechicero. Si los PJs logran llegar a esta habitación por la noche sin despertar a Fadahr, se encuentran al mago durmiendo tranquilamente en su cama.

Colocar la carta en la mesilla junto al mago requiere una prueba de Sigilo (CD 15). Si fracasan, el mago se despierta y los descubre. En ese caso, pueden intentar explicar a Fadahr por qué están en su habitación, aunque si el mago no los cree, dará la alarma y los ocho magos de los dormitorios acudirán a la carrera. Los magos se conformarán con capturar a los PJs para entregarlos a la milicia (la pena por atacar la torre consiste en ser encerrados en lo más profundo de las alcantarillas).

Ya sea entregando la carta o mediante una explicación, los PJs lograrán alertar a Fadahr de las intenciones de lord Amant. Una vez cumplida su misión y de vuelta al gremio, Tauds los felicita de nuevo por su valía.

En la mesilla junto a la cama se encuentra la Joya de los Cielos, una bella gema azul celeste de forma triangular. Un estudio del mago que duerme en la cama (prueba de Atención contra CD 15) revelará que está muy rígido. Al acercarse podrán comprobar que no respira, ya que está muerto. Justo en ese momento, cuatro magos irrumpen por la puerta.

– ¡El aviso era cierto! ¡Hay un asesino en la torre! –exclama uno de los magos.

Antes de que los PJs se puedan explicar, los magos les atacan. Los PJs deben apresurarse en huir o vencer a los magos, pues los soldados de la milicia acuden a la torre alertados por el asesinato. Los magos se conformarán con apresar a los PJs para interrogarlos, aunque no creerán ninguna de sus palabras y serán condenados a muerte.

Si los PJs logran escapar, pueden regresar al gremio y reunirse con Tauds.

Si los PJs han alertado a Fadahr, el mago se enfrentará a ellos sólo como último recurso, ya que prefiere huir, esconderse, o incluso suplicar y pagar dinero con tal de no sufrir ningún daño. Las estadísticas de Fadahr están incluidas en la sección **Personalidades de Teshaner** (ver pág. 238).

Aprendiz de Mago — 40 puntos

Hombre del norte, Mago

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).
Habilidades: Artesanía (Alquimia) +7, Artesanía (Caligrafía) +6, Averiguar intenciones +4, Buscar +5, Concentración +7, Diplomacia +3, Engañar +3, Recabar información +3, Saber (Arcano) +9, Saber (Historia) +4, Saber (Local) +4, Saber (Nobleza) +6.
Dotes: Charlatanería, Competencia con armas (Sencillas), Memoria eidética, Riqueza 1.
Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +3, Voluntad +5.
Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 2, Reserva de esencia 7. **Conjuros:** CD Salvación = 12 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud 0*) Detectar auras mágicas, Leer magia, Luz, Mano de mago, Prestidigitación, Sonido fantasma; (*Magnitud 1*) Armadura de mago, Dormir, Proyectil mágico.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura de mago (RD 2), Ataque desarmado +1 (1d3), Bastón +1 (1d6), Derribar +1, Presa +0.
Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.
Equipo: Bastón, túnica de hechicero.

Biblioteca

La biblioteca es un edificio situado en el centro de la ciudad, de fachada de piedra blanca pulida y largos ventanales. Una puerta de madera lleva a la recepción, donde un viejo escriba vigila la entrada desde detrás de una mesa. Más allá se abre una enorme sala ocupada por altos estantes que llegan hasta el techo y que parecen a punto de derrumbarse bajo el peso de miles de libros.

La biblioteca se encuentra regentada por una serie de bibliotecarios y escribas que se dedican al estudio y la conservación de los libros, gracias al dinero que dona cada año lord Amant de las arcas de la ciudad. Niarod es el jefe de los bibliotecarios, el viejo que siempre vigila las puertas, y su obsesión por los libros lo ha convertido en un hombre huraño y antisocial, pero que puede hablar durante horas y horas sobre libros e historia. La sala superior de la biblioteca es a la que los visitantes suelen tener acceso, mientras que las escaleras que llevan al sótano, donde se guardan los volúmenes más antiguos y valiosos, suelen estar vigiladas por los escribas, impidiendo que aquellos sin autorización de Niarod puedan acceder.

En la biblioteca se puede encontrar todo tipo de información sobre Valsorth y su historia general. Para encontrar información específica, el PJ debe realizar una prueba normal del Saber correspondiente, aunque el acceso a la documentación de la biblioteca le permite realizar nuevos intentos o tomarse un 20 en la tirada (en este caso la investigación le llevará varias horas, tal vez días).

Entre las informaciones que pueden encontrar en la biblioteca destacan:

HISTORIA DE LA CIUDAD

Saber (Historia o Local) (CD 15): En un principio no era más que un poblado de humanos que sobrevivían bajo la amenazante sombra del Rey Dios. En el año 126 de la Era Oscura ya empezó a ser un gran núcleo urbano, y muchos refugiados que huían de las guerras del Norte se refugiaron en ella. Fue entonces cuando se edificó la muralla y cuando se creó el primer sistema de alcantarillado. Tras la derrota del Rey Dios, Teshaner aumentó su influencia en la zona, con la creación de un dique que desviaba parte del cauce del río Diriene hacia el este. A partir de ese momento, Teshaner se convierte en una de las ciudades más importantes de Valsorth. Es en el año 198 cuando se establece el sistema de gobierno basado en el poder de las familias de Lores.

LAS ALCANTARILLAS

Las pruebas de Saber (Arquitectura e ingeniería o Local) revelan más información cuanto mayor sea la CD.

CD 10: Fueron creadas hace más de cien años, pero poco a poco fueron abandonadas, lo que obligó a cerrarlas para evitar que las criaturas que las infestaban salieran a la superficie.

CD 15: El sistema de drenaje de las alcantarillas fue diseñado por ingenieros llegados de Stumlad. Se basa en una serie de palancas, que al ser accionadas en el orden correcto, vierten las aguas hacia el cauce del río en el exterior de la ciudad.

CD 20: En un grueso volumen en el que se relata la construcción de las alcantarillas, y cuyas páginas son casi ilegibles por el paso del tiempo, encuentran una anotación a un lado, garabateada con prisa. En ella pone:

"Algo terrible ha pasado en la excavación hacia el tercer nivel de las alcantarillas. Al tirar una pared de granito, nos hemos encontrado con un túnel perfectamente tallado, con las paredes plagadas de grabados. Al principio nos hemos felicitado por nuestro hallazgo, pero entonces un alarido ha resonado en las profundidades. Abai, sin prestar atención a nuestras súplicas, se ha internado con una antorcha en la oscuridad. Poco después, oímos sus gritos, durante apenas unos segundos, para luego volver el silencio. Aterrados, hemos levantado un muro a toda prisa para cerrar el paso. De todas formas, el Lord ha insistido en construir una puerta resistente, protegida por ritos de los magos de la torre, la cual sólo se abrirá al decir una palabra concreta. Todos nos hemos puesto de acuerdo en que esa palabra debe ser Abai, como recuerdo de nuestro compañero desaparecido".

Por tanto, la palabra de mando que abre la puerta sellada que da al tercer nivel de las alcantarillas es "**Abai**" (ver pág. 228).

LAS GEMAS DE PODER

Saber (Arcano o Historia) (CD 20): Viejos escritos narran la creación de tres gemas rojas, imbuidas con la esencia del mundo, que unidas podrían eliminar a cualquier mal que intentase destruir Valsorth. Por desgracia, se perdieron y nada se sabe de dónde fueron enterradas.

Buscar (CD 20): Permite encontrar un pergamino escrito con extraños símbolos y pictogramas. Una prueba de Saber (Arcano) (CD 25) permite descifrar que, en la antigüedad, una gema de gran poder fue enterrada en un pozo en las profundidades de lo que es ahora la ciudad. El pozo se cubrió con una losa de piedra, sellada mágicamente.

Buscar (CD 30): Una anotación en un margen, escrito en una lengua muerta, que precisa de una prueba de Saber (Historia) (CD 30) para traducirla, indica que las Gemas también tienen el poder de destruir cualquier tipo de sello o barrera mágica y abrir un portal a otras dimensiones o mundos.

Plaza del Pecado

Nada más entrar en esta plaza podéis entender de dónde le viene el nombre. Un impresionante cadalso se encuentra en uno de sus extremos, con una soga siempre preparada para recordar a los habitantes cuál es el precio por delinquir en esta ciudad. Aparte de tan macabro detalle, la plaza y los edificios circundantes están bien cuidados.

Pegada a la **Hacienda de los Lores** y a los **Barracones de la milicia** (puntos 1 y 2, respectivamente, ver pág. 199 y 202), esta plaza es donde se realizan las periódicas ejecuciones públicas de los delincuentes (en un cadalso situado a tal efecto junto a la muralla de la Hacienda de los Lores) y donde se celebran una vez al año los **Juegos de las Mil Rosas** (ver pág. 232), una competición de justas y tiro con arco bajo el patrocinio de los Lores.

Plaza del Mercado

Esta plaza ha conocido tiempos mejores, pero sin duda sigue siendo impresionante el bullicio de gente que día a día la llena. Los innumerables tenderetes, de todas las formas y colores posibles, forman auténticas calles atestadas de gente donde los comerciantes de todo Valsorth anuncian a voz en grito sus productos, que siempre son mejores y más baratos que los de la competencia. Aquí se puede encontrar de todo, no en vano, el lema del mercado es: "si buscas algo, aquí lo encontrarás, por un precio".

La plaza del Mercado se encuentra junto al centro de la ciudad, al este de la **Hacienda de los Lores** (punto 1 de **Teshaner**, ver pág. 199). Es el mercado oficial de Teshaner, aunque últimamente tiene competencia con el mercado ilegal que se forma a las afueras de la ciudad. La plaza está rodeada de edificios de piedra que alojan prósperos comercios y posadas (se considera un signo de riqueza y distinción contar con un negocio en un inmueble de la zona, especialmente por el coste que suelen alcanzar los edificios). Los mercaderes itinerantes, o simplemente los menos prósperos, montan tenderetes formando calles dentro de la propia plaza.

En esta plaza cada día se compran y venden todo tipo de productos, tanto legales como algunos ilegales. Pueden encontrarse comerciantes de todas las tierras de Valsorth, gracias a que Teshaner posee una situación privilegiada en mitad de las más importantes rutas comerciales de la zona.

No es raro ver alguna pareja de milicianos patrullando por la plaza tratando de mantener el orden y, a ratos, ofreciendo protección a los comerciantes. Por un precio, naturalmente.

Plaza de la Fuente

Presidiendo esta plaza hay lo que en otros tiempos fue una bella fuente. Realizada en mármol, los chorros de agua, que ya no tiene nada de limpia y cristalina, salen de la boca de lo que una vez fueron leones y hoy en día son figuras amorfas.

Toda la zona está muy descuidada, como el resto del barrio viejo, pero aun así hay bastante gente en la plaza paseando, holgazaneando o quién sabe haciendo qué cosas.

En sus tiempos esta plaza fue una de las joyas de la ciudad, con una hermosa fuente y unos bellos edificios, pero hoy en día toda esa belleza se ha perdido, como en el resto del barrio viejo.

La plaza es frecuentada por prostitutas y maleantes de todos los tipos. Hay que andar con ojo para que no le quiten a uno la bolsa o, peor, la vida. También es uno de los sitios de encuentro preferidos de toda la ciudad, especialmente para negocios turbios, pues nadie ve nada y todo el mundo está a sus asuntos.

En la parte norte de la plaza existe un desagüe cuya reja no está cerrada y puede abrirse con facilidad, dando a un túnel por el que se accede a **Las alcantarillas** (punto 3, ver pág. 223). Este es el acceso que suelen utilizar los ladrones de La Mano Silenciosa para llegar a su guarida.

Posada La Buena Estrella

La posada La Buena Estrella ocupa un gran edificio de piedra en la parte norte de la ciudad. Un cartel con una estrella fugaz sobre la figura de un cerdo asado cuelga sobre la puerta de entrada, desde la cual llega el rumor de las conversaciones y los cantos. Dentro espera un gran salón con un acogedor fuego en el centro, rodeado de mesas en las que los clientes conversan a gritos para hacerse oír sobre el bullicio de la sala.

Precio por comida (calidad buena): 14 cruces de cobre.
Precio por habitación (calidad buena): 2 reales de plata.

Esta posada es la más famosa y bulliciosa de la ciudad, un lujoso establecimiento regentado por Burk, un orondo cocinero que lleva el negocio con sus cuatro hijas como camareras. El salón principal suele estar abarrotado a partir de media tarde, con multitud de ciudadanos que vienen a beber cerveza y cenar junto a la chimenea. Conseguir una mesa libre siempre es complicado, pero la espera se compensa con la excelente carne asada que es la especialidad de la casa. Unas escaleras conducen al piso superior donde están los dormitorios, con camas individuales para los mejores clientes.

CLIENTES

Multitud de viajeros y comerciantes escogen La Buena Estrella como alojamiento en su paso por la ciudad. También personalidades como lord Omek, el capitán Borka u otros personajes importantes acuden aquí por la noche para disfrutar de la cerveza y la compañía, entre otros la pareja de mercenarios Josuak y Gorm, el gigante azul (protagonistas de la novela *La Caída de Teshaner*). Las estadísticas de lord Omek y del capitán Borka están disponibles en la sección **Personalidades de Teshaner** (ver pág. 240 para lord Omek y pág. 238 para el capitán Borka).

NEGOCIOS EN LA POSADA

La Buena Estrella es un lugar excelente para hacer contactos con comerciantes o grupos de aventureros llegados a la ciudad. También es un buen sitio para simplemente disfrutar de una buena cena y de la compañía.

Aventuras en la Posada La Buena Estrella

A continuación se describe una aventura que ofrecer a los PJs mientras se encuentran en La Buena Estrella, siempre que gocen de una cierta fama como profesionales expertos. También es la oportunidad para conocer a algunas de las grandes personalidades de la ciudad, lo que puede ser la llave para futuras aventuras.

AVENTURA 5:
En busca de Karahakum

Resumen: Un mago llamado Yishad contrata a los PJs para que le acompañen a Terasdur en busca de una antigua ciudad en ruinas.

Símbolo:

Nota: Esta aventura no se puede realizar si ya han visitado Karahakum.

Reto:

Mientras los PJs están en la posada, Burk les trae un mensaje de otro cliente, que pide reunirse con ellos en uno de los salones privados del primer piso. Si los PJs aceptan, se encuentran con un hombre pequeño y de aspecto frágil, cubierto de pies a cabeza por una túnica gris con la capucha caída sobre el rostro.

– Necesito a un grupo de aguerridos aventureros para viajar al norte – os explica el hombre de la túnica tras agradeceros el venir al salón–. Mi nombre es Yishad, y soy un sabio de Teshaner que busca el conocimiento. Quiero contrataros para ir en busca de la legendaria ciudad de Karahakum, oculta en lo más profundo de las montañas Terasdur. Por ello, cada uno de vosotros recibirá 500 reales de plata ahora y 500 más cuando regresemos a la ciudad.

Si los PJs aceptan, Yishad los cita a primera hora de la mañana a las puertas de la posada para emprender el viaje. Irán a pie, pues la nieve de las colinas impide el paso de caballos, y les entrega el dinero acordado antes de partir.

Yishad busca en realidad el Pozo de la Perdición, una puerta cerrada mágicamente que conecta con los infiernos de las profundidades. Este pozo es apenas una leyenda, pero un PJ que supere una prueba de Saber (Arcano o Historia) (CD 30) conocerá de su existencia y sabrá que esa entrada fue cerrada para proteger a la ciudad de los horrores que habitan al otro lado. El mago no reconocerá su interés en el pozo, pues lo que desea es abrir la entrada y lograr dominar a uno de los demonios, para utilizarlo después en sus propios planes.

El viaje hasta Karahakum presenta las dificultades habituales, con algún encuentro aleatorio mientras cruzan las colinas (ver **Colinas de Terasdur**, pág. 267, para más información sobre esta región). La aventura llegará a su desenlace cuando el grupo alcance el pozo (punto 19 de **Karahakum**, ver pág. 286) y logren abrir la puerta. Durante toda la aventura, Yishad colaborará con el grupo, pero no dudará en abandonarlos a su suerte si se encuentran en un gran peligro y él puede salvar la piel.

Las estadísticas de Yishad están disponibles en la sección **Personalidades de Teshaner** (ver pág. 241).

Posada Casa de Toew

La posada Casa de Toew se encuentra en un callejón húmedo y mugriento, en la parte más degradada de la ciudad. Es un viejo edificio de paredes de piedra sucias y agrietadas, con una puerta de madera a través de la cual se escucha un tumulto de voces y gritos. El salón es una estancia abarrotada de maleantes, bribones y prostitutas, que beben grandes jarras de cerveza y hablan a gritos.

Precio por comida (calidad pobre): 1 cruz de cobre.
Precio por habitación (calidad pobre): 6 cruces de cobre.

Toew, el dueño del local, es un veterano guerrero, como atestiguan sus corpulentos brazos repletos de tatuajes y su rostro surcado de cicatrices. Tres mujeres de vida alegre y moral dudosa se encargan de servir a los clientes. Por desgracia, la gran cantidad de alcohol que corre por el salón favorece el hecho de que cada noche haya una pelea, muchas debidas a malentendidos entre borrachos.

Los dormitorios están en la planta de arriba. Son habitaciones comunes con seis catres, en las que no es extraño que desaparezca una bolsa o alguien sea apuñalado durante la noche.

Sin embargo, la posada es el mejor lugar de la ciudad para negocios "poco claros" o abiertamente ilegales. Aquí se puede comprar mercancía robada, contactar con ladrones o contratar asesinos. También es un buen sitio para buscar información, aunque suele tener un precio, o para ofrecerse como espada de alquiler o asesino sin escrúpulos. Además, la posada es conocida en el barrio viejo porque en su sótano hay una de las pocas entradas a las alcantarillas.

CLIENTES

Entre la clientela que suele frecuentar la posada se encuentran Tauds, líder de la cofradía de ladrones de La Mano Silenciosa y Axan'a y Elia'an, dos asesinas elfas oscuras que alquilan sus servicios, así como viajeros que no han encontrado lugar mejor para descansar. Las estadísticas de Tauds y de Axan'a y Elia'an están disponibles en la sección **Personalidades de Teshaner** (ver pág. 237 para Axan'a y Elia'an y pág. 241 para Tauds).

ENTRADA A LAS ALCANTARILLAS

Si hablan con Toew, éste les deja entrar en las alcantarillas a través de su sótano, por un precio, claro (10 reales de plata por uso). Si le dan el dinero, Toew les indica con un gesto que le sigan a la cocina, donde unas escaleras llevan a la despensa y hasta una puerta de madera reforzada con gruesos travesaños de hierro. Intentar forzarla requiere una prueba de Artesanía (Cerrajería) o Inutilizar mecanismo (CD 25).

– Tomad esta llave –dice, y os da una llave de cobre–. Con ella podréis abrir la puerta desde el otro lado y salir de las alcantarillas. Conservadla bien, ya que si la perdéis es muy probable que muráis ahí dentro sin encontrar otra salida. Ya me la entregaréis cuando volváis.

Al cruzar el umbral, los PJs se encuentran en un húmedo y oscuro subterráneo, una infecta alcantarilla con las paredes de piedra salpicadas de moho y el suelo cubierto por una masa de agua estancada que llega hasta las rodillas. Los PJs entran en **Las alcantarillas** (punto 1, ver pág. 223).

NEGOCIOS EN LA TABERNA

Los PJs que se aventuren en este antro de mala fama pueden obtener valiosa información o un trabajo bien pagado aunque poco legal. Lo bueno de la Casa de Toew es que la milicia nunca se acerca por allí, por lo que es un lugar perfecto para los que tienen problemas con la justicia.

Aventuras en la posada Casa de Toew

Si los PJs son habituales en la posada Casa de Toew tienen la opción de realizar algunas aventuras de dudosa catadura moral, como las que se ofrecen a continuación.

AVENTURA 6:
Asesinar a lord Amant

Resumen: Una mujer misteriosa contrata a los PJs para asesinar a lord Amant.

Símbolo:

Reto:

LA PROPOSICIÓN DE LA ENCAPUCHADA

Os encontráis en el salón de la posada cuando una mujer, vestida con una toga negra que oculta su rostro bajo la capucha pero que no puede enmascarar su obesidad, se sienta a vuestro lado.

– Reconozco a un aventurero en cuanto lo veo –dice con voz seria, a la vez que extrae una mano de sus ropajes para depositar una bolsita de cuero sobre la mesa–. Aquí os ofrezco 50 reales de plata, como pago previo por una misión que quizás os interese.

El brillo de las monedas atrae toda vuestra atención, mientras la mujer habla sin dejar de echar miradas alrededor.

– Debéis infiltraros en la hacienda de los Lores de la ciudad. Vuestra misión es asesinar a uno de ellos, lord Amant, el viejo noble. No será una empresa fácil, pero seguro que con vuestras habilidades lograréis llevarla a cabo. Si así lo hacéis, os recompensaré con otros 150 reales de plata para cada uno –acaba de decir la mujer y espera una respuesta desde la oscuridad de su capucha.

La mujer es en realidad lady Servil, quien harta de estar a la sombra de lord Amant, decide eliminarlo y obtener así el gobierno de la ciudad. Para ello contrata a los PJs, contando con traicionarlos una vez hayan cumplido su misión y hacer que los detengan. Una prueba enfrentada de Averiguar intenciones contra Engañar (+12) puede revelar a los PJs que la mujer oculta algo o que miente con respecto a pagarles al acabar la misión.

Si los PJs aceptan, la mujer les indica que deben acabar con el Lord durante la noche, cuando duerme en su habitación del segundo piso. Ella les esperará en la posada para darles el resto del dinero, aunque se trata de una nueva mentira.

MATAR A UN LORD

Los PJs deben infiltrarse en la hacienda de los Lores, llegar al segundo piso y eliminar a lord Amant (como se describe en **Hacienda de los Lores**, ver pág. 199).

ÉXITO

Si los PJs asesinan al Lord y logran huir de la mansión, o de las mazmorras si son capturados, no volverán a ver a la misteriosa mujer que los contrató para realizar el asesinato. Una investigación por la ciudad les revelará que, tras la muerte de lord Amant, lady Servil es ahora la que ostenta el poder de la ciudad, por lo que quizás los PJs quieran tener un "encuentro" con ella. Además, la nueva gobernadora no querrá que los PJs puedan explicar quién les contrató para asesinar al Lord, por lo que buscará acabar con ellos cuanto antes.

AVENTURA 7:
Una hermana en apuros

Resumen: Axan'a, la elfa oscura, les pide a los PJs ayuda para liberar a su hermana de la prisión de la ciudad.

Símbolo:

Reto:

LAS GEMELAS OSCURAS

Os encontráis disfrutando de la cena y del bullicio de la posada, cuando una figura envuelta en una capa negra y que oculta su rostro bajo la capucha pasa a vuestro lado y os deja una nota, un momento antes de dirigirse a la puerta y salir del local.

En la nota pone lo siguiente: "Necesito vuestra ayuda. Pago 80 reales de plata. Espero en el callejón".

Si salen de la posada, los PJs se encuentran al desconocido apoyado contra la pared y bajo su capa reluce el filo de un puñal que lleva en la cintura. Tras comprobar que nadie los observa, se quita la capucha y les explica su historia:

Al caer su capucha, os encontráis con una mujer elfa de piel oscura como la noche y rasgos alargados en los que destacan unos ojos rojos como ascuas ardientes. Viste por completo de negro, pero bajo la capa adiviináis una complexión ágil, además de dos puñales de filo largo y estrecho que cuelgan de su cintura. La muchacha se presenta como Axan'a, y os pide ayuda para liberar a su hermana Elia'an.

– Mi hermana fue capturada ayer por los soldados de la milicia –os dice–. Pasará la noche encerrada en las mazmorras de los barracones, para ser ejecutada al amanecer. La desesperación me ha llevado a recurrir a vosotros, pues sola no lograré sacar a mi hermana de allí dentro.

ASALTO A LOS BARRACONES DE LA MILICIA

Si los PJs aceptan ayudarla, Axan'a los guiará hasta los barracones, donde podrán colarse sin problemas usando una cuerda para saltar el muro y llegar al patio (punto 5 de **Barracones de la milicia**, ver pág. 203). Durante la aventura, la elfa oscura insiste en que deben ser sigilosos y no alertar a los guardias. No le importará matar a los soldados para liberar a su hermana, igual que no le importará usar a los PJs de cebo para crear confusión y poder escapar ellas, cosa que puede suceder cuando alcancen el patio después de rescatar a Elia'an.

Las estadísticas de Axan'a y Elia'an están disponibles en la sección **Personalidades de Teshaner** (ver pág. 237).

ÉXITO

Esta aventura puede acabar con los PJs rescatando a la prisionera, de modo que habrán ganado dos aliadas en la ciudad. Por otro lado, lo más probable es que las elfas los traicionen y acaben escapando ellas, de modo que los PJs deberán salir por su cuenta del aprieto o acabar en una celda de las mazmorras. En este caso, puede ser que los PJs busquen a las dos elfas para ajustar cuentas.

Entrada Vigilada a las Alcantarillas

Medio apartado al final de una callejuela, observáis un arco de piedra con una verja algo oxidada. Está cerrada con un candado, y por ella se filtran las aguas de desecho de las callejuelas y el hedor a podredumbre.

Al sur de la **Plaza del Mercado** (punto 7 de **Teshaner**, ver pág. 215), se encuentra la única entrada oficial a **Las alcantarillas** (punto 5, ver pág. 225).

La entrada consiste en un arco de piedra cerrado con una verja algo oxidada, por cuyo suelo se filtran las aguas de desecho de las callejuelas y el hedor a podredumbre. La verja está cerrada con un candado. Para forzarlo se necesita una prueba de Artesanía (Cerrajería) o Inutilizar mecanismo (CD 20). Durante el día, la entrada se encuentra custodiada por una pareja de aburridos soldados de la milicia, impidiendo el paso a cualquiera que quiera entrar en la calle. Uno de ellos tiene una copia de la llave del candado, la otra copia la tiene el capitán Borka en su despacho (punto 1 de **Barracones de la milicia**, ver pág. 203). Por la noche no hay nadie custodiando la entrada.

Gremio de Ladrones La Mano Silenciosa

La Mano Silenciosa es una cofradía de ladrones que opera en Teshaner. En realidad no son más que una veintena de ladrones y asesinos, reunidos por Tauds, su líder. El gremio se oculta en un viejo almacén de las alcantarillas, de donde salen sus miembros para cometer robos y asesinatos, y luego volver a desaparecer sin dejar rastro.

Su líder y fundador es Tauds, un fornido ladrón humano de espesa barba y gran carisma. Bajo su mando, La Mano Silenciosa ha ido adquiriendo fama, pasando de ser considerados unos parias a ser temidos por los mercaderes y comerciantes que viven en el centro de la ciudad. Sin embargo, sus últimos golpes han despertado la ira de los Lores, de lord Amant principalmente, que desea acabar con la cofradía y así se lo ha indicado a Borka, capitán de la milicia.

Los miembros de la Mano son en su mayoría ladrones de raza humana, que están buscados por la milicia y que se han refugiado en

Miembro de la Mano Silenciosa 45 puntos

Hombre del norte, Asesino/Ladrón

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 11 (+0), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).
Habilidades: Acrobacias +6, Atención +6, Atletismo +5, Averiguar intenciones +7, Buscar +4, Diplomacia +3, Disfrazarse +4, Engañar +9, Intimidar +6, Inutilizar mecanismo +5, Juegos de manos +6, Oficio (a elegir) +5, Recabar información +3, Saber (Local) +6, Sigilo +8.
Dotes: Ataque furtivo 1, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Distraer (Engañar), Esquiva asombrosa 1, Examinar enemigo, Iniciativa mejorada 1, Poco conocido.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +1, Reflejos +5, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura (RD 1), Ataque desarmado +5 (1d3+1), Ballesta ligera +5 (1d8, 19–20), Maza ligera +5 (1d6+1), Puñal +5 (1d4+1, 20/x3), Derribar +5, Presa +4.
Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Armadura de cuero, Ballesta ligera (20 virotes), herramientas de ladrón, maza ligera, puñal.

la cofradía para protegerse. También está Izana, una elfa gris que es prácticamente la mano derecha de Tauds.

Las estadísticas de Tauds e Izana están incluidas en la sección **Personalidades de Teshaner** (ver pág. 241 para Tauds y pág. 239 para Izana).

LA GUARIDA

La base de operaciones de La Mano Silenciosa está situada en el primer nivel de **Las alcantarillas** (punto 4, ver pág. 223). La entrada es una puerta secreta marcada con una mano roja. Los PJs deben superar una prueba de Buscar (CD 25) para encontrarla, siempre que declaren que buscan pasajes secretos en esa pared.

El interior es un almacén abandonado de diez por diez metros, abarrotado de cajas que debieron pertenecer a algún comerciante caído en desgracia. Hay una zona acondicionada con catres para dormir, una pequeña despensa y un cuarto donde encierran a los prisioneros o a las víctimas de secuestros.

ENTRAR A FORMAR PARTE DE LA MANO SILENCIOSA

Hay diversas maneras de entrar en esta cofradía de ladrones. La más directa es que los PJs descubran la entrada secreta (quizás después de seguir a uno de sus miembros hasta allí), se presenten en plena reunión de la cofradía (ver punto 4 de **Las alcantarillas**) y logren convencer a Tauds.

Otra forma es que los PJs se topen con los ladrones en las calles de Teshaner, mientras éstos huyen de la milicia. Si ayudan a los ladrones a escapar, más tarde uno de ellos irá a hablar con los PJs para proponerles unirse a su gremio.

También puede ser que los PJs se encuentren con Tauds encerrado en el segundo nivel de **Las alcantarillas** (punto 16, ver pág. 227). Si lo liberan de su celda y logran regresar a la superficie, Tauds les ofrecerá que se unan a su cofradía.

LA VIDA CON LOS LADRONES

Si los PJs entran a formar parte de La Mano Silenciosa, pueden descansar en el almacén y permanecer el tiempo que quieran. Sin embargo, Tauds les exigirá que participen en diferentes robos y misiones. Estas pueden ser desde simplemente salir a la ciudad y robar algo de dinero, a encargos más importantes.

Aventuras en el Gremio de Ladrones

A continuación se describen una serie de aventuras que pueden correr los PJs mientras formen parte del gremio. Sin embargo, la traición, un fracaso rotundo en una misión, o ser atrapados por la milicia, puede llevar a su expulsión del grupo de ladrones, ganándose la enemistad de Tauds y los suyos.

AVENTURA 8:
Demostrar su valía

Resumen: Nada más entrar en la cofradía, los PJs deben robar dinero en la ciudad.

Reto:

Una vez formen parte del gremio, Izana le comenta a Tauds que no pueden fiarse tan fácilmente de unos desconocidos.

– Los nuevos deben demostrar su valía –dice la elfa gris, mirándoos con expresión desconfiada–. Deja que los lleve arriba y robemos algunas bolsas. Entonces sabremos si merecen estar con nosotros.

De esta forma, Izana llevará a los PJs a la ciudad. Una vez en las calles, se cubrirá con su capa azul y les indicará que deben conseguir 20 reales de plata en una hora, tiempo durante el cual ella los esperará en la plaza de la Fuente. Si pasado ese tiempo no han regresado, será mejor que no vuelvan a cruzarse en el camino de La Mano Silenciosa.

Los PJs deben buscar la forma de conseguir ese dinero en tan sólo una hora. Para ello pueden asaltar a algún comerciante que pasee en solitario o ir al mercado a robar bolsas, o también pueden poner el dinero de su bolsillo y dárselo a la elfa como si lo hubiesen robado (aunque ella podría estar vigilándoles).

Si los PJs son descubiertos cometiendo algún robo, la gente gritará dando la alarma y una patrulla de cuatro milicianos aparecerá al momento. Los PJs se verán obligados a huir por las calles para no ser arrestados.

ÉXITO O FRACASO

Si los PJs tienen éxito, Izana coge el dinero y asiente, aceptando a los PJs como elementos válidos para el gremio. Juntos, regresan a las alcantarillas.

Si los PJs fracasan, Izana vuelve al gremio y alerta de que los PJs no son de fiar. A partir de ese momento, La Mano Silenciosa se convierte en enemiga de los PJs, pues no pueden permitir que éstos sepan dónde está su guarida.

AVENTURA 9:
Raptar a la nieta del Lord

Resumen: Tauds les pide que rapten a la nieta de lord Amant.

Símbolo:

Reto:

EL ENCARGO

El barbudo líder de La Mano Silenciosa propone una misión a los PJs.

– Los Lores de la ciudad están tratando de acabar con nosotros –explica–. Ahora es el momento de darles una lección. Vuestra misión consiste en colaros en la hacienda de los Lores, la finca rodeada de jardines que hay en el centro de la ciudad, y raptar a Medina, la nieta de lord Amant, el noble más poderoso de las familias. Traed a la niña hasta nuestro refugio y os recompensaré con 300 reales de plata para cada uno.

Si los PJs rechazan la misión Tauds les pide que abandonen el gremio y les amenaza con gesto severo.

ÉXITO

Si los PJs regresan al gremio con la prisionera, reciben las felicitaciones del líder de los ladrones.

– Estoy realmente impresionado –dice Tauds–. No haremos daño a la niña, no somos tan malvados, pero lord Amant tendrá que reconsiderar los ajusticiamientos que ha llevado a cabo contra los nuestros. Tomad, aquí tenéis vuestra recompensa por haber traído a la niña –entonces os entrega el dinero pactado.

Estos acontecimientos conducen a la **Aventura 10: Encuentros en la noche** en la que los miembros de La Mano Silenciosa y los Lores de la ciudad mantienen una reunión secreta.

AVENTURA 10:
ENCUENTROS EN LA NOCHE

Resumen: La Mano Silenciosa y los Lores pactan un encuentro en las calles tras el rapto de la nieta de lord Amant. Los PJs deben descubrir qué pretende lord Amant.

Nota: Los PJs deben haber completado la **Aventura 9: Raptar a la nieta del Lord**.

Reto:

LA REUNIÓN

Tauds os reúne esa tarde para hablar con vosotros.

– Hemos recibido una proposición de lord Amant, convocando una reunión –explica–. Después de pagar el rescate por su nieta, creo que ha reconsiderado su ofensiva contra nosotros. Pero de todas formas no me fío de ese viejo. Por eso vendréis a la reunión, pero vuestra misión será seguir al enviado de lord Amant y espiarlo. Debemos saber qué se proponen en realidad. He quedado con su emisario en la plaza de la Fuente, donde me entregará una carta. Vosotros seguiréis sus pasos sin ser descubiertos y averiguaréis todo lo que podáis. No dejéis que os descubran y ni se os ocurra atacar al emisario. Vuestra misión es simplemente de seguimiento.

Al anochecer, los PJs y Tauds dejan la guarida en las alcantarillas y se dirigen a la **Plaza de la Fuente** (punto 8 de **Teshaner**, ver pág. 215), donde tendrá lugar la reunión. Ocultos en un portal, los PJs observan a Tauds que aguarda impaciente en el centro de la plaza. Pronto llega un hombre vestido de negro que charla brevemente con Tauds:

– Mi señor desea contratar sus servicios –dice el emisario–. En esta carta están las condiciones y el objetivo de la reunión –y entonces le entrega un sobre cerrado–. Mi señor pagará generosamente por ello –el hombre se da la vuelta y se encamina hacia un oscuro callejón.

SEGUIR AL EMISARIO

Sin tiempo que perder, los PJs deben abandonar su escondite y seguir sus pasos. Para ello, pueden elegir ir por las callejuelas o subirse a los tejados y seguirlo desde arriba, evitando ser descubiertos (prueba enfrentada entre su Sigilo y la Atención +5 del emisario) o esconderse si el mensajero oye algo. De cualquier manera, no deben perder de vista al emisario, el cual se dirige a una casa cerca de la hacienda de los Lores. El hombre de negro entra en el portal y pronto una luz se enciende en una ventana del segundo piso. Un PJ puede trepar por la fachada para espiar (prueba de Atletismo contra CD 15) o pueden colarse por la escalera en silencio hasta la puerta de la vivienda.

Si el mensajero descubre a los PJs o estos no logran seguirle, no podrán descubrir las verdaderas intenciones de lord Amant. En este caso, Tauds aceptará la misión que propone el viejo Lord y se la encargará a los PJs. Pasa a la **Aventura 11: Puñales contra la magia**.

VERDADERAS INTENCIONES

Si los PJs logran asistir a la reunión sin ser descubiertos ven lo siguiente:

El emisario se reúne con otro hombre en un pequeño salón, y ambos charlan confiados, sin saber que sus palabras son escuchadas.

– La nota ha sido entregada –dice el emisario.

– Bien, lord Amant estará complacido –responde el otro, un fornido soldado–. Ahora La Mano Silenciosa robará en la Torre del Hechicero y podremos culparlos del asesinato del líder de los magos, Fadahr. Cuando los magos crean que los ladrones han matado a su maestro, se encargarán de acabar con el gremio.

– Sin duda es un plan excelente –se ríe el emisario–. Por un lado nos libramos de ese charlatán de Fadahr y a la vez acabamos con los ladrones de La Mano Silenciosa.

Si los PJs relatan esta conversación a Tauds, éste decide darle un giro a la trampa.

– Ese maldito lord Amant –gruñe Tauds mientras sostiene la carta del Lord–. En esta carta nos encargaba robar la Joya de los Cielos de la Torre del Hechicero. Pero ahora sabemos que no es más que una estratagema para asesinar al líder de los magos y enemistarnos con ellos.

Entonces Tauds convoca a los dirigentes de la cofradía de ladrones y les informa del traicionero plan de lord Amant. Tras una larga discusión se llega a la decisión de que hay que advertir a Fadahr y los otros magos de la traición.

– Para ello entregaremos una nota en mano a Fadahr –explica Tauds–. Nos infiltraremos en la Torre del Hechicero y dejaremos la nota junto al mago, de forma que vean que podríamos haber acabado con él si esa fuese nuestra intención. En la nota explicaremos el ruin plan de lord Amant y de esta forma evitaremos que los magos crean que estamos en su contra.

Los PJs serán los elegidos para llevar la nota al mago más poderoso de la ciudad. La historia sigue en la **Aventura 11: Puñales contra la magia**.

AVENTURA 11:
PUÑALES CONTRA LA MAGIA

Resumen: Los PJs deben infiltrarse en la Torre del Hechicero para robar la Joya de los Cielos (si no descubrieron la trampa de lord Amant) o para alertar a los magos sobre el plan del viejo Lord.

Símbolo: (si deben robar la joya) o (si pretenden alertar al mago).

Reto:

EL ENCARGO

Si los PJs no descubrieron las intenciones de lord Amant, explican a Tauds su fracaso al seguir al mensajero.

– Bueno, de nada sirve lamentarse –dice el líder de La Mano Silenciosa y se mesa instintivamente su frondosa barba castaña–. La carta que me entregó es un suculento encargo. En ella lord Amant nos ofrece una tregua a cambio de que robemos para él un valioso objeto que está en poder del mago Fadahr, el líder de la Torre del Hechicero. Se trata de la Joya de los Cielos y, según la carta, Fadahr la guarda en su propia habitación en lo más alto de la torre. Si le entregamos la joya a lord Amant, la milicia nos dejará tranquilos. Me parece un trato bastante aceptable, aunque no me fío del todo de la palabra de ese viejo.

Los PJs serán los encargados de realizar la misión, sin saber que el encargo no es más que una artimaña para culpar a La Mano Silenciosa de la muerte del mago.

Si los PJs sí que conocen el traicionero plan de lord Amant, deben entregar una nota al mago alertándole de que el Lord desea eliminarlo.

Tauds les recomienda descansar hasta la noche y aprovechar la oscuridad para infiltrarse en la Torre del Hechicero.

ÉXITO

Si tienen éxito en el robo de la joya: Cuando se presentan ante Tauds, la noticia de la muerte del mago Fadahr se ha propagado como un incendio por Teshaner. Al oír sus explicaciones, el líder de La Mano Silenciosa comprende que han sido engañados por lord Amant, y que el mago ya había sido asesinado cuando los PJs entraron en la habitación.

– Nos han tendido una trampa –dice Tauds–. Y ahora la Torre del Hechicero cree que nosotros eliminamos a su jefe.

Esta aventura puede llevar a un enfrentamiento directo del gremio de ladrones con los magos de la Torre del Hechicero. O quizás consigan parlamentar con los magos y demostrar que fue lord Amant el culpable de la muerte de su líder, de manera que ambas agrupaciones se unan contra los Lores.

Si tienen éxito: Una vez de vuelta al gremio Tauds los felicita por su valía:

– Ahora la Torre del Hechicero sabe que nosotros no tenemos nada contra ellos –dice el líder de La Mano Silenciosa–. Pero lord Amant ha intentado engañarnos, por lo que es necesario darle una lección.

Esta aventura conduce a un enfrentamiento directo entre La Mano Silenciosa y lord Amant. Tauds ordenará acabar con el Lord, para lo que ideará un plan de ataque, que puede llevar a los PJs a hacerse pasar por nobles llegados del extranjero y acercarse así al Lord para asesinarlo y saldar cuentas o internarse de noche en su casa (de manera similar a la **Aventura 6. Asesinar a lord Amant**).

AVENTURA 12:
NUNCA JUEGUES CON ASESINOS

Resumen: Los PJs reciben el encargo de Tauds de asesinar a un noble que engañó a la cofradía.

Reto:

Tauds se reúne con vosotros en el almacén de la guarida y os encomienda una misión.

– Uno de los nobles más importantes de la ciudad ha intentado burlarse de nosotros –explica el líder de La Mano Silenciosa–. Después de realizar un trabajo para él, ahora se niega a pagar, confiado en estar seguro en su mansión protegido por guardaespaldas. Debemos darle una lección, para que todo el mundo sepa que no se juega con La Mano Silenciosa. Vuestra misión consiste en asesinar a Bovnna Purcam. De esta forma aprenderá a reírse de nosotros, pero en el infierno –acaba de decir el fornido ladrón.

Si los PJs rechazan cumplir la misión, Tauds los mira decepcionado y puede ser que considere echarlos del gremio. Si los PJs aceptan el encargo, Tauds les explica que lo mejor será acabar con el hombre en la calle, para que todo el mundo sepa lo que pasa a aquellos que engañan al gremio.

¿QUIÉN ES BOVNNA?

Lo primero que deberían hacer los PJs es informarse acerca de su objetivo. Pruebas de Recabar información en el centro de la ciudad pueden dar estos resultados:

BOVNNA PURCAM — 45 PUNTOS

Hombre del norte, Noble

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 10 (+0), Constitución 10 (+0), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).
Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).
Habilidades: Atención +4, Atletismo +3, Averiguar intenciones +6, Diplomacia +8, Engañar +7, Interpretar (a elegir) +6, Intimidar +5, Montar +4, Recabar información +6, Saber (Historia) +6, Saber (Local) +6, Saber (Nobleza) +7.
Dotes: Competencia con armas (Marciales), Contactos, Fama, Favores, Mofarse, Posición social (Nobleza) 2, Riqueza 2.
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +3, Reflejos +3, Voluntad +5.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 13), Ataque desarmado +2 (1d3+1), Estoque +2 (1d6+1, 18–20), Derribar/Presa +3.
Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 8.
Equipo: Estoque, ropa de noble.

GUARDAESPALDAS — 50 PUNTOS

Hombre del norte, Guerrero

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+0)*, Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).
Habilidades: Atención +6, Atletismo +6*, Averiguar intenciones +5, Buscar +2, Diplomacia +3, Engañar +3, Intimidar +6, Montar +5, Oficio (Guardia) +7, Recabar información +3, Saber (Local) +3, Saber (Tácticas) +4, Sigilo +4.
Dotes: Ataque aturdidor, Ataque poderoso, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Espada larga), Interponerse, Maestría con armadura (Cota de escamas), Reaccionar primero.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 15 con escudo (Desprevenido 14), Armadura (RD 4, Pen. Armad. –1*), Ataque desarmado +4 (1d3+2), Ballesta ligera +4 (1d8, 19–20), Espada larga +6 (1d8+2,19–20), Puñal +4 (1d4+2, 20/x3), Derribar/Presa +6.
Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.
Equipo: Cota de escamas, escudo pequeño, espada larga, ballesta ligera (20 virotes), puñal.

* Incluye –1 de Penalización por Armadura (–4, +2 por Fuerza, +1 por Maestría).

CD 10: Bovnna es un comerciante que se hizo rico con las minas del este. Vive en una mansión al norte de la hacienda de los Lores.

CD 15: Además, se dice que su casa es una auténtica fortaleza, protegida por mercenarios.

CD 20: Algunos dicen que Bovnna tiene una amiga en el barrio viejo. Una muchacha a la que visita durante la noche.

CD 25: Bovnna siempre hace el mismo recorrido para ir a ver a su amante, pasando por varias callejuelas del barrio viejo para no ser visto. Sin embargo, va acompañado por seis de sus guardaespaldas.

SEGUIR AL NOBLE

Los PJs pueden investigar la casa del noble. Se trata de una mansión de dos plantas, con ventanas enrejadas y protegida por diez guardaespaldas, la mitad de ellos armados con ballestas. Un ataque en su propia casa atraerá a la milicia de la ciudad (cuyo barracón está a dos calles al sur), por lo que no les debe parecer la mejor idea a los PJs.

Si espían a Bovnna durante un día (prueba enfrentada de Sigilo o Disfrazarse contra la Atención del noble para que no sospeche que le siguen), los PJs descubrirán sus escapadas nocturnas al barrio viejo. Además, pueden comprobar que siempre hace el mismo recorrido, por lo que pueden buscar el lugar que más les convenga para una emboscada. La casa de la chica es un viejo edificio de tres plantas y aspecto ruinoso. Bovnna yace durante un par de horas en el dormitorio de la chica de la tercera planta y luego regresa a su mansión. Sus guardaespaldas vigilan la casa, dos en la puerta del edificio y dos en el pasillo que da a la habitación. Los dos restantes hacen rondas alrededor del edificio.

También pueden decidir atacar a Bovnna cuando está en la habitación de la chica, aunque para ello deben eliminar a los guardaespaldas que rodean la casa.

LA EMBOSCADA

Si los PJs deciden atacar a Bovnna en sus paseos por el barrio viejo, la elección del mejor lugar puede facilitar el asesinato. Ante el ataque, los guardaespaldas se colocarán alrededor de su señor, mientras éste usará su silbato para llamar a los guardias.

La rapidez será fundamental para acabar con Bovnna antes de que llegue la milicia. Según la distancia que haya entre el lugar de la emboscada y los barracones de la milicia, los soldados tardarán entre 4 y 10 asaltos en aparecer. Primero aparecerán 1d6 soldados, pero pronto llegarán más impidiendo cometer el asesinato e iniciando la persecución de los PJs para apresarlos.

Si tienen éxito y eliminan a Bovnna, Tauds se mostrará muy complacido y les pagará sus servicios con 200 reales de plata a cada uno. Si por el contrario fracasan en el asesinato, Tauds perderá confianza en ellos y, si el fallo fue muy sonado, puede que los eche del gremio.

Las Alcantarillas

Una laberíntica red de alcantarillas se extiende en los subterráneos de la ciudad de Teshaner. En su momento fueron una obra de ingeniería, con varios niveles de conductos y túneles que llevaban los desechos desde la ciudad hasta el río mediante un sistema de palancas y compuertas. Por desgracia, el abandono y la falta de mantenimiento han convertido las alcantarillas en un lugar plagado de todo tipo de criaturas que crecen en la podredumbre. Hace apenas cinco años, los Lores decidieron cerrar los accesos a los niveles inferiores, y sólo permanece abierta una entrada "oficial", aunque hay algunas otras formas de entrar o salir de las alcantarillas.

Entradas a las Alcantarillas

A pesar de estar clausuradas, hay diferentes entradas a las alcantarillas, desde la principal a algunas secretas que usan las organizaciones secretas que operan en la ciudad.

ENTRADA VIGILADA

En una callejuela (punto 11 de **Teshaner**, ver pág. 218) al sur de la plaza del Mercado hay una reja que conduce a un pozo que baja a las alcantarillas (punto 5). Dos soldados vigilan esta entrada por el día, aunque por la noche el único obstáculo es un candado.

POSADA DE TOEW

El sótano de esta posada tiene una puerta de acceso a las alcantarillas. El posadero no anuncia abiertamente este acceso, pero permitirá entrar a cualquiera que se lo pida, por un precio de 10 reales de plata (punto 1).

PLAZA DE LA FUENTE

La reja del túnel que hay en la parte norte de la plaza (punto 8 de **Teshaner**, ver pág. 215) no está cerrada y puede abrirse con facilidad. Este es el acceso (punto 3) que suelen utilizar los ladrones de La Mano Silenciosa para llegar a su guarida.

AFUERAS DE LA CIUDAD

Uno de los túneles de las alcantarillas (punto 21) acaba en una cueva natural que lleva al exterior, a unos campos situados al este de la ciudad, junto al río. Este acceso puede servir tanto para entrar como para salir de las alcantarillas, aunque muy pocos conocen su existencia.

PRISIÓN DE LA MILICIA

Una de las trampillas de la sala de torturas de los **Barracones de la milicia** (punto 11, ver pág. 205) da a un pozo que baja a las alcantarillas (punto 24).

Habitantes de las Alcantarillas

Además de los monstruos y criaturas que han hecho de la alcantarillas su hábitat, una serie de grupos se han establecido también en los mohosos pasadizos.

GREMIO DE LA MANO SILENCIOSA

Esta cofradía de ladrones se esconde en un almacén del primer nivel (punto 4). Una puerta disimulada como una pared marcada con una mano roja es la entrada secreta, que sólo los propios ladrones conocen y que el resto de gente evita.

GUARIDA DEL REY RATA

Una horda de hombres rata se ha establecido en el segundo nivel de las alcantarillas, convirtiendo varias salas en su guarida (puntos 17, 18 y 19). Su número crece con rapidez, y alguna de estas criaturas ha sido vista incluso en las calles de la ciudad, con la consiguiente alarma entre los ciudadanos.

EL REY ESPECTRO

En lo profundo de las alcantarillas, en el subterráneo que hay tras una puerta cerrada mágicamente, aguarda un muerto viviente de gran poder, deseoso de vengar su encierro.

Primer Nivel de las Alcantarillas

1. ACCESO A LA CASA DE TOEW

Al avanzar por el pasillo, encontráis en la pared norte una puerta de madera reforzada con planchas de hierro, sobre la que cuelga un destartalado cartel que dice "La Casa de Toew, extraños mantenerse fuera".

La puerta está fuertemente cerrada, y sólo se puede abrir usando la llave de cobre entregada por el propio Toew o forzando la cerradura. Para forzar la cerradura se necesita una prueba de Artesanía (Cerrajería) o Inutilizar mecanismo (CD 25). Si tienen éxito, logran desmontar la cerradura, evitando la trampa que había escondida en ella, un peligroso alfiler untado en veneno de araña (prueba de salvación de Fortaleza contra CD 14, daño inicial: 1d4 FUE, daño secundario: 1d6 FUE). Si el PJ falla la tirada por menos de 5 puntos puede intentarlo de nuevo, pero si falla por 5 o más se clava la aguja, por lo que debe superar la salvación de Fortaleza o sufrir los efectos del veneno.

Si logran abrir la puerta, pasan al otro lado y se encuentran en una polvorienta despensa, llena de barriles y sacos de avena. Una prueba de Saber (Local) (CD 15) les hará reconocer el lugar como la despensa de la posada Casa de Toew, si no la conocían ya.

Si los PJs pagaron por la llave a Toew, este se alegra de verlos con vida y se la pedirá para volver a guardarla. Si por el contrario no conocen a Toew, o no le pagaron por la llave, y no quieren problemas con el posadero, lo mejor será que abandonen el sótano sin ser descubiertos y que suban al salón de la posada.

2. SALA DE LOS DESAGÜES

El pasillo lleva hasta una vasta estancia de altos techos. Varios conductos circulares, de apenas metro y medio de diámetro, se abren en las paredes este y oeste y vierten sus oscuras aguas en la sala, mientras que dos amplios pasadizos se adentran en la oscuridad hacia el norte y otro hacia el sur.

Aparte de los desagües y el cruce de caminos, no hay nada interesante en la sala.

3. ACCESO A LA PLAZA DE LA FUENTE

El pasaje os lleva hasta una sala cuadrada, con una escala de hierro oxidado que sube por un pozo hasta una reja en lo alto.

Este es el acceso que lleva a la plaza de la Fuente, y que suele ser la entrada que utilizan los miembros de La Mano Silenciosa para ir a su guarida.

4. GUARIDA DE LA MANO SILENCIOSA

Tras avanzar unos metros por el pasillo, os encontráis con una marca en la pared oeste. Se trata de un círculo de pintura roja, con la forma de una mano abierta.

Si forman parte de La Mano Silenciosa, saben que la marca señala la entrada a la cofradía de ladrones, una puerta disimulada en la pared del túnel que da acceso a su guarida. Al otro lado se reúnen sus compañeros, que los reciben con alegría. Una vez dentro, pueden descansar o salir a la ciudad.

Si no forman parte del gremio, pueden descubrir la entrada si buscan algún pasaje secreto en la pared y superan una prueba de Buscar (CD 25). Si la abren, escucharán voces y verán un pasillo que va a dar al almacén donde se reúnen los ladrones (la des-



Primer nivel

1. Acceso a La Casa de Toew.
2. Sala de los desagües.
3. Acceso a la plaza de la Fuente.
4. Guarida de La Mano Silenciosa.
5. Entrada vigilada.
6. Sala del conducto.
7. Pasillo enrejado.
8. Sala hedionda.
9. Balcón enrejado.
10. Escaleras al segundo nivel.
11. Foso colector.

Segundo nivel

12. Fondo del colector.
13. Sala de la basura.
14. Sala de las columnas.
15. Sala de la rata muerta.
16. Mazmorras.
17. Antesala de la madriguera.
18. Madriguera de las ratas.
19. Guarida del Rey Rata.
20. Puerta cerrada mágicamente.
21. Pasaje hacia el exterior.
22. Escaleras al primer nivel.
23. Colector de desechos.
24. Pozo de la sala de tortura.



Las Alcantarillas

cripción se encuentra en la sección de **La Mano Silenciosa**, ver pág. 219).

Al abrir la puerta secreta, escucháis voces de un grupo de personas hablando y discutiendo y os dais cuenta de que os encontráis en un almacén repleto de cajas de madera y fardos de paja. Sentados en el suelo o sobre las cajas hay una veintena de hombres que, al veros aparecer, se levantan de golpe y desenvainan espadas y puñales. Su líder, un hombre de espesa barba castaña, blande su espada y se dispone a dar la orden de atacar.

Los ladrones se mostrarán hostiles, e intentarán acabar con los intrusos, a no ser que los PJs quieran unirse a ellos y logren convencer a Tauds, su líder (prueba de Diplomacia contra CD 20, 15 si el que habla es ladrón).

Si logran convencerle, Tauds los acepta en el gremio, aunque exigirá algún tipo de prueba, para demostrar que son de fiar.

Si no logran convencerle, los PJs deben elegir entre luchar a muerte o huir a través de las alcantarillas, siendo perseguidos por los ladrones, que no dejarán escapar fácilmente a alguien que conoce la entrada a su guarida. Las estadísticas de los ladrones se encuentran en la sección **La Mano Silenciosa** (ver pág. 218)

5. ENTRADA VIGILADA

El pasillo lleva hasta un cruce de caminos, en cuyo techo se abre un estrecho pozo por el que sube una escalerilla de metal, pero que acaba ante una reja que impide el paso más allá.

Esta es la única entrada oficial a las alcantarillas, vigilada por dos soldados de la milicia durante el día. Por la noche la cierran con un candado. Para forzarlo se necesita una prueba de Artesanía (Cerrajería) o Inutilizar mecanismo (CD 20). Existen dos llaves que abren el candado, una la tiene uno de los milicianos que custodia la entrada y la otra está en el despacho del capitán Borka (punto 1 de **Barracones de la milicia**, ver pág. 203).

Un soldado vigila la verja y les pregunta si han cumplido la misión.

Si reconocen que no han podido limpiar las alcantarillas de la multitud de seres que las habitan, el soldado les pregunta si quieren salir y abandonar la misión. Si renuncian, el capitán Borka se mostrará muy contrariado por su fracaso y los expulsará de la milicia.

Si le explican al soldado que han matado a la gran rata que gobernaba las alcantarillas, los deja salir y los acompaña hasta los barracones para reunirse con el capitán Borka.

6. SALA DEL CONDUCTO

El pasillo lleva hasta una nueva sala. Se trata de una pequeña cámara, de techos que se elevan muchos metros sobre vuestras cabezas. En lo alto, un estrecho conducto circular vierte sus aguas en una cascada por la pared enmohecida.

El conducto de arriba está a diez metros de altura. Una prueba de Buscar (CD 18) permite encontrar entre las aguas que cubren el suelo la osamenta de un aventurero, aún recubierta por el oxidado peto de hierro de una armadura. Por desgracia, la mayoría de los objetos se han echado a perder por la podredumbre, pero aún hay varias cosas útiles:

- Poción de *Curar heridas leves*.
- 10 reales de plata.
- Espada larga.
- Vial con contraveneno (1 dosis).

7. PASILLO ENREJADO

El pasillo describe un giro al sur, acabando bruscamente ante una oxidada verja que cierra el camino. Al otro lado continúa el pasillo, aunque no hay forma de cruzar la reja.

Esta verja sólo puede abrirse con una llave que posee el capitán Borka (más información en el punto 1 de **Los Barracones de la Milicia**, ver pág. 203). La cerradura está oculta al lado de la verja (si no se conoce su localización se necesita una prueba de Buscar contra CD 20 para encontrarla) y es de buena calidad, necesitando una prueba de Artesanía (Cerrajería) o Inutilizar mecanismo (CD 30) para intentar forzarla. Los barrotes, por su parte, son muy fuertes y resistentes (prueba de Fuerza contra CD 28 para intentar romperlos).

8. SALA HEDIONDA

El pasillo dobla un recodo hacia el oeste y acaba llevando a una sala, en cuya pared occidental se abre un estrecho conducto circular por el que se filtran lentamente las aguas de la alcantarilla. El pasadizo apenas mide metro y medio de alto, y el hedor que desprende es casi insoportable.

Si se adentran por el conducto, deben superar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 18) para no sufrir arcadas y vomitar. Si se falla la prueba por 5 o más puntos, el PJ queda nauseado y sólo podrá realizar una acción de movimiento por asalto (no podrá hacer acciones estándar o de asalto completo) hasta que abandone el conducto y supere la salvación de Fortaleza (puede intentarlo de nuevo cada minuto).

9. BALCÓN ENREJADO

Avanzáis por el pasillo, que describe un giro hacia el sur y lleva hasta un enrejado balcón de piedra que da a un profundo colector de aguas de enormes dimensiones. Es una vasta sala completamente inundada por las aguas de alcantarilla, que se acumulan antes de ser evacuadas a las profundidades. El olor a podredumbre es horrible, debido a que las aguas llevan mucho tiempo estancadas. En la pared, a vuestro lado, descubrís una palanca de hierro negro.

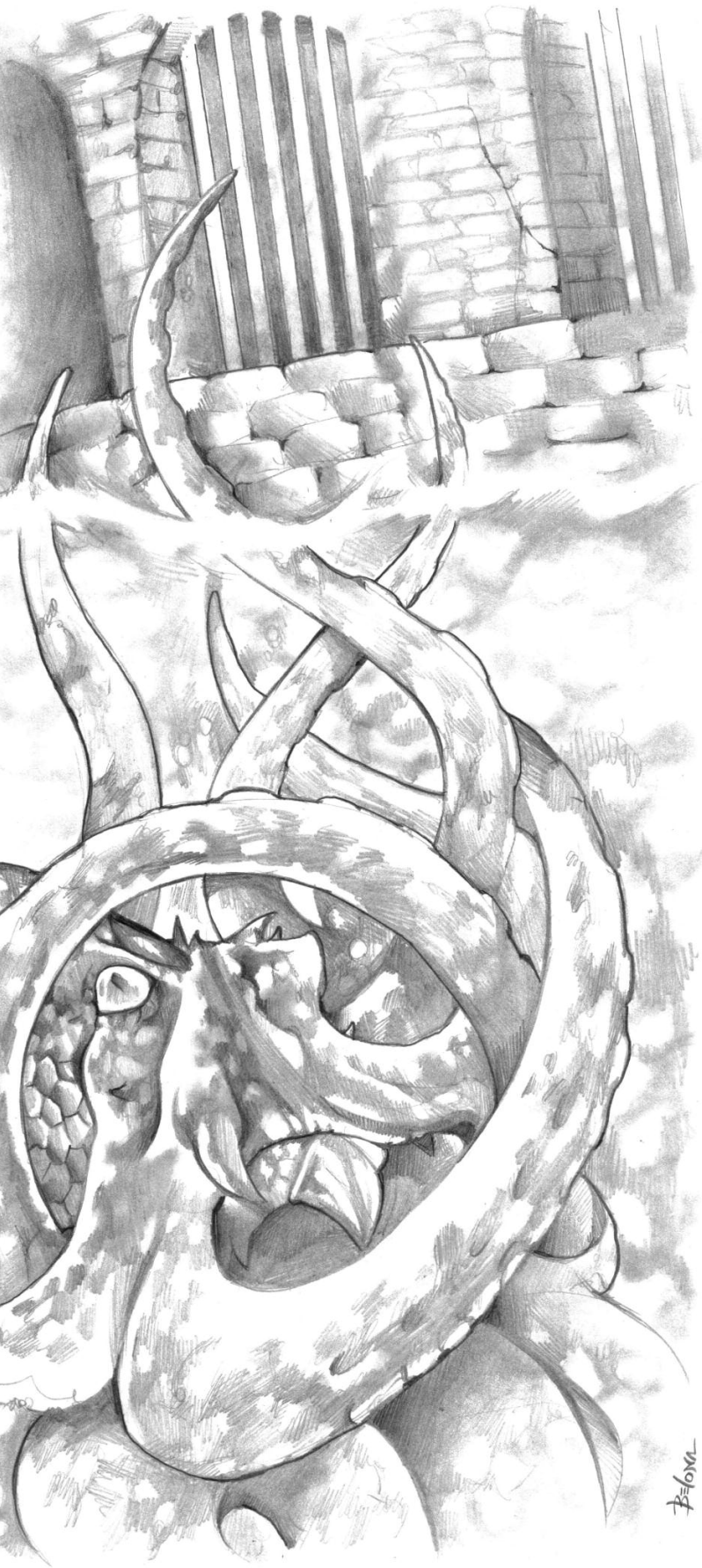
Desde el alto balcón en que están no se puede llegar a la sala, ya que los gruesos barrotes lo impiden.

Si accionan la oxidada palanca (se necesita una prueba de Fuerza contra CD 18 para vencer la resistencia), se escucha el chasquido de varios engranajes al ponerse en funcionamiento. De pronto las aguas que inundan la sala de abajo empiezan a moverse en un remolino y poco a poco su nivel va bajando, a medida que se precipitan por un pozo circular que se ha abierto en el centro del suelo. Pronto, la sala queda vacía, el suelo de piedra cubierto de moho y mostrando el pozo que se interna en las profundidades.

La trampilla del pozo permanecerá abierta durante diez minutos, para después cerrarse de nuevo, de modo que el colector se volverá a inundar poco a poco.

10. ESCALERAS AL SEGUNDO NIVEL

La escalera termina tras muchos metros en un pasillo que se abre en la pared norte. El pasadizo describe un leve descenso y pronto el suelo está inundado por las aguas fétidas de las alcantarillas, que cubren hasta las



rodillas. Unos metros más allá, un pesado rastrillo de hierro cierra el paso, junto a una palanca de hierro negro.

Esta reja sólo se puede abrir mediante una cerradura oculta (ver punto 7 para más información). Si la accionan, se alza la verja y pueden seguir por el pasillo. La escalera comunica con el segundo nivel (punto 22).

11. FOSO COLECTOR

Avanzáis hacia el norte por el oscuro corredor, que termina en una enorme sala.

Si no han activado la palanca: *La sala es un colector de aguas, una estancia de altas paredes a la cual van a parar las aguas de la alcantarilla antes de ser evacuadas a las profundidades. Las negras aguas inundan la sala y su superficie permanece estancada y cubierta de mugre.*

Al otro lado de la sala, a más de cinco metros de altura, se abre un balcón en la pared norte, cubierto por una verja de hierro oxidado.

Si se adentran en el colector, las fétidas aguas les cubren por completo por lo que deben nadar entre los desechos. De pronto, una burbuja de vapor se rompe en la superficie del agua. Acto seguido, se produce un nuevo burbujeo a un lado y uno de los PJs siente que algo viscoso roza su pierna. En ese instante, una horrible criatura emerge de las fétidas aguas. Se trata de una especie de pulpo de gruesa piel negra, salpicada de manchas y ventosas. Sus tentáculos son anchos como troncos de árbol, y los sacude con frenéticos movimientos.

Se trata de un pulpo enorme, un ser descomunal provisto de tentáculos con los que busca apresar a sus víctimas y aplastarlas. Las estadísticas del pulpo enorme están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 346).

Los PJs pueden huir en cualquier momento nadando fuera de la sala hacia el pasillo.

Si vencen el combate, el último tentáculo cae pesadamente al agua, y el pulpo se retira sumergiéndose en las aguas. Por desgracia, no hay nada de interés en la sala inundada, por lo que deben volver sobre sus pasos por el pasillo y buscar una forma de vaciar el agua de la sala.

Si han activado la palanca (punto 9): *Llegáis al enorme colector de aguas que visteis desde el mirador de arriba. Unas escaleras de piedra forradas de moho bajan hasta el fondo de la sala, en cuyo centro se abre un oscuro pozo circular que se adentra en las profundidades. Una escala de hierro clavada en la pared permite bajar por el pozo y se pierde en la oscuridad. El cuerpo de un gran pulpo negro yace muerto en un rincón, fallecido al permanecer fuera del agua.*

La escalera baja en la oscuridad durante diez metros, terminando en una pequeña sala cuadrada del segundo nivel, con el suelo humedecido por el agua caída desde el piso superior (punto 12).

Segundo Nivel de las Alcantarillas

12. FONDO DEL COLECTOR

Os encontráis en una sala cuadrada de paredes de piedra y suelo cubierto por aguas fétidas de color verdoso, de la que salen dos pasillos que se pierden en la oscuridad.

Si los PJs han llegado bajando por el pozo desde el primer nivel (punto 11), la compuerta de arriba se cierra, ya que el mecanismo ha vuelto a sellar el colector:

Os encontráis decidiendo qué camino seguir cuando, de pronto, se escucha un chirrido en lo alto. Alzáis los ojos para ver que una compuerta se cierra en el pozo por el que habéis bajado, bloqueando el paso e impidiendo que subáis por él. Un silencio absoluto os envuelve, pues sabéis que estáis atrapados en estas profundidades y debéis buscar otro camino de vuelta a la superficie.

La trampilla se cierra automáticamente diez minutos después de activar la palanca. Los PJs deben buscar otra forma de salir de las alcantarillas, ya que este camino permanecerá cerrado hasta que alguien active la palanca (situada en el punto 9).

13. SALA DE LA BASURA

El camino termina en una pequeña sala con bastantes restos de basuras acumulados en los rincones que impregnan de un olor nauseabundo el lugar. La estancia tiene dos salidas: al sur un pasillo de piedra se pierde en la oscuridad, mientras que en la pared oeste se abre un estrecho túnel que ha sido excavado en la roca.

Una prueba de Saber (Naturaleza o Subterráneo) o Supervivencia (CD 18) permite deducir que el túnel ha sido excavado por seres de fauces afiladas (como ratas muy grandes).

14. SALA DE LAS COLUMNAS

Al llegar al cruce, os encontráis un pasillo hacia el norte que va a dar a unas escaleras que descienden en la oscuridad, y otro pasillo que continua hacia el sur. Éste desemboca en una espaciosa sala, con varias columnas que sustentan el bajo techo, del que cuelgan restos de lodo.

Además, en la pared oeste de la sala hay otro estrecho túnel de un metro de ancho que ha sido excavado en la roca por algún tipo de animal. Nuevamente, una prueba de Saber (Naturaleza o Subterráneo) o Supervivencia (CD 18) permite deducir que el túnel ha sido excavado por seres de fauces afiladas (como ratas muy grandes).

15. SALA DE LA RATA MUERTA

Seguís avanzando por las fétidas alcantarillas hasta una nueva sala de hedor nauseabundo. En el suelo encontráis lo que parece ser el esqueleto de una gran rata. Su cuerpo ha sido triturado con violencia y el armazón de sus costillas reducido a astillas. Observáis los restos del animal mientras os preguntáis qué criatura puede haberle dado muerte de forma tan salvaje.

Con una prueba de Saber (Naturaleza o Subterráneo) o Supervivencia (CD 15) es posible deducir que los túneles excavados por este nivel han podido deberse a animales como este.

16. MAZMORRAS

Avanzáis por el pasillo con cautela hasta una sala alargada. De las paredes cuelgan cadenas oxidadas y en el suelo hay grilletes de hierro hechos pedazos. A la derecha se abre un pasillo que lleva a lo que parecen ser diferentes celdas. Las verjas de hierro muestran mugrientos habitáculos, vacíos a excepción de la porquería y los desechos que cubren su suelo.

Estos son los antiguos calabozos donde se encierra a los condenados, para que mueran en las profundidades de las alcantarillas. Cualquiera que sea encerrado aquí, despertará en una de estas celdas, sin equipo ni objetos. Las rejas de las celdas no están cerradas, aunque en su interior no hay nada de utilidad.

En la última celda, la única cerrada, encontráis a una figura que yace acurrucada en el rincón. Se trata de Tauds, el líder de La Mano Silenciosa. Su aspecto es deplorable, el rostro lívido y con profundas ojeras y las marcas de desnutrición acentuando sus rasgos.

La cerradura de la verja está cerrada, pero se puede forzar con una prueba de Artesanía (Cerrajería) o Inutilizar mecanismo (CD 20) o reventar la propia reja mediante una prueba de Fuerza (CD 22). Una vez liberado, Tauds les cuenta la historia de cómo fue capturado y condenado a morir en esta sucia prisión. Si los PJs le explican que la entrada está cerrada y que deben buscar otra salida, Tauds les cuenta la existencia del túnel secreto:

– Hay un túnel que lleva a las afueras de la ciudad –dice Tauds y explica que hace tiempo, cuando merodeaba por estas alcantarillas, encontraron por casualidad un pasaje secreto que lleva fuera de la ciudad–. No está lejos de aquí, hacia el sur. Por desgracia no recuerdo el camino exacto y sólo cuando vea la sala reconoceré la pared en que está el pasadizo secreto.

17. ANTESALA DE LA MADRIGUERA

El pasillo lleva a una sala llena de desperdicios, que se amontonan en los rincones como si alguien los hubiese acumulado aquí a propósito.

Una prueba de Saber (Naturaleza o Subterráneo) o Supervivencia (CD 15) indica que se trata de una especie de madriguera, pues los montones han sido colocados a los lados para proteger las paredes y dejar un paso libre que lleva al pasillo de la pared norte. Si supera la prueba por más de 5 puntos, el PJ puede descubrir que son ratas gigantes las que amontonaron los desperdicios.

18. MADRIGUERA DE LAS RATAS

Os adentráis por el pasillo del norte, superando la montaña de porquería que abarrota el paso, y descubrís que multitud de túneles han sido excavados en la roca. Se trata de túneles muy angostos, de apenas medio metro, pero por los cuales podría arrastrarse un hombre menudo sin demasiados problemas.

Una prueba de Saber (Naturaleza o Subterráneo) o Supervivencia (CD 18) revela que el túnel ha sido excavado por seres de fauces afiladas. Si supera la CD por más de 5 puntos, deduce que los túneles han sido excavados por ratas gigantes y que conducen a su madriguera.

Si un personaje se mete a investigar por uno de los túneles (que miden apenas 50 cm. de alto), se encontrará con lo siguiente:

Con dificultad, te arrastras por el agujero. El hedor es insoportable aquí, pero te fuerzas a seguir avanzando. Llevas recorridos unos pocos pasos, cuando un par de ojos rojizos aparecen ante ti. Un chillido agudo resuena en el túnel un instante antes de que surja una gigantesca rata de pelaje negro. El animal repta por el conducto, rugiendo con rabia y mostrando unas fauces repletas de colmillos amarillentos, mientras otros rugidos se oyen al fondo.

El PJ debe luchar con la rata en el angosto paso o intentar huir de vuelta al pasillo. Si lucha, sólo puede usar armas a una mano, ya que es imposible blandir otro tipo de arma. Además, recibe una penalización de –4 a sus ataques, salvo que use un arma de tamaño pequeño o inferior. Al instante, más ratas aparecen por el agujero, a

la vez que otras invaden el pasillo por los demás túneles (hasta un total de 15). Las estadísticas de las ratas gigantes están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 346).

Una vez terminada la lucha, los PJs pueden investigar las dos madrigueras que hay a los lados del túnel. Allí, entre montañas de desperdicios y huesos roídos, pueden encontrar dinero u otros objetos de valor. Cada PJ que examine los restos debe realizar una prueba de Buscar (CD 10) y, por cada punto en que supere la dificultad, encontrará 10 reales de plata en monedas variadas (con un máximo de 200 reales de plata entre todos).

Si los PJs pasan de largo por el túnel, las ratas no atacan, pues se hayan durmiendo en la madriguera, y no se alertarán a no ser que los PJs empiecen a hacer mucho ruido.

19. GUARIDA DEL REY RATA

Unos metros más allá llegáis a una amplia estancia de techo alto con un enorme cúmulo de desperdicios de todo tipo en el centro. Por todas partes pueden verse ratas de todos los tamaños arrastrando basura para hacer más grande el montón.

Si los PJs pretenden acercarse al cúmulo de desperdicios u osan molestar a las ratas entonces estas les atacarán sin tregua. En la sala hay 6 ratas gigantes, y varias más pequeñas que no representan una amenaza en combate, además, cada turno aparecen 1d3 ratas gigantes más (hasta un total de 15). Las estadísticas de las ratas gigantes están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 346).

Rey Rata — 60 puntos

Monarca de las profundidades y las alcantarillas, el Rey Rata es un enorme hombre rata de aspecto brutal. Viste ropas harapientas, pero exhibe con orgullo varios collares, a la vez que esgrime un enorme espadón de hoja mellada. Mediante gritos agudos, dirige a los suyos con el afán de saquear las viviendas humanas y vengarse de aquellos que viven en la superficie.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso mediano.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 15 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 1, Entorno predilecto (Subterráneos), Esquiva asombrosa 1, Infravisión 1, Olfato animal 1, Resistencia a enfermedades, Resistencia a venenos.
Habilidades: Acrobacias +6, Atención +7, Atletismo +7, Intimidar +8, Sigilo +6, Supervivencia +7.
Dotes: Asustar, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Dureza, Especialidad en ataque (Espadón), Evasión 1, Resistencia al daño 2, Oportunista.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +8, Reflejos +7, Voluntad +5.
Combate: Iniciativa +7, Defensa 17 (desprevenido 15), Armadura y piel dura (RD 4), Ataque desarmado +6 (1d3+2), Espadón +8 (2d6+3, 19–20), Mordisco +6 (1d4+2), Derribar/Presa +6.
Salud: Puntos de Resistencia 42, Umbral de herida grave 13.
Equipo: Armadura de cuero tachonado, colgantes, espadón, ropas harapientas.

Una vez terminado el combate, los PJs pueden investigar el montón de desperdicios. Entre basura de todo tipo, pueden encontrar dinero u otros objetos de valor. Cada PJ que examine los restos debe realizar una prueba de Buscar (CD 10) y, por cada punto en que supere la dificultad, encontrará 10 reales de plata en monedas variadas (con un máximo de 200 reales de plata entre todos).

Varios hombres con el cuerpo cubierto de pelaje gris y alargados hocicos de rata rodean el cúmulo de desperdicios sobre el cual se erige un tosco trono. Sentado en él hay un enorme hombre rata de aspecto brutal. Presumís que se trata del Rey Rata, líder de estas criaturas que infestan las alcantarillas. El hombre rata grita órdenes con voz aguda, a la vez que esgrime un enorme espadón de hoja mellada. La decena de súbditos responden con más gritos y todos alzan sus espadas y cimitarras.

Una prueba de Saber (Naturaleza o Subterráneo) (CD 20) permite entender lo que dice el Rey Rata:

– Mataremos a los humanos, nos comeremos sus entrañas y les chuparemos el tuétano. Creceremos y creceremos hasta que seamos tantos que no podrán detenernos. ¡La ciudad será nuestra!

Si los PJs han luchado con las ratas en el pasillo, los hombres rata los descubren y pierden toda la iniciativa. Si han llegado aquí sin ser descubiertos, los PJs pueden atacar por sorpresa en el primer asalto.

Las estadísticas de los hombres rata están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 342).

Durante la lucha, los hombres rata se sitúan alrededor del trono, protegiendo a su rey, que saltará sobre el PJ que vea más indefenso durante la lucha y descargará su espadón contra él.

Al caer el Rey Rata, centenares de agudos chillidos se empiezan a escuchar por todas partes. Los hombres rata que sigan con vida huirán a la carrera, en el mismo momento en que una marea de ratas normales irrumpe por los agujeros de las paredes y se lanzan en tromba sobre los PJs.

La única posibilidad es huir por el pasillo antes de ser devorados por las enloquecidas ratas. Si un PJ es alcanzado por las ratas, éstas le muerden en todas partes, por lo que recibe una docena de mordiscos con bonificación de Ataque de +4, que causan un punto de daño cada uno (ignora la Reducción de Daño y podría contagiar alguna enfermedad).

Las ratas los perseguirán hasta la **Antesala de la madriguera** (punto 17), donde huirán por los agujeros laterales del pasillo a esconderse en las madrigueras.

20. PUERTA CERRADA MÁGICAMENTE

El pasillo termina bruscamente ante una enorme puerta de sólida roca que cierra el paso. Una estrella de nueve puntas está grabada en su superficie. No veis ninguna manera de abrir la puerta.

Con una prueba de Saber (Arcano) (CD 20) se reconoce la estrella como un conjuro de sellado que sólo puede abrirse mediante una palabra de mando. En este caso, la palabra es "**Abai**", y puede descubrirse en la **Biblioteca** (punto 5 de **Teshaner**, ver pág. 214). Al pronunciarla, la roca se desplaza lentamente y deja el camino libre

hacia una escalera de piedra que se adentra en las profundidades de la tierra (accediendo al tercer nivel de las alcantarillas).

Si la prueba anterior se supera por más de 5 puntos, se puede detectar que, aunque la puerta está sellada mágicamente para impedir el acceso, con el paso del tiempo sus protecciones mágicas se han ido resquebrajando. Esto ha permitido que, poco a poco, escapasen leves emanaciones mágicas corruptas, lo cual podría explicar el estado de la fauna local (mutaciones y crecimiento desmedido).

21. PASAJE HACIA EL EXTERIOR

El pasillo lleva a una alargada sala. De la estancia salen dos pasillos, uno hacia el este y otro hacia el oeste.

Si han rescatado a Tauds: *Al llegar a esta sala, Tauds reconoce la pared como el lugar donde está la puerta secreta.*

– ¡Ahí está el pasadizo secreto! –exclama Tauds nada más entrar en la sala, y corre a la pared sur. Esperáis mientras el líder de los ladrones examina la sólida piedra, golpeando la roca con la mano y pegando el oído para escuchar. Entonces aprieta un saliente y al momento se escucha un crujido. Con lentitud, una parte del muro se abre y deja ver un estrecho pasadizo que se pierde en la oscuridad.

– Por aquí, rápido, antes de que vuelva a cerrarse –dice Tauds y se interna por la abertura.

Avanzáis por el pasadizo durante lo que parece una eternidad, pero al final el corredor termina dando a una cueva natural, desde la que se adivina el resplandor de la luz del día.

Junto a Tauds, abandonáis la oscura cueva para salir por una estrecha grieta a una loma junto al río. El cielo os parece inmenso después de horas metidos en los claustrofóbicos pasadizos y el tenue brillo del sol encapotado reluce como el más valioso oro.

El lugar donde han ido a parar se encuentra al este de Teshaner. Pueden regresar a la ciudad junto a Tauds si lo desean.

Si los PJs han usado el pasaje secreto para abandonar las alcantarillas, pueden salir por él y regresar a las afueras de la ciudad.

22. ESCALERAS AL PRIMER NIVEL

Pronto os encontráis en una pequeña estancia circular y de altas paredes, semejante a un pozo. Una escalera de hierro clavada a la pared sube en la oscuridad y suponéis que llevará a un nivel superior de las alcantarillas. Además, de la sala parten dos pasillos, uno hacia el este y otro hacia el oeste.

Si suben las escaleras, llegan al primer nivel (punto 10).

23. COLECTOR DE DESECHOS

El pasillo dobla un recodo y lleva hasta una sala que parece ser el fondo de un pozo colector de desechos. El agua cae desde lo alto en numerosas cascadas y cubre el suelo hasta el nivel de la cintura.

Si se adentran en el agua, un chapoteo resuena en la estancia. Un momento después, una serpiente enorme se alza de las negras aguas y se abalanza sobre ellos. Las estadísticas de la serpiente enorme están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 346).

Es un reptil de más de cinco metros de longitud y el cuerpo grueso como el tronco de un roble. Su cabeza cubierta de escamas verdes se abre en unas fauces plagadas de afilados dientes de los que chorrea el veneno.

Si vencen el combate, el escamoso cuerpo de la serpiente se derrumba sobre las aguas. Si investigan el montón de despojos del fondo de la guarida, encuentran amontonados los restos de varios desafortunados aventureros. Entre sus posesiones hay 54 reales de plata, algunas armas oxidadas, un escudo ligero bastante intacto, una cuerda podrida (si al emplearla obtienen 5 o menos en el dado, se romperá), 2d6 flechas intactas y una linterna rota pero aún con algo de aceite.

24. POZO DE LA SALA DE TORTURA

En el techo de esta cámara se abre un estrecho pozo de un metro de diámetro que sube diez metros en la oscuridad y que acaba en la rejilla de la sala de tortura de los barracones de la milicia (punto 11 de **Barracones de la milicia**, ver pág. 205). Lo oscuro de la sala requiere una prueba de Atención (CD 18, 13 si se tiene Infravisión) para darse cuenta del pozo del techo, y para subir por él se debe trepar pegando la espalda a la pared (se precisan tres éxitos en sendas pruebas de Atletismo contra CD 18) o usar otros medios.

Si los PJs salen de las alcantarillas por aquí y son detectados por los carceleros de los barracones, serán tomados como intrusos e intentarán detenerlos.

Tercer Nivel de las Alcantarillas

El nivel más profundo de las alcantarillas es un subterráneo al que hace décadas que nadie ha bajado. Se trata de un laberinto que los constructores de las alcantarillas se encontraron cuando cavaban un pozo. Los ingenieros se felicitaron al principio, pero algo sucedió y varios trabajadores murieron, por lo que sellaron el acceso a esos túneles mediante la magia. Consulta la **Biblioteca** (punto 5 de Teshaner, ver pág. 214) para más información.

EL REY ESPECTRO

Un antiguo mal regenta estos túneles desde los tiempos antiguos. Un nigromante miembro de una raza desaparecida fue encerrado en estos subterráneos, junto a todos sus seguidores, para que murieran en las profundidades. Durante milenios han permanecido en la oscuridad, como muertos vivientes que vagan sin sentido por los pasadizos, sin memoria de lo que fueron y sólo ansiosos de matar a los seres de sangre caliente.

No se describe este nivel de las alcantarillas y se deja a elección del DJ, pero es un lugar de oscuridad, frío y terror, donde habitan aberraciones y espectros del mundo antiguo, dirigidos por un ser maléfico y sin rastro de la vida que una vez tuvo. Entre las salas de este nivel destacan la Fosa, un enorme pozo al que llevan múltiples caminos y que es un abismo hacia las profundidades de la tierra. También hay una cámara hexagonal donde yacen los restos del Rey Espectro en un sarcófago de piedra. La única manera de eliminar al rey de los muertos vivientes es destruir su esqueleto, para lo que tendrán que enfrentarse con el espectro y sus legiones de muertos vivientes.

LA GEMA DE PODER

En lo más profundo de las alcantarillas se encuentra una de las Gemas que el Rey Dios busca para destruir el círculo de piedras de los Doce Arcanos que lo mantiene encerrado. La piedra se encuentra en un pozo cerrado mágicamente con una losa de piedra, lo que impide que las hordas del Rey Dios la hayan encontrado, aunque la duda es saber cuánto tiempo tardarán en descubrir su paradero.

Las Calles de Teshaner

Numerosos encuentros y aventuras esperan a los PJs en su deambular por las calles de la ciudad. Estas situaciones pueden ser perfectas como miniaventuras o escaramuzas durante una temporada de descanso en la ciudad. Si los PJs se encuentran ya en un momento importante de una aventura, procura no usar estos encuentros, pues pueden desvirtuar la trama principal.

AVENTURA 13:
ATRAPA A UN LADRÓN

Resumen: Los PJs sufren el asalto de un bandido.

Nota: Los PJs no deben formar parte ni ser aliados de La Mano Silenciosa.

Reto:

Durante uno de los paseos por la ciudad, preferiblemente por la noche, uno o varios de los PJs se encuentran con una mujer que sale de un callejón, llorando y visiblemente asustada.

– Por favor, ayuda, por favor –os pide entre sollozos. Se trata de una joven, apenas una niña, vestida con ropas harapientas y sucias. Casi sin fuerzas, se derrumba ante vosotros.

La mujer es Emisa, una ladrona novata del gremio de La Mano Silenciosa, que aprovechará si algún PJ le ayuda a incorporarse para robarle la bolsa.

Si el PJ no supera una prueba de Atención (CD 23), le roba la bolsa sin que se dé cuenta. La muchacha finge estar muy asustada y señala al callejón, mientras balbucea que unos hombres la han atacado. En cuanto los PJs se despisten, la chica se da la vuelta y huye a la carrera.

Si el PJ se da cuenta del robo, la chica huye a la carrera, pero con menor ventaja sobre sus perseguidores. Para representar las puntuaciones de Emisa emplea la plantilla de un miembro de La Mano Silenciosa (ver pág. 218).

PERSECUCIÓN

Si los PJs fueron conscientes del robo, la ventaja inicial de Emisa será de 2 éxitos, en caso contrario la ladrona estará a una distancia de 4 éxitos. En cada asalto se realizará una prueba enfrentada de Atletismo. Los PJs que superen la prueba de la ladrona reducirán la distancia en un éxito, mientras que aquellos que la fallen verán aumentada la distancia que los separa en uno (en caso de empate no hay cambios). Si en algún momento la distancia se reduce a 0, el PJ alcanza a Emisa, mientras que si ésta obtiene una distancia de 7 o más éxitos, conseguirá escapar y los PJs la perderán de vista. Para evitar que la persecución se alargue durante demasiados asaltos, el DJ puede aplicar las reglas de cansancio (ver pág. 112).

Además, se pueden introducir algunas dificultades extra durante la persecución (tanto para los PJs como para la ladrona) para otorgarle dinamismo. Por ejemplo:

- **Un obstáculo inesperado bloquea el camino:** Puede ser desde un grupo de gente a una carreta. Se requiere una prueba de salvación de Reflejos (CD 12) con éxito para esquivar el obstáculo. En caso de fallo el personaje no puede avanzar ese asalto y se incrementa su distancia un éxito.
- **Emisa se cuela en una casa para intentar despistar a los PJs:** Hace falta una prueba de Atención (CD 15) para darse cuenta. Si tienen éxito la persecución continúa por las estrechas escaleras del edificio. La astuta ladrona soltará un puñado de abrojos sobre los escalones (prueba de Atención contra CD 15 para advertirlos, ver pág. 91 para consultar sus reglas).
- **Las escaleras llevan hasta la azotea y la persecución continúa por los tejados:** Saltar de un tejado a otro requiere una prueba de Atletismo (CD 15). Si alguien falla un salto aún puede agarrarse al borde si supera una prueba de salvación de Reflejos (CD 15), pero pierde un asalto en volver a encaramarse. En caso de un nuevo fallo caerá desde una altura de seis a diez metros.

ÉXITO

Si alcanzan a la muchacha, ésta se retuerce y forcejea. Al verse atrapada, se rinde y devuelve la bolsa, suplicando que la dejen marchar, que está desesperada y que necesita el dinero (una prueba enfrentada de Averiguar intenciones contra su Engañar permite saber que miente). En realidad es una ladrona de La Mano Silenciosa, y está dispuesta a traicionar a quien sea para salvar el cuello, por ejemplo delatando dónde está la guarida de su grupo. Si la llevan a los barracones de la milicia, la encerrarán en los calabozos, ya que es conocida como ladrona.

AVENTURA 14:
EL DESTRIPADOR DEL BARRIO VIEJO

Resumen: Un asesino atemoriza a las prostitutas del barrio viejo. Los PJs encuentran un cadáver y son acusados del asesinato.

Nota: Los PJs no deben formar parte de la milicia.

Reto:

En una noche en que los PJs estén por el barrio viejo, de pronto escuchan un grito en una calle lateral. Se trata del alarido de una mujer. Al acercarse, se encuentran con una mujer caída en el suelo, sobre un charco de sangre que se agranda por momentos. La mujer, que es una elfa de cabellos negros, presenta una grave herida en la cabeza (una prueba de Medicina contra CD 12 indica que fue un arma contundente, como una maza). Cuando los PJs estén junto al cadáver, una patrulla de seis soldados de la milicia aparece. Al verlos junto a la mujer muerta les ordenan que se rindan.

Si los PJs deciden huir, deben escapar entre las callejuelas del barrio viejo, ya sea a través de las casas o sobre los tejados. Si lo logran, escapan y se libran de ser acusados del asesinato. Si los PJs se enfrentan a los milicianos, estos gritan pidiendo ayuda y dos patrullas más terminan apareciendo para obligar a los PJs a rendirse o morir luchando.

ACUSADOS

Si los PJs son atrapados, los milicianos los conducen hasta los barracones, donde son encerrados en las celdas. Allí los acusan de la muerte de la prostituta, además de la de tres chicas más que han aparecido asesinadas en los últimos días. Los consideran unos pervertidos, que disfrutan matando a chicas indefensas. Los PJs estarán 1d6 días en los calabozos (punto 12 en **Barracones de la milicia**, ver pág. 205), en los que pueden intentar huir, aunque si son descubiertos su juicio se acelerará.

DEMOSTRAR SU INOCENCIA

Los PJs serán convocados ante lord Amant para ser juzgados por el asesinato de la chica. Para lograr su libertad, tendrán que aportar

pruebas de que no han matado a la chica, o presentar una coartada que demuestre que no pudieron asesinar a alguna de las otras tres víctimas. El DJ puede solicitar pruebas de Diplomacia o Saber (Local) para evaluar la calidad de sus argumentos y su conocimiento de las leyes, aunque la resolución debería ser principalmente interpretativa.

Si no logran convencer al tribunal, serán condenados a morir ahorcados al amanecer. Tras la sentencia, los llevarán a los barracones, donde tendrán una noche para escapar, ya que a primera hora del día serán ejecutados.

Si logran demostrar su inocencia, lord Amant los deja en libertad, pero les dice que su inocencia no quedará realmente probada hasta que el asesino sea detenido. Hasta entonces los PJs quedarán manchados por la sospecha, y es posible que el populacho intente tomarse la justicia por su mano.

Otra alternativa para el DJ es que, la noche anterior a que se dicte sentencia, los PJs reciban la inesperada visita de lord Amant. Este les propone un pacto en secreto: si le ayudan a resolver un "problema" él se asegurará de que queden en libertad. Este puede ser un recurso adecuado para que el DJ les incite a investigar los asesinatos o introduzca a los jugadores en una nueva aventura, ya sea de las listadas en este capítulo o ideada por el propio DJ. Si los PJs aceptan el trato deberán completar la misión esa misma noche. Si tienen éxito lord Amant cumplirá su palabra, pero si fracasan o intentan huir, serán buscados como fugitivos y se pondrá precio a sus cabezas.

EL ASESINO

La mujer muerta es Yibrina, una prostituta elfa llegada a la ciudad hace cinco años. En una noche de trabajo, conoció a Wilarde, un clérigo de Korth que requirió sus servicios. La muchacha lo llevó a su habitación, pero después de acabar la relación, el clérigo enloqueció por el remordimiento, y empezó a gritar que el mal la había enviado para tentarlo. Al verle así, Yibrina salió corriendo, pero el clérigo la alcanzó en la calle y la mató de un mazazo en la cabeza. No es la primera vez que el religioso requiere los servicios de una prostituta y luego la mata. En los últimos diez días, ha asesinado a tres chicas más, todas en callejones del barrio viejo, golpeadas con su maza hasta la muerte. Después de los asesinatos, Wilarde huye a la abadía de San Frair y se refugia en su celda.

LA INVESTIGACIÓN

Si los PJs quieren limpiar su nombre, pueden buscar en el barrio viejo, preguntando a las prostitutas o a los vecinos. Una prueba de Recabar información (CD 20) les permite encontrar a una prostituta que vio a la elfa Yibrina irse con un tipo encapuchado hacia su habitación. Si investigan el lugar, se trata de un antro de habitaciones que se alquilan por horas, y donde la vieja que lo regenta les dice que oyó gritos esa noche, pero que tampoco le dio más importancia. Un poco de dinero o intimidación hace que la vieja explique que oyó a un hombre gritar el nombre de Korth varias veces, y que luego se escucharon pasos apresurados en la escalera.

Si patrullan las calles por la noche en busca del asesino, se pueden encontrar con tres sospechosos:

- **Hombre encapuchado:** Se trata de un ladrón, que huirá a la menor señal de peligro, ya que piensa que lo persiguen por un robo reciente.
- **Mujer con capa:** Se trata de una prostituta, pero lo negará pues nadie en su entorno sabe que se dedica a este oficio por las noches.
- **Wilarde:** El clérigo se mostrará tranquilo y dirá que sólo pasea para despejar la mente (una prueba de Averiguar intenciones contra CD 20 les indica que miente). El clérigo buscará la compañía de una prostituta, así que si los PJs lo siguen descubrirán al asesino cuando el clérigo enloquezca. Si no le descubren, al aparecer otro cadáver por la mañana, la milicia vendrá a buscarlos, como principales sospechosos del caso.

ÉXITO O FRACASO

Si los PJs descubren al asesino y lo entregan, logran recuperar su reputación y, si el DJ lo estima oportuno, pueden recibir alguna pequeña recompensa.

Si no lo logran, la presión sobre ellos será cada vez mayor, ya que la chusma pide que alguien pague por los asesinatos, de modo que lo mejor será que los PJs dejen la ciudad o acabarán siendo ejecutados como cabezas de turco.

AVENTURA 15:
RESCATAR AL REY DE LOS LADRONES

Resumen: Izana busca a los PJs para liberar a Tauds, líder de La Mano Silenciosa, que ha sido condenado a morir encerrado en las alcantarillas.

Símbolo:

Nota: Los PJs no deben formar parte de la milicia y deben haber conocido anteriormente a Izana, de La Mano Silenciosa.

Reto:

Un anochecer, una figura encapuchada se acerca a los PJs, ya sea en un callejón o durante su cena en una de las posadas. Tras comprobar que nadie les observa, el encapuchado muestra su rostro. Es Izana, la ladrona elfa gris de La Mano Silenciosa.

– Me alegro de haberos encontrado –dice la muchacha, con la preocupación marcada en sus rasgos–. Algo terrible ha sucedido. Tauds ha sido capturado por los hombres de Borka. Sucedió ayer por la mañana, cuando por casualidad una patrulla de milicianos se topó con Tauds en los alrededores del mercado. De alguna manera lograron detenerlo, y ha sido condenado a morir encerrado en las profundidades de las alcantarillas. Es por eso que os busco, pues necesito vuestra ayuda para adentrarme hasta los niveles inferiores y liberarlo.

Si los PJs rechazan ayudar a Izana, ésta puede ofrecer hasta 300 reales de plata a cada uno como pago, además de la gratitud del gremio de ladrones. Si aun así rechazan ayudarla, los PJs pasan a estar en la lista de enemigos del gremio.

Si los PJs aceptan, Izana los lleva a la guarida del gremio (punto 4 de **Las alcantarillas**, ver pág. 223), donde se preparan para buscar un camino por las alcantarillas hasta las mazmorras de abajo. La ladrona puede acompañar a los PJs, ayudándolos con sus habilidades, o puede ser que simplemente los espere en la guarida (según decida el DJ).

Para liberar al líder de La Mano Silenciosa, los PJs deben encontrar la forma de acceder al segundo nivel de las alcantarillas, sacarlo de su celda (punto 16 de **Las alcantarillas**, ver pág. 227) y buscar una vía de escape (ya sea por el pasaje que lleva a las afueras o por la escalera que regresa al primer nivel).

Las estadísticas de Tauds e Izana están disponibles en la sección **Personalidades de Teshaner** (ver pág. 239 para Izana y 241para Tauds).

ÉXITO

Como recompensa, además del dinero, los PJs pueden descubrir el túnel que lleva a las afueras, conocimiento que puede ser muy útil en caso de necesitar escapar de la ciudad. Además, Tauds les ofrecerá unirse a La Mano Silenciosa y, dependiendo del comportamiento de los personajes, puede aumentar la recompensa hasta los 300 reales de plata por cabeza.

Acontecimientos en Teshaner

En este apartado se relatan una serie de acontecimientos puntuales que suceden en la ciudad y que pueden involucrar a los PJs en nuevas aventuras. Estos hechos tienen lugar en momentos muy concretos del último año de la ciudad, pero el DJ puede cambiar la fecha para que se adapten a su campaña. Algunos no son más que acontecimientos anecdóticos, como la celebración de los Juegos de las Mil Rosas, mientras que otros tienen una gran importancia, como la invasión orka desde el norte, el sitio de la ciudad y su caída ante el ataque de los dragones.

Los Juegos de las Mil Rosas

Estos juegos, patrocinados por los Lores de la ciudad, se celebran cada primavera desde hace más de 50 años en la **Plaza del Pecado** (punto 6 de **Teshaner**, ver pág. 215). Gentes de toda la región acuden para participar en los torneos, comerciar o simplemente disfrutar del espectáculo y la diversión.

La ciudad amanece abarrotada de gente, con una interminable riada de recién llegados, muchos de ellos solemnes caballeros acompañados de sus séquitos. La urbe bulle de agitación, y andar por las calles se convierte en toda una aventura, con danzarines y cómicos ambulantes, pero también multitud de rufianes, ladrones y mujerzuelas que fingen ser decorosas damas en busca de un caballero a quien engatusar.

La mañana del inicio de los juegos, un heraldo hace sonar una trompeta en la plaza del Pecado y anuncia un dictado de los Lores de la ciudad:

"Por orden de los Lores, se declara la celebración de los Juegos de las Mil Rosas. Se celebrarán justas y torneos, así como campeonatos de tiro con arco y esgrima. Todos aquellos interesados en participar deben acudir a la mesa de inscripción para formular su solicitud".

La inscripción se realiza en la misma plaza del Pecado junto a los **Barracones de la milicia** (punto 2 de **Teshaner**, ver pág. 202). Una larga fila de personas hacen cola ante una mesa donde dos viejos escribas



toman nota de los participantes, mientras que una decena de milicianos vigilan que no haya altercados. Hay tres concursos en los que se puede participar: justa a caballo, tiro con arco y duelo a espada. La justa a caballo está reservada para caballeros y guerreros, mientras que todo el mundo puede apuntarse a los otros dos concursos.

TORNEO DE JUSTAS A CABALLO

La competición comienza al mediodía en la plaza del Pecado, en el lugar normalmente reservado para las ejecuciones, que se transforma en un despejado corredor donde tendrán lugar los combates.

El enfrentamiento consta de una sucesión de choques entre ambos contendientes, con el objetivo de derribar al rival de su montura. Si los dos luchadores son derribados al mismo tiempo, el combate se resuelve con la espada en una lucha a primera sangre (gana el primero que hiera a su rival).

En cada choque, tanto el PJ como su rival atacan a la vez. Si un ataque tiene éxito (supera la Defensa del enemigo), el oponente tendrá que realizar una prueba de Montar, usando como CD el resultado de la tirada de Ataque. Si no supera la prueba de Montar, el personaje será derribado de su montura. En caso de obtener un crítico en el ataque, se aplica un +5 a la CD de la prueba de Montar.

El precio de la inscripción es de 10 reales de plata e incluye una lanza de justa y se apuntan hasta 16 contendientes. Si un PJ quiere participar pero no dispone de montura, puede alquilar un caballo de guerra pagando 20 reales de plata. El ganador recibe un premio de 120 reales de plata, además de la fama y reconocimiento por parte de la población, mientras que el segundo debe conformarse con 40 reales de plata.

Para coronarse campeón, un PJ participante debe vencer a los siguientes caballeros:

- **Albeir:** Se trata de un veterano guerrero de cabellos canos, armadura deslucida y que monta un caballo tan viejo como él (Ataque +3, Defensa 13, Montar +5).
- **Angus Bradford:** Un joven caballero que sueña con grandes batallas y nobles gestas. A lomos de su fiel Albaclara, espera atraer la atención del capitán Pendrais, que ha llegado de Stumlad al mando de un regimiento de caballería, y ganarse así un puesto entre sus hombres. Ataque +5, Defensa 15, Montar +8.
- **Niran:** Un antiguo caballero de Stumlad, que aún lleva la armadura de su orden, pero llena de golpes y manchas. Alto y fuerte, su cabello enmarañado y su barba descuidada señalan que ha pasado días mejores. Es un caballero caído en desgracia que sobrevive como mercenario y hombre para todo. Ataque +6, Defensa 16, Montar +10.
- **Caballero negro:** Se trata de un luchador anónimo, vestido con armadura y yelmo oscuros, que monta un caballo también negro. Ataque +8, Defensa 18, Montar +14.

TORNEO DE TIRO CON ARCO

El concurso consiste en una serie de rondas de disparos, en las que los contendientes disponen de seis flechas en total para acertar en dianas cada vez más distantes. En cada ronda se pueden hacer hasta tres disparos, aunque hay que tener en cuenta que si un participante gasta todas sus flechas no podrá seguir compitiendo. Las dianas se colocan a 30, 90 y 150 metros (CD 15, CD 19 y CD 23 respectivamente, ya se incluye la penalización por incremento de distancia). Cada participante hace una tirada de Ataque y, si supera la CD correspondiente, pasa a la siguiente ronda con las flechas que le queden. Si tras la tercera ronda aún queda más de un competidor, se incrementará la distancia de la diana otros 60 metros (aumentando su CD en +4 puntos), hasta que sólo quede un vencedor. Si en la última ronda todos los participantes fallan, se considerará ganador al que más se aproxime al centro de la diana (aquel que obtuvo la mejor tirada de Ataque).

La inscripción cuesta 3 reales de plata y se apuntan unos veinte participantes. La recaudación se reparte entre los tres finalistas de este modo: 5 reales de plata para el tercero, 15 reales de plata para el segundo y 40 reales de plata para el vencedor.

La mayoría de los rivales son cazadores y aventureros humanos de los alrededores (Ataque +5). De entre todos ellos destacan tres:

- **Talan:** Un alegre joven al que nadie toma en serio por su corta edad (Ataque +7).
- **Bolfor:** Un hombre de rostro curtido y plagado de cicatrices, acostumbrado a sobrevivir a la intemperie gracias a su habilidad con el arco (Ataque +8).
- **Mahorval:** Un silencioso elfo gris procedente de las llanuras del oeste (Ataque +9).

TORNEO DE ESGRIMA

Se trata de una serie de luchas a primera sangre (gana el que logra herir primero a su rival). Pueden participar hasta dieciséis competidores, que se enfrentarán entre ellos en duelos eliminatorios hasta la final, un combate en el que gana el que consigue herir tres veces a su rival.

La inscripción cuesta 5 reales de plata. El ganador recibirá un premio de 60 reales de plata y el segundo finalista 20 reales de plata.

La mayoría de los que participan son guerreros locales (Ataque +5, Defensa 15, Iniciativa +3, RD 3), aunque los favoritos son:

- **Tuk:** Un destacado miembro de la milicia (Ataque +6, Defensa 16, Iniciativa +4, RD 4).
- **Salec:** Un atractivo y ágil espadachín (Ataque +6, Defensa 16, Iniciativa +6, RD 3).
- **Gorla:** un fornido guardaespaldas de lady Servil (Ataque +7, Defensa 17, Iniciativa +4, RD 5).

AVENTURA 16:
EL FAVOR DE LADY BORZENA

Resumen: Una dama de los Lores adopta a uno de los PJs como su elegido durante la justa a caballo, lo que le puede enemistar con su hermano lord Omek.

Notas: Uno de los PJs ha de ser caballero de Stumlad y participar en el torneo.

Reto:

Mientras el PJ caballero se prepara para participar en el torneo, una mujer se le acerca:

Al reconocerte como un caballero de Stumlad, una mujer de bellos cabellos castaños se presenta como lady Borzena, hermana de lord Omek. La dama te ofrece un caballo para participar en el torneo y añade que los caballeros de Stumlad son bienvenidos en la ciudad.

– Siempre es un placer conocer a un galante caballero de Stumlad –dice la mujer, vestida con un lujoso vestido azul y abrigada por una capa de pieles blancas–. Os deseo mucha suerte en la justa de hoy y espero que llevéis mi símbolo durante la contienda –y diciéndolo te entrega un delicado pañuelo de seda azul.

Entonces las trompetas suenan y todos los espectadores corren hacia las barreras para presenciar el torneo. En lo alto de los muros de la hacienda, los Lores y sus acompañantes toman asiento dispuestos a presenciar el espectáculo. Reconoces a lady Borzena, sentada junto a un apuesto noble de cabellos rubios y rizados. El más viejo de los Lores, lord Amant, da una señal y el heraldo anuncia el comienzo del torneo de las Mil Rosas. El público responde con vítores y una lluvia de rosas rojas cae desde lo alto de los muros.

El PJ debe enfrentarse a sus rivales tal y como se explica más arriba. Si alcanza la tercera ronda y vence llevando puesto el pañuelo de la dama, lady Borzena lo felicita por su actuación y lo invita al banquete que se organiza en la mansión de lord Amant. Si el PJ acepta su ofrecimiento, puede acudir junto a sus compañeros durante el descanso que se hace al mediodía. Las estadísticas de lady Borzena están disponibles en la sección **Personalidades de Teshaner** (ver pág. 239).

Al reconocerte, un criado te acompaña por los jardines hasta la mansión del viejo noble. Un centenar de invitados se encuentra en el salón, entre ellos varios de los participantes del torneo. Reconoces al caballero de negra armadura, que sigue vistiendo su pesada coraza y oculta su rostro bajo el yelmo. El silencioso hombre come sentado en la mesa sin prestar atención a lo que sucede a su alrededor.

Lady Borzena te indica que tomes asiento en su mesa y te presenta a su hermano, lord Omek, el joven de rubios cabellos.

– Vaya, es raro ver a caballeros de Stumlad tan lejos de sus castillos –dice el noble, con un mal disimulado desdén en sus palabras–. Pensábamos que ya nada os importaba lo que sucede en nuestra región.

Si el PJ responde a la provocación, lord Omek se limitará a sonreír y obviará al PJ. Sin embargo, ordenará a uno de sus criados que sabotee los correajes de la montura del PJ, para que se rompan durante el duelo final de la competición.

Tras la comida, se reanuda el torneo y un heraldo declara el duelo final, en el que te enfrentarás al silencioso caballero de negra armadura. La gente os ovaciona cuando montáis sobre vuestros caballos y os preparáis para el duelo. Tras realizar un saludo, emprendéis el galope para enfrentaros.

En este momento las correas de su montura se rompen, por lo que el PJ debe hacer una prueba de Montar (CD 20) o caerá de la montura, por lo que será declarado perdedor. Si es así, lord Omek se acercará a hablar con él justo después de la lucha y se burlará de su desgracia.

Si el PJ logra mantenerse sobre el caballo, al tener la silla inestable, recibe una penalización de –2 a sus tiradas de Ataque durante todo el duelo.

ÉXITO

Si vence, recibirá una estruendosa ovación, además de obtener el favor de lady Borzena, que intentará obtener los "servicios" del PJ, con el consiguiente enfado de su hermano Omek, que puede incluso llegar a contratar a secuaces para dar una lección al caballero y recordarle que no se debe seducir a damas de categoría superior.

Rebelión Contra los Lores

A principios del invierno, la dureza del temporal de nieve y la falta de alimentos en la ciudad conducen a una revuelta por parte de las clases pobres. Todo empieza cuando los Lores aumentan los impuestos sobre los granjeros que traen sus productos al mercado. Uno de los comerciantes, indignado, se enfrenta a los soldados de la milicia, en una lucha que acaba con la muerte del hombre. Al momento, la muchedumbre que abarrota la plaza del Mercado, se lanza sobre los milicianos, ya que culpan a los Lores y a la milicia de los problemas de abastecimiento. Los soldados se ven forzados a retroceder por las calles hasta los barracones, donde se refugian después de una batalla campal en la que mueren otros tres mercaderes.

SI LOS PJS FORMAN PARTE DE LA MILICIA

Se encuentran patrullando el mercado cuando estalla la revuelta. Ante el ataque de los ciudadanos, deberán retirarse hasta los barracones para salvar el pellejo.

SI LOS PJS FORMAN PARTE DE LA MANO SILENCIOSA

Tauds se alza como líder de la revuelta, viendo en la muerte de los comerciantes una oportunidad para derrocar el gobierno de los Lores.

Durante los días siguientes, el caos y la anarquía se apoderan de la ciudad. Las calles se convierten en un campo de batalla entre milicianos y rebeldes, con pillajes y asaltos a las casas de los nobles, y ejecuciones masivas de los que son detenidos. La rebelión termina cuando, durante uno de los altercados, se incendia un centro de beneficencia de Korth, en el cual mueren una veintena de niños huérfanos. Ante esta tragedia, los revolucionarios pactan una tregua con los Lores, sin que se haya resuelto el descontento de las clases bajas.

La Caída de Teshaner

Teshaner es la primera ciudad en caer ante la reaparición de los ejércitos del Rey Dios. Esto sucede en el invierno del año 360, uno de los más duros que se recuerdan en la región, en la que las nieves cubren los caminos hacia el norte y rumores de orkos y ataques de lobos llegan constantemente a la ciudad.

RUMORES

Antes de la aparición de los ejércitos orkos, varios rumores y sucesos alertan del desastre que se avecina:

- Hordas de orkos han dejado las montañas y asolan los poblados de leñadores de las colinas de Terasdur.
- Alguno de estos poblados ha sido completamente exterminado, sin que haya supervivientes. Las chozas han sido calcinadas y los pobladores masacrados sin piedad (en estos restos chamuscados se puede encontrar alguna pista vaga sobre la presencia de un dragón).
- El invierno no parece tener fin, ya que la nieve no cesa de caer, cerrando el Paso del Cuenco y otras rutas hacia el norte.
- Un destacamento de caballeros de Stumlad llega a la ciudad. La gente se alegra de verlos, pero se pregunta qué hacen los caballeros tan al sur de las fronteras de los reinos humanos.

LA LLEGADA DE LOS EJÉRCITOS ORKOS

Los rumores y habladurías se acaban el día que un ejército de orkos aparece al norte de la muralla de la ciudad. Como surgida de la nada, una horda de varios miles de orkos arrasa los alrededores de la urbe, obligando a todos los ciudadanos a refugiarse dentro de la ciudad.

A pesar del pánico que se apodera de la población, la milicia logra organizar la defensa rápidamente. Acto seguido se convoca una reunión urgente del Consejo de la ciudad, en la que se decide la estrategia a seguir. Aquí las posiciones enfrentadas entre los Lores salen a la luz, ya que mientras lord Amant recomienda prudencia, lady Servil pide la participación de los caballeros de Stumlad. Pendrais, capitán del destacamento llegado a la ciudad, expone que el grueso de sus tropas está a sólo dos días de marcha, y promete que partirá con sus hombres en busca de refuerzos para acabar con el enemigo.

También se decide formar una milicia civil. Así, todo aquel válido para el combate es obligado a formar parte del ejército, dándole un arma y situándolo en las murallas para luchar. La pena por desobedecer esta orden es la muerte.

Los PJs pueden entrar a formar parte de la milicia, o pueden intentar evitarlo. Si forman parte de La Mano Silenciosa, el gremio de ladrones es el mejor lugar donde ocultarse, ya que Tauds y los suyos se niegan a luchar por una ciudad a la que consideran que no deben nada.

EL ASEDIO

El primer ataque tiene lugar esa misma tarde. El ejército orko lanza una lluvia de proyectiles y rocas con sus catapultas, sometiendo la muralla a un gran castigo. Bajo la cobertura de este ataque, los orkos usan escalas para trepar por la muralla, donde se desarrolla la batalla cuerpo a cuerpo.

La defensa se estructura en grupos de veinte soldados al mando de un sargento. El ataque es rechazado, pero los PJs deberían tener una buena lucha en las murallas, bajo la lluvia de piedras y a la vez que intentan derribar las escalas de asalto.

Unos días después, el caballero Pendrais parte con su destacamento e intenta romper el cerco. Desde la muralla, sólo se ve a los caballeros perderse en la niebla. Por desgracia, el grueso del ejército de Stumlad ha sido masacrado, por lo que Pendrais se verá obligado a huir en dirección a Eradun (tal y como se narra en el segundo librojuego de *Leyenda Élfica: El Emisario*).

El asedio sobre la ciudad dura unos pocos días, hasta la noche en que el ejército enemigo lanza su ataque definitivo.

EL ATAQUE DE LOS DRAGONES

A medianoche del séptimo día, un silencio sepulcral se hace en la ciudad. Los milicianos, agotados después de un día de lucha, se congratulan por la retirada del enemigo. Sin embargo, un sentimiento de opresión se cierne sobre la ciudad, un instante antes de que sombras aladas sobrevuelen los muros, eclipsando la plateada luz de la luna. Son dragones negros, una decena, que se lanzan sobre los aterrados defensores, aniquilándolos sin piedad. Al encontrarse con estos seres de leyenda, las defensas ceden y las puertas de la ciudad no tardan en caer, con lo que una riada de orkos se abalanza por las calles, matando y saqueando sin piedad.

La ciudad está condenada, y la única opción de sobrevivir es escapar o rendirse al enemigo y ser hecho prisionero.

HUIDA DE LA CIUDAD

Los PJs tendrán que abrirse paso entre una marabunta de ciudadanos asustados, avanzando por las calles mientras los dragones hacen pasadas barriendo con su aliento de fuego las casas. Enfrentarse a uno de los dragones es una temeridad, ya que son muy poderosos y sus congéneres acudirán en su ayuda.



Entre los peligros que deberán sortear los personajes al cruzar las calles están los siguientes:

- **Riada de gente:** Una multitud de ciudadanos aterrados se desplaza en sentido contrario al avance de los PJs, que deben buscar una forma de seguir avanzando. Para intentar abrirse paso deben superar pruebas de Fuerza o Destreza (CD 15, aplica las reglas de **Derribar**, ver pág. 104). Si fallan son arrollados por la multitud, recibiendo 1d6 puntos de daño (ignora la RD), +1 por cada punto en que fallen la prueba. Entre las opciones está refugiarse en los portales e ir avanzando poco a poco, mediante pruebas de Acrobacias o Atletismo (CD 15).
- **Dragón arrasador:** Un dragón negro desciende sobre la calle y la abrasa con su aliento, masacrando a la población. La aparición del dragón requiere una salvación de Voluntad (CD 17, ver **Miedo**, pág. 116). Aquellos que no puedan refugiarse en los portales, reciben el ataque del fuego del dragón (2d8, ignora armadura, salvación de Reflejos contra CD 17 reduce el daño a la mitad).
- **El derrumbe de una casa bloquea la calle:** Los PJs deben adentrarse en un edificio para llegar al otro lado. Cuando están dentro, un dragón lo prende en llamas, y el interior se convierte en un infierno de fuego y humo. Los PJs deben abrirse paso hasta el piso superior, evitar las partes del suelo que ceden (pruebas de Atención contra CD 18 para darse cuenta o salvaciones de Reflejos contra CD 15 para agarrarse en el último momento) y resistir la temperatura y la respiración (ver **Temperaturas extremas y Asfixia**, pág. 115).
- **Orkos saqueadores:** En las plazas y calles, los orkos campan a sus anchas, así que los PJs deben enfrentarse a bandas de entre 5 y 15 enemigos, que abandonan el saqueo para atacarlos. Además, su lucha puede atraer la atención de uno de los dragones que surcan el cielo, que no dudará en abrasar a todo aquel que esté en la calle con tal de eliminar a los PJs.
- **Correr por los tejados:** Para evitar las aglomeraciones y pasos bloqueados, los PJs pueden avanzar por los tejados, aunque evitando atraer la atención de los dragones (pruebas de Sigilo contra CD 18) y superando los saltos por encima de las calles plagadas de gente (de entre 5 y 6 metros de anchura).

La mejor opción para escapar de la ciudad es a través de las alcantarillas, ya que éstas tienen una salida en las afueras. Si los PJs desconocen esta información, pueden encontrarse con algún conocido que sepa de la existencia de esta salida, como por ejemplo Izana, Tauds o algún otro miembro de La Mano Silenciosa que les puede guiar en la huida. Para ello deben cruzar la ciudad hasta una de las **Entradas a las alcantarillas** (ver pág. 222) y una vez en los subterráneos, llegar hasta el pasaje secreto (punto 21).

En cualquier caso, si los PJs logran abandonar la ciudad, contemplarán desde la lejanía cómo el fuego consume la urbe, sobre la que vuelan los dragones exterminando a los últimos supervivientes.

LA CIUDAD DESTRUIDA

Después de una semana de asedio, la ciudad cae bajo el ataque de los dragones. Todos los defensores son exterminados o hechos prisioneros y enviados en largas caravanas hacia las montañas Kehalas, donde se verán obligados a trabajar como esclavos en las minas.

La ciudad queda reducida a ruinas humeantes, donde los orkos permanecen unos pocos días, pero acaban abandonándola también. Entonces bandidos y parias saquean las ruinas, convirtiendo la ciudad en un infierno sin ley, lleno de locos, caníbales y asesinos.

Cualquiera que se adentre entre las ruinas se encuentra con un paisaje de edificios destruidos, calles cubiertas de cascotes y barricadas que impiden el paso. Aun así, algunos edificios conservan sus subterráneos intactos (como la Biblioteca) y aún es posible acceder a alguna de las entradas de las alcantarillas.

Si los PJs se ven forzados a adentrarse en la ciudad destruida, ya sea para obtener información en la Biblioteca o en busca de la Gema de Poder que hay en el tercer nivel de las alcantarillas, se pueden encontrar con diferentes peligros. El principal son bandas de saqueadores, supervivientes del ataque de los dragones que están dispuestos a asesinar por unas botas o un mendrugo de pan. Aprovechando el caos también han salido a la superficie numerosas manadas de hombres rata, que se han adueñado de barrios enteros y devoran a los aterrados supervivientes.

Personalidades de Teshaner

ABAD ARSMAN, LÍDER DE LA ABADÍA DE KORTH Y MIEMBRO DEL CONSEJO

Hombre del norte, Clérigo (55 puntos)

Descripción: Es un viejo clérigo de escaso pelo blanco, rostro apergaminado y ojos grises acuosos. Viste los ropajes de cuero de la iglesia de Korth y suele caminar con un paso tan calmado como su forma de hablar, meditada y serena.

Historia: Mendigo en su adolescencia, llegó al templo y allí descubrió su vocación religiosa. Con los años fue consiguiendo más responsabilidades hasta llegar a la categoría de Abad y tomar bajo su cargo la abadía de San Frair.

Personalidad: Es un hombre sabio, que busca lo mejor para su iglesia y los clérigos, aunque el desánimo por el estado en que se encuentra la ciudad empieza a poder con él.

Características: Fuerza 8 (–1), Destreza 10 (+0), Constitución 9 (–1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 14 (+2), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).

Habilidades: Artesanía (Caligrafía) +7, Atención +5, Averiguar intenciones +7, Buscar +5, Concentración +6, Diplomacia +9, Engañar +4, Idiomas (Lirith) 1, Medicina +10, Recabar información +4, Saber (Geografía) +6, Saber (Historia) +6, Saber (Religión: Korth) +13.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Fama, Fe, Intuición, Posición social (Clérigo) 3.

Bonificaciones: Ataque +0, Fortaleza +1, Reflejos +0, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Korth) 4, Orar +13, Milagros libres 2. **Milagros:** CD Salvación = 12 + Magnitud del milagro; (*Magnitud 0*) Crear agua, Curar heridas menores, Luz, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Virtud; (*Magnitud 1*) Bendecir, Círculo de protección menor, Curar heridas leves, Escudo de la fe, Quitar el miedo; (*Magnitud 2*) Augurio, Calmar emociones, Curar heridas moderadas, Lentificar veneno, Restablecimiento menor.

Combate: Iniciativa +0, Velocidad 9 m, Defensa 10/12 con Escudo de la fe, Ataque desarmado +0 (1d3–1), Derribar +0, Presa –1.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ropa de clérigo, símbolo sagrado.

Axan'a y Elia'an

Elfas oscuras, Ladronas (55 puntos)

Descripción: Las dos elfas son casi idénticas, de pieles oscuras, rostros alargados y pelo largo de color plata. Visten capas negras y ocultan sus rostros bajo la capucha. Lo que las diferencia es que Axan'a usa dos largas dagas (y alguna más escondida), mientras que Elia'an va armada con una cadena de fino acero, la cual usa para agarrar y desarmar a sus enemigos.

A pesar de que dicen ser hermanas, en realidad son amantes, pero no lo demuestran en público. Viven en una casa del barrio viejo y suelen acudir por las noches a la posada Casa de Toew en busca de información y trabajo.

Historia: Su historia empieza al ser expulsadas de los subterráneos del bosque de la Araña, cuando sus congéneres descubrieron su homosexualidad. Eso sucedió hace más de cinco años. Desde entonces, sobreviven en la superficie trabajando en aquello que mejor saben hacer; asesinar, cobrando sus servicios a buen precio (100 reales de plata es su tarifa mínima).

Personalidad: Elia'an es dura y poco habladora, mientras que Axan'a es algo más amable, aunque sigue siendo una elfa oscura. Para ambas, lo más importante es permanecer juntas, y arriesgarían su vida la una por la otra sin dudarlo, hasta tal punto que la muerte de una llevaría al suicidio a la otra.



AXAN'A

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 16 (+3) Constitución 11 (+0), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Entorno predilecto (Subterráneos), Infravisión 2, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Sensibilidad a la luz, Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Acrobacias +7, Atención +8, Atletismo +4, Averiguar intenciones +4, Buscar +5, Disfrazarse +5, Engañar +8, Idiomas (Stumlades) 1, Inutilizar mecanismo +5, Juegos de manos +7, Sigilo +9.

Dotes: Ambidiestro, Combate con dos armas 3, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Crítico mejorado (Puñal), Distraer (Engañar), Especialidad en ataque (Puñal), Esquiva asombrosa 1, Evasión 1, Oportunista, Poco conocido.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +1, Reflejos +7, Voluntad +2.

Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 2. Aptitud sortílega: (*Magnitud 2*) Alterar el propio aspecto (CD 12).

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 12 m, Defensa 17 (Desprevenido 14), Armadura (RD 1), Ataque desarmado +7 (1d3), Ballesta ligera +7 (1d8, 19–20), Dagas +9/+9 (1d4, 19–20/x3), Derribar +7, Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Armadura de cuero, ballesta ligera (20 virotes), dagas (varias), herramientas de ladrón.

ELIA'AN

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 15 (+2) Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 9 (–1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Entorno predilecto (Subterráneos), Infravisión 2, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Sensibilidad a la luz, Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Acrobacias +6, Atención +8, Atletismo +5, Averiguar intenciones +4, Buscar +5, Disfrazarse +2, Engañar +5, Idiomas (Stumlades) 1, Inutilizar mecanismo +9, Juegos de manos +6, Sigilo +8.

Dotes: Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas exóticas (Cadena con púas), Competencia con armas (Sencillas), Derribo mejorado 3, Distraer (Engañar), Especialidad en ataque (Cadena con púas), Esquiva asombrosa1, Evasión 1, Oportunista, Poco conocido, Proyección mejorada.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +2, Reflejos +6, Voluntad +2.

Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 2, Aptitud sortílega: (*Magnitud 2*) Oscuridad (CD 12).

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 12 m, Defensa 16 (Desprevenido 14), Armadura (RD 2), Ataque desarmado +5 (1d3+1), Ballesta ligera +6 (1d8, 19–20), Cadena con púas +7 (2d4+1), Daga +5 (1d4+1, 19–20), Derribar +11, Desarmar (con cadena) +9, Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Armadura de cuero tachonado, ballesta ligera (20 virotes), cadena con púas, daga, herramientas de ladrón.

Táctica: Axan'a y Elia'an combaten con una perfecta y letal coordinación. Siempre con-

centran sus ataques en un mismo objetivo, generalmente el que consideren una mayor amenaza o el que parezca más fácil de eliminar. Elia'an suele actuar en primer lugar, empleando sus cadenas bien sea para Derribar o Desarmar a su oponente. Usará el derribo si su enemigo es difícil de impactar (gracias a su Proyección mejorada elige si su oponente se resiste con Fuerza o Destreza). El desarme suele reservarlo para enemigos especialmente fuertes o con armas que puedan resultar devastadoras. Axan'a, por su parte, se limita a acribillar a puñaladas a su objetivo.

Ambas disponen de la dote Oportunista –que les otorga un ataque gratuito contra un oponente al que haya herido su compañera–, y la dote Distraer (Engañar) para dejarlo Atontado un asalto (Axan'a es más hábil con esta técnica).

Borka, Capitán de la Milicia y Miembro Del Consejo

Hombre del norte, Guerrero (55 puntos)

Descripción: Borka es un hombre de barba espesa, malos modales y algo cruel. Es amigo de lord Amant, lo que le garantiza el cargo de capitán mientras el viejo gobierne la ciudad.

Historia: Hijo del anterior capitán de la milicia, Borka no ha heredado ninguna de las cualidades que hicieron respetable a su progenitor. Aun así, lord Amant consiente su mal hacer por respeto a la memoria de su padre y por su eficacia a la hora de resolver los problemas del Consejo, como ya demostró quitando de en medio al padre de Tauds (quien acabaría convertido en líder de La Mano Silenciosa).

Personalidad: Egoísta en grado sumo, Borka mantiene su puesto gracias a sus artes para manipular, engañar y chantajear, a la vez que adula a los Lores. Dirige la milicia a base de amenazas y no tiene reparos en aceptar sobornos o compensaciones para que sus hombres vigilen ciertos comercios y dejen otros sin protección. Teme a Tauds con toda su alma, pues sabe que si descubre su implicación en la muerte de su padre, el astuto ladrón no se detendrá hasta vengarse. A medida que el poder de Tauds crece, también lo hace el temor de Borka, al mismo tiempo que su ineptitud como garante de la Ley se hace más patente ante los Lores. Así, atrapar a Tauds y darle un escarmiento público se ha convertido en una obsesión para él.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+0)*, Constitución 13 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).

Habilidades: Atención +6, Atletismo +6*, Averiguar intenciones +4, Buscar +2, Diplomacia +6, Engañar +6, Intimidar +8, Montar +4, Oficio (Guardia) +7, Recabar información +6, Saber (Local) +7, Saber (Nobleza) +5, Saber (Tácticas) +5, Sigilo +2.

Dotes: Bien informado, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Espada larga), Favores, Maestría con armadura (Cota de escamas), Posición social (Militar) 2.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +5, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15/18 con escudo (Desprevenido 15), Armadura (RD 4, Pen. Armad. –1*), Ataque desarmado +4 (1d3+2), Espada larga +6 (1d8+2, 19–20), Puñal +4 (1d4+2, 20/x3), Derribar/Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Cota de escamas, escudo pesado, espada larga, puñal, uniforme de la guardia.

* Incluye –1 de Penalización por Armadura (–4, +2 por Fuerza, +1 por Maestría).

Fadahr, Señor de la Torre del Hechicero

Hombre del norte, Mago (60 puntos)

Descripción: Se trata de un hombre alto, de alargada cara huesuda, con una barba blanca perfectamente cuidada. Viste una túnica celeste y siempre lleva un pequeño libro con tapas de rebordes dorados.

Historia: Hijo de un capitán del ejército stumlades y una dama de sangre noble, Fadahr pasó la mayor parte de su infancia en la ciudad–fortaleza de Eras–Har. Sin embargo, nunca sintió interés por las armas y aborrecía la insípida vida castrense de la ciudad fronteriza. En cuanto tuvo edad suficiente sus padres lo enviaron a la capital, Solak, donde esperaban que al menos recibiera una buena educación y se hiciera un hueco en la corte. Fue en ese tiempo cuando, sin proponérselo, conoció al que sería su maestro en las artes arcanas. Pero, aunque demostró estar dotado para ello, el arduo estudio y sacrificio que requería dominar los poderes arcanos terminó por desanimarlo. El joven Fadahr estaba mucho más interesado en disfrutar de los lujos y placeres de la corte, lo que le llevó a dilapidar sus rentas y acumular una deuda que no podía afrontar. Así fue como hubo de huir de la corte, hasta terminar refugiándose en la ciudad de Teshaner, ganándose el favor de los Lores con su encanto y sus habilidades arcanas. Esto fue hace más de veinte años. Desde entonces vive del crédito y del trato de favor que recibe de los Lores, los cuales le entregaron la abandonada torre para que la convirtiera en su hogar. Venerado y respetado, Fadahr se dedica a dar cursos de magia a sus estudiantes, vive cómodamente y disfruta de su posición.

Personalidad: Engreído y presuntuoso, no soporta ningún reproche o crítica, ya que hasta él mismo se considera un mago excepcional.

Características: Fuerza 8 (–1), Destreza 10 (+0), Constitución 11 (+0), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +7, Averiguar intenciones +3, Buscar +5, Concentración +6, Diplomacia +9, Engañar +7, Idiomas (Lirith, Siss) 2, Intimidar +7, Recabar información +5, Saber (Arcano) +8, Saber (Historia) +6, Saber (Local) +6, Saber (Nobleza) +7.

Dotes: Charlatanería, Competencia con armas (Sencillas), Fama, Favores, Memoria eidética, Riqueza 2.

Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +2, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 4, Reserva de esencia 13.

Atributos sobrenaturales: Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Esencia incrementada, Soltura con una escuela de magia (Encantamiento). **Conjuros:** CD Salvación = 12 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud 0*) Atontar (CD 14), Detectar auras mágicas, Invocar utensilio, Leer magia, Luz, Mano de mago, Prestidigitación, Sonido fantasma; (*Magnitud 1*) Alarma, Armadura de mago, Imagen silenciosa, Disfrazarse, Dormir (CD 15), Escudo, Hechizar persona (CD 15), Proyectil mágico; (*Magnitud 2*) Imagen menor.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12/16 con Escudo (Desprevenido 12), Armadura de mago (RD 4), Ataque desarmado +1 (1d3–1), Bastón +1 (1d6–1), Derribar +1, Presa +0.
Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Bastón, libro de magia, llaves de la torre, túnica celeste.
Táctica: Fadahr no está habituado al combate. Su campo de batalla son los salones de los nobles, y sus armas el engaño y la manipulación. Ante un enfrentamiento directo intentará negociar o intimidar a su oponente, aprovechándose de su fama de mago notable. Sus mejores bazas son los conjuros Dormir y Hechizar persona (ambos tienen una salvación de Voluntad contra CD 15). También puede Disfrazarse o emplear alguna otra ilusión para despistar a sus enemigos. Si las circunstancias lo requieren, puede invertir dos puntos más de Esencia para lanzar un conjuro sin necesidad de gestos o palabras arcanas.

Izana, Miembro de la Mano Silenciosa y Lugarteniente de Tauds

Elfa gris mestiza, Ladrona (70 puntos)

Descripción: Se trata de una mestiza, mezcla de elfa gris y oscura, de piel terrosa, pelo blanco como la plata y ojos felinos de color grisáceo que brillan con intensidad. Es menuda y delgada, ágil de movimientos y rápida como un destello. Va vestida con unos pantalones de cuero negros, una capa azul con capucha y calza unas botas altas de viaje. Dos espadas cortas cuelgan de su cinturón y oculta una ristra de cuchillos arrojadizos en una funda en la parte baja de su espalda.
Historia: Izana es el fruto de la violación de una elfa gris a manos de un elfo oscuro. Despreciada por su propio pueblo por su sangre oscura, dejó hace muchos años las llanuras, aunque sólo encontró rechazo en las otras razas. Convertida en una paria, llegó a Teshaner, donde conoció a Tauds y entró a formar parte de La Mano Silenciosa, hallando en el gremio de ladrones a gente despreciada por la sociedad. Aquí ha encontrado un sitio al que puede llamar hogar, a pesar de que tiene la sensación de estar escondida, de huir de su propio destino.
Personalidad: De carácter duro y cortante, Izana esconde sus dudas detrás de una máscara de indiferencia. Sin embargo, en realidad es una mujer que sólo espera ser aceptada, sentir que forma parte de algo.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 16 (+3) Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 13 (+1), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Correr, Entorno predilecto (Llanuras), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.
Habilidades: Acrobacias +6, Atención +10, Atletismo +7, Averiguar intenciones +4, Buscar +6, Disfrazarse +3, Engañar +10, Idiomas (Stumlades) 1, Inutilizar mecanismo +7, Juegos de manos +9, Saber (Geografía) +3, Saber (Local) +5, Sigilo +13, Supervivencia +6.
Dotes: Aguante, Ambidiestro, Ataque furtivo 1, Combate con dos armas 3, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Especialidad en ataque (Espada corta), Esquiva asombrosa 1, Evasión 1, Finta mejorada, Poco conocido, Rastrear, Redirigir.
Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +3, Reflejos +9, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa +9, Velocidad 12 m, Defensa 19 (Desprevenido 16), Armadura (RD 1), Ataque desarmado +7 (1d3), Daga +7 (1d4, 19–20), Espadas cortas +9/+9 (1d6, 19–20), Derribar +7, Presa +4.
Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Armadura de cuero, dos espadas cortas, dagas (6), herramientas de ladrón.
Táctica: Es una luchadora ágil y rápida, que no deja de moverse para despistar a sus oponentes (puede Fintar como acción de movimiento sin sufrir ninguna penalización). En combate contra un único enemigo, o contra enemigos con alta RD, usará la Finta para aprovechar su Ataque furtivo y hacer más daño (1d6+2 con cada espada). Si combate contra varios enemigos empleará la finta para Redirigir los ataques de un enemigo contra otro adversario.

Lady Borzena de Fian

Mujer del norte, Noble (40 puntos)

Descripción: Es una bella joven de cabellos castaños, que viste lujosos vestidos y capas de pieles.
Historia: Se trata de la hermana de lord Omek. Sufre la constante vigilancia de su hermano, que no permite que nadie que no sea de la nobleza se le acerque.
Personalidad: Acostumbrada a una vida llena de comodidades, piensa que puede obtener todo lo que desea, lo cual puede llevarle a súbitos enfados cuando no es así. A pesar de ello, acostumbra a ser una muchacha gentil y amable,
Características: Fuerza 9 (–1), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 13 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 16 (+3).
Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).
Habilidades: Atención +5, Averiguar intenciones +8, Diplomacia +12, Engañar +10, Interpretar (Cantar) +8, Intimidar +5, Recabar información +5, Saber (Historia) +6, Saber (Local) +5, Saber (Nobleza) +8.
Dotes: Encanto, Favores, Ocultar información, Posición social (Nobleza) 3, Riqueza 3.
Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +1, Reflejos +3, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Ataque desarmado +1 (1d3–1), Derribar +1, Presa –1.
Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.
Equipo: Ropa de noble (incluyendo joyas por valor de 300 reales de plata).

Lady Servil de Holt, Miembro del Consejo

Mujer del norte, Noble (50 puntos)

Descripción: Lady Servil, también conocida como la Dama, es una obesa mujer de ojos diminutos, rostro redondo y cuello fofo. Viste de forma lujosa y con numerosas joyas.
Historia: Enviudó después de que su marido muriese en extrañas circunstancias hace años. Por supuesto, nadie pudo demostrar que ella estaba detrás de esa muerte, de modo que Servil se hizo con el poder de esta familia.
Personalidad: Es una mujer codiciosa, siempre deseosa de tener más riquezas, y considera a lord Amant un estorbo en sus planes para gobernar la ciudad.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 8 (–1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 15 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).
Habilidades: Atención +6, Averiguar intenciones +10, Buscar +7, Diplomacia +10, Engañar +12, Interpretar (Cantar) +6, Intimidar +7, Recabar información +11, Saber (Historia) +7, Saber (Local) +8, Saber (Nobleza) +10.
Dotes: Contactos, Fama, Ocultar información, Plan maestro, Posición social (Nobleza) 3, Riqueza 4.
Bonificaciones: Ataque +0, Fortaleza +2, Reflejos +0, Voluntad +7.
Combate: Iniciativa +0, Velocidad 9 m, Defensa 10 (Desprevenido 10), Ataque desarmado +0 (1d3), Derribar/Presa +1.
Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 98.
Equipo: Ropa de noble (incluyendo joyas por valor de 500 mp).

Lord Amant de Lenad, Miembro del Consejo

Hombre del norte, Noble (50 puntos)

Descripción: Lord Amant es un anciano encorvado y de frágil salud, vestido con un abrigo de piel con amplias bandas de cuero cruzando su cintura. Tiene unos ojos casi transparentes, sin pestañas ni cejas sobre ellos, lo que unido a lo pálido de su rostro le confieren un aspecto débil y moribundo.
Historia: Su única hija murió hace años, dejándole al cargo de su nieta Medina, una niña por la que siente adoración.
Personalidad: Es el más sabio de los Lores, lo que no quita para que sea despiadado y esté dispuesto a hacer cualquier cosa por mantener su posición.
Características: Fuerza 8 (–1), Destreza 9 (–1), Constitución 9 (–1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 16 (+3), Carisma 16 (+3).
Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).
Habilidades: Atención +8, Averiguar intenciones +11, Buscar +8, Concentración +5, Diplomacia +13, Engañar +13, Intimidar +7, Recabar información +11, Saber (Historia) +7, Saber (Local) +8, Saber (Nobleza) +10.
Dotes: Contactos, Fama, Plan maestro, Posición social (Nobleza) 3, Riqueza 4.
Bonificaciones: Ataque +0, Fortaleza +1, Reflejos +1, Voluntad +7.
Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Ataque desarmado +0 (1d3–1), Derribar/Presa +0.
Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.
Equipo: Ropa de noble.

Lord Omek de Fian, Miembro del Consejo

Hombre del norte, Noble (50 puntos)

Descripción: Lord Omek es un joven de rizada y rubia cabellera, cuyos rasgos ambiguos y finos causan multitud de suspiros entre las damas de mejor condición. Alto y esbelto, viste con gran elegancia una chaqueta de cuero y unas calzas grises. Un pañuelo blanco anudado al cuello es el único adorno de su indumentaria.
Historia: Hijo de familia noble, disfrutó de una vida sin privaciones ni responsabilidades, hasta que sus padres murieron en un incendio cuando él era un adolescente. Desde entonces ocupa el puesto de su padre en el gobierno de la ciudad.
Personalidad: Se trata de un hombre más dedicado a disfrutar de los placeres de la vida que del gobierno de la ciudad. El desprecio que muestra hacia las mujeres que conquista, contrasta con lo celoso que se muestra cuando alguien se acerca a su hermana, lady Borzena.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 11 (+0), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 16 (+3).
Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).
Habilidades: Atención +4, Atletismo +3, Averiguar intenciones +6, Diplomacia +12, Engañar +7, Intimidar +8, Montar +6, Recabar información +5, Saber (Historia) +4, Saber (Local) +7, Saber (Nobleza) +7.
Dotes: Competencia con armas (Marciales), Encanto, Fama, Favores, Posición social (Nobleza) 3, Riqueza 3.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +3, Reflejos +4, Voluntad +4.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Ataque desarmado +4 (1d3+1), Estoque +5 (1d6+1, 18–20), Derribar/Presa +4.
Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Estoque de gran calidad, ropa de noble.

Pendrais, Capitán del Ejército de Stumlad

Hombre del norte, Caballero (80 puntos)

Descripción: Es un hombre de mediana edad, de cabello oscuro y profundos ojos grises bajo unas espesas cejas. Tiene un bigote cuidado, que suele atusarse en un gesto instintivo. Viste la cota de malla y la voluminosa coraza de los caballeros de Stumlad, con una capa roja como muestra de su rango de capitán.
Historia: Pendrais es hijo de una de las mejores familias de Solak, y su padre fue mando del ejército de Stumlad durante años. Inculcado en los valores del honor y la lealtad desde la infancia, ha dedicado su vida a la defensa de su país, aunque los últimos acontecimientos lo hacen dudar de si la rigidez de su orden y sus premisas son tan correctas como creía.
Personalidad: Serio y disciplinado, Pendrais es un hombre que se rige por el código de la caballería, aunque tiene la inteligencia necesaria para saber cuándo seguir sus propias decisiones.
Nota: Pendrais aparece en el librojuego *Leyenda Élfica: El emisario*.
Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 14 (+1*), Constitución 16 (+3), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).
Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Llanuras).
Habilidades: Atención +7, Atletismo +7*, Averiguar intenciones +7, Diplomacia +11, Engañar +4, Intimidar +8, Montar +11, Oficio (Militar) +10, Recabar información +4, Saber (Geografía) +3, Saber (Historia) +3, Saber (Nobleza) +5, Saber (Tácticas) +11.
Dotes: Aguante, Acción montado, Carga impetuosa, Competencia con armaduras (Pesadas), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con escudos, Dureza, Especialidad en ataque (Martillo de guerra), Inspirar 3, Maestría con armadura (Armadura completa de placas), Pisotear con la montura, Plan maestro, Posición social (Militar) 3.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +8, Reflejos +4, Voluntad +5.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m (6 m con armadura), Defensa 14/17 con escudo (Desprevenido 13), Armadura (RD 8, Pen. Armad.

–1*), Ataque desarmado +6 (1d3+4), Lanza de caballería +6 (1d10+4, 20/x3), Martillo de guerra +8 (1d8+4, 20/x3), Derribar/Presa +9.

Salud: Puntos de Resistencia 42, Umbral de herida grave 13.

Equipo: Armadura completa de placas, escudo pesado, lanza de caballería, martillo de guerra, uniforme de capitán.

* Incluye –1 de Penalización por Armadura (–6, +4 por Fuerza, +1 por Maestría).

Táctica: Si está sobre su montura iniciará el combate cargando con la lanza, lo que le permite causar 2d10+8 puntos de daño. Una vez en el cuerpo a cuerpo resulta más manejable el martillo de guerra, sin olvidar que la propia montura es un arma: Coz +4 (1d6+4). Las estadísticas completas de un caballo están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 338).

Tauds, Líder de la Mano Silenciosa

Hombre del norte, Ladrón (70 puntos)

Descripción: Es un hombre fornido y alto, de castaño pelo rizado, barba espesa y ojos azules que brillan con inteligencia. Viste unos pantalones de cuero, una camisa blanca y un chaleco, con un estoque colgando de su cintura y un puñal escondido en la bota.

Historia: Hijo de una familia adinerada de Teshaner, Tauds recibió una buena educación y todo parecía indicar que seguiría los pasos de su padre y heredaría un próspero imperio mercantil. Sin embargo, los florecientes negocios de su familia entraban en conflicto con los de algunos Lores, que no toleraron esa competencia. Abusando de su poder e influencia, consiguieron llevar a la ruina a su padre, que finalmente murió en el incendio de su mansión. Nunca se pudo demostrar, pero todos en Teshaner saben que el incendio fue ordenado por los Lores; un ejemplo de lo que le sucede a aquellos que intentan alterar el statu quo de la ciudad. Sin dinero ni otros parientes a los que recurrir, Tauds y su madre se vieron literalmente en la calle. Ella, debilitada por la tristeza y las penurias, no tardó en enfermar y morir. Sin embargo, Tauds aprendió a sobrevivir a cualquier precio gracias a su astucia, convirtiéndose en un hábil ladrón. Con los años, formó un grupo de forajidos, La Mano Silenciosa, se ocultaron en las alcantarillas y se dedicaron a atacar a los nobles de la ciudad.

Personalidad: Inteligente y rápido de pensamiento, Tauds es el líder perfecto para la cofradía, ya que siempre sabe ver qué beneficios pueden sacar de una situación. Sin embargo, el odio que siente hacia los Lores, a los que culpa de la ruina de su familia, puede hacer que en un momento decisivo prevalezca su venganza personal sobre los intereses del gremio de ladrones.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 16 (+3), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).

Habilidades: Acrobacias +5, Artesanía (Joyería) +5, Atención +6, Atletismo +6, Averiguar intenciones +6, Buscar +6, Diplomacia +6, Disfrazarse +8, Engañar +8, Inutilizar mecanismo +7, Juegos de manos +5, Montar +5, Recabar información +8, Saber (Local) +8, Saber (Nobleza) +8, Sigilo +7, Supervivencia +3.

Dotes: Aguante, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Contactos, Crítico mejorado (Estoque), Especialidad en ataque (Estoque), Esquiva, Esquiva asombrosa 1, Golpes encadenados, Finta mejorada, Plan maestro.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +6, Reflejos +6, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m, Defensa 16/20 con Esquiva (Desprevenido 15), Armadura (RD 3), Ataque desarmado +5 (1d3+2), Daga +5 (1d4+2, 19–20), Estoque +7 (1d6+2, 17–20), Derribar/Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 11.

Equipo: Camisote de mallas, daga, estoque, herramientas de ladrón.

Táctica: A pesar de su aspecto plebeyo, Tauds maneja el estoque con la elegancia del que ha sido entrenado en el noble arte de la esgrima. La dote Esquiva le otorga un +4 a la Defensa contra un único enemigo (recuerda elegirlo al principio de su turno), al tiempo que su estoque busca los puntos vitales del oponente: con un 17 en el dado o superando la Defensa en 7 puntos ya obtiene un crítico, que a su vez le otorga un ataque extra gratuito gracias a la dote Golpes encadenados. El constante uso de Fintas (como acción de movimiento sin penalización) facilita aún más la obtención de críticos.

Yishad

Hombre del norte, Mago (60 puntos)

Descripción: Es un hombre pequeño y de aspecto frágil, cubierto de pies a cabeza por una túnica gris con la capucha caída sobre el rostro.

Historia: Se trata de un estudioso que vive en una mansión en el centro de la ciudad, donde permanece encerrado la mayor parte del día entre libros y pergaminos. Rehuido por sus vecinos, ninguno tiene relación con él y lo ven como un personaje huraño al que es mejor evitar.

Personalidad: Ambicioso y egoísta, Yishad vive únicamente para el estudio, buscando aumentar su poder de cualquier forma. Amable cuando necesita algo de los demás, no dudará en traicionar a quien sea si su vida corre peligro o si puede obtener un gran beneficio.

Características: Fuerza 8 (–1), Destreza 10 (+0), Constitución 9 (–1), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +8, Atención +4, Averiguar intenciones +3, Buscar +7, Concentración +6, Diplomacia +5, Engañar +6, Idiomas (Elest, Marez, Orkan) 3, Recabar información +6, Saber (Arcano) +13, Saber (Arquitectura e ingeniería) +9, Saber (Geografía) +9, Saber (Historia) +12, Saber (Local) +7, Saber (Subterráneos) +8.

Dotes: Ateo 2, Competencia con armas (Sencillas), Memoria eidética, Riqueza 3.

Bonificaciones: Ataque +0, Fortaleza +0, Reflejos +1, Voluntad +6.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 4, Reserva de esencia 16. **Atributos sobrenaturales:** Esencia incrementada 3. **Conjuros:** CD Salvación = 13 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud 0*) Crear agua, Detectar auras mágicas, Leer magia, Luz, Mano de mago, Sonido fantasma; (*Magnitud 1*) Armadura de mago, Causar miedo, Círculo de protección menor, Comprensión idiomática, Escudo, Invocar monstruo 1, Orden imperiosa; (*Magnitud 2*) Invisibilidad, Invocar monstruo 2, Resistencia a la energía.

Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11/15 con Escudo (Desprevenido 11), Armadura de mago (RD 4), Ataque desarmado +0 (1d3–1), Bastón +0 (1d6–1), Derribar +0, Presa –1.

Salud: Puntos de Resistencia 20, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Bastón, ropa de erudito.

Otras Ciudades Humanas

Además de Teshaner, numerosas ciudades siembran las costas de Valsorth. No es la intención de este manual describirlas todas, pero a continuación se muestra una de ellas, la ciudad de Portamar, cercana a Teshaner y que puede brindar nuevas aventuras a los PJs.

Portamar

Población: 12.000 habitantes. 96% humanos, 2% elfos, 2% otros.

Gobierno: El mando de la ciudad lo ostenta el Prefecto, una figura establecida por el Reino de Stumlad para controlar la ciudad y, más importante, su puerto. El prefecto Vel Niarak tiene cinco concejales que se encargan de administrar la justicia, el comercio, la guardia de la ciudad, las relaciones con otras ciudades y llevar el control de las cuentas.

Ley: Existen leyes severas para los que atentan contra los ciudadanos de buena posición, pero prácticamente ninguna que proteja a las clases bajas y los extranjeros.

Portamar nació como un pequeño asentamiento en la desembocadura del río Diriene al mar Negro, para convertirse con los años en el puerto más importante de la costa este. Alrededor del puerto creció la población, desparramándose en un caos de edificios y chabolas que se extienden hasta las "Escaleras de Mármol", nombre del barrio rico, que se asienta sobre una colina que da a un acantilado de paredes rocosas cortadas a cuchillo.

La Guardia De La Ciudad Y La Justicia

Una fuerza de quinientos soldados mantiene la ley en la ciudad, tarea nada fácil debido a la cantidad de embarcaciones que atracan en el puerto, repletas de marinos deseosos de emborracharse y meterse en problemas. Las normas para los que atentan contra los ciudadanos de buena posición son durísimas, castigándose con la horca cualquier ofensa. Sin embargo, las rencillas, robos y asesinatos entre las clases bajas y los extranjeros de paso se dejan de lado, y la guardia sólo interviene para asegurarse de que las cosas no vayan a más.

Comercio

Portamar es el mayor puerto de la costa este de Valsorth, donde decenas de embarcaciones entran y salen cada día del puerto dirección sur principalmente, ya sea a las tierras meridionales o en la ruta que rodea todo Valsorth hasta las ciudades del lago Darnes y Stumlad. Los negocios se realizan en las mismas calles, donde el dinero y los bienes cambian de manos con rapidez, pues perder un barco en el que transportar la mercancía puede significar la ruina. Es por ello que los guardaespaldas y vigilantes encuentran trabajo sin problemas, así como asesinos y ladrones para resolver asuntos de una manera más directa.

Los Barrios

La ciudad, encaramada sobre un risco que se alza sobre las aguas del mar Negro, está dividida en dos zonas bien diferenciadas.

LAS ESCALERAS DE MÁRMOL

Con este nombre se conoce al barrio que corona el acantilado, ya que tres escaleras de mármol llevan hasta él, vigiladas por guardias para evitar el paso de indeseables. Se trata de la zona rica de la ciudad, donde viven los nobles en mansiones y edificios de cuidada elaboración, con el palacio del gobierno en lo alto, coronando la ciudad y alzándose sobre el mar.

EL BARRIO PORTUARIO

Un laberinto de chabolas, casas viejas y callejones de barro y estiércol forman la zona que rodea el puerto y se extiende hasta las Escaleras de Mármol. Tabernas, prostíbulos y posadas de mala fama se amontonan junto a los amarres donde se cargan las embarcaciones. Aquí la guardia se limita a mantener el orden, mientras ladrones, prostitutas y fugitivos rondan las calles en busca de una oportunidad o una salida a sus miserables vidas.

Lugares de Interés

PALACIO DE LA SAL

Toda una belleza arquitectónica, este palacio que se encuentra en un punto preeminente de la ciudad. Posee multitud de enormes ventanas y se encuentra decorado con innumerables motivos marinos, destacando sobre todo las olas talladas en su fachada con una piedra cristalina que se asemeja a la sal.

Guardia de Portamar — 45 puntos

Hombre del norte, Guerrero

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+0*), Constitución 13 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).

Habilidades: Atención +4, Atletismo +6*, Averiguar intenciones +4, Buscar +3, Diplomacia +4, Engañar +4, Intimidar +5, Montar +4, Oficio (Soldado) +7, Recabar información +5, Saber (Local) +5, Saber (Tácticas) +3, Sigilo +3.

Dotes: Ataque aturdidor, Ataque poderoso, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Espada larga), Maestría con armadura (Cota de escamas), Maniobra cooperativa.

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13/15 con escudo (Desprevenido 13), Armadura (RD 4, Pen. Armad. –1*), Ataque desarmado +3 (1d3+2), Ballesta ligera +3 (1d8, 19–20), Espada larga +5 (1d8+2,19–20), Derribar/Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Ballesta (20 virotes), cota de escamas, escudo ligero, espada larga, uniforme de la milicia.

* Incluye –1 de Penalización por Armadura (–4, +2 por Fuerza, +1 por Maestría).



Se trata de la mansión donde vive el Prefecto, y donde se reúne su consejo así como las personalidades importantes. En sus salones se celebran las fiestas más suntuosas, sobre todo cuando algún mandatario de otra región está de visita. Rodeada por un muro y decenas de guardias, en los sótanos de palacio se guardan también las arcas de la ciudad.

POSADA EL OJO DEL KRAKEN

Este es un edificio con aspecto algo ruinoso. Sobre la puerta hay un cartel representando a un kraken con un gran ojo que sostiene una jarra con cada uno de sus tentáculos.

Precio por comida (calidad pobre): 1 cruz de cobre.
Precio por habitación (calidad pobre): 6 cruces de cobre.

Visnak, un antiguo marinero con el rostro tatuado con la trama de una telaraña, regenta la posada de peor nombre de la ciudad. Situada en la avenida del Puerto, en su interior se reúne una chusma de borrachos y delincuentes, por lo que es habitual que la noche acabe con una redada de la guardia y varios hombres muertos. A pesar de ello, es el lugar ideal para los negocios turbios, buscar trabajo rápido o pasar una noche entretenida.

PUERTO

Decenas de barcos permanecen amarrados en el puerto de la ciudad, y durante el día un ajetreo de cargadores y marinos recorren las pasarelas.

Fondear en el puerto tiene un coste diario variable según el tamaño de la embarcación (desde 1 real de plata por un bote hasta 2 torres de oro por una galera), y se requiere el permiso de Hisna Valoria, la consejera de la ciudad encargada de la gestión del puerto. Obtener el permiso no es difícil si se tiene dinero para pagar un "extra" a Hisna y asegurarse su aprobación.

TEMPLO DEL AMANECER

Es un palacio de paredes de piedra blanca y ventanas pequeñas, con un portón de entrada que siempre está vigilado por cuatro soldados de la guardia.

Aquí viven los clérigos de Korth, que realizan los actos religiosos de la ciudad y ofrecen sus cuidados curativos, bajo el mando del abad Irvirz. Reservados en extremo, no permiten que nadie pase de las salas de entrada, ni que ningún otro religioso entre a formar parte de su orden.

Tanto secreto se debe a que los clérigos forman la Hermandad de Osgor, un grupo de fanáticos religiosos que rinden culto a un dios misterioso y del que poca gente sabe nada. El abad Irvirz es su líder, un clérigo decrépito de ropajes negros que mantiene una buena relación con el Prefecto para que nadie se inmiscuya en los asuntos de su culto.

El templo tiene una sala hexagonal donde los clérigos rezan alrededor de la figura de un demonio. También hay una biblioteca con muchos documentos sobre el mundo antiguo anterior a los elfos, y unos sótanos donde los clérigos estudian y hacen sus experimentos.

EL CEMENTERIO

Al norte, en una zona húmeda junto al mar, está el cementerio de la ciudad, una elevación embarrada llena de lápidas viejas y desmoronadas.

Es un lugar solitario y evitado por los ciudadanos, por lo que suele ser el escenario de encuentros clandestinos y ajustes de cuentas.

Aventuras en Portamar

Como buen puerto que es, esta ciudad tiene mucho tránsito de gente, desde marineros que atracan sus barcos a simples campesinos que vienen a vender y comprar alimentos o productos artesanales, pasando por mercaderes y comerciantes de todo tipo. Todo ello crea un caldo de cultivo idóneo para que ocurran todo tipo de aventuras, casualidades y encuentros fortuitos.

AVENTURA 17:
Los encapuchados negros

Resumen: Varias desapariciones se producen en el puerto. Los PJs son contratados para investigar un asunto sin importancia y descubren que el culto de clérigos del templo del Amanecer está realizando ensayos con magia negra con ciudadanos y creando aberraciones monstruosas.

Reto:

LA HIJA DEL NOBLE

Durante su estancia en la ciudad, los PJs son contactados por un mensajero, que les entrega una invitación para asistir a una de las mansiones en las Escaleras de Mármol. Su anfitrión es Barn Mirna, un mercader de buena posición, elegante y educado. El hombre ha oído hablar de los PJs y necesita de su ayuda para recuperar a su hija.

– Mizna es una buena chica –os dice con gesto serio–, pero se ha juntado con malas compañías. En un viaje desde Borasal, conoció a un marino que la ha conquistado con sus cicatrices y fantasías sobre tierras lejanas. A pesar de mi oposición, Mizna ha corrido tras el marino y ahora está en una de esas casuchas del barrio portuario, haciendo Korth sabe qué, y dispuesta a partir en el barco del marino. Necesito que la hagáis volver a casa, ya sea convenciéndola o por la fuerza, y que os aseguréis de que el marino no vuelva a molestar a mi familia. Por ello recibiréis 75 reales de plata cada uno.

Si los PJs aceptan, el mercader les indica la casa donde esa noche estará el marino y se despide esperando que vuelvan pronto.

Los PJs llegan al barrio por la noche. Se trata de un viejo edificio de tres plantas, con las ventanas repletas de tendederos. Cuando se acercan, se escucha un grito de mujer, y un momento después un hombre sale volando por una ventana del tercer piso y cae sobre el barro. Se trata de Igram, el marino, que se encuentra malherido e incapaz de decir nada más que: "Mizna, se la llevan, se la llevan..." y entonces muere.

LO QUE ESTÁ PASANDO

Irvirz, el líder de la Hermandad de Osgor, está utilizando a tres de sus sicarios para secuestrar a gente del barrio portuario, que luego emplea en sus rituales de magia negra. Durante la última semana han raptado a cinco personas, desde un niño a una prostituta, que son llevados a los subterráneos del tempo del Amanecer donde se les somete a hechizos y rituales que los convierten en aberraciones semidemoniacas. Los sicarios son tres elfos oscuros, que sirven a Irvirz por dinero, y usan sus artes para el sigilo y el rapto de manera que nadie les ha visto en ninguna de sus acciones. El hecho de raptar a gente pobre del barrio portuario favorece que nadie se moleste en buscar a los desaparecidos. Sin embargo, esta noche siguen al marino y a Mizna, pensando que no son más que un simple marino y su mujerzuela, entran en la habitación del hombre y raptan a la chica, lanzando al marino por la ventana cuando les planta cara. Sin saber quién es su presa, los tres elfos oscuros huyen por los tejados en dirección al templo.

LA ESCENA DEL CRIMEN

A no ser que los PJs alcancen la habitación con extrema rapidez, los elfos oscuros habrán huido con la chica, dejando la estancia destrozada después de la lucha con el marino. Hay una ventana trasera que da al norte, a un tejado por el que pueden haber huido. Un registro de la habitación da las siguientes pistas:

- **Un broche de oro con forma de paloma caído en el suelo:** Es la más obvia. Se trata del broche de Mizna, que se ha desprendido durante el forcejeo.
- **Una baraja de cartas desparramada por el suelo:** En una de ellas aparece escrito el nombre de la posada El Ojo del Kraken. Es una pista falsa, pues pertenece a Igram, pero puede llevar a una pelea si los PJs van a la posada y se ponen a hacer demasiadas preguntas.
- **Algunas tejas rotas en el tejado:** Un examen del tejado (prueba de Buscar contra CD 20) indica que varias personas han pasado por allí, una de ellas transportando algo pesado, y han huido en dirección norte, hacia las Escaleras de Mármol. El rastro se pierde un poco más allá.

Si los PJs informan al padre de la desaparición de su hija, el comerciante se muestra indignado, culpando a los PJs y amenazando con denunciarlos a la guardia si no descubren dónde está su hija.

BUSCANDO A MIZNA

La investigación por el barrio portuario no aporta muchas pistas, a excepción de algunos testigos y noticias de gente desaparecida en la última semana:

- Un tabernero oyó un grito en el callejón la otra noche. Al salir a mirar, sólo vio unas sombras que huían por los tejados.
- Una prostituta les explica que la otra noche fue atacada por tres enmascarados, pero afortunadamente apareció una patrulla de la guardia y los asaltantes huyeron.
- Un hombre sufrió el rapto de su hijo mientras dormía en la habitación de la buhardilla. Alguien se coló por la ventana y se llevó al niño, de tan sólo 4 años.

Todos los ataques han sucedido por la noche, así que los PJs quizá propongan vigilar el barrio portuario durante la noche. Si así lo hacen, se encontrarán con los asesinos elfos oscuros, que son enviados a por una nueva víctima para los experimentos de Irvirz.

ENCUENTRO CON LOS ASESINOS

En su ronda por el barrio, escuchan un grito. Si acuden con rapidez, se encuentran con los tres enmascarados rodeando a un borracho, que se defiende con una botella rota. Los asesinos, al ser descubiertos, lucharán para eliminar a los testigos, aunque cuando dos de ellos caigan, el último intentará huir por los tejados.

Los PJs pueden interrogar a alguno de los asesinos (prueba de Intimidar contra CD 15), o seguir al que huye hasta el templo (una prueba de Atletismo contra CD 13 para seguirlo por los tejados y luego una prueba de Sigilo contra CD 17 para no ser descubiertos). Si es interrogado, el elfo oscuro confiesa que llevan a las presas hasta el templo del Amanecer, pero no dice nada más, y se suicida mediante una cápsula de veneno que lleva en la boca.

Asesino Enmascarado — 55 puntos

Elfo oscuro, Asesino

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 16 (+3), Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (–1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Entorno predilecto (Subterráneos), Infravisión 2, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Sensibilidad a la luz, Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Acrobacias +8, Atención +7, Atletismo +5, Averiguar intenciones +5, Buscar +4, Disfrazarse +5, Engañar +3, Inutilizar mecanismo +6, Juegos de manos +6, Saber (Local) +4, Sigilo +9.

Dotes: Ardid mejorado, Ataque furtivo 1, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales), Derribo mejorado 1, Evasión 1, Finta acrobática, Finta mejorada, Iniciativa mejorada 1, Lanzamiento defensivo, Redirigir.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +3, Reflejos +8, Voluntad +2.

Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia: 2. Aptitud sortílega: (*Magnitud 2*) Oscuridad (CD 12).

Combate: Iniciativa +10, Velocidad 12 m, Defensa 18 (Desprevenido 15), Armadura (RD 2), Ataque desarmado +6 (1d3+1), Cimitarra +6 (1d6+1, 18–20), Derribar +8, Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Armadura de cuero tachonado, cimitarra, cápsula de veneno.

Táctica: Son guerreros ágiles, pero poco resistentes. Pueden realizar fintas y ardides como acción de movimiento sin penalización (Acrobacias +8 contra Acrobacias o Averiguar intenciones del oponente). Una finta con éxito anula la Esquiva del oponente y les permite emplear su Ataque furtivo (+2 al daño). Si un enemigo falla un ataque contra ellos, pueden intentar derribarlo automáticamente (–4 a Ataque y Defensa mientras esté tendido, –2 durante el asalto en que se levante). Si emplean un ardid contra un oponente, pueden redirigir un ataque fallido de ese enemigo contra otro oponente adyacente. Se realiza una nueva tirada de Ataque con los modificadores habituales.



ASALTO AL TEMPLO DEL AMANECER

Infiltrarse en el tempo por la puerta principal es imposible, ya que la custodian cuatro guardias de la ciudad, que avisan a diez más si tienen problemas. La mejor manera de colarse es por una de las ventanas de la parte posterior, y recorrer los pasillos en sigilo (los clérigos estarán durmiendo) hacia las escaleras que llevan al sótano.

Abajo, tras una puerta cerrada con llave, que precisa de una prueba de Artesanía (Cerrajería) o Inutilizar mecanismo (CD 20) si no han robado la llave del dormitorio de Irvirz, se encuentran una visión horrible. El sótano está repleto de cadáveres, y varios prisioneros están encadenados en las paredes, algunos deformes y convertidos en monstruos. Al fondo está Mizna, acurrucada en el suelo completamente aterrorizada. Cuando la socorren, el clérigo Irvirz hace su aparición en el sótano, disgustado por la intrusión de los PJs. Tras burlarse de ellos, acciona la palanca que libera a los monstruos y suelta sobre los PJs a seis abominaciones, además de unirse él mismo a la lucha con sus conjuros.

Las estadísticas de Irvirz están incluidas en la sección **Personalidades de Portamar** (ver pág. 246).

Las abominaciones atacan a los PJs sin ninguna estrategia, limitándose a golpear salvajemente. Irvirz se quedará siempre cerca de alguna abominación, empleándolas como escudo humano (consulta la dote Interponerse). El clérigo intentará lanzar *Dormir* (CD 13) o *Inmovilizar persona* (CD 14) a los PJs. Si hay un lanzador de conjuros en el grupo usará *Silencio* y se protegerá con *Resistencia a la energía*. A la hora de atacar demostrará su cobardía ordenando a una abominación que aprese al PJ objetivo y, cuando esté indefenso, dañarlo con un conjuro de *Infligir heridas*.

ÉXITO

Si los PJs eliminan a los mutantes y acaban con Irvirz, pueden liberar a Mizna, ya que el resto de clérigos no osan atacarlos. Tras devolver la hija a su casa, el comerciante los recompensa con el doble del dinero pactado, además de ponerse en contacto con el Prefecto para detener a los clérigos y limpiar el templo. Por desgracia, Mizna es la única desaparecida que regresa a casa, ya que el resto de prisioneros fueron transformados en aberraciones y son ejecutados.

Otras Aventuras en Portamar

A continuación se dan un par de ideas para nuevas aventuras que los PJs pueden correr durante su estancia en Portamar.

ROBAR EN EL PALACIO DEL PREFECTO

Los PJs oyen en las tabernas rumores sobre el dinero que guardan en las arcas del palacio. Un viejo ladrón les habla de la vía de acceso al palacio, escalando por el acantilado. Los PJs deben infiltrarse en el palacio, alcanzar los sótanos y la cámara secreta donde guardan el oro. Entonces pueden ser descubiertos, en cuyo caso deberán huir con la guardia de la ciudad a sus espaldas.

ACABAR CON EL MERCADO NEGRO

Los PJs son contratados por el Prefecto para encontrar a unos traficantes de plantas prohibidas que comercian en el barrio portuario. Los PJs deben hacerse pasar por compradores, intentar contactar en las tabernas y descubrir en qué almacén guardan la mercancía. Una vez lo consigan, pueden avisar a la guardia, o quizás unirse a los traficantes y hacer negocios en la ciudad.

Personalidades de Portamar

Vel Niarak, Prefecto de Portamar

Hombre del norte, Noble (45 puntos)

Es un hombre gordo y bajo, de cabeza redonda con poco pelo, papada y ojos pequeños. Es un burócrata de familia noble al que le importa más conservar su puesto y estar a bien con la corona de Stumlad que el bienestar de la población.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 9 (–1), Constitución 11 (+0), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).
Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).
Habilidades: Atención +4, Atletismo +2, Averiguar intenciones +6, Diplomacia +8, Engañar +7, Interpretar (Instrumentos de cuerda) +6, Intimidar +5, Montar +3, Recabar información +6, Saber (Historia) +7, Saber (Local) +7, Saber (Nobleza) +8.
Dotes: Competencia con armas (Marciales), Contactos, Fama, Favores, Posición social (Nobleza) 2, Riqueza 3.
Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +3, Reflejos +2, Voluntad +5.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 12), Ataque desarmado +1 (1d3), Estoque +1 (1d6, 18–20), Derribar/Presa +2.
Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Estoque, ropa de noble.

Abominación — 45 puntos

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso mediano.
Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 12 (+1), Constitución 18 (+4), Inteligencia 6 (–2), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (–1).
Rasgos raciales: Arma natural (Garras) 2, Armadura natural 3, Dureza, Resistencia al dolor 2.
Habilidades: Atención +6, Atletismo +10, Intimidar +8, Sigilo +5.
Dotes: Asustar, Interponerse.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +10, Reflejos +4, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 3), Garras +4 (1d6+5), Derribar/Presa +8.
Salud: Puntos de Resistencia 48, Umbral de herida grave 14 (Penalización dolor –2).

Hisna Valoria

Mujer del norte, Mercader (50 puntos)

Es una mujer aún atractiva, de pelo oscuro y ojos cansados. Viste ropas de cuero y lleva las cuentas de las entradas y salidas del puerto en una carpeta. Obsesionada por el trabajo, sólo le interesa ganar y ganar dinero, aunque luego no tenga tiempo para gastarlo.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 15 (+2).
Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Mar).
Habilidades: Atención +6, Averiguar intenciones +6, Concentración +4, Diplomacia +7, Engañar +4, Intimidar +5, Oficio (Comerciante) +11, Recabar información +7, Saber (Geografía) +7, Saber (Local) +7, Saber (Marino) +6.
Dotes: Charlatanería, Competencia con armas (Sencillas), Contactos, Fama, Ocultar información, Riqueza 3.
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +4, Reflejos +4, Voluntad +7.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 13), Ataque desarmado +2 (1d3), Derribar +2, Presa +1.
Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Documentos mercantiles, ropa de artesano.

Abad Irvirz, Clérigo de Korth y Líder Secreto de la Hermandad de Osgor

Hombre del norte, Clérigo (60 puntos)

Descripción: Calvo y de nariz aguileña, destacan sus ojos saltones, que observan con atención a su alrededor. Viste las ropas de los clérigos de Korth y una cadena de oro.

Historia: Es un viejo clérigo experto en ciencia antigua, que realiza rituales demoníacos en los sótanos del templo del Amanecer con la intención de hacer regresar a Valsorth a los demonios antiguos, ya que está convencido de que el mundo actual es una perversión y que todo debe volver a como era hace más de dos mil años.

Personalidad: Silencioso, malcarado y cruel, no tiene respeto por nada y sólo le importan sus estudios.

Características: Fuerza 9 (–1), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 16 (+3), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +4, Artesanía (Caligrafía) +6, Atención +5, Averiguar intenciones +8, Concentración +7, Diplomacia +9, Engañar +6, Idiomas (Bann) 1, Medicina +7, Recabar información +4, Saber (Arcano) +6, Saber (Historia) +6, Saber (Religión: Korth) +6, Saber (Religión: Osgor) +11.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Fe, Ocultar información, Posición social (Clérigo) 2.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +3, Reflejos +3, Voluntad +6.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Osgor) 4, Orar +11, Milagros libres 2. **Milagros:** CD Salvación = 12 + Magnitud del milagro; (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Detectar auras mágicas, Leer magia, Resistencia; (*Magnitud 1*) Causar miedo, Curar heridas leves, Dormir, Escudo de la fe, Infligir heridas leves, Orden imperiosa; (*Magnitud 2*) Infligir heridas moderadas, Inmovilizar persona, Resistencia a la energía, Silencio.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13/15 con Escudo de la fe (Desprevenido 12/14), Ataque desarmado +2 (1d3–1), Derribar +2, Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Cadena de oro, símbolo sagrado de Korth, símbolo de Osgor, túnica de Korth.

Shalanest Oriental

Altos y majestuosos árboles forman el bosque de Shalanest Oriental, una de las maravillas de Valsorth y el último gran reino de los elfos. La armoniosa vegetación del bosque permite avanzar con facilidad por sendas y caminos entre robles y olmos de troncos tan anchos como torres. Por desgracia, lo que antaño era un pueblo abierto y amigable, se ha ido recluyendo en lo profundo del bosque, fatigado por las guerras y las traiciones.

Shalanest es el último gran reino élfico, un bosque en el que esta raza se ha refugiado de los cambios, guerras y sufrimiento que han azotado Valsorth en los últimos siglos. Aislados del resto de reinos, los elfos mantienen sus fronteras cerradas a los extranjeros, especialmente desde la invasión de los caballeros de Stumlad, y sólo aquellos que son considerados como aliados o se han ganado la confianza de un elfo de importancia pueden entrar en el reino. Normalmente, los aliados de los elfos reciben un broche con forma de hoja estrella como señal.

Una infinidad de sendas recorren el bosque, en un laberinto por el que las patrullas de elfos se mueven con rapidez, emboscando a los enemigos que se adentran en su territorio. La región es una sucesión de parajes boscosos con algunos claros, por los que discurren las aguas del Tirem, un caudaloso río que desciende desde el norte y cruza el bosque hacia las costas orientales. Por desgracia, el número de elfos disminuye con los años, y grandes porciones del reino están abandonadas, dando lugar a enclaves habitados por bestias y monstruos como los hombres sapo, que se han apoderado de las charcas que hay al sur.

Entrar en el Reino Élfico

A pesar de la aparente tranquilidad del bosque, aquellos que se adentren en el reino de los elfos sin ser invitados se encontrarán pronto emboscados por una patrulla de diez arqueros elfos, que les instarán a dar media vuelta y abandonar su reino. A no ser que alguno de los PJs sea elfo, o tenga un broche de hoja estrella (señal de que son amigos de los elfos), les impedirán el paso, recurriendo a la fuerza si es necesario. Si los PJs se enfrentan a los elfos, 1d6 patrullas de exploradores acudirán a socorrer a sus compañeros en poco tiempo, a la vez que alertarán en la capital de la presencia de intrusos.

Abadía Humana

Sobre una pequeña colina cubierta de césped se alzan los desmoronados restos de un edificio de piedra, una abadía de estilo humano, por lo poco que se puede reconocer, ya que no es más que un cúmulo de muros resquebrajados, con la vegetación floreciendo por ventanas y grietas. La torre del campanario apenas permanece en pie, al igual que la pieza principal, sembrada de grietas en su fachada y con un arco de entrada hacia la iglesia.

Las ruinas de la abadía son famosas en el bosque, ya que es la única edificación de piedra, construida hace más de un siglo por un clérigo humano que se instaló en Shalanest como ermitaño. Eso fue antes de la guerra contra los caballeros del reino de Stumlad, antes de que ambas razas se enemistaran para siempre, cuando la presencia del hombre aún era permitida. En la actualidad, las ruinas son un simple refugio para las patrullas de exploradores elfos, un lugar donde guarecerse una noche en los viajes de reconocimiento a la frontera norte.

Posibles Aventuras en la Abadía Humana

Si los PJs se acercan a las ruinas, lo más probable es que las encuentren vacías, y puedan usarlas como campamento para descansar y recuperar fuerzas. Sin embargo, si el DJ lo desea, pueden ser el escenario de algún encuentro o pequeña aventura.

El espíritu de las ruinas

Los PJs encuentran las ruinas vacías. Durante la noche, y siempre que haya algún hombre del norte en el grupo, un espíritu intentará comunicarse con ellos. Se trata de Blidak, el fundador de la abadía, que fue asesinado por un grupo de elfos después de que los caballeros de Stumlad arrasaran Dalannast. Su cadáver fue abandonado

Shalanest Oriental



1. Abadía humana (ver pág. 247).
2. Estatuas de las sacerdotisas (ver pág. 249).
3. Cuevas de Litdanast (ver pág. 249).
4. Ciudad de Litdanast (ver pág. 249).
5. Las Charcas (ver pág. 259).

a las puertas de la abadía, y ahora son apenas un montón de huesos cubiertos por la vegetación.

Su inesperada aparición debe resultar intimidante: una figura translúcida, demacrada, con una voz hueca que resuena en las mentes de los personajes como si llegara desde una gran distancia. En realidad, lo único que desea es que sus restos sean enterrados según los ritos de Korth. Por desgracia, se expresará de forma confusa y errática, desorientado tras más de un siglo en el limbo.

Si Blidak es atacado, especialmente por un elfo, o no logra hacerse entender, se dejará llevar por la ira y el resentimiento acumulados desde su injusta muerte. Entonces poseerá el cuerpo de uno de los PJs (preferiblemente un hombre del norte) y lo usará para atacar a sus compañeros.

Su alma no puede ser expulsada o destruida, está fuertemente ligada a ese lugar, y los ataques físicos no le afectan lo más mínimo. El único modo de apaciguarlo es hallar sus restos y enterrarlos apropiadamente.

DEFENDER LA ABADÍA

Durante la invasión orka del bosque, los PJs llegan a la abadía huyendo del enemigo invasor. En la abadía se encuentran con los supervivientes de una patrulla de exploradores elfos, que mantienen a raya a una horda orka que los tiene rodeados. Los PJs deben resistir una noche de lucha en las ruinas, durante la cual los orkos lanzan diferentes ataques para eliminar a los defensores.

Estatuas de las Sacerdotisas

En un claro en medio de la frondosidad del bosque se encuentran los altares de las sacerdotisas, enormes monumentos de piedra gris adornada con bellas filigranas, pero desmoronados por el tiempo y salpicados de vegetación. Se trata de estatuas de mujeres en actitud de rezo, con sus santificados rostros resplandecientes bajo los dorados rayos del sol.

Este es un lugar sagrado para los elfos de Shalanest. Erigidas en honor a la diosa Rael, estas estatuas se elevan por encima de la cúpula arbórea y son uno de los detalles distintivos del bosque, una ofrenda a su diosa y una señal de aviso para aquellos que osan internarse en el reino de los elfos. Suele ser un sitio de reposo y meditación, al que acudían centenares de clérigos de Rael en los días antiguos, pero que apenas es visitado en la actualidad, motivo por el que la vegetación y las malas hierbas se han apoderado de las estatuas.

Cuevas bajo Litdanast

El Gorana es un rápido afluente que surge de las cuevas subterráneas que hay bajo el bosque y, tras un corto recorrido, va a unirse al Tirem. El riachuelo discurre por un estrecho desfiladero, guarecido bajo un tejado de vegetación, ya que los árboles lo cubren por completo. El camino por el encajonado barranco es rápido y seguro. Oculto como está, este sendero es una de las entradas menos conocidas de la ciudad, dando a una pendiente en cuya base rocosa se abre una cueva por donde brota el torrente. En su interior se extiende una red de galerías y pasajes, con varias cavernas en las que habitan criaturas de las profundidades, ya que los elfos hace tiempo que abandonaron estas cuevas sin preocuparse de quien more en ellas ahora.

La Caverna del Lago

El río subterráneo sigue una galería hasta una caverna de húmedas paredes y techo plagado de estalactitas que alberga un lago de aguas oscuras. El río surge desde una abertura en la pared norte de la gruta y cae en una pequeña cascada desde cinco metros de altura. Otra cueva se abre en la pared oeste y se pierde en un tortuoso túnel.

Esta cueva es la guarida de una serpiente enorme, que ataca a cualquiera que se adentre en su territorio. El reptil nadará bajo la superficie sigilosamente, y atacará alzándose de pronto y cayendo con sus colmillos sobre su víctima. Las estadísticas de la serpiente enorme están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 346).

En un rincón de la cueva, la serpiente acumula los despojos de sus anteriores presas, en su mayor parte osamentas de animales, pero también restos humanoides. Junto a ellos quedan algunas piezas de equipo, como la cimitarra herrumbrosa de un orko o la cota de malla de un elfo.

La Caverna de los Hongos Luminosos

El túnel lleva hasta una galería circular, y por cuyo centro discurre el riachuelo hasta otro pasaje que se abre al fondo. A un lado hay una agrupación de hongos que crece en la pared de roca. Se trata de cuatro o cinco pequeños hongos, de tallo verde y una esponjosa cabeza que reluce con una luz blanquinosa y brillante.

Una prueba de Saber (Naturaleza o Subterráneo) (CD 20) indica que los hongos no tienen nada de especial, a la vez que una prueba de Atención (CD 22) permite descubrir a la criatura apostada en el techo de la caverna. Se trata de un límbido, una masa bulbosa y negra, de fauces repletas de filas de diminutos colmillos y largos tentáculos negros cubiertos de ventosas circulares que atacan a todo aquel que se acerca, buscando apresarlos, aplastarlos y devorarlos después. Las estadísticas del límbido están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 343).

La Gruta del Desollador

La galería describe varios giros hasta una estancia de forma alargada y cuyas paredes aparecen lisas y pulidas, trabajadas por manos elfas hace muchos siglos. Un arco se abre en la pared, con un bello grabado de caracteres élficos adornando su marco.

En esta sala permanece uno de los horrores que habitan las cavernas desde que los elfos las abandonaran. Se trata de un desollador, que vaga por los pasadizos sometiendo a todos aquellos que encuentra. Las estadísticas del desollador están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 339).

La Salida de las Cuevas

En lo más profundo de las cuevas, un pasaje lleva a unas escaleras de piedra, que suben hasta una abertura que sale al exterior entre la maleza, a pocos metros del límite norte de la ciudad de Litdanast.

Ciudad de Litdanast

Población: 10.000 habitantes. 99% elfos de los bosques, 1% otros elfos o humanos.

Gobierno: El rey Gerahel es el monarca y Señor del Bosque, asesorado por el Consejo de la Corte Blanca, un grupo de diez sabios elfos.

Ley: los elfos no tienen leyes escritas, pero todos comparten un sentimiento de justicia, igualdad y protección de la naturaleza. Sin embargo, no tienen piedad con aquellos que rompen sus normas, ajusticiando a quienes atentan contra su entorno.

La capital elfa es un espectáculo para los sentidos. Alzadas sobre las cúpulas de enormes olmos milenarios, mansiones de madera tallada sirven de hogar a los elfos, cuya arquitectura se integra con las formas de la naturaleza como si sus casas formasen parte de las copas de los árboles. Plataformas y puentes colgantes unen las viviendas, por lo que es posible recorrer la ciudad de una punta a otra sin tener que poner un pie en el suelo. Carpas y pabellones de tela blanca cubren la base de los árboles, alrededor de cuyos troncos suben escaleras en espiral hasta las plataformas.

Litdanast es una ciudad estado, gobernada por el rey elfo Gerahel con el apoyo del Consejo de la Corte Blanca. Se trata de una urbe de puentes colgantes y mansiones de madera suspendidas entre las ramas de olmos gigantescos de más de cincuenta metros de altura. Candiles y lámparas iluminan las pasarelas durante la noche, en la que resuena la música de los artistas y trovadores elfos. Numerosos pabellones y porches cubren el terreno entre los árboles, aunque la mayoría de los elfos viven en los edificios de los árboles, que también usan como refugio cuando se produce un ataque.

1. Templo de Rael

El templo de Rael se encuentra en uno de los árboles más altos del bosque. Se trata de una cabaña de blanca y pulida madera. El arco de entrada lleva hasta una alargada sala con las paredes cubiertas de enredaderas que crecen a través de las ventanas.

La entrada al templo es la llamada sala de curación, donde los heridos y los enfermos pueden recibir cuidados para recuperar la salud (ver **Medicina**, pág. 54, se considera que las curanderas tienen 12 rangos en esta habilidad). A cambio, las sanadoras exigen una ofrenda a su diosa (3 mp por tratamiento), excepto para aquellos personajes que sean elfos de los bosques, los cuales pueden sanar en esta sala sin pagar ningún dinero.

Miea, una bella mujer de cabellos blanquecinos, es la sacerdotisa del templo, ayudada por una decena de curanderas y religiosas, que son las que tratan a los enfermos. Las estadísticas de Miea están disponibles en la sección **Personalidades de Shalanest** (ver pág. 266).

2. Herbolario

El herbolario de la ciudad es uno de los pabellones que hay al sur, junto a un precioso lago.

Un elfo alto y de porte noble regenta el herbolario. Se trata de Itlen, un explorador amante de recorrer el bosque en busca de plantas, que luego utiliza para sus ungüentos y bálsamos. Entre los productos que vende están los siguientes:

- Contraveneno (30 mp).
- Planta de Espíritu (100 mp).
- Planta de Héroe (75 mp).
- Planta Etalan (50 mp).
- Ungüento de hierbas (10 mp).

3. Palacio Real

En el centro de la capital, en la plataforma más elevada del Gran Árbol, se encuentra el palacio real, hogar del rey Gerahel y su familia. Varias terrazas forman los pisos inferiores, por los que asciende una escalera de espiral hasta llegar a la frondosa copa bajo cuyas hojas se encuentra un patio circular ante la puerta de la mansión. Se trata de un palacio construido mediante una fina estructura de madera blanca y hojas de árbol, que forman una intrincada red de arcos y columnas. Un grupo de soldados elfos vestidos de verde y oro monta guardia en este paso, impidiendo que el Rey sea molestado.

El palacio consta de un recibidor que lleva al salón real, donde está el trono de madera en el cual el monarca de los elfos recibe en audiencia a los visitantes. Una balconada se abre en una pared lateral, ofreciendo una maravillosa vista de la ciudad de los bosques.

La familia real

La familia Luzdeocaso reina sobre los elfos de Litdanast desde hace generaciones. Actualmente Gerahel es el rey de Shalanest Oriental. Hijo de Gildor Luzdeocaso, que murió en la batalla contra el Rey Dios, suya fue la firma que selló la tregua con los caballeros de Stumlad. Poco después se casó con la reina Ilium, la cual murió al nacer su noveno hijo. Desde entonces el Rey ha gobernado con sabiduría y prudencia, pero sin poder evitar el declive de su pueblo.

Entre sus hijos destaca el príncipe Gornahel, primogénito y heredero al trono. Es uno de los mejores guerreros, y capitanea a los ejércitos elfos en la defensa de los bosques. Sin embargo, no com-

Herbolario de los Elfos

Las hierbas aquí presentes, sólo crecen en lugares muy concretos, como los bosques de Shalanest. Las bonificaciones no se acumulan por consumir varias dosis.

CONTRAVENENO

Funciona igual que el contraveneno descrito en el **Capítulo 3. Ley de vida** (ver pág. 91).

PLANTA DE ESPÍRITU

Esta planta es realmente difícil de encontrar, pues crece en los árboles y sólo es visible a la luz de la luna, cuando sus pétalos cristalinos relucen con una luz mortecina. Al tomarla, el PJ es capaz de percibir a los espíritus y criaturas invisibles durante 10 minutos.

PLANTA DE HÉROE

De pétalos anaranjados, la flor de esta planta recuerda a la cabeza de un león. Es un potente estimulante que proporciona una bonificación de +2 a la Fuerza y la Constitución durante un minuto, aunque después quien la consumió queda Fatigado.

PLANTA ETALAN

Esta planta de flor blanca y tallo negruzco es una poderosa hierba curativa. Aquel que la toma, previamente machacada, obtiene una bonificación de +4 a las pruebas de salvación de Fortaleza contra enfermedades y duplica el ritmo de recuperación de las Características dañadas; el efecto persiste un día por dosis.

UNGÜENTO DE HIERBAS

Está preparado con diversas combinaciones de plantas con efectos anestésicos. Aplicado sobre una herida otorga un +4 a la siguiente prueba de recuperación de daño.



1. Templo de Rael.
2. Herbolario.
3. Palacio Real.
4. Consejo de la Corte Blanca.
5. Cementerio élfico.
6. Pabellones del Ejército.
7. Mazmorras.

Guardia Real — 60 puntos

Elfo del bosque, Guerrero

Una decena de soldados élficos protegen constantemente al rey Gerahel y forman su guardia real. Vestidos de verde y oro y armados con imponentes alabardas de elegante factura, protegen al monarca sin importar si al hacerlo han de perder la vida.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Atención +7, Atletismo +7, Averiguar intenciones +2, Buscar +6, Intimidar +5, Montar +5, Oficio (Guardia) +6, Saber (Local) +4, Saber (Tácticas) +6, Sigilo +5.

Dotes: Ataque de torbellino, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales), Derribo mejorado 1, Dureza, Especialidad en ataque (Alabarda), Maestría con armadura (Coraza), Interponerse, Lanzamiento defensivo.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +6, Reflejos +7, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 8 m (con armadura), Defensa 17 (Desprevenido 14), Armadura (RD 5), Ataque desarmado +6 (1d3+2), Alabarda +8 (1d10+3, 20/x3), Arco largo +6 (1d8, 20/x3), Derribar +8, Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 36, Umbral de herida grave 12.

Equipo: Alabarda, arco largo (20 flechas), coraza de gran calidad, puñal y sobretodo verde y oro.

Táctica: Si el Rey es atacado, uno de los guardias se interpondrá para recibir el ataque en su lugar. Usan sus alabardas tanto para dañar como para desestabilizar a sus oponentes (una vez por asalto, un ataque fallido contra ellos les otorga un derribo como reacción). Si se ven rodeados, pueden blandir sus alabardas en amplios círculos para mantener a raya a sus oponentes (–2 al Ataque, pero pueden golpear a todos los enemigos adyacentes).

prende la pasividad de su padre, y considera que es el momento de actuar y recuperar la posición de poder que corresponde a los elfos, haciendo pagar a los humanos por las afrentas del pasado.

Le siguen en la línea de sucesión el príncipe Gorshael, un montaraz más ocupado de estudiar las plantas del bosque que de los asuntos de la política, y el príncipe Ilbanath, que dirige las patrullas de exploradores que vigilan la franja sur del bosque. Los siguientes hijos del rey son Benderel, Gilbarth, Ferdael y Eleandal, leales príncipes que cumplen los cometidos que les encarga su padre. Por último está la princesa Gishal, la única hija del Rey, y el príncipe Araanel (protagonista de la serie de librojuegos *Leyenda Élfica*), el menor de todos.

Las estadísticas del Rey y los Príncipes están disponibles en la sección **Personalidades de Shalanest** (ver pág. 264).

La familia real vive en el palacio del Gran Árbol, si bien la mayoría de los príncipes tienen encomendadas misiones que los mantienen lejos de Litdanast durante determinadas temporadas, ya sea dirigiendo las patrullas de exploradores o, cada vez con menor frecuencia, en misiones diplomáticas fuera del bosque.

El lento declive de la raza de los elfos ha hecho mella en el corazón del rey Gerahel, que sumido en la melancolía y la añoranza de su esposa, suele pasar largas tardes en el mirador del palacio, observando la cúpula arbórea y preguntándose si quizás sus decisiones han condenado a su pueblo a un final prematuro.

4. Consejo de la Corte Blanca

Un puente colgante lleva desde el palacio real hasta un palacete situado en un árbol cercano. Se trata de la sede del Consejo de la Corte Blanca, un grupo de sabios elfos, los más ancianos de Valsorth, que asesoran al rey Gerahel en todos los asuntos del gobierno del bosque.

Los sabios suelen permanecer en este palacio o pasear por los alrededores, a excepción de cuando son llamados por el Rey para reunirse. Entre los miembros del consejo destacan Guznahan, una mujer de clarísima piel y pelo blanco, pero cuyos rasgos imperecederos contradicen su edad, que es la líder del Consejo y comparte una gran amistad con el rey Gerahel; e Imbrae, un alto elfo de noble porte y cabellos plateados que considera al Rey demasiado pasivo y apoya al príncipe Gornahel, al que cree más acertado para gobernar.

Si los PJs preguntan a los sabios del Consejo al respecto, éstos pueden dar ciertas informaciones sobre las leyendas, tradiciones e historia del reino élfico. La cantidad de información que obtienen depende de su diplomacia y de sus actos en el reino élfico. Entre los temas de los que pueden obtener información destacan los siguientes:

LAS ESPADAS ÉLFICAS

Tres espadas fueron forjadas en los tiempos antiguos, mucho antes de la aparición de los hombres o de la guerra contra el Rey Dios. Imbuidas de toda la sabiduría de los herreros elfos, se forjó una espada para cada uno los tres hijos de Benthor y Crishal. Bieldor, el primogénito, fue obsequiado con Llama de Luz, la más poderosa de las tres. Su hermano Borador recibió a Rayo de Oscuridad y el pequeño, el príncipe Bial, fue el portador de Fuego de Plata. Las tres espadas pasaron por las manos de los monarcas elfos durante la larga historia de su raza, pero finalmente acabaron perdidas. Las leyendas cuentan que Llama de Luz, empuñada por Gildor, fue el arma que derrotó al Rey Dios, aunque después, en la batalla que se produjo en el templo entre humanos y elfos, también desapareció.

LAS GEMAS DE PODER

Viejos escritos descubiertos no hace mucho narran la creación de tres gemas rojas, imbuidas con la esencia del mundo, que unidas podrían eliminar a cualquier mal que intentase destruir Valsorth. Poco se sabe de su localización, aunque un grabado en uno de los pergaminos marca un punto al norte de Shalanest, en las montañas Durestes, una ciudad subterránea llamada Karahakum donde, según los escritos, pudieron ser creadas las gemas y quizás haya pistas sobre lo sucedido con ellas.

LOS DOCE ARCANOS

Les explican la historia de los Doce Arcanos que sacrificaron sus vidas para encerrar a Abanatah, auténtico nombre del autoproclamado Rey Dios, en el círculo de piedras, en el interior del templo de Dargore. Si el círculo se rompe, nada podrá evitar que el Rey Dios regrese a Valsorth.

5. Cementerio Elfico

En una colina al norte del Gran Árbol se halla el cementerio donde los elfos entierran a los suyos, en nichos bajo la hierba y adornando las tumbas con simples lápidas de piedra.

En el promontorio del centro del claro es donde la familia real entierra a sus miembros, lugar en el que sólo los príncipes y reyes encuentran morada, aunque excepcionalmente algún otro elfo ha hallado aquí el reposo eterno.

6. Pabellones del Ejército

La sede del ejército es un pabellón situado al norte de la ciudad, donde los soldados pueden descansar al volver de patrullar por el bosque.

La fuerza armada del reino élfico está compuesta por unos mil soldados, en su mayoría arqueros organizados en patrullas de diez que vigilan las fronteras, y un par de centenares de jinetes a caballo. El jefe del ejército es el Rey, pero su hijo Gornahel ejerce el mando directo.

ALISTARSE EN EL EJÉRCITO

Los aliados de los elfos pueden formar parte del ejército, excepto los caballeros de Stumlad, que no son aceptados bajo ningún concepto, y es que la guerra contra el reino humano sigue presente en el recuerdo de los elfos.

Un soldado del ejército recibe 15 monedas de plata por semana de servicio, además de comida y alojamiento en el pabellón cuando regresan a la capital. Como soldados deben patrullar por todo el reino, a veces durante semanas, luchando contra las incursiones de enemigos o de aquellas criaturas que habitan en los lugares abandonados del reino.

Soldado de Litdanast — 50 puntos

Elfo del bosque, Explorador

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 13 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Artesanía (Trampas) +4, Atención +9, Atletismo +6, Averiguar intenciones +4, Buscar +7, Montar +5, Oficio (Guardia) +5, Saber (Geografía) +4, Saber (Local) +5, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +5, Supervivencia +7.

Dotes: Aguante, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Disparo preciso 1, Especialidad con ataque (Arco largo), Puntería mejorada, Rastrear.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +3, Reflejos +5, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura (RD 2), Ataque desarmado +5 (1d3+1), Arco largo +7 (1d8, 20/x3), Daga +5 (1d4+1, 19–20), Espada larga +5 (1d8+1, 19–20), Derribar +5, Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Arco largo (20 flechas), armadura de cuero tachonado, cuerda de seda, daga, espada larga, mochila, odre, pedernal y acero, raciones de viaje (5), ropa de montaraz, saco de dormir.



Si los PJs entran a formar parte de una patrulla, los equiparán con el uniforme del ejército (ropas de cuero verde y una capa con capucha) y aquellas armas que necesiten. Al mando de su patrulla estará el capitán Hirbari, un elfo alto y estilizado, de cabello rubio recogido en una larga trenza.

AVENTURAS EN EL EJÉRCITO

Mientras los PJs formen parte de las patrullas de vigilancia elfas, pueden correr diferentes aventuras.

AVENTURA 18:
ELIMINAR A LOS HOMBRES SAPO

Resumen: La patrulla de los PJs recibe la orden de limpiar de hombres sapo las charcas.

Símbolo:

Reto:

Durante sus tareas como miembros del ejército de Shalanest, la patrulla de los PJs es convocada en los barracones para una nueva misión:

– Han llegado informes de gran actividad de hombres sapo en las charcas –os explica el príncipe Gornahel–. No podemos permitir que esas monstruosidades se apoderen de nuestro bosque. Es por eso que deben ser exterminados, y su guarida arrasada por completo.

Las órdenes del príncipe son tajantes, y no aceptará ninguna queja o propuesta. De este modo, Hirbari y su patrulla deben dirigirse por el río hasta las charcas, atravesar los pantanos (quizás topando con alguno de los cocodrilos del barro u otros peligros de las zonas abandonadas del bosque) y atacar la guarida de los hombres sapo (como se describe en **Las Charcas**, ver pág. 259). Las estadísticas de los hombres sapo están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 343).

La misión termina con la muerte del último hombre sapo, aunque quizás los PJs se pregunten si era necesaria esta masacre. Si trasladan sus dudas al príncipe Gornahel, éste les responde que es precisamente esa consideración lo que ha llevado al pueblo de los elfos a estar al borde de la extinción.

AVENTURA 19:
RESCATAR AL PRÍNCIPE ILBANATH

Resumen: El príncipe Ilbanath ha sido secuestrado por una horda de orkos que se ha asentado en los límites del bosque. Los PJs deben rescatarlo sin ser descubiertos.

Reto:

La aventura comienza cuando la patrulla de los PJs está cruzando una senda en la parte sur del bosque y se escucha el cantar de un pájaro en el norte. Hirbari se lleva las manos a la boca y responde con una llamada igual. Al momento aparece entre la maleza un explorador elfo armado con un arco y con aspecto de estar exhausto.

– Me alegro de que el destino haya guiado vuestros pasos hasta aquí –dice el recién llegado–. Soy miembro de la patrulla del príncipe Ilbanath. Por desgracia tuvimos un encuentro con una horda de orkos ayer por la noche. Durante la batalla, el príncipe fue capturado y ahora no sabemos dónde se encuentra. Quizás podáis ayudarnos a encontrarle.

– Si ha sido capturado por el enemigo ahora ya debe estar muerto –responde Hirbari con frialdad–. Los orkos no acostumbran a tomar prisioneros, por lo que ser capturado significa una muerte lenta y cruel. Sin embargo, no podemos abandonarlo sin estar seguros, así que algunos de nosotros seguirán el rastro, mientras otros vamos en busca de refuerzos. Si es una horda tan numerosa como dices, necesitaremos la ayuda de varias patrullas de exploradores –entonces el líder de la patrulla se vuelve hacia vosotros, interrogando con la mirada si estaríais dispuestos a explorar los bosques en busca del príncipe Ilbanath.

Si los PJs rechazan ir, Hirbari se muestra contrariado por su negativa, y lamenta que no podrán seguir el rastro de los captores del príncipe (que será ejecutado por los orkos). Al volver a la capital, Hirbari comunica las noticias al príncipe Gornahel, que ordena la expulsión de los PJs del ejército, y también del reino.

SIGUIENDO A LOS CAPTORES

Si los PJs obedecen la orden y parten en busca del rastro de los orkos, no tardan en llegar al claro donde se produjo la emboscada, sembrado de cadáveres de orkos y elfos. Una prueba de Rastrear (Supervivencia contra CD 17) permite encontrar un rastro que se pierde entre la maleza hacia el sur, el camino que los diez orkos supervivientes han seguido con su prisionero inconsciente.

Cuando llevan un par de kilómetros se encuentran con el cadáver de un orko a un lado del sendero, degollado por lo que parecen ser heridas de zarpas. También hay marcas de sangre en el suelo, junto a un rastro de huellas. Una prueba de Supervivencia (CD 15) o Saber (Naturaleza) (CD 20) indica que el rastro parece pertenecer a un oso. Si siguen el rastro, acaba llevándolos a la cueva de un oso que se topó con los orkos. El oso los atacó y mató a uno, pero fue herido. El animal está enloquecido por el dolor, y atacará a cualquiera que se acerque a su guarida. Las estadísticas del oso están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 345).

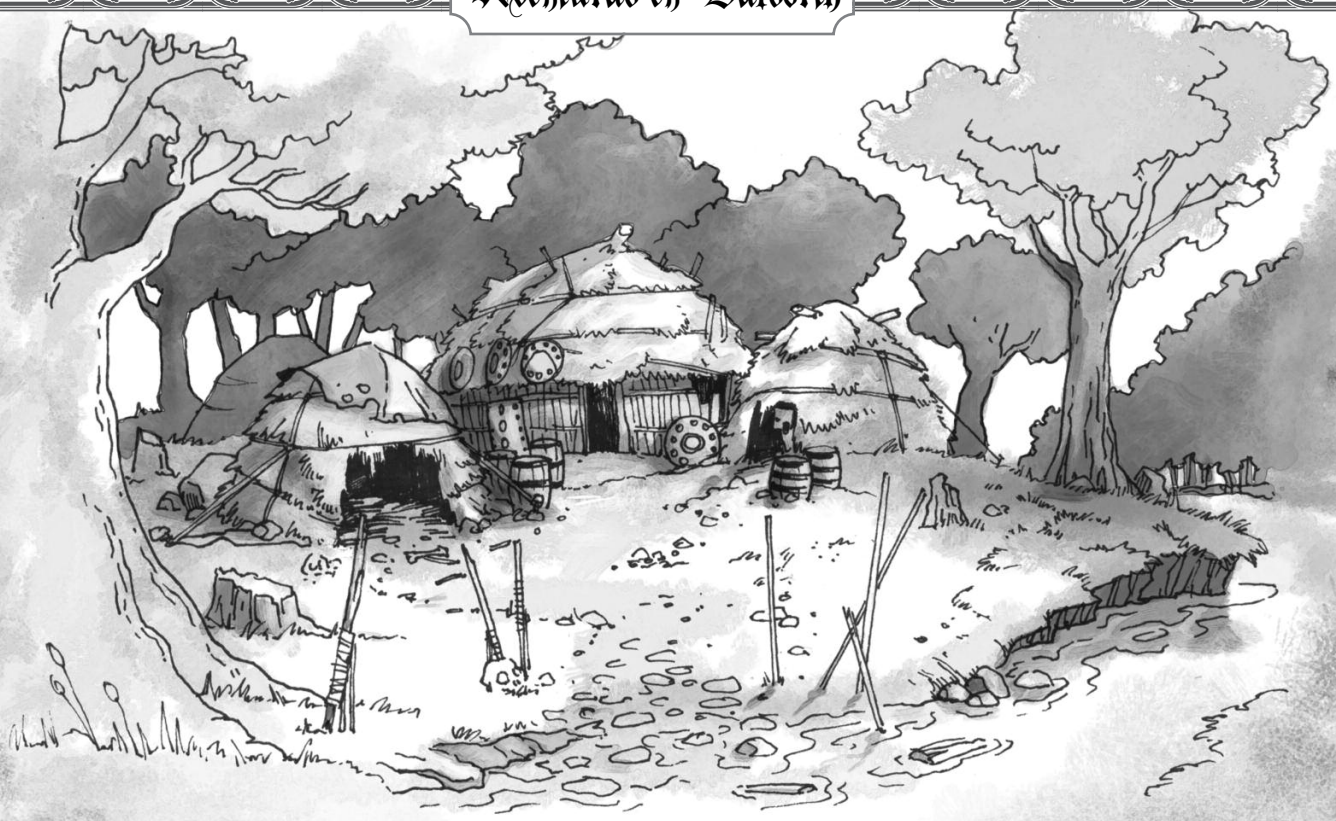
EL CLAN ORKO

Medio centenar de orkos se han establecido en un valle en los límites del bosque, junto al río Tirem, levantando un pequeño asentamiento de tiendas. Su líder es Orkaf, un gran orko que sirve a las tropas que hay al norte y que ha sido enviado como avanzadilla y para recabar información sobre las defensas elfas en este lado del bosque. Orkaf no sabe que sus guerreros han capturado a uno de los hijos del rey elfo, pero no tardará en descubrirlo una vez se ponga a torturar al joven explorador.

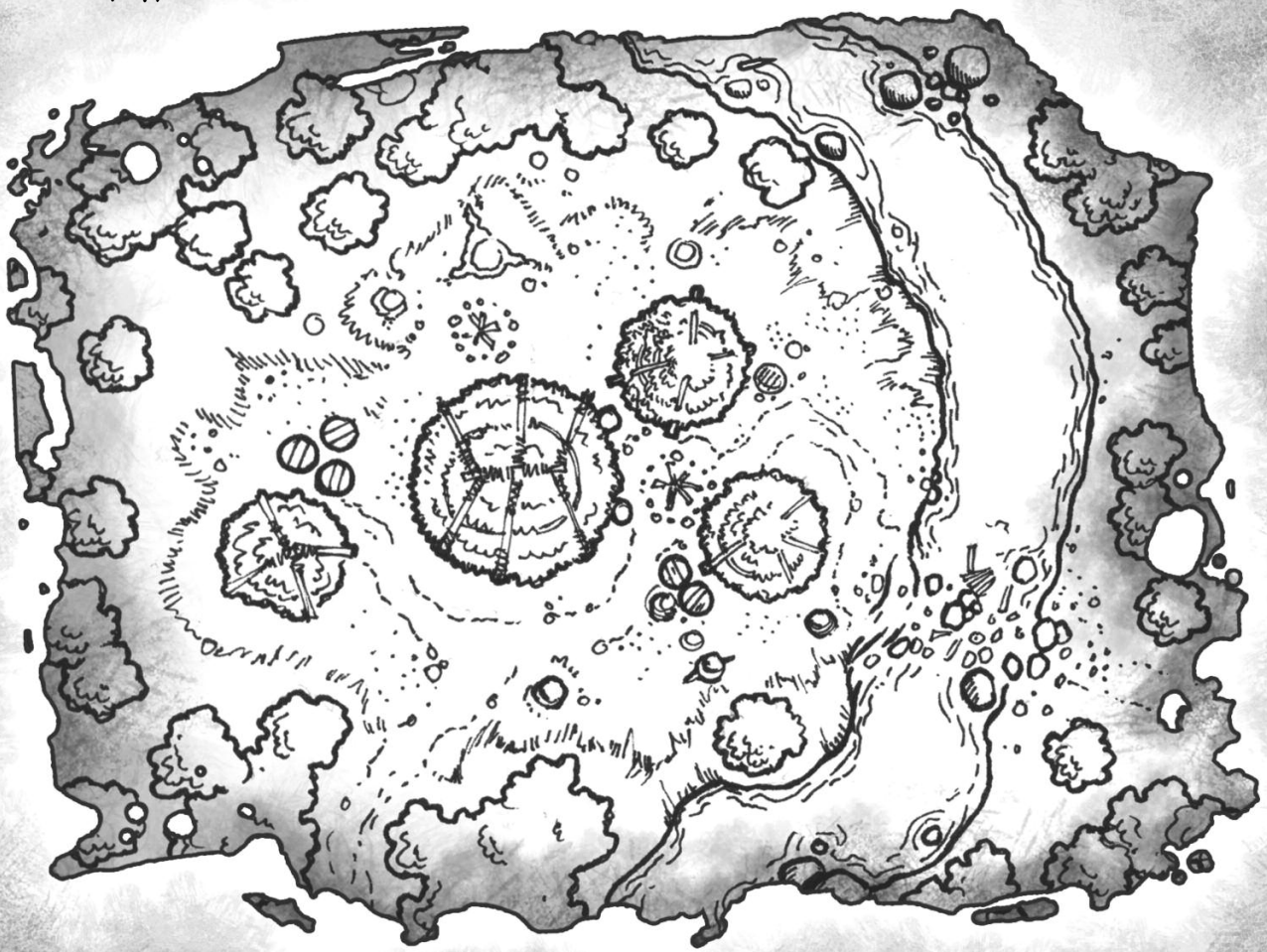
Cuando los PJs lleguen al poblado orko, se deben sorprender de que los orkos hayan podido levantar un poblado en Shalanest, señal de lo débiles que son sus fronteras. Se trata de una gran tienda central y tres más pequeñas que las rodean. Si es de noche, hay gran agitación, con guerreros por todas partes y mucho ajetreo. Si es de día, la mayor parte de los orkos se han refugiado en las tiendas y sólo tres hacen guardia.

EL ATAQUE

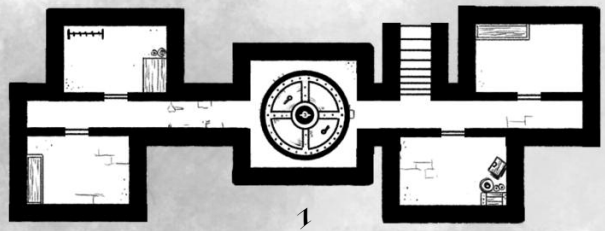
Si los PJs atacan durante la noche, se enfrentan a 50 orkos (25 guerreros, 15 ballesteros y 10 grandes orkos, comandados por el capitán Orkaf). Si esperan y se infiltran durante el día, deben alcanzar la gran tienda central, que es donde está encerrado el príncipe. Los tres guardias orkos patrullan aburridos de un lado a otro, aunque a menudo se esconden bajo un arbusto o a la sombra de una de las tiendas para evitar los rayos del sol. Como medida de seguridad, han montado un sistema de alarma: unas finas cuerdas atadas entre las tiendas rodeando el campamento, que unidas a varios cacharros, alertarán si alguien tropieza con ellas (el PJ que se acerque a las cuerdas debe superar una

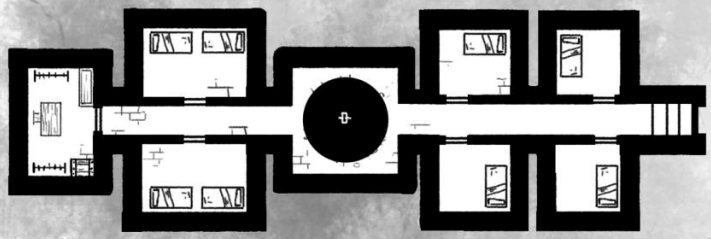


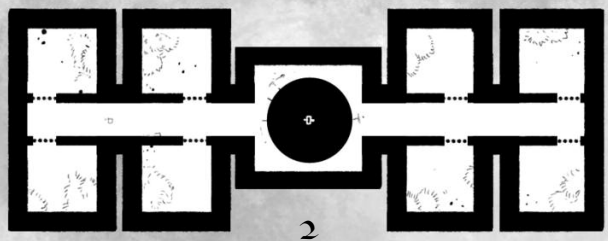
Asentamiento Orko





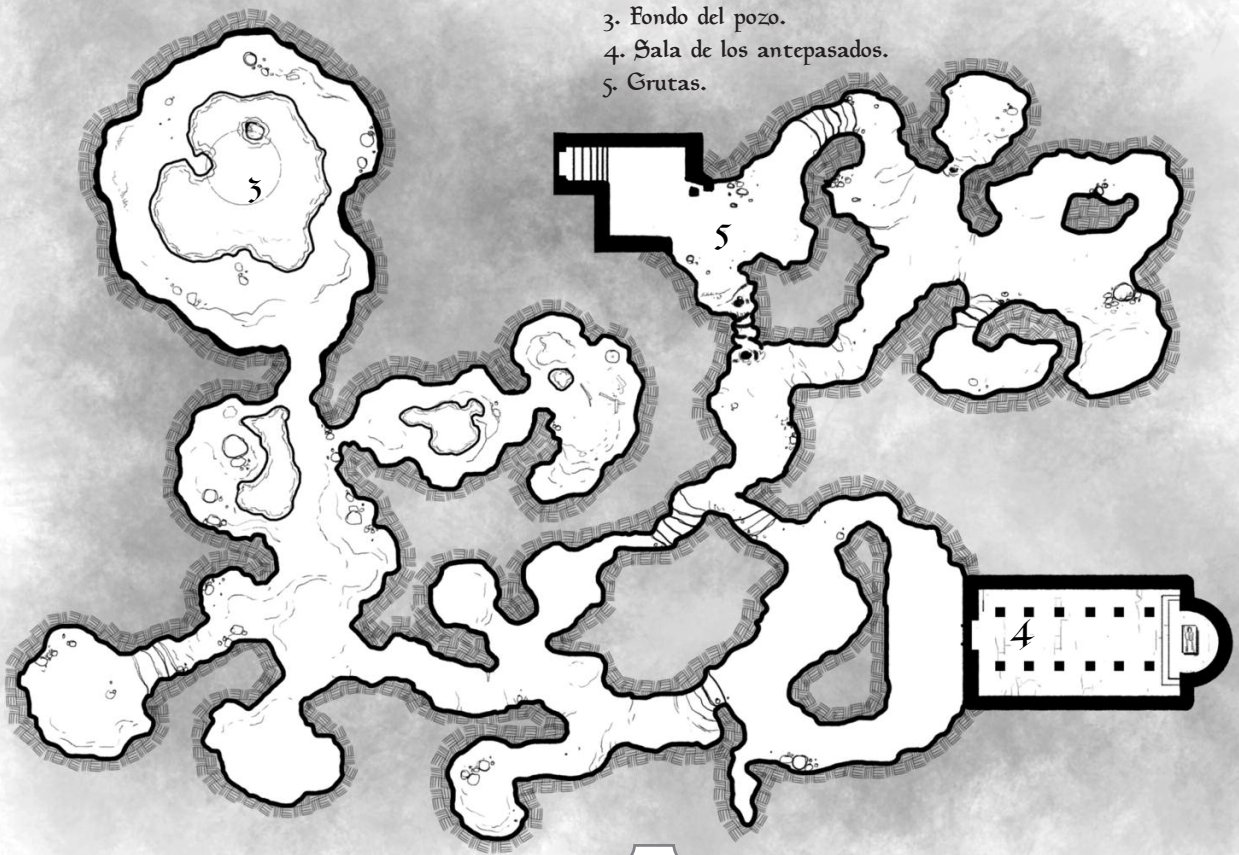






Mazmorras de Citdanast

1. Elevador.
2. Celdas.
3. Fondo del pozo.
4. Sala de los antepasados.
5. Grutas.



prueba de Atención contra CD 15 para descubrir la trampa). También pueden acercarse por el río, evitando así las cuerdas y logrando un camino más directo a la tienda principal.

Si activan la trampa o uno de los orkos da la alarma, al momento salen 1d10 orkos por asalto de las tiendas. Orkaf intentará matar al príncipe para evitar que sea rescatado. Las estadísticas de los orkos están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 345).

Si llegan a la tienda sin ser descubiertos, se encuentran con diez grandes orkos y Orkaf dormitando tirados en el interior, entre excrementos y restos de comida. El príncipe está atado al poste principal de la tienda, malherido pero vivo. Si los PJs lo liberan con sigilo, pueden salir sin ser descubiertos y escapar antes de que los orkos despierten. Las estadísticas del príncipe Ilbanath están disponibles en la sección **Personalidades de Shalanest** (ver pág. 265).

Si los PJs regresan a Litdanast con el príncipe, el propio rey Gerahel les da las gracias y los recompensa generosamente por su proeza. Además, los PJs serán invitados a un banquete en el palacio real, durante el que podrán conocer a las familias nobles.

Si los PJs regresan con la noticia de la muerte de Ilbanath, Hirbari lo comunica a la familia real y se envía un gran batallón de elfos para acabar con los orkos.

7. Las Mazmorras

Un pequeño edificio de piedra de forma redondeada y flanqueado por estatuas de guardianes elfos es la entrada a las mazmorras que se extienden en los subterráneos de la ciudad. Unas escaleras de piedra descienden en las profundidades a una red de túneles, excavados en tiempos antiguos y usados en la actualidad como calabozos, principalmente para retener a los forasteros que se cuelan en el reino y a los pocos elfos que quebrantan las leyes.

Las mazmorras están divididas en tres niveles de profundidad, comunicadas por un pozo circular de cinco metros de diámetro, por el que sube y baja un elevador gracias a un mecanismo de poleas y engranajes que unen una descomunal cadena.

En el primer nivel está la sala que controla el elevador y un par de estancias para los guardias; en el segundo están los dormitorios, junto con una armería (donde se guardan los objetos de los detenidos), la cocina y un par de almacenes con víveres; y en el tercer nivel están los calabozos. Más allá del tercer nivel, el pozo aún se adentra muchos metros en las entrañas de la tierra, pero pocos saben qué hay en sus profundidades.

1. ELEVADOR

Un pozo (de cinco metros de diámetro y más de cien de profundidad) desciende en vertical conectando los diferentes niveles del subterráneo.

Los elfos construyeron un elevador para desplazarse con seguridad por el pozo. Se trata de una plataforma metálica circular unida a una gruesa cadena que se eleva mediante contrapesos y poleas.

2. CELDAS

En el tercer nivel se encuentran los calabozos, unos pasadizos con celdas pequeñas donde se encierra a los prisioneros.

Varios guardias vigilan este nivel, realizando rutas en solitario por los pasillos y pasando el resto del tiempo en las dos salas de descanso, en las que hay de seis a diez soldados.

3. FONDO DEL POZO

Los elfos construyeron el elevador en el pozo, pero ya nadie recuerda qué había más abajo, pues no saben dónde termina esa gruta.

En realidad, el pozo desciende en lo que parece ser una eternidad y acaba en una caverna inundada por un lago subterráneo. Desde esta gruta surge una red de cuevas y galerías, en las que reinan enjambres de murciélagos y criaturas de las profundidades.

4. SALA DE LOS ANTEPASADOS

En una de las galerías encontráis una puerta de piedra con gran profusión de grabados que desentonan con la decoración circundante. No parece tener ningún tipo de cerradura.

La puerta lleva a una sala de los antiguos elfos. Este lugar sagrado ha permanecido cerrado durante más de un siglo, y sólo los descendientes de los reyes elfos pueden abrirla. Para ello, un miembro de la familia real debe colocar sus manos sobre los grabados que adornan la puerta. Al abrirse, da a una sala enorme, de columnas de mármol y paredes adornadas con cuadros y tapices que relatan la historia de la bella raza, desde los días de su llegada al mundo, el nacimiento de los humanos o la guerra contra el Rey Dios. En esta sala es donde los escuderos de Gildor depositaron el cadáver de su Rey, junto a la espada Llama de Luz, que se consideró perdida después de la batalla contra el Rey Dios, pero que en realidad fue guardada aquí. Sólo el rey Gerahel lo sabe, pero considera que el féretro de su padre debe conservar la espada, por lo que nunca la reclamará para sí.

Espada Llama de Luz

La mítica arma que derrotó al Rey Dios es una espada con la empuñadura bañada en oro y adornada con pequeñas esmeraldas que relucen con un brillo cegador. La hoja es larga y levemente curvada, y su filo azulado como si hubiese capturado el tenue reflejo del anochecer.

Llama de Luz es la más poderosa de las tres espadas de los reyes elfos, forjada originalmente para el príncipe Bieldor hace más de mil años y con la cual Gildor derrotó al Rey Dios.

Es una espada larga mágica +4, que causa +1d6 puntos de daño sagrado adicional. Además, otorga a quien la empuña la capacidad de lanzar los conjuros *Luz del día* y *Luz abrasadora* como si fueran Aptitudes sortílegas (consulta el **Capítulo 4. Poder y Fe** para más información). Sin embargo, estas cualidades sólo se revelan cuando la espada es empuñada por el legítimo rey de los elfos. En cualquier otra mano es sólo una espada +1, sin ningún otro rasgo mágico.

5. GRUTAS

No son más que una serie de grutas naturales formadas por algún antiguo río que una vez recorrió el subsuelo de Litdanast.

Una red de galerías y chimeneas naturales suben desde las profundidades hasta una pared falsa en el segundo nivel de las mazmorras. Hace falta una prueba de Buscar (CD 22) para descubrir la entrada desde el lado de las mazmorras. Sólo partidas de murciélagos gigantes habitan estas cuevas, adosados a las paredes la mayor parte del tiempo, pero que pueden salir en desbandada si son molestados.

AVENTURA 20:
PRISIONEROS DE LOS ELFOS

Resumen: Los PJs son encerrados en las mazmorras bajo la capital y deben buscar una forma de huir.

Reto:

Esta aventura se inicia si los PJs son hechos prisioneros y encerrados en las mazmorras. Algunas de las razones por las que pueden acabar en una celda de las profundidades son las siguientes:

- Entran en el bosque sin permiso y son capturados por una patrulla de exploradores elfos.
- Cometen algún crimen o robo en el reino y son descubiertos.
- Se enfrentan al príncipe Gornahel cuando éste asume el reinado.

Sea cual sea la razón, los PJs son encerrados en las celdas del tercer nivel de las mazmorras, uno en cada celda. Las puertas son de madera (21 Puntos de Resistencia, RD 7 para romperlas, o una prueba de Artesanía (Cerrajería), o Inutilizar mecanismo contra CD 25 para forzar la cerradura) y las paredes de piedra maciza, con un catre como único mobiliario. Un soldado elfo patrulla el pasadizo cada hora, desde la sala de descanso donde están el resto de vigilantes (seis soldados elfos). Una vez al día un par de guardias les traen la comida y se la dan a través del ventanuco barrado de la puerta.

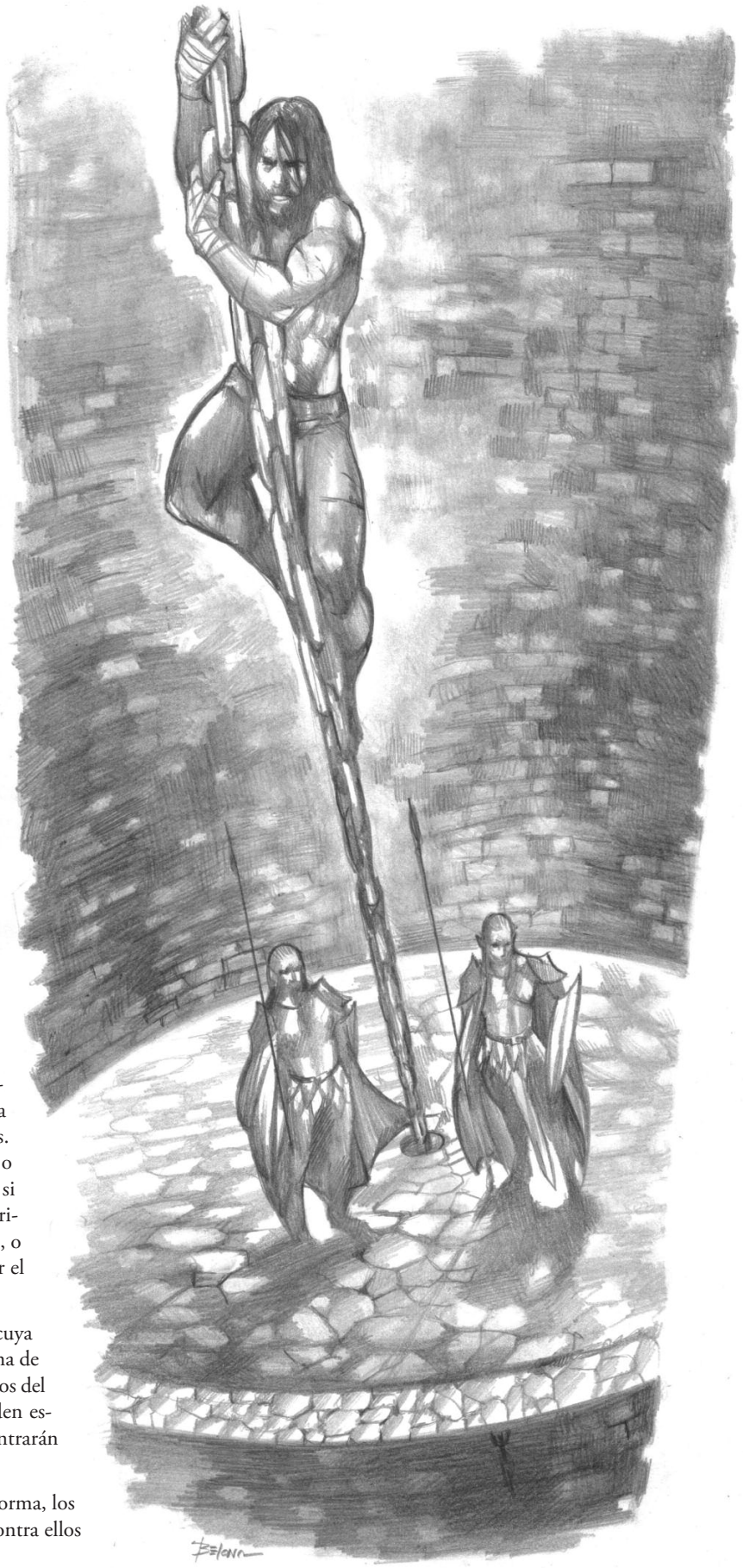
Los PJs pueden escapar o bien rompiendo la puerta, lo que provocará que los vigilantes puedan oír el estruendo y acudan a la carrera, o bien engañando al guardia que patrulla el pasillo para que abra la puerta. Además de medios mágicos, como sugestionarlo o hechizarlo, también pueden aprovechar lo estrecho de la celda para trepar y ocultarse en el techo (prueba de Atletismo contra CD 15 para trepar y aguantar agarrado en el techo), haciendo que el guardia piense que han escapado y abra la puerta. Las estadísticas de los soldados elfos están disponibles en la sección **Pabellones del Ejército**, (ver pág. 253). Como parte de su equipo, los guardias de las mazmorras tienen una copia de las llaves que abren las celdas.

LA FUGA

Si los PJs se fugan con discreción, pueden avanzar por los pasadizos, evitando a los guardias, y quizás encuentren la armería donde han guardado sus objetos, así como algunas otras armas. En las mazmorras también hay otros prisioneros, algún orko o troll capturado recientemente, e incluso Gishal y otros elfos si Gornahel ya gobierna el reino. Los PJs pueden liberar a estos prisioneros, ya sea para crear una distracción mientras ellos huyen, o para unirse a los elfos para escapar (sin duda un troll suelto por el subterráneo atraerá mucho la atención).

Los pasadizos de este nivel convergen en el pozo del elevador, cuya plataforma acostumbra a estar en el primer nivel. La única forma de hacerlo bajar es trepar por la gruesa cadena hasta la sala de mandos del elevador, y usar las palancas para hacerlo bajar. También pueden esperar a que los guardias bajen, pero entonces los PJs se encontrarán con cuatro soldados en la plataforma.

Si los PJs atraen la atención cuando estén subiendo en la plataforma, los soldados elfos saltarán desde los pasillos laterales para luchar contra ellos



en el elevador. Cualquier luchador que cometa una pifia, sea empujado o se acerque demasiado al borde puede caer por el pozo (prueba de salvación de Reflejos contra CD 15 para agarrarse en el último momento) hacia lo que parece una muerte segura (o no, si sobrevive a la caída en el lago subterráneo del fondo).

DE NUEVO EN EL EXTERIOR

Si los PJs alcanzan el primer nivel de las mazmorras, no tendrán problemas para salir por las escaleras al exterior. En este punto, si van con Gishal y los otros elfos, éstos insisten en ir al palacio real y detener al malvado Gornahel. Por el contrario, si los PJs sólo quieren huir, deben internarse en el bosque, aunque si su fuga es descubierta, no tardarán en sufrir la persecución de varias patrullas elfas.

Las Charcas

Una zona empantanada y cenagosa ocupa un enorme claro en el margen suroeste del bosque. Los árboles caídos cruzan los embalses de barro y lodo, infestados de moscas y otros insectos, en los que un hedor a podredumbre flota en el ambiente, pesado y dulzón.

Las Charcas, como es conocida esta ciénaga, es una zona del bosque que quedó anegada por las aguas del río Tirem, formando una red de pantanos y barrizales traicioneros. Los elfos, incapaces de proteger su extenso reino, abandonaron esta región, que pronto fue ocupada por criaturas que hicieron de este lugar su nuevo hogar. El principal asentamiento es el de un grupo de cuarenta hombres sapo. Estos, adaptados a vivir en sitios húmedos, se han hecho con el control de las Charcas y han levantado su poblado entre el barro y las aguas estancadas, atrapando a cualquier viajero o elfo que se aventura en sus tierras sin la protección necesaria. Poco inteligentes y simples, su existencia parásita solía ser erradicada por las patrullas elfas, pero la disminución de la vigilancia ha permitido que se establezcan permanentemente en las Charcas.

Peligros de Las Charcas

Cruzar estos barrizales puede ser muy peligroso, ya que un paso en falso puede acabar con el imprudente viajero hundido hasta el cuello en tierras movedizas. Se necesitan pruebas de Supervivencia (CD 15) para encontrar una senda segura entre los pantanos. Un fracaso puede acabar con el grupo sumergido en arenas movedizas, situación de la que deben salir en menos de 3 asaltos (ya sea mediante ingenio, magia o superando una prueba de Atletismo contra CD 20). Si un personaje no logra salir y no recibe ayuda externa, será tragado por las arenas y no podrá respirar (ver **Asfixia**, pág. 115).

Además, cada día pasado en las Charcas los PJs tendrán que superar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 15) o contraerán una enfermedad debido a los insectos que acribillan a todos los viajeros. El periodo de incubación es de 1d4 días, pasado ese tiempo el PJ sufre fiebre, escalofríos y vómitos, y pierde 1d2 puntos de Fuerza. Cada día posterior debe realizar una nueva prueba de Fortaleza y si falla pierde otro 1d2 puntos de Fuerza. Si tiene éxito en dos pruebas consecutivas de Fortaleza, habrá superado la enfermedad.

Por último, una serie de criaturas viven en las ciénagas, esperando a que alguien quede atrapado en los barrizales o debilitado por las enfermedades. Entre estos depredadores destacan los cocodrilos de barro (pág. 338), despiadados cazadores que son los amos de los pantanos.

La Guarida de los Hombres Sapo

En un promontorio que se eleva en el centro de las ciénagas vive una colonia de hombres sapo, seres rechonchos y de habla indescifrable. Una cueva parcialmente inundada es su hogar, al que se entra por una abertura de la que surge un hedor insoportable.

ENTRADA

Una galería parcialmente inundada es el acceso a la guarida de los hombres sapo. A pesar de la distancia, se puede apreciar el insoportable hedor que sale de ella. Al lado de la entrada hay una pareja de hombres sapo que parecen algo distraídos.

La galería de entrada, inundada en casi medio metro, desciende hacia el interior. La cueva está vigilada por dos hombres sapo, armados con lanzas que pasan muchas horas en los alrededores de la entrada, pero es habitual que se distraigan para cazar con su lengua algún insecto o se enzarcen en una discusión absurda por cualquier tema. Si detectan a cualquier enemigo, su primera reacción es correr al interior de la guarida y alertar a sus congéneres de la sala común.

TÚNELES

Excavados en el fango, una red de angostos túneles se entrecruzan hacia la sala común. Se trata de pasadizos de apenas un metro de ancho y dos de alto, de paredes de barro humedecido y cubiertas de hongos.

Si los hombres sapo detectan a un intruso, se lanzan por los pasadizos, intentando rodear a los invasores, y aprovechando lo estrecho del paso para acorralarlos.

Aquellos que usan armas cortantes o contundentes de tamaño Grande o superior no tienen espacio para blandirlas adecuadamente, por lo que reciben un –2 a sus tiradas de Ataque. Además resulta muy difícil moverse durante el combate e intercambiar posiciones.

TRAMPA DE CLAVOS

El cruce de caminos está más inundado, si cabe, que el resto de las galerías. Al pasar por él se nota algo raro en el fondo.

En este cruce de pasadizos, los hombres sapo han instalado una burda trampa, oculta en el agua que inunda el suelo del pasaje. Se trata de una serie de puntas afiladas que perforan los pies de aquel que pasa por encima, y cuyo grito de sorpresa puede alertar a los hombres sapo de la sala común. Si alguien cae en la trampa debe superar una prueba de salvación de Voluntad (CD 18) para evitar gritar. En caso de fallar, los hombres sapo llegan a esta zona en 1d4+2 asaltos.

Pinchos en el Agua

Tipo: Estática.

Atención: CD 20.

Desarmar: CD 15.

Activación: Pasar por encima.

Efecto: 1d10 de daño.

SALA COMÚN

Una caverna repleta de excrementos y desechos es donde viven la mayoría de los hombres sapo, regodeándose entre el barro de la sala en una melodía de ruidos graves y erupciones de gases.

Aquí suele haber entre 20 y 30 guerreros, de los cuales la mitad suele salir a diario a recolectar insectos y otros bichos en las ciénagas.

Al alcanzar esta sala, Hirbari dará la orden de atacar, y los elfos de la patrulla se lanzan al ataque sin dudarlo, asesinando y masacrando a los hombres sapo sin piedad. Ante la menor oposición o duda de los PJs, Hirbari puede acusarlos de no obedecer las órdenes.

TESORO

Una galería lleva hasta un agujero excavado en el suelo donde los hombres sapo almacenan sus pertenencias, la mayoría de las cuales no son más que restos de animales, pedazos de telas brillantes y algunas monedas.

Los PJs pueden investigar el agujero. Allí, entre montañas de desperdicios y restos variados, pueden encontrar dinero u otros objetos de valor. Cada PJ que examine los restos debe realizar una prueba de Buscar (CD 10) y, por cada punto en que supere la dificultad, encontrará 5 reales de plata en monedas variadas (con un máximo de 150 reales de plata entre todos). Si alguno supera la prueba por más de 5 puntos, puede encontrar alguna pieza de equipo de las patrullas de elfos (una espada larga, una capa algo rota, un rollo de cuerda, etc.) o de algún incursor orco (una cimitarra oxidada, una ballesta en mal estado, piezas de armadura, etc.).

Acontecimientos en Shalanest

Una serie de hechos relevantes tienen lugar en el bosque de Shalanest durante la época que se describe en este libro. Estos acontecimientos pueden servir de telón de fondo de las aventuras de los PJs, o formar parte importante de las mismas.

El Ataque de Los Dragones

En el invierno del regreso de la sombra, poco después de la caída de la ciudad de Teshaner, uno de los ejércitos de orkos y dragones se dirige al sur para atacar por sorpresa el bosque de Shalanest Oriental. Se trata de una fuerza de tres mil orkos y cinco dragones negros, que irrumpe en el bosque por la frontera norte y emprende una carrera de destrucción hacia la capital de Litdanast.

Al mando de este destacamento se encuentra Seela, una sacerdotisa humana lugarteniente del Rey Dios, que dirige las tropas con mano de hierro, confiando en que gracias a la sorpresa y a su superioridad numérica aplastarán las defensas del enemigo. La mujer, a lomos de un dragón negro, apenas intervendrá en la lucha salvo para abrasar a aquellos que logren resistir a sus tropas.

En los días anteriores al ataque, llegan al bosque rumores de una guerra en el norte. Se habla de un ejército de orkos, de que la ciudad de Teshaner ardió en llamas, pero sin que haya informaciones confirmadas al respecto. Poco después, los orkos entran en el bosque en hordas de 50 a 100 guerreros, masacrando a todos aquellos que encuentran en su camino hacia la capital, y apoyados por los dragones negros. El invasor arrasa hacia la capital de Litdanast, donde los elfos hacen frente en una batalla desesperada, en la que el propio rey Gerahel acaba luchando contra un dragón a las puertas de su palacio. Cuando todo parece perdido, el príncipe Gornahel aparece al frente de un millar de elfos, llegados desde la frontera sur, y eliminan a los invasores y obligan a huir a Seela y sus dragones.

AVENTURA 21:
El bosque en llamas

Resumen: La patrulla de los PJs persigue a unos orkos por el bosque, pero son emboscados por un gran ejército enemigo, por lo que deben huir para alertar a la capital.

Notas: Esta aventura sucede durante la invasión orka, tal y como se describe en **El ataque de los dragones** (ver más arriba). El librojuego *Leyenda Élfica: El bosque en llamas* trata sobre estos mismos hechos desde la perspectiva del príncipe Araanel.

Reto:

EMBOSCADA ORKA

Todo empieza cuando la patrulla de los PJs encuentra un rastro de botas de hierro en un sendero. Al seguirlo, llegan a un claro del bosque, donde una veintena de orkos ha hecho un alto para comer unas provisiones. El hecho de que un grupo de orkos se adentre en el bosque no es extraño. Sin embargo, cuando los elfos se lanzan al ataque, se encuentran con que a los pocos minutos una horda mucho mayor aparece en el claro por el norte. Se trata de dos centenares de orkos, que buscan acorralar a los defensores y aniquilarlos, de manera que ninguno de ellos pueda huir y alertar del ataque. Las estadísticas de los orkos están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 345).

La emboscada empieza con una lluvia de virotes que cae sobre los luchadores, tanto elfos como orkos, para después aparecer guerreros orkos por todas partes, que se lanzan al combate entre gritos de júbilo homicida. El combate se convierte en una matanza, donde los elfos son masacrados sin piedad.

La solución más razonable es que los miembros de la patrulla se abran paso para escapar del claro, con un enjambre de orkos a sus espaldas.

Si por alguna razón los PJs logran derrotar a la horda atacante, cualquier orko malherido les contará que sólo son la avanzadilla de su ejército, y que pronto sus hermanos arrasarán el bosque y lo encenderán en llamas.

HUIDA POR EL BOSQUE

Al descubrir el ataque orko, la prioridad de los PJs debe ser alertar en Litdanast del peligro para que así puedan preparar las defensas (su propio capitán les puede gritar esta orden antes de ser abatido). Apenas emprendan el camino hacia la capital, el enemigo aparecerá a su espalda, disparando virotes y tratando de detenerlos. En su carrera desesperada, los PJs deben elegir el mejor camino hasta la capital, pues un fallo en la orientación puede significar quedar acorralados (pruebas de Supervivencia contra CD 15 para seguir el camino) además de mantener el ritmo de marcha para evitar que los orkos les alcancen (aplica las reglas de **Ritmo de movimiento**, ver pág. 40).

Dependiendo del camino elegido, la patrulla se puede encontrar en diferentes situaciones:

- **La cascada:** Un fallo en una prueba de Supervivencia puede hacer que no escojan el mejor camino para huir, siguiendo el curso del río Tirem hasta un corte vertical, por el que el río cae en una cas-

cada de más de diez metros. Entonces a sus espaldas aparecen una veintena de orkos. Los PJs deben luchar o saltar al lago (prueba de salvación de Reflejos contra CD 15 o sufren 2d6 puntos de daño), además de tener que nadar hasta la orilla bajo una lluvia de flechas (se necesitan tres asaltos nadando rápido).

- **El puente colgante:** Un puente de cuerdas y maderos viejos es uno de los pasos sobre el río Tirem. Al cruzarlo, un grupo de orkos aparece por el otro lado, cerrándoles el camino, mientras que más enemigos los siguen por detrás. Acorralados en medio del paso y con los rápidos diez metros más abajo, deben escoger entre luchar o lanzarse al río. Luchar en el puente, debido a lo precario del equilibrio, hace que cualquier luchador que haga una pifia pierda el equilibrio y caiga (prueba de salvación de Reflejos contra CD 15 para agarrarse en el último momento). Si fracasa, cae al agua, recibiendo 2d6 de daño y siendo arrastrado por la corriente.
- **Defender la abadía humana:** Los PJs pueden llegar a la Abadía humana (ver pág. 247).
- **Defender los altares elfos:** Durante la huida, los PJs se encuentran con un elfo malherido, que les explica que un grupo de orkos están destruyendo las **Estatuas de las sacerdotisas** (ver pág. 249) y, con sus últimas fuerzas, les ruega que lo impidan. Si los PJs se dirigen hacia el claro de las estatuas, se encuentran con diez orkos y un troll que golpean y destrozan las piedras, ajenos a lo que les rodea. Si logran eliminarlos y salvar las estatuas, los PJs elfos o seguidores de Rael reciben una bendición de +1 a todas sus pruebas de salvación durante el resto de la jornada.

EL BOTE

En una de las orillas del río encontrarán una barcaza, de las que se usan para transportar víveres y otras cargas río abajo. Huir en ella es mucho más rápido que a pie, aunque ir por el centro del río los hace más vulnerables. Primero, varios orkos les disparan con sus ballestas desde la orilla. Los PJs pueden eliminar a los ballesteros o cubrirse y seguir río abajo. Un tramo después, los orkos talan un árbol y lo hacen caer cruzando el río, trabando la barcaza. Entonces surge una decena más de ballesteros en la orilla y cinco guerreros que empiezan a avanzar por el tronco hacia ellos. Para liberar el barco deben destruir el tronco (30 Puntos de Resistencia, RD 9), moverlo (una tarea casi titánica, prueba de Fuerza contra CD 30) o eliminar a todos los enemigos y después seguir navegando el río.

Cuando llegan a los rápidos, de pronto una silueta alada se dibuja en el cielo. Se trata de un dragón negro, que se precipita en picado sobre la barca. Si es la primera vez que ven un dragón, los PJs deben superar la sorpresa, ya que estas criaturas son consideradas leyendas y deben sobreponerse a la aureola de terror que envuelve al reptil cuando se lanza sobre ellos. Las estadísticas del dragón negro están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 340).

El dragón realiza dos pasadas sobre la barcaza, atacando con sus zarpas la primera vez, levantando el vuelo y volviendo para arrasarla con su aliento de fuego. Con la barcaza en llamas, los PJs llegan a una de las cataratas y caen por el salto. Esta es la oportunidad de escapar, ya que el dragón esperará a ver salir a flote los restos de la barca, y seguirá su vuelo hacia la capital pensando que ha eliminado a los PJs.

LLEGADA A LITDANAST

Después de huir por el bosque bajo el ataque de los orkos y el dragón, los PJs pueden llegar a la capital elfa por diversas vías. La más segura es a través de la red de galerías y túneles que hay bajo la ciudad. De esta forma evitan a los dragones, pero encontrarán otros peligros en las profundidades (ver **Cuevas bajo Litdanast**, pág. 249).

Dependiendo de la habilidad y velocidad en llegar a la ciudad, los PJs se pueden encontrar la urbe bajo el ataque de los dragones, o quizás sean suficientemente rápidos y puedan alertar del peligro, con lo que los defensores dispondrán de cierto tiempo para prepararse. En cualquier caso, esta aventura puede continuarse directamente con la **Aventura 22: La batalla de Litdanast**.

AVENTURA 22:
LA BATALLA DE LITDANAST

Resumen: El ejército de orkos y dragones llega a Litdanast, donde las defensas elfas les hacen frente.

Notas: Esta aventura puede servir como continuación de la **Aventura 21: El bosque en llamas**, o puede que los PJs se encuentren en la ciudad durante el ataque. El librojuego *Leyenda Élfica: El bosque en llamas* trata sobre estos mismos hechos desde la perspectiva del príncipe Araanel.

Reto:

La batalla llega a la ciudad de Litdanast sin previo aviso, cuando cuatro dragones aparecen en el cielo de la tarde y atacan las torres de vigilancia, prendiéndolas en llamas y matando a sus guardias. Al instante, un ejército de orkos irrumpe a pie por la parte norte de la ciudad, aniquilando a cuantos encuentran a su paso y quemando con sus antorchas los pabellones y tiendas.

Si los PJs llegan en ese momento para dar la alarma, verán que no han sido lo suficientemente rápidos y que el ataque ya se ha producido, siendo el palacio real el objetivo de los dragones. Si los PJs se encuentran en la ciudad cuando se produce el ataque, tras la sorpresa inicial verán también que lo primordial es proteger el palacio real.

HACIA EL PALACIO REAL

Los PJs deben abrirse paso en un entorno de pesadilla, con dragones sobrevolando los cielos y prendiendo con su fuego las casas de los árboles, y grupos de orkos que aniquilan a los defensores. Para avanzar pueden tanto ir por la superficie como subir a una de las plataformas y cruzar por los puentes colgantes.

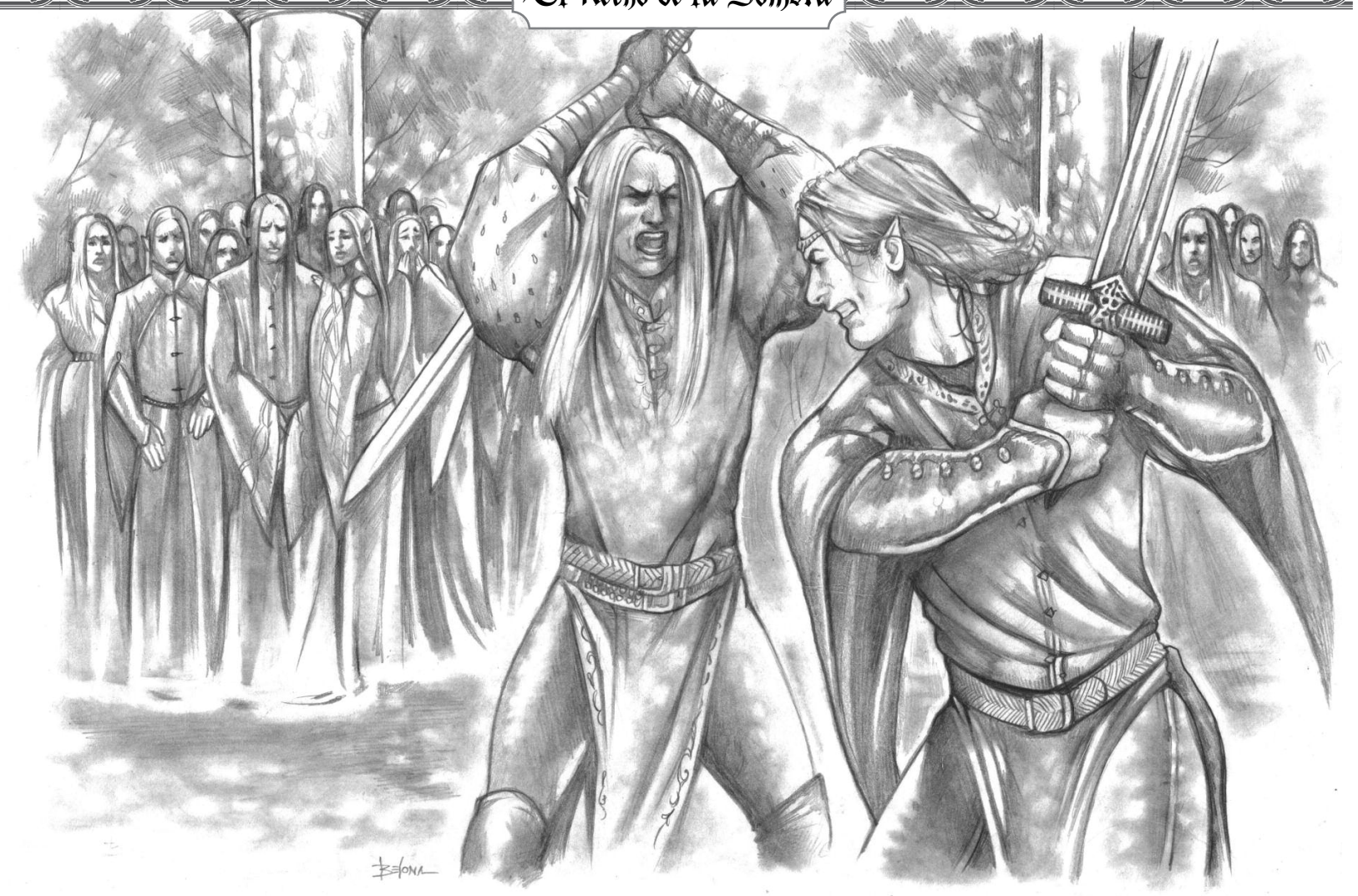
Por la superficie se encuentran con escaramuzas y luchas por todas partes, pudiéndose topar con orkos atacando a un grupo de doncellas elfas, o un troll con una antorcha incendiando un pabellón, o a un dragón que vuela entre los árboles arrasando con su aliento a cuanto encuentra.

Por encima de las plataformas y puentes colgantes, los defensores disparan sus arcos sobre los dragones, que incendian los palacios y destruyen los puentes. Los PJs se pueden ver acorralados por grupos de orkos, o que un dragón destruya el puente por el que cruzan, o que el árbol en el que están caiga por efecto del fuego.

Las estadísticas de los orkos y los trolls están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 345 para los orkos y pág. 346 para los trolls).

LA LUCHA EN EL GRAN ÁRBOL

El clímax de la batalla se produce cuando las fuerzas enemigas cercan el Gran Árbol, en el que está el palacio real. Los elfos resisten



como pueden los ataques de orkos y trolls en las plataformas inferiores. Los PJs puede que se vean obligados a atravesar las líneas de orkos que sitian el Gran Árbol, ya sea mediante la fuerza o usando uno de los puentes colgantes. Una vez en las plataformas, deben abrirse paso entre la lucha que se desarrolla entre orkos y elfos, hasta lograr subir al nivel superior, donde se halla el palacio. El propio rey Gerahel y su guardia personal se enfrentan a los invasores en este nivel, resistiendo los ataques de las hordas enemigas.

Es en este momento cuando Seela, la lugarteniente del Rey Dios que dirige el ejército invasor (ver pág. 321), aparece a lomos de Perdición, su dragón negro. El objetivo de la renegada es dejar indefenso al Rey, por lo que su dragón se dedica primero a destruir las escaleras que llevan hasta el palacio, así como los puentes colgantes que lo comunican con el Consejo de la Corte Blanca y otras plataformas. Después, Seela observa desde lo alto cómo una horda de grandes orkos ataca al Rey. Los PJs deben llegar a su lado y ayudarlo a derrotar a los orkos, mientras la renegada se mantiene lejos de su alcance, dirigiendo sus tropas desde lo alto. El rey Gerahel necesitará la ayuda de los PJs para sobrevivir, pues sus guardias no bastan para protegerlo. Las estadísticas del rey Gerahel están disponibles en la sección **Personalidades de Shalanest** (ver pág. 264).

Una vez eliminen a los grandes orkos, Seela en persona cargará sobre el Gran Árbol, justo en el momento en que el sonido de un canto llega desde el bosque.

LA LLEGADA DEL PRINCIPE GORNAHEL

Una canción alegre y jovial se escucha en el bosque, antes de que aparezca el ejército de elfos, que entonan la marcha de la victoria. Al oírlo, Seela detiene a su dragón y tira de las riendas para alejarse hacia el norte.

Entonces surge por la avenida principal de la ciudad un destacamento de un millar de elfos, todos cantando a la vez, y sus potentes voces se imponen sobre los gritos de los orkos. Al frente del ejército cabalga el príncipe Gornahel, primogénito de la familia real, que marcha sobre su caballo blanco y porta el estandarte de la hoja estrella, el símbolo de la nación elfa. Los invasores son masacrados por la nueva fuerza y huyen en todas direcciones al ser superados en número y no contar ya con el apoyo de los dragones. En pocos minutos, la batalla termina y ni un solo orko queda con vida en Litdanast.

DESPUÉS DE LA BATALLA

Una vez derrotado el invasor, los elfos se reunirán para decidir el plan a seguir. El Consejo de la Corte Blanca ofrece diversas opiniones, desde los que ven claramente que algo terrible está pasando en el norte, e incluso insinúan el regreso del Rey Dios, a quienes creen que tan sólo es una escaramuza y que lo mejor es hacerse fuertes en el bosque. Ante las dudas, el rey Gerahel decide seguir varios cursos de acción. Por un lado fortificar las defensas y preparar al ejército para la guerra. Por otro, al ser ya tan pocos, decide enviar

emisarios al reino humano de Stumlad, en busca de ayuda para la guerra que se avecina.

Por su parte, Seela desiste de momento de destruir el reino élfico y opta por otro plan de acción, uno en el que cuenta con la ambición y el odio del príncipe elfo Gornahel.

La Muerte del Rey Gerahel

Después del ataque de los dragones, el rey Gerahel ordena enviar mensajeros a Stumlad en busca de una alianza contra los ejércitos enemigos, entre ellos a su hijo menor el príncipe Araanel. Esta decisión, sin embargo, no agrada a su primogénito, Gornahel, el príncipe heredero al trono, que considera que su padre ha traicionado a sus antepasados pactando con aquellos que los atacaron. Es por ello que Gornahel empieza a conspirar, motivado por la sed de venganza, y envía a un grupo de asesinos tras los mensajeros, para asegurarse de que la petición de ayuda no llegue jamás a los humanos. Gornahel está convencido de que los humanos son el verdadero enemigo, y que los caballeros de Stumlad deben pagar por aquello que hicieron hace más de un siglo. Corrompido por el odio y la codicia, Gornahel considera que debe apartar a su padre del trono y asumir él el reinado, pues su pueblo necesita un gobernante fuerte en los duros tiempos que se avecinan.

LA ALIANZA CON SEELA

Después de fracasar su ataque a gran escala sobre la ciudad, Seela ha descubierto que la enemistad entre elfos y humanos sigue latente, y decide reavivarla para sacar provecho. Atenta a las diferencias entre padre e hijo, la sacerdotisa renegada establece contacto con el príncipe Gornahel, y lo convence de que elfos y orkos tienen un enemigo común: los caballeros de Stumlad, y que sólo junto a los ejércitos del Rey Dios lograrán expulsarlos para siempre de Valsorth.

De esta manera, Gornahel establece un pacto con la lugarteniente del Rey Dios, pero, al proponerle el plan a su padre, éste le llama loco y se lamenta de no haber criado a su hijo con los valores del bien y la justicia. En un ataque de rabia por las palabras de su padre, Gornahel ataca a su padre y lo asesina en la misma sala del trono, sin que nadie lo presencie.

EL REINADO DE GORNAHEL

La noticia de la muerte del Rey por culpa de una enfermedad repentina estremece la ciudad de Litdanast, y muchos ven en ella el anuncio de que se acerca su fin. Ajeno al pesar de su pueblo, Gornahel asume el mando y anuncia su coronación para unos días después, a la vez que culpa a los hombres de Stumlad de todos los males. Increpado por muchos, entre ellos su hermana Gishal, el príncipe ordena encerrar en las mazmorras a los que le critican, y manda al ejército prepararse para partir hacia Stumlad y acabar la guerra que se inició hace más de un siglo.

EL REGRESO DEL PRÍNCIPE ARAANEL

Un día antes de la coronación de Gornahel, el príncipe Araanel, al que todos daban por muerto, regresa a Litdanast. Tras un viaje plagado de aventuras, el menor de los hijos de Gerahel trae la firma del Rey de Stumlad, sellando la alianza entre ambos pueblos. Sin embargo, Gornahel lo acusa de traición, y ordena que lo encierren en las mazmorras. Araanel logra escapar de la prisión y durante su huida por las cuevas encuentra la sala en la que reposa la espada Llama de Luz, aquella que derrotó al Rey Dios en la batalla de Dargore. Empuñando la mítica espada, regresa al palacio y reta a su hermano, venciendo en combate y amputándole una mano. Gornahel, al verse perdido, es rescatado por un dragón negro enviado por Seela, y huye al norte, uniéndose a las tropas del Rey Dios y renunciando a su pueblo.

Araanel asume el mando del ejército elfo, y decide acudir al pacto sellado con los humanos, presentándose en Eras–Har para luchar contra las tropas del mal que asedian la ciudad. Es así como el ejército elfo parte a la guerra, quizás por última vez en su historia.

Personalidades de Shalanest

Araanel, Príncipe de Litdanast

Elfo del bosque, Explorador (70 puntos)

Descripción: El hijo menor de Gerahel es un joven fornido, de cabello rubio y rasgos duros.

Historia: Sin las cargas protocolarias de sus hermanos mayores, Araanel ha dedicado su juventud a los juegos y el aprendizaje, hasta el momento en que se unió a una patrulla de exploradores, por lo que actualmente pasa más tiempo recorriendo el bosque que en palacio.

Personalidad: A pesar de su juventud, es responsable y respetuoso, resignado a su pequeño papel en la historia de su pueblo, pues cree que los grandes acontecimientos dependerán de sus hermanos mayores.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 16 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Acrobacias +5, Atención +6, Atletismo +6, Averiguar intenciones +6, Diplomacia +6, Idiomas (Stumlades, Vealar) 1, Montar +4, Saber (Geografía) +4, Saber (Local) +4, Saber (Naturaleza) +4, Saber (Nobleza) +4, Saber (Tácticas) +3, Sigilo +8, Supervivencia +6, Trato con animales +3.

Dotes: Aguante, Ataque defensivo, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Disparo preciso 1, Especialidad en ataque (Espada larga), Evasión 1, Posición social (Nobleza) 5, Rastrear, Valiente.

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +5, Reflejos +9, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +9, Velocidad 12 m, Defensa 19 (Desprevenido 16), Armadura (RD 3), Ataque desarmado +7 (1d3+1),

Librojuegos de Leyenda Élfica

El príncipe Araanel es el protagonista de los librojuegos *Leyenda Élfica* que permiten jugar los acontecimientos retratados en esta sección desde el ataque de los dragones a Litdanast (en *El bosque en llamas*) hasta su viaje a Stumlad (*El Emisario*) y el intento de convencer a los humanos para que ayuden a los elfos (*La Abadía de la Traición*, todavía en preparación).

Poco a poco **Nosolorol Ediciones** irá publicando, dentro de su línea **Singular**, el resto de entregas que completan esta saga.

Arco largo compuesto +8 (1d8+1, 20/x3), Daga +8 (1d4+1, 19–20), Espada larga +10 (1d8+1, 19–20), Derribar +7, Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Arco largo compuesto de gran calidad, camisote de malla de gran calidad, cuerda de seda, daga de gran calidad, espada larga de gran calidad, mochila, odre, pedernal y acero, saco de dormir, raciones de viaje (3), ropa de montaraz.

Gerahel, Rey de Shalanest Oriental

Elfo del bosque, Guerrero/Mago (100 puntos)

Descripción: Es alto y de aspecto magnánimo, con la piel muy pálida y el cabello de un rubio blanquinoso. Viste una toga azulada y una diadema de oro como corona, además de una espada que siempre cuelga de su costado, Espada del Alba, un arma de impresionante factura. Bajo la toga, apenas se adivina una fina cota de malla casi transparente.

Historia: Hijo de Gildor, se trata del monarca de Shalanest Oriental. Tras la muerte de su padre en la batalla contra el Rey Dios, suya fue la firma que selló la tregua con los caballeros de Stumlad. Desde entonces ha gobernado el reino con sabiduría y prudencia, pero sin poder evitar el declive de su pueblo.

Personalidad: El peso de la responsabilidad ha agriado el carácter del Rey, ya de por sí serio y distante. Aun así, se muestra justo y razonable, aunque los días de alegría han quedado atrás y ahora sólo busca una manera de que su pueblo no caiga en el olvido.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 14 (+2), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Artesanía (Pintura) +8, Atención +9, Atletismo +7, Buscar +12, Concentración +7, Diplomacia +8, Idiomas (Stumlades, Vealar) 2, Intimidar +6, Montar +4, Oficio (Militar) +7, Saber (Arcano) +9, Saber (Nobleza) +9, Saber (Tácticas) +9.

Dotes: Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Especialidad en ataque (Espadón), Liderazgo, Memoria eidética, Posición social (Nobleza) 5.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +4, Reflejos +5, Voluntad +8.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 6, Reserva de esencia 16. **Atributos sobrenaturales:** Apresurar conjuro, Esencia incrementada. **Conjuros:** CD Salvación = 13 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud 0*) Conocer la dirección, Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Leer magia, Luz, Mano de mago; (*Magnitud 1*) Caída de pluma, Círculo de protección menor, Escudo, Impacto verdadero, Orden imperiosa; (*Magnitud 2*) Mejorar característica, Protección contra las flechas, Resistencia a la energía, Silencio; (*Magnitud 3*) Acelerar, Rayo relampagueante.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 15/19 con Escudo (Desprevenido 13), Armadura (RD 6), Ataque desarmado +5 (1d3+2), Espada del Alba +9 (2d6+5, +1d8 sagrado, 19–20), Derribar/Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Cota de mallas élfica +1 (Aptitud especial: Resistencia al fuego, ver pág. 193), espadón +2 ("Espada del Alba", Aptitudes especiales: Fantasmal y Daño sagrado, ver pág. 193), ropa de miembro de la realeza de gran calidad.

Táctica: Prefiere luchar con su espada, empleando la magia como defensa y apoyo del combate cuerpo a cuerpo. Su único conjuro ofensivo es Rayo relampagueante, que empleará como último recurso. Si es necesario puede lanzar un conjuro como acción gratuita, pero incrementando en cuatro puntos su coste de Esencia. En el primer turno empleará el conjuro Acelerar, que otorga un +1 a Ataque, Esquiva y Reflejos, así como un ataque extra durante 6 asaltos. Con Impacto verdadero obtiene un +10 en su siguiente tirada de Ataque, lo que aumenta espectacularmente sus posibilidades de lograr un crítico.

Cota de Mallas Élfica

Los antiguos elfos eran diestros en la elaboración de unas cotas de malla de diminutos aros metálicos, ligeras pero de gran resistencia. El secreto de la elaboración de estas armaduras se ha perdido, pero aún quedan personalidades entre los elfos que visten estas cotas de malla, entre ellos el propio rey Gerahel.

Tipo: Media.
RD: 5.
Penalización armadura: –3.
Penalización Velocidad: 0.
Peso: 8 Kg.
Precio: 3.000 mp (Es prácticamente imposible encontrar una a la venta. Se considera una armadura de gran calidad).

Gishal, Princesa de Litdanast

Elfa del bosque, Exploradora (65 puntos)

Descripción: Es una muchacha menuda, de largo cabello azabache y belleza legendaria.

Historia: Gishal aprendió junto a sus hermanos el arte del arco y la espada, y frecuentemente forma parte de alguna de las patrullas que vigilan las fronteras del reino.

Personalidad: A pesar de su aspecto afable y dulce, la princesa elfa es una muchacha decidida y capaz. Sin embargo, al contrario que alguno de sus hermanos, la crueldad y el dolor no han endurecido su corazón.

Características: Fuerza 11 (+0), Destreza 15 (+2), Constitución 11 (+0), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Acrobacias +5, Atención +9, Atletismo +6, Averiguar intenciones +6, Buscar +7, Diplomacia +7, Idiomas (Vealar) 1, Montar +4, Saber (Geografía) +5, Saber (Local) +4, Saber (Naturaleza) +3, Saber (Nobleza) +5, Sigilo +7, Supervivencia +7, Trato con animales +5.

Dotes: Aguante, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Disparo preciso 1, Encanto, Evasión 1, Posición social (Nobleza) 5, Rastrear, Sujeción a distancia.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +2, Reflejos +6, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 12 m, Defensa 16 (Desprevenido 14), Armadura (RD 2), Ataque desarmado +5 (1d3), Arco

largo +6 (1d8, 20/x3), Daga +6 (1d4, 19–20),Espada larga +6 (1d8, 19–20), Derribar +5, Presa +3.

Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Arco largo de gran calidad (20 flechas), armadura de cuero tachonado de gran calidad, cuerda de seda, daga de gran calidad, espada larga de gran calidad, mochila, odre, pedernal y acero, saco de dormir, raciones de viaje (3), ropa de montaraz.

Gornahel, Primogénito del Rey

Elfo del bosque, Guerrero (90 puntos)

Descripción: Es un joven de constitución fuerte, cabellos rubios y mirada intensa. Viste ropajes blancos sobre una cota de mallas élfica y porta orgulloso al cinto su espada Aurora, el regalo de su padre cuando cumplió la mayoría de edad.

Historia: Hijo de Gerahel, es el heredero al trono, además de uno de los mejores guerreros. Educado para gobernar desde su nacimiento, capitanea a los ejércitos elfos en la defensa de los bosques.

Personalidad: Impulsivo y decidido, es un líder capaz. Sin embargo, no comprende la pasividad de su padre, y considera que es el momento de actuar y recuperar la posición de poder que corresponde a los elfos, haciendo pagar a los humanos por las afrentas del pasado. Para ello está dispuesto a todo, incluido pactar con aquellos a los que sus antepasados consideraban como el mal absoluto.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 10 (+0), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Atención +10, Atletismo +10, Buscar +7, Diplomacia +6, Engañar +8, Idiomas (Vealar) 1, Intimidar +10, Montar +11, Oficio (Militar) +9, Saber (Geografía) +6, Saber (Nobleza) +6, Saber (Tácticas) +12, Sigilo +4, Trato con animales +7.

Dotes: Ambidiestro, Combate con dos armas 3, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con armas exóticas (Espada bastarda), Competencia con escudos, Contraataque, Dureza, Especialidad en ataque (Espada bastarda), Golpe con escudo mejorado, Plan maestro, Posición social (Nobleza) 5.

Bonificaciones: Ataque +8, Fortaleza +7, Reflejos +6, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 12 m, Defensa 16/19 con escudo (Desprevenido 14), Armadura (RD 5), Ataque desarmado +8 (1d3+3), Arco largo +8 (1d8, 20/x3), Escudo pesado con púas +9/+7* (1d8+2), Espada bastarda ("Aurora") +11/+9* (1d10+4, 19–20), Lanza de caballería +9 (1d10+3, x2 cargando a caballo, 20/x3), Derribar/Presa +9.

Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 12.

Equipo: Arco largo de gran calidad (20 flechas), cota de mallas élfica, escudo pesado con púas +1 (Aptitud especial: *Golpeador*, ver pág. 193), espada bastarda +1 ("Aurora", Aptitud especial: *Hiriente*, ver pág. 193), lanza de caballería, ropa de miembro de la realeza.

* En caso de combate con dos armas.

Táctica: Habitualmente lucha con espada y escudo. Sus dotes le permiten golpear con su espada (+9) al tiempo que bloquea con el escudo (+9) o, si es necesario, golpear (+7). Una vez por asalto, y si tiene éxito al bloquear el ataque de un enemigo, puede realizar un ataque extra contra ese oponente.

Hirbari, Capitán de Patrulla

Elfo del bosque, Explorador/Guerrero (70 puntos)

Descripción: Es alto y estilizado, de cabello rubio recogido en una larga trenza. Viste ropas de cuero y de su hombro cuelga un arco largo de bella factura.

Historia: Hijo de una sacerdotisa de Rael, aprendió de su madre la defensa de la naturaleza. Por desgracia, sus padres murieron en la guerra contra Stumlad.

Personalidad: Decidido y tenaz, es un buen líder de patrulla. El recuerdo de la muerte de sus padres hace que considere a los humanos sino como enemigos, sí como poco fiables.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 16 (+3), Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Acrobacias +5, Atención +8, Atletismo +6, Buscar +6, Intimidar +5, Medicina +6, Montar +5, Oficio (Soldado) +7, Saber (Geografía) +5, Saber (Local) +5, Saber (Naturaleza) +5, Saber (Tácticas) +6, Sigilo +7, Supervivencia +7.

Dotes: Aguante, Ataque poderoso, Cobertura mejorada, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Desarme a distancia mejorado, Disparo preciso, Especialidad en ataque (Arco largo compuesto), Esquiva asombrosa 1, Evasión 1, Plan maestro, Rastrear, Valiente.

Bonificaciones: Ataque +8, Fortaleza +6, Reflejos +7, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 12 m, Defensa 17 (Desprevenido 14), Armadura (RD 2), Ataque desarmado +8 (1d3+1), Arco largo compuesto +11 (1d8+1, 20/x3), Daga +8 (1d4+1, 19–20), Espada larga +8 (1d8+1, 19–20), Derribar +8, Presa +6.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Arco largo compuesto de gran calidad, armadura de cuero tachonado, cuerda de seda, daga, espada larga, material de curandero, mochila, odre, pedernal y acero, saco de dormir, raciones de viaje (3), ropa de montaraz.

Ilbanath, Príncipe de Litdanast

Elfo del bosque, Explorador/Mago (85 puntos)

Descripción: Es alto y rubio, pero de rostro inexpresivo.

Historia: Es el tercero en la línea de sucesión y se encarga de dirigir las patrullas de exploradores que vigilan la franja sur del bosque.

Personalidad: Frío y distante, apenas expresa sus emociones y se limita a cumplir con las órdenes que le encomienda su padre, sin que nada de lo que sucede a su alrededor parezca importarle.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 16 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Acrobacias +6, Atención +9, Atletismo +7, Averiguar intenciones +6, Diplomacia +5, Idiomas (Vealar) 1, Montar +6, Saber (Arcano) +7, Saber (Geografía) +7, Saber (Local) +8, Saber (Naturaleza) +7, Saber (Nobleza) +6, Saber (Tácticas) +9, Sigilo +10, Supervivencia +8, Trato con animales +4.

Dotes: Aguante, Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Disparo a bocajarro, Disparo preciso 1, Especialidad en ataque (Arco largo compuesto), Evasión 1, Memoria eidética, Posición social (Nobleza) 5, Puntería dinámica, Rastrear.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +4, Reflejos +9, Voluntad +5.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 2, Reserva de esencia 7. **Conjuros:** CD Salvación = 13 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud 0*) Atontar, Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Leer magia, Resistencia, Sonido fantasma; (*Magnitud 1*) Alarma, Armadura de mago, Hechizar animal, Niebla de oscurecimiento, Salto.

Combate: Iniciativa +9, Velocidad 12 m, Defensa 19 (Desprevenido 16), Armadura de mago (RD 2), Ataque desarmado +6 (1d3+1), Arco largo compuesto +9 (1d8+2, +2 a menos de 10 metros, 20/x3), Cimitarra +7 (1d6+1, 18–20), Daga +7 (1d4+1, 19–20), Derribar +6, Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Arco largo compuesto +1 (40 flechas), cimitarra de gran calidad, cuerda de seda, daga de gran calidad, mochila, odre, pedernal y acero, saco de dormir, raciones de viaje (3), ropa de montaraz.

Miea, Sacerdotisa del Templo de Rael

Elfa del bosque, Clérigo (90 puntos)

Descripción: Alta, esbelta y de cabello largo tan claro que parece blanco.

Historia: Miea es una personalidad en la ciudad, respetada por su sabiduría, virtud y capacidades sanadoras. Toda su vida la ha dedicado al culto a Rael, y su sabiduría le ha valido un lugar en la corte desde hace siglos.

Personalidad: Amigable con los necesitados, suele ayudar sin demasiadas preguntas, aunque sólo a aquellos que parezcan dignos de su confianza.

Características: Fuerza 9 (–1), Destreza 14 (+2), Constitución 8 (–1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 16 (+3), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +6, Atención +7, Averiguar intenciones +6, Buscar +6, Concentración +8, Diplomacia +8, Idiomas (Vealar) 1, Medicina +13, Saber (Naturaleza) +8, Saber (Religión: Rael) +15.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Fama, Fe, Posición social (Clérigo) 3.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +2, Reflejos +4, Voluntad +7.

Aptitudes Sobrenaturales: Favor divino (Rael) 8, Orar +15, Milagros libres 2. **Milagros:** CD Salvación = 13 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud 0*) Crear agua, Luz, Purificar comida y bebida, Virtud; (*Magnitud 1*) Bendecir, Círculo de protección menor, Curar heridas leves, Dormir, Escudo de la fe; (*Magnitud 2*) Augurio, Consagrar, Curar heridas moderadas, Lentificar veneno, Restablecimiento menor, Zona de verdad; (*Magnitud 3*) Círculo de protección mayor, Curar heridas graves, Plegaria, Quitar enfermedad, Quitar maldición; (*Magnitud 4*) Castigo divino, Exorcismo, Neutralizar veneno.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 12 m, Defensa 14/16 con Escudo de la fe (Desprevenido 12/14), Ataque desarmado +2 (1d3–1), Derribar +2, Presa –1.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 7.

Equipo: Material de curandero de gran calidad, símbolo sagrado, toga de las sanadoras de Rael.

Miriel, Miembro de una Patrulla de los Bosques

Elfa del bosque. Cazadora (65 puntos)

Descripción: Delgada y grácil de movimientos, Miriel tiene el cabello dorado y los ojos almendrados. Viste ropas verdes y siempre lleva consigo su arco de tejo y su cimitarra.

Historia: Única hija de un explorador que luchó en la guerra contra el Rey Dios, Miriel siguió sus pasos y dejó la poesía para centrarse en las habilidades de la caza y la lucha. Después de morir sus padres, Miriel se unió a las patrullas que vigilan los bosques, donde trabó amistad con el príncipe Araanel.

Personalidad: Pausada y tranquila, es una muchacha divertida, pero que no olvida los problemas a los que se enfrenta su pueblo y su responsabilidad para con ellos.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 13 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Acrobacias +6, Artesanía (Trampería) +4, Atención +10, Atletismo +10, Averiguar intenciones +4, Buscar +5, Diplomacia +3, Interpretar (Cantar) +6, Montar +5, Saber (Geografía) +4, Saber (Local) +4, Saber (Naturaleza) +5, Sigilo +8, Supervivencia +7, Trato con animales +4.

Dotes: Aguante, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Disparo a larga distancia 1, Disparo preciso 2, Evasión 1, Oponente predilecto (Orkos), Rastrear.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +4, Reflejos +7, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 12 m, Defensa 17/18 con escudo (Desprevenido 14), Armadura (RD 2), Ataque desarmado +6 (1d3+2), Arco largo compuesto +6 (1d8+2, 20/x3), Cimitarra +6 (1d6+2, 18–20), Daga +6 (1d4+2, 19–20), Derribar +6, Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Arco largo compuesto, armadura de cuero tachonado, cimitarra, cuerda de seda, daga, escudo pequeño, mochila, odre, pedernal y acero, saco de dormir, raciones de viaje (3), ropa de montaraz.

Colinas de Terasdur

Terasdur es una zona dura e inhóspita donde sólo los fuertes sobreviven. Se trata de una región salvaje, poco habitada debido a la nieve que cae durante casi todo el año y al frío viento del norte que azota sus lomas y acantilados. Los caminos son apenas pasos que se abren entre las colinas, y que suelen quedar cortados por la nieve o los aludes con facilidad, por lo que muy pocos se aventuran en esta región y las rutas comerciales prefieren rodearla.

Entre sus montañas y riscos, bárbaros y gigantes azules llevan luchando durante décadas por mantener el control en los valles de caza. Enemistados hasta el odio, ambos pueblos se enfrentan a su vez a las hordas de orkos y trolls que dejan los subterráneos para acechar sus tierras. También hay varios enclaves de hombres del norte que se han asentado en poblados en los límites de las colinas. Se trata de pueblos de leñadores y cazadores, gentes que luchan por sobrevivir lejos de las grandes urbes humanas.

Moverse por las colinas no es fácil y muchos viajeros han muerto congelados al quedar atrapados en los pasos de las colinas. Tan sólo hay unos pocos caminos transitables, muchos de los cuales quedan bloqueados con la llegada del invierno, por lo que los aventureros que se adentran en la región deben ir preparados para un viaje muy duro, sin poder utilizar caballos u otras monturas más que bueyes de carga que tiren de los carros. Aun a pie, recorrer los caminos supone un gran desgaste para los viajeros, eso sin contar con los innumerables peligros a los que se enfrentan, desde simas cubiertas por la nieve, placas de hielo o los siempre temidos aludes que pueden sepultar a una expedición entera. Si ya es difícil recorrer los caminos, adentrarse fuera de estos es casi imposible, pues los mares de nieve que acostumbran a cubrir el terreno lo hacen casi impracticable, requiriendo una gran fortaleza y resistencia sólo para abrirse paso.

Hacia el sur, uno de los caminos más frecuentados es el Paso del Cuenco, un desfiladero que lleva a la abadía de Korth que hay en la región. Por desgracia, este camino suele quedar cerrado por la nieve durante largos periodos del invierno, convirtiéndose en una trampa mortal para los viajeros mal preparados. Por otro lado, al norte, en la parte más abrupta de las montañas, dos desfiladeros llevan hasta las junglas de Uskan: el Paso del Lobo y el Camino del Guía.

Clan Bárbaro del Oso Negro

Una decena de grandes tiendas de cuero forman un círculo al refugio del valle, junto a un riachuelo que baja de la ladera. Numerosos bárbaros se mueven entre las viviendas, ocupados en destripar las piezas de caza, tratar las pieles o preparar la carne, mientras que sus chiquillos juegan y se pelean en la nieve.

Al norte del Paso del Cuenco se ha instalado uno de los clanes bárbaros más importantes de las colinas. Se trata del clan del Oso Negro, un grupo de sesenta hombres y mujeres que han encontrado en este valle un buen refugio. El líder del clan es Kiaz, un fornido guerrero de barba rubia y cráneo afeitado, que viste pieles de lobo blanco y va armado con una magnífica hacha de doble filo. Su esposa, Fainoa, es la chamán del clan, y ambos gobiernan a su gente intentando defenderlos de los otros clanes bárbaros y demás enemigos, como los gigantes azules o los orkos.

Si los PJs se acercan, un vigía da la alarma y entonces todos los bárbaros salen a recibirlos. Los hombres y mujeres agarran sus armas y apartan a la prole que corretea a su alrededor, preparados por si los visitantes tienen intenciones hostiles. En un principio se mostrarán reservados ante los PJs pero sin llegar a ser agresivos, excepto si hay un gigante azul en el grupo, ya que en ese caso se lanzarán sobre él para eliminarlo.

Los PJs pueden ganarse la confianza de los bárbaros con dinero (10 reales de plata serán suficientes para conseguir su hospitalidad) o bien pueden convencerlos de que son aliados, superando una

Los Clanes Bárbaros

Los bárbaros se organizan en clanes de treinta a cincuenta individuos, la mayoría guerreros (tanto hombres como mujeres), que viven de la caza principalmente. Se refugian en cabañas de cuero, formando asentamientos seminómadas, lo que les permite moverse siguiendo las migraciones de los venados y demás animales que constituyen su fuente principal de alimentación. También se dedican a la forja del acero y, aunque toscas, sus hachas y espadas tienen un temple perfecto.

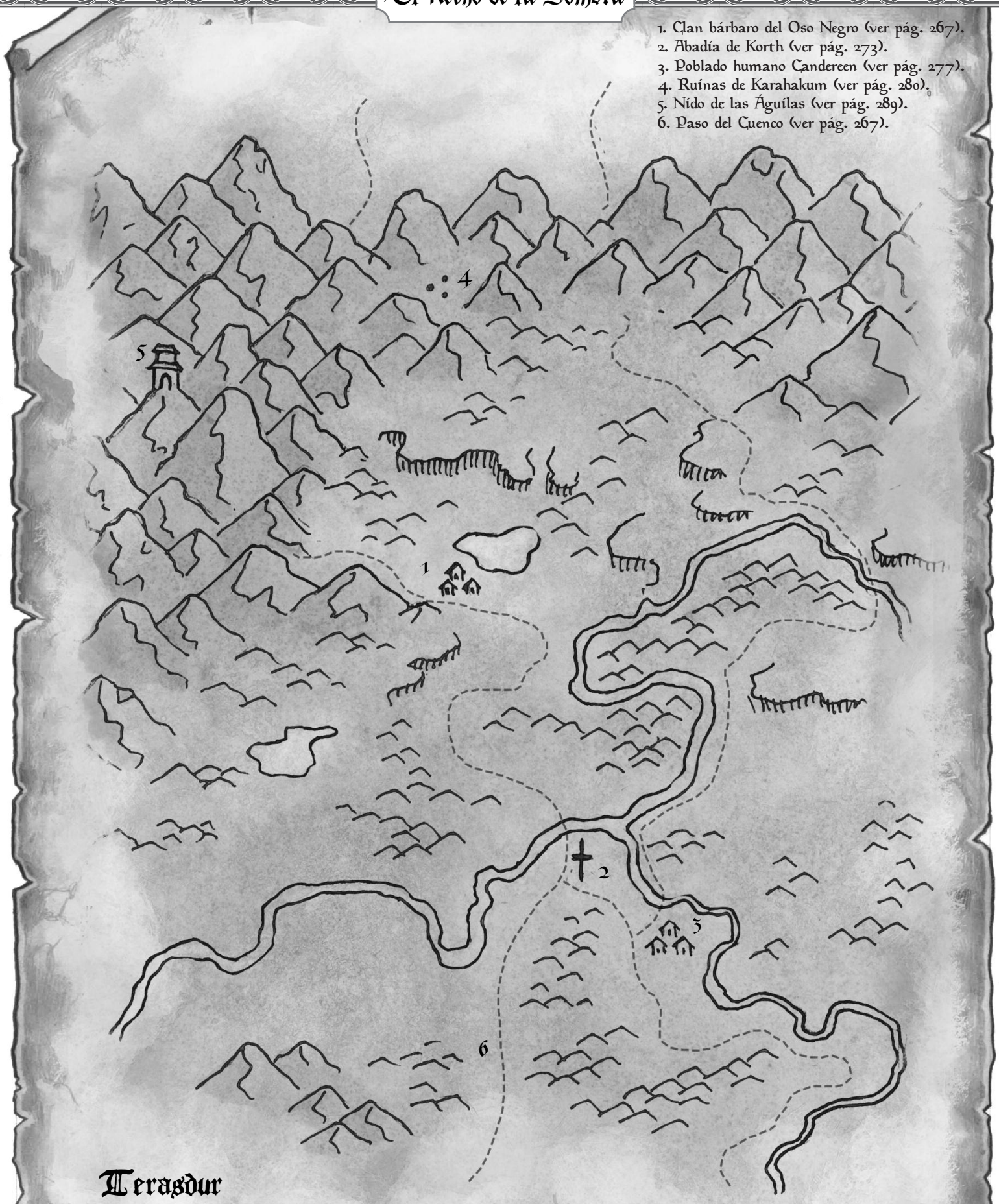
El líder de cada clan es su guerrero más fuerte, ya que los bárbaros desprecian a aquellos que no pueden valerse por sí mismos, tal y como les inculca su dios. El líder dirige y ordena, pero siempre sabiendo que si sus decisiones no son acertadas puede acabar muerto a manos de uno de los suyos, que pasará a ocupar su lugar.

El chamán suele ser la segunda figura de importancia dentro del clan, ya que los bárbaros, muy supersticiosos, confían en sus rituales para concederles el favor de los dioses en el combate.

Los bárbaros se muestran desconfiados ante los desconocidos que se adentran en su territorio, cuando no abiertamente hostiles. Un grupo que no sepa cómo tratar con un clan, puede acabar perseguido por una partida de caza o enfrentado a un "juicio" bárbaro.

Sin embargo, los bárbaros aceptarán a aquellos que no se muestren hostiles y que sepan ganarse su favor con regalos, armas u objetos de valor. Por otro lado, la enemistad con los gigantes azules hace casi imposible que un miembro de esta raza pueda ser aceptado en un clan bárbaro, ya que éstos lo atacarán en cuanto lo vean.

Aparte del clan del Oso Negro, otros numerosos clanes habitan las colinas. Las luchas y enfrentamientos entre ellos suelen ser habituales, sin que ningún clan se haga con el control, por fortuna para los habitantes de los pueblos cercanos, pues una alianza de los bárbaros pondría en peligro a toda la región.


1. Clan bárbaro del Oso Negro (ver pág. 267).
2. Abadía de Korth (ver pág. 273).
3. Poblado humano Candereen (ver pág. 277).
4. Ruinas de Karahakum (ver pág. 280).
5. Nido de las Águilas (ver pág. 289).
6. Paso del Cuenco (ver pág. 267).
1
2
3
4
5
6
Terasdur

Aprendiz de Chamán — 45 puntos

Bárbaro, Chamán

Aunque en cada clan existe un único chamán, este suele disponer de algunos aprendices (normalmente uno o dos). Dedicados a las plegarias y a demandar el favor del Dios de la Montaña, los chamanes bárbaros realizan rituales para que la caza sea propicia o dar fuerza a los suyos. En el combate, espolean a los guerreros con sus cantos mientras se mantienen en segunda línea.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 11 (+0), Constitución 13 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Duro de pelar, Entorno predilecto (colinas), Furia 1, Oponente predilecto (Orkos), Permanecer consciente.
Habilidades: Artesanía (Alquimia) +3, Atención +3, Concentración +7, Diplomacia +5, Interpretar (Cantar) +5, Intimidar +4, Medicina +5, Saber (Naturaleza) +5, Saber (Religión: Dios de la Montaña) +7, Supervivencia +5, Trato con animales +3.
Dotes: Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Fe.
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +2, Reflejos +2, Voluntad +5.
Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Dios de la Montaña) 2, Orar +7, Milagros libres 1. **Milagros:** CD Salvación = 11 + Magnitud del milagro; (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Llamarada, Orientación divina, Resistencia; (*Magnitud 1*) Arma mágica, Bendecir, Curar heridas leves, Perdición.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12, Armadura (RD 1), Ataque desarmado +2 (1d3+1), Garrote +2 (1d6+1), Derribar/Presa +3.
Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 10.
Equipo: Armadura de cuero, colgante de huesos (símbolo sagrado), garrote, ropa de abrigo.

prueba de Diplomacia (CD 20), si el que habla es un bárbaro recibe un +5 a su intento). Si los bárbaros no se fían de ellos, intentarán capturarlos para someterlos al juicio del Dios de la Montaña.

Viviendo con los Bárbaros

Los PJs pueden permanecer unos pocos días en el pueblo, ya sea recuperándose de sus heridas o mientras esperan que los caminos se deshielen y puedan continuar su viaje. Durante ese tiempo, sus anfitriones les exigirán que se ganen su sustento, ya sea cazando o ayudando en los quehaceres diarios del clan.

Si los PJs deciden quedarse más tiempo con el clan, estos les ofrecen una tienda donde instalarse, aunque exigirán que monten guardia y salgan a cazar con ellos para ganarse su derecho a comer. Por otro lado, cualquier agresión u ofensa (tal como tocar siquiera a la mujer de otro) puede hacer que un bárbaro considere que su honor ha sido ultrajado y exija un juicio bárbaro.

Partidas de caza

Cada mañana, grupos de bárbaros parten en busca de presas. Para ello siguen rastros de venados entre la nieve, acercándose a los valles donde descansan y abatiéndolos antes de ser descubiertos y que huyan. Si los PJs ayudan en la caza, reciben el reconocimiento de los bárbaros.

Juicio bárbaro

Es la manera en que resuelven sus disputas los bárbaros. No es más que una prueba de fuerza en la que se enfrentan los involucrados, colocándose a los lados del foso donde tienen a sus lobos de caza, con una cuerda cruzando por encima. Ambos contendientes tiran de la cuerda con la intención de lanzar al foso a su rival, para que los lobos den buena cuenta de él.

La prueba de fuerza consiste en tirar al rival al foso, para lo cual debe conseguir arrastrarlo tres metros. Cada asalto se realiza una prueba enfrentada de Atletismo y el vencedor arrastra un metro al rival. Por cada tres asaltos de pugna, cada contendiente debe superar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 20) o el cansancio empieza a hacer mella en él (sufre un –2 acumulativo a las pruebas de Atletismo, la penalización persiste hasta el final de la competición). El que pierda, cae al foso, cogido aún de la cuerda, y recibe 1d6 ataques de los lobos (colmillos +4, daño 1d6+1) antes de que los bárbaros tiren de él y lo saquen del foso, ya que esta prueba no exige la muerte del perdedor, sino sólo la humillación de saber que es más débil.

Si el PJ recibe algún tipo de ayuda mágica, la chamán Fainoa puede descubrirlo (con una prueba de Atención), de modo que se lo dirá a su marido y el PJ será arrojado sin contemplaciones al foso.

La justicia del señor de la montaña

Se trata de la particular manera de impartir justicia de los bárbaros. En ella, se cuelga al acusado sobre el foso donde tienen encerrados a una jauría de lobos, atándolo por los pies. A continuación el líder del clan lanza hachas arrojadizas contra la cuerda de la que cuelga el prisionero. Si su puntería es buena y corta la cuerda, el prisionero cae y es devorado por los lobos, lo cual es señal de que era culpable del crimen

Incursor Bárbaro — 45 puntos

Bárbaro, Cazador

Son el grueso de los bárbaros de un poblado, actuando como cazadores o guerreros según requiera la situación. Van armados con grandes hachas de batalla, que blanden a dos manos en la furia del combate. Además, su fortaleza y duro entrenamiento les hacen muy resistentes a las heridas.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 9 (–1).
Rasgos raciales: Duro de pelar, Entorno predilecto (Colinas), Furia 1, Oponente predilecto (Orkos o Gigantes), Permanecer consciente.
Habilidades: Artesanía (Trampas) +4, Atención +5, Atletismo +9, Buscar +3, Intimidar +7, Montar +3, Saber (Naturaleza) +3, Sigilo +4, Supervivencia +6.
Dotes: Aguante, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Dureza, Especialidad en ataque (Gran hacha), Rastrear.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +7, Reflejos +3, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura (RD 3), Ataque desarmado +5 (1d3+3), Gran hacha +7 (1d12+4, 20/x3), Derribar/Presa +7.
Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 12.
Equipo: Armadura de pieles, gran hacha, raciones de viaje, ropa de abrigo.



del que se le acusaba. Si el líder falla sus lanzamientos, se considera que el Dios de la Montaña cree al prisionero y será liberado. Por desgracia, la maestría de los bárbaros con el hacha hace que pocas veces su dios sea benigno con los prisioneros.

Aventuras con los Bárbaros

Durante su estancia con el clan bárbaro, los PJs pueden encontrarse en diversas situaciones que les lleven a correr alguna de las siguientes aventuras:

AVENTURA 23:
Duelo bárbaro

Resumen: Un bárbaro reta a uno de los PJs a una lucha en el foso.

Notas: Esta aventura puede ser un buen antecedente a la **Aventura 24: Ataque al poblado de gigantes**.

Reto:

Por la noche, tras haber pasado todo el día cazando, el clan se reúne alrededor del fuego para comer, bailar y beber omin, un alcohol muy fuerte de color rojizo. Durante la celebración y el baile, una de las muchachas bárbaras se acerca a flirtear con el PJ que sea más fuerte y corpulento. Si el PJ rechaza a la chica, ésta se va a hablar con Roulf, un enorme bárbaro de pelo rubio recogido en una larga trenza, y le dice que el PJ la ha tocado. Si el PJ acepta juguetear con la chica, Roulf se sentirá indignado. De cualquier forma, el rudo bárbaro se acerca al PJ y lo aparta de un empujón, acusándolo de aprovecharse de la hospitalidad de su pueblo. Antes de que estalle una disputa, Kiaz se plantará entre ambos contendientes:

– Nuestras leyes exigen una prueba –os dice–. Por tanto, el extranjero deberá defender su honor en la prueba del foso. Que los lobos se sacien con la sangre de aquel que no merezca la confianza de los dioses.

Entonces sois llevados a uno de los márgenes del poblado, donde la nieve y el hielo han sido excavados en un pozo cuadrado de lisas paredes, en cuyo fondo permanecen encerrados una decena de lobos, que ladran y saltan hambrientos. Kiaz hace tender una soga por encima del pozo y explica en qué consiste el desafío:

– Cada uno tirará de la cuerda desde un extremo, con el pozo de los lobos en medio, el que logre tirar a su rival dentro del foso será el vencedor.

El duelo se resuelve tal y como se indica en el apartado **Juicio bárbaro** (ver más arriba). Las estadísticas de Roulf están disponibles al final de esta sección.

Si el PJ es derrotado, Roulf se muestra bravucón y le advierte que se mantenga alejado de sus mujeres. Si es el bárbaro el que pierde, se retirará humillado a su tienda, y su odio hacia los PJs y hacia todo el poblado aumentará, pudiendo llevarle a traicionar a los suyos (como pasa en la **Aventura 24: Ataque al poblado de gigantes**).

AVENTURA 24:
Ataque al poblado de gigantes

Resumen: El clan decide atacar a los gigantes para acabar con ellos, momento que Roulf aprovecha para eliminar a Kiaz durante la batalla.

Notas: No puede haber gigantes azules en el grupo de PJs. Esta aventura puede continuar a la **Aventura 23: Duelo bárbaro**.

Reto:

Roulf y sus hombres informan a Kiaz de que los gigantes azules se encuentran muy debilitados por los ataques orkos. Esto lleva a Kiaz

a decidir lanzar un ataque para eliminar a sus enemigos. Roulf, por su parte, fuerza esta opción con el oscuro secreto de acabar con Kiaz durante el viaje y ser él el nuevo líder del clan.

El día amanece frío y gris, con un fuerte viento que barre las colinas y levanta la nieve en huracanados torbellinos. Muy pronto, el líder convoca al clan junto al foso de los lobos.

– Hoy atacaremos el poblado de los gigantes –dice Kiaz y los bárbaros responden con gritos de alegría–. Según Roulf y sus hombres, nuestros enemigos han sufrido muchas bajas últimamente, o así parece después de la última incursión. Ahora es el momento de atacar, acabar con ellos y librar nuestras tierras por fin de esos monstruos.

De este modo, se organiza una partida de guerra de veinte bárbaros preparados para partir hacia el este. Kiaz pide a los PJs que vengan con ellos, y si estos se niegan los obligará a dejar el pueblo.

Poco después, emprendéis la marcha hacia el este. Kiaz avanza en cabeza, su capa de pieles blancas ondeando al viento y usando el mango de su hacha de batalla para avanzar por la nieve. Entre los guerreros reconocéis también a su mujer Fainoa. La chamán va vestida con pieles oscuras, y sólo su cabello rojo como el fuego reluce en la gris mañana. Más atrás, Roulf avanza a grandes zancadas, dedicándoos miradas llenas de desprecio.

EL VIAJE

Avanzáis durante toda la mañana por las nevadas colinas, hasta que a mediodía llegáis a un estrecho desfiladero que serpentea entre los riscos y donde el viento atruena entre las paredes de roca. Kiaz ordena una pausa de pocos minutos, para coger fuerzas con las que afrontar el último tramo del viaje.

El poblado de gigantes se encuentra a apenas 20 kilómetros de distancia del asentamiento bárbaro, pero la nieve y el viento dificultan sobremanera el avance. Los PJs deben superar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 15) o quedarán fatigados (ver **Fatiga**, pág. 112), además de recibir las hoscas miradas de los bárbaros por quedarse atrás.

Los gigantes han preparado una emboscada en el desfiladero, y sólo si los PJs superan una prueba de Atención (CD 20) descubrirán el peligro. Si son descubiertos, los gigantes se enfrentarán con los bárbaros. Si no, cuando la partida de caza se encuentre en medio del paso, los gigantes provocarán un alud:

Os adentráis entre las paredes de roca y avanzáis por el desfiladero. Cuando lleváis unos 20 metros recorridos, oís un grito sobre vuestras cabezas. Apenas tenéis tiempo de mirar arriba para ver a dos gigantes azules que lanzan pesadas piedras desde lo alto, provocando un desprendimiento que arrastra la nieve.

– ¡Avalancha! –grita Kiaz y corre por el desfiladero para evitar ser sepultado por la nieve, mientras el alud se precipita con furia sobre vosotros como una marea blanca.

Los PJs deben retroceder para no ser sepultados por la nieve y las piedras. Si corren, deben superar una prueba de salvación de Reflejos (CD 15). Si fracasan, son arrastrados por la nieve, recibiendo 4d6 de daño, y deben superar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 15) para no quedar aturdidos durante 1d4 asaltos.

Tras la avalancha, ocho gigantes cargan al grupo de bárbaros y arremeten con sus garrotes y martillos de piedra. Los bárbaros luchan contra seis de los gigantes (lograrán vencerlos, aunque perdiendo a alguno de los bárbaros), mientras que los PJs se deben enfrentar a los dos restantes.

Una vez concluida la lucha, los bárbaros abandonan los cadáveres sobre la nieve y prosiguen la marcha.

LAS CUEVAS DE LOS GIGANTES

Las últimas luces del día mueren en el horizonte cuando, tras superar una nueva colina, contempláis por fin el poblado de los gigantes. Se trata de una serie de grutas que se abren en la ladera, algunas situadas en lo alto y a las que llevan escalas que han sido horadadas en la roca. Al no ver ningún movimiento en el poblado, Kiaz señala a dos enormes guerreros de musculosos cuerpos azulados, que montan guardia en la cima de una loma.

– Debemos acabar con los vigilantes sin que nos descubran –dice y os mira con gesto interrogante.

Los PJs deben acabar con los dos gigantes que montan guardia en la entrada del poblado. Para ello pueden intentar acercarse en silencio, para lo que habrán de superar la pared de roca (prueba de Atletismo contra CD 15) y acechar a los gigantes sin ser descubiertos (prueba enfrentada de Sigilo contra Atención +5). También pueden buscar otra forma de eliminarlos, ya sea a distancia o me-

COMBATIENTE GIGANTE AZUL — 55 PUNTOS

Gigante azul, Cazador

Más pequeños que los grandes gigantes, los gigantes azules miden alrededor de tres metros de altura y reciben su nombre del tono azulado de su piel. Fuertes y musculosos, tienen cabellos oscuros y rasgos duros, que contrastan con sus claros ojos grises. Inmunes a los rigores del frío, sólo se tapan con unas pocas pieles y desdeñan la debilidad de las otras razas. Van armados con pesados martillos de guerra y usan piedras como armas arrojadizas.

Tipo de criatura: Humanoide grande.
Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 12 (+1), Constitución 17 (+3), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno predilecto (colinas), Inmunidad al frío, Mula de carga, Oponente predilecto (Orkos o Bárbaros), Resistencia al daño 1.
Habilidades: Atención +5, Atletismo +10, Artesanía (Trampas) +4, Buscar +2, Intimidar +8, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +2, Supervivencia +10, Trato con animales +4.
Dotes: Aguante, Asustar, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Improvisadas y Sencillas), Rastrear, Valiente.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +8, Reflejos +4, Voluntad +3 (+7 contra miedo).
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura y piel dura (RD 4), Ataque sin armas +4 (1d4+3), Martillo de piedra +4 (2d8+4), Roca arrojadiza +4 (1d6+1, Incremento de Distancia 3 m), Derribar/Presa +11.
Salud: Puntos de Resistencia 54, Umbral de herida grave 15.
Equipo: Armadura de pieles, cuerda de cáñamo, martillo de piedra, odre, raciones de viaje (2), ropa de viajero.

diante la magia (un hechizo de *Dormir* puede resolver este problema de forma limpia y elegante).

Si los PJs cometen algún error al intentar eliminar a los gigantes, uno de ellos logra gritar o se desploma desde el risco, alertando al resto del poblado. Si, por el contrario, eliminan a los vigías, los bárbaros podrán acercarse sin ser vistos y tomar por sorpresa a los gigantes. A pesar de las primeras bajas, aún habrá suficientes guerreros como para plantar cara ante los bárbaros.

En un momento, una decena de gigantes surge de las cuevas. Al ver a los bárbaros, cargan entre rugidos sobre sus odiados enemigos. La batalla es brutal, sin estrategias ni tácticas, sólo salvajismo entre dos pueblos enemistados y separados por el odio. Kiaz corta la pierna de un gigante con su hacha y acaba con el caído de un corte en el cuello. Mientras, Fainoa se retira de la batalla y emprende un baile de movimientos espasmódicos, a la vez que agita su vara adornada con huesos humanos rogando por el favor del Dios de la Montaña.

Sólo cuatro gigantes atacan a los PJs (dos si lograron tomarlos por sorpresa), ya sea lanzando piedras o cargando contra ellos con sus martillos. Los PJs deben enfrentarse a los gigantes mientras a su alrededor se desarrolla la masacre.

LA TRAICIÓN

Es durante esta lucha cuando Roulf intenta asesinar a Kiaz, atacándole por la espalda mientras el líder del clan se enfrenta a un gigante. Una prueba de Atención (CD 20, o 25 si está luchando cuerpo a cuerpo) es lo único que permite a un PJ ver el traicionero ataque de Roulf. Si uno de los PJs tiene éxito, ve lo siguiente:

En medio del caos de la batalla, te sorprende ver a Roulf echarse atrás. Entonces, creyendo que el enorme bárbaro está en apuros, Kiaz se adelanta para hacer frente al gigante que le ataca. El hacha de Kiaz detiene el garrote del gigante, pero en ese momento ves que Roulf arremete con su filo contra su líder, abriéndole un profundo corte en la espalda. Sorprendido, te das cuenta de que eres el único que se ha percatado de la traición, y nada puedes hacer antes de que el gigante golpee con su martillo sobre el caído Kiaz, aplastándole el cráneo de un tremendo golpe.

La lucha continúa, y cuando los PJs venzan a sus rivales se encontrarán con que los bárbaros han acabado con todos los enemigos, aunque por desgracia Kiaz ha muerto a manos de un gigante.

Los cadáveres de los caídos siembran la nieve. Roulf se muestra eufórico y proclama el fin de la guerra mientras sostiene en alto la cabeza decapitada de un gigante.

– ¡Vencimos! – grita con rabia y los bárbaros responden con salvajes alaridos–. ¡Soy vuestro líder! ¡Matad a todos los gigantes! ¡No dejéis ninguno con vida! –Presas de un fervor homicida, registran las cuevas y saquean todo aquello de valor que hay en ellas.

Si los PJs acusan a Roulf de traidor, éste clama que no soportará esa ofensa y lanzará a sus guerreros contra los PJs si éstos insisten. Por su parte, Fainoa llora la muerte de su marido, pero Roulf la coge por la cintura y carga con ella hacia una de las cuevas, dispuesto a tomar el puesto de Kiaz en todos los sentidos. Si los PJs detienen a Roulf, éste se enfrentará a ellos junto con todos los bárbaros. Las estadísticas de Roulf están disponibles al final de esta sección.

Si lo desean, los PJs pueden unirse a los bárbaros en el saqueo de las cuevas, aunque también puede ser que no consideren correcto tanto salvajismo. Si se oponen a ello, Roulf les ordena que se hagan a un lado, bajo la amenaza de acabar con ellos también. Después, los bárbaros pasan la noche en una de las cuevas y parten por la mañana de regreso a su campamento.

Durante una larga jornada recorréis las colinas de vuelta al poblado. Al llegar, Roulf anuncia la victoria sobre los gigantes, sin darle mucha importancia a la muerte de Kiaz. Esa noche se celebra un festín, con asado y bailes alrededor del fuego, aunque muchos de los bárbaros se muestran taciturnos y con pocas ganas de celebrar. Fainoa, sumida en el pesar, yace en una tienda sin hacer caso a nadie.

Lo que suceda a partir de este momento depende de la actuación de los PJs, aunque Roulf no dudará en acabar con ellos bajo el mínimo pretexto si se opusieron a él en algún momento. Bajo el mandato de Roulf, el clan del Oso Negro se convierte en un peligro para la región, pues su siguiente objetivo es agrupar a los clanes bárbaros y lanzar un ataque sobre el pueblo humano de Candereen.

Otras Aventuras con los Bárbaros

Mientras continúen con el clan bárbaro, aparte de las aventuras anteriores, los PJs pueden correr otras peripecias. A continuación se dan algunas ideas al respecto:

LEALTADES ENCONTRADAS

El **poblado humano de Candereen** (ver pág. 277) está harto de sufrir el pillaje del clan bárbaro. Por ello contratan a los PJs para que logren infiltrarse en el clan del Oso Negro y se ganen su confianza. El objetivo final es llevar al clan a una emboscada, donde puedan ser eliminados por los cazadores de Candereen. Sin embargo, es posible que para entonces los PJs hayan aprendido a apreciar a los bárbaros, un pueblo violento, pero también honesto y fiel a los suyos. Más aún cuando descubran que los cazadores pretenden masacrar a todo el poblado, mujeres y niños incluidos...

CAZADORES CAZADOS

Los PJs salen a cazar con los bárbaros, pero caen en una emboscada de una horda orka bajada de las montañas. Superados en número, deben huir a través de los desfiladeros y alertar al clan, de manera que puedan agrupar a los guerreros y hacer frente al enemigo.

RAPIÑA ORKA

Un grito en la noche despierta a los PJs, que salen de la tienda para ver que el campamento arde en llamas y por todas partes figuras encorvadas corren dando muerte a los bárbaros, muchos de los cuales son asesinados antes de poder alcanzar sus hachas. Son orkos, cientos de ellos que masacran sin piedad a los bárbaros, tanto a los guerreros como a las mujeres o los niños. Los PJs deben luchar para sobrevivir, mientras los bárbaros, superados ampliamente en número, mueren sin remedio.

Personalidades del Clan del Oso Negro

Fainoa, Chamán Del Clan Y Mujer De Kiaz

Bárbara, Chamán (60 puntos)

Descripción: Es una bella mujer alta y de cabellos pelirrojos.

Historia: Dedicada desde niña al culto al Dios de la Montaña, fue entregada en matrimonio a Kiaz cuando este se hizo líder del clan, destino del que se siente orgullosa.

Personalidad: Dura en apariencia, Fainoa se muestra amable y cariñosa con Kiaz cuando están solos. Su anhelo es que su dios sea propicio con su clan, así como dar hijos fuertes a su marido.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 12 (+1), Constitución 11 (+0), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 14 (+2), Carisma 14 (+2).
Rasgos raciales: Duro de pelar, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 a Intimidar), Entorno predilecto (Colinas), Furia 1, Oponente predilecto (Gigantes), Permanecer consciente.
Habilidades: Artesanía (Curtido) +4, Atletismo +4, Atención +4, Concentración +8, Diplomacia +6, Interpretar (Cantar) +6, Intimidar +6, Medicina +8, Saber (Naturaleza) +6, Saber (Religión: Dios de la Montaña) +10, Supervivencia +6, Trato con animales +4.
Dotes: Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Fe, Posición social (Chamán) 1.
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +2, Reflejos +2, Voluntad +5.
Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Dios de la Montaña) 4, Orar +10, Milagros libres 2. **Milagros:** CD Salvación = 12 + Magnitud del milagro; (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Detectar auras mágicas, Llamarada, Luz, Orientación divina, Resistencia; (*Magnitud 1*) Arma mágica, Bendecir, Curar heridas leves, Hechizar animales, Manos ardientes, Perdición, Zancada prodigiosa; (*Magnitud 2*) Auxilio divino, Mejorar característica, Nube brumosa.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 11), Armadura (RD 1), Ataque desarmado +2 (1d3+1), Garrote +2 (1d6+1), Derribar/Presa +2.
Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Armadura de cuero, colgante de huesos (símbolo sagrado), garrote, ropa de abrigo.

Kiaz, Líder del Clan del Oso Negro

Bárbaro, Guerrero (60 puntos)

Descripción: Es un hombre de barba rubia y cráneo afeitado, que viste pieles de lobo blanco y va armado con una magnífica hacha de doble filo.
Historia: Hijo del anterior líder del clan, fue educado con rigor para dirigir a los suyos. Asumió el mando con apenas veinte años, debido a la muerte de su padre en una lucha contra el clan rival de la Cima de Hielo.
Personalidad: Kiaz es un guerrero que sólo busca la seguridad para su pueblo. Es serio, responsable y poco hablador.
Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 16 (+3), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Duro de pelar, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 a Intimidar), Entorno predilecto (Colinas), Furia 1, Oponente predilecto (Gigantes), Permanecer consciente.
Habilidades: Atención +6, Atletismo +9, Averiguar intenciones +3, Buscar +4, Intimidar +7, Montar +4, Saber (Naturaleza) +6, Sigilo +6, Supervivencia +7.
Dotes: Aguante, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con escudos, Dureza, Especialidad en ataque (Hacha de batalla), Posición social (Líder) 3.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +8, Reflejos +5, Voluntad +4.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 6 m (con armadura), Defensa 15/18 con escudo (Desprevenido 13), Armadura (RD 3), Ataque desarmado +6 (1d3+3), Hacha de batalla +9 (1d8+3, 20/x3), Derribar/Presa +7.
Salud: Puntos de Resistencia 42, Umbral de herida grave 13.
Equipo: Armadura de pieles, escudo grande, hacha de batalla de gran calidad, ropa de abrigo.

Roulf, Guerrero del Clan Oso Negro

Bárbaro, Guerrero (60 puntos)

Descripción: Se trata de un hombre enorme, de pelo rubio y barba recogida en una larga trenza. Viste con pieles y un chaleco que deja al descubierto sus musculosos brazos, que suelen empuñar un hacha de impresionante tamaño.
Historia: A la sombra de Kiaz desde que eran jóvenes, Roulf nunca ha podido ostentar el cargo de líder del clan, a pesar de trabajar duro y ser un excelente guerrero.
Personalidad: Vanidoso y egoísta, Roulf considera que es él quien debería liderar el clan y no Kiaz. Sin embargo, nadie le apoya en sus ambiciones, lo que le ha llevado a sentir un gran resentimiento por todos sus compañeros, aunque se esfuerza por no delatar sus verdaderos sentimientos. Aun así, aprovechará cualquier oportunidad para demostrar que él es el más fuerte, y no dudará en arrebatarle el liderato a Kiaz a la menor oportunidad.
Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 18 (+4), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Duro de pelar, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 a Intimidar), Entorno predilecto (Colinas), Furia 1, Oponente predilecto (Gigantes), Permanecer consciente.
Habilidades: Atención +4, Atletismo +10, Averiguar intenciones +2, Buscar +3, Intimidar +9, Montar +4, Saber (Naturaleza) +5, Sigilo +5, Supervivencia +6.
Dotes: Aguante, Ataque a fondo, Carga poderosa 1, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con escudos, Dureza, Especialidad en ataque (Gran hacha), Mula de carga.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +9, Reflejos +5, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura (RD 3), Ataque desarmado +6 (1d3+3), Gran hacha +8 (1d12+4, 20/x3), Derribar/Presa +7.
Salud: Puntos de Resistencia 46, Umbral de herida grave 14.
Equipo: Armadura de pieles, gran hacha, ropa de abrigo.

Abadía de Korth

Se trata de un simple monasterio, rodeado de un bosque de abetos en un valle entre las colinas. La torre y su campanario son los únicos detalles que destacan del edificio, además de su decoración en honor a Korth.

Esta abadía de piedra es una de las pocas edificaciones humanas en la región. Construida hace más de cien años, se ha convertido en un lugar de retiro y meditación para los clérigos de Korth que buscan aislamiento y tranquilidad lejos de la civilización.

La iglesia ocupa la pieza central del monasterio, con las celdas donde duermen los clérigos a un lado y las estancias con el comedor común, la cocina y la despensa al otro. El acceso a la torre son unas escaleras de piedra que suben en espiral desde la esquina sureste y lleva a dos plantas, en la segunda de las cuales se haya la gran cam-

pana que se toca para avisar a los religiosos del inicio de la misa. Tras el altar hay unas escaleras que bajan al sótano, una amplia estancia ocupada por la biblioteca de la abadía.

El abad Resmar es el líder de la abadía, encargado de dirigir el monasterio y oficiar las misas y rituales más importantes. Una veintena de clérigos viven en el edificio, hombres que han hecho un voto de soledad y recogimiento, dedicados en su mayor parte al rezo y el estudio. Además, crían ovejas y ganado que suelen llevar a la ciudad de Teshaner para comerciar.

Servicios

La abadía puede ofrecer varios servicios a los visitantes que acuden a ella.

COMER Y DORMIR

En la abadía es frecuente encontrar viajeros y aventureros que se detienen a pasar la noche y son acogidos por los clérigos. Generalmente sólo los humanos son aceptados, aunque podrían permitir el acceso a seres de otras razas siempre que vayan acompañados de humanos o si dan muestras de su devoción por Korth. Aun así, los clérigos se mostrarán recelosos y menos amigables de lo habitual. Como pago por su hospitalidad, los clérigos piden una ayuda de un real de plata, lo que da derecho a una frugal cena y a dormir en uno de los bancos del comedor común.

RECIBIR CURACIÓN

Los clérigos ofrecen sus artes curativas a los viajeros, a cambio de 5 reales de plata por tratamiento (se considera que tienen 8 rangos de Medicina). Algunos de ellos también son capaces de obrar milagros curativos (de magnitud 0 a 2), pero sólo los emplearán con aquellos que consideren dignos, y siempre que a cambio ofrezcan una generosa donación para el sostenimiento de la abadía (desde un puñado de reales de plata para un milagro de magnitud 0, hasta una buena bolsa de monedas, o algo que no sea simplemente dinero, para uno de magnitud 2). Como referencia, el DJ puede aplicar el coste de un pergamino mágico de igual magnitud (ver Objetos mágicos, pág. 192).

COMPRAR EQUIPO Y HIERBAS

Un viejo estudioso es el encargado de la pequeña tienda de los clérigos, donde venden algunos objetos de primera necesidad, como raciones de comida, odres de vino y demás, claro que a un precio bastante más elevado de lo normal (un 50% mayor).

MISAS

Cada día se realizan tres oficios, uno al amanecer, otro antes de comer y el último después de la cena. Asistir a estas misas es obligatorio para todos los clérigos y los visitantes del monasterio, consistiendo en rezos comunes guiados por el abad Resmar. Cualquier burla o desconsideración durante el rito, será castigado con la expulsión de la abadía.

LA BIBLIOTECA

El sótano alberga una biblioteca abarrotada de libros, transcritos por los clérigos desde la creación del monasterio. En ella se puede encontrar mucha información, especialmente la relacionada con el reino de Stumlad y su historia. A pesar de ello, si se dedica el tiempo necesario para investigar (y varias pruebas de Saber pertinente contra una CD fijada por el DJ), se puede encontrar información sobre otras razas, como los elfos, orkos o incluso los demonios y criaturas de las profundidades.

Vivir en el Monasterio

Sólo los personajes que sean clérigos de Korth serán aceptados para permanecer en la abadía de forma permanente. Ello conlleva una serie de obligaciones, como asistir a todas las misas y ayudar con la trascripción de libros en la biblioteca, en el cuidado del ganado u otras tareas del monasterio.

Aventuras en la Abadía de Korth

Durante la estancia en la abadía pueden presentarse situaciones que den pie a las aventuras siguientes.

AVENTURA 25:
Llevar el ganado a Teshaner

Resumen: Los PJs deben ayudar a los clérigos a bajar de las colinas el ganado, antes de que las nieves cierren el paso hacia la ciudad.

Notas: Se trata de una aventura sencilla, pero que puede servir para hacer más entretenido el viaje si los PJs se dirigen a Teshaner.

Reto:

Durante la cena, mientras todos están reunidos en el comedor, un clérigo de la abadía se levanta de la mesa para dirigirse a sus hermanos.

– Este invierno está siendo mucho más frío de lo habitual –dice el sacerdote, un hombre mayor de largo pelo blanco–. La nieve ha caído sin cesar durante todo el mes y es posible que el Paso del Cuenco, el desfiladero que lleva a la ciudad de Teshaner, quede cerrado en pocos días. Es por ello que mañana saldrá un grupo de nosotros para llevar el resto del ganado a la ciudad y venderlo en el mercado. El padre Sebashian ya debe encontrarse allí, así que los que vayan deben buscarle en la ciudad.

Cinco clérigos se presentan voluntarios, y en ese momento el abad de la abadía les pide a los presentes ayuda para llevar el ganado. A cambio ofrece 5 reales de plata para cada uno, además de una cruz de cobre por cada oveja que logren vender.

Si los PJs aceptan, al amanecer parten junto a cinco clérigos guiando un rebaño de cincuenta ovejas y un buey que tira de un carro.

LA BAJADA DE LAS COLINAS

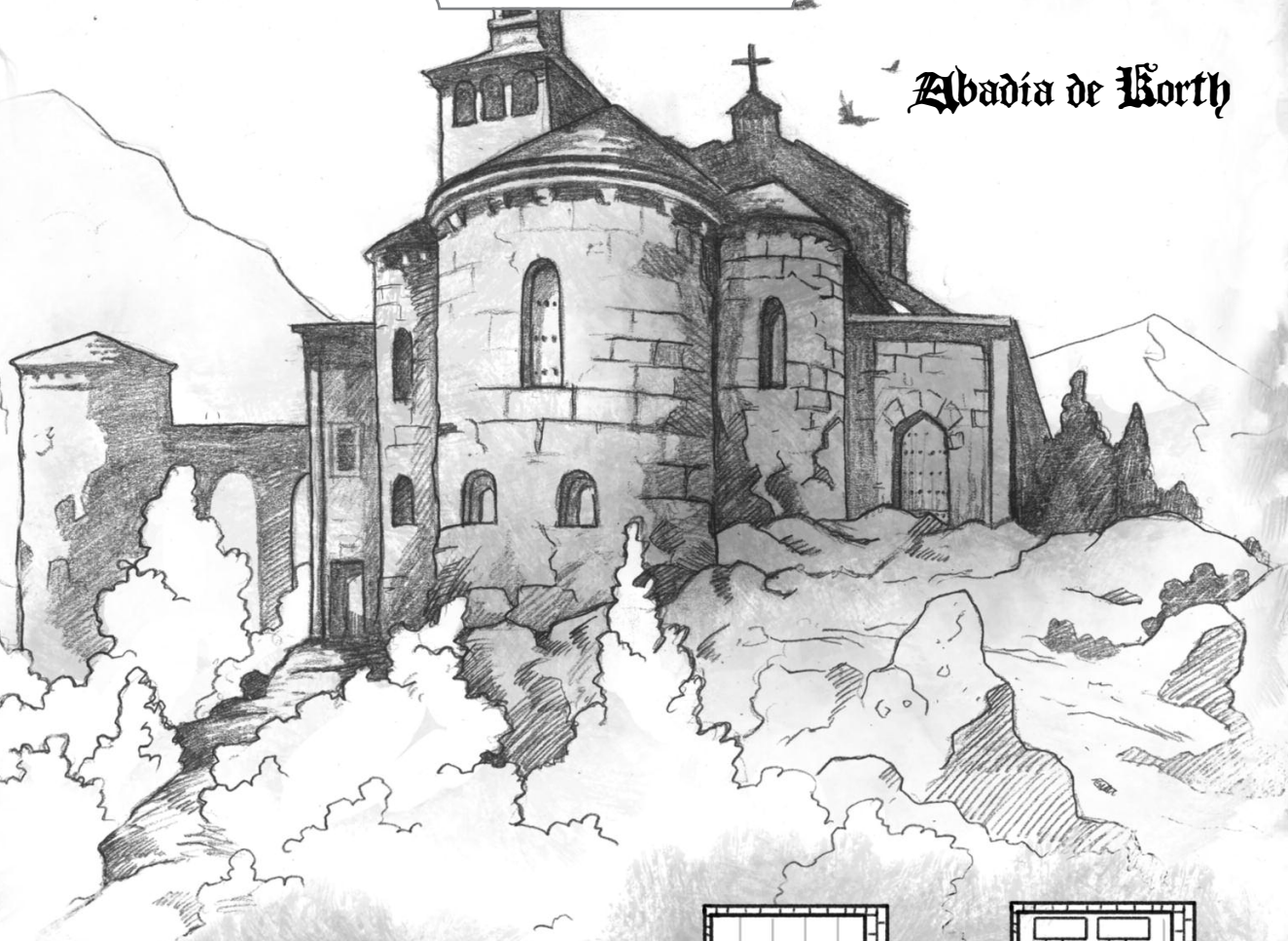
El viaje lleva un día para alcanzar el Paso del Cuenco y otro más hasta la ciudad de Teshaner. Durante la mañana, la nieve no deja de caer en las colinas, y avanzar se hace lento y pesado, debiendo liberar las ruedas del carro en numerosas ocasiones y obligando a usar palas para limpiar el camino.

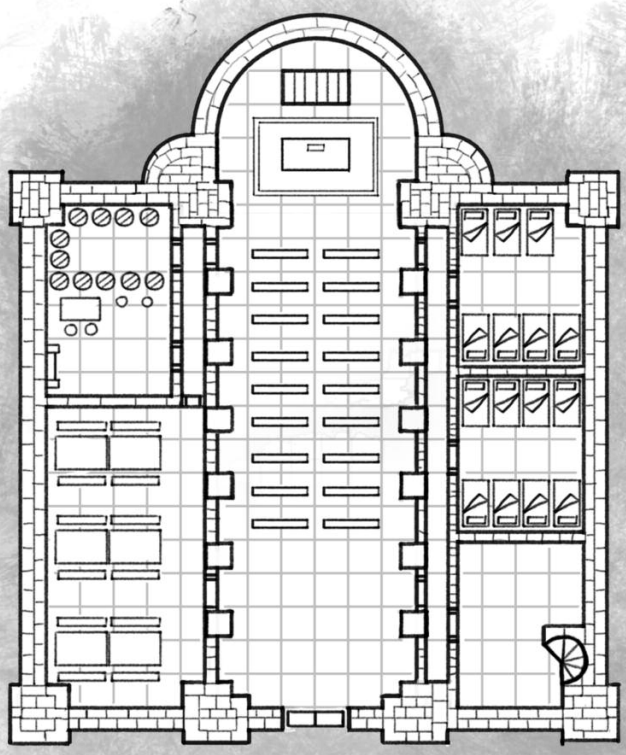
Al anochecer, si no tienen más problemas, la caravana alcanza el Paso del Cuenco, donde se verán obligados a montar campamento hasta la mañana.

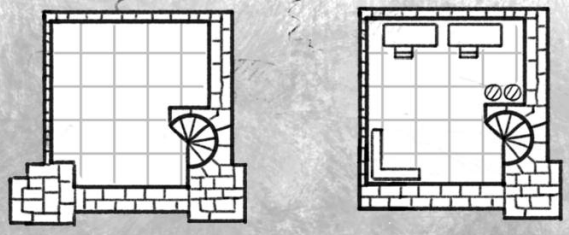
LOS LOBOS

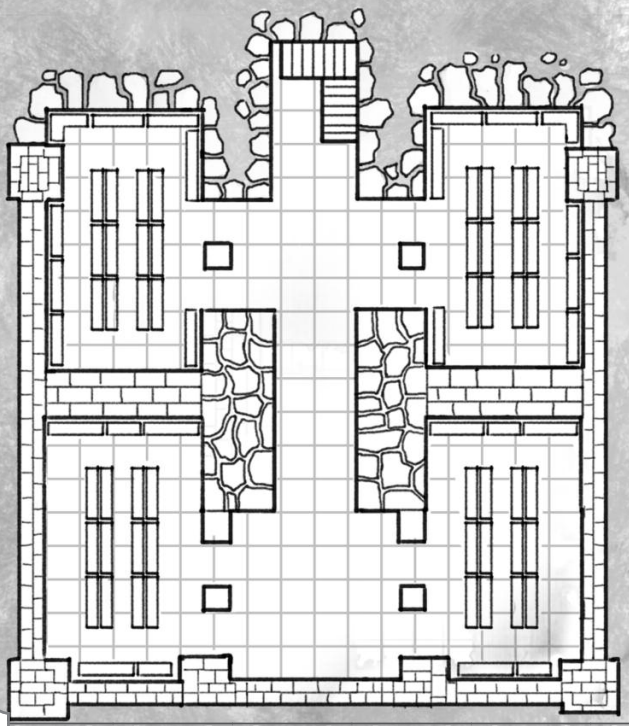
Durante toda la noche, la nieve y la ventisca azotan el paso, y el silbido del viento se confunde con lo que parecen aullidos de lobo. Una prueba de Atención o Saber (Naturaleza) (CD 18) indica que se acercan. Poco después, una manada de 15 lobos acecha a los viajeros, atacándolos en plena noche. Los clérigos se apostarán alrededor de la caravana, limitándose a defenderse y resignados a perder algunas de las ovejas. Los lobos matarán a una oveja cada asalto y huirán cuando los PJs logren eliminar a la mitad de la manada.

Abadía de Korth









EL ALUD

Otro peligro al que deben hacer frente es evitar un alud durante la mañana. Un éxito en una prueba de Supervivencia (CD 20) indica que la nieve en la pared del paso está a punto de desprenderse, lo que permitirá a los PJs evitar el alud, aunque algunas ovejas quedarán atrapadas. En caso de no descubrirlo, la nieve caerá sobre la caravana por sorpresa. Los que no superen una prueba de salvación de Reflejos (CD 15) quedarán sepultados bajo la nieve y morirán asfixiados si no son rescatados a tiempo (ver **Asfixia**, pág. 115). Además, el alud matará a 3d6 ovejas (la mitad si descubrieron el desprendimiento a tiempo).

ÉXITO

En la tarde del segundo día, la caravana llega a la ciudad y se dirige a la abadía de San Frair, donde los clérigos reciben a sus hermanos y al ganado, para después pagar a los PJs el dinero convenido por sus servicios.

AVENTURA 26:
ATAQUE ORKO

Resumen: La abadía sufre el ataque de una horda orka, que masacra a los clérigos.

Notas: Esta aventura puede ser un buen preludio para la invasión orka de Teshaner (ver **La caída de Teshaner**, pág. 234).

Reto:

EL ATAQUE

La aventura empieza en plena noche, cuando el monasterio es atacado por una horda de orkos, que cae por sorpresa sobre los clérigos.

En plena noche un estruendo os saca del sueño. Os levantáis en el oscuro dormitorio y escucháis decenas de gritos a vuestro alrededor. En la penumbra, veis a clérigos que corren aterrados de un lado para otro, mientras afuera se escucha el entrechocar de las armas.

El caos se ha apoderado del edificio, con grupos de orkos que saquean los salones y prenden fuego a los muebles. Un grupo de seis orkos irrumpe en la sala donde descansan los PJs, asesinando a un clérigo con sus cimitarras y quemando los catres con sus antorchas. Las estadísticas de los orkos están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth**, (ver pág. 345).

La única opción es escapar de la abadía antes de que sea demasiado tarde. Por desgracia, los orkos han derribado los portones de entrada y salir por ahí es imposible, así que los PJs deben buscar otra vía de escape, como a través de la torre y el tejado del edificio. Según la sala a la que vayan, se encontrarán con grupos de enemigos que masacran sin piedad a los supervivientes.

Comedor común y cocina. Probablemente es aquí donde estarán los PJs al empezar el ataque y donde se enfrentarán al primer grupo de enemigos.

Iglesia. Los orkos entran a puñados por los portones y el fuego consume los bancos y el altar. El abad Resmar yace mutilado por los orkos sobre el altar. Cruzar la sala requiere esquivar a los enemigos y al fuego que consume los muebles.

Dormitorios. Los clérigos ofrecen resistencia en el pasillo, pero son superados en número. Orkos armados con ballestas aparecen por la puerta sur y disparan sus armas a bocajarro.

Escaleras a la torre. Durante la subida, los orkos persiguen a los PJs y tratan de detenerlos. Hay varios muebles en la primera planta que pueden usarse para lanzarlos escaleras abajo sobre los perseguidores.

Alto de la torre. Desde aquí pueden ver que un centenar de orkos asaltan la entrada principal de la abadía. Si los PJs son descubiertos, dispararán sus ballestas contra ellos. Las opciones para escapar son o bien mediante artes mágicas (como *Levitar*, recibiendo los ataques de las ballestas) o corriendo por encima del tejado cubierto de nieve y hielo.

Tejado. Correr hasta la fachada norte de la abadía es peligroso, ya que un resbalón puede lanzar al PJ abajo en medio de una jauría de orkos (prueba de Acrobacias contra CD 15 para no resbalar, si falla aún puede intentar agarrarse al borde con una prueba de salvación de Reflejos contra CD 15). Si alcanzan el otro extremo del edificio pueden bajar con facilidad por la fachada (prueba de Atletismo contra CD 10) y escapar corriendo, ya que los orkos están concentrados en el ataque a los portones del sur.

LA HUIDA

Durante toda la noche los PJs deben correr sin descanso para escapar del ataque orko. Lo más probable es que huyan en dirección sur hacia Teshaner, ya sea para alertar a los ciudadanos o bien buscar refugio. Si deciden huir en otra dirección, quizás hacia el **Poblado humano de Candereen** (ver pág. 277) o al **Clan bárbaro del Oso Negro** (ver pág. 267), se puede seguir el guión de esta aventura modificando el Paso del Cuenco por otro desfiladero.

Al amanecer, agotados, seguramente deban hacer un alto. Una prueba de Saber (Geografía) (CD 12) indica que la única opción de huida es el Paso del Cuenco, si es que la nieve no lo ha cerrado. Una prueba de Atención (CD 17) indica que alguien se acerca, a lo lejos, muchos pies que caminan sobre la nieve con rudeza (son un destacamento de 40 orkos, la avanzadilla del ejército que les sigue). Si los PJs no se ponen en movimiento, los orkos aparecerán por la loma de la colina y cargarán contra ellos.

EL PASO DEL CUENCO

Después de una jornada de huida alcanzáis el paso. Se trata de un estrecho sendero entre dos riscos en cuya cúspide se acumula la nieve. Justo cuando os disponéis a emprender el descenso, unos gritos resuenan en el desfiladero. Al daros la vuelta veis aparecer por lo alto del paso a una masa de negras criaturas, cientos de orkos, que se lanzan por la pendiente hacia vosotros.

Una prueba de Supervivencia (CD 20) indica que si logran hacer caer la nieve acumulada en lo alto pueden cerrar el paso con un alud. Si buscan una forma de escapar, una prueba de Atención (CD 15) les permite descubrir una piedra caída sobre lo que parece la entrada a una cueva (prueba de Fuerza contra CD 20 para moverla). Si los PJs deciden huir a la carrera, los orkos sueltan a una decena de hiallus en su persecución desfiladero abajo Las estadísticas de los hiallus están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth**, (ver pág. 342).

Una vez a salvo, ya sea a través de la cueva o provocando un alud sobre los orkos, los PJs puede que vayan a alertar a las autoridades de Teshaner. Dependiendo de su reputación les harán más o menos caso, aunque seguramente Borka, el capitán de la milicia, los considere unos simples vagabundos y los eche de los barracones. Intentar demostrar que hay una gran fuerza orka en las cercanías de la ciudad puede ser una buena tarea para los PJs, hasta que sus avisos se confirmen y el ejército enemigo aparezca a las puertas de la ciudad.

Personalidades de la Abadía

Abad Resmar, Líder de la Abadía

Hombre del norte, Clérigo (50 puntos)

Descripción: De rostro alargado y plagado de arrugas, Resmar viste los hábitos de Korth y camina lentamente apoyado en un cayado largo.

Historia: Huérfano desde muy pequeño, llegó a la abadía donde fue adoptado, dedicando su vida al estudio de Korth, de manera que con los años asumió más responsabilidad e incluso el liderato de la abadía.

Personalidad: Es un viejo melancólico y callado, que ha dedicado toda su vida al estudio y la oración. Sin embargo, desea que la abadía persista cuando él ya no esté, por lo que no escatima esfuerzos en seguir adelante y dotar de poder a la abadía dentro de la región.

Características: Fuerza 8 (–1), Destreza 8 (–1), Constitución 8 (–1), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Colinas).

Habilidades: Artesanía (Pintura) +8, Atención +5, Averiguar intenciones +6, Buscar +6, Concentración +7, Diplomacia +7, Engañar +3, Medicina +8, Recabar información +3, Saber (Geografía) +7, Saber (Historia) +7, Saber (Local) +6, Saber (Religión: Korth) +10.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Fe, Memoria eidética, Posición social (Clérigo) 3.

Bonificaciones: Ataque +0, Fortaleza +1, Reflejos +0, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Korth) 4, Orar +10, Milagros libres 1. **Milagros:** CD Salvación = 11 + Magnitud del milagro; (*Magnitud 0*) Crear agua, Leer magia, Luz, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Virtud; (*Magnitud 1*) Alarma, Bendecir, Comprensión idiomática, Curar heridas leves, Escudo de la fe; (*Magnitud 2*) Auxilio divino, Curar heridas moderadas, Lentificar veneno.

Combate: Iniciativa +0, Velocidad 9 m, Defensa 10/12 con Escudo de la fe, Ataque desarmado +0 (1d3–1), Derribar/Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 7.

Equipo: Ropa de clérigo, símbolo sagrado.

Kaliena, Sacerdotisa de Korth

Mujer del norte, Clérigo (50 puntos)

Descripción: Es una mujer alta de largo y oscuro cabello, vestida con una fina armadura de cuero. De ojos claros, tiene una mirada teñida de bondad que ilumina su pálido rostro. Lleva una larga vara que parece saber utilizar con habilidad.

Historia: Nacida en Teshaner, adoptó el hábito de Korth en la juventud y desde entonces ha dedicado su vida a paliar el dolor del mundo y de los suyos.

Personalidad: Tiene un fuerte carácter y no permite que nadie la desprecie por ser mujer.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Colinas).

Habilidades: Artesanía (Carpintería) +7, Atención +5, Averiguar intenciones +6, Concentración +5, Diplomacia +9, Engañar +4, Medicina +5, Recabar información +4, Saber (Naturaleza) +5, Saber (Local) +5, Saber (Religión: Korth) +7.

Dotes: Atrapar arma, Bloqueo mejorado 1, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Desarme mejorado 1, Esquiva, Fe, Posición social (Clérigo) 1.

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +2, Reflejos +3, Voluntad +5.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Korth) 2, Orar +7, Milagros libres 2. **Milagros:** CD Salvación = 12 + Magnitud del milagro; (*Magnitud 0*) Curar heridas menores, Detectar auras mágicas, Luz, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Resistencia; (*Magnitud 1*) Bendecir, Curar heridas leves, Dormir, Escudo de la fe, Invocar montura, Quitar el miedo, Soportar los elementos.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13/15 con Escudo de la fe, +4 con Esquiva (Desprevenido 12/14), Armadura (RD 1), Ataque desarmado +3 (1d3), Bastón +3 (1d6), Bloquear/Desarmar +5, Derribar +3, Presa +2.

Salud: Puntos de Resistencia 24, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Armadura de cuero, bastón, ropa de clérigo, símbolo sagrado.

Poblado Humano de Candereen

Desde lo alto de una colina vislumbráis un poblado humano, formado por una veintena de cabañas de madera, con los techos cubiertos por lonas de cuero. Una empalizada de afiladas estacas rodea la población, cuya entrada está vigilada por dos cazadores.

Candereen es un asentamiento de hombres del norte, cazadores y leñadores en su mayoría, que han resistido en esta región a pesar de los peligros. Los forasteros son bienvenidos, a no ser que haya bárbaros entre sus filas, ya que entonces se mostrarán desconfiados y rencorosos, debido a las luchas con los clanes bárbaros.

El pueblo tiene un centenar de habitantes, siendo los propios cazadores y leñadores los que se preocupan por la seguridad de los suyos. Horat es el alcalde, y es respetado por su buen gobierno, aunque últimamente, debido a la desaparición de su hijo, ha dejado de lado sus obligaciones.

Acceder al poblado no ha de suponer un problema para los hombres del norte, e incluso los elfos. Sin embargo, los bárbaros y otras razas como gigantes azules o elfos oscuros pueden encontrar cierta oposición a su entrada. Si los recién llegados demuestran su buena voluntad, se les permitirá entrar, aunque los hombres de Candereen se mostrarán desconfiados.

Casa del Alcalde

La casa del alcalde es una gran cabaña de madera y techo de paja y pieles. Una escalera de tablones se alza sobre el manto de nieve para llevar a la gran puerta de entrada.

Si llaman a la puerta, una mujer de rizados cabellos dorados y generoso escote acude a abrir, aunque sus ojos parecen ensombrecidos por un llanto reciente.

– Soy Riccia, mujer del alcalde –se presenta, e invita a pasar para refugiarse del frío, dando a un amplio recibidor adornado por una gruesa alfombra de piel de oso.

Si los PJs piden ver al alcalde, la mujer sale por una puerta del fondo y al poco aparece un hombre grueso y calvo, que parece mucho más mayor que su esposa. Es Horat, y su rostro muestra signos de preocupación y falta de sueño. El alcalde ayudará en lo que pueda a los forasteros, pero si ve que tienen pinta de ser aventureros, no tardará en explicarles el motivo de su preocupación (ver **Aventura 27: Rescatar al hijo del alcalde**).

Almacén

Este es posiblemente el edificio más grande del poblado, junto con la posada. Construido enteramente en piedra, es a la vez la despensa donde los lugareños guardan sus víveres y la tienda donde los viajeros pueden comprar algo de comida y equipo.

Norah, una mujer de cabellos rojizos, es la encargada del almacén, donde se pueden obtener víveres, armas y otros objetos comunes. Además, Norah tiene la costumbre de preguntar a los viajeros acerca de sus aventuras y planes. Si los PJs entablan amistad con ella, puede ser una fuente de información de todo lo que pasa en el pueblo y los alrededores.

Posada la Hechicera de las Nieves

"La Hechicera de las Nieves" es el nombre de la única posada del pueblo, un edificio de piedra y madera de tres pisos de altura con un acogedor salón caldeado por el fuego.

Precio por comida (calidad pobre): 2 cruces de cobre.
Precio por habitación (calidad pobre): 10 cruces de cobre.

El dueño del local es Morn, un hombre malhablado de fuerte constitución y espesa barba castaña, que bebe sin parar durante todo el día y grita a sus hijos para que atiendan a los clientes.

Aventuras en Candereen

La vida en Candereen es sencilla, pero hace poco ha ocurrido una desgracia. Esta es una de las posibles aventuras en este lugar.

AVENTURA 27:
Rescatar al hijo del alcalde

Resumen: El alcalde contrata a los PJs para que encuentren a su hijo desaparecido. Sus pasos les llevarán a una cueva habitada por yetis donde tienen al chico prisionero, pero que en realidad es un cambiante que ha suplantado al hijo del alcalde.

Reto:

LA DESAPARICIÓN DEL HIJO DEL ALCALDE

La aventura se inicia cuando los PJs van a hablar con el alcalde, el cual lleva días preocupado por su hijo. Al ver que son aventureros, no duda en pedirles que le ayuden.

Gracias a Korth que ha guiado vuestros pasos hasta nosotros, forasteros –dice el alcalde y su semblante se quiebra, a punto de romper a llorar–. Mi hijo ha desaparecido, y necesitamos a alguien valeroso que lo encuentre.

Entonces os explica que su hijo Bieron partió hacia el norte con dos cazadores, en una expedición rutinaria de caza. Por desgracia no regresaron y al día siguiente un grupo de leñadores fue en su busca, encontrando tan sólo los cadáveres de los dos acompañantes.

– No había rastro de mi hijo, pero el corazón me dice que sigue vivo –dice el afligido alcalde–. Si lo traéis de vuelta con vida, os pagaré cien reales de plata a cada uno, prácticamente toda mi fortuna. No me importa el dinero, sólo quiero recuperar a mi hijo. Es un muchacho de cabello rubio como el de su madre y ojos azules. Además, le reconoceréis porque tiene una malformación de nacimiento: su brazo izquierdo es mucho más corto de lo normal.

Si le preguntan dónde puede estar su hijo, el alcalde comenta que al norte hay varias cuevas, y que quizás su hijo se refugió en alguna de ellas. O que quizás se encontró con orkos, que cada vez abundan más en las colinas.

Lo que nadie sabe es que el hijo del alcalde y sus compañeros fueron atacados por un grupo de yetis, que apresaron al chico, llevándoselo a su cueva para divertirse con él y, en última instancia, comérselo. Hummia, un cambiante llegado desde las montañas Durestes, dirige al grupo de yetis haciéndose pasar por uno de ellos.

LA TUMBA DE LOS SOLDADOS

Si los PJs aceptan el encargo y parten hacia el norte, avanzan sin problemas por las colinas, en un día despejado pero muy frío. Al atardecer coronan una colina desde la que se contempla el valle. En medio de la nieve, ven una rudimentaria tumba, no más que un par de cruces de madera clavadas en la nieve con unas flores a los pies de cada una. Aquí están enterrados los cazadores que acompañaban al hijo del alcalde. Si registran el lugar, pueden ver que alguien llegó desde el pueblo, enterró a los hombres y regresó. Los comentarios del alcalde o una prueba de Saber (Geografía) (CD 15) indican que, no muy lejos al norte, hay una serie de cuevas, refugio quizás de los monstruos que atacaron a los cazadores.

En las proximidades de las cuevas podrán hacer una prueba de Rastrear (Supervivencia contra CD 18) para descubrir en la nieve algunas pisadas de gran tamaño, parecidas a pezuñas, y que se pierden hacia el norte. Sea como sea, el rastro les llevará a una cueva que se abre en la base de un macizo rocoso.

LA CUEVA DE HIELO

El suelo de la gruta está cubierto por una gruesa capa de hielo. Las paredes emiten un resplandor blanquecino aunque, al fijaros más detenidamente, os dais cuenta de que también están cubiertas por hielo, que es el causante de ese extraño fulgor.

La galería de entrada describe varios giros y bifurcaciones, pero el camino principal lleva hasta la caverna central, donde los cinco yetis que habitan esta cueva juegan con sus prisioneros antes de comérselos y arrojar los restos a una fosa que tienen en el centro de la estancia.

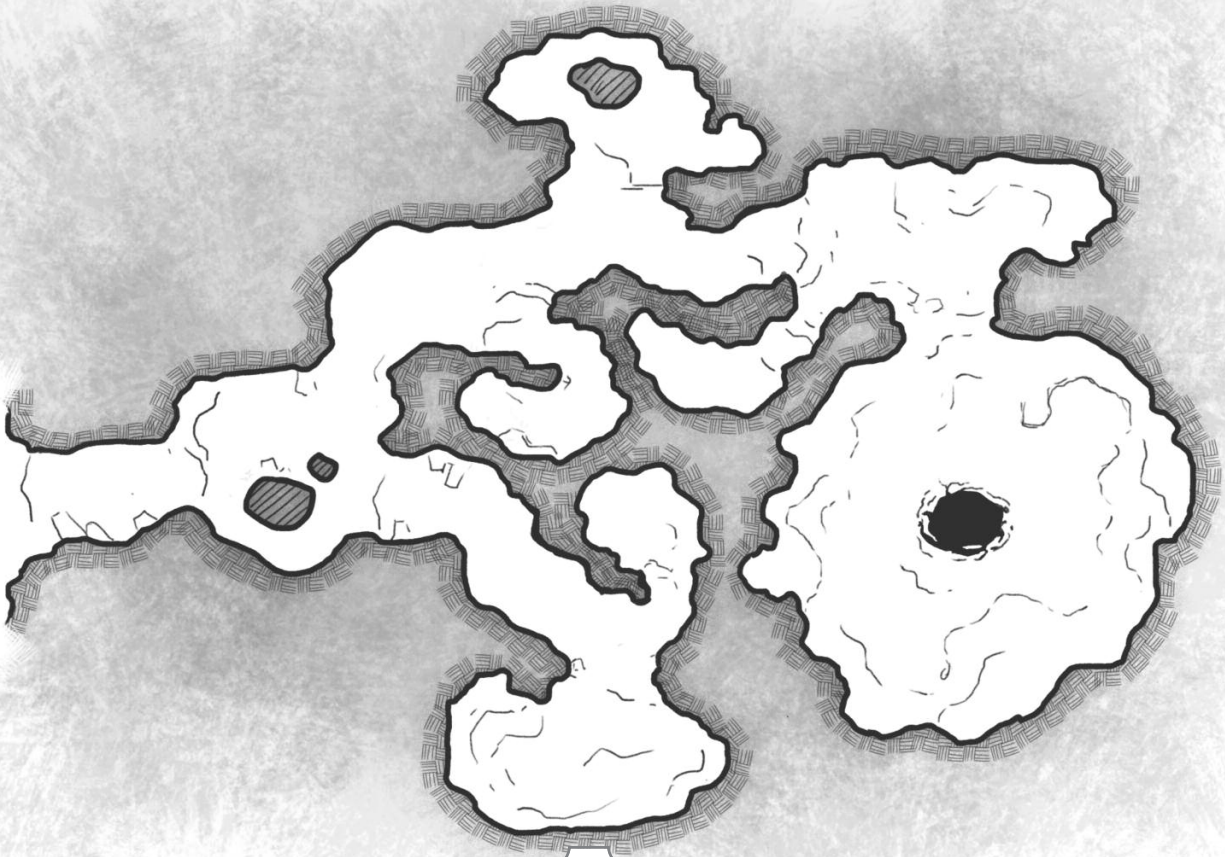
Cuando los PJs avancen por el pasadizo principal, podrán oír pasos que se acercan (prueba de Atención contra CD 15) antes de que un yeti aparezca de camino al exterior.

Os volvéis justo a tiempo para ver a un enorme ser de más de dos metros de alto y fuerte constitución, cubierto por completo por un espeso pelaje blanco. Es un yeti, un hombre de las nieves, como se les llama en esta región.

El yeti atacará sin dudarlo, pero huirá en busca de sus congéneres si ve que el enemigo le supera. Las estadísticas del yeti están incluidas en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 347).

Cueva de Hielo





EL FALSO HIJO

El pasadizo les lleva hasta la caverna. Si los PJs llegan sin ser descubiertos, observan una gruta circular, con un foso en el centro alrededor del cual hay cuatro yetis, dos echados en el suelo, otro que mordisquea un trozo de carne, mientras el último camina de un lado a otro. Este es Hummia, en su actual forma de yeti. Si los PJs llegan sin ser descubiertos, pueden atacar por sorpresa, aunque Hummia aprovechará la confusión del combate para adoptar la forma de Bieron, ya sea saltando al pozo y apareciendo después como el chico herido, o refugiándose en las sombras del fondo y cambiando de forma.

En el foso, entre excrementos y otros restos, se amontonan los cadáveres de todo tipo de criaturas, desde humanos a orkos pasando por el cráneo de un gigante azul.

Si los yetis han sido alertados, Hummia les ordena atacar a los PJs en cuanto se acerquen a la caverna, mientras que él se esconde en un rincón y adopta la forma de Bieron, malherido.

Una vez eliminados los yetis, si la treta de Hummia ha funcionado, aparecerá como el hijo del alcalde, malherido pero vivo. Los PJs comprueban que a pesar de una herida en la frente el joven se encuentra bien, aunque asustado por el recuerdo de las torturas a manos de los yetis. Si logran tranquilizarlo, les explica su historia (falsa), de cómo les atacaron los yetis, mataron a sus compañeros y a él le torturaron durante días.

Si los PJs investigan la caverna, encuentran poco de interés entre las pertenencias de los yetis. Una prueba de Atención (CD 20) les puede indicar que sólo hay tres cadáveres de yetis y que falta uno (vieron cuatro al entrar en la sala). También, si se meten en la fosa de los cadáveres e investigan, además de monedas y algún objeto de valor, puede que encuentren (prueba de Buscar contra CD 20) el esqueleto desollado de un humano joven, con el brazo izquierdo mucho más corto que el derecho. Se trata de los restos del verdadero Bieron, que fueron arrojados al foso después de que los yetis lo devoraran.

EL VIAJE DE VUELTA

Si los PJs no sospechan nada raro, emprenderán el viaje de vuelta hacia Candereen. Durante las horas de caminata, el falso Bieron evitará cualquier conversación sobre su persona, el pueblo o su familia, ya que no tiene mucha información sobre la vida de Bieron, tan sólo que es el hijo del alcalde y los nombres de sus padres. Los PJs pueden encontrar contradicciones si le preguntan, ya que sus descripciones de sus padres no serán correctas o no conocerá otros detalles.

Si logran desenmascararlo, Hummia atacará por sorpresa al PJ más cercano, adoptando su forma real. Sin las artes del engaño, no debe ser rival para los PJs. Si lo derrotan e interrogan, el cambiante explica su historia y suplica clemencia.

Si no descubren el engaño, el falso Bieron aprovechará la noche en que monten campamento para atacar. Primero intentará silenciar al PJ que monte guardia, para luego asesinar de uno en uno al resto de PJs. Si falla, luchará contra los PJs, pero se rendirá cuando vea que no puede vencer.

Si regresan a Candereen con el cambiante vivo, el alcalde y los aldeanos lo ejecutarán sin ninguna clemencia. Si sólo lo traen muerto, el alcalde y su mujer se lamentarán del destino de su hijo, pero pagarán el dinero prometido a los PJs, además de agradecerles haber descubierto la verdad, por lo que ahora son bienvenidos en la población.

HUMMIA

Cambiante con la forma de Bieron, el hijo del alcalde

Descripción en la forma de Bieron: Es un muchacho de apenas dieciocho años, con el cabello rizado y rubio como el de su madre y un rostro lampiño adornado por unos brillantes ojos azules.

Descripción en su forma original: Es un cambiante, delgado y de frágil constitución, tiene la piel azulada y húmeda, el rostro alargado sin rasgos y grandes ojos negros.

Historia: Después de dejar la oscuridad de las cavernas en las montañas Kehalas, sus pasos lo llevaron a Terasdur, donde encontró refugio entre los yetis, adoptando la forma de su líder y pasando a gobernarlos desde hace menos de un mes.

Personalidad: Traicionero y malvado, sólo le importa su propia supervivencia, por lo que no duda en adoptar otras formas, engañar o mentir con tal de sobrevivir.

Las estadísticas de un cambiante están incluidas en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 338).

Karahakum

En lo más profundo de un valle perdido al norte de las montañas Durestes se encuentran las ruinas de lo que debió ser en su día una edificación impresionante. En su centro se alza una desmoronada torre de la que apenas queda un cúmulo de bloques de roca gris, rodeados de escombros ennegrecidos por el fuego y el paso del tiempo. Dos enormes pilares flanquean el arco de entrada, al que lleva un paseo de estatuas, la mayoría de las cuales yacen caídas entre la nieve. El lugar parece no ser más que el vestigio de una raza que habitó esta región y que fue hace tiempo olvidada.

Karahakum es una ciudad perdida de la que apenas se conoce su existencia. Oculta como está en una de las zonas más inaccesibles de las montañas, pocos son los que han encontrado sus ruinas, ya que ni los bárbaros se internan tan al norte.

La ciudad es ahora un lugar siniestro, habitado por un clan orko que se ha establecido en los **Salones superiores** (punto 14, ver pág. 285), mientras que una gran oscuridad reina en las zonas más profundas. Esto es debido al **Pozo de la Perdición** (punto 19 ver pág. 286), una puerta extraplanar que fue creada por los habitantes de Karahakum y que comunica con los infiernos. Por aquí surgieron los demonios que fueron la perdición de la ciudad. Los habitantes, en un esfuerzo desesperado, lograron cerrar la puerta con una protección mágica. A pesar de los siglos transcurridos, esta área es un lugar maldito, donde ni los orkos osan acercarse.

Para localizar el punto exacto donde están las ruinas, además de mediante la investigación, pueden seguir a algún grupo de orkos de vuelta de una de sus incursiones o ser guiados por alguien que conozca de la existencia de la ciudad (como los alghinad, descritos en el **Nido de las águilas**, ver pág. 289). Si no, sólo el azar puede llevar los pasos de los PJs hasta este lugar.

INFORMACIÓN DE KARAHAKUM

Si los PJs buscan información o investigan (preguntando a sabios o en las bibliotecas de las ciudades) acerca de la ciudad de Karaha-



kum pueden reunir la siguiente información mediante pruebas de Recabar información o Saber (Historia):

CD 15: La antigua ciudad de Karahakum es todo lo que queda en las montañas Durestes de una civilización que habitó Valsorth hace eones, y de la que prácticamente no ha quedado ningún vestigio. Se trataba de una urbe subterránea, excavada en la roca aprovechando grutas y cavernas hasta crear un enorme complejo subterráneo.

CD 20: Además de lo anterior, permite encontrar un pergamino desgastado, en el que se intuye un mapa de las colinas, señalando la localización de la ciudad subterránea de Karahakum.

CD 25: Según una anotación en un grabado, algo terrible sucedió a la ciudad, cuando un ser maligno surgido de las profundidades eliminó a los habitantes. El mal pudo ser encerrado de nuevo en un pozo, colocando una lápida de piedra sellada mediante rituales mágicos. Sin embargo, la ciudad sucumbió a la maldición y fue abandonada.

Entrada a las Ruinas

Bajáis la ladera de la montaña hasta la derruida torre. El silencio es absoluto en el valle, ya que hasta el sibilante viento del norte ha callado. Con precaución, os acercáis al gran arco de entrada, ante el que la nieve se ha acumulado entre los escombros y rocas.

Una prueba de Rastrear (Supervivencia contra CD 14) en los alrededores hará que descubran unas huellas que entran y salen de las ruinas. Se trata de numerosas marcas de botas de hierro. Si la prueba supera la CD por +5, reconocen las huellas como de orkos, y por su número debe tratarse de un asentamiento permanente.

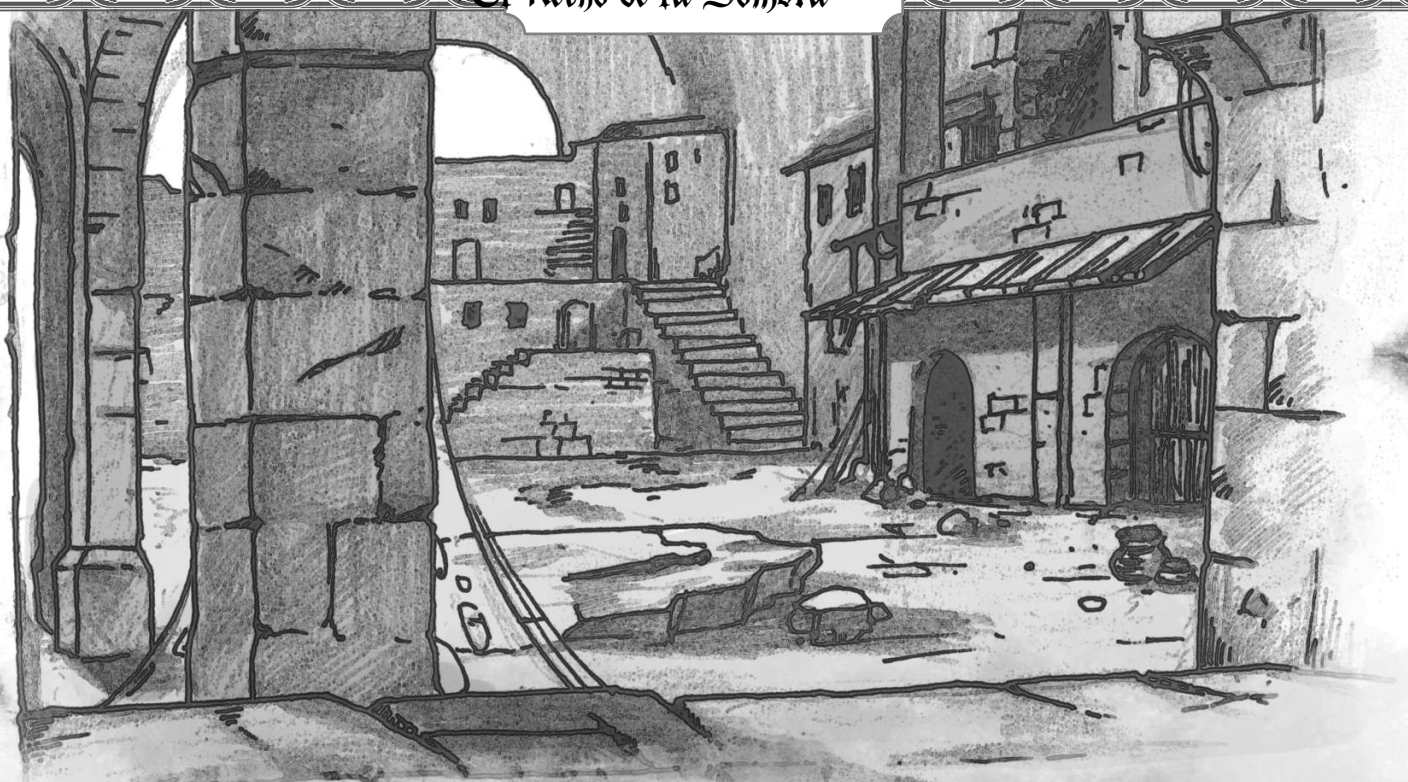
1. Puerta Este

La negrura es total al otro lado del arco. El interior de la torre es un amplio pasadizo que va hacia el norte. Los pisos superiores se han derruido y los cascotes cubren la mayor parte de la estancia. Una hilera de columnas cuadradas conducen hasta una escalera excavada en la roca que baja en espiral para perderse en la oscuridad, entre restos de ruina, despojos, cascotes y polvo.

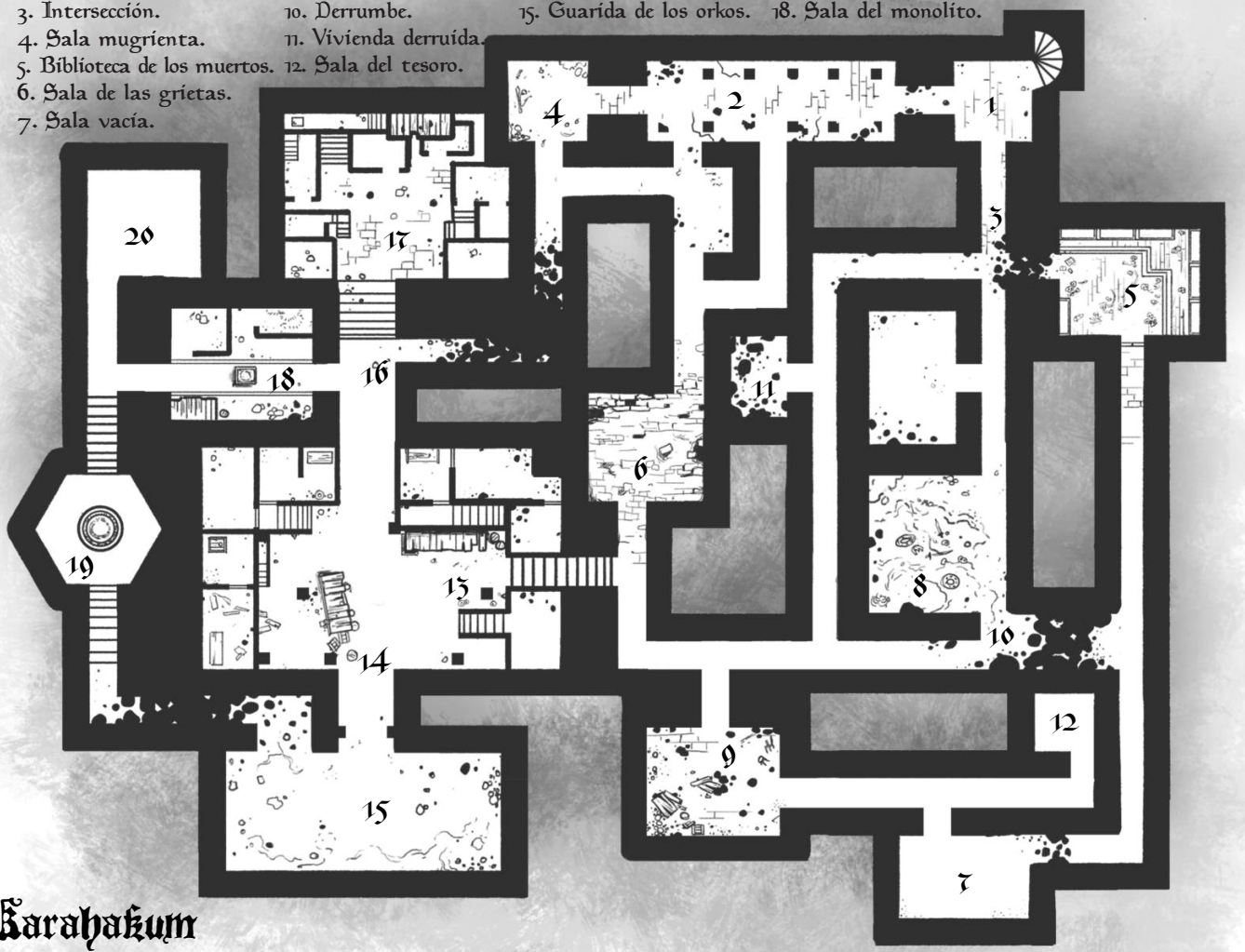
Las escaleras descienden hasta una sala cuadrada y de techos altos. Las paredes y el suelo son de pura roca y dos arcos de casi cuatro metros se abren al sur y al oeste, entre los cuales se adivina un grabado en el que, mediante una prueba de Saber (Historia) (CD 20), se puede leer la siguiente inscripción en un idioma pretérito: "*Puerta Este de Karahakum*".

2. Sala de las Columnas

El pasillo termina en una amplia sala rectangular, con dos hileras de impresionantes columnas a los lados. Se trata de enormes pilares cua-



1. Puerta este.
2. Sala de las columnas.
3. Intersección.
4. Sala mugrienta.
5. Biblioteca de los muertos.
6. Sala de las grietas.
7. Sala vacía.
8. Cementerio.
9. Sala de los cascotes.
10. Derrumbe.
11. Vivienda derruida.
12. Sala del tesoro.
13. Centro de la ciudad.
14. Salones superiores.
15. Guarida de los orkos.
16. Encrucijada.
17. Segunda guarida.
18. Sala del monolito.
19. Pozo de la Perdición.
20. Vivienda derruida.



Karahakum

drados, hechos de roca maciza y con la peculiar arquitectura de la ciudad, elaborados con formas angulosas como si hubiesen sido tallados por los hachazos de un gigante. Varias de las columnas yacen caídas en pedazos. Dos arcos en la pared sur se adentran en oscuros túneles, mientras que otro par de pasadizos llevan al este y al oeste.

Una prueba de Saber (Arquitectura e ingeniería) (CD 20) permite deducir que el estado de esta sala es delicado, ya que la caída de alguna de las columnas pone en peligro su estabilidad. De esta forma, la rotura de una o dos columnas más (18 Puntos de Resistencia, RD 5) puede provocar el colapso de toda la sala, sepultando al que se encuentre en ella.

Si los PJs llegan a esta sala perseguidos por el demonio: Es aquí donde son alcanzados por el demonio, que les cierra el camino y se dispone a eliminarlos. Si los PJs se enfrentan a él y le causan una herida grave, el demonio, fuera de sí de dolor y rabia, extiende sus brazos y alas y destroza dos columnas. Al instante, un crujido resuena en la estancia, mientras el techo se resquebraja y se viene abajo. Los PJs deben alcanzar la salida evitando los cascotes que caen a su alrededor (prueba de salvación de Reflejos contra CD 15 o sufren 2d6 de daño). Finalmente, el techo de piedra aplasta al demonio, cuyo rugido resuena en el subterráneo hasta morir con el eco.

3. Intersección

Recorréis un largo pasadizo de una oscuridad impenetrable, escuchando un lejano tintineo, luego de nuevo el silencio. Entonces llegáis a una intersección de varios pasajes que se adentran en la negrura. El techo del pasillo del este ha caído, cerrando el paso con un desprendimiento de enormes rocas.

El desprendimiento ha colapsado todo el pasadizo del este y es imposible abrir un paso. Para llegar al otro lado deben buscar otro camino.

4. Sala Mugrienta

El pasillo lleva a una pequeña sala rectangular. Las paredes de piedra están forradas de una capa de mugre, y numerosos desperdicios cubren el suelo.

Esta sala es el refugio de cuatro orkos que han sido expulsados por el clan. Los orkos pasan el tiempo discutiendo, peleándose o jugando con cualquier cosa mientras esperan a ser de nuevo aceptados. Derrotar a los PJs y llevar sus cabezas o hacerlos prisioneros puede ser una magnifica manera de volver a ser aceptados.

Si los PJs se mueven en la oscuridad sin hacer mucho ruido podrán sorprender a los orkos. Si, al contrario, portan alguna luz visible o hacen bastante ruido en las salas aledañas, entonces los orkos se ocultarán (prueba de Atención contra CD 14 para darse cuenta) y tratarán de emboscar a los intrusos. Las estadísticas de los orkos están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 345).

En caso de vencer a los orkos, si los PJs dedican tiempo a registrar la sala, pueden encontrar entre la porquería del suelo (gracias a una prueba de Buscar contra CD 15), 3d4 reales de plata y el equivalente a 5 raciones de comida.

5. Biblioteca de los Muertos

El pasillo sigue hacia el norte durante unos treinta metros, hasta acabar en una alargada estancia. Polvo de siglos flota en un ambiente pesado y dulzón, como si ni un soplo de aire hubiese recorrido esta sala en años. Entre estantes repletos de libros polvorientos que cubren las paredes, los restos desmadejados de esqueletos, armaduras y escombros cubren el suelo entre la oscuridad y la sombra.

En esta biblioteca quedan los restos de los antiguos habitantes de la ciudad, los últimos que resistieron la llegada del mal y se encerraron aquí, sepultando los pasillos de acceso. A pesar de los siglos transcurridos, sus espíritus aún persisten en este lugar, por lo que sus restos se levantarán de nuevo para defender su hogar ante cualquiera que se adentre en esta estancia.

Un total de diez esqueletos se alzan para defender su hogar ante la llegada de intrusos, blandiendo armas melladas y oxidadas, avanzando a trompicones para luchar por última vez. Las estadísticas de los esqueletos están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 341).

Una vez derrotados los cadáveres andantes, un susurro barre la sala y el polvo se arremolina en los rincones, como si los espíritus de los guerreros muertos hubiesen abandonado por fin este lugar.

Entre los cascotes hay varios objetos de valor, además de armas y armaduras oxidadas, como 20 monedas de plata con unos grabados muy raros en una bolsa de cuero raída (pueden venderse a un coleccionista de antigüedades por 10 reales de plata cada una) y tres anillos de plata con gemas menores (dos con turquesas por valor de 25 reales de plata y el otro con un ágata ojo de tigre de 50 reales de plata). También media docena de antorchas aparentemente fosilizadas, pero que arden muy bien, que todavía descansan en los hacheros de las paredes.

Encima de un montón de libros hay lo que parece un diario abierto, hace falta una prueba de Saber (Historia) (CD 20) para entender el lenguaje, en el que se pueden leer la narración de los últimos días de existencia de su propietario, cómo lucharon contra los demonios y se refugiaron en la biblioteca. En una de sus últimas anotaciones aparece el siguiente fragmento de información:

"...Logramos cerrar la puerta y la sellamos pulsando en el orden inverso las runas de apertura, al menos ya no entrarán más. Para fortalecer el sello, hemos levantado un monolito en un lugar de poder próximo a la puerta, inscribiendo las runas de cierre en él. Así el sello perdurará por toda la eternidad. Las gemas han sido ocultadas en lugares remotos para que nadie más repita nuestro error".

El fragmento se refiere a la **Sala del monolito** (punto 18).

Además, en los libros se puede encontrar mucha información de los tiempos antiguos, si se logra entender el lenguaje. Un viejo volumen de letras desgastadas contiene entre sus páginas dos pergaminos mágicos (a elegir por el DJ).

Entre los libros, una prueba de Buscar (CD 15) da como resultado un libro con ilustraciones que muestra figuras de unos hombres robustos y fornidos, que aparecen repletos de costras sangrantes. A su lado, se muestra una imagen de un baño de agua caliente junto a los símbolos de una luna y un sol. También se incluye el dibujo de tres hojas.

6. Sala de las Grietas

El pasillo da a una sala cuadrada, de bajo techo y cuyo suelo de losas de piedra aparece plagado de grietas y agujeros. Os disponéis a cruzar, cuando por el pasillo del sur aparecen cuatro orkos, vestidos con armaduras de cuero negro y armados con cimitarras. Al veros, las sucias criaturas os atacan entre agudos chillidos.

Una prueba de Saber (Arquitectura e ingeniería) (CD 18) permite descubrir que el suelo de esta sala está a punto de ceder, de tal manera que se vendrá abajo en cuanto pase un PJ de más de 80 kg de peso. Si esto sucede, todos los que estén en la sala tiene un 30% de probabilidades (6 o menos en un d20) de que el suelo se hunda bajo sus pies. Si es así, el personaje debe superar una prueba de salvación de Reflejos (CD 15) o caerá por el agujero, recibiendo 2d6 puntos de daño al golpear contra los cascotes que hay seis metros más abajo. Cada dos asaltos de lucha, se debe tirar por cada personaje o monstruo que haya en la sala para ver si se abre el suelo bajo él. Las estadísticas de los orkos están incluidas en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 345).

Una vez acabada la lucha, los PJs no encuentran nada de valor en las posesiones de los orkos. Pero si descienden por las grietas del suelo se encuentran con que hay otra sala seis metros más abajo, plagada de cascotes y escombros. Si los PJs buscan entre estas ruinas, tienen un 30% de probabilidades (6 o menos en un d20) de que el inestable techo se les venga encima, en cuyo caso deben superar una prueba de salvación de Reflejos (CD 20) o recibir 4d6 de daño, o la mitad si superan la salvación. Sin embargo, superando una prueba de Buscar (CD 20) encontrarán un compartimento que contiene un pequeño cofre con gemas por valor de 200 reales de plata.

7. Sala Vacía

Llegáis a una nueva sala vacía, con un pasillo en la pared este que se encuentra bloqueado por un desprendimiento de rocas.

Una prueba de Saber (Arquitectura e ingeniería) (CD 18) en el desprendimiento les indica que el bloqueo no parece ser muy ancho, de manera que se pueden apartar las rocas, superando tres tiradas de Fuerza (CD 15). Al hacerlo, dejan un paso para seguir por el pasillo.

Entre los cascotes hay fragmentos de páginas e incluso la encuadernación de un libro, lo que puede ser una señal de que están cerca de la biblioteca.

8. Cementerio

Seguís por el pasillo hacia el sur y a medida que avanzáis el hedor se hace insoportable, hasta que llegáis a una amplia sala cuadrada repleta de porquería, deshechos y carne podrida que cubre el suelo de la estancia.

Si los PJs se adentran en la sala para registrar los restos, descubren las formas vacías de cráneos y esqueletos. Armas y escudos mellados también sobresalen sobre la masa amorfa, como si el lugar fuese una fosa común.

Entonces un borboteo repulsivo resuena en la estancia. Os volvéis alertados mientras los ecos mueren en el alto techo, justo en el momento en que la montaña de desechos se mueve y de ella aparece una enorme cabeza, que emerge entre los restos humanos, abriendo unas fauces repletas de colmillos amarillentos que apestan a muerte.

Se trata de un horror putrefacto, una criatura amorfa que ha crecido en la sala, ocupando el suelo entre los cascotes. El monstruo intenta retener a los PJs que tengan sus pies hundidos en los escombros (prueba de salvación de Fortaleza contra CD 16 para liberarse) a la vez que ataca con sus fauces a aquellos que no logran escapar, elevándose en una forma alargada que intenta decapitar a sus víctimas de un mordisco. Las estadísticas del horror putrefacto están incluidas en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 343).

Una vez hayan eliminado al horror putrefacto, no descubren en la sala mucho de valor a excepción de algunas piezas de equipo de mala calidad y oxidadas.

9. Sala de los Cascotes

El pasillo termina en una sala repleta de muebles destrozados, cubiertos de grava y cascotes.

La sala se encuentra en un estado lamentable, con muebles de madera hechos trizas. La madera parece fosilizada pero prende muy bien, por lo que los PJs más ingeniosos podrán elaborar hasta una docena de antorchas improvisadas.

Sorsak examina el polvoriento suelo de la sala en busca de huellas.

– Creo que debemos ir al norte –dice, observando la pequeña sala en que os encontráis–. Estos salones parecen abandonados y no la guarida de los orkos.

10. Derrumbe

Este pasillo también se encuentra cerrado por el desplome del techo, impidiendo avanzar.

Una prueba de Saber (Arquitectura e ingeniería) (CD 10) indica varias grietas que alertan de lo frágil de este pasadizo. Cualquiera que se ponga a remover los escombros tiene un 50% de posibilidades (10 o menos en un d20) de provocar un nuevo derrumbe de piedras. Aquellos en el pasadizo cuando esto suceda, deben superar una prueba de salvación de Reflejos (CD 20) o recibir 4d6 de daño por las piedras (si tienen éxito sólo sufren la mitad del daño).

11. Vivienda Derruida

Un arco de piedra da paso a una sala donde reina la oscuridad y que parece estar repleta de escombros y porquería.

Esta antigua vivienda es el hogar de un pequeño devorarroca, una especie de gusano que se alimenta de la piedra y el polvo, y que atacará a todo aquel que entre en su guarida. Las estadísticas del devorarroca están incluidas en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 339).

12. Sala del Tesoro

El pasillo termina en una pequeña estancia hedionda de techo bajo. El suelo está lleno de los restos de un orko, con un costrón de sangre seca alrededor suyo. También podéis apreciar fácilmente algunas monedas desperdigadas por el suelo.

Antes de entrar en la sala, los PJs pueden realizar una prueba de Atención (CD 20) para darse cuenta de que también hay restos de sangre seca en el techo, encima del cadáver del orko.

La sala contiene una antigua trampa que se dispara cuando alguien pisa sobre alguna de las losas del suelo medio metro más allá de la entrada, accionándose un mecanismo que hace caer de golpe el techo, aplastando a quien haya en la estancia, para luego volverse a alzar mediante un juego de poleas y cadenas.

El mecanismo que bloquea el techo es un pequeño activador que se encuentra oculto en el exterior de la sala, concretamente en la pared este (se precisa una prueba de Buscar contra CD 25, o 20 si se sabe lo que se está buscando).

Trampa Aplastante

Tipo: Estática.

Atención: CD 15.

Desarmar: CD 20.

Activación: Pisar losa.

Efecto: El techo se desploma. Una prueba de salvación de Reflejos (CD 15) para escapar, si no 4d6 de daño.

En la pared del fondo hay un compartimento oculto (prueba de Buscar contra CD 25 para encontrarlo). Dentro hay un cofre metálico que contiene:

- Sello de oro de buena calidad con el emblema de una torre (valorado en 200 reales de plata).
- Daga de un metal oscuro perfectamente equilibrada (se considera una daga de gran calidad).
- Cuatro pociones (*Caída de pluma*, *Zancada prodigiosa* y dos que parecen no tener ningún efecto).
- Lacre rojizo.
- Estuche con el emblema de una torre y restos de lacre rojizo. Contiene varios pergaminos en blanco y útiles para escribir gastados.
- 20 monedas de plata (pueden venderse a un coleccionista de antigüedades por 10 reales de plata cada una).

Las monedas que hay en el suelo están incrustadas y es imposible sacarlas sin picar el suelo.

13. Centro de la Ciudad

Una empinada escalera de piedra desciende en la oscuridad durante muchos metros, hasta que las paredes laterales desaparecen y os encontráis en una estancia inmensa de altísimos techos. Infinidad de balcones y terrazas se abren en las paredes de las antiguas viviendas de los habitantes de la ciudad. Restos de vasijas, muebles y otros objetos salpican el suelo de lo que debía ser una gran plaza, pero que ahora permanece en un silencio sepulcral. En la pared norte, un alto arco de piedra lleva a una nueva calle, mientras que en la pared sur un túnel da a las viviendas de esa zona.

Este es el centro de la ciudad, cuyas viviendas se abren en los laterales de la sala, y a las cuales se accedía mediante escalas. Ahora, para alcanzar los balcones o entradas hay que superar una altura de tres metros o más (prueba de Atletismo contra CD 15 para trepar). Las viviendas son pequeños habitáculos repletos de despojos y muebles rotos. Si los PJs los registran pueden encontrar los siguientes objetos mediante pruebas de Buscar (CD 17):

- Antiguas monedas de plata en mal estado (pueden venderse a un coleccionista de antigüedades por 5 reales de plata cada una)
- Armas oxidadas pero aún útiles (necesitan cuidados, hasta que no los reciban hacen un punto de daño menos).
- Libros desvencijados escritos en una lengua extraña (pueden venderse a un coleccionista de antigüedades por 20 reales de plata cada uno).

Por cada asalto que pasen buscando, hay un 25% de posibilidades (5 o menos en un d20) de tener un encuentro con una criatura que habita una de las viviendas (como algún devorarroca pequeño u otros carroñeros de las profundidades). Eso sin contar con que si pierden demasiado tiempo pueden toparse con un grupo de 1d10 orkos que salen del túnel del sur y que, si ven a los PJs, darán la alarma a sus congéneres. Las estadísticas del devorarroca y los orkos están incluidas en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver págs. 339 y 345).

Si registran la plaza, una prueba de Atención (CD 15) permite descubrir muchas huellas que vienen y van por el arco del sur. Una prueba de Rastrear (Supervivencia contra CD 16) indica que pertenecen a orkos.

Por otro lado, sobre el arco del sur hay una serie de runas casi ocultas por el polvo. Una prueba de Saber (Historia) CD 20, 15 si el personaje habla siss) revela que en las runas pone "Barrio Sur" en un idioma antiguo y similar a la lengua de los elfos oscuros.

Si investigan el pasaje del sur, una prueba de Atención (CD 12) indica a los PJs que desde ese túnel se escuchan voces roncas, muchas, probablemente de orkos.

Yishad examina la plaza, con las innumerables viviendas abriéndose en las altas paredes. El encapuchado mago observa el túnel que va hacia el sur y las runas que hay en el arco sobre él.

– Barrio Sur, dice este grabado –señala–. No es nuestro objetivo, si no que debemos ir al norte, a las profundidades de la ciudad.

– El suelo está plagado de huellas de orkos –dice Sorsak al examinar las polvorientas losas de piedra de la gran avenida subterránea–. Y parece que su guarida es ese túnel que hay en la pared sur. Sin duda esas malvadas criaturas se habrán establecido en las antiguas ruinas de esta ciudad y desde aquí lanzan sus ataques para asolar la región.

Sedienta de venganza, la mujer bárbara se internará por el túnel del sur, sin esperar siquiera a los PJs.

14. Salones Superiores

La boca del túnel se adentra en la oscuridad, flanqueada por dos pilares que sostienen un arco de piedra adornado con más runas y del cual procede un terrible hedor a podredumbre.

Si los PJs se adentran por el túnel, avanzan por un pasadizo repleto de cascotes y muebles destrozados. Numerosas puertas y escaleras se abren en las paredes laterales dando a antiguas viviendas y hogares, pero la ruina se ha apoderado de este lugar y las puertas han sido reventadas.

Una prueba de Atención (CD 12) revelará a los PJs el sonido de ronquidos, que se escuchan en los alrededores, procedentes de las viviendas y pasadizos. Aquí es donde la horda de orkos se ha instalado. Son 50 orkos que duermen en este lugar abandonado, saliendo a la superficie de vez en cuando para saquear o matar. El líder es Urgag, un gran orko que domina a su clan mediante la fuerza y la crueldad. Los orkos estarán dormidos cuando lleguen los PJs (a no ser que éstos hayan llamado su atención haciendo mucho ruido o provocando una gran lucha en el punto 13). Apenas tienen guardias apostados, pues nadie se aventura en las ruinas.

Avanzáis unos metros hasta que dos calles se abren en los laterales de la avenida, conduciendo a pequeñas plazas rodeadas de balcones y viviendas. Es entonces cuando veis a una figura que se acerca caminando por el pasillo del este.

Se trata de un orko que patrulla las calles, armado con una lanza y gruñendo entre dientes por tener que montar guardia cuando todos los demás duermen. El orko lleva un tosco silbato colgado del cuello, el cual hará sonar para alertar a los suyos si descubre a los PJs.

Si los PJs eliminan al orko sin ser descubiertos, pueden seguir avanzando. Si el orko les descubre y da la alarma, 1d10 orkos aparecen en 1d4+2 asaltos por las ventanas y balcones, saltando a la calle al ver a los intrusos. Cada asalto a partir de ese momento aparecerán 1d6 orkos más, hasta un máximo de 50. Los orkos dispararán sus ballestas desde los balcones, mientras otros saltan para atacar a los PJs. Estos pueden huir y hacerse fuertes en alguna de las calles, pero los orkos intentarán rodearlas para atacar por diferentes lados a la vez.

Las estadísticas de los orkos están incluidas en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 345).

15. Guarida de los Orkos

Si los PJs han alertado a los enemigos, los orkos de esta sala ya les habrán atacado y la sala está vacía de enemigos. Si no han sido descubiertos, se encuentran con que aquí es donde duerme la horda, que consta de 50 orkos y un gran orko, su líder Urgag.

El pasillo termina en un arco que da a una gran sala cuadrada. Desde la oscuridad del pasadizo observáis que un gran número de orkos duerme en esa estancia, tirados por los suelos entre desperdicios y basuras. Una pareja de soldados monta guardia en la entrada, pero parecen aburridos y a punto de caer dormidos al igual que sus congéneres.

Primero, los PJs deben eliminar sigilosamente a los dos guardias, pues éstos darán la alarma en cuanto les vean. Los PJs pueden ir apuñalando silenciosamente a los orkos, para lo cual deben superar pruebas enfrentadas de Sigilo contra la Atención de los orkos (+3). Si los PJs son descubiertos, 1d10 orkos se despiertan por turno y atacan, además de 1d10 ballesteros que aparecen en las ventanas de las viviendas. Dirigidos por Urgag, los orkos intentarán rodear a los PJs para acabar con ellos.

Si se dedican a registrar la guarida, cada PJ que examine los restos debe realizar una prueba de Buscar (CD 10) y, por cada punto en que supere la dificultad, encontrará 10 reales de plata en monedas variadas (con un máximo de 300 reales de plata entre todos). Además, el jefe porta una bolsa que contiene otros 50 reales de plata, una amatista labrada (con un valor de 75 reales de plata) y diversos trofeos y fetiches entre los que se encuentran algunos ojos y dedos de diversas procedencias.

Al entrar en la sala, Sorsak buscará eliminar en silencio a todos los orkos que pueda, hasta que sea descubierta. Entonces, la mujer no huirá, pues su sed de venganza la obliga a luchar a muerte contra los que asesinaron a su clan y buscará especialmente enfrentarse con su líder, Urgag.

Si derrotan a los orkos, tras investigar la sala, la mujer decide abandonar la ciudad y regresar a la superficie, ya que su venganza se ha completado. A partir de este momento, y una vez cumplido su juramento, la mujer vagará por la tierras occidentales como aventurera de fortuna.

16. Encrucijada

Seguís por la calle, cuyas altas paredes se abren en una infinidad de balcones y miradores, sumidos en la oscuridad y el silencio. El pasaje termina ante tres imponentes arcos de piedra que abren tres nuevos caminos. Al norte una escalera asciende en abruptos escalones. Al este el pasadizo está bloqueado por un desprendimiento, mientras que al oeste una escalera baja hacia las profundidades. Un hedor pestilente llega desde el pasadizo del oeste, mientras que el silencio reina en los otros dos caminos.

El desprendimiento ha colapsado todo el pasadizo del este y es imposible abrir un paso. Para llegar al otro lado deben buscar otro camino.

17. Segunda Guarida

Un arco de piedra os lleva a una enorme estancia de altísimos techos y cuyas paredes aparecen cubiertas de viviendas, balcones, puertas y ventanas a las que llevan infinidad de escaleras que han sido excavadas en la piedra. La calzada está cubierta de cascotes, desperdicios y basuras, con un hedor a heces y descomposición que impregna el ambiente.

Este es el barrio norte de la ciudad. Actualmente se encuentra tomado por veinte orkos, que ocupan las viviendas entre los desperdicios. Una vez los PJs se adentren en esta zona, ocurre lo siguiente:

Os encontráis maravillándoos de la inmensidad de la ciudad subterránea, cuando un chillido en las alturas rompe el silencio. Entonces otra llamada resuena en la parte norte de la sala y luego otra. Al momento un gran alboroto se apodera de la caverna y descubrís a muchas figuras que se mueven entre las sombras, emitiendo agudos chillidos.

Los orkos saltan de las ventanas y balcones y caen en la sala, enfervorizados por la presencia de intrusos en su guarida. Los PJs pueden huir, si lo desean, por el arco de la pared sur, aunque serán perseguidos por los orkos.

Si eliminan a los orkos, pueden registrar las viviendas. Por cada asalto que pasen buscando encontrarán 3d6 monedas de plata (hasta un máximo de 50 monedas), pero hay un 25% de posibilidades (5 o menos en 1d20) de tener un encuentro con alguna de las criaturas que habitan en las viviendas, como un devorarroca pequeño.

18. Sala del Monolito

El pasillo lleva hasta una plaza cuadrada salpicada de viviendas en cuyo centro se alza un monolito de piedra, un monumento en cuya superficie hay todo tipo de runas todavía visibles a pesar del tiempo.

Una prueba de Saber (Historia) (CD 25) revela el significado:

"Que estas runas mantengan ahora y siempre cerrado el Pozo de la Perdición, perdurando junto a este monolito, pues la maldad que se abre al otro lado no debe volver a nuestro mundo".

Después del texto viene una secuencia de nueve runas, cada una de ellas dibujada con un número decreciente de trazos. Pulsadas en el orden en el que están puestas sellan el Pozo de la Perdición (punto 19), pero si se pulsan en el orden inverso, aumentando el número de trazos, lo abrirán. Los PJs pueden descubrir esta información en la **Biblioteca** (punto 5).

19. Pozo de la Perdición

Bajáis una larga escalera que desciende muchos metros en la oscuridad. Al final llegáis a una sala hexagonal de paredes de piedra gris con todo tipo de grabados y a la que van a parar dos escaleras. El suelo de la estancia se encuentra limpio de obstáculos, y en su centro veis una gran losa circular de piedra con runas inscritas en su superficie.

En esta sala una inscripción adorna las paredes, un grabado en el que se explica mediante pictogramas cómo fueron creadas las gemas y cómo se usaron para abrir el pozo. En una de las imágenes se ve un rudimentario mapa de Valsorth, en el que se señala un punto. Una prueba de Saber (Geografía o Historia) (CD 15) identifica el lugar como la actual localización de la ciudad de Teshaner. En la siguiente imagen se ve que la gema fue enterrada en un túmulo en las profundidades de ese lugar para que nadie volviese a usar su poder (lo que corresponde con el **Tercer nivel de las alcantarillas**, ver pág. 229).

El pozo es una de las puertas de entrada a los infiernos de las profundidades, un lugar de oscuridad y mal en estado puro, habitado por criaturas de los albores del mundo. Para abrir el pozo, una misma persona debe pulsar las runas en orden creciente de trazos, a la inversa de como están puestas en la inscripción de la **Sala del monolito** (punto 18), tal y como se dice en el diario que hay en la **Biblioteca** (punto 5). Al hacerlo, una luz carmesí bordea la losa del suelo, emitiendo un fulgor intermitente, hasta que la piedra sale volando en una explosión y cae rodando sobre el suelo, dejando al descubierto un pozo de completa negrura. Al momento, un demonio supremo hace su aparición. Las estadísticas del demonio supremo están incluidas en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 339).

Entonces una enorme garra emerge por la boca del pozo. La piel es negra y cuarteada, cubierta de ardientes cicatrices y arrugas como si un fuego ardiese en su interior. Se trata de una criatura de más de cuatro metros de alto, su cuerpo recubierto de costras negruzcas. Su cuello acaba en una cabeza animal, similar a la de un carnero, con grandes cuernos enroscados, mientras en sus ojos brilla un fulgor rojizo y de su hocico brota un aliento humeante.

Al enfrentarse al demonio, los PJs deben superar una prueba de salvación de Voluntad (CD 25) o sufrir los efectos del miedo (ver **Miedo**, pág. 116). Si la superan, o una vez que se sobrepongan al pánico, los PJs pueden enfrentarse a la bestia o huir escaleras arriba. Una prueba de Saber (Arcano o Historia) (CD 20) les indica que se trata de un demonio supremo, miembro de una raza extinguida hace eones y de la que se habla en las viejas leyendas.

Si los PJs malhieren al demonio o logran arrojarlo de vuelta al pozo, el demonio cae entre alaridos de rabia. Entonces pueden empujar la tapa de piedra sobre la abertura (prueba de Fuerza contra CD 20, aunque permite el esfuerzo combinado de hasta tres personajes), y tienen que volver a tocar las runas en orden decreciente, lo que vuelve a cerrar el sello mágico que impide salir al demonio.

Si los PJs huyen, el demonio les persigue por los pasadizos, atronando con sus rugidos a sus espaldas. Durante la huida, al llegar al punto 13, la gran plaza central, un grupo de diez orkos surge de las viviendas y les cierra el camino, retrasándolos. Los PJs deben atravesarlos, aunque cuando aparezca el demonio a sus espaldas los orkos también huirán aterrorizados. Si alcanzan la **Sala de las columnas** (punto 2), es donde el demonio hace su última aparición, intentando eliminarlos, aunque en su furia destruye varias columnas que hacen caer toda la sala.

Si los PJs derrotan al demonio, no encuentran nada de valor en la sala. Si alguien se lanza al pozo, debe superar una prueba de salvación de Voluntad (CD 20) o será desintegrado al instante. Si logra pasar, se encontrará en unas cavernas de fuego y oscuridad habitadas por todo tipo de demonios, por lo que es probable que no viva para explicar lo que vio.



El mago suelta una exclamación nada más ver el pozo:

– ¡Al fin lo hemos encontrado! El gran pozo es una realidad y no una fábula de leyenda–. La voz del mago parece extasiada y sin haceros caso se sitúa junto a la losa de piedra y examina con atención los grabados.

Si los PJs le preguntan acerca de lo que hay, el mago les responde de malos modos:

– Calla, ignorante –replica y sigue contemplando la piedra–. Esta es la puerta que abrieron los antiguos habitantes de esta ciudad, la puerta que lleva a las profundidades de la tierra y a sus secretos. Una puerta que lleva siglos cerrada pero que ahora se abrirá para mí.

Entonces el mago alza los brazos y recita un conjuro. Tras un largo silencio no sucede nada y la losa que cierra el pozo no se mueve. Yishad vuelve a probar con otras palabras, pero sin éxito. Al final, empieza a raspar la piedra, como si buscase una respuesta en las runas.

Los PJs pueden ayudar al mago a abrir el pozo (resolviendo el enigma de pulsar las runas en orden). Si no logran abrirlo, Yishad, fuera de sí por la frustración, se encarará con ellos y les culpará de ser un estorbo. Llegando incluso a atacarles si los PJs se enfrentan con él.

Si logran abrirlo, la losa de piedra se desliza lentamente a un lado, hasta descubrir un pozo circular que se abre en el suelo y se pierde en la oscuridad.

– ¡Al fin, la puerta se ha abierto! –exclama Yishad, con tal ímpetu que su voz resuena en la sala como el aullido de un demente. Observáis cómo el mago se asoma al negro abismo que es el pozo, extasiado y aferrando su vara con tal fuerza que sus manos quedan pálidas. Entonces un fulgor rojizo surge del oscuro pozo, antes de que un rugido atruene en la sala.

– Ya viene, el guardián de las profundidades –dice Yishad para sí mismo.

Un nuevo rugido hace tambalearse los cimientos de la tierra y un súbito terror os invade. Es un pánico irracional, que no podéis comprender pero que os alerta de que algo terrible sube por el pozo.

– ¡Ven a mí, obedece a tu nuevo señor! –grita Yishad con los brazos abiertos.

Entonces el demonio supremo hace su aparición, tal y como se describe más arriba. Los PJs deben superar una prueba de salvación de Voluntad (CD 25) o sufren el terror de la presencia de la bestia (ver **Miedo**, pág. 116).

– ¡Soy tu señor, obedece mis órdenes! –grita Yishad para imponer su voz a los rugidos del demonio, pero éste se vuelve y emite otro alarido que a punto está de derribar al mago.

– Soy tu señor... –balbucea Yishad mientras el demonio avanza hacia él y agarra el frágil cuerpo del conjurador. Con un simple gesto, la bestia aplasta el cuello del mago, que cae al suelo como un muñeco roto. Entonces el demonio se vuelve hacia vosotros y avanza a la vez que emite un nuevo rugido.

Aquí los PJs se han de enfrentar al demonio o huir por las escaleras, tal y como se explica más arriba.

Una vez pasado el peligro, y ahora que ha muerto su contratante, los PJs pierden el dinero que Yishad les había prometido. Por tanto, desvinculados del mago, los PJs ya no están obligados a volver a Teshaner y pueden tomar el camino que deseen.

20. Guarida de los Devorarrocas

Un arco de piedra da paso a una gran sala que parece estar repleta de una inusitada cantidad de escombros y porquería. Las paredes están llenas de grandes agujeros que parten en todas direcciones.

Esta antigua vivienda es el hogar de una familia de cinco pequeños devorarrocas, una especie de gusano que se alimenta de la piedra y el polvo, y que atacarán a todo aquel que entre en su guarida. Las estadísticas del devorarroca están incluidas en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 339).

AVENTURA 28:
La venganza de la doncella bárbara

Resumen: Los PJs ayudan a una mujer bárbara cuyo clan ha sido exterminado por los orkos que viven en las ruinas de la ciudad de Karahakum.

Símbolo:

Notas: Si hay algún gigante azul en el grupo, Sorsak no aceptará su ayuda.

Reto:

La aventura se inicia cuando los PJs se encuentren atravesando las montañas cercanas a Karahakum.

UNA MUJER EN APUROS

Os encontráis atravesando un desfiladero entre dos altas montañas cuando una figura se interpone en vuestro camino. Se trata de una muchacha alta, esbelta y de largo cabello azabache que esgrime una espada de doble puño con la que aguarda, alerta ante vuestras intenciones. Reconocéis a la mujer como una bárbara de las colinas, y os extraña que no esté acompañada de más miembros de su raza.

Si los PJs se muestran amigables con la bárbara, ésta desconfía al principio, pero acaba bajando su arma y habla con ellos.

– Soy Sorsak, guerrera del clan Elko –se presenta, y su voz es gélida como el viento que sacude su larga cabellera azabache. Entonces os cuenta que su pueblo fue atacado por una horda de orkos y trolls hace apenas dos noches. Todos murieron, excepto ella, que se encontraba cazando en las colinas del sur–. He seguido el rastro de las criaturas hasta su guarida, unas ruinas que hay en un valle justo al norte de aquí.

– Pienso entrar allí y matar cuantos orkos pueda –jura la mujer–, hasta mi último aliento y honrar así a los espíritus de mi pueblo.

La mujer no pide ayuda a los PJs, pues es demasiado orgullosa. Si estos deciden unirse en su venganza, les aceptará siempre que no haya un gigante en su grupo, ya que los considera enemigos. Si los PJs deciden no acompañarla, la mujer les mira con desprecio y se aleja.

Si deciden ayudar a Sorsak, ésta les guía por la nieve hasta el valle donde se encuentran las ruinas de Karahakum.

SORSAK **55 PUNTOS**

Bárbara, Exploradora

Descripción: Es alta y esbelta, vestida con ropas de cuero negro o una armadura de pieles. Su bello rostro se ve iluminado por el intenso brillo de sus azules ojos y su cabello azabache cae por su espalda en una larga melena.

Historia: Perteneciente al clan bárbaro de Elko, un día su pueblo fue exterminado por un ataque orko. Sorsak fue la única superviviente, ya que se encontraba cazando en solitario. Desde ese momento, el odio y la venganza es lo que guía sus pasos.

Personalidad: Criada en la dureza de las montañas, es una mujer fuerte y decidida, que lo ha perdido todo y por lo cual no teme ni al peligro ni a la muerte.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 15 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 9 (–1).

Rasgos raciales: Duro de pelar, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 a Intimidar), Entorno predilecto (Colinas), Furia 1, Oponente predilecto (Orkos), Permanecer consciente.

Habilidades: Acrobacias +8, Artesanía (Trampería) +3, Atención +6, Atletismo +9, Buscar +3, Intimidar +3, Medicina +3, Saber (Geografía) +5, Saber (Naturaleza) +3, Sigilo +6, Supervivencia +9.

Dotes: Aguante, Ataque de torbellino, Competencia con armaduras (Ligeras y Medias), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Dureza, Especialidad en ataque (Espadón), Furia 2, Maestría con armadura (Pieles), Rastrear.

Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +6, Reflejos +6, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +6, Velocidad 6 m (con armadura), Defensa 16 (Desprevenido 13), Armadura (RD 3), Ataque desarmado +5 (1d3+2), Arco largo +5 (1d8, 20/x3), Espadón +7 (2d6+3, 19–20), Puñal +5 (1d4+2, 20/x3), Derribar +5, Presa +4.

Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 13.

Equipo: Antorchas (2), arco largo (20 flechas), armadura de pieles, cuerda de cáñamo, espadón, odre, pedernal y acero, puñal, raciones de viaje (3), ropa de abrigo.

Táctica: Al entrar en Furia sus estadísticas cambian de este modo: Fuerza 22 (+6), Fortaleza +10, Voluntad +6, Defensa 14. El daño del espadón pasa a ser 2d6+9 y los Puntos de Resistencia 46. En este estado se lanza en medio de los enemigos y golpea ciegamente a todo lo que la rodea (Ataque de torbellino).

EXITO

Si eliminan a los orkos y regresan a la superficie junto a Sorsak:

Os alejáis de las ruinas de la ciudad subterránea descendiendo por el nevado valle y no paráis a descansar hasta refugiaros bajo un bosque de abetos.

– Hemos matado al capitán orko –dice Sorsak, dejándose caer de rodillas sobre la nieve–. Quizás mi pueblo pueda descansar en paz ahora.

Es entonces cuando la mujer decide despedirse de vosotros y seguir su camino:

– Muchas gracias por vuestra ayuda –os dice con una triste sonrisa–. Quizás pueda devolveros el favor en el futuro. Ahora nada me retiene aquí, por lo que dejaré estas tierras e iré hacia el oeste, hacia las grandes ciudades. Quizás allí logre superar mi pena –y con esto la mujer bárbara se da la vuelta y emprende la marcha por las nevadas montañas. La observáis alejándose, caminando orgullosa con su cabello negro ondeando al viento y su espada colgada a la espalda.

Si los PJs le piden que se una a ellos, una prueba de Diplomacia (CD 17, 12 si el que habla es un bárbaro) logra que la mujer acepte.

Nido De Las Águilas

En las cimas más altas de las montañas Durestes, la cadena rocosa que se extiende como una cicatriz en medio de las colinas de Terasdur, se encuentra un lugar mágico y secreto, el Nido de los Alghinad, las grandes águilas. Aisladas del resto de razas, las águilas gigantes son un pueblo que ha vivido ajeno a la historia de Valsorth durante más de dos siglos.

Inteligentes y sabios, los alghinad pocas veces invitan a otras razas a visitar su Nido, ya que con el paso del tiempo se han vuelto desconfiados y nada quieren saber de las guerras entre hombres y elfos.

Los alghinad viven y cazan en los alrededores del Nido, abandonando las montañas en contadas ocasiones. Su líder es el Gran Vigía, águila que gobierna y toma todas las decisiones, además de comandar a sus congéneres si se ven forzados a luchar. Por lo demás, esta raza misteriosa y desconocida por la mayoría de los pueblos, se mantiene al margen de los acontecimientos de Valsorth, al menos mientras los problemas y conflictos no les afecten directamente.

Conocer la existencia del Nido y de los alghinad requiere de una buena fuente de información, como puede ser la biblioteca de Teshaner, el consejo de sabios de la Corte Blanca de Litdanast o consultar a eruditos en historia. Un personaje que supere un Saber (Historia) (CD 20) puede conocer la existencia de los alghinad, aunque sea como una simple leyenda.

Descubrir la ubicación del Nido requiere de una investigación más exhaustiva, ya que pocos mapas se conservan con su localización. Aun así, es posible encontrar viejos pergaminos de raros símbolos que señalan la montaña donde habitan las águilas. Además, si los PJs ayudan a alguna de las grandes águilas, ésta puede aceptar llevarles a su hogar.

EL CAMINO HASTA EL NIDO

Llegar hasta el hogar de los alghinad no es fácil. Los senderos que serpentean entre las montañas son poco transitados debido a su dureza y hay muchas posibilidades de acabar enterrado bajo un alud. Llegar hasta la falda de las grandes montañas debe llevar a los PJs entre dos y tres días de fatigoso viaje, abriéndose camino entre riscos, desfiladeros y simas, además de hacer frente a seres que sólo habitan en lugares desolados (como yetis, lobos o espíritus errantes).

Cuando logren alcanzar la zona más inaccesible de las montañas, los PJs podrán ver por primera vez el Nido de los Alghinad, que se encuentra a más de 500 metros por encima de sus cabezas.

A pesar de las dificultades, os abrís paso por el inhóspito paraje, siguiendo un desfiladero y continuando por un paso entre dos montañas donde la nieve tiene más de un metro de grosor. Entonces descubrís una edificación en lo más alto de la montaña, justo en el punto donde se unen dos de sus riscos más afilados. Desde la distancia, podéis ver una masa de piedra cubierta de nieve, integrada en la montaña de tal manera que parece que haya sido excavada en la propia roca.

Buscáis con la mirada un sendero que lleve hasta allá arriba, sin ver más que precipicios e infranqueables muros de roca y hielo.

SUBIR AL NIDO

Alcanzar la cima de la montaña es prácticamente imposible si no es a lomos de un águila gigante u otro tipo de ser volador, o mediante conjuros de *Levitar*, e incluso así los fuertes vientos que barren las altas cimas pueden causar más de un contratiempo. Escalar por sus paredes es una tarea muy peligrosa, debido a los rigores del clima y las placas de hielo que cubren la roca. Cada 50 metros de ascensión se debe superar una prueba de Atletismo (CD 20) (con un fallo el personaje no consigue avanzar, con un fallo por 5 o más el personaje cae) y una prueba de salvación de Fortaleza (CD 10, +1 por cada prueba anterior) para evitar cansarse (ver **Fatiga**, pág. 112).

Si los PJs son avistados desde el Nido, una representación de alghinad descenderá para interrogarles sobre sus intenciones:

Os encontráis preguntándoos cómo y quién pudo construir ese edificio en un lugar tan inaccesible, cuando un graznido resuena en el frío ambiente. Miráis hacia arriba para ver a cuatro enormes aves que descienden desde lo alto de la montaña y vuelan directamente hacia vosotros. Tienen el aspecto de las águilas de las tierras centrales, pero son de un tamaño colosal, abarcando más de diez metros con sus alas desplegadas. Entre agudos graznidos, las cuatro gigantescas águilas se posan en las rocas ante vosotros, observándoos con sus enormes ojos sin párpados y chascando sus picos, que parecen capaces de traspasar una coraza como si fuese papel.

– Dad media vuelta forasteros, aquí no sois bienvenidos –habla en idioma norteño el águila de mayor tamaño, cuyo plumaje castaño y gris le da un aspecto señorial y terrible–. Regresad a vuestro hogar, pues este lugar está prohibido y moriréis si dais un paso más. Esta es la tierra de los alghinad, las grandes águilas –sentencia.

Convencer a las grandes águilas para que les permitan subir hasta el Nido no es fácil. Sólo los grupos de PJs que demuestren sus buenas intenciones y ser dignos de confianza serán aceptados. Los alghinad serán especialmente desconfiados con la gente de razas malvadas como orkos o elfos oscuros. Como excepción pueden permitir el acceso de un personaje malvado, aunque siempre que el resto del grupo se responsabilice si éste comete una fechoría. Además, los alghinad sólo aceptarán a los PJs si éstos argumentan una buena razón para ello. Entre estas razones podría estar el que traigan noticias importantes de otras regiones (como la caída de Teshaner, el regreso de los dragones, etc.) o que acudan con algún cometido específico (buscar una de las Gemas de Poder). De cualquier modo, un personaje muy persuasivo puede convencer a las águilas si supera dos pruebas de Diplomacia (CD 25).

Ante cualquier ataque o actitud agresiva, las águilas instarán a los PJs para que se marchen, atacándoles como última solución. En caso de combate, las águilas se elevan y descienden bruscamente sobre sus enemigos para atacarles con sus garras y picos. Además, si se ven en desventaja, emiten un graznido que atrae a cinco águilas más que se unen a la lucha. En caso de que maten a una sola águila, los PJs ya no serán aceptados en el Nido bajo ningún concepto. Las estadísticas de los alghinad están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 336).

Si los PJs logran convencer a la gran águila, ésta acepta subirles a la cumbre junto a sus congéneres.

– Vemos que sois un grupo noble y leal –asiente el líder de los alghinad–. Yo soy Teleriad, el Gran Vigía, y si aceptáis subir a nuestro lomo podremos volar hasta nuestra torre, ya que el ascenso por la montaña es muy difícil y peligroso.

Entonces se agachan para que los PJs puedan montar sobre la espalda de las águilas. Teleriad les lleva hasta lo alto de la montaña, hacia el paso que hay entre sus dos riscos, desde donde pueden contemplar el edificio de la cumbre.

La Torre

Se trata de una torre de piedra gris, la roca cubierta por placas de hielo y nieve, con numerosos grabados en sus altos contrafuertes y pilares. La torre se alza entre las montañas, de forma que hasta la mitad de su altura apenas se distingue dónde acaba el edificio y dónde empieza la roca natural. La parte superior está coronada por un penacho afilado que acaba en un puesto de vigía, donde se encuentra una gran águila oteando el horizonte.

Teleriad lleva a los PJs hasta la parte anterior de la torre, posándose en una terraza cuyo borde se abre hacia un peligroso precipicio. Una decena de alghinad se encuentra en este mirador, entrando o saliendo de la torre a través de su único acceso: un imponente arco de piedra de más de cuatro metros de altura. Tras desmontar, Teleriad les lleva al interior, a la **Sala principal**.

– Este es el Nido, nuestro hogar –os dice Teleriad–. Aquí descansamos y nos protegemos del frío. No sabemos quién construyó este lugar, pero los míos han vivido aquí desde tiempos inmemoriales.

Los alghinad acogen a los PJs en una habitación contigua a la sala principal, donde pueden dormir en un manto de plumas. Las águilas también les ofrecen una peculiar cena, compuesta de animales recién cazados que devoran crudos empleando sus poderosos picos. Aunque los alghinad no disponen de ningún fuego, no pondrán impedimento a que los PJs enciendan uno para cocinar su ración.

1. TERRAZA

Esta gran terraza es donde os posasteis. Los riscos a ambos lados dificultan un poco la visión del paisaje, pero también son los que esconden esta construcción de miradas indiscretas. El borde de la terraza no posee ningún tipo de muro, pero los alghinad lo mantienen limpio y despejado de hielo para que no sea peligroso andar por él. Un imponente arco de piedra de más de cuatro metros de altura es el único acceso al interior.

El acceso principal al interior de la torre es un patio que se abre sobre el precipicio de las montañas. Se trata de una plataforma de piedra, con varias columnas flanqueándola, en donde los alghinad emprenden el vuelo o toman tierra al llegar al hogar.

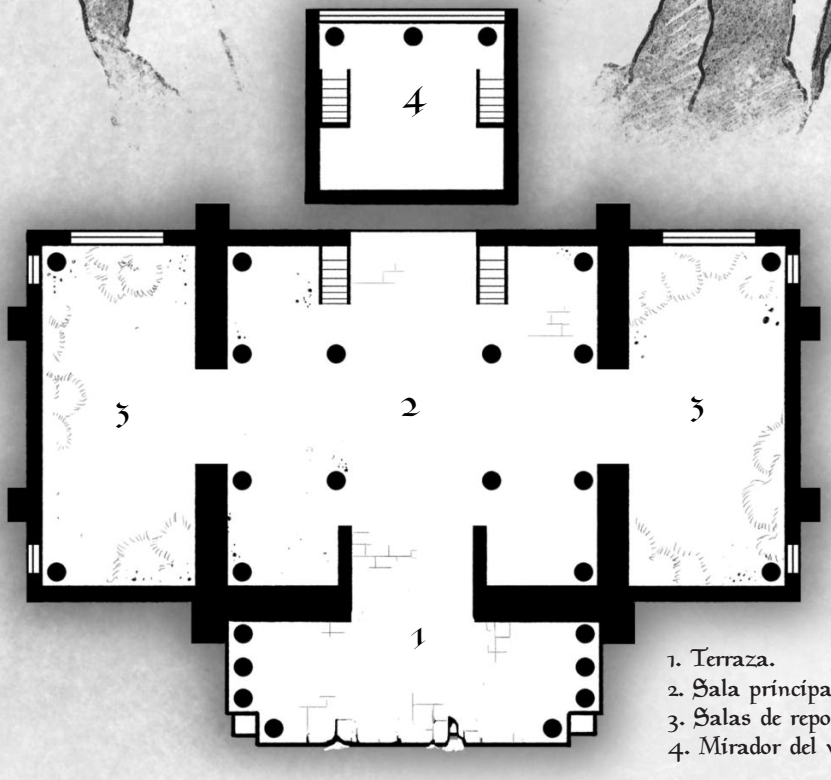
2. SALA PRINCIPAL

La sala principal es un enorme salón de forma cuadrada, mucho mayor de lo que parecía desde fuera, ya que parte de la estancia está excavada en el interior de la montaña A ambos lados hay accesos a las salas de reposo y al fondo, entre, dos escalinatas de piedra, un gran ventanal se abre en la pared dejando pasar la tenue luz del norte.

Este es el salón donde las grandes águilas realizan el día a día, algunas acostadas en los rincones, otras acumulando ramas y hojas en grandes montones o trayendo alimentos. También es donde se reúnen para escuchar las palabras de su líder. Al fondo, al norte, hay un balcón que se abre entre dos escaleras de piedra que suben al

Nido de las Águilas





1. Terraza.
2. Sala principal.
3. Salas de reposo.
4. Mirador del vigía.

mirador del vigía, aunque los alghinad nunca las han utilizado pues son demasiado estrechas.

3. SALAS DE REPOSO

A los lados de la sala principal se encuentran dos salas gemelas que los alghinad usan para descansar. Se pueden ver varios nidos hechos de ramas, hojas y plumas, alguno de ellos ocupados.

Aquí es donde los alghinad duermen durante la noche, calientan a sus huevos o crían a sus polluelos.

4. MIRADOR DEL VIGÍA

Subiendo por las escaleras se llega a una plataforma desde donde se puede observar todo el horizonte hasta muchos kilómetros de distancia.

La cumbre de la torre es el lugar donde siempre hay un vigía que otea el horizonte, para alertar ante cualquier amenaza.

La Vida con los Alghinad

La raza de las grandes águilas ha permanecido más de doscientos años alejada del resto de pueblos de Valsorth, y mucho les costará volverse a inmiscuir en los asuntos más allá de su hogar. Los alghinad dedican el día a diversas tareas, principalmente cuidar de los huevos y las crías, y volar en busca de alimento o ramas para sus nidos.

Por las noches, se reúnen en el salón principal, comparten la comida y comentan las últimas novedades con el Gran Vigía, que toma las decisiones que considere oportunas. Luego se retiran a descansar a las estancias de reposo, donde duermen hasta el amanecer.

A pesar de la aparente tranquilidad de la torre, siempre hay un vigía montando guardia en lo alto de la torre.

La Campana

Como entretenimiento, los alghinad practican un curioso juego llamado La Campana. El juego es una competición entre dos equipos de tres alghinad, que se sitúan en los dos picos montañosos que flanquean el Nido. El juego se inicia cuando desde la torre se deja caer una enorme campana de bronce (resto de la antigua fortaleza), momento en que cada equipo deja su base en la cima y deben recoger la campana y llevarla de vuelta a su cima. Para ello deben evitar los ataques del equipo rival, ya sea mediante el vuelo o usando las garras. A pesar de lo violento de la lucha, los alghinad sólo se producen heridas leves y jamás ninguno de los participantes ha muerto durante un juego. Quizás los PJs sean invitados a participar en la competición, a lomos de las águilas para que les ayuden a librarse de sus rivales.

REGLAS DE LA CAMPANA

- Al comenzar la partida, se realiza una prueba de Iniciativa para determinar quién es el primero en alcanzar la campana.
- El portador de la campana, debido a su peso, ve reducida a la mitad su Velocidad, además de sufrir un –2 a todas las pruebas dependientes de la Destreza.
- Para arrebatarle la campana primero se debe tener éxito en una tirada de Ataque y luego superar una prueba enfrentada de Presa.
- El resto de participantes pueden entorpecer a sus contrincantes empleando las reglas de Prestar ayuda o mediante Fintas y Ardides.
- No está permitido atacar directamente a un oponente, aunque el portador puede maniobrar para intentar golpearle con la campana (–4 a la tirada de Ataque, si tiene éxito lo deja atontado durante 1d4 asaltos).

Aventuras en el Nido

Durante su estancia en compañía de los alghinad, los PJs pueden verse envueltos en numerosas aventuras.

AVENTURA 29:
La prueba

Resumen: Los alghinad reclaman una muestra de que los PJs son de fiar, para ello les llevan a la cueva de los trolls, donde deben recuperar un huevo de las grandes águilas.

Notas: Esta aventura es imprescindible para que los alghinad acepten a los PJs en el Nido.

Símbolo:

Reto:

Con el nuevo día, Teleriad os recibe en la gran sala, donde una decena de alghinad os observa en silencio.

– Hemos estado hablando durante la noche –dice El Gran Vigía–, y no podemos aceptaros en nuestro hogar sin una muestra de buena voluntad. Para ello os pedimos un favor, que esperamos podáis llevar a cabo.

La prueba consiste en recuperar el huevo de una alghinad que se vio obligada a posarse en los valles. Por desgracia, mientras buscaba materiales para hacer un nido, el huevo fue robado por unos trolls, que se refugiaron en una cueva.

Si los PJs se niegan, los alghinad les obligan a abandonar el Nido. Si aceptan, varias de las grandes águilas les llevan a los alrededores de la cueva de los trolls, y se despiden esperando que encuentren el huevo.

LA CUEVA DE LOS TROLLS

Los alghinad les dejan en un valle, donde una de las águilas, la misma que ha perdido el huevo, les indica un saliente rocoso entre la nieve, donde depositó el huevo. Desde allí, un rastro muy claro en la nieve lleva hasta la entrada de una gruta (ver descripción en la **Aventura 31: La última guerrera bárbara**, pág. 293).

Los PJs deben infiltrarse en la cueva y llegar hasta la sala de los cadáveres de los bárbaros (punto 5), donde los trolls dejan crecer el huevo para después comérselo.

ÉXITO

Si regresan con el huevo al exterior, los alghinad les recogen y les llevan de vuelta al Nido, donde a partir de ahora son considerados aliados.

Si fracasan, los alghinad se alejan volando y no permitirán que los PJs se acerquen de nuevo al Nido.

AVENTURA 30:
La enfermedad de las águilas

Resumen: Varios alghinad mueren de una horrible enfermedad. Desesperados, las grandes águilas piden a los PJs que busquen una cura, lo que les llevará a descubrir que la enfermedad proviene de las ruinas de una antigua ciudad subterránea.

Símbolo:

Reto:

EL ENFERMO

Una mañana, Teleriad llama a los PJs para mostrarles a uno de sus congéneres, que yace en un rincón de la sala, moribundo. El líder de los alghinad les dice que no sabe qué le sucede y que hay otras dos águilas que muestran los mismos síntomas.

La enfermedad se manifiesta con la aparición de una serie de costras en la piel de las águilas, bajo las plumas, que se propagan con rapidez y sangran con frecuencia, sumiendo en la debilidad al enfermo.

Los alghinad no saben cómo luchar contra la enfermedad, por lo que piden ayuda a los PJs para que encuentren una cura.

Enfermedad Piel Sangrante

Se trata de una enfermedad que se transmite por el contacto físico y que se caracteriza por dejar debilitado al enfermo. Se manifiesta con una serie de costras y sarpullidos que cubren la piel y que sangran con frecuencia, hasta producir la muerte (cuando la Constitución se ve reducida a 0).

Contagio: Contacto CD 19.

Periodo incubación: 1d4 días.

Daño inicial: 1d4 Constitución.

Daño secundario: 1d4 Constitución.

Una prueba de Medicina (CD 15) puede dar información sobre la enfermedad (ver cuadro anexo) o incluso descubrir que el inicio de la enfermedad no parece ser los alrededores del Nido, sino que viene de más allá.

Si interrogan al enfermo, éste apenas podrá explicar que en su último día de caza voló hasta los alrededores de las ruinas de Karahakum, donde fue herido por un venado al que logró finalmente cazar (el venado era portador de la enfermedad después de ser mordido por una rata surgida de la ciudad subterránea).

EN BUSCA DE LA CURA

Teleriad dirá a los PJs que los alghinad saben poco de la enfermedad, pero que hay una historia en su pueblo que habla de un mal semejante que acabó con una raza que habitaba en las montañas. Esa raza es la que erigió la ciudad subterránea de Karahakum y quizá entre sus escritos puedan encontrar una cura.

Seguramente los pasos de los PJs les llevarán a la ciudad subterránea, donde deben investigar las ruinas hasta dar con la antigua biblioteca de **Karahakum** (punto 5, ver pág. 283), donde encontrarán el libro en que se explica la cura.

EL REMEDIO

En el libro se muestra la cura, aunque los PJs deben descifrar su significado. Para curar a los enfermos estos deben permanecer durante una jornada completa (de ahí el símbolo de la luna y el sol) en un baño de agua caliente con una mezcla de plantas, sólo así se erradican las costras sangrantes. Mediante una prueba de Saber (Naturaleza) (CD 15) los PJs podrán identificar las plantas y descubrir que éstas sólo crecen en las selvas de Uskan. Las águilas se ofrecerán a transportar a los PJs para acelerar la búsqueda, durante la cual pueden verse envueltos en nuevas aventuras (ver **Selvas de Uskan**, pág. 296).

ÉXITO

Una vez los PJs logren erradicar la enfermedad, los alghinad les mostrarán su gratitud y les recompensarán por su ayuda, quizás llevándoles a algún lugar del oeste de Valsorth donde deseen ir. También es posible que los PJs se lleven la enfermedad con ellos (uno puede ser portador y tardar varios días en manifestar los síntomas), y quien sabe de los efectos de una enfermedad tan letal en un entorno más poblado.

Otras Aventuras en el Nido

Aparte de las aventuras anteriores, a continuación hay una serie de ideas que se pueden desarrollar mientras los personajes se encuentran en el Nido de la Águilas.

UN PASAJE DEMASIADO PEQUEÑO

Por casualidad, uno de los alghinad descubre una losa que se mueve en uno de los dormitorios. Al levantarla, se encuentra con un pozo de un metro de ancho que desciende en la oscuridad. Las grandes águilas son incapaces de entrar, por lo que piden a los PJs que investiguen qué hay en los niveles inferiores de la torre.

Los PJs, después de descender por un pozo de más de 40 metros de profundidad, se encuentran en una catacumba de los antiguos habitantes de la torre, donde reposan sus restos. Sin embargo, numerosas trampas protegen los féretros, guardando tesoros que no han visto la luz del sol en milenios.

LA BATALLA DEL CIELO

Durante la invasión del ejército de Seela, los dragones llegan a las montañas y atacan el Nido. El ataque se produce mientras los PJs están participando en un juego de La Campana. Los alghinad se defienden enfrentándose en el cielo con los dragones, con los PJs como aliados. En una batalla encarnizada, las grandes águilas luchan por sobrevivir, aunque este enfrentamiento y las muertes de muchos de los suyos pueden hacer que se replanteen su posición de neutralidad y tomen partido en la guerra que está por venir.

Aventuras en las Colinas

Además de las aventuras que se desarrollan en cada uno de los lugares de esta región, en este apartado se describe alguna aventura adicional que puede suceder mientras los PJs viajan por las colinas de Terasdur.

AVENTURA 31:
La última guerrera bárbara

Resumen: Los PJs encuentran en la nieve un rastro de trolls que persiguen a alguien, así salvan a una muchacha bárbara y la ayudan en su búsqueda de las mujeres de su clan, raptadas pocos días antes.

Notas: Esta aventura es una historia alternativa a la aventura de Sorsak en Karahakum (ver **Aventura 28: La venganza de la doncella bárbara**, pág. 288), por lo que ambas aventuras no pueden desarrollarse en la misma campaña. Es decisión del DJ elegir el destino de la guerrera bárbara.

Símbolo:

Reto:

Cueva de Trolls



1. Entrada a la cueva.
2. Gruta principal.
3. Pasadizo colapsado.
4. Lago subterráneo.
5. Despensa.

LA MUJER CONTRA LOS TROLLS

Esta aventura se inicia mientras los PJs atraviesan las colinas y descubren unas marcas en la nieve, un rastro que sube una pendiente hacia el este. Una prueba de Rastrear (Supervivencia contra CD 15) indica que son trolls. Si se supera la CD por 5 o más puntos además indica que alguien calzado con botas pasó primero, con prisa, y que son muy recientes.

Si siguen el rastro, ascienden el alto de la colina y desde allí observan un valle nevado que lleva hasta un bosque de abetos de hoja negra. En medio del paisaje, descubren a un grupo de tres figuras que luchan entre la nieve.

La más menuda de las figuras es una mujer, una bárbara de las colinas. Es una muchacha alta, esbelta y de largo cabello azabache, que esgrime una espada de doble puño con la que hace frente a las otras dos figuras. Son enormes y musculosos trolls, grandes como dos hombres y de rostros brutales. Vestidos con simples taparrabos, empuñan garrotes repletos de clavos y pinchos, que levantan para cargar contra la mujer guerrera.

La mujer sólo resistirá tres asaltos de lucha si no recibe ayuda. Si los PJs cargan ladera abajo, los trolls se vuelven hacia ellos, preparados para luchar. Las estadísticas de la mujer, Sorsak, están disponibles en el recuadro de la **Aventura 28: La venganza de la doncella bárbara** (ver pág. 289). Por el contrario, las estadísticas de los trolls están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 346).

Una vez eliminados, la mujer se muestra desconfiada con los PJs, y esgrime su espada lista para defenderse. Si los PJs la tranquilizan y le demuestran que no desean hacerle daño (prueba de Diplomacia contra CD 20, 15 si el que habla es un bárbaro), baja su arma y explica su historia.

– Soy Sorsak, guerrera del clan Elko –se presenta, y su voz es dura como el frío viento que sacude su cabellera azabache. Entonces os cuenta que su pueblo fue atacado por una horda de orkos y trolls hace apenas dos noches. Casi todos murieron en la lucha, pero algunas mujeres fueron hechas prisioneras y conducidas a una red de grutas que hay al este, donde los trolls han establecido su guarida.

– Yo aproveché un despiste de mis captores y escapé antes de entrar en las cuevas. Dos trolls me persiguieron, pero me venció el cansancio y no pude seguir corriendo. Entonces aparecisteis vosotros, y sigo viva gracias a ello –acaba de decir y asiente con un leve gesto de cabeza–. Pero no pienso abandonar a mis compañeras en manos de esos monstruos. ¿Me ayudaréis a rescatarlas? –pregunta y en sus grisáceos iris brilla un atisbo de esperanza.

Si los PJs aceptan, la mujer bárbara explica que la gruta está a pocos kilómetros e insiste en ponerse de inmediato en camino, ya que las mujeres corren un gran peligro en manos de los trolls. Tras una marcha de cinco kilómetros, en el que las colinas se van haciendo más encrespadas, llegan a un valle flanqueado por afilados riscos. La bárbara señala una gruta en la pared de roca e indica que han llegado.

LA CUEVA

En esta gruta habita un clan de trolls, llegados de las montañas, que llevan asolando las colinas durante las últimas semanas. La entrada de la cueva se abre en una peligrosa cornisa, justo al borde de una sima que atraviesa el valle. Un puente colgante destartalado cruza el precipicio, construido con cuerdas raídas y viejos troncos. El puente no está vigilado, por lo que se puede cruzar sin problemas, dando a la entrada de la gruta.

1. ENTRADA A LA CUEVA

Los restos de una hoguera iluminan el pasadizo, junto al enorme corpachón de un troll que yace dormido junto a las brasas. La grotesca criatura duerme profundamente emitiendo sonoros ronquidos, aunque una de sus manazas se posa sobre un enorme garrote.

Para seguir por el pasadizo, deben eliminar al troll o pasar con cuidado con una prueba enfrentada de Sigilo contra la Atención del troll (–5 por estar dormido). Si despiertan al vigilante, éste se incorpora y alza su garrote para cargar contra los intrusos. Si ve que no puede vencer, corre a alertar a sus compañeros.

Unos metros más allá, el camino se divide en dos. Una prueba de Atención (CD 15) permite escuchar unos ronquidos graves por la gruta del este.

2. GRUTA PRINCIPAL

El pasillo describe una irregular trayectoria hasta llevar a una gran sala, en la que una decena de corpulentos trolls duermen tirados por los suelos, sus ronquidos resonando en las paredes de la gruta, aunque cerca tienen multitud de armas, lanzas y garrotes.

Aquí están la mayor parte de los trolls, que duermen durante el día esperando la llegada de la noche (si ya es de noche estarán despiertos y se habrán dispersado por los pasadizos de la cueva). Si los PJs no hacen ruido, pueden retroceder sin ser descubiertos, pero si quieren cruzar la sala hacia otro de los túneles, deben pasar entre los brutos (prueba enfrentada de Sigilo contra Atención de los trolls, con un –10 para los que estén dormidos). Si un PJ fracasa en una de las pruebas, de pronto, uno de los trolls se vuelve y les descubre, dando un grito de alerta. En un momento, una infinidad de trolls se ponen en pie, rodeándoles y dispuestos a masacrarlos.

Los PJs pueden huir, siendo la única opción de librarse de los trolls el salir de la cueva, cruzar el puente colgante y destruirlo a sus espaldas. De esta manera se aseguran de que no les sigan.

3. PASADIZO COLAPSADO

El techo de la gruta ha colapsado en este pasadizo, impidiendo el paso.

Las rocas bloquean el camino, por lo que es imposible avanzar por aquí. Si los PJs se encuentran con este callejón sin salida cuando huyen de los trolls, pueden tener muchos problemas.

4. LAGO SUBTERRÁNEO

La gruta se abre en una caverna inundada de aguas cristalinas, pero que parecen frías como el hielo.

El pequeño lago mide 4 metros de profundidad, y en su fondo se abre un pasaje inundado de un metro de ancho y que va al norte. A pesar del reflejo del agua, este pasaje se puede descubrir fácilmente desde el borde del lago con una prueba de Atención (CD 12).

Meterse en el agua requiere una prueba de salvación de Fortaleza (CD 15) para no sufrir una paralización de los miembros debido al frío (el PJ se considera Frenado: su Velocidad se reduce a la mitad y sólo puede realizar una acción estándar o de movimiento cada asalto). El pasaje inundado mide 20 metros de largo y se puede cruzar con pruebas de Atletismo (CD 15) (son aguas tranquilas, pero la visibilidad es casi nula). Si bucean hasta el final, suben por un pozo que da a la **Despensa** (punto 5).

5. DESPENSA

Llegáis a una caverna circular y de bajos techos, en cuyo centro yace un montículo de forma difusa. Al acercaros, descubrís que se trata de los cadáveres de decenas de mujeres bárbaras, destripados y parcialmente devorados, que reposan en posiciones imposibles unos sobre otros.

Entre los cuerpos descuartizados los trolls han dejado el huevo, a la espera de que crezca para comérselo. Cargar con el huevo no es fácil, pesa 15 kilos y es bastante voluminoso, por lo que el PJ que lo lleve debe usar sus dos manos para transportarlo.

Acurrucadas en una esquina descubrís a una docena de mujeres. Están aterrorizadas y, al veros aparecer, no pueden evitar un grito de pánico. Sin embargo, al comprobar que no sois trolls se tranquilizan, y en sus ojos brilla un atisbo de esperanza. Sorsak se arrodilla junto a las cautivas y reconoce a varias de las mujeres de su clan. Sus ropas están desgarradas y presentan golpes por todo el cuerpo; con sólo un intercambio de miradas comprende que han sido violadas. Unas pocas mujeres aseguran llevar allí algunos meses y se encuentran en avanzado estado de gestación.

Las mujeres han sido secuestradas con fines reproductivos, pues entre los trolls no existen hembras y necesitan humanas para procrear. En cualquier momento, ya sea mientras están en la cueva o durante la huida, una de las embarazadas sufre fuertes contracciones, se echa las manos al vientre y grita como si sintiera un dolor demencial. Su abdomen se deforma, algo se agita violentamente en su interior. De pronto, una cría de troll se abre paso con sus pequeñas pero afiladas garras, destripando a la mujer entre borbotones de sangre. La pequeña criatura no es una amenaza para los personajes y huirá para esconderse en los oscuros corredores de la cueva.

Las mujeres están demasiado débiles como para poder luchar, por lo que la prioridad de Sorsak es ponerlas a salvo. Aun así, es tal la rabia que siente por el destino de sus compañeras que, al pasar por la Gruta principal (punto 2), si previamente no han despertado a los trolls, tendrá que superar una prueba de salvación de Voluntad (CD 20) para controlar su furia y no atacar a los trolls. Si falla la prueba, o si por cualquier motivo atraen la atención de los trolls, estos se despiertan y atacan a los PJs.

Si huyen de la cueva con los trolls detrás, estos les perseguirán, aunque no más allá del valle si es de día, y esperarán hasta la noche para seguir al grupo de intrusos y eliminarlos.

FINAL DE LA AVENTURA

Si consiguen rescatar a las mujeres y Sorsak sobrevive, se quedará con ellas para protegerlas. Algunas descubrirán con horror que han quedado embarazadas, por lo que sólo les quedan algunos meses de vida, salvo que puedan interrumpir la gestación.

Si no logran rescatar a las prisioneras, o todas mueren durante la fuga, Sorsak no descansará hasta eliminar al último troll. Si sobrevive, ya nada la retiene en las colinas, por lo que parte hacia el oeste en busca de una razón para vivir.

Selvas de Uskan

Uskan es una región selvática que se extiende como un oasis de verdor entre las montañas Durestes y sus nieves eternas. La vegetación está formada por todo tipo de árboles, desde palmeras de gruesos troncos nudosos a matorrales y enredaderas que trepan sobre los senderos, cubiertos de hojas caídas. Una miríada de sonidos se escuchan en la selva, chasquidos de insectos, zumbidos y los agudos cantos de exóticas aves que vuelan entre los árboles. El clima aquí es tropical, en contraste con el frío de las colinas, como si el cruento invierno que reina en el Norte de Valsorth no azotara esta región.

Las selvas son un refugio que ha permanecido aislado durante siglos del resto de Valsorth, sin que sus guerras o enfermedades le hayan afectado. Los hombres salvajes habitan aquí en una lucha diaria por sobrevivir, enfrentados con los hombres serpiente y los terribles dracos, reptiles gigantes de la antigüedad que ahora se esconden en las zonas más recónditas de la selva.

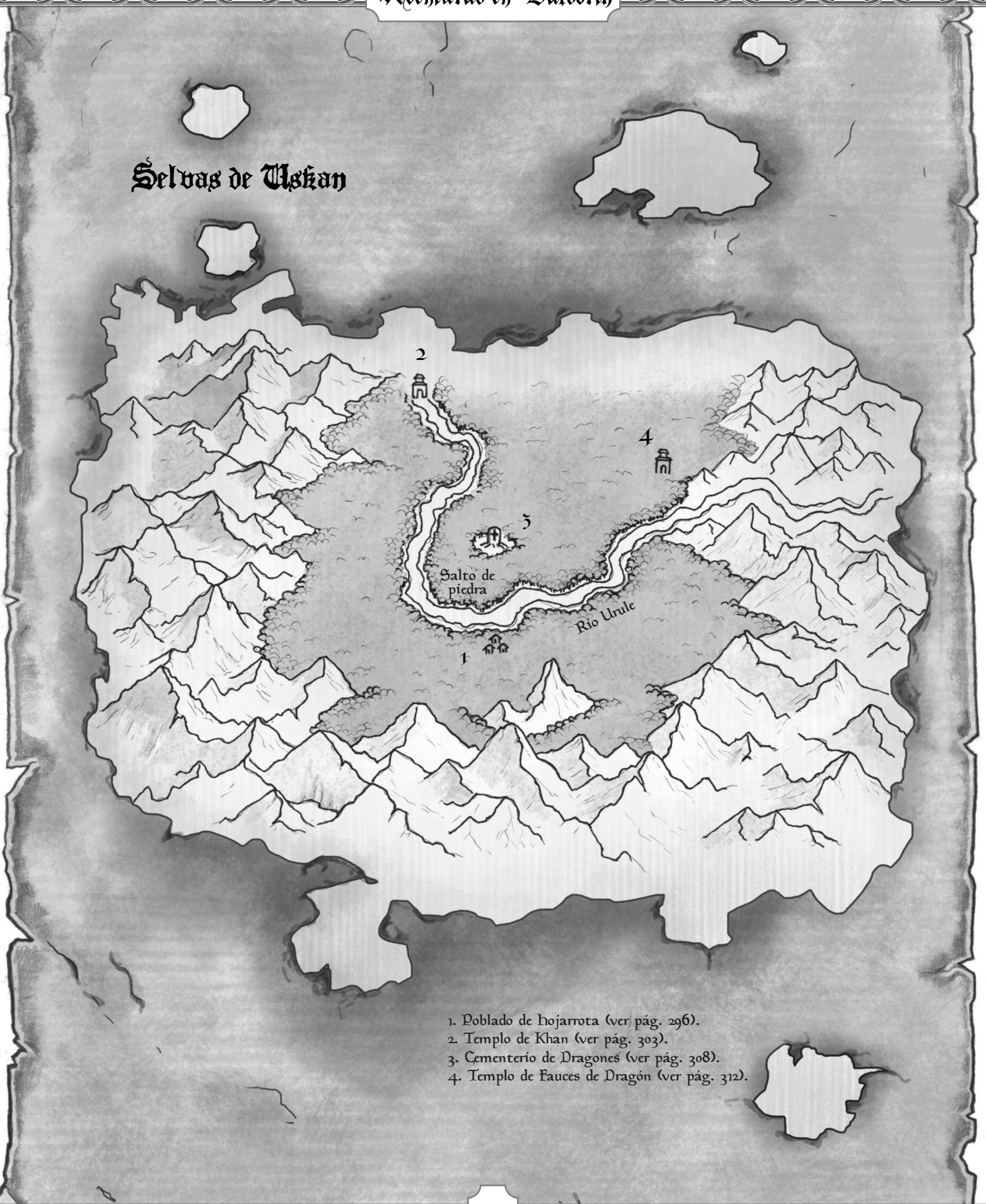
Los yahis, los hombres serpiente, gobernaban antiguamente Uskan, y numerosas ruinas de templos salpican las selvas como recuerdo de su dominio. El poder de los hombres serpiente disminuyó con el paso de los siglos y la llegada de los hombres salvajes. Tan sólo la fortaleza del templo de Khan queda en pie, donde los yahis rinden culto al dios reptil, mientras el resto de sus edificaciones no son más que ruinas y recuerdos, grandes edificios cubiertos de vegetación en los que yacen enterrados tesoros y secretos que jamás han sido desentrañados.

Aventurarse en las selvas de Uskan es peligroso. Los hombres salvajes ocupan las zonas más meridionales, y las mantienen limpias de monstruos y criaturas, en su lucha constante contra los hombres serpiente del norte. Sin embargo, adentrarse en el corazón de la selva es muy peligroso, debido principalmente a los dracos que habitan las ruinas y el cementerio del valle perdido.

Poblado Hojarrota

Un valle se abre entre la espesura, alzándose en su interior un poblado de cabañas toscamente construidas con cañas y hojas. Grupos de humanos de aspecto encorvado se mueven entre las casas. Se trata de hombres salvajes, seres bajos y delgados, vestidos únicamente con taparrabos de cuero. Una empalizada protege el poblado, mientras que las caudalosas aguas de un río marcan su límite al norte.

El poblado de Hojarrota está gobernado por Mornunz, un diestro explorador que lidera a sus cazadores desde hace dos años. Bajo su mando, los hombres salvajes se han enfrentado a las hordas de yahis, los temibles hombres serpiente que asolan sus territorios, a la vez que



1. Poblado de Hojarrota (ver pág. 296).
2. Templo de Khan (ver pág. 303).
3. Cementerio de Dragones (ver pág. 308).
4. Templo de Fauces de Dragón (ver pág. 312).

han mantenido alejados a los dracos. En una dura lucha por sobrevivir, los hombres salvajes cazan en los alrededores para lograr comida, a la vez que buscan huevos de draco, con el objetivo de eliminar a los grandes reptiles. Por otro lado, el chamán Aeron intenta retener al belicoso Mornunz y que no lleve a su pueblo a una guerra suicida.

ENTRAR EN EL POBLADO

Si los PJs se acercan abiertamente al poblado, una veintena de hombres salvajes reaccionan apostándose a su alrededor y obligándoles a detenerse con sus lanzas. Mornunz les exigirá que demuestren que no son aliados de los reptiles.

– Alto, extranjeros –dice uno de ellos, un hombre de movimientos ágiles y que permanece semiencorvado mientras os increpa con su lanza–. Nadie puede entrar en nuestro pueblo sin antes demostrarnos que es un enemigo de los dracos.

A pesar de sus palabras, el líder de los hombres salvajes sólo exige una prueba de la buena voluntad de los PJs, en forma de un huevo de draco.

– Sólo os aceptaremos en nuestro hogar si nos traéis una prueba –dice sin dejar de amenazar con su lanza–. Traednos un huevo de draco y os dejaremos entrar en nuestro pueblo.

Los PJs deberán encontrar un huevo de draco (un huevo del tamaño de un melón, blanco y con motas verdosas), para ser aceptados en el poblado. Estos huevos se encuentran en el **Cementerio de Dragones** (punto 3, ver pág. 310) y encontrarlos puede significar enfrentarse a la **Aventura 35: Los huevos de draco** (ver pág. 311). Una prueba de Diplomacia (CD 25, 20 si el que habla es un hombre salvaje) permite convencer al líder de que son aliados y entrar a pesar de no traer el huevo. Si los PJs insisten demasiado o tratan alguna artimaña, los hombres salvajes les obligarán a irse, recurriendo a la fuerza si es necesario. En caso de enfrentamiento, diez hombres salvajes aparecen entre las chozas para repeler a los invasores. Si los PJs matan a más de cinco, los hombres salvajes se rinden, pero se niegan a colaborar con ellos y buscarán cualquier oportunidad para eliminarlos.

Si los PJs traen un huevo de draco o logran convencer al líder, los hombres salvajes les acogen hospitalariamente, ofreciéndoles una cabaña donde descansar. En el poblado pueden permanecer hasta un máximo de cinco días, momento en que Mornunz les pedirá que colaboren con los cazadores o abandonen el poblado.

CAZADOR DE HOJARROTA — 45 PUNTOS

Hombre salavaje, Cazador

Los hombres salvajes son seres bajos y delgados, vestidos únicamente con taparrabos de cuero. De piel oscura, numerosos tatuajes adornan sus brazos y hombros, con dibujos de cráneos, fuegos y enredaderas. Tienen largos cabellos enmarañados que caen en trenzas plagadas de huesos y otros adornos. A pesar de su aspecto poco evolucionado, los hombres salvajes se organizan en poblados de cazadores y pescadores, que gobiernan en amplias zonas de las selvas de Uskan.

Características: Fuerza 12(+1), Destreza 18 (+4), Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Despierto, Empatía animal, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Sigilo), Énfasis en habilidad (+2 a Supervivencia y +2 a Trato con animales), Entorno predilecto (Jungla), Percepción del entorno (Cielo abierto).
Habilidades: Acrobacias +7, Artesanía (Trampas) +4, Atención +8, Atletismo +7, Buscar +5, Saber (Naturaleza) +5, Sigilo +11, Supervivencia +9, Trato con animales +7.
Dotes: Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Esquiva, Oponente predilecto (Yahi), Rastrear.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +4, Reflejos +6, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m, Defensa 16/20 con Esquiva (Desprevenido 12), Ataque desarmado +6 (1d3+1), Arco corto +6 (1d6, 20/x3), Cerbatana +6 (1, veneno de escorpión: Fortaleza CD 16, Daño inicial/secundario 1d6 Fue), Lanza +6 (1d8+1, 20/x3), Derribar +6, Presa +3.
Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 10.
Equipo: Arco corto (40 flechas), cerbatana (2 dardos envenenados), lanza, odre.

EL POBLADO

La empalizada que rodea el poblado lo protege de los animales salvajes, mientras que el río marca su límite al norte.

1. TIENDA

Esta cabaña destaca por el colorido de sus paredes. En la puerta se encuentra un hombre salvaje de baja estatura que os habla abiertamente, ofreciéndoos sus mercancías.

La cabaña es el único comercio del poblado donde un menudo hombre salvaje, de nombre Ronar, ofrece sus pocas pertenencias. Los PJs pueden comprar aquí aquello que necesiten, pero sólo objetos básicos y de factura simple.

2. CABAÑA DE MORNUNZ

En el centro del poblado se alza la cabaña más grande, perteneciente al líder de la tribu. Varias mujeres parecen entretenidas en los quehaceres del hogar mientras un grupo de niños juegan en la puerta.

En la cabaña central del poblado vive Mornunz, sus tres mujeres y sus diez hijos, que van desde un bebé de apenas unos meses hasta Imra, una joven guerrera de 16 años.

3. CURANDEROS

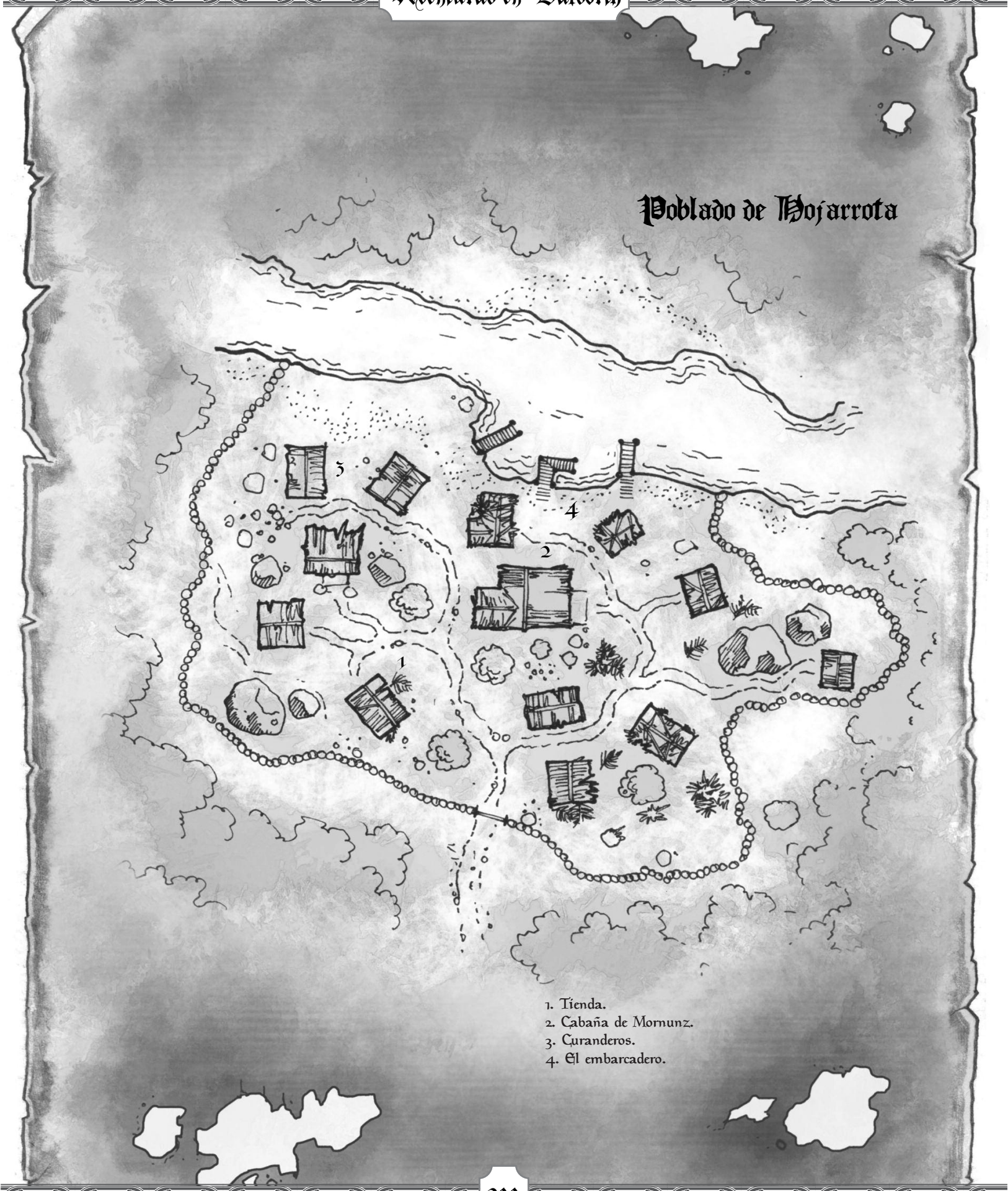
De esta cabaña surgen cánticos y algún que otro lamento. Dentro hay varios curanderos untando ungüentos y practicando sus artes con algunos habitantes heridos.

Los curanderos del poblado sanarán las heridas de los PJs, pero al precio de 3 mp por tratamiento (tienen 5 rangos en Medicina). Si los PJs pagan el dinero les tratan con sus ungüentos en uno de los catres, a la vez que realizan cantos y rituales para ahuyentar la enfermedad y las heridas. Sólo el chamán, Aeron, puede realizar milagros curativos, y los reserva para situaciones de extrema necesidad.

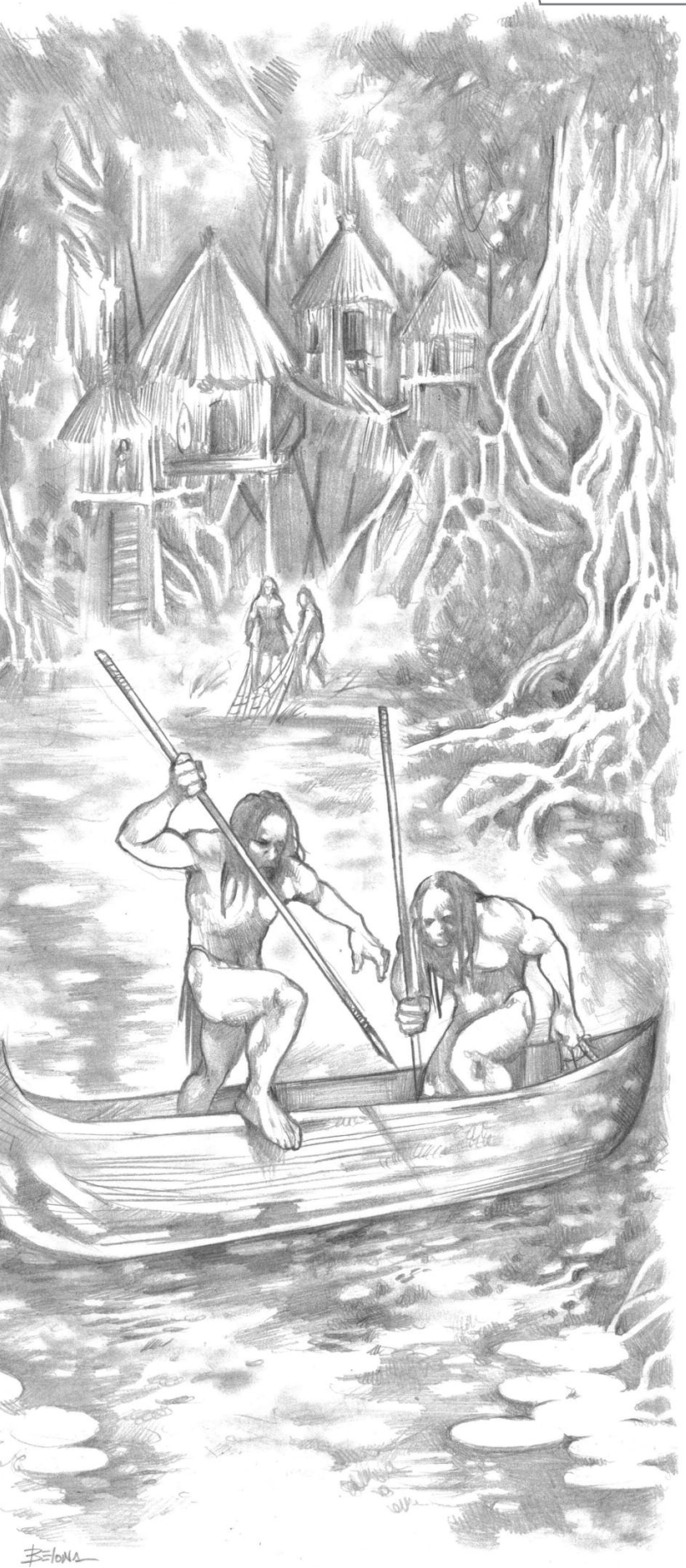
4. EL EMBARCADERO

En la orilla del río se alza un simple pero funcional embarcadero hecho con madera labrada y troncos. Amarrados a él, hay varios botes largos y bajos realizados con grandes troncos vaciados.

Aquí tienen los hombres salvajes sus botes con los que cada mañana sale un grupo a pescar río arriba.



1. Tienda.
2. Cabaña de Mornunz.
3. Curanderos.
4. El embarcadero.



Vivir con los Hombres Salvajes

Durante su estancia en el poblado, los PJs pueden participar en la vida de sus habitantes:

DE CAZA

En algún momento Mornunz pedirá a los PJs que se unan a sus partidas de caza, o puede que los PJs se ofrezcan voluntarios. El líder del poblado les explica que las partidas de caza exploran los alrededores del poblado, para mantenerlo libre de invasores y para cazar, en especial serpientes, uno de los manjares favoritos de los hombres salvajes.

La partida de caza está formada por una decena de exploradores, con Mornunz a la cabeza. Se mueven por las sendas con agilidad y sigilo, recorriendo la selva con facilidad entre la maraña de vegetación.

Cada vez que los PJs salgan de caza, pueden suceder diferentes cosas:

Buscar serpientes: Los PJs deben ayudar a encontrar serpientes. Para ello, tienen que realizar una prueba de Rastrear (Supervivencia contra CD 15). Si tienen éxito, encuentran un nido de grandes serpientes escondido entre las raíces de un árbol. Mornunz se muestra contento por el buen día de caza y agradece su ayuda permitiendo que se queden en el poblado algún día más.

Emboscada de hombres serpiente: Mientras la partida recorre una profunda cañada, de pronto Mornunz da el alto. El hombre escruta los alrededores y aferra su lanza.

Se trata de una emboscada de seis yahis, que permanecen apostados en los árboles para caer sobre ellos. Una prueba de Atención (CD 25) permite descubrirlos antes de ser atacados. Si los PJs no detectan la emboscada, los hombres serpiente les atacan por sorpresa.

Las estadísticas de los guerreros yahis están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 347).

Una vez concluida la lucha, Mornunz puede que se pregunte por la presencia de estas criaturas tan al sur de la selva, ya que habitualmente no se alejan de su guarida en el templo del norte.

DE PESCA

Los PJs pueden colaborar con los pescadores, tomando un bote y ayudando en la captura de peces. Según su habilidad para traer comida al pueblo, recibirán el reconocimiento y la ayuda de sus habitantes.

En sus viajes por el río, los pescadores se pueden encontrar con diferentes peligros, desde cocodrilos que pueden hacer volcar el bote, hasta una emboscada de yahis apostados entre la vegetación de la orilla.

Aventuras en Hojarrota

Además de participar en la vida del poblado, los PJs tienen opción a correr algunas aventuras durante su estancia.

AVENTURA 32:
Los muertos caminan

Resumen: Un explorador regresa malherido de una expedición, delirando sobre un ejército de muertos que llega por el norte dispuesto a arrasar el poblado.

Reto:

MALAS NOTICIAS

Un día en que los PJs están en el pueblo, los gritos de varias mujeres que pescan en el río les alertan. En un bote ha llegado Imezo, un explorador que partió hacia el este con su patrulla de caza. El hombre salvaje está moribundo, y divaga entre terribles fiebres mientras recibe las atenciones de los curanderos.

– Los muertos caminan, los muertos caminan –repite una y otra vez. Entonces habla sin sentido sobre cadáveres que deambulan por la selva y atacan a los vivos, avanzando hacia el poblado–. Tres días –añade antes de sufrir un violento estertor.

Después, el hombre muere de un colapso y su rostro queda congelado en una mueca horrible. Mornunz, a pesar de la oposición del chamán Aeron, decide enviar una partida de caza al este a investigar qué está sucediendo. Aeron opina que es una insensatez hacer caso de las palabras de un loco enfermo, pero el líder se mantiene firme y monta el grupo de exploradores, en el que por supuesto insistirá en que estén los PJs.

LO QUE ESTÁ PASANDO EN REALIDAD

El explorador y sus compañeros fueron masacrados por un grupo de zombis, muertos vivientes convocados por Eretes, un yahi usuario de la magia negra, que ha alzado a los cadáveres de un cementerio de un pequeño poblado que hay a tres días del pueblo de Mornunz. Guiando a su tropa de no–muertos, el hombre serpiente pretende acabar con sus enemigos, "reclutando" a todos aquellos que encuentra a su paso, tanto si ya están muertos como si tiene que matarlos antes.

POR LAS SENDAS DE LOS MUERTOS

El grupo de exploradores está compuesto por cuatro cazadores y el propio Mornunz. A primera hora del día parten río arriba por donde llegó el moribundo.

A medio día, en la orilla se encuentran con los restos de una pira de cuerpos quemados. Una prueba de Medicina (CD 13) o Supervivencia (CD 18) indica que son cuerpos de hombres salvajes, probablemente de otra tribu que vive hacia el este. Los cuerpos han sido quemados hasta los huesos y Mornunz se extraña por ello, ya que los hombres salvajes consideran una ofensa quemar los cuerpos de los seres queridos.

Esa noche, cuando el grupo se detenga a descansar, se desata el horror sobre ellos. Todo empieza con un hombre moribundo que surge del río, tambaleándose y chorreando agua por sus ropas hechas jirones. Al acercarse, el hombre parece entrar en un súbito ataque de locura y se lanza sobre uno de los exploradores, intentando morderle en el cuello. Es un zombi, un muerto viviente que una vez fue un hombre salvaje. Apenas se produzca este ataque, gemidos y lamentos suenan alrededor entre la maleza, justo cuando más y más de esas criaturas aparecen en el campamento (6 en el primer asalto, 10 en el segundo y 15 en el tercero). Las estadísticas de un zombi están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 347).

Mornunz, al ver aparecer tantos enemigos, da la orden de huir, y emprenden una desesperada carrera de vuelta hacia el poblado.

HUYENDO DE LOS CADÁVERES

La huida hacia el poblado les llevará toda la noche a los PJs, que deben escapar de los zombis por los enmarañados senderos de la selva. Durante el viaje, la partida de caza deberá hacer frente a algún pequeño grupo de zombis (entre 6 y 10), así como intentar no retrasarse, pues en caso de ir demasiado lento, el grueso del ejército de no–muertos les caerá encima. También pueden navegar río abajo (fabricando una barca), aunque al detenerse a descansar podrían verse asediados por no–muertos que surgen del agua.

Si son lo suficientemente temerarios, los PJs pueden investigar qué les persigue. Si logran esquivar a las avanzadillas de zombis, descubrirán a un ejército de más de 200 no–muertos, dirigidos por un yahi que viste una toga morada y blande un bastón. Al espiar, los PJs ven cómo el hombre serpiente realiza un rito ante un túmulo que hay en la orilla, y tres nuevos cadáveres se alzan de la tierra para unirse a su ejército.

LA DEFENSA DEL PUEBLO

Si los PJs logran escapar y llegan al pueblo, Mornunz informa de lo que han descubierto y ordena preparar las defensas. Los hombres salvajes tienen hasta el anochecer para fortificar su hogar, ya que al ocultarse el sol, las tropas de no–muertos atacarán. En estas horas, los PJs pueden reponerse de sus heridas o preparar trampas y defensas.

La primera lucha se produce en la empalizada que rodea al pueblo, donde los zombis intentan aplastar a los vivos mediante su número. Después, los PJs deben ayudar a defender la puerta principal, ya que los no–muertos logran derribarla y entran en el pueblo. Es entonces cuando Eretes aparece al mando de su ejército, dirigiendo las tropas desde la retaguardia y protegido por seis zombis. La única opción es eliminar al hechicero, ya que su muerte hará que los zombis se conviertan en simples cadáveres.

LUCHA CONTRA EL HOMBRE SERPIENTE

Eretes entra en el poblado protegido por seis zombis, y usa sus poderes mágicos para eliminar a aquellos defensores más poderosos, usando Proyectiles mágicos para derribarlos. Si los PJs no pegaron fuego a los cadáveres del cementerio del pueblo, Eretes convoca su magia para alzarlos, por lo que ocho zombis más se unen a su guardia personal.

ÉXITO

Sea como sea, si los defensores logran expulsar o matar al hombre serpiente o la gema es destruida, los zombis pierden su poder y se derrumban por todas partes, por lo que la invasión de no–muertos será rechazada. A pesar de ello, numerosos hombres salvajes habrán caído durante la lucha, y Mornunz, vengativo, desea hacer pagar sus muertes a los hombres serpiente.

Bastón de Nigromante

Este bastón de madera tiene la forma de una serpiente enroscada, culminando en una cabeza de fauces abiertas entre cuyos colmillos se asienta una piedra de tonos pálidos. Esta gema mágica es la mayor creación de Eretes y la llave para su triunfal regreso al templo de Khan.

El bastón acumula y potencia el efecto del conjuro *Comandar muertos vivientes*, de modo que su duración pasa a ser permanente (ver **Capítulo 4. Poder y Fe**, pág. 151). Esto es lo que permite a Eretes acumular un ejército de zombis cada vez más numeroso.

Eretes, Hechicero Yahi — 80 puntos

Yahi, Mago

Descripción: Eretes es un yahi, con cola de reptil, torso humano y cabeza de serpiente cobra. Lleva una vistosa toga de color morado, adornada con runas doradas, y blande una vara de madera con una piedra blanca en la punta.

Historia: Eretes era un miembro destacado entre los hechiceros del templo de Khan, pero siempre tuvo que conformarse con estar a la sombra de Anasken, su líder. Hasta que llegó un momento en que su dominio de la magia y su influencia sobre la casta guerrera le hicieron creer que podría derrocar al viejo líder y ocupar su lugar. Planificó el golpe cuidadosamente, pero en algún punto debió ser traicionado, pues Anasken se adelantó a sus intenciones, desbaratando la conjura. Eretes iba a ser sacrificado en el altar como castigo, pero salvó la vida gracias a algunos fieles que lograron hacerle escapar del templo. Desde entonces pasó a ser un paria y vagar por las selvas. Pero, gracias a sus conocimientos de magia negra, ha agrupado un ejército de muertos vivientes con los que destruir a los hombres salvajes y regresar al templo como un nuevo líder.

Personalidad: Cruel y vengativo, desprecia la vida y rinde culto a los muertos, sin importarle nada más que hacer pagar a aquellos que le expulsaron del templo.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso mediano.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 11 (+0), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 1, Armadura natural 2, Entorno predilecto (Selva), Firme, Infravisión 1, Olfato animal 1, Presa mejorada, Sujeción mejorada.

Habilidades: Atención +6, Atletismo +4, Buscar +6, Concentración +6, Engañar +7, Intimidar +6, Saber (Arcano) +12, Saber (Naturaleza) +5, Sigilo +5, Supervivencia +6.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Liderazgo, Memoria eidética.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +2, Reflejos +4, Voluntad +6.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 8, Reserva de Esencia 18. **Atributos sobrenaturales:** Esencia incrementada 2, Soltura con escuela de magia (Encantamiento y Nigromancia). **Conjuros:** CD Salvación = 13 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud 0*) Atontar (CD 15), Detectar auras mágicas, Leer magia, Mano de mago, Resistencia, Sonido fantasma; (*Magnitud 1*) Armadura de mago, Causar miedo (CD 16), Dormir (CD 16), Hechizar animal (CD 16), Hechizar persona (CD 16), Orden imperiosa (CD 16), Proyectil mágico; (*Magnitud 2*) Comandar muertos vivientes (CD 17), Toque de necrófago (CD 17); (*Magnitud 3*) Confusión(CD 18), Toque vampírico (CD 18); (*Magnitud 4*) Reanimar a los muertos (CD 19).

Combate: Iniciativa +4, Defensa 14 (Desprevenido 13), Armadura de mago y piel dura (RD 6), Mordisco +2 (1d4), Bastón +2 (1d6), Derribar +2, Presa +1.

Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Bastón de nigromante, túnica morada.

Táctica: En combate, Eretes se protege detrás de los zombis y ataca con sus *Proyectiles mágicos* (cuatro proyectiles de 1d4+1 cada uno). Si se ve en cuerpo a cuerpo puede optar por el *Toque necrófago* (si son varios enemigos) o el *Toque vampírico* (si desea hacer daño directo). *Dormir*, *Orden imperiosa* y, sobre todo, *Confusión* le permiten entorpecer a los enemigos mientras sus zombis dan buena cuenta de ellos.

Personalidades del Poblado Hojarrota

Mornunz, Líder del Poblado Hojarrota

Hombre salvaje, Cazador (60 puntos)

Descripción: Más alto que el resto de hombres salvajes, tiene el pelo castaño y un tatuaje de un cráneo en su mejilla derecha.

Historia: Acostumbrado a moverse por la selva desde pequeño, se convirtió en el mejor cazador del poblado, por lo que pronto obtuvo el mando gracias tanto a su habilidad con la lanza como su fiereza. Siendo joven, sus padres fueron asesinados por los yahis.

Personalidad: Despierto y de mente rápida, desconfía de los desconocidos y odia sobre todo a los hombres serpiente.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 18 (+4), Constitución 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 14 (+2), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Despierto, Empatía animal, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Sigilo), Énfasis en habilidad (+2 a Supervivencia y +2 a Trato con animales), Entorno predilecto (Jungla), Percepción del entorno (Cielo abierto).

Habilidades: Acrobacias +7, Artesanía (Trampería) +5, Atención +9, Atletismo +8, Averiguar intenciones +6, Buscar +6, Diplomacia +6, Saber (Naturaleza) +6, Sigilo +11, Supervivencia +10, Trato con animales +6.

Dotes: Ataque aturdidor, Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con escudos, Dureza, Especialidad en ataque (Lanza corta), Esquiva, Oponente predilecto (Yahi), Posición social (Líder) 3, Rastrear.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +3, Reflejos +7, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m, Defensa 17/23 con Esquiva y escudo (Desprevenido 13), Ataque desarmado +6 (1d3+1), Arco corto +6 (1d6, 20/x3), Lanza corta +8 (1d6+1), Derribar +6, Presa +3.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 11.

Equipo: Arco corto, escudo ligero, lanza corta.

Aeron, Chamán del Poblado Hojarrota

Hombre salvaje, Chamán (60 puntos)

Descripción: Viejo y debilitado por la edad, su escaso cabello le cae sobre el rostro en jirones canosos. Aeron viste ropas de cuero que arrastra por el suelo y agita una vara de la que penden huesos humanos.

Historia: Dedicado a los dioses de la naturaleza durante años y sin poder aprender las artes de la caza, Aeron perdió el mando del poblado a manos de Mornunz, pasando a ser el chamán, pero sin poder ostentar el poder.

Personalidad: Estricto e inflexible, considera que las armas no aseguran la supervivencia de los suyos, y que la guerra de Mornunz contra los yahis sólo les llevará a la propia destrucción.

Características: Fuerza 8 (–1), Destreza 12 (+1), Constitución 11 (+0), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 16 (+3), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Despierto, Empatía animal, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Sigilo), Énfasis en habilidad (+2 a Supervivencia y +2 a Trato con animales), Entorno predilecto (Jungla), Percepción del entorno (Cielo abierto).

Habilidades: Artesanía (Alfarería) +5, Atención +6, Atletismo +1, Averiguar intenciones +5, Buscar +7, Concentración +7, Diplomacia +6, Engañar +7, Interpretar (Oratoria) +5, Intimidar +4, Medicina +11, Saber (Naturaleza) +9, Saber (Religión: Dios del Sol) +10, Sigilo +3, Supervivencia +7, Trato con animales +4.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Fe, Posición social (Chamán) 1.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +2, Reflejos +3, Voluntad +6.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Dios del Sol) 4, Orar +10, Milagros libres 2. **Milagros:** CD Salvación = 12 + Magnitud del milagro; (*Magnitud 0*) Crear agua, Detectar veneno, Llamarada, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Resistencia; (*Magnitud 1*) Bendecir, Curar heridas leves, Enmarañar, Hablar con animales, Invocar aliado natural, Manos ardientes, Pasar sin dejar rastro; (*Magnitud 2*) Augurio.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Ataque desarmado +2 (1d3–1), Bastón +2 (1d6–1), Derribar +2, Presa +0.

Salud: Puntos de Resistencia 26, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Bastón, material de curandero, símbolo sagrado.

Templo de Khan

En un valle en lo profundo de la selva se eleva una pequeña montaña, de laderas recubiertas de vegetación y por cuyo costado desciende en grandes saltos un río de aguas turbulentas. En la cúspide se alza una torre de piedra granítica de forma cilíndrica y más de veinte metros de altura, coronada por un mirador ovalado.

Esta fortaleza es la guarida del mayor clan de yahis de todo Uskan, albergando a más de un centenar de guerreros en sus cámaras y pasadizos. El líder del asentamiento es Anasken, un enorme yahi que gobierna con mano de hierro sobre los hechiceros y guerreros del clan. Enfrentados con los hombres salvajes desde hace décadas, los yahis mantienen el control sobre la parte norte de las selvas de Uskan, aunque lejos queda la era en que gobernaban toda la región. Anasken, sediento de poder, desea que los hombres serpiente sean los señores de todo Uskan, por lo que está dispuesto a hacer lo que sea necesario.

Los hombres serpiente adoran a Suuuz, también conocido como el Dios Ofidio, aunque en realidad es un poderoso demonio del inframundo. Desde tiempos inmemoriales los brujos yahi practican sacrificios humanos en su honor. La sangre de las víctimas baña el altar situado en lo alto de la torre, aplacando momentáneamente la insaciable sed de la Bestia. A cambio, los brujos obtienen poderes mágicos con los que subyugar a sus enemigos (o sus congéneres).

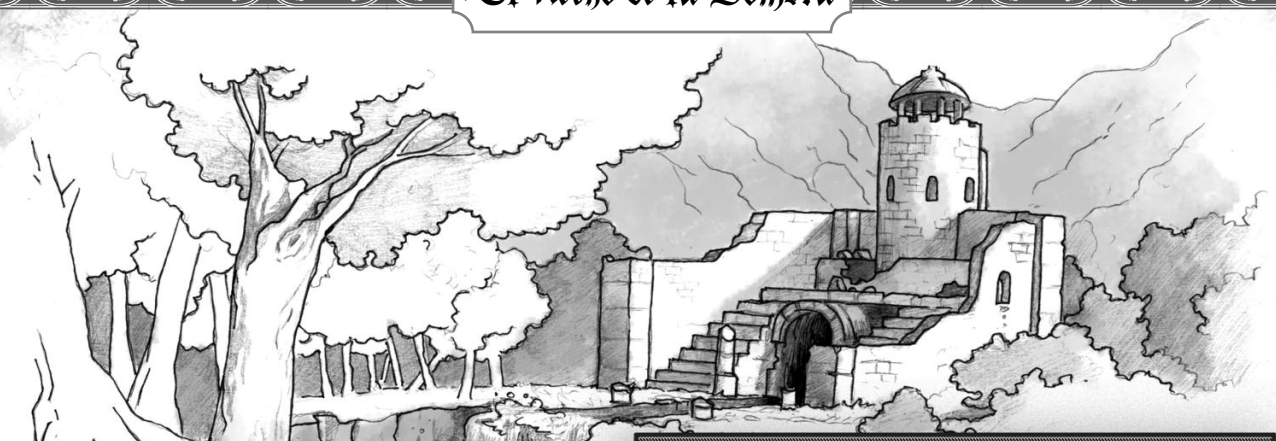
Es por esto que los yahis secuestran hombres salvajes, manteniéndolos encerrados en los calabozos de la torre a la espera del siguiente sacrificio. En ocasiones también capturan a trolls y otras criaturas salvajes, que bajo el control de los brujos se transforman en dóciles esclavos.

Los PJs pueden llegar de diversas formas al templo. La más obvia es que sigan los senderos o a algún yahi hasta su guarida, pero también puede que sean apresados por los hombres serpiente, o que busquen a alguna de las personas a las que mantienen encerradas para su sacrificio.

Alrededores del Templo

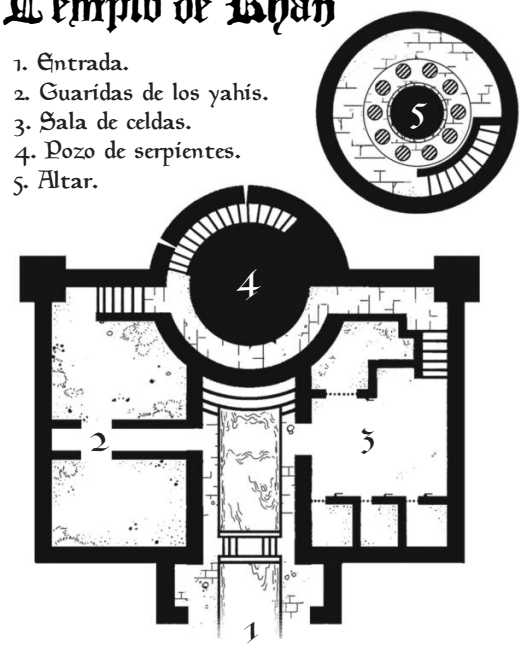
Acercarse hasta el templo no es tarea fácil, pues los yahis vigilan los senderos y tienen guardias apostados en diferentes lugares. Si los





Templo de Khan

1. Entrada.
2. Guaridas de los yahís.
3. Sala de celdas.
4. Pozo de serpientes.
5. Altar.





A. Un prisionero poco común.
B. Emboscada de yahís.
C. Pared de piedra.
D. El río.
E. El sendero de subida.

PJs son descubiertos y uno de los vigías da la alarma, ya sea huyendo o alertando a sus congéneres con uno de los cuernos que llevan, los enemigos que hay en el interior de la torre se multiplican y están alerta, complicando cualquier intento de infiltración.

Las estadísticas de los guerreros yahis están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 347).

UN PRISIONERO POCO COMÚN (A)

Un sendero serpentea montaña arriba hacia la catarata que brota de los cimientos de la torre. De pronto, escucháis un sonido a vuestra espalda. Entre la vegetación, veis el sendero por el que aparecen una decena de yahis, hombres serpiente, que reptan en dirección a la torre. Van armados con cimitarras y tiran de pesadas cadenas con las que obligan a avanzar a un ser enorme. El prisionero suelta un grave gruñido de protesta y descubrís que se trata de un troll.

Si los PJs permanecen escondidos, los yahis llevarán al prisionero hacia la torre, sin descubrir a los PJs a no ser que estos les sigan o hagan ruido.

Si los PJs atacan al grupo, un par de yahis huyen para dar la alarma, mientras los otros se enfrentan a los PJs. En la confusión, el troll consigue librarse. Furioso, arranca un árbol para usarlo como un gigantesco garrote y arremete contra cualquiera que tenga alrededor, sin importarle si es un hombre serpiente o no.

Las estadísticas del troll están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 346).

EMBOSCADA DE YAHIS (B)

El sendero termina en un claro que se abre entre la vegetación y donde brilla la claridad del sol. Dos caminos continúan al otro lado, uno al este hacia el río y el otro al norte hacia la montaña sobre la que se alza la torre.

Tres yahis están apostados en los árboles junto al sendero (prueba de Atención contra CD 22 para descubrirlos). Los hombres serpiente caen de los árboles alrededor de los PJs e intentan acabar con ellos con sus cimitarras. En caso de ver que no pueden vencerles, uno huirá hacia la torre para dar la alarma.

PARED DE PIEDRA (C)

El sendero lleva hasta una pared rocosa, de puntas afiladas, que asciende unos veinte metros hasta la base de la torre. Más al este, un sendero zigzagueante sube la pendiente en una serie de escalones naturales.

Escalar la pared permite a los PJs alcanzar la torre evitando a los guardias, pero a riesgo de caerse y sufrir alguna herida seria. Para ello hacen falta pruebas de Atletismo (CD 15). Si un PJ falla por 5 o más puntos caerá, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada tres metros (ver **Caídas**, pág. 115).

EL RÍO (D)

El agua de la catarata que brota de los cimientos de la torre forma un río que baja de las montañas rápido y salvaje, arrastrando todo lo que encuentra a su paso.

El río lleva mucha fuerza por lo que avanzar contra corriente es imposible. Vadearlo ya presenta complicaciones, requiriendo dos pruebas de Atletismo (CD 20). Un fallo por 5 o más puntos hace que el PJ sea arrastrado por la corriente y se hunda. Además de la posible **Asfixia** (ver pág. 115) el PJ recibe 1d6 puntos de daño por los golpes contra las piedras.

EL SENDERO DE SUBIDA (E)

Un camino zigzagueante asciende por la ladera hasta la cumbre sobre la que se alza la torre.

Esta es la vía de acceso principal a la torre, y la que está vigilada por cuatro arqueros yahi, apostados entre la vegetación de los lados. Cualquiera que suba por el camino, debe superar una prueba de Atención (CD 17) para divisar a los vigías. Si los PJs son descubiertos, los yahis disparan contra ellos y les harán frente, pero huirán para dar la alarma si dos caen muertos.

La Torre de los Hombres Serpiente

El templo está defendido por los yahis. Si los PJs han sido descubiertos, hay varios arqueros apostados en el mirador de la torre, además de una decena de guerreros armados con cimitarras esperando en la entrada para cargar sobre los atacantes.

Las estadísticas de los guerreros yahis están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 347).

1. ENTRADA

Un arco marca la entrada a la torre, por cuya boca surge el torrente de agua que se precipita por la montaña en una sucesión de espectaculares cascadas. En el interior, un largo pasillo abovedado se adentra en el edifico, con el agua del río corriendo por su interior y dos aceras de piedra a cada lado.

Si los PJs no han sido descubiertos, dos yahis montan guardia armados con sus cimitarras y reptan de un lado a otro con aspecto aburrido.

2. GUARIDAS DE LOS YAHIS

Un pasadizo de bajo techo y mal iluminado por antorchas se alarga hacia el oeste, abriéndose a los lados dos salas cuadradas repletas de desperdicios y desechos.

En estas salas descansan los hombres serpiente. Si los PJs han sido descubiertos, la mayoría habrá acudido a defender la entrada, pero si los PJs llegan aquí sin ser detectados, se encontrarán en cada estancia con una veintena de yahis que duermen enroscados por los suelos.

Para cruzar estas salas sin despertar a los yahis se requiere una prueba de Sigilo (CD 10). En caso de ser descubiertos, los yahis se alzan en armas y atacan a los intrusos.

3. SALA DE CELDAS

Una estancia se alarga veinte metros hacia el este, acabando en una nueva escalera que lleva a un piso superior. En las paredes del norte y del sur hay verjas de hierro a través de cuyos barrotes se descubren las sombras de varios prisioneros, acurrucados en los suelos de paja.

Si los PJs entran, nada más verles, los prisioneros gritan pidiendo auxilio. Tres de las celdas están ocupadas por hombres salvajes, mientras que en la cuarta hay encerrados tres gigantescos trolls, que rugen con rabia y golpean furiosos los barrotes. Al lado de cada celda, hay una palanca en la pared que abre la verja correspondiente.

Los gritos de los prisioneros no tardarán en alertar a los guardias, por lo que ocho yahis bajarán en 1d4+2 asaltos por la escalera a ver qué sucede.

Los PJs pueden liberar a los prisioneros, que son nueve hombres salvajes, desde viejos hasta jóvenes guerreros. Si les liberan, los prisioneros huirán en desbandada, justo cuando aparecen los guardia-

nes. Si los PJs liberan a los trolls, estos irrumpen en la sala atacando a todo aquello que encuentran a su paso, e incluso matando a alguno de los yahis con sus propias manos.

Mientras se matan entre ellos, los PJs pueden escapar por las escaleras o huir de la torre junto a los prisioneros. También pueden luchar y acabar con todos los enemigos, aunque los trolls, enloquecidos por su cautiverio, se volverán contra ellos en cuanto se acerquen.

4. POZO DE SERPIENTES

Las escaleras describen un giro siguiendo la forma de la torre hasta una estancia circular con varios ventanucos alargados. En el extremo opuesto de la sala, unas escaleras suben al siguiente piso.

Un yahi hechicero permanece al otro lado de la habitación, escoltado por dos guerreros. Se trata de un ejemplar viejo, de piel escamada amarillenta, armado tan sólo con una lanza.

Lo que no saben los PJs es que, en realidad, el centro de la sala está ocupado por un foso de tres metros de profundidad, oculto bajo una ilusión del hechicero, de modo que parezca suelo firme. El mago atacará con sus *Proyectiles mágicos*, contando con que alguno de los PJs caerá en la trampa al intentar acercarse a él. También usará sus encantamientos para desorientar a los PJs, mientras los dos guerreros yahi disparan sus flechas. Las estadísticas del hechicero yahi están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 347).

El fondo del pozo está plagado de serpientes venenosas, cientos de ellas, de todos los tamaños y colores, que reptan unas sobre las otras. El primer PJ que llegue al foso perderá pie y tendrá que superar una prueba de salvación de Reflejos (CD 18) para agarrarse al borde en el último momento. Al ver a su compañero atravesar el suelo, el resto de PJs tendrá derecho a una prueba de salvación de Voluntad (CD 14) para descreer la ilusión.

Si finalmente alguno cae en el pozo, recibe los mordiscos de múltiples serpientes, algunas de ellas venenosas (1d6 puntos de daño que ignoran armadura y prueba de salvación Fortaleza CD 16 para evitar el envenenamiento; Daño inicial/secundario: 1d2 Constitución).

5. ALTAR

Las escaleras dan al mirador que ocupa la última planta de la torre. Finas columnas de piedra sustentan una cúpula circular y dejan ver el magnífico paisaje del boscoso valle. En el centro del mirador se abre un pozo circular. Cuando aparecéis, los yahis están preparando un ritual. Se trata de un macabro sacrificio, una cruel ofrenda en honor del demonio serpiente.

Al alcanzar el mirador los PJs descubren que Anasken ha decidido empezar el ritual, sacrificando a una niña salvaje. Se trata de la hija del pescador, que se encuentra atada a una de las columnas, mientras el líder del clan hace chascar dos afilados cuchillos. Al ver a los PJs los yahis correrán a enfrentarse con ellos, mientras su líder realiza los últimos pasos del ritual.

Los PJs son atados a las columnas para ser sacrificados en el ritual junto a otros cuatro humanos. Anasken, situado frente al pozo, empuña dos cuchillos mientras pronuncia unas palabras arcanas en su sibilante lengua. Los PJs pueden intentar soltarse de sus ataduras con una prueba de Juegos de manos o Fuerza (CD 20). Dos de los guerreros yahis vigilan a los prisioneros, aunque se muestran inquietos y parecen más atentos al ritual.

Si los PJs intentan detener a Anasken antes de que complete el ritual, tendrán que enfrentarse a los seis guerreros y los dos hechiceros presentes, además del propio Anasken. El ruido del combate también puede atraer a otros yahis que queden en la torre, uniéndose al combate. Para completar el ritual Anasken necesita tres asaltos ininterrumpidos de preparación, tras los cuales hundirá los puñales en el pecho de la víctima (ya sea la niña o uno de los prisioneros). Cuando su sangre riegue el suelo y siga uno de los surcos hasta derramarse en el pozo, el sacrifico estará completado.

SI LOS PJS DETIENEN EL RITUAL

Ya sea eliminando a Anasken o liberando a todos los prisioneros.

En ese momento los yahis presentes enmudecen e intercambian miradas de espanto. Un tenso silencio se adueña de la torre, hasta que es roto por un temblor, un bramido que surge del interior del pozo. Muchos yahis se arrodillan, otros huyen presas del terror. Uno de los brujos (el propio Anasken, si aún está vivo), os interpela:

–¡Insensatos, habéis provocado la furia de Suuuz! El Dios Ofidio tendrá su sacrificio, ¡aunque deba reclamarlo en persona!– exclama justo antes de que un ser de pesadilla surja desde el pozo. Se trata de un demonio serpiente, un monstruo gigantesco formado por un torbellino de cientos de serpientes que se estremecen, dando forma a sus brazos y a una cabeza con aspecto de cobra.

La criatura no es el auténtico Suuuz, es sólo el avatar que adopta en este plano de existencia. Aun así, su poder es terrible y nada parece poder detenerlo. Afortunadamente no siente especial interés por los PJs, lo único que desea es alimentarse y para eso le sirve cualquiera. Lo primero que hace al salir del pozo es apresar al yahi que tiene más cerca; cientos de serpientes clavan sus colmillos por todo el cuerpo del yahi, que en apenas unos segundos queda reducido a un cadáver reseco. El demonio se deshace de él lanzándolo con indiferencia y busca una nueva víctima. Los yahis que aún queden en el altar huirán en desbandada, y lo mismo deberían hacer los PJs si quieren sobrevivir. El caos que provoca la presencia del demonio serpiente les dará la oportunidad de escapar del templo, siempre que eviten ser devorados por él.

La carnicería se prolongará durante unos minutos, hasta que Suuuz esté satisfecho y su avatar se desmorone, dejando que las serpientes que lo formaban se dispersen en todas direcciones.

SI LOS PJS NO DETIENEN EL RITUAL

Cuando la sangre se derrama por el pozo, Anasken entra en un frenesí de gozo.

–¡Ah, sí! Mi señor Suuuz está satisfecho, y ahora vosotros sentiréis todo su poder. Maestro, ¡concédeme tu fuerza para acabar con estos intrusos!

Inmediatamente Anasken se dobla sobre sí mismo, retorciéndose de forma agónica mientras su cuerpo crece y se hincha adquiriendo un tamaño descomunal.

En apenas unos segundos Anasken se transforma en un yahi de tamaño Enorme, de musculatura impresionante y aspecto amenazador (los PJs deben superar una prueba de salvación de Voluntad (CD 15) o sufrir los efectos del **Miedo**, ver pág. 116).

Si los PJs eliminan al hechicero, aún tendrán que escapar de la torre, aunque los yahis restantes se mostrarán temerosos ante la proeza de los PJs y, sin un líder que los guíe, actuarán de forma desorganizada.

ANASKEN — 80 PUNTOS

Yahi, Mago

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso mediano.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 1, Armadura natural 2, Entorno predilecto (Selva), Firme, Infravisión 1, Olfato animal 1, Presa mejorada, Sujeción mejorada.
Habilidades: Atención +6, Atletismo +9, Intimidar +5, Saber (Arcano) +11, Saber (Naturaleza) +5, Supervivencia +5.
Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Liderazgo, Memoria eidética.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +5, Reflejos +5, Voluntad +7.
Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 8, Reserva de Esencia 21. **Atributos sobrenaturales:** Esencia incrementada 3, Soltura con escuela de magia (Encantamiento). **Conjuros:** CD Salvación = 12 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud 0*) Atontar (CD 14), Detectar auras mágicas, Leer magia, Mano de mago, Resistencia, Sonido fantasma; (*Magnitud 1*) Causar miedo, Confusión menor (CD 15), Hechizar animal (CD 15), Hechizar persona (CD 15), Imagen silenciosa, Manos ardientes, Orden imperiosa (CD 15); (*Magnitud 2*) Ceguera/sordera, Resistencia a la energía, Telaraña; (*Magnitud 3*) Acelerar, Disipar magia; (*Magnitud 4*) Confusión (CD 18).
Combate: Iniciativa +5, Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 2), Ataque desarmado +5 (1d3+1), Puñal +6 (1d4+2, +1d4 por veneno, 20/x3), Mordisco +5 (1d4+1), Derribar +5, Presa +4.
Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.
Equipo: Puñales +1 (Aptitud especial: Daño elemental de veneno).

ANASKEN, FORMA DEMONÍACA — 110 PUNTOS

Yahi, Mago

Con su transformación, el cruel hechicero adquiere estos rasgos (el resto se conservan tal y como aparecen en su ficha normal):

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso enorme.
Características: Fuerza 22 (+6), Destreza 14 (+2), Constitución 24 (+7), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Armadura natural 4.
Dotes: Presencia temible 4.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +10, Reflejos +5, Voluntad +7.
Combate: Iniciativa +5, Defensa 13 (Desprevenido 11), Armadura natural (RD 4), Ataque desarmado +5 (1d6+6), Mordisco +5 (1d8+6), Derribar/Presa +19.
Salud: Puntos de Resistencia 74, Umbral de herida grave 17.
Táctica: Anasken es ante todo un hechicero, aunque la monstruosa forma que ha adquirido le dota de una potencia física considerable y un aspecto intimidante (ver dote **Presencia temible**, pág. 71). En primer lugar lanza Acelerar, que le otorga un ataque extra y un +1 al Ataque, Esquiva y Reflejos. Los conjuros Ceguera/sordera y Telaraña le servirán para entorpecer a los PJs. Aun así, Anasken está enloquecido por la sed de sangre y preferirá combatir en cuerpo a cuerpo.

Si liberan a la niña o a otros prisioneros, estos tan sólo pueden recompensarles con su hospitalidad, llevándoles al pueblo de hombres salvajes y ofreciendo su casa para descansar. Al llegar, son recibidos como héroes y los hombres salvajes les ayudarán en todo aquello que necesiten.

AVENTURAS EN EL TEMPLO DE KHAN

Existen diversas razones por las que los PJs desearían entrar en este templo, entre ellas las que ahora se citan.

AVENTURA 33:
SALVAR A LA HIJA DEL PESCADOR

Resumen: Los PJs salvan a un pescador atrapado por los yahis, que les pide que rescaten a su hija del templo de Khan.
Símbolo:
Reto:

Durante vuestro viaje por la selva, descubrís a dos seres de vago aspecto humanoide que llevan encadenado a un humano, un hombre salvaje. Se trata de yahis, hombres serpiente, que tiran de una cadena con la que obligan a andar al prisionero. Éste es un humano viejo y frágil, muy delgado y que apenas puede caminar. Los hombres serpiente sisean con sus lenguas bífidas y tiran de nuevo de la cadena.

Las estadísticas de los guerreros yahis están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 347).

Si los PJs eliminan a los yahis, el viejo les pide que liberen sus manos. Si lo hacen, les agradece entre sollozos su ayuda.

– Gracias, gracias –os dice con los ojos enrojecidos por la emoción–. Me capturaron cuando pescaba con mi hija en el río. Nos llevaron a una torre que hay al norte, donde tienen a otros de mi pueblo encerrados, a los que sacrifican en algún rito maligno. En un descuido, logré escapar, pero, agotado, me volvieron a capturar y me llevaban de vuelta a la torre.

El hombre les pide que liberen a su hija y al resto de prisioneros, indicándoles el camino hacia el templo de Khan. Luego, agotado, se retira hacia el poblado para alertar a los suyos.

Los PJs deben infiltrarse en el templo y rescatar a los prisioneros. Si lo logran, serán recibidos como héroes en el pueblo de hombres salvajes y obtendrán su ayuda en aquello que necesiten.

AVENTURA 34:
PRISIONEROS DE LOS HOMBRES SERPIENTE

Resumen: Los PJs caen en una emboscada de los yahis y son capturados para ser sacrificados. Una vez en los calabozos, deben escapar del templo.
Símbolo:
Reto:

La aventura empieza con los PJs cruzando las selvas de Uskan por alguna razón, ya sea de exploración o dentro de otra aventura. Al llegar a un claro se encuentran con un hombre salvaje caído entre la vegetación. El hombre está muerto y no es más que un señuelo para atraer a otros incautos a una trampa.

Una prueba de Atención (CD 25) permite descubrir varias formas en lo alto de los árboles cercanos. Son diez yahis, apostados entre las ramas en espera de capturar nuevas presas para sus sacrificios. Los hombres

serpiente atacarán a cualquiera que se acerque al hombre salvaje, usando flechas envenenadas para coger vivas a sus víctimas.

Las flechas de los yahis llevan un veneno adormecedor (prueba de salvación de Fortaleza contra CD 20 para no caer dormido, se realiza una nueva salvación de Fortaleza cada 10 minutos, con un +1 a la tirada por cada intento previo). Si los yahis dejan inconsciente a un personaje, amenazan a los demás con matarlo si no se rinden.

El objetivo de esta emboscada es capturar vivos a cuantos personajes puedan, ya que este grupo ha sido enviado por Anasken para conseguir nuevos sacrificios con que alimentar al demonio serpiente.

CAPTURADOS

Si los PJs caen en las garras de los yahis, éstos los atan y dejan inconscientes para llevarlos al templo de Khan, donde los encierran en una de las celdas (ver punto 3). Al despertar, se encuentran encerrados, junto a una celda con los prisioneros humanos, y otra en la que un troll permanece adormecido.

Los PJs pueden buscar una forma de escapar, aunque en apenas dos horas llegarán diez yahis para llevarlos a la cúpula de la torre, junto a otros cuatro prisioneros. En lo alto, se encuentran con Anasken y los otros chamanes de los yahis, que realizan cánticos mientras los hombres serpientes atan a los prisioneros a las columnas que rodean el altar de piedra.

EL SACRIFICIO

Si el ritual tiene lugar, éste sucede tal y como se explica en el punto 5, sacrificando a un hombre salvaje, cuya sangre se derrama por el pozo para alimentar al Dios Ofidio. Ante el éxtasis de los yahis, su líder adopta una forma monstruosa y se vuelve hacia los PJs. Éstos más vale que hayan encontrado una manera de liberarse (tal y como se describe en el mismo punto 5), pues el hechicero no tendrá piedad.

Si el ritual es interrumpido el avatar de Suuuz surge del pozo, alimentándose de cualquiera que se ponga en su camino hasta saciar su sed y regresar al abismo.

HUYENDO DE LA TORRE

Si los PJs logran escapar, ya sea de la celda o después del sacrificio, en los pasajes se encuentran con algún yahi de guardia. Si su huida no ha sido detectada, los PJs deben actuar con sigilo para no alertar a más guardias. Si logran escapar de la torre, una vez fuera no tendrán problemas para huir río abajo y alejarse del templo de los hombres serpiente.

Cementerio de Dragones

Lugar mágico y no más que una leyenda para muchos pueblos, en lo más profundo de la selva se abre un valle secreto y perdido, conocido como el Cementerio de Dragones. Este valle es el lugar donde los dracos, los gigantescos reptiles que reinaron en esta región en el pasado, se retiraban a morir, quedando sus restos semienterrados entre la hierba durante siglos.

A pesar de que los dracos están prácticamente extintos, el valle sigue sumido en un ambiente de muerte y desolación, sin que el resto de fauna de la selva se acerque siquiera a sus márgenes. Siendo un lugar tan señalado, los antiguos habitantes de las selvas edificaron un altar en la parte norte del valle, al igual que diversas cuevas en los laterales de las montañas, estructuras que quedaron abandonadas con la desaparición de su civilización.

Actualmente sólo unos pocos dracos sobreviven en el valle, apenas un vestigio de los que reinaron en las selvas antaño. Los más comunes son los deinonicus, reptiles ágiles y veloces que merodean en pequeños grupos, pero el más terrible de todos es un gigantesco dragón de la antigüedad, último de su especie, que aún gobierna este paraje. El olvido así como la presencia de estos dragones ha mantenido alejados a los aventureros y hombres salvajes, que consideran este lugar no más que un mito.

INFORMACIÓN SOBRE EL CEMENTERIO DE DRAGONES

Aquellos que indaguen sobre este lugar, del que pueden haber oído hablar en historias o leyendas, pueden obtener información de varios modos, por ejemplo mediante pruebas de Saber (Historia) al investigar en bibliotecas o en viejos escritos de los yahis, o preguntando a los hombres salvajes de Uskan (con pruebas de Recabar información). Según el resultado de las pruebas podrán obtener la siguiente información:

CD 15: Viejos escritos o rumores hablan de la existencia de un lugar oculto en las selvas de Uskan, un valle perdido donde los dragones de la antigüedad se retiraban a morir.

CD 20: Este valle ha permanecido inexplorado durante siglos. Una antigua civilización rendía culto a los dracos, por lo que el templo que erigieron en su honor en este valle permanece oculto, con sus tesoros intactos.

CD 25: Según la crónica de un clérigo que exploró las selvas, el Cementerio de Dragones se encuentra en el mismo centro de Uskan. Para llegar a él hay que seguir un afluente del río Urula, hasta llegar al Salto de la Piedra, una catarata a cuyo margen parte un sendero que es el único camino al valle.

EL SENDERO HACIA EL VALLE PERDIDO

El camino que lleva al Cementerio de Dragones es apenas un sendero olvidado y conquistado por la vegetación y las malas hierbas, que nace a un lado de una catarata, escondido entre la maleza (se requiere una prueba de Atención contra CD 20 para encontrarlo). El camino es abrupto, con numerosos tramos en los que las zarzas y lianas casi impiden el paso, hasta que finalmente desciende una cañada que lleva al interior del valle. Los personajes que recorran el camino secreto, se encontrarán con la siguiente visión:

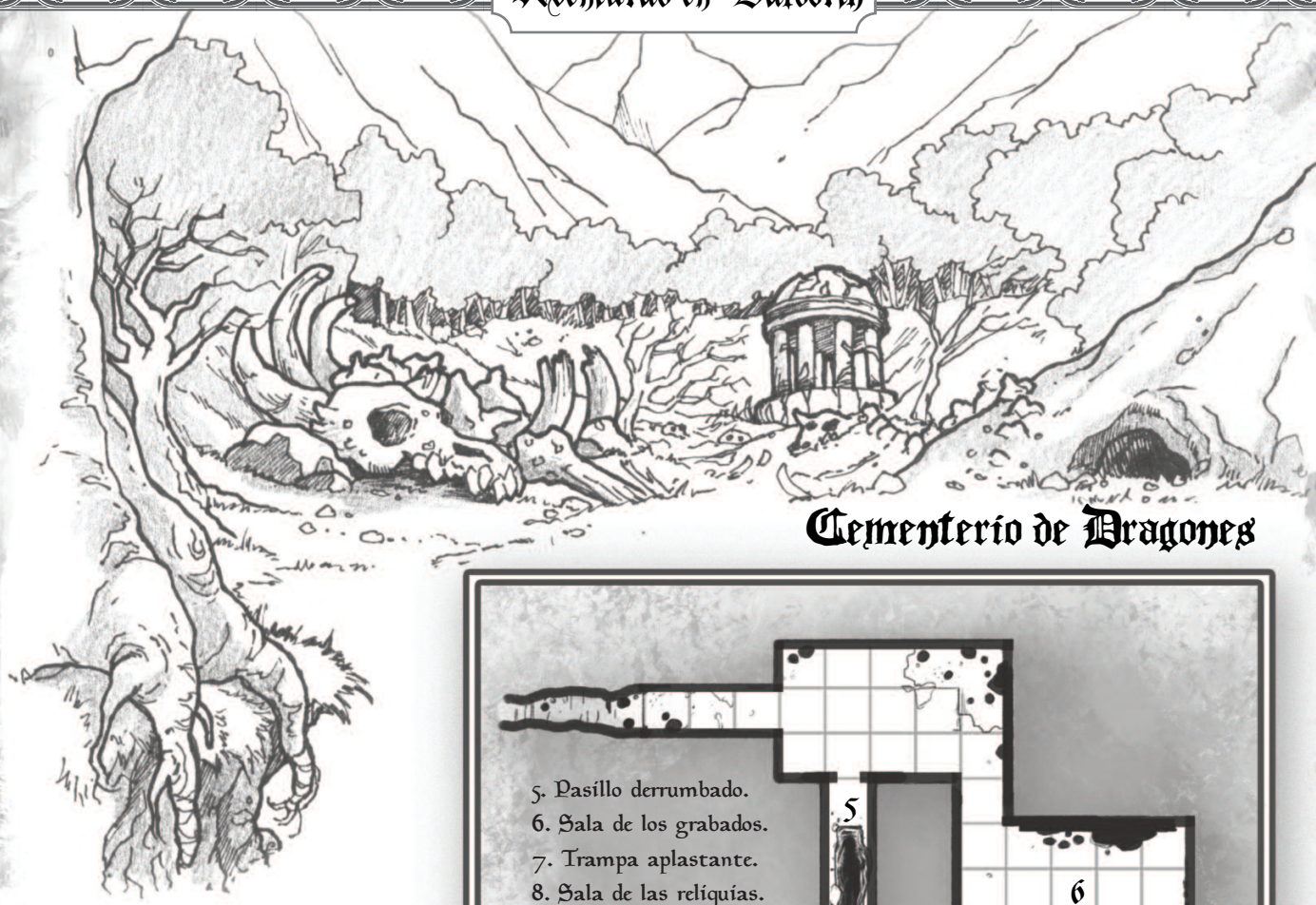
A través de un tortuoso sendero que se abre paso entre la vegetación se llega a un gran valle en el centro de la selva, flanqueado por inexpugnables paredes de roca cubiertas de frondosidad. La vegetación en el claro está muerta, no más que troncos resecos de formas retorcidas y fantasmales. Entre los árboles muertos, semienterrados en el fango, emergen los restos de enormes osamentas de animales, seres que debieron ser gigantescos en vida. Cráneos, costillares y huesos desperdigados por doquier siembran el terreno, mientras un silencio sepulcral reina en el lugar, tan sólo quebrado por una sibilante brisa que sopla entre los acantilados.

El Cementerio

1. DEINONICUS AL ACECHO

Nada más entrar en el valle, cuatro criaturas surgen entre la maleza y se lanzan sobre vosotros emitiendo agudos chillidos.

El olor de carne fresca ha atraído a cuatro deinonicus que vagaban por las inmediaciones del valle. Estos reptiles aparecen por sorpresa de entre la maleza y tratan de sorprender a los PJs (prueba enfren-



Cementerio de Dragones

5. Pasillo derrumbado.
6. Sala de los grabados.
7. Trampa aplastante.
8. Sala de las reliquias.



1. Deinonicus al acecho.
2. Cuevas.
3. Altar.
4. Templo en la cueva.

tada entre la Atención de los PJs y el Sigilo de los deinonicus). Las estadísticas de los deinonicus están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 338).

2. CUEVAS

Encontráis unas pequeñas cuevas que se abren en el suelo y se introducen en la tierra. Desconocéis el propósito que pudieron desempeñar, ya que no queda ninguna evidencia en ellas.

Estas cuevas naturales son pequeños agujeros de apenas un metro de diámetro y tres de profundidad, sin que haya nada de interés en su interior salvo algunos hongos en el fondo que, mediante una prueba de Saber (Naturaleza) (CD 22) se pueden identificar como altamente indigestos. Sin embargo, pueden servir para ocultarse o protegerse del enorme draco, que es demasiado grande como para introducir siquiera su morro en el interior.

3. ALTAR

En la parte norte del valle se erige un antiguo edificio de piedra, apenas una cúpula circular rodeada de columnas, en cuyo centro se alza un altar cubierto de malezas y enredaderas.

Si alguien se molesta en quitar los matojos que cubren la piedra, encontrará una inscripción en el lateral del altar, escrito en una lengua antigua y apenas conocida. Una prueba de Saber (Historia) (CD 15) da el siguiente resultado:

"Sangre para la sangre, la muerte de unos es la fuerza para la vida de otros".

También, una prueba de Buscar (CD 10) en el altar permite encontrar junto al tronco de un árbol reseco un enorme nido formado con ramas y hierbas muertas. En su interior hay un gran huevo blanco moteado de verde. Una prueba de Saber (Naturaleza) (CD 15) lo identifica correctamente como un huevo de draco.

Este es el huevo que buscan los PJs. Al encontrarlo, aparece entre la maleza el draco, que enfurecido, se lanzará sobre ellos para proteger a sus huevos.

Mientras los PJs están investigando este altar hace su aparición el draco que reina en este valle, que surge entre la frondosidad de la parte sur.

De pronto un rugido resuena en el valle. Al instante, el suelo tiembla ante unas pisadas descomunales que se acercan. Entonces aparece entre la maleza un gigantesco reptil que avanza a grandes pasos entre los restos de sus congéneres muertos hace eras. Al veros, el draco ruge con rabia y se abalanza hacia vosotros impulsado por sus poderosas patas traseras.

El draco perseguirá a los PJs para devorarlos, por lo que los héroes deberían huir hacia una de las cuevas para evitar su furia (el draco es más veloz, así que tendrán que encontrar alguna manera de distraerlo o ralentizarlo). Una vez a salvo en una cueva, los PJs deberán buscar una forma de escapar o derrotar al draco, ya sea usando los hongos indigestos, que el draco comerá y le sentarán mal, o huyendo a la desesperada por el valle hacia la única salida (quizás uno de los PJs puede actuar de señuelo, ya que las ilusiones u otras argucias no engañarán a los finos sentidos del draco).

Si los PJs son demasiado poderosos, el DJ puede aumentar las puntuaciones del draco o introducir un segundo ejemplar, de manera que los PJs se lo piensen dos veces antes de enfrentarse directamente a la bestia. Una vez derrotado, el enorme dinosaurio caerá con un rugido terrible, haciendo temblar todo el valle y quedando mortalmente quieto en el suelo.

Las estadísticas del draco están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 340).

4. TEMPLO EN LA CUEVA

En una pared de roca natural, a unos seis metros de altura, encontráis la entrada a una gruta.

Para alcanzarla los PJs pueden trepar, superando pruebas de Atletismo (CD 15), o utilizar otros medios, como un conjuro de *Levitar*. En apariencia no es más que otra cueva, pero apenas se recorre un par de metros en la oscuridad, la gruta da paso a un corredor de paredes y suelo de piedra pulida.

Se trata de un pequeño templo erigido en la antigüedad por los habitantes de la selva en honor a los dragones, y donde guardaban las ofrendas y tesoros que utilizaban en los rituales, protegidos en la cámara interior por varias trampas. En las paredes, entre la vegetación y enredaderas, se adivinan varios grabados de formas angulosas que representan a perfiles de dracos, reptiles y unos huevos a los que parece que los hombres antiguos veneraban.

5. PASILLO DERRUMBADO

Este corredor ha sucumbido al paso del tiempo, cediendo bajo su propio peso y cayendo en una sima que se pierde en la oscuridad.

La brecha tiene 10 metros de largo, aunque la pared oriental ofrece varios bordes por los que se puede avanzar agarrado, colgando sobre el abismo (se necesita una prueba de Atletismo contra CD 18). Por desgracia, la piedra es más frágil de lo que aparenta, se necesita una prueba de Saber (Arquitectura e ingeniería) (CD 20) para descubrirlo, y puede hacer que esta cornisa se rompa bajo el peso de un PJ (su peso más un d20 no debe superar los 100 kg). En caso de romperse la piedra, el PJ puede saltar y agarrarse a otro borde (prueba de Acrobacias o salvación de Reflejos contra CD 15), o precipitarse en una caída de 20 metros contra los cascotes del fondo (6d6 de daño, ver **Caídas** en la pág. 115).

6. SALA DE LOS GRABADOS

Esta estancia tiene dos pasillos que se abren en la pared sur, y destaca por poseer dos enormes grabados en las paredes laterales. Se trata de relieves difuminados por el tiempo, pero que insinúan las formas de unos hombres de aspecto reptiliano, de cabeza semejante a la de una cobra, torso humano y cuerpo de serpiente. En el mural de la pared oriental se ve a una decena de estos seres alrededor de un gran huevo. En la pared occidental se muestra la imagen de diez hombres serpiente caídos en el suelo, como muertos, mientras que un dragón se alza en su centro.

Estos grabados representan uno de los sacrificios que realizaban esta antigua raza, ritos en los que una decena de los suyos eran asesinados para que su sangre bañara los huevos de dragón, en la creencia de que de esta manera serían bendecidos por su dios reptil. Además, es un aviso de la trampa que aguarda en uno de los dos pasillos que lleva al sur (el oriental es el paso seguro, mientras que el occidental conduce a una trampa mortal).

7. TRAMPA APLASTANTE

Este pasillo, al igual que los otros, está decorado con grabados de formas angulosas que representan a perfiles de dracos, reptiles y lo que parece un grupo de hombres serpiente muertos.

Este corredor oculta una trampa que se acciona al pisar sobre una de las placas del suelo. Al activarla, un mecanismo se pone en marcha, dejando caer dos rejas en los extremos del pasillo, mientras que el techo empieza un lento descenso para aplastar todo lo que haya en el corredor (tarda 10 asaltos en completar el descenso). Una prueba de salvación de Reflejos (CD 20) permite reaccionar al activar la trampa y correr antes de que caiga del todo la reja sur (que a su vez requiere una prueba de Atletismo contra CD 15 para alcanzar la reja a tiempo). Si no se logra escapar, se puede levantar la reja, que requiere una prueba de Fuerza (CD 30), sumando las respectivas bonificaciones si varios personajes tiran a la vez. También se puede intentar localizar el mecanismo de la trampa (prueba de Buscar contra CD 18), que se oculta bajo una losa del suelo, e intentar interrumpirlo.

Trampa Aplastante

Tipo: Estática.

Atención: CD 25.

Desarmar: CD 20, requiere 3 éxitos.

Activación: Pisar losa.

Efecto: El techo desciende lentamente. Una prueba de salvación de Reflejos (CD 20) para escapar antes de que caiga la reja, si no, muerte.

El descenso del techo es imparable. Una prueba de Fuerza CD 30 puede ralentizarlo durante un asalto, pero seguirá bajando irremediablemente hasta el suelo, convirtiendo en pulpa todo lo que haya en el pasillo.

8. SALA DE LAS RELIQUIAS

En esta estancia es donde guardaban las reliquias que los hombres serpiente utilizaban en sus ritos. A pesar del tiempo pasado, varios estantes de piedra aún exponen diferentes máscaras de arcilla que utilizaban los chamanes de esta raza

En total hay diez máscaras en los estantes, cada una se puede vender en ciudades humanas a un precio de 50 reales de plata, o utilizarse como trueque con los yahis, que las consideran tesoros de sus antepasados.

Entre las máscaras destaca una con forma de cabeza de dragón, que es la que los PJs han venido a buscar. Se trata de una máscara normal, pero que era utilizada en los sacrificios de los antiguos hombres serpiente para dar poder a los huevos de dragón. Varias semanas de estudio, y cuatro pruebas de Saber (Arcano) (CD 25) con éxito, permiten descubrir que la máscara está imbuida de un poder de crecimiento rápido, lo que confería a los huevos de draco una velocidad mayor de maduración, pasando de ser apenas crías a dragones adultos en pocos días.

Aventuras en el Cementerio de Dragones

Salvo que lleguen al Cementerio por error, los PJs estarán aquí por uno de los siguientes propósitos, entre otros muchos posibles.

AVENTURA 35:
Los huevos de draco

Resumen: Los PJs buscan algún huevo de draco, por lo que deben infiltrarse en el valle, conseguir un huevo y escapar de los dinosaurios.

Símbolo:

Reto:

La necesidad de encontrar un huevo de draco lleva a los PJs al Cementerio de Dragones. Entre las razones posibles están el necesitarlo para ser aceptados por el poblado de hombres salvajes, para algún tipo de investigación, o ser forzados por los yahi a conseguir un huevo de draco para sus rituales.

Sea como sea, los PJs deben llegar al valle, lidiar con sus habitantes y alcanzar el altar de la parte norte (punto 3), donde entre la maleza encuentran el huevo, para huir de la furia del draco y escapar del valle con su botín.

AVENTURA 36:
En busca de la máscara sagrada

Resumen: Los PJs son contratados para buscar una reliquia en las profundidades de la selva, sin saber que los ejércitos del Rey Dios están también interesados en esta máscara por su influencia sobre los dragones.

Símbolo:

Reto:

AVENTUREROS DE ALQUILER

La aventura empieza cuando un estudioso de las razas antiguas contrata a los PJs para buscar un objeto del que ha leído en viejos escritos. Este patrocinador puede ser un sabio de Teshaner, o un elfo de Litdanast o incluso el chamán del poblado de hombres salvajes de Uskan. En cualquier caso, les ofrece 200 monedas de plata a cada uno (u otra recompensa equivalente) por ir a las selvas de Uskan y buscar el templo oculto en el Cementerio de Dragones. El estudioso les explica cómo llegar hasta el valle (siguiendo el sendero que parte de la catarata) pero no sabe nada más, ya que las crónicas no especifican dónde está el templo. El hombre está principalmente interesado en una de las máscaras, la que tiene forma de cabeza de dragón. Si insisten, puede llegar a confesar que esa máscara era empleada en antiguos sacrificios para potenciar a los huevos de dragón, de manera que la cría se gestaba y crecía mucho más deprisa, alcanzando el tamaño adulto en una décima parte del tiempo ordinario.

Lo que los PJs no saben es que hay otros interesados en la máscara. Seela, una de las lugartenientes del Rey Dios, ha descubierto la existencia de la máscara y sus poderes sobre los huevos de dragón, por lo que envía a un destacamento de orkos en busca de la reliquia, formado por una veintena de guerreros al mando de los cuales está el capitán orko Murten. Seela no participará personalmente en la búsqueda, aunque mantiene contacto telepático con Murten y estará al tanto de todo lo que suceda.

EL VIAJE HASTA EL CEMENTERIO DE DRAGONES

Dependiendo de dónde empiecen la aventura, el DJ puede incluir tantos encuentros y dificultades en el camino como crea conveniente (desde el ataque de simples ladrones a toparse con una horda de orkos del Rey Dios). Sin embargo, una vez en Uskan pueden atravesar la selva sin demasiadas complicaciones, hasta

que lleguen a la catarata de la que parte el sendero que lleva al valle perdido.

ENCUENTRO CON LOS ORKOS

El primer encuentro de los PJs con el destacamento enviado por Seela tendrá lugar junto a la catarata, cuando vean a los orkos explorando los alrededores del río en busca del sendero.

Si los PJs permanecen escondidos, los orkos no encuentran el camino secreto y acaban marchándose río abajo. Si los PJs hacen algo que atraiga la atención de los orkos, o si son descubiertos, Murten dará orden de atacar. Si los PJs capturan a Murten, éste se mostrará inquebrantable y no delatará a quién sirve en realidad, a la vez que envía un mensaje telepático a su señora, informándola de la situación y de la necesidad de refuerzos. Las estadísticas de los orkos están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 345).

EN EL VALLE PERDIDO

Al alcanzar el valle, los PJs tendrán que enfrentarse con los dinosaurios. Una vez superados y cuando abandonen el templo con la máscara en su poder, aparecerá el grupo de Murten, que siguiendo el rastro de los PJs han llegado al valle. Los orkos tienen un plan simple, matar a los PJs y hacerse con la máscara.

Si el gran draco sigue con vida, aparece en este momento para atacar indiscriminadamente a los dos grupos que han invadido su territorio.

Si el grupo de Murten fue derrotado anteriormente, Seela en persona aparece en escena, sobrevolando el valle sobre su dragón y exigiendo la máscara, a la vez que una horda de cuarenta orkos irrumpe por el sendero. Si los PJs no entregan la máscara y se enfrentan a los orkos, Seela no luchará directamente, tan solo lanzando algún barrido de fuego con su dragón o usando algo de magia, y huirá prometiendo venganza si los orkos son derrotados. Si los PJs entregan la máscara, Seela la recoge y ordena a sus orkos acabar con los PJs, volando al momento de regreso al sur. Las estadísticas de Seela están disponibles en el **Capítulo 6. El Reino de la Sombra** (ver pág. 321).

CONCLUYENDO LA AVENTURA

Si los PJs, a pesar de las dificultades, regresan con la máscara hasta su patrocinador, éste les paga el precio convenido y dedica el tiempo al estudio de la reliquia. En este caso, Seela habrá señalado a los PJs como enemigos, y dedicará sus esfuerzos a encontrarles, quitarles la máscara y hacerles pagar su intromisión.

El encuentro con Seela también puede llevar a los PJs a recabar información sobre quién comanda los ejércitos de dragones que asolan Teshaner y las colinas. Esta investigación les puede conducir a nuevos enfrentamientos con la sacerdotisa renegada y sus secuaces.

Templo de Fauces de Dragón

En lo profundo de la selva se abre un claro en el que se adivinan unas ruinas de piedra semiocultas entre la vegetación. Se trata de antiguas edificaciones de roca, ahora desmoronadas y resquebrajadas, pero que debieron ser un impresionante templo en época inmemorial. Un bloque de piedra granítica es la pieza principal del templo, con una entrada flanqueada por columnas bajo la estatua de unas fauces de dragón abiertas. Altas paredes de piedra forman su fachada principal, con grabados ininteligibles adornando su superficie, ahora agrietada y cubierta de enredaderas.

Este templo es el último vestigio de la antigua civilización que habitó las selvas y que profesaban culto a los dracos, los grandes reptiles que reinaban en esa época. Después de siglos de abandono, las ruinas son un lugar habitado tan sólo por carroñeros y otras criaturas que han hecho de los pasadizos su hogar.

El Templo

1. ENTRADA DEL TEMPLO

Rayos de luz dorada atraviesan el techo resquebrajado, iluminando el polvoriento pasadizo de paredes salpicadas de musgo y podredumbre.

Estos pasadizos son la antesala de la gran estancia principal del templo. En ellos no hay más que despojos y restos inservibles, ya que esta zona del templo ha sido saqueada innumerables veces, por lo que nada encontrarán de valor los PJs. Si se demoran aquí, es posible que los PJs se topen con alguna criatura (como una araña gigante o un par de yahis que se hayan adentrado en el templo).

En el polvo de la entrada, una prueba de Rastrear (Supervivencia contra CD 18) permite descubrir unas pisadas recientes en el pasadizo, pertenecientes al grupo de aventureros rivales de los PJs.

2. FAUCES DEL DRAGÓN

El pasadizo lleva a una enorme estancia que deja sin aliento. Se trata de una sala de unos treinta metros de lado, de gran altura y cuya bóveda agrietada filtra la luz del exterior. Un elaborado jardín interior ocupa el centro, con bellas estatuas de dragones rodeando una piscina circular de aguas cristalinas. Pero lo que más atrae la atención es la inmensa escultura que ocupa la pared del fondo, una figura de más de veinte metros de altura que representa a un imponente dragón con las alas desplegadas y unas fauces de piedra que permanecen cerradas y que parecen ser una compuerta.

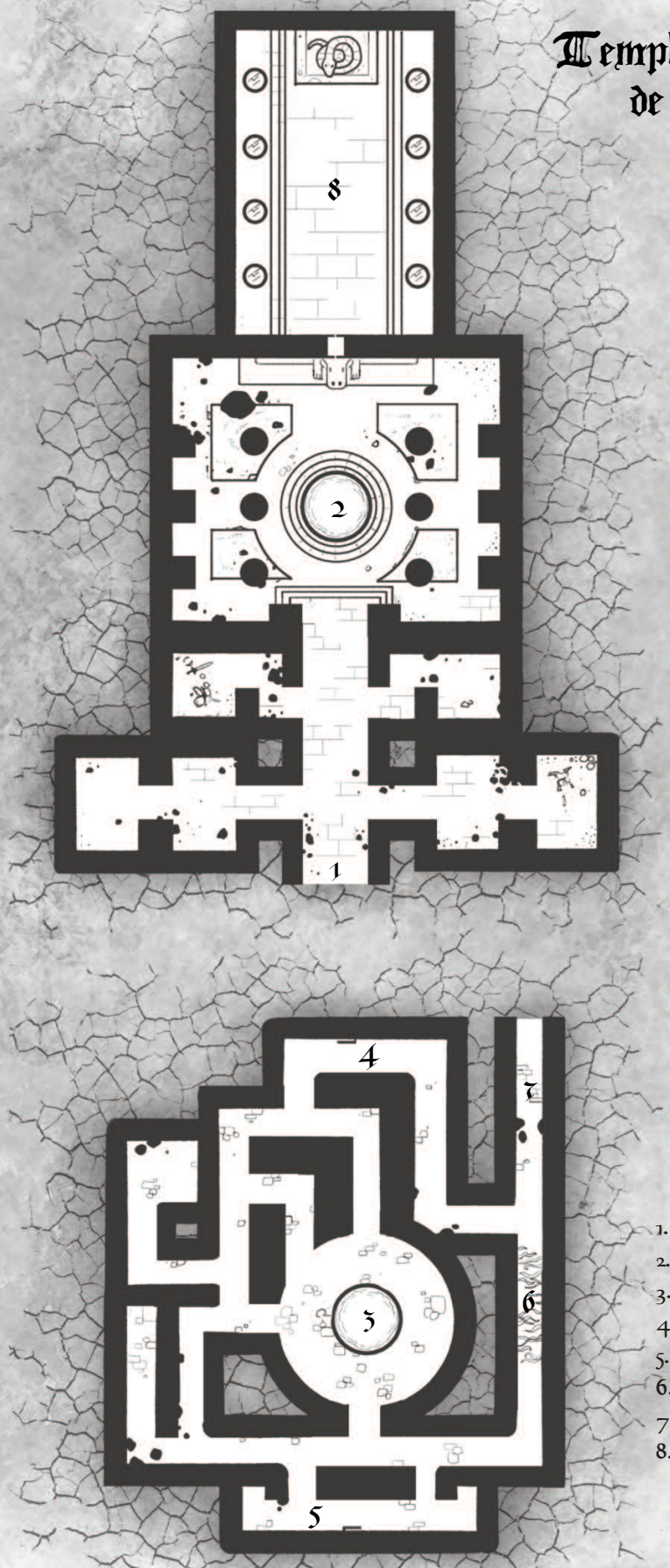
Esta es la sala principal del templo, y donde en épocas inmemoriales se realizaban los ritos en honor de los dracos, entre los que se incluían sacrificios en lo alto de la estatua de dragón, en el altar que había ante sus fauces. Éstas son la única puerta que da acceso a la parte interior del templo, un lugar donde nadie ha entrado desde hace siglos.

Para abrir la puerta de las fauces de dragón hace falta activar las dos palancas que hay en el laberinto inundado (puntos 4 y 5) al que lleva la piscina del centro de la estancia (ver punto 3), sin que haya ninguna otra manera de acceder al interior del templo.

Para subir hasta las fauces y el antiguo altar, se ha de trepar por las alas de la estatua (pruebas de Atletismo contra CD 15), además de saltar desde las alas a las fauces, cubriendo una distancia de 2,5 metros sin posibilidad de tomar carrerilla (ver **Salto**, pág. 40). Por supuesto, hechizos de *Levitar* u otras ayudas facilitan llegar hasta las fauces del dragón.

Cuando los PJs acceden a esta sala, puede que el grupo adversario les oiga llegar (dependiendo del ruido que hayan hecho en los pasadizos de entrada). Si es así, se ocultan en un pasadizo lateral, esperando que los PJs sepan cómo abrir la puerta. Una vez lo consigan, irrumpen en la sala por sorpresa e intentan eliminarlos para ser los únicos en acceder al interior del templo.

Templo de Fauces de Dragón



1. Entrada del templo.
2. Fauces del dragón.
3. Laberinto inundado.
4. Palanca.
5. Palanca.
6. Enredaderas atrapadoras.
7. Banco de pirañas.
8. Sala de los pilares de hierro.

Si no les oyen llegar, los PJs los descubren intentando trepar hasta las fauces, sin saber cómo abrir la puerta. El grupo rival no logrará abrirla y acabarán descubriendo a los PJs si estos permanecen acechando demasiado tiempo.

Sea como sea, el encuentro entre ambos grupos llevará a una lucha que sólo se solucionará con la aniquilación de uno de ellos. Si los PJs vencen a dos o más de sus rivales, el resto huirá hacia el exterior, quizás para reaparecer más tarde o esperarles emboscados a la salida del templo.

3. LABERINTO INUNDADO

Desde el margen de la piscina se puede ver cómo las claras aguas se pierden en las profundidades en un conducto vertical con las paredes cubiertas de algas y musgo.

El conducto de la piscina conecta las **Fauces del dragón** (punto 2) con el propio laberinto inundado mediante una bajada de 6 metros. Un personaje bajo el agua sólo puede ver a tres metros de distancia y, siempre que tenga éxito en una prueba de Atletismo CD 10, podrá avanzar a una cuarta parte de su Velocidad (ver **Atletismo**, pág. 47). Si el personaje toma aire antes de sumergirse, puede aguantar la respiración tantos asaltos como el doble de su Constitución. A partir de ese momento debe realizar pruebas de Fortaleza (CD 10, +1 por cada prueba anterior). En el momento en que falle, quedará Inconsciente y comenzará a asfixiarse (ver **Ahogamientos y Asfixia**, pág. 115).

Aparte de la posibilidad de morir ahogados, hay otros peligros en los túneles inundados, como enredaderas atrapadoras (punto 6) y pirañas (punto 7).

4. Y 5. PALANCAS

A un lado del pasillo os encontráis una gran palanca de metal que parece un tanto oxidada.

En cada uno de estos puntos hay una palanca. Al accionar ambas se abre la puerta de las fauces del dragón (punto 2). Por desgracia, la oxidación dificulta la tarea, siendo necesario superar una prueba de Fuerza CD 15 (con un +1 a la tirada por cada intento previo) para lograr vencer la resistencia. Al activar las dos palancas se abren las fauces del dragón de la estancia principal.

6. ENREDADERAS ATRAPADORAS

Un poco más adelante de este túnel observáis una masa de algas y musgos que cubren el paso.

Cualquiera que intente atravesarlo se verá atrapado por las enredaderas. El esqueleto de un aventurero puede advertir del peligro (una prueba de Atención contra CD 15 hace que se percaten de él). Aquel que intente atravesar las algas quedará Sujeto por ellas y tendrá que superar tres pruebas de Presa contra CD 15 para liberarse (ver **Realizar una presa**, pág. 106). Las algas no atacan, simplemente retienen a sus víctimas hasta que se ahogan.

7. BANCO DE PIRAÑAS

Cuando contempláis el fondo del pasillo os dais cuenta de que el laberinto no está tan desocupado. Un grupo de peces se os acerca y sus dientes parecen amenazantes; son pirañas.

Un grupo de pirañas habita este pasadizo sin salida (que por un pequeño conducto comunica con un río subterráneo) y devorarán a cualquiera que se acerque (10 ataques de +5 por asalto, daño 1d3+1).

8. SALA DE LOS PILARES DE HIERRO

La puerta de las fauces de dragón se abre con un rechinar de piedra sobre piedra, dando a una enorme estancia alargada y flanqueada por dos hileras de pilares metálicos, al fondo de los cuales se ve una estatua de piedra con forma de serpiente enroscada. La luz exterior se filtra por las grietas de la cúpula, dando a la sala un ambiente fantasmagórico e irreal.

Se trata de la estancia secreta del templo, donde sus creadores ocultaron sus más preciados tesoros. Sin embargo, una última trampa protege los valiosos objetos que hay sobre los anillos de la serpiente. Los pilares de hierro de esta sala están imbuidos de un poder arcano que se activa cuando alguien con objetos de metal se sitúa entre dos de ellos. En ese momento, un rayo de electricidad surge entre ambos pilares, electrocutando al que esté en su camino. Se trata de un conjuro de *Rayo relampagueante*, que causa 3d6+6 de daño (una prueba de salvación de Reflejos contra CD 13 reduce el daño a la mitad). Si se cruza corriendo la sala, dos pruebas de Acrobacias (CD 30) permiten pasar esquivando los rayos.

Un conjuro de *Detectar auras mágicas* informa de que los pilares están imbuidos de poder arcano (y que poseen un aura de evocación), o una persona que los examine puede descubrirlo si supera un Saber (Arcano) CD 20.

La trampa se puede evitar fácilmente pasando por el lateral de la sala sin estar nunca en línea recta entre dos pilares.

Sobre la estatua de piedra hay varios objetos de gran valor, desde una diadema de platino y rubíes a varias pócimas de venenos de serpiente, así como antídotos (el tesoro presente queda a discreción del DJ).

Esta es la tiara objetivo de Erian Chars, por lo que si los PJs se han librado de sus competidores (en caso contrario el grupo del guerrero Grollan aparecerá en esta sala para luchar entre los rayos de los pilares), no tienen más que recoger el premio y regresar a Teshaner.

Aventuras en el Templo Fauces de Dragón

Dado lo recóndito del lugar, es poco probable que los PJs lleguen aquí sin pretenderlo. Lo más lógico es que tengan algún motivo que les conduzca a este lugar, como puede ser el siguiente.

AVENTURA 37:
Cazadores de tesoros

Resumen: Los PJs se enfrentan a otro grupo de aventureros por recuperar una tiara perdida en un templo de las selvas de Uskan.

Símbolo:

Notas: Esta aventura se inicia en la ciudad de Teshaner, u otro lugar civilizado a elegir por el DJ.

Reto:

La aventura empieza cuando un mensajero trae una nota en la que se cita a los PJs en el palacete de uno de los nobles de Teshaner. Se pide su asistencia para hacerles un ofrecimiento que puede ser muy provechoso para ellos.

Si los PJs se presentan en el palacete, situado en la parte rica de la ciudad, son recibidos por un criado que les lleva a un gran salón donde se encuentran con un grupo de aventureros, que parecen tan incómodos y sorprendidos como ellos. Se trata de un guerrero de piel negra y largo cabello enmarañado llamado Grollan, una elfa de ropas cómodas, una religiosa de Korth y un joven vestido con una túnica gris y aspecto de ser un erudito.

En ese momento aparecen dos nobles por un portón lateral. Se trata de Erian Chars, un hombre mayor, cabello cano y aspecto impecable, y Murruan, otro noble algo más joven y con pinta de vanidoso.

EL JUEGO DE LOS CAZADORES

El ofrecimiento que les hacen a los dos grupos es simple. Una competición entre aventureros para demostrar quién es superior.

– Hay un templo perdido en lo más profundo de las selvas de Uskan, más allá de las montañas Durestes. En ese lugar hay escritos que narran cómo sus creadores guardaron una tiara de platino de gran valor. Aquel que regrese a este palacete con la tiara será el ganador, y cada miembro del grupo recibirá 300 reales de plata.

Cada noble patrocina a un grupo de mercenarios, siendo su diversión ver cuál de los dos vence. El noble que apoya al grupo ganador se quedará con la tiara, mientras que el perdedor deberá pagar los gastos de ambos equipos. Erian Chars apuesta por el grupo de los PJs, mientras que Murruan lo hace por el grupo de Grollan.

Si los PJs se niegan a participar, Erian Chars puede ofrecerles algo más de dinero, pero acabará despidiéndolos si ponen demasiadas objeciones. Si aceptan, les hacen entrega a cada grupo de un tosco plano, con la situación aproximada del templo.

EL CAMINO HASTA USKAN

Los PJs pueden elegir el modo de ir a Uskan que prefieran, aunque según su elección se pueden encontrar con diferentes peligros, desde una tribu de bárbaros en las colinas de Terasdur, hasta lobos salvajes, o incluso (si los PJs viajan volando) un dragón negro enviado por la lugarteniente Seela en misión de exploración.

A su vez, Murruan intentará facilitar el viaje a su grupo, poniendo dificultades a los PJs mediante un grupo de secuaces. Estos intentarán argucias como el robo de los caballos de los PJs en la noche, sabotear sus planes o incluso asaltarlos si encuentran un lugar ventajoso. Si los PJs derrotan a los secuaces y les interrogan (prueba de Intimidar contra CD 18) confiesan que les contrató el noble, y les dirán que su grupo de rivales continúa hacia el norte, por lo que más vale que se apresuren.

EN LA SELVA

Una vez en Uskan, el trabajo será encontrar el templo de las Fauces de Dragón, ya sea preguntando a los hombres salvajes o por otros medios (un Recabar información CD 20 puede ponerles en la pista correcta). En su trayecto por la espesura pueden encontrarse con nuevos peligros propios de la selva, o ser perseguidos por los hombres salvajes si se han enemistado con ellos.

Una vez en el templo, deberán superar las pruebas a la vez que se enfrentan al grupo de Grollan, que está decidido a eliminar a sus competidores si se encuentra con ellos.

EL REGRESO

Si los PJs vuelven al palacete de Erian Chars con la tiara, éste les recibe con alegría y se burla de Murruan, que no puede disimular su enfado al entregarles el dinero convenido. Erian Chars se queda con la tiara, visiblemente satisfecho, y agradece a los PJs el buen servicio que le han hecho. Por su parte, si los PJs acusan a Murruan de sabotear su expedición (si los PJs han descubierto que él pagó a los secuaces), el noble se mostrará indignado, y quizás planee una venganza contra los PJs por dejarle en ridículo y acusarle de tramposo... Pero eso ya es otra historia y tendrá que ser contada en otro momento.

Si es el grupo de Grollan el que regresa con la tiara, los PJs no reciben ningún pago más que el desprecio de Erian Chars y la mofa de Murruan.

EL GRUPO RIVAL

GROLLAN

Hombre del sur, Guerrero (55 puntos)

Descripción: Alto, fuerte, de cabello enmarañado en muchas trenzas, viste una coraza y ropas de cuero rojo. Va armado con dos martillos de guerra que usa con maestría en combate.

Historia: Es un guerrero llegado de los desiertos del sur, que sólo está interesado en conseguir una fortuna con la que liberar a su familia esclavizada por los Señores de las Dunas.

Personalidad: Duro y experimentado, está totalmente dedicado a su causa hasta el punto de parecer hosco y terco, especialmente en temas de dinero.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Aguante, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 a una Artesanía u Oficio), Entorno predilecto (Desierto), Orientación perfecta.

Habilidades: Atención +5, Atletismo +10, Buscar +3, Intimidar +5, Montar +4, Oficio (Mercenario) +7, Saber (Tácticas) +4, Sigilo +5, Supervivencia +7.

Dotes: Ambidiestro, Atrapar arma, Bloqueo mejorado 1, Combate con dos armas 3, Competencia con armaduras (Medias), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Contraataque, Desarme mejorado 1, Especialidad en ataque (Martillo de guerra), Maestría con armadura (Coraza).

Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +1.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Armadura (RD 5), Ataque desarmado +7 (1d3+3), Ballesta pesada +7 (1d10, 19–20), Martillo de guerra +7/+7 (1d8+3/1d8+1, 20x3), Puñal +7 (1d4+3, 20/x3), Bloquear +9, Desarmar +10, Derribar/Presa +8.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Aceite (2), ballesta pesada (20 virotes), coraza, cuerda de cáñamo, garfio de escalada, martillo de guerra (2), linterna sorda, lona, mochila, odre, pedernal y acero, piedra de afilar, puñal, saco de dormir, raciones de viaje (4), ropa de viajero.

Táctica: Normalmente empleará uno de sus martillos de guerra para Bloquear los ataques del rival. Si tiene éxito en el bloqueo puede realizar, una vez por asalto y como reacción, un Contraataque o un intento de Desarmar a su oponente.



Miria

Mujer del norte, Clérigo (55 puntos)

Descripción: Es una mujer de piel pálida y rostro inexpresivo. Viste el hábito de los clérigos de Korth bajo una ligera cota de mallas. En su mano empuña una recia maza que parece haber conocido muchas batallas, y en el otro brazo porta un escudo con la cruz de Korth grabada en él.

Historia: Sirvió durante años como capellán de combate en la frontera norte. Allí templó su espíritu y su brazo en las constantes refriegas contra los orkos.

Personalidad: Amiga de Grollan desde que éste llegó a Teshaner, Miria se ha unido al guerrero para ayudarle a encontrar el dinero con el que rescatar a su familia, ya que cree que es una causa justa.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 14 (+2), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Montaña).

Habilidades: Artesanía (Caligrafía) +8, Atención +5, Averiguar intenciones +8, Concentración +7, Diplomacia +9, Engañar +4, Medicina +8, Montar +2, Recabar información +5, Saber (Historia) +5, Saber (Religión: Korth) +10, Sigilo +3, Supervivencia +5.

Dotes: Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Maza pesada), Fe, Intuición, Posición social (Clérigo) 1.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +3, Reflejos +3, Voluntad +5.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Korth) 2, Orar +10, Milagros libres 2. **Milagros:** CD Salvación = 12 + Magnitud del milagro; (*Magnitud 0*) Crear agua, Luz, Resistencia, Purificar comida y bebida; (*Magnitud 1*) Alarma, Arma mágica, Comprensión idiomática, Curar heridas leves, Impacto verdadero, Perdición.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13/16 con escudo (Desprevenido 12), Armadura (RD 3), Ataque desarmado +2 (1d3+2), Ballesta ligera +2 (1d8, 19–20), Maza pesada +4 (1d8+2), Derribar/Presa +3.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ballesta ligera (20 virotes), camisote de mallas, escudo pesado, maza pesada, material de curandero, mochila, odre, pedernal y acero, saco de dormir, raciones de viaje (3), ropa de viajero, símbolo sagrado.

Táctica: Se unirá a Grollan en el combate cuerpo a cuerpo, además de emplear sus milagros. Si tiene tiempo para prepararse, encantará su arma y las de sus compañeros (empezando por Grollan). En el primer turno de combate lanzará Perdición (–1 al Ataque de sus oponentes, salvación de Voluntad contra CD 13). Si le resulta difícil impactar a sus enemigos, usará *Impacto verdadero*.

Nua

Elfa del bosque, Cazadora (55 puntos)

Descripción: Nua va vestida con cuero verde y castaño y lleva un arco largo que maneja con precisión.

Historia: Nacida en Litdanast, se aburrió de la monótona vida de sus congéneres, por lo que marchó a Teshaner en busca de aventuras.

Personalidad: Nua sólo quiere diversión y disfrutar de su juventud. En el grupo de Grollan ha encontrado las emociones que ansiaba, y le divierte lo hosco y serio de sus compañeros.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 18 (+4), Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno predilecto (Bosques), Infravisión 1, Inmunidad a dormir, Longevidad 1, Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento), Velocidad incrementada 1.

Habilidades: Acrobacias +7, Artesanía (Trampería) +4, Atención +10, Atletismo +5, Buscar +7, Montar +5, Saber (Naturaleza) +5, Sigilo +10, Supervivencia +7, Trato con animales +3.

Dotes: Ataque furtivo 2, Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Disparo preciso 1, Esquiva, Evasión 2, Oponente predilecto (Animales), Puntería dinámica, Puntería mejorada, Rastrear.

Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +3, Reflejos +7, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 12 m, Defensa 17/21 con Esquiva (Desprevenido 13), Armadura (RD 2), Ataque desarmado +6 (1d3+1), Arco largo compuesto +6 (1d8+1, 20/x3), Puñal +6 (1d4+1, 20/x3), Derribar +6, Presa +3.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Arco largo compuesto (40 flechas), armadura de cuero tachonado, cuerda de seda, mochila, odre, pedernal y acero, puñal, saco de dormir, raciones de viaje (3), ropa de viajero.

Táctica: Intentará mantener las distancias y esconderse para atacar furtivamente con su arco (en este caso su daño es 1d8+4). Si dedica un asalto completo a Apuntar obtendrá un +4 a su siguiente ataque (+10 en total) y no pierde su Bonificación de Esquiva mientras apunta.

Mialtos

Hombre del norte, Mago (55 puntos)

Descripción: Va vestido con una túnica gris y blande una lanza que sabe utilizar en combate si hay necesidad.

Historia: Estudioso de las artes arcanas desde que era un niño, Mialtos sabe que para progresar debe buscar viejos libros y pergaminos perdidos, por lo que se une al grupo de Grollan para encontrar esos textos antiguos que le permitan avanzar en su magia.

Personalidad: Se preocupa más por la búsqueda de conocimiento que por las personas, aunque poco a poco va valorando el placer de una buena compañía y ha cogido aprecio al grupo de Grollan.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 10 (+0), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Ciudad).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +8, Atención +4, Averiguar intenciones +3, Buscar +6, Concentración +6, Diplomacia +3, Engañar +3, Montar +5, Oficio (Ingeniero) +5, Recabar información +3, Saber (Arcano) +11, Saber (Arquitectura e ingeniería) +7, Saber (Geografía) +7.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Memoria eidética.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +1, Reflejos +4, Voluntad +6.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 4, Reserva de esencia 10.

Atributos sobrenaturales: Apresurar conjuro, Maximizar conjuro.

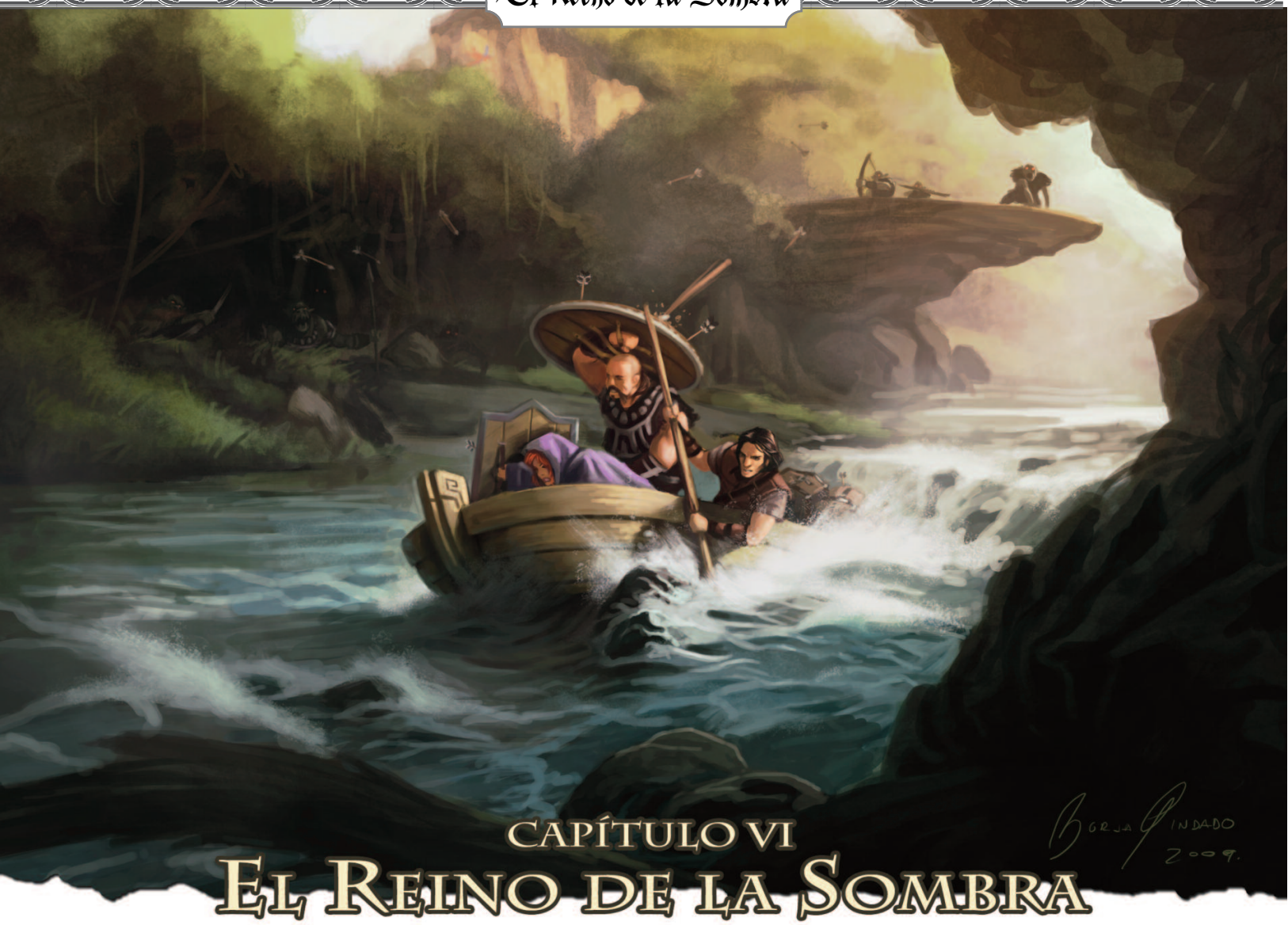
Conjuros: CD Salvación = 13 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud 0*) Conocer la dirección, Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Invocar utensilio, Leer magia, Luz; (*Magnitud 1*) Arma mágica, Armadura de mago, Caída de pluma, Escudo, Proyectil mágico; (*Magnitud 2*) Estallar, Levitar, Mejorar característica, Telaraña.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14/18 con Escudo (Desprevenido 13), Armadura de mago (RD 4), Ataque desarmado +2 (1d3), Ballesta ligera +2 (1d8, 19–20), Lanza +2 (1d8, 20/x3), Derribar +2, Presa +1.

Salud: Puntos de Resistencia 22, Umbral de herida grave 8.

Equipo: Ballesta ligera (20 virotes), cuerda de seda, lanza, mochila, odre, pedernal y acero, saco de dormir, raciones de viaje (3), ropa de viajero.

Táctica: Normalmente siempre llevará activa la *Armadura de mago* y, en los primeros compases del combate, reforzará su Defensa con el conjuro de *Escudo*. Si el enemigo no parece contar con armas a distancia, usará *Levitar* para evitar el combate cuerpo a cuerpo. Desde una posición ventajosa atacará con *Proyectiles mágicos* (dos proyectiles de 1d4+1 cada uno), *Estallar* (2d6+4, Fortaleza CD 15 reduce a la mitad) o su ballesta. Si el enemigo es superior en número, empleará la *Telaraña* para inmovilizar a algunos de ellos antes de pasar a los *Proyectiles mágicos*.



Capítulo VI

El Reino de la Sombra

Nadie recuerda a los aventureros que hicieron frente a una aventura, salieron victoriosos y volvieron a sus hogares para no salir jamás. Las leyendas no hablarán de ellos. Las leyendas tratan sobre aquellos que desafiaron a la adversidad y vencieron ante infinidad de peligros y percances. Una aventura la puede correr cualquier ladronzuelo. Sin embargo, los héroes son aquellos que marcan la diferencia y que cambian los acontecimientos de su época.

Además de la descripción de los lugares, ciudades y templos que abundan en la parte oriental de Valsorth, así como aventuras, peligros y guerras, que puedes encontrar en el **Capítulo 5. Aventuras en Valsorth**, en este libro te ofrecemos tres campañas preparadas para que uses toda la información anterior y la englobes dentro de una historia mayor.

Estas campañas pueden ayudarte como hilo conductor de tus aventuras en Valsorth, de manera que no sean una serie de hechos inconexos, sino que formen una historia completa que conduzca a un desenlace épico y memorable.

Cada campaña se inicia con un resumen de la trama general para, a continuación, describir los capítulos de que consta la historia. En cada campaña se describen los acontecimientos generales, siendo el DJ quien les da forma empleando la información, descripciones de lugares, aventuras y personajes incluidos en el capítulo anterior.

Si bien pueden jugarse de forma independiente, las tres campañas forman una gran historia que, jugadas en orden, pueden llevar a los PJs de ser unos simples aventureros en Teshaner a acabar enfrentándose a Seela, la lugarteniente del Rey Dios, en la búsqueda de las Gemas de Poder que el nigromante anhela.

El Regreso de la Sombra

Antes de comenzar con las campañas, es mejor resumir los acontecimientos que se han producido en Valsorth y que están conduciendo a una época de oscuridad y guerra.

El Rey Dios fue derrotado hace casi doscientos años, encerrado gracias a doce magos y servidores de los dioses, los Doce Arcanos, en un círculo de estatuas en los salones de Dargore, su fortaleza de las montañas Kehalas. Esta historia forma parte del saber popular, aunque muchos piensan que no es más que una leyenda y que los dragones ni siquiera llegaron a existir.

Los clérigos, comúnmente llamados los Doce Arcanos, se sacrificaron a sí mismos, convirtiéndose en estatuas para encerrar mediante su poder al nigromante y, así, mientras permaneciesen formando un círculo alrededor del Rey Dios, éste no podría escapar. Sin embargo, nadie sabe que uno de los Doce ha caído. Seela, una sacerdotisa de Korth, fue tentada y socavada por el poder mental del Rey Dios durante décadas, bajo la promesa de todo tipo de recompensas si le permitía regresar. Al final Seela cedió y rompió su juramento, recuperando su vida y convirtiéndose a la causa del Rey Dios, con lo que debilitó de manera irremediable el conjuro que mantenía encerrado a éste.

Por fortuna para Valsorth, el nigromante sólo recuperó una parte de su poder, ya que la puerta cerrada por los otros once clérigos lo mantenía atrapado entre dos mundos. El Rey Dios, que pretendía eliminar a Seela en cuanto le liberase, se contuvo y aceptó la nueva lealtad de la mujer humana, nombrándola una de sus lugartenientes, y concentró su poder para lograr que sus antiguos aliados, los dragones, volviesen a atravesar el espacio abierto entre los mundos, poniéndolos bajo las órdenes de sus lugartenientes.

En pocos años, hordas de orkos, trolls y otras criaturas se han agrupado bajo el mandato de la sacerdotisa renegada y sus dragones negros, dispuestos para someter Valsorth en nombre del Rey Dios. Sus ejércitos se abaten sobre los reinos elfos y humanos, buscando eliminar a sus enemigos y vengar las derrotas del pasado. Sin embargo, más secreta es la verdadera intención del ataque, ya que el principal objetivo de la invasión de Valsorth es encontrar el único poder que puede hacer volver al Rey Dios al mundo: las tres Gemas de Poder.

La Religión Del Rey Dios

Sea cierto o no que es un dios, en el pasado tuvo sacerdotes y todavía hay algún fanático que lo adora. Lo que es indiscutible es que, tanto antes como ahora, estos seguidores manifiestan magia divina en su nombre.

Ya en el **Capítulo 4. Poder y Fe** se sientan los fundamentos del culto al Rey Dios (ver pág. 127). A continuación se presentan los aspectos fundamentales para cualquier seguidor suyo.

Símbolo: Su símbolo es un triángulo invertido con una llama roja en su centro.
Palabras clave: Crueldad, sometimiento, destrucción.
Virtudes: Matar y eliminar todo aquello que es inferior. Hacer sufrir a aquellos que se oponen al Rey Dios. Destruir todo aquello que simbolice a los otros dioses.
Pecados: Tener piedad con aquellos que se someten o sufren. Suplicar o pedir a aquellos que son inferiores.
Desaprobación: –2 a pruebas de salvación de Voluntad.
Actos de devoción: Conquista y esclavitud de seres que se oponen al Rey Dios. Destrucción de templos y lugares de culto de otros dioses.
Pruebas favorecidas: Salvaciones de Voluntad contra clérigos o chamanes de otras religiones, Buscar, Intimidar.

Milagros Del Rey Dios

Magnitud 0: **Toque de fatiga**. La criatura tocada queda fatigada.
Magnitud 1: **Hechizar persona**. Una persona se vuelve amistosa.
Magnitud 1: **Toque gélido**. 1 toque/nivel, 1d6 de daño y –1 Fuerza si falla prueba de salvación.
Magnitud 2: **Campanas fúnebres**. El lanzador extrae la fuerza vital de una criatura moribunda. +1d8 PR, +2 Fuerza y +1 nivel de lanzador.
Magnitud 2: **Comandar muertos vivientes**. Una criatura muerta viviente obedece tus órdenes.
Magnitud 3: **Toque vampírico**. Toque que inflige 2d6 +1/2 niveles; el lanzador gana PR igual al daño.
Magnitud 4: **Hechizar monstruo**. Cualquier tipo de criatura adquiere una actitud amistosa hacia el lanzador.
Magnitud 5: **Dominar persona**. Controla telepáticamente a un humanoide.

El Rey Dios

Este ser fue una vez un poderoso guerrero elfo llamado Abanatah, un príncipe entre los suyos obsesionado con el poder. Esa obsesión le llevó a estudiar la magia y poco a poco dominó las más negras artes de la nigromancia, pero ni siquiera eso fue suficiente. Con los secretos de los muertos abrió un portal entre los mundos para que criaturas de leyenda, como los dragones o los demonios, pudiesen entrar en Valsorth y le ayudasen a cumplir sus designios. Con ese ejercito, al que pronto se unieron los orkos, los trolls, los gigantes y otras razas, se autoproclamó como Rey Dios y sometió prácticamente todo el continente durante más de siglo y medio, fundando el Reino de la Sombra.

Después de su encierro en el círculo de estatuas de los Doce Arcanos, el Rey Dios se ha convertido en un ente de puro mal, rencoroso por haber sido derrotado y expulsado de Valsorth. Desde su guarida, en lo profundo de las montañas Kehalas, ha convocado de nuevo a los dragones a este mundo, y después ha extendido un maleficio eternizando el invierno en las regiones próximas a su fortaleza. Su lugarteniente, Seela, ostenta el mando de sus ejércitos y cumple sus órdenes, dirigiendo sus tropas al sur para arrasar los pueblos que condenaron al exilio a su señor. Más allá de la venganza o el odio, la verdadera obsesión del Rey Dios es encontrar las Gemas de Poder, con las que escapar del encierro y desencadenar todo su poder sobre Valsorth.

Las Gemas de Poder

Ya fueron deseadas por el Rey Dios en vida, para confirmar su dominio absoluto de Valsorth, aunque fue incapaz de encontrarlas antes de acabar encerrado por los Doce Arcanos. Se trata de tres gemas de los tiempos antiguos, creadas miles de años atrás e imbuidas de una increíble fuerza mágica, la cual sólo se manifiesta al situar las tres gemas juntas y realizar un complicado ritual.

Desconocidas por la mayoría de habitantes del continente, las gemas se perdieron en el olvido hace siglos, enterradas en ruinas o subterráneos. Poco más se sabe de ellas, pero son objetos de extraordinario poder, y quizás las únicas que pueden abrir la puerta para que el Rey Dios regrese y, aún peor, le concedan el poder absoluto que ansía. Así, el nigromante tiene la intención de sumir Valsorth en una nueva guerra, arrasando pueblos y ciudades con el único fin de crear el caos mientras sus secuaces siguen los rastros que encontró en el pasado, y que le permitirán juntar las Gemas de Poder para manifestarse de nuevo y alzarse como único y eterno soberano del mundo.

Los Ejércitos de Dragones

Centenares de clanes orkos de las montañas se han unido bajo el mandato del Rey Dios y sus lugartenientes. Con los dragones negros a la cabeza, la fuerza de su ejército ha crecido a medida que su influencia se extendía hacia el sur, incluyendo a tropas de trolls de las colinas y titanes de las cumbres rocosas.

Las hordas orkas, que llevaban años atacando las murallas de la ciudad de Eras-Har, por orden del Rey Dios se desvían por las colinas de Terasdur, cayendo sobre la desprotegida ciudad de Teshaner. Después de someter la ciudad, los planes son dividirse en dos frentes, uno que destruya el reino élfico de Shalanest mientras el otro se dirige hacia la frontera de Stumlad, evitando así que los caballeros humanos puedan socorrer a las ciudades del norte.

Los Lugartenientes

Los ejércitos del Rey Dios están comandados por cuatro generales, que se encargan de dirigir cada uno de los ejércitos. A pesar de las diferencias personales, rencores y odios que hay entre ellos, los cuatro actúan de manera coordinada bajo el mando del Rey Dios, ya sea por respeto o por temor al castigo por desobedecerle.

Seela, la Sacerdotisa Renegada

Se trata de la mano derecha del Rey Dios, ya que ella fue la que rompió el círculo de estatuas, permitiendo que el nigromante hiciera regresar a los ejércitos de dragones. Dirige el ejército que asola la parte oriental del continente, una horda de orkos y dragones con el objetivo de destruir Teshaner y Shalanest, además de recabar información sobre las Gemas de Poder.

Viis, el No Muerto

Viis fue un humano hechicero que acompañó al Rey Dios en la primera guerra y fueron sus artes de alquimia las que crearon los gigantes azules, a pesar de que estos acabaran revelándose contra su amo. Devuelto a la vida mediante un ritual de magia negra, Viis es ahora un espectro de gran poder, que ha levantado un ejército de seres de ultratumba para defender las montañas Kehalas y expulsar a los caballeros de Stumlad que ocupan los puestos fronterizos.

Essir, la Elfa Oscura

Esta asesina sirvió al Rey Dios en la primera guerra, eliminando a Benthor, uno de los Reyes Elfos de Shalanest, mediante su capacidad para el disfraz y el engaño. Ahora, con el regreso de su señor, ha partido al oeste, con el objetivo de debilitar al reino de Stumlad. Su misión es asesinar al rey Edoar, mientras sus hordas de orkos y trolls reducen a escombros la fortaleza de Eradun, dejando de este modo el paso libre hacia la capital, Solak.

Grunt, el Titán

El antiguo líder de los titanes de las montañas Kehalas sirve ahora al Rey Dios y comanda el ejército que asedia la ciudad de Eras-Har. Sin embargo, las defensas humanas resisten y se hacen fuertes en las ruinas de Agna-Anor, donde se desarrolla una lucha sin cuartel entre orkos y caballeros de Stumlad. Grunt, envidioso de los otros lugartenientes por no poseer dragones entre sus tropas, ha perdido el favor del Rey Dios al no conseguir someter las defensas humanas, requisito para dejar el paso libre hacia el sur al resto de sus tropas.

¿Esto Es Todo?

Estas son a grandes rasgos las principales características del mal que azota Valsorth. Mientras en este libro encontrarás información detallada sobre Seela y sus tropas, el resto de generales, así como sus ejércitos y el mismo Rey Dios, serán descritos en otros volúmenes de **El Reino de la Sombra**, cuando los PJs lleguen a los territorios donde estos se encuentran.



Seela, Lugarteniente del Rey Dios — 170 puntos

Mujer del norte, Clérigo

Descripción: Su aspecto es el de una mujer joven y atractiva, aunque en realidad tiene más de doscientos años, de largo pelo azabache liso como la seda, y rostro de piel pálida y ojos azules que irradian ambición. Viste ropas de cuero oscuras y va armada con una vara de gran poder, la infame Heladora.

Historia: Miembro de la orden de Korth, entró a formar parte de los Doce Arcanos que encerraron al Rey Dios en el círculo de estatuas, sacrificando sus vidas para ello. Sin embargo, con el paso de las décadas, Seela sufrió el acoso mental del malvado nigromante, hasta que finalmente acabó cediendo y rompió el juramento, volviendo a la vida y liberando al Rey Dios. Éste la nombró como uno de sus lugartenientes, y le encargó destruir las ciudades de Teshaner y Litdanast. A lomos de un dragón negro llamado Perdición, y al mando de un poderoso ejército, Seela partió a cumplir las órdenes.

Personalidad: Sarcástica y cruel, su propia debilidad al ceder ante el Rey Dios y romper el juramento la han vuelto una persona a la que ya sólo le importa el poder, pues sabe que cualquier redención es imposible. Después de abandonar su fe en Korth, no siente ninguna piedad por los débiles, y disfruta infligiendo dolor y muerte a cuantos se oponen a ella.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 18 (+4), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 15 (+2), Carisma 19 (+4).

Habilidades: Artesanía (Caligrafía) +8, Atletismo +8, Averiguar intenciones +10, Concentración +12, Diplomacia +9, Intimidar +12, Engañar +10, Idiomas (Lirith, Siss, Orkan) 3, Medicina +7, Montar (dragón) +10, Recabar información +6, Saber (Arcano) +11, Saber (Geografía) +11, Saber (Historia) +11, Saber (Religión: Korth) +14, Saber (Religión: Rey Dios) +20.

Dotes: Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Sencillas), Dureza, Fe, Inmunidad al frío, Longevidad 2, Plan maestro, Protección contra magia (Encantamiento y Nigromancia), Valiente.

Bonificaciones: Ataque +8, Fortaleza +12, Reflejos +9, Voluntad +10.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Rey Dios) 10, Orar +20, Milagros libres 4. **Milagros**: (*Magnitud 0*) Crear agua, Curar heridas menores, Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Infligir heridas menores, Leer magia, Purificar comida y bebida, Resistencia; (*Magnitud 1*) Alarma, Causar miedo, Curar heridas leves, Dormir, Hechizar persona, Infligir heridas leves, Niebla de oscurecimiento, Orden imperiosa, Perdición, Toque gélido; (*Magnitud 2*) Campanas fúnebres, Comandar muertos vivientes, Curar heridas moderadas, Infligir heridas moderadas, Profanar, Protección contra las flechas, Resistencia a la energía, Restablecimiento menor; (*Magnitud 3*) Círculo de protección mayor, Disipar magia, Toque vampírico, Lanzar maldición, Localizar objeto, Plegaria, Quitar enfermedad, Quitar maldición, Reanimar a los muertos; (*Magnitud 4*) Desesperación aplastante, Escudriñamiento, Geas menor, Miedo, Restablecimiento; (*Magnitud 5*) Cólera flamígera, Desacralizar, Dominar persona.

Combate: Iniciativa +9, Velocidad 9 m, Defensa 19 (Desprevenido 16), Armadura (RD 5), Ataque desarmado +8 (1d3+2), Vara "Heladora" +10 (1d6+4, +1d8 por frío, ver descripción), Derribar/Presa +8.

Salud: Puntos de Resistencia 52, Umbral de herida grave 14.

Equipo: Armadura de cuero tachonado +3 (Contacto gélido: 1d6 de daño automático en Presa, ignora RD), vara "Heladora" (arma mágica +2; Aptitudes especiales: Daño elemental de frío y, si hace daño, el objetivo debe superar una prueba de salvación de Fortaleza contra CD 15 o quedar frenado durante 1d4 asaltos, si ya estaba frenado quedará paralizado durante un asalto), símbolo sagrado. Sus posesiones están malditas, impidiendo que sean usadas por cualquier otra persona.

Montura: Perdición, dragón negro (ver **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth**, pág. 340).

La Caída de Teshaner

La historia empieza con los PJs trabajando como guardias de la milicia, tal vez debido a la necesidad y la falta de dinero. Después de una misión contra La Mano Silenciosa que acaba de forma desastrosa, son expulsados por el capitán Borka.

Endeudados y sin dinero, reciben algunas ofertas para trabajos de poca importancia como aventureros. Poco después entran en contacto con el gremio de ladrones de La Mano Silenciosa y su líder Tauds, con quienes conviven corriendo alguna aventura en la ciudad, mientras los rumores sobre orkos se multiplican. Finalmente, los ejércitos invasores aparecen entre la bruma y sitian la ciudad.

Las tropas orkas se mantienen cercando la ciudad durante un par de días, en los que los Lores de la ciudad convocan una reunión en busca de una manera de resistir el ataque. Al anochecer del tercer día, empieza la batalla y pronto queda claro que la única esperanza de la ciudad es enviar a los caballeros de Stumlad en busca de ayuda.

Tras el fracaso de los emisarios, Tauds cree que la única vía de escape es a través de un camino secreto en las alcantarillas, por lo que convoca una reunión con la milicia para pactar una tregua. Por desgracia, Borka tiene otros planes, y les traiciona para capturar a los miembros del gremio y ejecutarlos en la horca. Justo cuando se va a producir la ejecución, aparecen los dragones, que aniquilan a las defensas e incendian la ciudad. En medio del caos, los PJs deben escapar por las alcantarillas y, una vez en las afueras, alejarse de la ciudad y dejar atrás la destrucción.

Personajes

Esta campaña comienza con los personajes formando parte de la milicia de la ciudad. Para ello, a partir de los historiales particulares de cada uno, hay que buscar una motivación por la cual entran en la guardia, ya sea por vocación, necesidad de dinero u otro interés oculto. Los personajes poco dotados para el combate o los esfuerzos físicos pueden entrar en la milicia debido a la falta de voluntarios para inscribirse. Del mismo modo, se tendría que evitar que los jugadores escojan personajes de razas no aceptadas en la milicia, aunque se podría justificar su ingreso si cuentan con la confianza de algún sargento o gracias a la influencia de una personalidad de la ciudad, como un pariente o un aliado.

Debido a que el nivel de reto de las primeras aventuras suele ser bajo, los jugadores pueden empezar con personajes de 50 Puntos de Personaje, de manera que vayan aumentando de poder a medida que se acerca el clímax de la historia (la invasión orka). Con personajes más poderosos, se pueden endurecer las aventuras más sencillas (aumentando el número de enemigos o sus puntos de personaje) o pasar directamente a aquellas que supongan un mayor reto para los personajes.

Parte 1. Turno de Guardia

Ante el aumento de la delincuencia, así como la inseguridad de los territorios cercanos a Teshaner, la milicia inicia una campaña de alistamiento para aumentar el número de soldados. Los heraldos anuncian esta oportunidad en las plazas y calles, por lo que aquellos que lo deseen, tan sólo tienen que acercarse a la plaza del Pecado y apuntarse en los barracones de la milicia (consulta **Barracones de la milicia**, ver pág. 202, para más información sobre el acceso a la milicia y su rutina diaria).

Los Nuevos Reclutas

Los PJs se conocerán durante la presentación de los nuevos guardias, un centenar de hombres y mujeres que son reunidos en el patio interior de los barracones para escuchar el discurso del capitán Borka. El capitán les habla de forma desdeñosa y burlona mientras se pasea ante ellos por el patio nevado:

– Por vuestro aspecto, apuesto a que ninguno de vosotros aguantará ni una semana de servicio. Este no es trabajo para borrachos o fulanas. Este es un trabajo para soldados, dispuestos a arriesgar la vida por defender la ciudad y sus habitantes. Si no estáis preparados para ello, mejor que os vayáis ahora y regreséis al burdel del que habéis salido. Y ahora, fuera de mi vista.

Los PJs son asignados a una patrulla dirigida por el capitán Haldik y durante el primer día les enseñan las dependencias de los barracones, la rutina diaria y sus nuevas obligaciones. Al día siguiente empiezan a trabajar como guardas de la milicia.

Dentro de la milicia, reciben diferentes encargos. Los primeros días se dedican a patrullar las calles, sin tener más problemas que actuar en alguna pelea en la **Posada Casa de Toew** (ver pág. 216), detener a algún ladrón o vigilar las puertas de acceso a la ciudad. Una semana después, su patrulla recibe el encargo de acudir al campamento de Litdon para ayudar en su defensa (**Aventura 1: Ir al campamento de Litdon**, ver pág. 206). Después de huir de la caída del fuerte ante los orkos, y según su participación, reciben la felicitación de Borka o su reprimenda.

Su permanencia en la milicia se puede alargar tanto como el DJ considere, para ello puede utilizar las ideas de aventuras que se dan en el apartado **Otras aventuras en la milicia** (ver pág. 210).

Contra la Mano Silenciosa

Mientras los PJs están en la milicia, los robos y asesinatos por parte del gremio de ladrones van en aumento. El capitán Borka, debido a las presiones que recibe de los Lores, insta a sus guardias a acabar con los ladrones (**Aventura 3: Acabar con La Mano Silenciosa**, ver pág. 209).

Los PJs deben investigar hasta dar con la guarida de los ladrones. Una vez descubran su localización en las alcantarillas, Borka organiza una patrulla para realizar una redada y acabar con el gremio. Sin embargo, durante esta misión, ya sea porque son descubiertos o por un chivato en la milicia que avisa a los ladrones, los personajes son emboscados.

La Emboscada

La patrulla que envía Borka son diez guardias junto a los PJs. El ataque se produce cuando el grupo se aventura en **Las alcantarillas**, pre-

feriblemente en la **Sala de los desagües** (punto 2 del primer nivel, ver pág. 223), donde una veintena de ladrones se aposta en los túneles superiores para acabar con los guardias a base de virotes. La muerte de varios guardias ha de dejar claro que su única opción es huir. Por desgracia, Borka no se tomará nada bien la muerte de sus hombres, especialmente por la reprimenda de los Lores al fallar en su misión, y expulsará a los PJs de la milicia, además de sospechar que están compinchados con los ladrones. A partir de ese momento, Borka centrará su ira en los PJs, y buscará cualquier oportunidad para desacreditarlos de manera pública, echarlos de la ciudad o incluso ejecutarlos.

Parte II. Conjura de Asesinos

Una vez fuera de la milicia, los PJs quizá reciban encargos o misiones de poca importancia, como trabajar de guardias privados o cazarecompensas, hasta una noche en que recibirán la visita de una encapuchada (ya sea en la posada Casa de Toew u otro lugar discreto como las murallas de la ciudad). Se trata de Izana, la ladrona elfa, que trae un mensaje de Tauds para los PJs.

El Mensaje

Izana aparecerá de la nada, encapuchada y silenciosa, para entregarles una nota. Si los PJs tratan de apresar a la encapuchada, Izana se escurrirá entre las callejuelas y tejados, además de alertar a Tauds de que los PJs no son de fiar.

En la nota, Tauds les cita en un local de mala reputación en el barrio viejo, donde les ofrece unirse a La Mano Silenciosa, ya que tienen un enemigo común: Borka, el capitán de la milicia. Si los PJs intentan apresar a Tauds, ya sea para entregárselo a Borka o por otra razón, en la taberna hay una decena de ladrones entre los clientes, que protegerán a su líder y le ayudarán a escapar.

El Gremio de Ladrones

Si los PJs aceptan unirse a La Mano Silenciosa, primero deberán probar que son de fiar. Para ello, Tauds les encarga una misión (como en la **Aventura 8: Demostrar su valía**, ver pág. 219) o cualquier otra relacionada con La Mano Silenciosa. Una vez demuestren su compromiso con el gremio, entran a formar parte de pleno derecho, con lo cual pasan a realizar misiones para los ladrones, además de correr otras aventuras con ellos.

Durante esta etapa, los PJs pueden congeniar con los miembros del gremio, especialmente con Tauds e Izana, que valoran la ayuda de los nuevos ladrones.

Parte III. El Ataque de la Sombra

Mientras los PJs son miembros del gremio de ladrones, la llegada de los ejércitos orkos aboca a la ciudad a la guerra y el caos.

La Llegada de los Orkos

Durante su estancia en el gremio, se produce la invasión orka (descrita en **La caída de Teshaner**, ver pág. 234), que coge a la ciudad desprevenida (ya que Borka no ha hecho caso de los indicios de que un ejército enemigo estaba asolando las colinas de Terasdur). Los Lores se apresuran en convocar una reunión del consejo, en la que se acepta enviar a los caballeros de Stumlad en busca del grueso de su ejército que acampa a menos de tres días de viaje.

La guerra estalla en la ciudad, con varios días de asedio en los que las catapultas siembran de muerte y fuego las calles, mientras los combates a la desesperada se desarrollan en las murallas. El capitán Pendrais abandona en el tercer día la ciudad al frente de su escolta de caballeros de Stumlad, con la intención de alertar al grueso de su destacamento. Por desgracia, los caballeros son masacrados (aunque Pendrais escapa) y sus despojos adornan los alrededores de la ciudad al amanecer, como muestra de que es imposible que puedan enviar un mensajero en busca de ayuda.

Una Vía de Escape

Viendo que la ciudad está condenada, Tauds informa a los PJs de que hay una posibilidad de escapar del cerco enemigo y alertar de lo que está sucediendo. El líder de La Mano Silenciosa les explica la existencia de un túnel en las alcantarillas, abandonado desde hace años, que lleva a las afueras de la ciudad, más allá de las líneas enemigas. Un mensajero podría escapar por allí y partir en busca de ayuda. Tauds consulta con los PJs esta información, y la necesidad de explicarla a los dirigentes de la ciudad. En este punto deja claro que los PJs son los únicos que pueden hacer de intermediarios con la milicia, exponerles la situación y pactar una tregua.

Los PJs pueden pedir reunirse con el capitán Borka, que es el principal personaje al que han de convencer para lograr la tregua. El capitán se mostrará muy comedido ante sus noticias, y aceptará reunirse con los ladrones por el bien de la ciudad.

Por desgracia, su odio por Tauds y los suyos le importa más que una posible (y en la que no confía) ruta fuera de la ciudad.

La Traición de Borka

La reunión se establece en algún lugar neutral, como una de las plazas del barrio viejo o alguna sala de las alcantarillas. A la reunión van Tauds, Izana, cinco ladrones del gremio y los PJs como intermediarios. Borka aparece con una decena de soldados, aunque un centenar más se apostan en los alrededores. Al principio se muestra conciliador, pero una vez comprueba que Tauds no tiene escapatoria, ordena el ataque. Superados en número, los ladrones caerán ante los soldados, que obligarán a Tauds y los demás a rendirse. Los PJs aún pueden encontrar una escapatoria, ya que la prioridad de Borka es capturar a Tauds y a la elfa que siempre le acompaña.

Una vez capturados los líderes de La Mano Silenciosa, Borka anuncia en la ciudad su próxima ejecución, declarando que será un escarmiento para aquellos que se oponen a los Lores y su justicia. Mientras tanto, la guerra sigue, y cada día los ejércitos orkos ponen en mayores problemas a las defensas de Teshaner.

La Ejecución

Al atardecer del día siguiente se produce la ejecución pública en la plaza del Pecado, donde los ladrones serán colgados ante el populacho y los Lores. Si los PJs escaparon de la redada y están libres, en-



tonces pueden buscar una forma de rescatar a sus compañeros, aunque las fuertes medidas de seguridad les impiden acercarse a Tauds y los suyos hasta el momento de la ejecución. Incluso entonces medio centenar de soldados rodean el patíbulo para asegurarse de que la ejecución se cumpla.

Por otro lado, lo más probable es que los PJs compartan condena con Tauds, Izana y el resto de los ladrones, por lo que necesitarán de algún tipo de distracción para poder escapar.

Los ladrones son alineados en el estrado con las manos atadas, se les coloca una soga a cada uno y se dispone a colgarlos, con Borka presenciando el espectáculo junto a ellos.

Justo en ese momento, los dragones aparecen sobre los cielos de la ciudad. Sembrando miedo y muerte, arrasan las casas, y uno de ellos se dirige hacia la plaza, haciendo que la multitud huya en desbandada. Borka, a pesar de todo, ordena colgar a los prisioneros, pero los verdugos dudan un momento.

La única esperanza de Tauds e Izana, e incluso de los PJs en el caso de que también estuviesen presos, es lograr abrirse camino entre el caos, la gente y los soldados, mientras un dragón arrasa con su aliento de fuego la plaza. Durante la lucha, el mismo Borka se enfrentará a Tauds, en su locura por aplastarlo, enfrentamiento que sólo puede acabar con su muerte (quizás en las fauces del dragón).

Parte IV. Huida de Teshaner

La ciudad está condenada a caer bajo el ejército enemigo, con los dragones acabando con las defensas desde el aire y los orkos saqueando los restos.

Si los PJs logran rescatar con vida a Tauds o Izana, su única opción de sobrevivir es huir de la ciudad a través del túnel de las alcantarillas que lleva hasta las afueras.

Calles de Fuego

Cruzar la ciudad hasta una entrada de las alcantarillas es un esfuerzo por abrirse camino entre la multitud aterrorizada, dragones que masacran sin piedad a la población y grupos de orkos. Sea como sea, el objetivo de los PJs es alcanzar una de las pocas entradas a las alcantarillas, antes de que los ejércitos enemigos masacren a todos los habitantes de la ciudad. Para ver con qué peligros se han de enfrentar consulta el apartado **Huida de la ciudad** (ver pág. 235) en el que se detalla el caos que se apodera de Teshaner. En su huida, los PJs pueden encontrarse con personajes conocidos, como Vald'an, en caso de que sobreviviese al ataque de su fuerte, con el que pueden colaborar para huir, u otros que pedirán su ayuda ya sea para rescatar a gente que ha quedado atrapada en una casa o salvar a unos niños que se han refugiado en la abadía de Korth, donde los clérigos resisten como pueden el ataque de los orkos.

Un Viaje en la Oscuridad

Una vez en las alcantarillas, Tauds o Izana pueden guiar a los PJs hacia el túnel de salida de la ciudad, aunque para ello se tendrán que adentrar en lo profundo de los subterráneos; quizás enfrentándose con los horrores que habitan la oscuridad, o

incluso luchar contra los hombres rata que gobiernan el segundo nivel de los túneles. Su objetivo es llegar al túnel que conduce a las afueras de la ciudad (punto 21 de **Las alcantarillas**, ver pág. 229).

El Final del Túnel

Una vez los PJs lleguen al túnel que lleva al exterior, se encontrarán en las afueras de Teshaner, desde donde pueden contemplar la ciudad en llamas. Con la ciudad condenada, los héroes deben huir y dejarla atrás, junto a todo aquello que conocían.

Epílogo

Después de la caída de Teshaner, los PJs quizás decidan cruzar el continente hacia el reino de Stumlad, ya sea para explicar lo que ha sucedido o buscar refugio de las hordas enemigas. Si Izana sigue con ellos, la elfa puede sugerir dirigirse al sur, a los bosques élficos, ya que deben alertar del peligro que se cierne desde el norte. O quizás los personajes decidan separarse y cada uno buscar su propio camino en las regiones de Valsorth.

El Príncipe Traidor

Los PJs llegan a Shalanest huyendo de la guerra para acabar luchando junto a los elfos contra los ejércitos de dragones y orkos, que intentan destruir Litdanast, la capital. Una vez rechazado el ataque, los PJs entran a formar parte del ejército, donde descubren los planes del príncipe para asesinar al Rey y tomar el mando de la nación. Acusados de traición, los PJs deben escapar de la prisión y derrocar al príncipe traidor antes de que conduzca al pueblo de los elfos hacia su propia destrucción.

Esta campaña puede jugarse de manera independiente, o bien puede ser una continuación de la campaña anterior, en la que los PJs escapan de la caída de Teshaner y llegan a Shalanest como refugiados de la guerra.

Personajes

El inicio de esta campaña se sitúa justo después de la caída de Teshaner a manos del ejército de dragones y orkos comandado por Seela. En este clima de guerra y caos, los personajes jugadores deben evitar a los ejércitos invasores, y dirigirse hacia el sur y los bosques élficos. De este modo, los PJs pueden ser refugiados que huyen de la guerra, aventureros que se ven forzados a desviarse para evitar a los orkos o, incluso, supervivientes de la caída de Teshaner que se dirigen a los bosques élficos en busca de protección. En cualquier caso, no deben haber estado anteriormente en Shalanest, o haber dejado el bosque hace mucho tiempo, de manera que no conozcan cómo es el reino élfico en la actualidad.

Los PJs iniciales deben rondar los 55-60 Puntos de Personaje, ya que desde un buen principio se verán obligados a luchar contra hordas de orkos que les superan en número o incluso escapar de los temibles dragones.

Parte 1. Los Exiliados de la Guerra

Después de la caída de Teshaner, y con rumores de que el ejército invasor se desplaza ahora hacia el sur, los PJs avanzan por las desérticas llanuras hacia los bosques. En su camino avistan una polvareda por delante de su posición; se trata de un grupo de refugiados que huyen de la guerra. También es posible que los PJs formen parte de esta caravana al iniciar la campaña.

A Través de las Llanuras

El grupo se compone de unos sesenta refugiados, la mayoría campesinos y niños, con apenas diez guerreros o cazadores preparados para el combate. Esta gente abandonó su pueblo al tener noticias de la destrucción de la ciudad de Teshaner y ahora huyen hacia el sur. Su líder es Vienra, una cazadora humana, que dirige a los refugiados con el objetivo de llegar a las ciudades de la costa. Agotados y temerosos, aceptarán de buen grado cualquier ayuda y no pondrán problemas a que los PJs se unan a ellos, a no ser que sean de razas claramente enemigas.

En su viaje al sur, los humanos no contemplan internarse en los bosques élficos (a los que consideran tan enemigos como a los orkos), pero la creciente sensación de peligro e incluso el avistamiento de algún dragón en lo alto del cielo les irán convenciendo de que quizás su única opción sea refugiarse en el bosque. Finalmente, un atardecer, uno de los refugiados alerta de una polvareda al norte. Los PJs descubren que se trata de una horda de orkos que persigue a los refugiados para acabar con ellos, confiados de que no sean más que pueblerinos.

Los PJs pueden optar por intentar huir con los refugiados, aunque los orkos reducirán distancias con rapidez. También pueden detener al grupo para luchar, aunque Vienra se opone, argumentando que la mayoría no son guerreros. La mejor opción es hacer frente a los orkos mientras los refugiados siguen huyendo. La elección del campo de batalla corresponde a los PJs, que pueden buscar alguna loma o la protección de cúmulos de piedras donde resistir.

El enemigo consta de treinta orkos, cinco grandes orkos y un capitán orko, que atacarán confiados al principio, pero cuya moral se desplomará rápidamente al descubrir que se enfrentan a enemigos peligrosos. La muerte de su capitán o la de la mitad de los orkos hará que el resto se retire y regrese al norte. Las estadísticas de los orkos están disponibles en el **Capítulo 7. Bestiario de Valsorth** (ver pág. 345).

Después de esta lucha, y con la presencia cada vez más frecuente de algún dragón sobrevolando las llanuras, debe quedar claro que los refugiados no alcanzarán la costa, mientras que el cercano bosque de Shalanest Oriental les ofrece protección de los reptiles alados. Al final, si los PJs emplean estos argumentos, Vienra se deja convencer para llevar a los suyos al bosque.

Amigos de los Elfos

Una vez en la espesura del bosque, el temor a los orkos y dragones queda atrás, pero pronto se ve sustituido por el miedo a los elfos, totalmente desconocidos para los refugiados.

Después de varias horas avanzando por los senderos, un grupo tan grande de humanos atrae la atención de las patrullas elfas, de modo que una les sale al paso cerca del río Tirem. Una lluvia de flechas, que impacta en los árboles cercanos, detiene a los refugiados, que se ven rodeados por una veintena de arqueros elfos vestidos de cuero verde. Su líder, Hirbari, sale de entre la espesura y les ordena regresar sobre sus pasos, pues no son bienvenidos en el reino de los elfos. Los PJs pueden argumentar los peligros que han dejado atrás y la proximidad de los ejércitos de orkos, aunque puede ser difícil hacer cambiar de opinión a Hirbari. En cualquier caso, ante la negativa de los refugiados de volver al norte (por nada se enfrentarán de nuevo a los orkos y los dragones), Hirbari decide llevarlos a la capital, ya sea como prisioneros o como aliados, según el éxito en las negociaciones que lleven a cabo los PJs.

En su camino al sur, los PJs pueden interactuar con los elfos, aunque estos se muestran en general distantes y esperan llegar a la capital para consultar con el Rey qué hacer con el problema que representan sesenta refugiados humanos. Este problema se acaba repentinamente, cuando un alarido resuena en el bosque. El terror se apodera de humanos y elfos por igual, ya que se trata de un dragón negro. Y es que la invasión del bosque de los elfos ha empezado. Una partida de cinco dragones y un ejército de tres mil orkos se dirigen al sur, comandados por Seela, con la intención de arrasar a sangre y fuego el bosque y llegar a la capital. Un dragón y una partida de doscientos orkos son la avanzadilla, que caen sobre el grupo de refugiados humanos y la patrulla de elfos.

El Final de los Exiliados

Un gigantesco dragón aparece entre las copas de los árboles. Aprovechando el pánico que provoca su presencia, arrasa con su fuego a cuantos puede, sin diferenciar entre elfos o humanos. Los elfos disparan sus arcos, inofensivos contra el dragón, y la mayoría caen bajo el fuego y las garras. Los refugiados huyen hacia el oeste siguiendo una senda, para toparse con una horda de doscientos orkos que los masacra sin piedad. En medio de esta matanza, los PJs deben decidir qué hacer, aunque está claro que no pueden luchar contra tantos enemigos, y menos aún contra el dragón. En pleno caos, Hirbari da la orden de huir, y envía a sus elfos más rápidos a alertar a Litdanast del ataque. El capitán quizás se una a los PJs y juntos intenten ralentizar el avance de los orkos o guiarlos hacia el río, desde cuya otra orilla pueden mantenerlos a raya un tiempo.

Huida hacia la Capital

Atravesar el bosque en medio del ataque de orkos y dragones exige toda la habilidad de los PJs, de manera que eviten las emboscadas, pasen desapercibidos bajo el vuelo de los dragones y resistan los encuentros con grupos de orkos. Para ideas de diferentes encuentros a desarrollar durante esta huida, consulta la aventura **El bosque en llamas** (ver pág. 260).

A medida que se acercan a Litdanast, la presencia de los dragones se hace más patente, y los PJs se dan cuenta de que no pasarán desapercibidos por los senderos. Es en este punto donde Hirbari (si aún sigue con ellos) o una prueba de Saber (Geografía o Local) indica que hay una serie de túneles que llevan directos a la ciudad, y por los cuales evitarán a los dragones. Estos túneles son los que se describen en la sección **Cuevas bajo Litdanast** (ver pág. 249). Esta vía por las profundidades garantiza no encontrarse con los dragones, aunque otros peligros esperan a los PJs en estos subterráneos antes de alcanzar finalmente Litdanast.

La Defensa de Litdanast

Cuando los PJs llegan a la capital de los elfos la encuentran siendo arrasada por los dragones y orkos, con las afueras pasto de las llamas y las defensas organizándose alrededor del Gran Árbol del centro de la urbe. Su única opción es ir allí y unirse a los defensores, incluso ayudar al Rey a resistir los ataques de los orkos comandados por Seela, que aparece a lomos de su dragón dirigiendo sus tropas desde lo alto. En algún momento, la propia Seela desmonta para enfrentarse a la guardia del Rey. La sacerdotisa se abre paso entre los guardias, usando su vara "Heladora" o sus milagros, mientras su dragón la protege. Para más detalles de esta batalla mira la **Aventura 22: La batalla de Litdanast** (ver pág. 261).

Cuando todo parece perdido, o cuando el DJ lo considere conveniente, hace su aparición el príncipe Gornahel al mando del ejército de elfos, que elimina a los orkos que asedian el Gran Árbol y pone en fuga al resto. Al ver cómo sus tropas se desmenuzan, Seela se aleja volando sobre su dragón.

Parte II. Sombras de Traición

Una vez asegurada la capital, y mientras las patrullas de elfos eliminan a los orkos en fuga, el reino élfico se recupera de las secuelas de la lucha, reparando puentes y pabellones que han sido destruidos. En esta situación, los PJs pueden ganarse el favor de los elfos si ayudan en estas labores, ya sea trabajando en la reconstrucción o uniéndose a las patrullas que limpian los bosques de enemigos rezagados.

Estos días de descanso pueden servir también para que los PJs entablen relación con los elfos, visitar el Consejo de la Corte Blanca o simplemente descansar y recuperarse (aunque no colaborar con las labores no será bien visto por los elfos).

El Concilio

Cuatro días después de la batalla, la familia real se reúne con los miembros de la Corte Blanca, consejo al que quizás los PJs puedan asistir como invitados. En esta reunión queda claro que algo terrible está sucediendo en el norte, y se rumorea que el retorno de los dragones negros es una señal de que el Rey Dios ha escapado de su prisión y vuelve para asolar Valsorth. Ante esta situación, el príncipe Gornahel propone fortalecer las defensas y resistir en el bosque. Sin embargo, el rey Gerahel decide enviar mensajeros a Stumlad, en busca de una tregua y un pacto de ayuda en la guerra. Un gran revuelo se produce en la sala del palacio, pues todos recuerdan la traición de los humanos. Incluso Gornahel abandona la sala indignado, pues considera una afrenta a sus antepasados y una muestra de debilidad el pedir ayuda a los que han sido sus enemigos durante cientos de años. Gerahel argumenta que el poder de los elfos decae por momentos y que solos no podrán sobrevivir, y encomienda la tarea de viajar hasta Stumlad a su hijo Araanel.

De esta manera, el menor de los príncipes parte al día siguiente con una escolta de cinco elfos y se dirigen al reino humano.

Los Preparativos de la Guerra

Durante las siguientes semanas, los PJs pueden entrar a formar parte del ejército elfo (ver **Pabellones del ejército**, pág. 253), donde ayudan acondicionando centros de suministros en el bosque, construyendo puestos de vigilancia o adiestrando a elfos jóvenes. También reciben diferentes encargos durante estos días, ya que la actividad enemiga sigue en aumento, por lo que deben realizar varias misiones. En el capítulo anterior se describen algunas posibilidades, como la **Aventura 18: Eliminar a los hombres sapo** (ver pág. 254) o rescatar a uno de los príncipes elfos que es hecho prisionero por los orkos (**Aventura 19: Rescatar al príncipe Ilbanath**, ver pág. 254).

La Traición de Gornahel

Poco saben los PJs de los planes del príncipe Gornahel, cuya ansia de gloria y odio por los humanos le ha llevado a conspirar contra los planes de su padre. Para ello, encomienda a varios de sus mejores guerreros asesinar a la comitiva del príncipe Araanel, impidiendo que lleven el mensaje a Stumlad. Este encargo fracasa, pues Araanel escapa y, a pesar de las dificultades, alcanza el reino humano (como se describe en el librojuego Leyenda Élfica: El Emisario).

A su vez, Seela descubre en Gornahel una herramienta con la que destruir al reino élfico. Para ello decide ponerse en contacto con el primogénito e inflamar su odio y rencor, de manera que conduzca a su propio pueblo a la destrucción. Su plan es apoyar la ambición de Gornahel para alcanzar el trono y, una vez tome el mando, lanzar al ejército elfo contra los humanos de Stumlad; una lucha que sólo beneficiará al Rey Dios.

La Conspiración

Seela hace llegar un mensaje a Gornahel mediante sueños, en los que se presenta como una emisaria del Rey Dios, quien sólo quiere una alianza para acabar con los humanos. En el sueño, cita al príncipe a media noche en las ruinas de la **Abadía humana** (ver pág. 247) que hay al norte de Litdanast. Gornahel parte hacia allí junto a un grupo de cincuenta guerreros, entre los que se encuentran los PJs. Durante toda la jornada, el príncipe se muestra nervioso e irritable, como si algo le preocupase sobremanera. Después de un día de marcha, el príncipe ordena un alto para descansar y se monta el campamento. A medianoche, se escabulle entre la vegetación y se dirige en solitario a la abadía.

Los PJs pueden percatarse de la salida de Gornahel, y quizás decidan seguirle. Avanzar tras él entre la vegetación sin ser descubiertos les permite llegar a la abadía, donde se encuentran al príncipe en medio de las ruinas. Al alzarse la luna entre la cúpula arbórea, hace su aparición un dragón negro, a cuyo lomo va Seela, que posa a su montura entre las ruinas. A continuación se produce el encuentro, durante el que Seela argumenta que el Rey Dios no desea ningún mal a los elfos, aunque lamenta que se hayan rebajado hasta el punto de ser aliados de los humanos. En cambio, si uniesen sus fuerzas, orkos y elfos exterminarían a los hombres y Valsorth volvería a ser el lugar soñado de antaño. Gornahel se muestra de acuerdo, pero sabe que su padre se opone a su decisión y que ha enviado mensajeros para suplicar la ayuda de Stumlad. Es entonces cuando Seela le convence de que la edad ha vuelto débil a su padre, y que él debe ser el monarca que devuelva a los elfos su perdido es-



plendor como soberanos del mundo. Si para ello su padre debe morir, que así sea.

Traidores

Tras la reunión, Gornahel vuelve junto a su grupo y existen varias opciones:

La primera posibilidad es que los PJs simplemente no se hayan percatado de la salida de Gornahel, en cuyo caso el príncipe desarrolla un papel para ellos en su trama: serán los futuros culpables del asesinato de su padre, poniéndolos bajo una discreta vigilancia hasta el momento de detenerlos y, si es posible, haciéndose con algún arma o efecto personal para ponerlo en la escena del crimen.

Por otro lado, también existe la posibilidad de que Gornahel se entere de que los PJs le han estado espiando, ya sea por descubrirles con las manos en la masa o porque hayan regresado al campamento para alertar de sus planes, momento en el que se darán cuenta de hasta qué punto los soldados son leales al príncipe. En este caso, Gornahel no permitirá que adviertan a su padre, por lo que a la menor señal de que sus planes han sido descubiertos, intentará eliminar a los PJs, o mejor apresarlos, enviando a diez soldados de su guardia para que se encarguen de ellos. Si los PJs sobreviven al ataque y consiguen escapar, el príncipe los acusa de traición y asesinato, lanzando a todos sus guerreros en su persecución. Los PJs se verán obligados a huir por el bosque con varias partidas de elfos a sus espaldas.

La otra opción es que no informen a nadie sobre el encuentro del príncipe, en cuyo caso éste actuará como en la primera opción. Si se da el caso de que intentan informar directamente al Rey, éste les recibirá en privado y no dará crédito a sus acusaciones contra el príncipe primogénito y ordenará que su hijo se presente inmediatamente para que todo se aclare. Es entonces cuando el príncipe asesinará a su padre y echará las culpas a los PJs.

Sea como sea, este capítulo de la historia debe acabar con el asesinato del Rey a manos del príncipe Gornahel y los PJs encerrados en las mazmorras de Litdanast cargando con las culpas del asesinato.

Parte III. Prisioneros del Rey

Esta parte empieza con los PJs prisioneros de los elfos, encerrados en una celda del tercer nivel de las **Mazmorras** (ver pág. 257), y considerados por todos como los asesinos del Rey, ya que Gornahel posee el arma o algún efecto personal (confiscado previamente) de alguno de los PJs que les relaciona con la escena del crimen.

La Muerte de Gerahel

Durante su primer día en la mazmorra, los PJs reciben la visita del príncipe Gornahel acompañado de su hermana Gishal y el resto del consejo. Gornahel acusa a los PJs del asesinato del Rey, y argumenta que para ello han usado artes mágicas o el sigilo o cualquier otra argucia que sea apropiada. Para reafirmar sus palabras, muestra el arma que mató a su padre. Gishal, si previamente conoció a los PJs, muestra su aflicción y rabia por la muerte de su padre, aunque quizás no esté del todo convencida por las pruebas presentadas por su hermano mayor.

Antes de irse, Gornahel proclama que él es ahora el monarca, y decreta la muerte de los PJs al amanecer del día siguiente. Si Gishal protesta y exige un juicio justo o que se investiguen las causas de la muerte del Rey, Gornahel, furioso, la acusa también de traidora y aliada de los asesinos, llegando incluso a encerrarla junto a los PJs y sentenciarla al mismo destino.

La Fuga

Los PJs disponen de una jornada para escapar de su encierro antes de que al amanecer sean ejecutados en la explanada del Gran Árbol, a manos de veinte arqueros elfos, ante todo el reino y con Gornahel presidiendo el acto.

Para resolver la fuga, sigue las indicaciones de la **Aventura 20: Prisioneros de los elfos** (ver pág. 258). Durante su fuga, puede ser que ayuden a Gishal, si también ha sido encerrada, o ésta puede aparecer sigilosa en la mazmorra para ayudar a los PJs, pues seguramente no cree el burdo relato de su hermano. Sea como sea, los PJs deben abrirse paso hasta la superficie, enfrentándose a los vigilantes elfos, y alcanzar los alrededores del Gran Árbol.

El Regreso de Araanel

Es en ese momento cuando el príncipe Araanel y la exploradora Miriel aparecen después de cumplir su encargo como emisarios. A pesar de las noticias sobre su muerte, Araanel se abre paso entre los sorprendidos elfos y se dirige al palacio, donde acusa a su hermano de traición, y comprende que fue él quien asesinó a su padre. En el mismo salón principal, ambos príncipes se enfrentan a muerte, ante las miradas de un centenar de elfos (y de los PJs). El duelo se resuelve cuando Araanel amputa la mano derecha de Gornahel, que cae de rodillas aferrándose el sangriento muñón. Fuera de sí por la furia, Gornahel admite entonces que él asesinó a su padre, pero lo hizo para evitar que humillara a su pueblo con una alianza con los humanos. En este punto, queda claro que Gornahel ha perdido totalmente la razón. Araanel se dispone a darle muerte, cuando un sentimiento de terror inunda el palacio y un dragón negro irrumpe por la gran balconada.

La Huida de Gornahel

El dragón arrasa con su aliento de fuego cuanto encuentra en el palacio. Muchos elfos huyen mientras otros son pasto de las llamas. Tan sólo Araanel se enfrenta a la criatura, y su destino es la muerte a no ser que reciba ayuda de los PJs. Su enfrentamiento con el dragón terminará cuando éste quede malherido, momento en que retrocede, recoge a Gornahel sobre su lomo y ambos huyen volando de Litdanast en dirección al norte, sin duda para reunirse con Seela.

Una vez terminada la lucha, Araanel explica la historia de su viaje, el intento de Gornahel por eliminarle, y cómo junto a Miriel logró sellar una alianza con los humanos de Stumlad. Es en este momento, cuando Gishal le ofrece la espada de su padre (Llama de Luz, que ha sido recuperada de los subterráneos, tal vez por los propios PJs durante su huida de prisión) y Araanel es reconocido como nuevo monarca de los elfos.

Epílogo

Durante los siguientes días, el reino elfo se prepara para marchar a la guerra al norte, donde los caballeros de Stumlad se disponen a enfrentarse a las tropas del Rey Dios en la ciudad sitiada de Eras-Har. Una vez acabados los preparativos, el ejército emprende la marcha, con el rey Araanel al frente. Lo más probable es que los PJs se unan a él en la batalla, aunque puede ser que se les encomiende una misión muy diferente.

La Gema de Poder

Al estallar el ataque de los dragones contra hombres y elfos, los PJs reciben el encargo de buscar unas piedras legendarias, cuyo poder se supone puede derrotar al Rey Dios. Para ello, los PJs deben viajar al norte, a las montañas, en busca de información, adentrándose en ciudades en ruinas y subterráneos hasta dar por fin con la gema. Pero Seela, la lugarteniente del Rey Dios, también anhela la piedra y perseguirá a los PJs para hacerse con tan poderoso objeto. La aventura les llevará a las profundidades de la arrasada ciudad de Teshaner, donde deberán derrotar al muerto viviente que gobierna estos pasadizos, y regresar a la superficie con la gema. Pero Seela les aguarda para arrebatársela y tendrán que enfrentarse a la renegada en una lucha a muerte.

Personajes

El inicio de esta campaña se sitúa tras el ataque sobre Litdanast y la traición del príncipe Gornahel. En un ambiente bélico y de guerra abierta, los PJs deben ser aliados de los elfos, pues de ellos reciben el encargo de encontrar la gema.

Los PJs iniciales deben rondar los 65-70 puntos, ya que esta campaña les obliga a enfrentarse con demonios, espectros de gran poder e incluso con la renegada Seela.

Parte 1. Un Arma Contra el Rey Dios

Tras la caída de Teshaner y el ataque a los bosques élficos por los ejércitos de dragones, la guerra se ha extendido por todo Valsorth. En respuesta, la nación élfica envía a sus tropas al norte, para hacer frente común junto a los caballeros de Stumlad.

A pesar de la batalla que está a punto de producirse contra los ejércitos del Rey Dios, el Consejo de la Corte Blanca solicita reunirse con el nuevo rey Araanel, antes de que éste marche al norte a la guerra. Los personajes, como miembros de confianza de los elfos, pueden asistir a esta reunión, donde se decide el futuro del pueblo de los elfos.

El Consejo de la Corte Blanca

El rey Araanel se reúne con sus consejeros en el pabellón del Consejo, al norte del palacio real. Los sabios se muestran muy preocupados por todo lo sucedido, ya que el regreso de Abanatah, el Rey Dios, sólo ha podido producirse porque uno de los Doce Arcanos ha roto su juramento. Guznahan, la anciana elfa, explica entonces la historia de los Doce Arcanos, aquellos cuyo poder logró encerrar al Rey Dios en el círculo de piedras, impidiendo que volviera a asolar Valsorth.

Durante el debate, ya sea por la participación de los PJs o de alguno de los príncipes, sale el nombre de Seela, la mujer que dirige los ejércitos que han arrasado el sur. Es entonces cuando queda claro que ésta es la culpable de que el círculo se haya roto, y su traición ha permitido el regreso del señor de la sombra y de sus engendros demoníacos.

Ante la pregunta de qué pueden hacer para derrotar al Rey Dios, Guznahan explica que su mayor esperanza son las Gemas de Poder. La mujer narra la historia de las tres gemas, de cómo fueron creadas en los albores de la historia de los elfos, y de que al juntarlas pueden devolver al Rey Dios a su encierro. Por desgracia, hace siglos que las piedras desaparecieron, sin que se guarde ningún registro de dónde se guardaron.

Araanel expone entonces que su deber es dirigir el ejército, pero decide enviar a gente de su confianza en busca de información sobre las gemas, en caso de que las armas no sean suficientes para derrotar al Rey Dios. Por supuesto, sus candidatos son los PJs, a los que considera capacitados para descubrir qué hay de cierto en la historia de las tres Gemas de Poder y dónde se encuentran. Guznahan poco sabe del paradero de las gemas, pero sí sabe que en el norte, en lo profundo de las montañas Durestes, hay una ciudad subterránea llamada Karahakum, en cuyos escritos quizás haya pistas sobre lo sucedido con las gemas.

El Viaje al Norte

Aprovechando la partida del ejército hacia el norte, los PJs pueden viajar junto a la tropa, dos mil elfos entre infantería y caballería, que avanzan con rapidez en dirección a Eras-Har. El rey Araanel dirige el ejército, junto a su hermana Gishal y a la exploradora Miriel, que se ha ganado un lugar de honor por su habilidad e inteligencia. El viaje al norte dura más de dos semanas, en los que el ejército avanza por una región asolada por la guerra, donde los pueblos han sido saqueados y todos aquellos que no huyeron fueron masacrados.

Entre los peligros que se encuentra el ejército en su marcha destacan los siguientes, que pueden dar cierta emoción al viaje:

- **Emboscada orka:** Al avanzar por un paso hacia el norte, una horda de orkos intenta detener el avance de los elfos. Una decena de rudimentarias catapultas lanzan una lluvia de fuego sobre ellos. Los elfos responden enviando su caballería para acabar con el enemigo.
- **Las ruinas de Teshaner:** A mitad de viaje, el ejército pasa cerca de lo que queda de la ciudad humana, que ahora no es más que una ruina humeante. Si deciden acercarse a investigar, Araanel permite desviarse a una patrulla, aunque el grupo se encuentra con los hombres rata que dominan ahora la ciudad y se ven forzados a huir.

Al llegar a las inmediaciones de las colinas de Terasdur, es el momento en el que los PJs deben separarse del ejército. Araanel les despide esperando que encuentren información de las gemas, pues teme que su poder sea su única esperanza de derrotar a los dragones del Rey Dios. A partir de este punto, la historia de los PJs se separa del destino de los elfos, cuya batalla contra las tropas del Rey Dios se relata en el cuarto libro-

juego de *Leyenda Élfica*, así como en el futuro segundo volumen de **El Reino de la Sombra**.

En las Colinas

La búsqueda de los PJs por las colinas de Terasdur puede llevar tanto tiempo como el DJ considere necesario. El **Poblado humano de Candereen** (ver pág. 277) es una parada casi obligatoria para cualquiera que se adentre en las colinas, y los PJs podrían convertirlo en su campamento principal durante sus aventuras en Terasdur. Además de ayudar a los habitantes del pueblo, por ejemplo con la **Aventura 27: Rescatar al hijo del alcalde** (ver pág. 278) o ayudando en la defensa ante un ataque orko u otra amenaza, los PJs también pueden entrar en contacto con los bárbaros del **Clan del Oso Negro** (ver pág. 267), unirse a ellos y correr nuevas aventuras o enfrentarse a los planes de Roulf de expulsar a los hombres del norte de las colinas.

A pesar de las aventuras en las que se vean implicados los PJs, su objetivo principal debe ser la búsqueda de Karahakum. Para ello, tanto en Candereen como en el clan bárbaro poca información pueden hallar. Sin embargo, sus investigaciones les llevan a saber de la existencia de una raza de grandes águilas que tienen su guarida en lo más alto de las montañas Durestes. La información indica que esa raza habita las montañas desde tiempos inmemoriales, por lo que quizás sepan de la existencia de la antigua ciudad subterránea.

Parte II. La Ciudad Perdida

Llegar al Nido de las grandes águilas puede ser costoso para los PJs, además de que deben ganarse la confianza de las grandes águilas para que les permitan la entrada (tal y como se explica en el **Nido de las Águilas**, ver pág. 289).

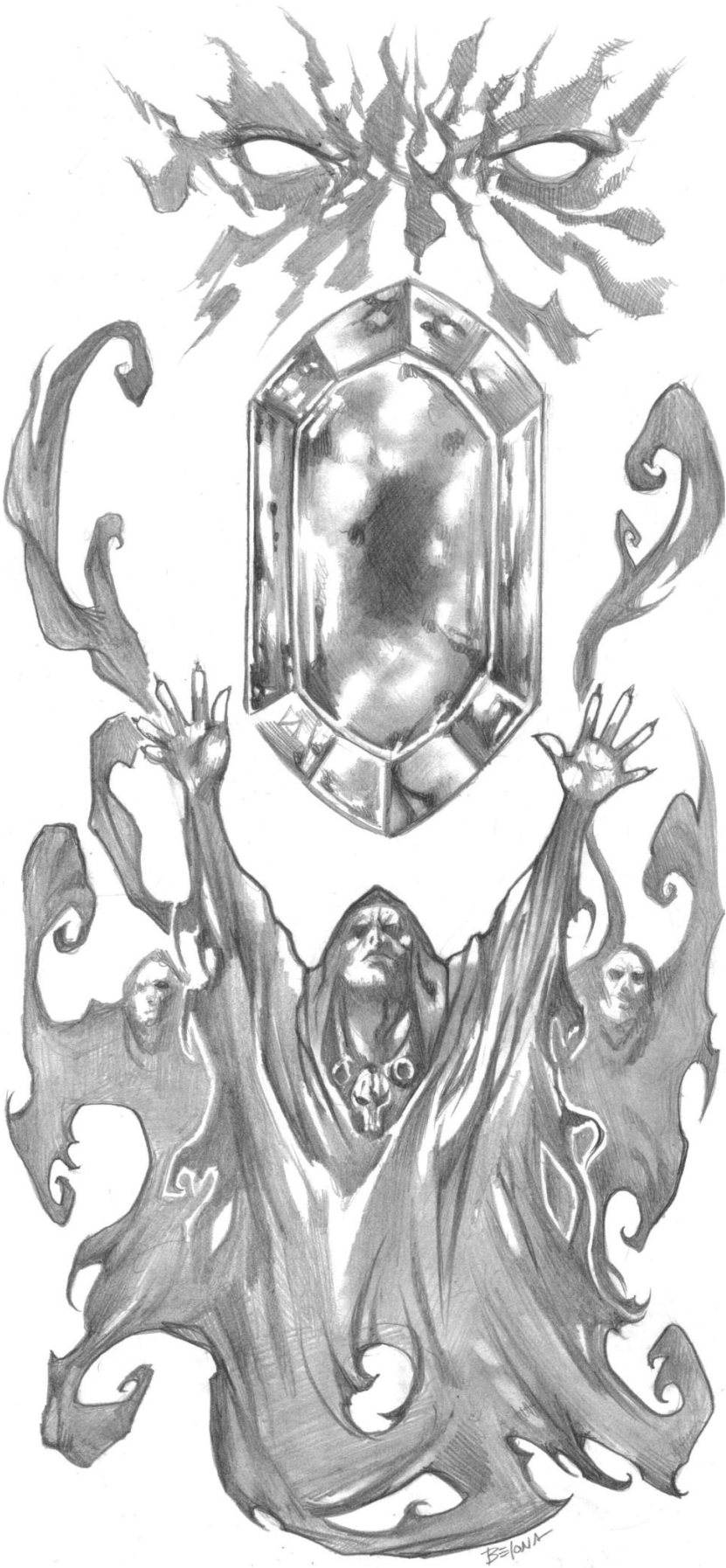
En Compañía de los Alghinad

Una vez demuestren ser de confianza, Teleriad, el líder de las grandes águilas, les recibe en lo alto del Nido, donde se muestra curioso por los PJs, su historia y lo que está sucediendo en el resto de Valsorth. Ante las noticias de que los dragones han regresado, Teleriad no puede disimular su desazón, pues el odio entre ambas razas se remonta a siglos de antigüedad. Aun así, nada quiere saber de la guerra que asola el resto de Valsorth, y se justifica diciendo que los alghinad sólo quieren vivir en el Nido, ajenos a los problemas y guerras de los demás.

Quizás, para conseguir la información sobre Karahakum que necesitan, los PJs deban ganarse la confianza de los alghinad, ya sea ayudándoles con algún problema (como la **Aventura 30: La enfermedad de las águilas**, pág. 292) u otro cometido. Sea como sea, finalmente Teleriad explicará a los PJs la localización de Karahakum, sin poder ayudarles en nada más. De cualquier modo, se ofrece a llevarles volando a donde deseen una vez cumplan su cometido en la ciudad perdida.

Los Subterráneos

Karahakum (ver pág. 280) es todo menos un lugar seguro, ya que en sus ruinas habita un clan de orkos que ocupa el barrio sur de la ciudad. Además, para mayor desgracia de los PJs, la única información relativa a la localización de la Gema de Poder se encuentra



en la misma sala en la que está el **Pozo de la Perdición** (punto 19, ver pág. 286). En esta sala una inscripción adorna las paredes, un grabado en el que se explica mediante pictogramas cómo fueron creadas las gemas en la ciudad y cómo se usaron para abrir el Pozo. En una de las imágenes se ve un rudimentario mapa de Valsorth, en el que se señala el lugar que actualmente ocupa la ciudad de Teshaner. En la siguiente imagen se ve que la gema fue enterrada en un túmulo en las profundidades de ese lugar para que nadie volviese a usar su poder.

Por supuesto, si los PJs abren el portal, tendrán que enfrentarse al demonio del abismo, tal y como se describe en ese mismo punto.

La Batalla del Cielo

Una vez conseguida la información, las águilas llevan a los PJs de vuelta al Nido para que puedan reunirse con Teleriad. Sin embargo, cuando se encuentren en la torre, Seela hará aparición al frente de cinco dragones negros. Siguiendo las instrucciones del Rey Dios, la renegada se encuentra en esta zona buscando el lugar donde fueron creadas las Gemas de Poder. Durante su búsqueda, ha descubierto la existencia de los alghinad y, consciente de la amenaza potencial que suponen, decide exterminar a las pocas que aún sobreviven. Lanzará su ataque cuando crea más conveniente, como por ejemplo cuando las águilas se encuentren distraídas durante un juego de La Campana.

Esta batalla es una nueva aparición de Seela, que si ya conoce a los PJs intentará eliminarlos o conseguir información de cuáles son sus planes. Las águilas se enfrentarán a los dragones, y la batalla concluirá cuando dos enemigos sean eliminados o cuando Seela ordene la retirada. Por supuesto, al interferir de nuevo los PJs en sus planes, quizás decida seguirlos a partir de ese momento, misión que puede cumplir un dragón volando a gran altura.

Una vez concluida la batalla, si los PJs han ayudado a las águilas, Teleriad se muestra muy agradecido, y ofrece llevar volando a los PJs allá donde deseen, lugar que seguramente sea las ruinas de Teshaner. A partir de esta batalla, también se produce un cambio en la actitud de los alghinad respecto a la guerra, pues ahora saben que nadie puede mantenerse al margen, y que antes o después deberán elegir un bando.

Parte III. La Gema de Poder

Esta parte comienza cuando los PJs llegan a los alrededores de lo que fue la ciudad de Teshaner, con la intención de encontrar la Gema de Poder. Seguramente desconozcan el paradero de la gema, por lo que una de sus prioridades debe ser obtener más información. El lugar más obvio por el que empezar la investigación es la biblioteca de la ciudad.

La Ciudad Maldita

Después de la caída frente a los ejércitos de dragones, Teshaner se ha convertido en un lugar maldito. Las ruinas son ahora el hogar de desheredados, carroñeros y otras criaturas que se alimentan de los cadáveres y los restos que dejaron los orkos. Abrirse paso por las calles, llenas de escombros, edificios derruidos o incendiados, es muy peligroso, tal y como se explica en **La ciudad destruida** (ver pág. 236).

El objetivo de los PJs debe ser llegar a la **Biblioteca**, (ver pág. 214) que a pesar de haber sido saqueada e incendiada, aún conserva algunas cámaras subterráneas intactas, pero están cerradas con llave. Encontrar esta llave puede requerir investigar el resto de ruinas hasta dar con el cadáver de Niarod, el bibliotecario. Una vez accedan a la biblioteca, pueden encontrar la información sobre el paradero del túmulo donde se encuentra la Gema de Poder, lo cual les conducirá a las alcantarillas.

Las Alcantarillas

La trama de pasadizos y túneles permanecen más o menos igual que antes de la caída de la ciudad, aunque nuevas criaturas se han hecho con el poder del nivel superior al desaparecer los hombres del gremio de ladrones. Los PJs deben alcanzar los niveles inferiores y abrir la puerta de piedra que da acceso al nivel más profundo de las alcantarillas, el lugar donde se encuentra encerrado el Rey Espectro. Tras vencer a las hordas de no-muertos, los PJs deben abrir el sello mágico que protege el pozo donde fue enterrada la gema. Al conseguirla y regresar a la superficie, descubrirán que Seela ha seguido sus pasos.

El Fin de la Traidora

Los PJs se enterarán al poco de salir de Teshaner que la batalla por Eras-Har ha terminado, y que las tropas del Rey Dios se han visto obligadas a retroceder (tal y como se describe en el cuarto libro-juego de *Leyenda Élfica*). En este momento, un emisario enviado por la princesa Gishal les encomienda ir a Eras-Har, para un concilio en que elfos y humanos se disponen a luchar juntos contra los ejércitos de dragones.

Por desgracia para ellos, Seela anhela la Gema, y al descubrir que los PJs la tienen en su poder, ella misma en persona se dispone a hacerse con la piedra. Mientras los PJs viajan al norte hacia Eras-Har, la renegada, devastado su ejército tras las últimas batallas, vuela en su dragón en busca de los PJs. Al encontrarlos, les cierra el paso y exige la gema.

El lugar y el momento de este enfrentamiento final con la lugarteniente del Rey Dios es elección del DJ. Seela se encuentra desesperada, aunque sabe que si encuentra la gema convertirá la derrota de su ejército en una gran victoria personal. Por ello, se lanzará con su dragón sobre los PJs para aniquilarlos y hacerse con la gema.

Epílogo

La muerte de Seela pone fin a su traición, y debilita el poder del Rey Dios. Los PJs deben llevar la gema a Eras-Har, donde el concilio entre humanos y elfos debe decidir qué hacer a continuación, pues la guerra no ha hecho más que empezar. Por desgracia, ninguno de ellos sabe cuál es el verdadero poder de las gemas, y es posible que lo que consideran su mayor esperanza sea en realidad su propia perdición. Pero todo esto es otra historia, una que se explica en el siguiente volumen de **El Reino de la Sombra**.



Capítulo VII
Bestiario de Valsorth

Criaturas temibles aguardan en la oscuridad de las profundidades del mundo. Valsorth es un mundo de pueblos que aman la libertad, pero también la guarida de engendros y horrores que no han visto jamás la luz del sol. Desde la chusma orka hasta los gigantescos devorarroca capaces de engullir a un hombre de un mordisco, en este capítulo se describen más de cincuenta monstruos y criaturas para usar en tus partidas y poner a prueba a los héroes de Valsorth.

Tipos de Criatura

Valsorth es un mundo en el que conviven toda serie de razas y criaturas, enzarzadas en una lucha por la supervivencia. Algunas de estas especies son casi unos recién llegados, mientras que otros seres se remontan a los albores de la historia. Desde los clanes de orkos que asolan las colinas hasta los desconocidos hombres rata de los subterráneos, en este capítulo se detallan las características y puntuaciones de aquellas criaturas y monstruos con los que puede que los PJs tengan que enfrentarse. No se trata de una descripción detallada de cada criatura, con su hábitat y costumbres, sino su traslación al sistema de juego para poder usarlos en las partidas. El DJ es libre de dar una cultura y trasfondo a estas criaturas para dotar de mayor riqueza a sus partidas, aunque muchos de estos seres serán analizados en profundidad en un futuro suplemento dedicado en exclusiva a los monstruos de Valsorth.

Los tipos de criatura sirven a varios propósitos. En primer lugar funcionan de modo similar a las plantillas raciales de los Personajes Jugadores, otorgando un paquete preparado para añadir a una criatura, acelerando así el proceso de creación. Además, clasifican las criaturas, monstruos y engendros varios a los que se van a enfrentar los personajes, permitiendo clarificar qué tipo de ser es el que se está manejando. Esto puede ser muy relevante durante la partida, ya que los Personajes Jugadores pueden tener conjuros o armas preparadas especialmente para dañar a un tipo de criatura en concreto.

La plantilla de una criatura influye en algunas de sus capacidades y aptitudes: puntuaciones de Características físicas, Bonificaciones, puntos de Habilidad, Dotes y cualidades especiales. Las puntuaciones de Características mentales (Inteligencia, Sabiduría y Carisma) pueden variar enormemente entre las criaturas de un mismo tipo; a menos que la descripción especifique una puntuación particular para uno de estos rasgos, el DJ asignará valores como considere apropiado.

Es posible aplicar múltiples plantillas a una criatura, pero también es complejo, ya que además de ser un "paquete de capacidades" una plantilla tiene que ver en ocasiones con la composición física o incluso el origen de la criatura.

Una criatura debe poseer la plantilla de criatura completa para poder ser considerada una criatura de ese "tipo". Si no cumple todos los requisitos, debería considerarse de otro tipo de criatura cuyos requisitos sí cumpla, aunque esto queda siempre, por supuesto, a discreción del Director de Juego y de su idea de la campaña. Es factible alterar la plantilla al rellenar la ficha de la criatura, por ejemplo devolviéndole una Característica de la que carece u otorgándole una competencia que no suela tener, pero siempre mediante el pago de los correspondientes Puntos de Personaje.

Por supuesto que es posible crear una criatura al gusto y plantearse posteriormente a qué tipo de criatura pertenece, o incluso ignorar la regla de los tipos de criatura por completo y usar este capítulo sólo como ejemplo.

Todas las plantillas de tipo de criatura presentan los rasgos y capacidades mínimas de una criatura estándar de tamaño mediano. Para criaturas más grandes o más pequeñas, se deben aplicar las modificaciones incluidas en la **Tabla BdV2: Tamaño**. Esta tabla, junto con más información y consejos sobre cómo crear una criatura, están disponibles más adelante en este mismo capítulo, así como una descripción completa de todos los rasgos raciales incluidos en las plantillas.

Nota: *Casi todas las criaturas suelen tener algún tipo de infravisión, pero no es obligatorio. Se ha retirado de la descripción tradicional de los tipos de criatura, común a todos los juegos OGL, la entrada "Infravisión" para destacar su falta de obligatoriedad.*

Aberración — Plantilla de 10 puntos

Una aberración tiene una anatomía extravagante, aptitudes extrañas, tendencias alienígenas o cualquier combinación de las tres.

Características (6): Al menos 6 puntos entre Fuerza, Destreza y Constitución.
Bonificaciones (2): Voluntad +2.
Arma natural (1): La criatura es capaz de causar daño letal con su cuerpo, por ejemplo mediante garras, colmillos, cuernos…
Rasgo monstruoso (1): Una cualidad insólita de al menos un Punto de Personaje, como un sentido excepcional o miembros adicionales.

Ajeno — Plantilla de 10 puntos

Un ajeno es una criatura no elemental originaria de otra dimensión, realidad o plano.

Características (4): Fuerza 12, Destreza 10, Constitución 12, Inteligencia 10, Sabiduría 10, Carisma 10.
Bonificaciones (6): Se deben repartir al menos 6 puntos entre Ataque, Fortaleza, Reflejos y Voluntad.
Alma extraña (–1): Los ajenos no pueden ser resucitados fuera de su plano, dimensión o realidad de origen, debido a la naturaleza desconocida de su alma.
Rasgo monstruoso (1): Al menos un rasgo animal o sobrenatural equivalente a un Punto de Personaje.

Animal — Plantilla de 1 punto

Un animal es una criatura no humanoide, normalmente un vertebrado, sin aptitudes mágicas ni capacidad innata para los idiomas y la cultura. Un animal no tiene rasgos sobrenaturales, todas sus capacidades están originadas en la naturaleza del mundo real. Los animales tienen puntuaciones de Inteligencia de 1 ó 2 (los animales depredadores suelen tener Inteligencia 2). Ninguna criatura con una puntuación de Inteligencia de 3 o mayor constaría como animal. (Para animales inteligentes o con aptitudes sobrenaturales o muy exageradas, consulta la plantilla de **Bestia monstruosa**, más abajo).

Características (–4): Fuerza 10, Destreza 10, Constitución 10, Inteligencia 2, Sabiduría 12, Carisma 6. Se reparten al menos 6 puntos entre Fuerza, Destreza y Constitución.
Bonificaciones (4): Al menos 4 puntos entre Fortaleza y Reflejos.
Arma natural (1): La criatura es capaz de causar daño letal con su cuerpo, por ejemplo mediante garras, colmillos, cuernos…
Competencias limitadas (–1): Estas criaturas sólo son competentes con sus armas naturales.

Sentido excepcional (1): Esta criatura dispone de al menos un sentido muy desarrollado, como Infravisión u Olfato animal.

Bestia monstruosa — Plantilla de 7 puntos

Una bestia monstruosa es un animal extraordinario. Sigue siendo una criatura no humanoide, aunque podría tener una puntuación de Inteligencia mayor de 2, poseer aptitudes sobrenaturales, o ser extravagante en apariencia y hábitos.

Características (0): Fuerza 10, Destreza 10, Constitución 10, Inteligencia 2, Sabiduría 12, Carisma 6. Se reparten al menos 10 puntos entre todas sus Características.
Bonificaciones (6): Ataque +2, Fortaleza +2, Reflejos +2.
Arma natural (1): La criatura es capaz de causar daño letal con su cuerpo, por ejemplo mediante garras, colmillos, cuernos…
Competencias limitadas (–1): Estas criaturas sólo son competentes con sus armas naturales.
Sentido excepcional (1): Esta criatura dispone de al menos un sentido muy desarrollado, como Infravisión u Olfato animal.

Cieno — Plantilla de 10 puntos

Un cieno es una criatura amorfa o mutable, de cuerpo viscoso, líquido o similar.

Características (–4): Fuerza 12, Destreza 10, Constitución 13, Inteligencia –, Sabiduría 10, Carisma 1.
Bonificaciones (2): Fortaleza +2.
Ausencia de Inteligencia (–2): Al carecer de Inteligencia, la criatura es incapaz de razonar por sí misma, limitándose a cumplir órdenes muy sencillas o reaccionando por puro instinto. La criatura es inmune a cualquier efecto dependiente de la inteligencia, como efectos mentales, conjuros enajenadores, miedo, habilidades de interacción... y falla automáticamente cualquier prueba de Inteligencia que haga. Además, no puede adquirir dotes ni habilidades, aunque puede tener dotes de Competencia y poseer rasgos raciales similares a las dotes o que otorguen bonificaciones a las habilidades.
Competencias limitadas (–1): Estas criaturas sólo son competentes con sus armas naturales.
Cuerpo protoplásmico (12): Debido a la semiliquidez y la carencia de órganos de su cuerpo, en particular la ausencia de ojos, un ser protoplásmico es inmune al aturdimiento, el dolor, el veneno, y cualquier efecto negativo o beneficioso dependiente de la vista, como ataques de mirada, ilusiones visuales, deslumbramientos… Además, la naturaleza viscosa de su cuerpo provoca que sea realmente difícil producirle daño; a la hora de calcular sus Puntos de Resistencia y Umbral de herida grave se considera que la criatura es de una categoría de tamaño superior a la real (por ejemplo, si fuera mediana obtendría el +10 a los Puntos de Resistencia y el +1 al Umbral de herida grave propios de una criatura de tamaño grande). La criatura es capaz de atravesar ranuras estrechas, rejillas o quicios de puertas a una cuarta parte de su Velocidad normal.
Velocidad reducida (–1): Los cienos suelen ser criaturas más lentas de lo normal. Sufren una reducción de 3 metros a su Velocidad.
Vista ciega (4): La criatura dispone de algún sentido no visual que le permite percibir todo lo que tiene alrededor en un radio de 18 metros.

Constructo — Plantilla de 15 puntos

Un constructo es un objeto animado o una criatura construida artificialmente.

Características (1): Fuerza 10, Destreza 10, Dureza 10, Inteligencia –, Sabiduría 10, Carisma 1. Se reparten al menos 10 puntos entre Fuerza, Destreza y Dureza.
Bonificaciones (2): Fortaleza +2.
Ausencia de Constitución (8): Al carecer de Constitución, la criatura es inmune a la fatiga, el veneno, las enfermedades y, en general, a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que afecte a objetos o sea inofensivo. Por ejemplo, una criatura sin Constitución aún puede sufrir Daño masivo, como cualquier objeto, y tiene que superar la prueba de Fortaleza correspondiente (ver **Daño masivo**, pág. 110).
Una criatura sin Constitución también ignora el aturdimiento y las penalizaciones por dolor, pero no es inmune a los golpes críticos. Además, la criatura es incapaz de sanarse de forma natural y no puede realizar un Esfuerzo extra.
Al carecer de Constitución debe comprar Dureza para calcular su aguante, del mismo modo que un objeto (ver **Daño a objetos**, pág. 112). Obtiene Dureza 10 de forma gratuita, pudiendo mejorarla al coste de un Punto de Personaje por punto de Dureza.

Puntos de Resistencia = Dureza x3
Umbral de destrucción = Dureza
Bonificación de Fortaleza = Dureza /2

Ausencia de Inteligencia (–2): Al carecer de Inteligencia, la criatura es incapaz de razonar por sí misma, limitándose a cumplir órdenes muy sencillas o reaccionando por puro instinto. La criatura es inmune a cualquier efecto dependiente de la inteligencia, como efectos mentales, conjuros enajenadores, miedo, habilidades de interacción... y falla automáticamente cualquier prueba de Inteligencia que haga. Además, no puede adquirir dotes ni habilidades, aunque puede tener dotes de Competencia y poseer rasgos raciales similares a las dotes o que otorguen bonificaciones a las habilidades.
Inmunidades de constructo (6): Además de lo anterior, un constructo es inmune a efectos de nigromancia y daño de Característica.
No vivo (–1): La criatura no puede ser reanimada o resucitada por los mismos medios que el resto de criaturas, sino que debe ser creada de nuevo del modo en que fue animada en primer lugar. Estas criaturas son destruidas inmediatamente si sus Puntos de Resistencia se reducen a cero o si quedan en estado Moribundo.
Reparable (1): La criatura puede ser reparada con una prueba de la Artesanía adecuada (CD 15). Se requiere un día de trabajo (8 horas) para eliminar el estado Deteriorado y una semana para el estado Inutilizado. Si la criatura no ha sufrido Daño masivo, un día de trabajo le hace recuperar tantos Puntos de Resistencia como el valor total de Artesanía, o la parte proporcional si se dedica menos tiempo.

Elemental — Plantilla de 10 puntos

Un elemental es un ser compuesto por uno de los cuatro elementos clásicos: agua, aire, fuego y tierra.

Características (–4): Fuerza 10, Destreza 10, Constitución 10, Inteligencia 6, Sabiduría 12, Carisma 8.
Alma extraña (–1): Los elementales no pueden ser resucitados fuera de su plano, dimensión o realidad de origen, debido a la naturaleza extraplanar de su alma.
Arma natural (1): La criatura es capaz de causar daño letal con su cuerpo, por ejemplo mediante garras, colmillos, cuernos…
Inmunidades de elemental (4): Los elementales son inmunes al aturdimiento y el veneno.

Rasgos de elemental (10): Se aplican los rasgos de uno de los siguientes tipos, según la naturaleza del elemental:

- **Agua**: Fuerza +2, Constitución +2, Voluntad +1, Incorpóreo 1, Inmunidad (Daño de frío), Nadador 2, Vulnerable al daño (Fuego).
- **Aire**: Destreza +2, Reflejos +1, Incorpóreo 2, Volar.
- **Fuego**: Ataque +2, Reflejos +1, Arma natural de fuego (su arma natural hace daño basado en el fuego), Incorpóreo 2, Inmunidad (Daño por fuego), Vulnerable al daño (Frío).
- **Tierra**: Fuerza +2, Constitución +4, Armadura natural 3, Movimiento especial (Excavar) 1.

Fata — Plantilla de 12 puntos

Una criatura faérica, como las hadas y las dríadas, tiene aptitudes sobrenaturales y conexiones con la naturaleza o alguna otra fuerza o lugar. Habitualmente tienen forma humanoide.

Características (6): Fuerza 10, Destreza 12, Constitución 10, Inteligencia 10, Sabiduría 12, Carisma 12.
Bonificaciones (2): Reflejos +2.
Infravisión (1): Pueden ver con luz tenue como si fuera de día.
Protección contra magia (Encantamiento) (1): Obtienen un +2 en las pruebas para resistir efectos mágicos de la escuela de Encantamiento.
Rasgo sobrenatural (2): Al menos un rasgo sobrenatural o habilidad mágica de 2 Puntos de Personaje.

Humanoide — Plantilla de 0 puntos

Un humanoide normalmente tiene dos brazos, dos piernas, una cabeza y un torso como los humanos. Un humanoide tiene pocas o ninguna aptitud sobrenatural o extraordinaria.

Un personaje normal es por definición un humanoide. La ficha de un humanoide se crea exactamente como una ficha normal.

Humoide monstruoso — Plantilla de 8 puntos

Un humanoide monstruoso es una criatura humanoide con rasgos monstruosos o de animal. Un humanoide monstruoso a menudo también posee aptitudes sobrenaturales.

Bonificaciones (6): Al menos 6 puntos a repartir entre Ataque, Reflejos y Voluntad.
Rasgo monstruoso (2): Al menos un rasgo animal o sobrenatural de 2 Puntos de Personaje.

Muerto viviente — Plantilla de 15 puntos

Un muerto viviente es una criatura que una vez estuvo viva pero murió y ahora es animada por fuerzas espirituales o sobrenaturales.

Ausencia de Constitución (8): Al carecer de Constitución, la criatura es inmune a la fatiga, el veneno, las enfermedades y, en general, a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que afecte a objetos o sea inofensivo. Por ejemplo, una criatura sin Constitución aún puede sufrir Daño masivo, como cualquier objeto, y tiene que superar la prueba de Fortaleza correspondiente (ver **Daño masivo**, pág. 110).
Una criatura sin Constitución también ignora el aturdimiento y las penalizaciones por dolor, pero no es inmune a los golpes críticos. Además, la criatura es incapaz de sanarse de forma natural y no puede realizar un Esfuerzo extra.
Al carecer de Constitución debe comprar Dureza para calcular su salud, del mismo modo que un objeto (ver **Daño a objetos**, pág. 112). Obtiene Dureza 10 de forma gratuita, pudiendo mejorarla al coste de un punto de personaje por punto de Dureza.

Puntos de Resistencia = Dureza x3
Umbral de destrucción = Dureza
Bonificación de Fortaleza = Dureza /2

Inmunidades de muerto viviente (10): Los muertos vivientes son inmunes al daño de Característica, a los efectos de nigromancia (salvo que afecten a objetos o estén específicamente diseñados contra no-muertos) y efectos enajenadores.
No vivo (–1): La criatura no puede ser reanimada o resucitada por los mismos medios que el resto de criaturas, sino que debe ser creada de nuevo del modo en que fue animada en primer lugar. Estas criaturas son destruidas inmediatamente si sus Puntos de Resistencia se reducen a cero o si quedan en estado Moribundo.
Vulnerable al daño sagrado (–2): Los muertos vivientes sufren un 50% más de daño cuando reciben un ataque de tipo sagrado.

Planta — Plantilla de 1 punto

Una planta es una criatura de origen vegetal.

Características (–7): Fuerza 12, Destreza 8, Constitución 12, Inteligencia –, Sabiduría 10, Carisma 1.
Ausencia de Inteligencia (–2): Al carecer de Inteligencia, la criatura es incapaz de razonar por sí misma, limitándose a cumplir órdenes muy sencillas o reaccionando por puro instinto. La criatura es inmune a cualquier efecto dependiente de la inteligencia, como efectos mentales, conjuros enajenadores, miedo, habilidades de interacción... y falla automáticamente cualquier prueba de Inteligencia que haga. Además, no puede adquirir dotes ni habilidades, aunque puede tener dotes de Competencia y poseer rasgos raciales similares a las dotes o que otorguen bonificaciones a las habilidades.
Competencias limitadas (–1): Estas criaturas sólo son competentes con sus armas naturales.
Inmunidades (7): Las plantas son inmunes al aturdimiento y a las penalizaciones por dolor.
Vista ciega (4): Tanto si tiene ojos como si no, una planta es capaz de percibir lo que tiene alrededor en un radio de 18 metros. Esta forma de "visión" no puede ser cegada.

Sabandija — Plantilla de 0 puntos

Este tipo de criatura incluye insectos, arácnidos, otros artrópodos, gusanos y similares invertebrados. De modo similar a los animales, las sabandijas no tienen Inteligencia por encima de 2. Una sabandija inteligente es una bestia monstruosa

Características (–9): Fuerza 10, Destreza 10, Constitución 10, Inteligencia 1, Sabiduría 10, Carisma 4. Al menos 6 puntos entre Fuerza, Destreza y Constitución.
Bonificaciones (4): Al menos 4 puntos entre Fortaleza y Reflejos.
Arma natural (1): La criatura es capaz de causar daño letal con su cuerpo, por ejemplo mediante garras, colmillos, cuernos…
Competencias limitadas (–1): Estas criaturas sólo son competentes con sus armas naturales.
Inmunidad (4): Las sabandijas son inmunes a efectos enajenadores.
Sentido excepcional (1): Esta criatura dispone de al menos un sentido muy desarrollado, como Infravisión u Olfato animal.

Criaturas

Las criaturas listadas a continuación son todas las necesarias para jugar las aventuras incluidas en los capítulos 5 y 6 de este libro, además de servir como referencia para que el Director de Juego disponga de una colección suficiente a la hora de desarrollar sus propias aventuras. Al igual que no hay dos personajes iguales, no tiene por que haber dos espectros o trolls iguales, así que nada impide modificar las criaturas para personalizarlas al gusto del DJ o las necesidades de sus propias aventuras. Como todo en este libro, está aquí para facilitar la experiencia de juego, no para limitarla.

Águila de los Bosques — 15 puntos

Las águilas son una de las aves que comparten un vínculo especial con los elfos, pues les consideran sus aliados y amigos. Son aves de presa, dotadas de poderosos picos y garras, por lo que pueden atacar a sus enemigos y producirles graves heridas. Además de estas capacidades, su capacidad para el vuelo y su increíble vista les permite explorar grandes áreas en busca de intrusos o cualquier otro peligro.

Las estadísticas de estas águilas se pueden usar también para el resto de grandes aves de presa. Suelen tener un tamaño alrededor de 1 metro de alto y una envergadura de alas de unos 2 metros.

Tipo de criatura: Animal pequeño.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 15 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 14 (+2), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural (Garras) 1, Arma natural (Pico) 2, Ataque al vuelo, Competencias limitadas, Especialidad en ataque (Pico), Infravisión 1, Velocidad reducida 2, Vista de águila, Volar 4.
Habilidades: Atención +6, Sigilo +6, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +2, Reflejos +4, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 3 m (Terrestre) y 24 m (Volando), Defensa 15 (Desprevenido 13), Garras +3 (1d3+1), Pico +5 (1d4+1), Derribar –2, Presa –3.
Salud: Puntos de Resistencia 21, Umbral de herida grave 8.

Alghinad, Gran Águila — 70 puntos

Los alghinad tienen el aspecto de las águilas de las tierras centrales, pero de un tamaño enorme, abarcando más de diez metros con sus alas desplegadas. Vuelan con elegancia en las alturas, observando el mundo con sus enormes ojos sin párpados y chascando sus picos que parecen capaces de traspasar una coraza como si fuese papel.

Tipo de criatura: Bestia monstruosa grande.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 18 (+4), Constitución 18 (+4), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 15 (+2), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Arma natural (Pico) 3, Arma natural (Garras) 2, Ataque al vuelo, Competencias limitadas, Especialidad en ataque (Pico), Infravisión 1, Velocidad reducida 2, Vista de águila, Volar 5.
Habilidades: Atención +10, Atletismo +6, Buscar +8, Diplomacia +6, Intimidar +4, Sigilo +2, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +9, Reflejos +11, Voluntad +7.
Combate: Iniciativa +11, Velocidad 3 m (Terrestre) y 30 m (Volando), Defensa 20 (Desprevenido 16), Garras +7 (1d8+2), Pico +9 (1d10+2), Derribar +12, Presa +10.
Salud: Puntos de Resistencia 56, Umbral de herida grave 13.

Araña Gigante — 45 puntos

Son grandes arácnidos de cuerpos hinchados y patas peludas, con un gran aguijón venenoso que utilizan para paralizar a sus víctimas. Además, en sus cubiles tejen telarañas para atrapar a las presas, mientras la araña aguarda agazapada para devorarlas.

Tipo de criatura: Sabandija grande.
Características: Fuerza 15 (+2), Destreza 17 (+3), Constitución 13 (+1), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (–3).
Rasgos raciales: Arma natural (Aguijón) 1, Arma natural (Mordisco) 4, Armadura natural 1, Competencias limitadas, Especialidad en ataque (Aguijón), Infravisión 2, Inmunidad (Efectos enajenadores), Miembro adicional (8 patas en total) 4, Movimiento especial (Trepar) 2, Telaraña 3, Veneno 3.
Habilidades: Atención +8, Atletismo +10, Intimidar +6, Sigilo +7, Supervivencia +5.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +6, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m (Terrestre y trepando), Defensa 15 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 1), Aguijón +6 (1d6+2; Veneno: Fortaleza CD 14, Daño inicial/secundario: 1d3 Fuerza), Mordisco +4 (2d6+2), Derribar +9, Presa +8.
Salud: Puntos de Resistencia 44, Umbral herida grave 11.

Babosa del Subsuelo — 30 puntos

Se trata de enormes sanguijuelas de más de un metro de largo, cuerpo bulboso y piel oscura, que habitan en los subterráneos más infectos. Viven entre la carroña, pero al detectar a seres vivos, atacan sedientas de sangre caliente. A pesar de ser lentas y torpes, su ataque puede ser muy peligroso, ya que sus mandíbulas son portadoras de todo tipo de enfermedades.

Tipo de criatura: Sabandija mediana.
Características: Fuerza 17 (+3), Destreza 11 (+0), Constitución 16 (+3), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (–3).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 2, Armadura natural 3, Competencias limitadas, Enfermedad 2, Infravisión 2, Inmunidad (Efectos enajenadores), Olfato animal 1, Velocidad reducida 1.
Habilidades: Atención +8, Atletismo +5, Sigilo +4, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +7, Reflejos +4, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 6 m, Defensa 14 (Desprevenido 14), Armadura natural (RD 3), Mordisco +4 (1d6+3, enfermedad Fortaleza CD 14, Daño inicial/secundario: 1d2 Constitución), Derribar/Presa +7.
Salud: Puntos de Resistencia 40, Umbral de herida grave 11.

Bestia Demoníaca — 80 puntos

Los planos infernales, realidades paralelas demoníacas y otras existencias multiplanares están en ocasiones pobladas por todo tipo de monstruos y bestias de pesadilla. Una bestia demoníaca es un "animal" proveniente de otra realidad o plano de existencia. Un monstruo voraz, sádico, asesino y terrorífico cuyo resoplar infernal aterroriza al más pintado y capaz de destrozar a un grupo de humanos en un momento.



TABLA BDV1: LISTA DE CRIATURAS

Nombre	Tipo de criatura	Puntos
Águila de los bosques	Animal pequeño	15
Alghinad, gran águila	Bestia monstruosa grande	70
Araña gigante	Sabandija grande	45
Babosa del subsuelo	Sabandija mediana	30
Bestia demoníaca	Ajeno mediano	80
Caballo	Animal grande	22
Cambiante	Humanoide monstruoso mediano	45
Cocodrilo de barro	Animal grande	50
Cubo gelatinoso	Cieno mediano	40
Deinónicus	Animal mediano	40
Demonio supremo	Ajeno enorme	150
Desollador	Humanoide monstruoso mediano	80
Devorarroca (Pequeño)	Sabandija mediana	30
Devorarroca (Gran gusano)	Sabandija colosal	115
Draco	Animal enorme	75
Dragón	Bestia monstruosa enorme	110
Espíritu (Fantasma)	Muerto viviente mediano	55
Espíritu (Espectro)	Muerto viviente mediano	95
Espíritu (Rey Espectro)	Muerto viviente mediano	150
Esqueleto	Muerto viviente mediano	10
Gato	Animal menudo	10
Golem	Constructo grande	55
Hiallu	Animal grande	30
Hombre rata	Humanoide monstruoso mediano	35
Hombre sapo	Humanoide monstruoso mediano	40
Horror putrefacto	Aberración grande	55
Límbido	Aberración grande	45
Lobo	Animal mediano	20
Mastín	Animal mediano	20
Murciélago	Animal diminuto	1
Necrófago	Muerto viviente mediano	50
Orko (Infantería)	Humanoide mediano	25
Orko (Gran orko)	Humanoide mediano	35
Orko (Capitán)	Humanoide mediano	45
Oso	Animal grande	55
Pulpo enorme	Animal enorme	70
Rata gigante	Animal pequeño	25
Serpiente enorme	Animal enorme	45
Serpiente venenosa	Animal menudo	10
Troll	Humanoide monstruoso grande	50
Yahi (Guerrero)	Humanoide monstruoso mediano	50
Yahi (Hechicero)	Humanoide monstruoso mediano	60
Yeti	Humanoide monstruoso grande	50
Zombi	Muerto viviente mediano	20

Tipo de criatura: Ajeno mediano.
Características: Fuerza 24 (+7), Destreza 16 (+3), Constitución 23 (+6), Inteligencia 4 (–3), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (–1).
Rasgos raciales: Alcance adicional (Aliento de fuego) 1, Alma extraña, Arma natural (Aliento de fuego) 3, Arma natural (Garras) 3, Arma natural (Mordisco) 5, Armadura natural 3, Asustar, Competencias limitadas, Desgarramiento, Especialidad en ataque (Garras), Infravisión 1, Olfato animal 1, Velocidad incrementada 2.
Habilidades: Atención +7, Atletismo +15, Intimidar +14, Sigilo +11, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +14, Reflejos +8, Voluntad +5.
Combate: Iniciativa +8, Velocidad 15 m, Defensa 18 (Desprevenido 15), Armadura natural (RD 3), Aliento de fuego (2d4, alcance 6 m en cono, Reflejos CD 15 reduce a la mitad), Garras +7 (1d8+7), Mordisco +5 (2d6+7), Derribar/Presa +9.
Salud: Puntos de Resistencia 62, Umbral de herida grave 15.

Caballo — 22 puntos

Un animal dócil y amistoso con su jinete una vez domesticado, los caballos han acompañado desde hace siglos a hombres del norte y elfos de los bosques, sirviéndoles de montura ya sea en largos viajes o en el fragor de la batalla. Inteligente, rápido, fuerte y relativamente fácil de educar y montar, puede cargar grandes pesos, tirar de carros, o llevar a un jinete con un mensaje rápidamente a grandes distancias.

Estas estadísticas representan el caballo ligero de monta común. Altera sus características o bonificaciones según sea adecuado para adaptar la ficha a los diferentes tipos de caballo que necesites.

Tipo de criatura: Animal grande.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 13 (+1), Constitución 15 (+2), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural (Coz) 1, Competencias limitadas, Infravisión 1, Olfato animal 1, Velocidad incrementada 3.
Habilidades: Atención +5, Atletismo +10, Supervivencia +5.
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +6, Reflejos +4, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 18 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Coz +2 (1d6+2), Derribar/Presa +8.
Salud: Puntos de Resistencia 48, Umbral de herida grave 12.

Cambiante — 45 puntos

Los cambiantes son humanoides carnívoros y traicioneros, que poseen la capacidad de variar su aspecto para confundirse entre los demás y así asesinar y devorar a sus víctimas. Un cambiante es delgado y de frágil constitución, piel azulada y húmeda, de rostro alargado sin rasgos en el que destacan sus grandes ojos negros totalmente opacos. Viven en lugares deshabitados, como subterráneos, ruinas o ciénagas, y sólo se adentran en otras civilizaciones cuando su hambre de carne les impulsa a ello.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso mediano.
Características: Fuerza 8 (–1), Destreza 12 (+1), Constitución 8 (–1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 10 (+0), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 1, Entorno predilecto (Ciénaga o Subterráneo), Infravisión 1, Metamorfo 3 (puede imitar cualquier criatura de hasta una categoría de tamaño de diferencia).
Habilidades: Atención +5, Averiguar intenciones +3, Diplomacia +5, Engañar +5, Sigilo +8, Supervivencia +5.
Dotes: Ataque furtivo 4, Ataque poderoso, Competencia con armas (Sencillas), Esquiva, Finta mejorada, Iniciativa mejorada 1.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +1, Reflejos +4, Voluntad +5.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m, Defensa 14/18 con Esquiva (Desprevenido 13), Garrote +5 (1d6–1, con ataque furtivo 1d6+4), Mordisco +5 (1d4–1, con ataque furtivo 1d4+4), Derribar +5, Presa +3.
Salud: Puntos de Resistencia 20, Umbral de herida grave 7.

Cocodrilo de Barro — 50 puntos

Se trata de enormes cocodrilos que habitan en pantanos, marismas y lodazales, llegando a medir más de 6 metros de largo. Son temidos por el resto de habitantes de las charcas, ya que los cocodrilos acechan ocultos entre el barro hasta que llega el momento de lanzarse sobre sus presas. Tranquilos por naturaleza hasta que un intruso se interna en su territorio, momento en que los cocodrilos se agazapan alrededor y esperan el momento propicio en que atacar y descuartizar a sus enemigos.

Tipo de criatura: Animal grande.
Características: Fuerza 21 (+5), Destreza 12 (+1), Constitución 18 (+4), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Agarre mejorado, Arma natural (Mordisco) 4, Armadura natural 3, Camuflaje natural (Ciénaga) 1, Competencias limitadas, Entorno predilecto (Ciénaga), Firme, Infravisión 1, Nadador 4.
Habilidades: Atención +6, Atletismo +9, Intimidar +4, Sigilo +7, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +9, Reflejos +5, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (terrestre) y 12 m (nadando), Defensa 14 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 3), Mordisco +6 (2d6+5), Derribar/Presa +15.
Salud: Puntos de Resistencia 56, Umbral de herida grave 13.

Cubo Gelatinoso — 40 puntos

De perfil difuso y amorfo, como una membrana semitransparente, los cubos gelatinosos son parásitos que habitan en los subterráneos, eliminando la carroña y desperdicios. Lentos y carentes de inteligencia, su contacto corrosivo los vuelve muy peligrosos, además de que cualquier objeto que entre en contacto con su cuerpo corre el peligro de deshacerse.

Tipo de criatura: Cieno mediano.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 10 (+0), Constitución 19 (+4), Inteligencia –, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5).
Rasgos raciales: Ausencia de Inteligencia, Camuflaje natural 2, Competencias limitadas, Cuerpo protoplásmico, Dureza, Firme, Piel hiriente 2, Presa mejorada, Sujeción mejorada, Velocidad reducida 1, Vista ciega.
Habilidades: Atención +5, Sigilo +8.
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +10, Reflejos +3, Voluntad +0.
Combate: Iniciativa +3, Velocidad 6 m, Defensa 13 (Desprevenido 13), Derribar/Presa +4 (+8 para mantener sujeción; daño automático de 1d8).
Salud: Puntos de Resistencia 60, Umbral de herida grave 16.

Deinónicus — 40 puntos

Es un peligroso dinosaurio bípedo tremendamente rápido y ágil. Un sujeto adulto pesa en torno a 70 kg, no llega al metro de altura y su longitud, incluyendo la cola, ronda los tres metros. El *deynonichus* (garra terrible) recibe su nombre por una peligrosa garra si-

tuada en el segundo dedo de sus pies traseros, que emplea para apuñalar a sus víctimas, devorándolas mientras siguen calientes. Cazan en manada mediante un complicado sistema de acecho y apoyo entre ellos, intentando separar a las presas más débiles del resto del grupo para saltar sobre ellas.

Tipo de criatura: Animal mediano.
Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 18 (+4), Constitución 15 (+2), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural (Garras) 2, Arma natural (Mordisco) 3, Armadura natural 1, Crítico mejorado (Garras), Competencias limitadas, Derribo mejorado 1, Especialidad en ataque (Garras), Infravisión 1, Olfato animal 1, Velocidad incrementada 2.
Habilidades: Atención +10, Atletismo +11, Intimidar +4, Sigilo +9, Supervivencia +9.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +6, Reflejos +7, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +7, Velocidad 15 m, Defensa 17 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 1), Garras +8 (1d6+3, 19-20), Mordisco +6 (1d8+3), Derribar +8, Presa +5.
Salud: Puntos de Resistencia 38, Umbral de herida grave 11.

Demonio Supremo — 150 puntos

Se trata de una criatura de casi ocho metros de alto, cuerpo recubierto de costras negruzcas incandescentes y musculosos brazos armados de afiladísimas garras. Su cabeza animal, similar a la de un carnero de grandes cuernos enroscados, mira con ojos rojizos mientras de su hocico brota un aliento de humo y fuego. Seres temidos en las antiguas leyendas, su sola visión produce tal miedo en sus enemigos, que muchos arrojan las armas al suelo y huyen presa del pavor. Además de su temible poder físico, estos demonios tienen ciertas capacidades mágicas innatas, con las que abrasar a sus enemigos.

Los demonios supremos son miembros de una raza desaparecida hace eones, que habitan las profundidades de los infiernos, de donde sólo salen debido a ritos de magia negra.

Tipo de criatura: Ajeno enorme.
Características: Fuerza 29 (+9), Destreza 15 (+2), Constitución 31 (+10), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 14 (+2), Carisma 16 (+3).
Rasgos raciales: Alma extraña, Arma natural (Aliento de fuego) 3, Arma natural (Garras) 3, Armadura natural 5, Asustar, Infravisión 2, Inmunidad (Fuego), Piel hiriente (Fuego) 1, Presencia temible 3 (Voluntad CD 16), Sensibilidad a la luz, Velocidad incrementada 1, Vulnerable al daño (Frío y sagrado).
Habilidades: Atención +9, Atletismo +11, Averiguar intenciones +6, Concentración +11, Diplomacia +9, Engañar +11, Intimidar +17, Saber (Arcano) +10, Saber (Historia) +7, Saber (Subterráneo) +7, Sigilo –6, Supervivencia +10.
Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +20, Reflejos +8, Voluntad +9.
Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 6, Reserva de esencia 15. **Conjuros**: CD Salvación = 12 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud 0*) Detectar auras mágicas, Leer magia, Llamarada, Resistencia; (*Magnitud 1*) Confusión menor, Invocar monstruo 1, Niebla de oscurecimiento, Salto; (*Magnitud 2*) Invocar monstruo 2, Oscuridad, Ver lo invisible; (*Magnitud 3*) Bola de fuego, Don de lenguas.
Combate: Iniciativa +8, Velocidad 12 m, Defensa 16 (Desprevenido 14), Armadura natural (RD 5), Aliento de fuego (2d6 en línea de 15 m, Reflejos CD 18 reduce daño a la mitad), Garras +8 (2d6+9), Derribar/Presa +24 (1d4 de daño por fuego).
Salud: Puntos de Resistencia 102, Umbral de herida grave 21.

Desollador — 80 puntos

Se trata de un ser menudo y de baja estatura, cuyo pálido rostro carente de rasgos mira fijamente con dos escrutadores ojos sin párpados. De su boca, en vez de dientes surgen tres pequeños tentáculos, con los que someten a sus presas, enrollándolos sobre sus cabezas para debilitarlas. Son criaturas solitarias que vagan por cuevas y subterráneos, sojuzgando animales y monstruos con sus poderes mágicos, especialmente un canto que emiten, que parece no ser más que un cúmulo de silbidos, pero que controla mentalmente a aquel objetivo que elige.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso mediano.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 14 (+2), Constitución 13 (+1), Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 14 (+2), Carisma 16 (+3).
Rasgos raciales: Alcance extendido (Tentáculos), Arma natural (Tentáculos), Drenar (Inteligencia) 2, Infravisión 2, Miembro adicional (Tentáculos) 1, Sujeción mejorada, Sutileza en presa.
Habilidades: Atención +10, Concentración +11, Diplomacia +7, Engañar +13, Intimidar +5, Sigilo +9, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +7, Voluntad +10.
Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 10. Aptitudes sortílegas: (Magnitud 3) Dominar animal (CD 16), (Magnitud 5) Dominar persona (CD 18).
Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m, Defensa 17 (Desprevenido 15), Ataque desarmado +4 (1d3), Tentáculos +4 (1d4, alcance 3 m), Derribar +4, Presa +5* (+9 para mantener sujeción; drena 2 puntos de Inteligencia cada asalto que mantenga la sujeción).
Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.
* Se incluye el +1 por Miembro adicional.

Devorarroca

De aspecto similar a un gusano pero de piel cuarteada como la piedra, un devorarroca mide desde apenas un par de metros cuando es joven hasta más de cien cuando ya se ha desarrollado. Su vida se basa en orar la piedra, de la cual se alimenta, creando laberínticos complejos subterráneos. Por otro lado, no dudan en atacar a aquellos que invaden su territorio, mostrándose terribles y agresivos. En combate, atacan con sus fauces afiladas como cuchillos, ya que detectan a los seres vivos a pesar de ser completamente ciego.

Devorarroca (pequeño) — 30 puntos

Se trata de un espécimen aún no desarrollado y que apenas es una cría. Miden poco más de dos metros de largo, y ya deambulan por los pasadizos devorando la roca y creando sus propias cavernas, aunque su velocidad de excavación es muy baja. A pesar de no ser muy peligrosos, suelen crecer en grupos de 5 a 10 ejemplares, hasta que se hacen adultos y se vuelven solitarios.

Tipo de criatura: Sabandija mediana.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 16 (+3), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (–3).
Rasgos raciales: Aplastar, Arma natural (Mandíbulas) 3, Armadura natural 3, Competencias limitadas, Inmunidad (Efectos enajenadores), Dureza, Movimiento especial (Excavar) 1, Vista ciega.
Habilidades: Atención +4, Sigilo +5, Supervivencia +4.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +8, Reflejos +4, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m (Terrestre) y 1,5 m (Excavando), Defensa 14 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 3), Golpe +5 (1d3+2), Mandíbulas +5 (1d8+2), Derribar/Presa +6.
Salud: Puntos de Resistencia 42, Umbral de herida grave 13.



DEVORARROCA (GRAN GUSANO) **115 PUNTOS**

Esta gigantesca criatura sólo se encuentra en los confines deshabitados de Valsorth, en lo profundo de las montañas Kehalas o en los desiertos de las dunas. Temidos por los viajeros, pocos pueden presumir de haber presenciado el ataque de un gran gusano y vivir para contarlo. Se trata de un ser colosal, que puede medir más de 70 metros y superar las 250 toneladas de peso.

Tipo de criatura: Sabandija colosal.
Características: Fuerza 34 (+12), Destreza 12 (+1), Constitución 44 (+17), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 10 (+0), Carisma 4 (–3).
Rasgos raciales: Aplastar, Arma natural (Mandíbulas) 3, Armadura natural 10, Competencias limitadas, Dureza, Engullir, Inmunidad (Efectos enajenadores), Movimiento especial (Excavar) 4, Velocidad incrementada 1, Vista ciega.
Habilidades: Atención +4, Atletismo +12, Intimidar +9, Sigilo –11, Supervivencia +8.
Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +31, Reflejos +4, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 12 m (Terrestre) y 6 m (Excavando), Defensa 6 (Desprevenido 5), Armadura natural (RD 10), Golpe +3 (1d10+12), Mandíbulas +3 (2d10+12), Derribar/Presa +38.
Salud: Puntos de Resistencia 196, Umbral de herida grave 35.

Draco — 75 PUNTOS

Antepasados de los dragones, pero más corpulentos y pesados, los dracos tienen la piel escamosa y las grandes fauces de sus hermanos voladores. En otro tiempo serán llamados dinosaurios, pero en la actualidad se les conoce como los temibles dracos. A pesar de no poder volar, su tamaño, velocidad y garras como sables les convierten en una de las criaturas más peligrosas de las zonas selváticas, donde sobreviven en lo profundo de la espesura. Además, sus enormes fauces son capaces de despedazar a sus presas o incluso tragárselas de un solo bocado.

Tipo de criatura: Animal enorme.
Características: Fuerza 27 (+8), Destreza 10 (+0), Constitución 29 (+9), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural (Garras) 2, Arma natural (Mordisco) 4, Armadura natural 5, Competencias limitadas, Desgarramiento, Dureza, Engullir, Infravisión 1, Especialidad en ataque (Mordisco), Olfato animal 1, Velocidad incrementada 1.
Habilidades: Atención +9, Atletismo +12, Intimidar +10, Sigilo –8, Supervivencia +9.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +15, Reflejos +5, Voluntad +5.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 13 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 5), Garras +4 (1d10+8), Mordisco +6 (2d8+8), Derribar/Presa +22.
Salud: Puntos de Resistencia 90, Umbral de herida grave 22.

Dragón Negro — 110 PUNTOS

Criaturas de leyenda temidas por todos los pueblos de Valsorth, los dragones son enormes reptiles alados de escamas negras. Sus garras relucen con el blanco del hueso y sus mandíbulas repletas de colmillo expulsan fuego para achicharrar a sus enemigos. Además, su sangre es un poderoso veneno muy buscado por los alquimistas. Incluso su mera presencia despierta un miedo atávico y profundo, hasta el punto de que el simple hecho de atisbar su sombra funesta o escuchar el aleteo de sus alas, puede encoger el corazón del más curtido guerrero.

Tipo de criatura: Bestia monstruosa enorme.

Características: Fuerza 25 (+7), Destreza 12 (+1), Constitución 21 (+5), Inteligencia 6 (–2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).
Rasgos raciales: Alcance extendido (Aliento de fuego) 2, Arma natural (Aliento de fuego) 4, Arma natural (Garras) 2, Arma natural (Mordisco) 4, Armadura natural 5, Ataque al vuelo, Ataque poderoso, Ataque sometedor 1, Competencias limitadas, Desesperación 5 (Voluntad CD 17), Infravisión 2, Miembro adicional (Cola) 1, Presencia temible 5 (Voluntad CD 17), Volar 6.
Habilidades: Atención +9, Atletismo +15, Averiguar intenciones +5, Intimidar +10, Sigilo –7, Supervivencia +9.
Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +12, Reflejos +8, Voluntad +6.
Combate: Iniciativa +8, Velocidad 9 m (Terrestre) y 36 m (Volando), Defensa 16 (Desprevenido 15), Armadura natural (RD 5), Aliento de fuego (2d8 en un cono de 12 m, con Reflejos CD 17 mitad daño), Garras +7 (1d10+7), Mordisco +7 (2d8+7), Derribar/Presa +23 (+24 si se ayuda con la cola).
Salud: Puntos de Resistencia 76, Umbral de herida grave 16.

Espíritu

Se trata de una figura translúcida y rodeada de oscuridad, con el aspecto de un hombre con ropas andrajosas, pero cuyo rostro es una calavera descarnada de cuencas vacías que brillan con un fulgor azulado. Por lo general, son espíritus malignos y rencorosos que en vida cometieron crímenes y deshonras por los que deberán pagar durante toda la eternidad. Este odio por todos los seres vivos les impulsa a eliminar a todo aquel con quien se encuentran.

FANTASMA **55 PUNTOS**

Son espíritus de bajo poder, seres translúcidos y etéreos cuyo perfil se mece con la brisa. Se trata de espíritus de desventurados que cayeron en desgracia y que ansían el calor de los seres vivos. Su existencia se ve limitada a un lugar específico, normalmente allí donde murieron o fueron enterrados, y son incapaces de abandonarlo hasta que resuelvan algún asunto pendiente o sean liberados de la maldición que los mantiene atrapados.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.
Características: Fuerza –, Destreza 14 (+2), Constitución –, Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Arma natural (Golpe) 1, Atado, Ausencia de Constitución, Incorpóreo 3 (Afecta a corpóreos), Infravisión 2, Inmunidad (Daño de Característica, nigromancia, enajenamiento), Levitador, No vivo, Restauración, Vulnerable al daño (Sagrado).
Habilidades: Atención +5, Intimidar +6, Saber (Local) +4, Sigilo +6.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza –, Reflejos +5, Voluntad +5.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (Levitando), Defensa 15 (Desprevenido 13), Golpe +4 (1d4+1, ignora RD o escudo), Derribar +4, Presa +3.
Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 9.

ESPECTRO **95 PUNTOS**

Espíritus poderosos que llevan largo tiempo entre los dos mundos. En muchos casos se han liberado de las ataduras que les apresaban a un lugar, pudiendo vagar a su antojo. Son capaces de invocar armas espectrales de aspecto translúcido, pero que causan terribles heridas. Su contacto gélido roba la vida de los seres vivos y, empleando su perversa voluntad, son capaces de alzar como zombis a aquellos a los que han dado muerte.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.
Características: Fuerza –, Destreza 16 (+3), Constitución –, Inteligencia 16 (+3), Sabiduría 14 (+2), Carisma 18 (+4).
Rasgos raciales: Arma natural (Arma espectral) 2, Ausencia de Constitución, Drenar (Fuerza), Incorpóreo 3 (Afecta a corpóreos), Infravisión 2, Inmunidad (Daño de Característica, nigromancia, enajenamiento), Levitador, No vivo, Resistencia a la expulsión 1, Restauración, Vulnerable al daño (Sagrado).
Habilidades: Atención +7, Diplomacia +6, Engañar +6, Intimidar +8, Saber (Arcano) +7, Saber (Historia) +8, Sigilo +9.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza –, Reflejos +7, Voluntad +7 (+9 contra expulsión).
Aptitudes sobrenaturales: Reserva de esencia 7. Aptitudes sortílegas: (Magnitud 2) Invisibilidad (CD 15), (Magnitud 4) Reanimar a los muertos (CD 17).
Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m (Levitando), Defensa 17 (Desprevenido 14), Arma espectral +6 (1d6+3, ignora RD o escudo, y drena 1 punto de Fuerza, Fortaleza CD 17 niega), Derribar/Presa +6.
Salud: Puntos de Resistencia 46, Umbral de herida grave 12.

REY ESPECTRO **150 PUNTOS**

Un rey espectro es un no muerto que tuvo gran poder en vida, el cual mantiene después de la muerte. Vengativos y malvados, buscan resarcirse por alguna traición o engaño que según ellos sufrieron en vida, convirtiendo a todo aquel que matan en sus sirvientes zombis.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.
Características: Fuerza –, Destreza 20 (+5), Constitución –, Inteligencia 20 (+5), Sabiduría 18 (+4), Carisma 24 (+7).
Rasgos raciales: Arma natural (Arma espectral) 4, Ausencia de Constitución, Drenar (Fuerza) 2, Incorpóreo 3 (Afecta a corpóreos), Infravisión 2, Inmunidad (Daño de Característica, nigromancia, enajenamiento), Levitador, No vivo, Resistencia a la expulsión 3, Restauración, Vulnerable al daño (Sagrado).
Habilidades: Atención +10, Diplomacia +9, Engañar +13, Intimidar +13, Saber (Arcano) +15, Saber (Historia) +13, Sigilo +11.
Bonificaciones: Ataque +8, Fortaleza –, Reflejos +9, Voluntad +10 (+16 contra expulsión).
Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 8, Reserva de esencia 20. Atributo sobrenatural: Esencia incrementada 1. **Conjuros**: CD Salvación = 15 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud 0*) Atontar, Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Leer magia, Mano de mago, Sonido fantasma; (*Magnitud 1*) Causar miedo, Círculo de protección menor, Confusión menor, Hechizar persona, Imagen silenciosa, Orden imperiosa, Rayo de debilitamiento; (*Magnitud 2*) Comandar muertos vivientes, Imagen menor, Invisibilidad, Oscuridad, Resistencia a la energía, Toque de necrófago, Ver lo invisible; (*Magnitud 3*) Círculo de protección mayor, Confusión, Detener muertos vivientes, Disipar magia, Imagen mayor, Toque vampírico; (*Magnitud 4*) Reanimar a los muertos.
Combate: Iniciativa +9, Velocidad 9 m (Levitando), Defensa 19 (Desprevenido 14), Arma espectral +8 (1d10+5, ignora RD o escudo, y drena 2 puntos de Fuerza, Fortaleza CD 22 niega), Derribar/Presa +8.
Salud: Puntos de Resistencia 60, Umbral de herida grave 15.

ESQUELETO **10 PUNTOS**

Los esqueletos son los huesos animados de los muertos, autómatas sin mente que obedecen las órdenes de aquellos que los levantaron

de sus tumbas. Son muertos vivientes que visten las armaduras y ropas que llevaron en vida, hechas jirones y putrefactas, dejando a la vista sus rasgos cadavéricos y sus miembros sin carne. Aun así, blanden sus oxidadas armas y atacan con cierta destreza, incapaces de tomar cualquier decisión que no sea la de cumplir la voluntad de su amo.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Dureza 10, Inteligencia –, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5).
Rasgos raciales: Arma natural (Garras) 1, Ausencia de Constitución, Ausencia de Inteligencia, Iniciativa mejorada 1, Inmunidad (Daño de Característica, nigromancia), Inmunidad parcial (Daño perforante), No vivo, Vulnerable al daño (Sagrado).
Habilidades: Ninguna.
Dotes: Competencia con armas (a elegir), Competencia con armaduras (a elegir).
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza –, Reflejos +2, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 10), Garras +2 (1d4), Espada corta +2 (1d6, 19-20), Derribar +2, Presa +1.
Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 10.
Equipo: Espada corta, ropa andrajosa.

Gato — 10 PUNTOS

El gato como especie es originario del desierto, lo que explica su instinto natural de racionarse la comida y el agua, pero se encuentra desde hace siglos, tanto domesticado como salvaje, allí donde alguna vez ha habido humanos. Los gatos son ágiles en extremo, y no muy fuertes, pero hábiles cazadores y trepadores. Su instinto les lleva ciegamente a intentar cazar cualquier cosa más pequeña que ellos y es habitual verlos jugar con un animal recién cazado medio muerto, intentándolo despertar mediante golpes con sus patas para poder volver a cazarlo.

Las estadísticas de los gatos se pueden usar también para el resto de pequeños felinos y usarse de base para algunos más grandes (modificando consecuentemente el tamaño y otras características).

Tipo de criatura: Animal menudo
Características: Fuerza 3 (–4), Destreza 16 (+3), Constitución 10 (+0), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2)
Rasgos raciales: Competencias limitadas, Desgarramiento, Evasión 1, Infravisión 1, Iniciativa mejorada 1, Trepador hábil.
Habilidades: Acrobacias +11, Atención +5, Atletismo +6, Sigilo +16, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +2, Reflejos +7, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +9, Velocidad 9 m, Defensa 19 (Desprevenido 17), Garras +6 (1), Mordisco +6 (1), Derribar –4, Presa –11.
Salud: Puntos de Resistencia 14, Umbral de herida grave 6.

Golem — 55 PUNTOS

Un golem es una construcción animada mediante la magia para que sirva de guardián o vigilante. Son estatuas, armaduras o creaciones de hierro exentas de cualquier inteligencia, que simplemente siguen las órdenes de su creador para aplastar a quien se les oponga. Un golem es una gran estatua o figura, de pasos lentos y torpes, pero que posee una fuerza devastadora, además de soportar el castigo físico sin inmutarse.

Tipo de criatura: Constructo grande.
Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 8 (–1), Dureza 22, Inteligencia –, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5).
Rasgos raciales: Arma natural (Golpe) 2, Armadura natural 5, Ausencia de Constitución, Ausencia de Inteligencia, Dureza, Firme, Inmunidad (Daño de Característica, efectos de nigromancia), Inmunidad parcial (Daño cortante, elemental y perforante), No vivo, Reparable, Velocidad reducida 1, Vista ciega.
Habilidades: Ninguna.
Dotes: Competencia con armas (a elegir), Competencia con escudos.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza –, Reflejos +1, Voluntad +0.
Combate: Iniciativa +1, Velocidad 6 m, Defensa 10/13 con escudo pesado (Desprevenido 10), Armadura natural (RD 5), Golpe +4 (1d8+5), Espadón +4 (2d6+5, 19-20), Derribar/Presa +15.
Salud: Puntos de Resistencia 76, Umbral de herida grave 25.
Equipo: Escudo pesado, espadón.

Hiallu — 30 PUNTOS

Los hiallus son brutales y salvajes. Fieros como los lobos comunes y del tamaño de un caballo, tienen el cuerpo cubierto por un espeso pelaje negro, sucio y lleno de heridas purulentas. Su hábitat natural se haya en las cumbres más altas de las montañas Durestes, cazando en manada y atacando a todo aquello que entra en su territorio. Los orkos suelen usar a estas criaturas como animales de presa o montura.

Tipo de criatura: Animal grande.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 16 (+3), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Mordisco) 3, Arma natural (Garras) 1, Armadura natural 1, Competencias limitadas, Correr, Derribo mejorado 1, Desgarramiento, Especialidad en ataque (Mordisco), Infravisión 1, Mula de carga, Olfato animal 1, Velocidad incrementada 1.
Habilidades: Atención +6, Atletismo +4, Sigilo +2, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +6, Reflejos +5, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Armadura (RD 1), Mordisco +5 (1d10+2), Garras +3 (1d6+2), Derribar +10, Presa +8.
Salud: Puntos de Resistencia 48, Umbral de herida grave 12.

Hombre Rata — 35 PUNTOS

Se trata de hombres que han adquirido rasgos propios de las ratas después de vivir durante generaciones entre la podredumbre. Tienen el hocico plagado de colmillos y el vello gris que les cubre gran parte del cuerpo. Viven en subterráneos y alcantarillas, donde defienden sus territorios con armas herrumbrosas que manejan con habilidad.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso mediano.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 13 (+1), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 1, Entorno predilecto (Subterráneos), Esquiva asombrosa 1, Infravisión 1, Olfato animal 1, Resistencia a las enfermedades, Resistencia al veneno.
Habilidades: Acrobacias +6, Atención +7, Atletismo +6, Intimidar +3, Sigilo +6, Supervivencia +7.
Dotes: Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con armas (Marciales).
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +4, Reflejos +5, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Armadura (RD 2), Ataque desarmado +5 (1d3+1), Espada corta +5 (1d6+1, 19-20), Mordisco +5 (1d4+1), Derribar +5, Presa +4.
Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 10.

Hombre Sapo — 40 PUNTOS

De aspecto humanoide, los hombres sapo son criaturas grotescas, de pieles verdosas y viscosas, vientres abultados y rostros de sapo, en el que destacan unos grandes ojos sin párpados. Caminan erguidos y manejan armas, lanzas y espadas de tosca factura, con sus manos membranosas, aunque el mayor peligro es su saliva, la cual escupen al rostro de sus enemigos para intentar cegarles. Además, los hombres sapo, cuando están a punto de morir, sufren una violenta reacción con la que su cuerpo se hincha súbitamente y explota en pedazos, cubriendo con sus despojos corrosivos todo lo que haya alrededor.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso mediano.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 14 (+2), Inteligencia 7 (–2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 8 (–1).
Rasgos raciales: Alcance adicional (Saliva) 1, Arma natural (Saliva cegadora) 3, Detonar 3 (al morir 1d6 de daño en área de 4,5 metros, Reflejos CD 15 reduce a la mitad), Dureza, Infravisión 1, Nadador 3, Sensibilidad a la luz.
Habilidades: Atención +4, Atletismo +8, Saber (Naturaleza) +4, Sigilo +9, Supervivencia +7.
Dotes: Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Rastrear.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +4, Reflejos +6, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m (Terrestre y nadando), Defensa 16 (Desprevenido 14), Ataque desarmado +5 (1d3+2), Espada corta +5 (1d6+2, 19-20), Lanza corta +5 (1d6+2, Incr. Dist. 6 m), Saliva cegadora +5 (1d4+1, Fortaleza CD 12 o Cegado, alcance 3 m), Derribar/Presa +5.
Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 12.
Equipo: Espada corta, 2 lanzas ligeras.

Horror Putrefacto — 55 PUNTOS

Se trata de un ser amorfo, con la apariencia de una montaña de desechos, que permanece inmóvil hasta que alguien se acerca, momento en que aparecen diversas fauces entre los restos de criaturas. Ante la presencia de este horror, la víctima sólo puede contemplar cómo las mandíbulas repletas de colmillos amarillentos tratan de devorarle.

Tipo de criatura: Aberración grande.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 22 (+6), Inteligencia 4 (–3), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Ambidiestro, Arma natural (Aliento fétido) 3, Arma natural (Mordisco) 3, Armadura natural 2, Camuflaje natural (Desechos), Combate con dos armas 1, Competencias limitadas, Engullir, Miembro adicional (Bocas) 3, Presencia temible 2 (Voluntad CD 12), Velocidad reducida 1, Vista ciega.
Habilidades: Atención +5, Sigilo +5.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +9, Reflejos +4, Voluntad +4.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 6 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 2), Aliento fétido (afecta a todos en un cono de 6 m, Fortaleza CD 14 o quedan nauseados), Mordisco +4 (1d10+2, como asalto completo puede atacar con las 4 bocas a +0), Derribar/Presa +10.
Salud: Puntos de Resistencia 60, Umbral de herida grave 15.

Límbido — 45 PUNTOS

Este habitante de las profundidades es una masa bulbosa y negra, de fauces repletas de diminutos colmillos y seis largos tentáculos negros cubiertos de ventosas circulares. Los límbidos son parásitos crecidos en cuevas y subterráneos, que atacan a todo aquel que se acerca, buscando apresarlos y aplastarlos con sus tentáculos para después devorarlos.

Tipo de criatura: Aberración grande.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 16 (+3), Inteligencia 1 (–4), Sabiduría 10 (+0), Carisma 2 (–4).
Rasgos raciales: Agarre mejorado, Alcance adicional (Tentáculos) 3, Ambidiestro, Arma natural (Mordisco) 3, Armadura natural 2, Combate con dos armas 3, Competencias limitadas, Dureza, Especialidad en ataque (Tentáculo), Inmunidad (Efectos enajenadores), Miembro adicional (Tentáculos) 6, Movimiento especial (Trepar) 2, Olfato animal 1, Presa mejorada, Sujeción mejorada, Velocidad reducida 2.
Habilidades: Atención +5, Sigilo +6, Supervivencia +7.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +11, Reflejos +4, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 3 m (Terrestre y trepando), Defensa 13 (Desprevenido 11), Armadura natural (RD 2), Mordisco +4 (1d10+2), Tentáculo +6 (1d4+2, alcance 6 m, como acción completa puede atacar con los 6 tentáculos a +6), Derribar/Presa +9 (+13 para mantener sujeción, +1 por cada tentáculo adicional que emplee contra un mismo objetivo).
Salud: Puntos de Resistencia 58, Umbral de herida grave 14.

Lobo — 20 PUNTOS

Primo hermano del perro, el lobo es un animal salvaje que no supone un peligro si no tiene hambre o se siente amenazado, pero que es temible cuando ataca, sobre todo si lo hace en manada. Es un animal gregario que protege a los suyos. Su táctica de caza favorita es enviar unos pocos individuos como cebo que entretengan a la víctima, mientras el resto de la manada la rodea preparándose para el verdadero ataque. Grandes rastreadores y cazadores, los lobos pueden ser un verdadero problema para los ganaderos o para cualquiera que se extravíe en las montañas.

Tipo de criatura: Animal mediano.
Características: Fuerza 13 (+1), Destreza 15 (+2), Constitución 15 (+2), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Mordisco) 2, Competencias limitadas, Derribo mejorado 1, Especialidad en ataque (Mordisco), Infravisión 1, Olfato animal 1, Trabajo en equipo 1, Velocidad incrementada 1.
Habilidades: Atención +6, Atletismo +5, Sigilo +4, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +4, Reflejos +5, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 12 m, Defensa 15 (Desprevenido 13), Mordisco +4 (1d6+1), Derribar +4, Presa +1.
Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 11.

Mastín — 20 PUNTOS

El mastín es un perro de gran tamaño –unos 80 cm de altura y hasta 90 kg de peso–, de cuerpo compacto y poderoso. Es un animal tranquilo, valiente y muy leal a sus amos. Tradicionalmente se le ha entrenado como perro guardián, domesticado por los humanos para servir de vigilante o como guía para perseguir a fugitivos. Al recibir la orden de atacar, se abalanza para derribar a su oponente y apresarlo con sus fauces.



Tipo de criatura: Animal mediano.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 14 (+2), Constitución 15 (+2), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 2, Competencias limitadas, Derribo mejorado 2, Olfato animal 1, Valiente, Velocidad incrementada 1.
Habilidades: Atención +6, Atletismo +6, Sigilo +4, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +4, Voluntad +1 (+5 contra miedo).
Combate: Iniciativa +4, Velocidad 12 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Mordisco +4 (1d6+2), Derribar +8, Presa +4.
Salud: Puntos de Resistencia 36, Umbral de herida grave 11.

Murciélago — 1 punto

Los murciélagos son mamíferos voladores nocturnos. Estas estadísticas representan a los murciélagos pequeños insectívoros; un pequeño roedor con colmillos, alas de cuero, delicado, rápido y chirriante. Los murciélagos son casi ciegos y se guían por el oído en lugar de por la vista. Los murciélagos forman grandes comunidades principalmente en cavernas u otros lugares cerrados y tranquilos, como pueda ser el desván de una casa abandonada.

Tipo de criatura: Animal diminuto
Características: Fuerza 1 (–5), Destreza 15 (+2), Constitución 10 (+0), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 14 (+2), Carisma 4 (–3)
Rasgos raciales: Competencias limitadas, Sonar 1, Velocidad reducida 2, Volar 3.
Habilidades: Atención +10, Intimidar +0, Sigilo +14, Supervivencia +5.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +2, Reflejos +6, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 3 m (Terrestre) y 18 m (Volando), Defensa 20 (Desprevenido 18), Mordisco +6 (1), Derribar –10, Presa –17.
Salud: Puntos de Resistencia 9, Umbral de herida grave 4.

Necrófago — 50 puntos

Inteligentes y malignos muertos vivientes devoradores de carne, los necrófagos acechan allí donde se acumulan cadáveres en descomposición, a la espera de un incauto que caiga en sus garras y cambie su dieta de carne putrefacta por carne fresca. Sus mentes mantienen su inteligencia dentro de su nueva vida de voraz muerto viviente, lo cual los hace doblemente peligrosos. Dice la leyenda que una persona que se dedique a matar a los de su propia especie y los devore terminará transformándose en un necrófago.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano.
Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 14 (+2), Dureza 15, Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 9 (–1).
Rasgos raciales: Alma maligna, Arma natural (Garras) 1, Arma natural (Mordisco) 2, Armadura natural 2, Ausencia de Constitución, Enfermedad 4, Infravisión 2, Inmunidad (daño de Característica, nigromancia, efectos enajenadores), No vivo, Olfato animal 1, Vulnerable al daño (Sagrado).
Habilidades: Atención +3, Atletismo +4, Intimidar +4, Supervivencia +3.
Dotes: Competencia con armas (Marciales y Sencillas).
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza –, Reflejos +4, Voluntad +4.

Combate: Iniciativa +4, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 2), Garras +4 (1d4+3), Mordisco +4 (1d6+3; Enfermedad: Fortaleza CD 16, Daño inicial/secundario: 1d3 CON, Efecto adicional: Si la víctima muere se convierte en necrófago), Derribar/Presa +5.
Salud: Puntos de Resistencia 45, Umbral de herida grave 15.

Orko

Son seres encorvados de brazos musculosos y recias piernas. Su piel es de un oscuro tono grisáceo y aspecto reseco. Los rostros son grotescos, con hocicos perrunos de colmillos amarillentos y pequeños ojos que brillan con un fulgor carmesí.

INFANTERÍA ORKA **25 PUNTOS**

La típica chusma orka. Visten carcomidas armaduras de cuero, ropajes andrajosos y van armados con cimitarras de acero negro.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.
Características: Fuerza 13 (+1), Destreza 11 (+0), Constitución 12 (+1), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (–1).
Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Mordisco) 1, Énfasis en habilidad (+2 Atletismo y Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 Intimidar), Entorno predilecto (a elegir), Infravisión 2, Mula de carga, Oponente predilecto (a elegir), Permanecer consciente, Resistencia al dolor 1, Resistencia al daño 1, Sensibilidad a la luz.
Habilidades: Atención +3, Atletismo +6, Intimidar +5, Saber (Local) +2, Sigilo +2, Supervivencia +5.
Dotes: Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con armaduras (Ligeras).
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +3, Reflejos +1, Voluntad +0.
Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Armadura y piel dura (RD 2), Ataque desarmado +2 (1d3+1), Ballesta +2 (1d8, 19-20), Cimitarra +2 (1d6+1, 18-20), Mordisco +2 (1d4+1), Derribar/Presa +3.
Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9 (Penalización de dolor –1).
Equipo: Armadura de cuero, ballesta (10 virotes), cimitarra.

GRAN ORKO **35 PUNTOS**

Los grandes orkos son un poco más corpulentos que los orkos normales y mucho más resistentes y duros. Van armados con espadones de tosca factura que manejan sin sutileza en el combate.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+0)*, Constitución 14 (+2), Inteligencia 8 (–1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 8 (–1).
Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Mordisco) 1, Énfasis en habilidad (+2 Atletismo y Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 Intimidar), Entorno predilecto (a elegir), Infravisión 2, Mula de carga, Oponente predilecto (a elegir), Permanecer consciente, Resistencia al dolor 1, Resistencia al daño 1, Sensibilidad a la luz.
Habilidades: Atención +3, Atletismo +8*, Intimidar +7, Saber (Local) +2, Sigilo +2, Supervivencia +5.
Dotes: Asustar, Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Competencia con armaduras (Medias), Dureza.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +1, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +1, Velocidad 9 m, Defensa 11 (Desprevenido 11), Armadura y piel dura (RD 4, Pen. Armad. –1*), Ataque desarmado +4 (1d3+2), Ballesta +4 (1d8, 19-20), Espadón +4 (2d6+3, 19-20), Mordisco +4 (1d4+2), Derribar/Presa +6.
Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 12 (Penalización de dolor –1).
Equipo: Armadura de pieles, ballesta (10 virotes), espadón.

* Incluye –1 de Penalización por Armadura (–3, +2 por Fuerza).

CAPITÁN ORKO **45 PUNTOS**

El capitán orko suele comandar los grupos de incursión. Un capitán es igual de fiero que sus congéneres, pero más inteligente y astuto.

Tipo de criatura: Humanoide mediano.
Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+0)*, Constitución 14 (+2), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Mordisco) 1, Énfasis en habilidad (+2 Atletismo y Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 Intimidar), Entorno predilecto (a elegir), Infravisión 2, Mula de carga, Oponente predilecto (a elegir), Permanecer consciente, Resistencia al dolor 1, Resistencia al daño 1, Sensibilidad a la luz.
Habilidades: Atención +4, Atletismo +8*, Averiguar intenciones +5, Intimidar +8, Saber (Local) +3, Saber (Tácticas) +4, Sigilo +2, Supervivencia +6.
Dotes: Asustar, Competencia con armas (Marciales), Competencia con armaduras (Medias), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Hacha de batalla), Maestría con armadura (Cota de escamas).
Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +4, Reflejos +2, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12/15 con escudo (Desprevenido 12), Armadura y piel dura (RD 5, Pen. Armad. –1*), Ataque desarmado +3 (1d3+2), Ballesta +3 (1d8, 19-20), Hacha de batalla +5 (1d8+3, 20/x3), Mordisco +3 (1d4+2), Derribar/Presa +5.
Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 10 (Penalización de dolor –1).
Equipo: Ballesta (10 virotes), cota de escamas, escudo pesado, hacha de batalla.

* Incluye –1 de Penalización por Armadura (–4, +2 por Fuerza, +1 por Maestría).

Oso **55 PUNTOS**

Sin duda uno de los mamíferos más temibles. Enfrentarse a un oso puede costarle la vida incluso a los guerreros más expertos. Apacibles y tranquilos en su entorno, pero malhumorados y territoriales cuando lo ven amenazado, los osos protegen y cuidan a los suyos atacando con una furia imparable. De piel dura, garras afiladas, patas capaces de tirar un árbol y unas mandíbulas que triturarían a casi cualquier criatura, un oso es un gran guerrero natural.

Tipo de criatura: Animal grande.
Características: Fuerza 23 (+6), Destreza 13 (+1), Constitución 24 (+7), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2)
Rasgos raciales: Aguante, Arma natural (Garras) 1, Arma natural (Mordisco) 4, Armadura natural 2, Arrollar mejorado 1, Carga poderosa 1, Competencias limitadas, Dureza, Especialidad en ataque (Garras), Golpe desequilibrante, Infravisión 1, Olfato animal 1, Velocidad incrementada 1.
Habilidades: Atención +6, Atletismo +6, Intimidar +6, Sigilo –3, Supervivencia +6.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +11, Reflejos +6, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 12 m, Defensa 15 (Desprevenido 14), Piel dura (RD 2), Mordisco +4 (1d12+6), Garras +6 (1d6+6), Derribar +14 (+16 arrollando), Presa +14.
Salud: Puntos de Resistencia 66, Umbral de herida grave 18.

Pulpo Enorme — 70 puntos

Habitante de las aguas más profundas y oscuras, un pulpo enorme es una criatura de gruesa piel negra, salpicada de manchas y ventosas. Sus tentáculos son anchos como troncos de árbol, y los sacude con frenéticos movimientos con los que busca atrapar a sus presas para devorarlas con sus temibles fauces.

Tipo de criatura: Animal enorme.
Características: Fuerza 20 (+5), Destreza 10 (+0), Constitución 20 (+5), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Acuático, Alcance adicional (Tentáculos) 2, Ambidiestro, Arma natural (Mordisco) 3, Arma natural (Nube de tinta) 3, Armadura natural 2, Camuflaje natural (Mar) 1, Combate con dos armas 1, Competencias limitadas, Especialidad en ataque (Tentáculo), Lucha a ciegas 1, Miembro adicional (ocho tentáculos en total) 4, Movimiento especial (Propulsión), Presa mejorada.
Habilidades: Atención +9, Atletismo +17, Sigilo +6, Supervivencia +7.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +13, Reflejos +6, Voluntad +5.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 9 m (Nadando), Defensa 14 (Desprevenido 14), Armadura natural (RD 2), Mordisco +4 (1d12+5), Nube de tinta (expulsa tinta en un cono de 6 m, Reflejos CD 14 para evitar ser Cegado), Tentáculo +6 (1d6+5, alcance 6 m, como acción completa puede atacar con los 8 tentáculos a +2), Derribar +19, Presa +19 (+1 por cada tentáculo adicional que emplee contra un mismo objetivo).
Salud: Puntos de Resistencia 76, Umbral de herida grave 15.

Rata Gigante — 25 puntos

Estas ratas miden más de un metro de alto, con unos ojos rojizos que brillan salvajemente mientras se lanzan sobre sus presas.

Tipo de criatura: Animal pequeño.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 14 (+2), Constitución 12 (+1), Inteligencia 2 (–4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 4 (–3).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 3, Competencias limitadas, Infravisión 1, Nadador 1, Olfato animal 1, Resistencia a enfermedades, Resistencia a venenos.
Habilidades: Acrobacias +9, Atención +5, Atletismo +11, Intimidar +3, Sigilo +11, Supervivencia +9.
Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +5, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m (Terrestre) y 3 m (Nadando), Defensa 16 (Desprevenido 14), Mordisco +4 (1d6+1), Derribar –1, Presa –2.
Salud: Puntos de Resistencia 25, Umbral de herida grave 8.

Serpiente Enorme — 45 puntos

Se trata de una gigantesca serpiente de escamoso cuerpo rojo y verde. El descomunal reptil, tiene unas mandíbulas de afilados colmillos por donde asoma una bífida lengua rosada. Cazadora implacable, la serpiente gigante puede atrapar a sus enemigos en una terrible presa con su cola, quedando indefensos ante su mortífera mordedura, pues el veneno de sus colmillos es letal.

Tipo de criatura: Animal enorme.
Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 16 (+3), Constitución 18 (+4), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 12 (+1), Carisma 3 (–4).
Rasgos raciales: Arma natural (Cola) 2, Armadura natural 3, Nadador 2, Constreñir, Competencias limitadas, Infravisión 1, Olfato animal 1, Veneno 4.
Habilidades: Atención +5, Atletismo +11, Sigilo +5, Supervivencia +7.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +9, Reflejos +7, Voluntad +5.
Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m (terrestre) y 6 m (nadando), Defensa 15 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 3), Mordisco +5 (1d6+3, veneno Fortaleza CD 16, daño inicial/secundario: 1d4 Fuerza), Derribar +15, Presa +15 (daño: 1d10+3).
Salud: Puntos de Resistencia 66, Umbral de herida grave 14.

Serpiente Venenosa — 10 puntos

Se trata de un reptil de apenas 50 cm de largo, escurridizo y ágil, con el cuerpo escamoso marcado por unas franjas rojas. Habita en selvas, bosques y otros lugares de clima cálido, sin que suela atacar a grandes presas a no ser que se sienta amenazada o invadan su territorio.

Tipo de criatura: Animal menudo.
Características: Fuerza 6 (–2), Destreza 16 (+3), Constitución 10 (+0), Inteligencia 1 (–5), Sabiduría 12 (+1), Carisma 3 (–4).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 1, Competencias limitadas, Infravisión 1, Nadador 2, Olfato animal 1, Trepador hábil, Veneno 3, Velocidad reducida 1.
Habilidades: Acrobacias +11, Atención +7, Sigilo +16, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +7, Fortaleza +1, Reflejos +6, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +6, Velocidad 6 m (terrestre y nadando), Defensa 18 (Desprevenido 15), Mordisco +7 (1; Veneno: Fortaleza CD 14, daño inicial/secundario: 1d6 Constitución), Derribar –3, Presa –8.
Salud: Puntos de Resistencia 12, Umbral de herida grave 6.

Troll — 50 puntos

Es un monstruo de tres metros de altura, musculosa constitución y piel grisácea. Su rostro es simiesco, de hocico chato y ojos pequeños. Duros y resistentes, aunque no demasiado inteligentes, son temidos por su capacidad para recibir castigo sin inmutarse apenas, lo que les hace perfectos como tropas de choque. Pero lo más extraño, y que pocos saben, es que no hay hembras entre los trolls. Por ello suelen hacer incursiones en poblados humanos donde, además de dar rienda suelta a su salvajismo, raptan algunas hembras para procrear. La gestación es muy rápida, en unos tres meses la cría está totalmente desarrollada y se abre paso devorando a su propia madre.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso grande.
Características: Fuerza 23 (+6), Destreza 14 (+2), Constitución 23 (+6), Inteligencia 6 (–2), Sabiduría 9 (–1), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 1, Armadura natural 2, Competencia con armas (Sencillas), Dureza, Infravisión 2, Olfato animal 1, Vigor.
Habilidades: Atención +5, Atletismo +9, Intimidar +6, Sigilo +1, Supervivencia +5.
Bonificaciones: Ataque +5, Fortaleza +10, Reflejos +4, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +4, Defensa 13 (Desprevenido 11), Armadura natural (RD 2), Garras +5 (1d4+6), Mordisco +5 (1d6+6), Gran garrote enorme +5 (2d6+9), Derribar/Presa +14.
Salud: Puntos de Resistencia 64, Umbral de herida grave 18.

Yahi

Los yahis, mitad hombre mitad serpiente, tienen el torso de un humano, mientras que el reso de su cuerpo es una larga cola reptiliana y escamosa. Tienen cabezas de cobra, y sus fauces repletas de colmillos se abren para mostrar una lengua bífida. Diestros con el arco y la espada, son guerreros fanáticos y muy peligrosos, que sirven al líder de su clan hasta la muerte. Entre ellos también hay quienes han desarrollado aptitudes mágicas, relacionadas con la magia negra y rituales demoníacos, poderosos hechiceros que son temidos y respetados por el resto.

GUERRERO YAHI — 50 PUNTOS

Son los defensores del clan, armados con arcos y dos cimitarras que blanden con mortífera habilidad.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso mediano.
Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 16 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 9 (–1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 1, Armadura natural 2, Entorno predilecto (Selva), Firme, Infravisión 1, Olfato animal 1, Presa mejorada, Sujeción mejorada.
Habilidades: Acrobacias +8, Atención +5, Atletismo +5, Engañar +6, Intimidar +5, Sigilo +7, Supervivencia +7.
Dotes: Agarre mejorado, Combate con dos armas 3, Competencia con armas (Marciales y Sencillas), Especialidad en ataque (Cimitarra), Iniciativa mejorada 1, Sutileza en presa.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +5, Reflejos +6, Voluntad +3.
Combate: Iniciativa +8, Defensa 16 (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 2), Mordisco +6 (1d4+1), Arco largo +6 (1d8, 20/x3), Cimitarra +8 (1d6+1, 18-20, como asalto completo puede atacar con las dos cimitarras a +6/+2), Derribar +6, Presa +6 (+10 para mantener sujeción).
Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.
Equipo: Arco largo, cimitarras (2).

HECHICERO YAHI — 60 PUNTOS

Unos pocos yahis desarrollan poderes mágicos, rituales con los que sojuzgan a su propio pueblo o reclaman el favor de dioses olvidados. Menos dotados para el combate, los hechiceros realizan conjuros con los que aturdir o controlar a su rival, de manera que sus compañeros acaben con ellos.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso mediano.
Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 11 (+0), Inteligencia 14 (+2), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).
Rasgos raciales: Arma natural (Mordisco) 1, Armadura natural 2, Entorno predilecto (Selva), Firme, Infravisión, Olfato animal, Presa mejorada, Sujeción mejorada.
Habilidades: Atención +6, Atletismo +4, Buscar +5, Concentración +6, Engañar +7, Intimidar +6, Saber (Arcano) +9, Saber (Naturaleza) +6, Sigilo +5, Supervivencia +6.
Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Liderazgo, Memoria eidética.
Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +3, Reflejos +4, Voluntad +6.
Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 2, Reserva de Esencia 12. Atributos sobrenaturales: Esencia incrementada 2, Soltura con escuela de magia (Encantamiento). **Conjuros**: CD Salvación = 12 + Magnitud del conjuro; (*Magnitud 0*) Atontar (CD 13), Detectar auras mágicas, Leer magia, Mano de mago, Resistencia, Sonido fantasma; (*Magnitud 1*) Causar miedo (CD 14), Confusión menor (CD 14), Dormir (CD 14), Escudo, Hechizar animal (CD 14), Hechizar persona (CD 14), Imagen silenciosa, Orden imperiosa (CD 14), Proyectil mágico.
Combate: Iniciativa +4, Defensa 14/18 con Escudo (Desprevenido 13), Armadura natural (RD 2), Mordisco +2 (1d4), Lanza +2 (1d8, 20/x3), Derribar +2, Presa +1 (+5 para mantener sujeción).
Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.
Equipo: Lanza.

Yeti — 50 PUNTOS

Se trata de un ser enorme, de más de tres metros de alto y fuerte constitución, cubierto por completo de pelaje blanco. Son hombres de las nieves, salvajes criaturas carnívoras que habitan en cuevas y en lo profundo de las montañas, matando con sus garras y fauces todo aquello que encuentran.

Tipo de criatura: Humanoide monstruoso grande.
Características: Fuerza 22 (+6), Destreza 14 (+2), Constitución 18 (+4), Inteligencia 5 (–3), Sabiduría 10 (+0), Carisma 6 (–2).
Rasgos raciales: Arma natural (Garras) 2, Arma natural (Mordisco) 4, Armadura natural 2, Competencias limitadas, Crítico mejorado (Mordisco), Dureza, Infravisión 1, Inmunidad (Frío), Rastrear, Vulnerable al daño (Fuego).
Habilidades: Atención +5, Atletismo +11, Intimidar +5, Sigilo +5, Supervivencia +6.
Bonificaciones: Ataque +6, Fortaleza +12, Reflejos +5, Voluntad +1.
Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 14 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 2), Garras +6 (1d8+6), Mordisco +6 (1d12+6, 19–20), Derribar/Presa +15.
Salud: Puntos de Resistencia 62, Umbral de herida grave 15.

Zombi — 20 PUNTOS

Un zombi es un cadáver putrefacto, reanimado por la magia negra con el único objetivo de servir a su amo. Se arrastran incansablestras su objetivo y sólo destrozándolos por completo abandonan su empeño. No pueden hablar ni comunicarse, pero entienden las órdenes de su amo, siempre que sean sencillas.

Tipo de criatura: Muerto viviente mediano
Características: Fuerza 15 (+2), Destreza 8 (–1), Dureza 15, Inteligencia –, Sabiduría 10 (+0), Carisma 1 (–5).
Rasgos raciales: Arma natural (Golpe) 2, Armadura natural 3, Ausencia de Constitución, Ausencia de Inteligencia, Dureza, Inmunidad (Daño de Característica, nigromancia), No vivo, Renqueante, Sujeción mejorada, Velocidad reducida 1, Vulnerable al daño (Sagrado).
Habilidades: Ninguna.
Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza –, Reflejos +2, Voluntad +2.
Combate: Iniciativa +2, Velocidad 6 m, Defensa 12, Armadura natural (RD 3), Golpe +1 (1d6+2), Derribar +4, Presa +4 (+8 para mantener la presa).
Salud: Puntos de Resistencia 45, Umbral de herida grave 17.

Creación de Criaturas

La creación de criaturas funciona exactamente igual a la creación de personajes, con la excepción de que no hay limitaciones a lo altas o bajas que pueden ser las características o capacidades de las mismas.

A la hora de crear una criatura, lo ideal es empezar con una idea en mente de lo que se busca y, a partir de ahí, consultar los Tipos de Criatura para ver a cuál se asemeja más. El segundo paso debería ser decidir su Tamaño, pues es algo que influye en demasiados factores de la criatura como para dejarlo para más tarde.

Como punto de partida se asume que toda criatura es de tamaño Mediano y tiene cuatro apéndices y una mandíbula con los que desplazarse, manipular el entorno o atacar. Cada diferencia en el tamaño (ya sea hacia tamaños mayores o menores) cuesta un Punto de Personaje y produce en la ficha todos los cambios listados en la **Tabla BdV2: Tamaño**. Por ejemplo, el daño base de una criatura Mediana es de 1d3 puntos (cuando lucha sin armas). Gastando un Punto de Personaje podría convertirse en una criatura Grande, de modo que su daño base pasaría a ser de 1d4 puntos.

Las criaturas de tamaño superior a Mediano sufren una penalización a su Ataque y Defensa (su mayor tamaño las convierte en un blanco más fácil y, al mismo tiempo, les hace más difícil impactar a criaturas de menor tamaño), pero son mucho más resistentes, aplicándose un bono a su Umbral de herida grave y a los Puntos de Resistencia. Las criaturas de tamaño inferior, por su parte, funcionan del modo inverso.

Otro factor importante es el combate, es decir, de qué armas dispone la criatura y cuánto daño hacen. Para ello se emplea el rasgo Arma natural. Toda criatura dispone gratuitamente de una o varias armas naturales (golpes, garras, cuernos...) que hacen el daño base que le corresponde según su tamaño. A partir de ese punto, cada rango adquirido en un Arma natural incrementa en un nivel el dado de daño de esa arma en particular (en la tabla **BdV3** se incluye la progresión del daño).

Sin embargo, si se trata de un arma que forma parte de un apéndice nuevo, como una cola o brazos extra, se debe adquirir primero el rasgo de Miembro adicional y luego transformarlo en un arma aplicándole rangos en Arma natural. Si queremos que este nuevo apéndice sea largo, como un tentáculo, se puede conseguir comprando rangos de Alcance adicional (en la ficha del límbido hay un ejemplo de esto). También es posible aplicar Alcance adicional para transformar un arma natural en un arma a distancia; comprando primero el arma natural, como Arma natural (espinas) 2, y luego un alcance para dispararlas, por ejemplo 3 metros. Si además se le aplica el rasgo Veneno 2, hemos creado espinas venenosas que se disparan a tres metros y hacen 1d6 de daño al clavarse, aplicando un veneno con un daño inicial/secundario de 1d4 a Fuerza.

Otro factor a tener en cuenta es el movimiento. Toda criatura, independientemente de su tamaño, empieza con una velocidad de 9 m por asalto sobre el suelo, que se puede mejorar obteniendo rangos del rasgo Velocidad incrementada, que otorgará 3 m más de velocidad por asalto; o se puede volver más lenta con Velocidad reducida, recibiendo 1 Punto de Personaje por cada 3 m por asalto menos. Para que la criatura sea voladora se debe comprar el rasgo Volar (cada rango incrementa 6 m la velocidad), y la velocidad de nado se mejora con el rasgo Nadador, a un ritmo de 3 m por cada rango. En el caso de criaturas que sólo vivan en el agua, el rasgo Acuático transforma el movimiento terrestre en velocidad de nado.

El resto del proceso se limita a ir adquiriendo Características, Habilidades, Rasgos raciales o cualquier otro atributo necesario para representar a la criatura que se tiene en mente. Si es necesario inventar un nuevo rasgo, basta con compararlo con otros ya existentes para aplicarle un coste proporcional. Si el nuevo rasgo puede afectar a otros, debería requerir una tirada de Ataque o una prueba de Salvación para evitar o reducir sus efectos. Una CD de salvación recomendable es: 10 + Rango en el rasgo + modificador de una Característica apropiada. Por último, si el rasgo tiene una clara connotación mágica o sobrenatural, tal vez sea más adecuado representarlo mediante una Aptitud sortílega (ver **Capítulo 4. Poder y Fe**), en lugar de crear un nuevo rasgo.

En última instancia, el Director de Juego debe sentirse libre para ignorar completamente los costes y limitaciones incluidos en este manual. El objetivo prioritario es hacer una criatura divertida, acorde con su campaña y desafiante para su grupo de jugadores. Los puntos están ahí para ayudar a equilibrar o sistematizar la creación de criaturas; si se convierten en una molestia es mejor olvidarse de ellos.

TABLA BDV2: TAMAÑO

Tamaño	Ataque/ Defensa	Corpulencia	Sigilo	Intimidación	Carga/ Salto	Umbral de herida grave	Puntos de Resistencia	Daño base	Alcance	Estatura	Peso
Colosal	–8	+16	–16	+8	+20 FUE	+8	+80	1d10	4,5 m	20-40 m	125-1000 Tm
Gigantesco	–4	+12	–12	+6	+15 FUE	+4	+40	1d8	4,5 m	10-20 m	16-125 Tm
Enorme	–2	+8	–8	+4	+10 FUE	+2	+20	1d6	3 m	5-10 m	2-16 Tm
Grande	–1	+4	–4	+2	+5 FUE	+1	+10	1d4	3 m	2,4-5 m	250 kg-2 Tm
Mediano	0	0	0	0	0	0	0	1d3	1,5 m	1,2-2,4 m	30-250 kg
Pequeño	+1	–4	+4	–2	–2 FUE	–1	–5	1d2	1,5 m	0,6-1,2 m	4-30 kg
Menudo	+2	–8	+8	–4	–4 FUE	–2	–10	1	0 m	30-60 cm	0,5-4 kg
Diminuto	+4	–12	+12	–6	–6 FUE	–4	–15	1	0 m	15-30 cm	125-500 gr
Minúsculo	+8	–16	+16	–8	–8 FUE	–8	–20	1	0 m	5-15 cm	30-125 gr

Rasgos Raciales

A continuación se describen los rasgos incluidos en este bestiario. El formato empleado en las descripciones es el siguiente:

Nombre — Coste

Con rangos (1-X), Compra múltiple

Nombre: Cómo se llama el rasgo.

Coste: Cuánto cuesta el rasgo en Puntos de Personaje. Si es pertinente se indica el coste de cada rango.

Con rangos (1-X): Si se incluye este término, se pueden comprar hasta "X" rangos. Si la "X" no es un número, significa que no hay límite en el número de rangos que se pueden adquirir. En cualquier caso el DJ puede ignorar el límite recomendado si lo cree conveniente.

Compra múltiple: Si se incluye este término, significa que ese rasgo se puede adquirir varias veces. Sin embargo, sus efectos no se acumulan, sino que se aplican en cada ocasión a un elemento diferente. Por ejemplo, cada rango de Arma natural mejora el daño de un arma en concreto, no la de todas las armas naturales que posea esa criatura (cada arma debe tener sus propios rangos).

Abalanzarse — 1 punto

Si la criatura carga sobre un enemigo durante el primer asalto de combate, puede realizar un ataque gratuito con cada una de sus armas naturales cuerpo a cuerpo que no haya usado para desplazarse, incluso si ya ha llevado a cabo una acción de movimiento.

Acuático — 1 punto

La criatura es nativa del agua. Respira sólo debajo del agua y su velocidad base representa su velocidad de nado. Al contrario que usando el rasgo Nadador, la criatura empieza a pagar velocidad de nado a partir de 9 metros por asalto.

Alcance Adicional — 1 punto por rango

Con rangos (1-X), Compra múltiple

Con cada rango se añaden 1,5 metros al alcance en cuerpo a cuerpo de uno de sus órganos (se aplica a todos los órganos iguales), por ejemplo, para alargar el alcance de brazos, tentáculos, colas, etc.

También se puede emplear para transformar un arma natural en un arma arrojadiza. En este caso cada rango aumenta en 3 metros el Incremento de Distancia del arma, pero sólo se puede aplicar la mitad del modificador de Fuerza al daño.

TABLA BDV3: DAÑO DE ARMAS NATURALES

Daño normal	Daño aumentado
1	1d2
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8	1d10
2d4	1d10
1d10	2d6
1d12	2d8
2d6	2d8

Alma Extraña — –1 punto

Estas criaturas no pueden ser resucitadas fuera de su plano, universo o realidad de origen, debido a la naturaleza alienígena de su alma, la química de su cuerpo u otra razón similar que se ajuste a la campaña.

Alma Maligna — –2 puntos

Aunque recuerde su vida anterior y pueda mantener algún reflejo de sus antiguos sentimientos hacia otras personas, esta criatura ya no es la misma persona que era antes de adquirir este rasgo. Se ha vuelto malvada y retorcida, sin lugar en su imaginación para acciones benévolas o fines más allá de sus propios deseos y planes egoístas.

Aparición Horrenda — 2 puntos por rango

Con rangos (1-5)

Cualquier ser vivo a menos de 18 metros que vea a una criatura con Aparición horrenda debe superar una prueba de Voluntad contra CD (10 + Rango + modificador de Carisma) o sufrirá inmediatamente 1d4 puntos de daño temporales a la Fuerza y Destreza. La Aparición horrenda sólo tiene efecto una vez por encuentro, independientemente de si la víctima ha superado la prueba de salvación o no. Los puntos de Característica perdidos se recuperan a razón de un punto por hora de descanso.

Aplastar — 3 puntos

La criatura puede aplicar todo el peso de su cuerpo para aplastar a oponentes de tamaño inferior, empleando para ello una acción de asalto completo. Para aplastar se realiza una tirada de Ataque con un –2 de penalización, pero si tiene éxito se considera un crítico (con todos los efectos habituales). Este rasgo sólo se puede aplicar con ataques desarmados o armas naturales contundentes.

Arma Fatal — –4 puntos

Compra múltiple

La criatura es extremadamente vulnerable al ataque de un arma muy específica (estacas de madera, armas de plata…). Si recibe un crítico con ese arma se considera un Golpe de gracia, por lo que, además de sufrir los efectos normales del daño, debe superar una prueba de salvación de Fortaleza (CD 10 + el daño sufrido) o morir instantáneamente. Además, un Arma fatal ignora la Reducción de Daño por Armadura natural (pero no la de equipo o efectos mágicos).

Arma Natural — 1 punto por rango

Con rangos (1-X), Compra múltiple

Este rasgo representa un órgano, protuberancia o cualquier otra parte del cuerpo que puede ser usado como un arma. Es una de las herramientas principales para personalizar una criatura y se usa para aumentar el dado de daño de sus ataques naturales. El daño base de una criatura depende de su tamaño, tal y como se indica en la **Tabla BDV2: Tamaño**, donde el daño listado en el tamaño de la criatura le cuesta 0 Puntos de Personaje y cualquier mejora o reducción cuesta u otorga 1 Punto de Personaje respectivamente.

Por ejemplo, una criatura de tamaño mediano hace 1d3 puntos de daño con sus armas naturales, sin necesidad de gastar ningún Punto

TABLA BDV4: RASGOS RACIALES

Nombre	Coste	Descripción
Abalanzarse	1	Con carga en primer asalto, ataque gratuito con todas las armas naturales.
Acuático	1	La criatura es nativa del agua.
Alcance adicional (1-X) +	1/rango	Extiende el alcance de un miembro o arma natural.
Alma extraña	–1	La criatura no puede ser resucitada por ser de otro plano de existencia.
Alma maligna	–2	La criatura se ha transformado en un ente malvado y retorcido.
Aparición horrenda (1-5)	2 /rango	Voluntad (CD 10 + rango + mod. CAR) o –1d4 FUE y DES.
Aplastar	3	Asalto completo. Crítico automático contra oponente de Tamaño inferior.
Arma fatal +	–4	El crítico de un arma específica es Golpe de gracia. Ignora Armadura natural.
Arma natural (1-X) +	1 /rango	La criatura es capaz de causar daño letal con su cuerpo.
Armadura natural (1-X)	1 /rango	Un punto de Reducción de Daño por rango.
Atado	–4	La criatura no puede abandonar un lugar específico.
Ataque al vuelo	1	Permite continuar el movimiento tras una carga en vuelo.
Ausencia de Constitución	8	Éxito automático en salvaciones Fortaleza, salvo que afecte a objetos o sea inofensivo. PR y Umbral como un objeto.
Ausencia de Inteligencia	–2	Incapaz de pensar por sí mismo. No puede adquirir Habilidades o Dotes.
Camuflaje natural (1-2)	1 /rango	+10 Sigilo si inmóvil en un entorno. Con dos rangos en cualquier entorno.
Competencias limitadas	–1	La criatura sólo es competente con sus armas naturales.
Constreñir	1	Puede estrangular al tiempo que sujeta o daña a víctima apresada.
Cuerpo protoplásmico	12	Cuerpo semilíquido. Inmune aturdimiento, dolor, veneno, efectos visuales. Salud como si fuera una categoría de Tamaño superior.
Desesperación (1-5)	1 /rango	Al ver a la criatura Voluntad (CD 10 + rango + mod. CAR) o Atontado.
Desgarramiento	1	Ataque gratuito con todas las armas naturales al inmovilizar oponente.
Detonar (1-X)	1 /rango	La criatura explota cuando cae muerta o es destruida.
Drenar (1-5) +	2 /rango	Con Presa o Fortaleza (CD 10 + Voluntad) reduce Característica oponente.
Enfermedad (1-X)	1 /rango	La criatura es portadora de una enfermedad.
Engullir	3	Si éxito en dos pruebas de Presa, traga oponente de Tamaño inferior.
Forma alternativa (1-X) +	Variable	Puede adoptar otra forma con rasgos raciales exclusivos.
Incorpóreo (1-3) +	3 /rango	Mayor grado de incorporeidad por rango: fluido, partículas e insustancial.
Infravisión (1-2)	1 /rango	Ve en luz tenue como si fuera de día. Con segundo rango ve en oscuridad total.
Inmunidad +	Variable	La criatura es invulnerable a ciertos efectos.
Levitador	2	Flota y puede elevarse verticalmente. Ignora penalizaciones terreno.

+ Este rasgo puede comprarse más de una vez.

de Personaje en ello. Si adquiere un rango en Arma natural su daño se incrementaría un nivel, pasando a ser de 1d4; si adquiere un segundo rango en el mismo Arma natural el daño pasaría a ser 1d6 y así sucesivamente.

Cada mejora afecta exclusivamente a una única arma natural de la criatura. Por ejemplo, sólo al mordisco, un golpe, los cuernos, púas, garras, etc. Arma natural no añade nuevos miembros, sino que incrementa el daño de los miembros que la criatura ya tiene. Para añadir un Arma natural con un miembro más allá del tronco, cabeza y cuatro extremidades, se debe comprar el miembro por separado con el rasgo Miembro adicional.

Ataque de área (2 puntos por rango): Gastando dos puntos por cada rango, una criatura puede disponer de un arma natural con efecto de área. Con el primer rango el daño será el correspondiente al tamaño de la criatura, y cada rango adicional incrementará en un nivel el dado de daño. No se aplica el modificador de Fuerza. Un ataque en área impacta automáticamente en todas las criaturas dentro de su radio de acción, pero éstas tienen derecho a una salvación de Reflejos contra CD (10 + Bonificación de Ataque del agresor). Si la superan sólo reciben la mitad del daño.

El área del ataque puede ser de tres tipos: cono, esfera y línea. El alcance inicial del arma depende del tamaño de la criatura (ver **Tabla BdV2: Tamaño**), pero puede incrementarse adquiriendo el rasgo Alcance adicional.

- **Cono**: El ataque ocupa un cono con una longitud y anchura (en su extremo) de (alcance arma x2) metros.
- **Esfera**: El ataque ocupa un área circular con un radio de tantos metros como el alcance del arma. Las esferas pueden ser explosiones o expansiones.

TABLA BDV4: RASGOS RACIALES (CONT.)

Nombre	Coste	Descripción
Longevidad (1-2)	1 /rango	Esperanza de vida de cientos de años. Con dos rangos no envejece.
Metamorfo (1-X)	1-3 /rango	Toma la apariencia de otra criatura. +4 Disfrazarse/Engañar por rango.
Miembro adicional (1-X)	1 /rango	Un miembro extra por rango. +2 trepar y +1 Derribar/Presa por rango.
Movimiento especial +	Variable	Forma de movimiento alternativa: excavar, planear, propulsión o trepar.
Nadador (1-X)	1 /rango	+3 m a velocidad de nado/rango. Sin pruebas de Atletismo.
No vivo	–1	No resucitable. Destruida automáticamente si cae moribunda.
Olfato animal (1-2)	1 /rango	Percibe enemigos en 18 m. Segundo rango a 50 m.
Piel hiriente (1-3)	2 /rango	Contacto causa 1d4 de daño (un nivel más por rango), el doble si está sujeta.
Posesión	4	Asalto completo. Voluntad (CD 10 + Voluntad) o toma control de la víctima.
Presencia temible (1-5)	1 /rango	Acción estándar. Voluntad (CD 10 + rango + mod. CAR) o miedo a oponentes en (rango x1,5) m.
Reducción de daño específico (1-X) +	1 /rango	RD 2 por rango contra un tipo de daño: ácido, contundente, fuego...
Regeneración (1-X)	1 /rango	Se recupera del daño con más rapidez.
Renqueante	–2	Sólo puede realizar una acción de movimiento o estándar por turno.
Reparable	1	Criatura sin Constitución puede ser sanada con Artesanía (CD 15).
Repelido por (1-2) +	–2 /rango	Estremecida ante un objeto, sustancia o lugar. Si falla Voluntad (CD 15) se aleja. Segundo rango le hace perder Constitución.
Resistencia a la expulsión (1-X)	1 /rango	+2 por rango para resistirse.
Restauración	4	Tras su muerte se restaura en 2d4 días.
Sensibilidad a la luz	–1	–1 Ataque y pruebas de visión bajo luz del sol o brillante.
Sonar (1-2)	1 /rango	Ve por ultrasonidos a 10 m, pero casi ciega. Segundo rango ve con normalidad.
Telaraña (1-6)	1 /rango	Dureza 2 y Acrobacias (CD 15) para liberarse. +2 Dureza y +3 CD por rango.
Trepador hábil	1	Utiliza Acrobacias en lugar de Atletismo para trepar.
Velocidad incrementada (1-X)	1 /rango	+3 m por rango Velocidad terrestre.
Velocidad reducida (1-3)	–1 /rango	–3 m por rango Velocidad terrestre.
Veneno (1-X)	1 /rango	La criatura puede inocular un veneno.
Vinculado (1-2)	–2 /rango	No puede alejarse 250 m de un lugar o –1 Constitución/día (cada hora con dos rangos).
Vista de águila	1	+10 a Atención para ver a gran distancia.
Vista ciega	4	Percibe en 18 m a la redonda sin usar la vista.
Volar (1-X)	1 /rango	Puede volar a 6 m/rango.
Vulnerable al daño +	–2	+50% al daño de un tipo específico: fuego, frío, cortante...

+ Este rasgo puede comprarse más de una vez.

Explosión: Afecta a cualquier cosa dentro de su área. No puede dañar a criaturas que tengan cobertura total con respecto al punto de origen, salvo que la explosión sea capaz de destruir la propia cobertura.

Expansión: Funciona como una explosión, pero ignora cualquier cobertura (puede doblar esquinas). El ataque se expande en todas direcciones hasta cubrir el área máxima que permita su alcance. Para calcular su alcance se tendrá en cuenta la distancia recorrida realmente, contando los giros que lleve a cabo el efecto.

- **Línea**: El ataque sigue una línea recta que tiene 1,5 metros de ancho y una longitud de (alcance arma x5) metros.

Daño elemental (1 punto): Normalmente un arma natural es cortante, contundente o perforante (a elegir en el momento de adquirir el rasgo); pero gastando un punto adicional puede convertirse en un ataque de daño elemental: fuego, frío, ácido, sónico... Estas formas de ataque ignoran la Reducción de Daño de las armaduras equipadas.

Efecto adicional (1 punto por rango): Además del daño correspondiente, o en su lugar, un arma natural puede provocar uno de los siguientes estados: Atontado, Cegado, Enmarañado, Ensordecido, Frenado o Nauseado (ver **Sumario de estados**, pág. 118). Para provocar este efecto la criatura debe tener éxito en su tirada de Ataque y el oponente debe fallar una salvación de Fortaleza contra CD 10 (+2 por cada rango adicional al primero). En cada asalto la víctima tiene derecho a una nueva salvación de Fortaleza, con un +1 a su tirada por cada intento previo. El efecto persiste hasta que tenga éxito en la salvación.

Por ejemplo, un dragón negro tiene Arma natural (Aliento de fuego) a rango 4, que cuesta 9 Puntos de Personaje (8 por los cuatro rangos, al ser un ataque de área, y 1 más porque es un tipo de daño elemental). Como es un animal enorme su daño final es de 2d8 puntos. Se decide que su área de efecto sea un cono. Inicialmente tendría un alcance de 6 metros (los 3 metros de su alcance

base multiplicados por dos). Sin embargo, se le aplican dos rangos en Alcance extendido, por lo que finalmente su aliento de fuego tiene un alcance de 12 metros.

El horror putrefacto, por su parte, dispone de un aliento fétido. Este ataque no causa daño físico, pero provoca un efecto adicional. Los tres rangos en Arma natural (Aliento fétido) cuestan 6 Puntos de Personaje (al ser un efecto de área cada rango cuesta un punto más), y le permiten dejar nauseadas a las criaturas situadas en un cono de 6 metros y que fallen una salvación de Fortaleza contra CD 14 (la CD 10 inicial más 4 por los dos rangos adicionales).

Armadura Natural — 1 punto por rango

Con rangos (1-X)

La criatura obtiene una Reducción de Daño de 1 punto por cada rango adquirido. Esta protección es efectiva contra el daño físico y elemental (fuego, frío, ácido...), pero no ofrece protección contra ataques de tipo incorpóreo (incluido efectos mágicos de fuerza, como un Proyectil mágico). Esta Reducción de Daño puede acumularse con otras formas de protección, como armaduras equipadas.

Atado — –4 puntos

Este ser está atado a un lugar en particular. Este lugar puede ser un mausoleo, un edificio u otro tipo de área cerrada. Dentro de esa área puede usar sus capacidades de forma normal. Además, algunos seres están atados a momentos o fechas concretas (el aniversario de una muerte, la noche) y sólo pueden manifestarse en ese periodo de tiempo. Se puede liberar a un ser de su "prisión" mediante acciones específicas (darle un funeral apropiado a su cadáver, devolver un objeto robado o perdido, vengar su muerte, etc.). Una criatura puede no ser consciente de la naturaleza de su aprisionamiento o no tener intención de revelar los detalles.

Ataque al Vuelo — 1 punto

Permite continuar el movimiento tras un ataque de carga con éxito realizado en una pasada al vuelo. Sólo puede emplearse con armas naturales.

Ausencia de Constitución — 8 puntos

Al carecer de Constitución, la criatura es inmune a la fatiga, el veneno, las enfermedades y, en general, a cualquier efecto que requiera una salvación de Fortaleza, a menos que afecte a objetos o sea inofensivo. Por ejemplo, una criatura sin Constitución aún puede sufrir Daño masivo, como cualquier objeto, y tiene que superar la prueba de Fortaleza correspondiente (ver **Daño masivo**, pág. 110).

Una criatura sin Constitución también ignora el aturdimiento y las penalizaciones por dolor, pero no es inmune a los golpes críticos. Además, la criatura es incapaz de sanarse de forma natural y no puede realizar un Esfuerzo extra.

Al carecer de Constitución debe comprar Dureza para calcular su salud, del mismo modo que un objeto (ver **Daño a objetos**, pág. 112). Obtiene Dureza 10 de forma gratuita, pudiendo mejorarla al coste de un punto de personaje por punto de Dureza.

Puntos de Resistencia = Dureza x3
Umbral de destrucción = Dureza
Bonificación de Fortaleza = Dureza /2

Ausencia de Inteligencia — –2 puntos

Al carecer de Inteligencia, la criatura es incapaz de razonar por sí misma, limitándose a cumplir órdenes muy sencillas o reaccionando por puro instinto. La criatura es inmune a cualquier efecto dependiente de la inteligencia, como efectos mentales, conjuros enajenadores, miedo, habilidades de interacción... y falla automáticamente cualquier prueba de Inteligencia que haga. Además, no puede adquirir dotes ni habilidades, aunque puede tener dotes de Competencia y poseer rasgos raciales similares a las dotes o que otorguen bonificaciones a las habilidades.

Camuflaje Natural — 1 punto por rango

Con rangos (1-2)

Una criatura con Camuflaje natural se confunde con el entorno, resultando muy difícil de percibir mediante la vista. Al adquirir este rasgo se debe definir en qué situación o entorno es efectivo el camuflaje (por ejemplo: ciénaga, nieve, bosque…). Cuando la criatura está inmóvil obtiene un +10 a sus pruebas de Sigilo para evitar ser vista, y no necesita ocultación o cobertura para poder esconderse. A discreción del DJ, una criatura con camuflaje podría ignorar la penalización al Sigilo que le correspondería por su Tamaño.

La bonificación al Sigilo no se aplica si el oponente dispone de un sentido no visual que le permita percibir de forma precisa su entorno.

Adquiriendo un segundo rango, el Camuflaje es capaz de adaptarse a cualquier entorno.

Competencias Limitadas — –1 punto

Esta criatura sólo es competente con sus armas naturales. Es decir, no puede emplear otro tipo de armas o herramientas porque no dispone de extremidades adecuadas para ello, o bien porque no es lo bastante inteligente para hacerlo.

Constreñir — 1 punto

Cuando mantiene sujeta a su víctima, es capaz de estrangularla al mismo tiempo que le causa el daño habitual de una presa (si lo desea). Un oponente estrangulado puede contener la respiración tantos asaltos como su puntuación de Constitución. Después de ese periodo de tiempo, debe realizar una prueba de salvación de Fortaleza cada asalto (CD 10, +1 por cada prueba previa) para seguir aguantando la respiración. En cuanto falle una prueba caerá inconsciente y perderá un punto de Constitución cada asalto (ver **Ahogamientos y asfixia**, pág. 115).

Cuerpo Protoplásmico — 12 puntos

Debido a la semiliquidez y la carencia de órganos de su cuerpo, en particular la ausencia de ojos, un ser protoplásmico es inmune al aturdimiento, el dolor, el veneno, y cualquier efecto negativo o beneficioso dependiente de la vista, como ataques de mirada, ilusiones visuales, deslumbramientos… Además, la naturaleza viscosa de su cuerpo provoca que sea realmente difícil producirle daño; a la hora de calcular sus Puntos de Resistencia y Umbral de herida grave se considera que la criatura es de una categoría de tamaño superior a la real (por ejemplo, si fuera mediana obtendría el +10 a los Puntos de Resistencia y el +1 al Umbral de herida grave propios de una criatura de tamaño grande). La criatura es capaz de atravesar ranuras estrechas, rejillas o quicios de puertas a una cuarta parte de su velocidad normal.

Desesperación — 1 punto por rango

Con rangos (1-5)

Con la mera visión de la criatura, el observador debe tener éxito en una salvación de Voluntad contra CD (10 + Rango + modificador de Carisma) o quedar Atontado por el miedo durante un asalto por cada dos puntos en que haya fallado la tirada (máximo 5 asaltos). Un personaje atontado no puede emprender ninguna acción, salvo reacciones, pero conserva su Bonificación de Esquiva. Tanto si la salvación tiene éxito como si no, la víctima no puede ser afectada de nuevo por la aptitud de Desesperación durante un mismo encuentro.

Desgarramiento — 1 punto

Si la criatura consigue inmovilizar a su objetivo en una presa puede realizar un ataque gratuito de desgarramiento con todas y cada una de sus armas naturales cuerpo a cuerpo que no esté usando para mantener la presa.

Detonar — 1 punto por rango

Con rangos (1-X)

La criatura explota cuando cae muerta o es destruida. La explosión impacta automáticamente en todos los que estén dentro de su radio de acción, pero si tienen éxito en una salvación de Reflejos contra CD 15 sólo reciben la mitad del daño.

El daño y alcance inicial del estallido dependen del tamaño de la criatura, tal y como se indica en la **Tabla BdV2: Tamaño**. Por ejemplo, una criatura mediana haría 1d3 de daño y la explosión tendría un radio de 1,5 metros, mientras que una enorme haría 1d6 de daño en un radio de 3 metros. Cada rango adicional de Detonar incrementa en un nivel el dado de daño y aumenta su alcance en 1,5 metros.

Drenar — 2 puntos por rango

Compra múltiple, Con rangos (1-5)

La criatura puede reducir una Característica de su víctima, ya sea para alimentarse o para debilitarla. Al adquirir este rasgo se debe escoger la Característica afectada (Fuerza, Constitución, Inteligencia…).

Para iniciar el drenaje se requiere una Presa sobre la víctima. En cada asalto que mantenga sujeto a su oponente, la criatura podrá drenarle tantos puntos de Característica como su rango en Drenar. Los puntos de Característica perdidos se recuperan a razón de un punto por hora de descanso.

Alternativamente, el drenaje puede realizarse sin necesidad de una Presa. En este caso la criatura sólo necesita tocar a su víctima (superando una prueba de Ataque), pero el objetivo tiene derecho a una salvación de Fortaleza contra CD (10 + Voluntad atacante).

Al adquirir este rasgo se debe decidir cuál de los dos sistemas se emplea, y no podrá cambiarse posteriormente. Por ejemplo, un vampiro que se alimenta de sangre tiene Drenar (Constitución) y necesita sujetar a su víctima para morderla.

Absorción (3 puntos por rango): Pagando un punto más por rango, la criatura es capaz de ganar los puntos de Característica drenados. De este modo, si drena 2 puntos de Fuerza, su propia puntuación de Fuerza se incrementará en 2 puntos. Sin embargo, sólo podrá absorber hasta una cantidad igual a su rango en Drenar (si tiene rango 3 sólo podrá incrementar en tres puntos su Característica, aunque haya drenado más puntos de su víctima).



Los puntos adquiridos de este modo se pierden a razón de uno por cada 10 minutos.

Enfermedad — 1 punto por rango

Con rangos (1-X)

La criatura es portadora de una enfermedad (ver **Enfermedades**, pág. 116). Si una víctima se ve expuesta a la enfermedad, tendrá que superar una salvación de Fortaleza o ser infectada, recibiendo el Daño Inicial tras 1d3 días. Si tiene éxito, se vuelve inmune al contagio durante el resto del encuentro.

Con el primer rango la enfermedad se contagia a través de Heridas, tiene una salvación de Fortaleza contra CD 10 y su Daño Inicial/Secundario es de 1 punto de Característica. A partir de ahí, cada rango adicional otorga tres puntos que pueden emplearse para adquirir las siguientes mejoras:

Contagio: Con dos puntos la enfermedad pasa a contagiarse por Contacto, con cuatro puntos se contagia por Inhalación.

Salvación de Fortaleza: Cada punto incrementa en +2 la CD de salvación.

Daño Inicial/Secundario: Cada punto incrementa en un nivel el dado de daño de la enfermedad (ver **Tabla BdV3: Daño de armas naturales**, pág. 349). La enfermedad puede afectar a varias Características, pero se debe adquirir cada daño por separado. Al diseñar la enfermedad se debe decidir a qué Característica/s afecta (habitualmente Constitución), y no podrá modificarse posteriormente.

Por ejemplo, una enfermedad con CD 16 y daño 1 a Constitución y 1d3 a Fuerza costaría 3 rangos. Con el primer rango se obtiene CD 10 y daño 1 a Constitución. Los dos rangos adicionales otorgan 6 puntos que se reparten de esta manera: tres puntos incrementan la CD a 16 y los tres puntos restantes son para adquirir 1d3 de daño a Fuerza.

Efecto adicional (+1 punto): Gastando un Punto de Personaje más la enfermedad tiene algún efecto específico, incluso sobrenatural. Por ejemplo, los afectados pueden contagiar la enfermedad a otros, o aquellos que mueren por la enfermedad se alzan como muertos vivientes.

Engullir — 3 puntos

Si esta criatura supera una prueba enfrentada de Presa contra un oponente, puede intentar tragárselo. Si tiene éxito en una segunda prueba de presa, se lo traga entero produciéndole en cada asalto un daño equivalente al de su mejor ataque cuerpo a cuerpo desarmado. La víctima puede atacar a la criatura desde dentro usando sus armas naturales o un arma ligera. Una criatura puede contener a la vez a una víctima de su mismo tamaño, o dos de un tamaño menor, o cuatro de dos tamaños menores, y así sucesivamente, o cualquier combinación de tamaños que sea equivalente. Si alguna víctima desea salir, deberá superar una prueba enfrentada de Fortaleza para abrirle la boca, o aprovechar a que abra la boca para tragarse a alguien más y ganar una prueba enfrentada de Reflejos.

Forma Alternativa — variable

Compra múltiple, Con rangos (1-X)

La criatura puede alterar drásticamente su forma original o asumir otra totalmente distinta. En esencia, la Forma alternativa permite alterar los atributos de la criatura dándole acceso a otros que, por su naturaleza, normalmente no podría tener.

El coste por rango depende de la complicación de la transformación:

- **4 puntos por rango:** Un cambio menor o superficial que pueda realizarse habitualmente. Por ejemplo, una criatura que tiene un arma natural oculta que puede extender a voluntad, o que puede adquirir Infravisión 2 sin más contratiempo que un ligero cambio en el color de sus ojos.
- **3 puntos por rango:** Un cambio mayor que suponga una molestia significativa o que no se pueda emplear habitualmente. Por ejemplo: un cambiaformas que no puede transformarse en público si no quiere desvelar su verdadera naturaleza, y que al transformarse desgarra su ropa y no puede emplear su equipo.
- **2 puntos por rango:** Un cambio drástico que sólo pueda emplearse en circunstancias muy específicas o que escapan a la voluntad de la criatura. Por ejemplo: una sirena que se transforma al mojarse o un hombre lobo que cambia de forma en luna llena.

Cada rango en Forma alternativa otorga 4 Puntos de Personaje con los que adquirir los rasgos raciales de la nueva forma. Estos atributos deben adquirirse a su coste habitual. Sin embargo, al crear la ficha de la forma alternativa sólo se deben pagar los rasgos en que la nueva forma mejora en comparación con la original. Por ejemplo, si la criatura tiene Fuerza 12 y su forma alternativa tiene Fuerza 14, sólo se deben pagar los 2 Puntos de Personaje de diferencia. En el caso particular de las Características, también es posible redistribuir los puntos ya asignados en ellas, reduciendo unos para aumentar otros. Por ejemplo, un hombre lobo en su forma alternativa podría ver reducida su Destreza para aumentar la Fuerza o la Constitución. Cada forma alternativa debe diseñarse en el momento de adquirirla y su distribución de puntos es permanente.

Los rasgos que otorga la forma alternativa pueden ser Características físicas (Fuerza, Destreza y Constitución) o rasgos raciales como los presentados en este capítulo. También pueden emplearse las dotes de Fortaleza y algunas otras a discreción del DJ, como Énfasis en habilidad, Entorno predilecto o Presencia temible. Sin embargo, una forma alternativa no puede proporcionar otras Dotes, Características mentales, Habilidades, Bonificaciones o Atributos sobrenaturales. En definitiva, el cambio de forma no puede aportar nuevos conocimientos o aptitudes, ya que, en esencia, sigue tratándose de la misma criatura; sólo cambia su forma y los rasgos que directa y exclusivamente dependen de ella.

Cambiar de una forma a otra requiere una acción de asalto completo, y el DJ puede exigir una prueba de Concentración (ver **Concentración**, pág. 50) si el cambio se produce bajo presión. El equipo no se transforma junto con la criatura, y si queda Moribunda o Inconsciente revierte a su forma original.

La criatura comparte los mismos Puntos de Resistencia en todas sus formas alternativas, incluso aunque éstas tengan más Constitución o Tamaño que su forma original. Por lo demás, los efectos de una mayor (o menor) Constitución o Tamaño se aplican con normalidad (por ejemplo, para un mayor Umbral de herida grave o bonificación de Fortaleza).

Para una criatura que sólo cambia su aspecto, sin adquirir realmente los atributos de la forma adoptada, consulta el rasgo **Metamorfo**.

En el caso de criaturas capaces de adoptar muchas formas y adquirir sus rasgos, se pueden emplear las aptitudes sortílegas Alterar el propio aspecto o Polimorfar (ver **Capítulo 4. Poder y Fe**).

INCORPÓREO — 3 PUNTOS POR RANGO

Con rangos (1-3), Compra múltiple

La criatura no tiene un cuerpo sólido. El rango adquirido determina el grado de incorporeidad de la criatura, tal y como se detalla a continuación. Cada rango es independiente de los anteriores, por lo que una criatura no puede adoptar formas incorpóreas de menor rango (tener rango 3 no permite adoptar formas de rango 1), aunque es posible disponer de varios grados de incorporeidad adquiriéndolos por separado.

Rango 1: Fluido. Está formada por un elemento tangible (agua, arena) o una aglomeración de pequeñas criaturas (como insectos o gusanos). Normalmente tiene forma sólida (el daño le afecta con normalidad y puede emplear su Fuerza sin restricciones), pero como acción de movimiento es capaz de descomponerse y fluir, a una cuarta parte de su velocidad, por aberturas estrechas o ignorar restricciones al movimiento. Mientras fluye se ve muy limitada para aplicar su Fuerza o manipular objetos (a discreción del DJ) y no puede lanzar conjuros ni realizar ninguna actividad que requiera hablar o realizar gestos específicos, aunque se vuelve inmune al daño físico. El daño de área, así como el mágico o elemental, le afecta con normalidad.

Rango 2: Partículas. La criatura es una nube de gas, partículas diminutas o un elemento intangible (como el fuego). La criatura puede fluir a su velocidad normal a través de cualquier barrera que no esté herméticamente cerrada, así como ignorar restricciones al movimiento. Los sentidos no visuales, como Olfato animal, Sonar o Vista ciega, no funcionan contra ella.

No tiene Fuerza y no puede interactuar con los objetos sólidos salvo que adquiera el rasgo Afecta a corpóreos (ver más abajo). Sus poderes sensoriales, mentales o mágicos funcionan con normalidad.

Es inmune al daño físico, pero el daño elemental, el mágico (incluidas armas mágicas) y los efectos de área aún le afectan con normalidad. Según su naturaleza podría disponer de alguna Inmunidad o Vulnerabilidad específicas. Por ejemplo, una criatura de fuego podría ser inmune al daño basado en el fuego, pero vulnerable al frío. Estos rasgos deben adquirirse por separado.

Rango 3: Insustancial. La criatura carece de toda esencia física, como un espíritu. Un ser insustancial no tiene Fuerza y no puede interactuar con el mundo físico (atacar, manipular objetos...), salvo que disponga del rasgo Afecta a corpóreos (ver más abajo). Sus poderes sensoriales, mentales o mágicos funcionan con normalidad.

Sólo puede ser dañada por otras criaturas insustanciales o mediante ataques mágicos. Incluso cuando es golpeada por conjuros o armas mágicas, sólo recibe la mitad del daño si éste proviene de una fuente corpórea (excepto efectos derivados de fuerzas mágicas energéticas, como un Proyectil mágico).

Puede atravesar los objetos sólidos a voluntad, pero no puede traspasar barreras mágicas (como un Muro de fuerza). Un ser insustancial no es invisible, pero su presencia puede ser etérea y translúcida. No produce sonido alguno al moverse, y no se le puede detectar escuchando con tiradas de Atención (a menos que desee que se le oiga). Los sentidos no visuales, como Olfato animal, Sonar o Vista ciega, no funcionan contra él.

La salud de un ser insustancial se calcula del modo habitual, pero aplicándose el Carisma en lugar de la Constitución, y la Voluntad en lugar de la Fortaleza. También puede aplicar su modificador de Inteligencia al daño, de modo equivalente a como se hace con la Fuerza, cuando golpea a otras criaturas insustanciales.

Afecta a corpóreos (+3 puntos): Una criatura incorpórea con este rasgo es capaz de interactuar con el mundo físico, aunque conserva su naturaleza intangible. A efectos de juego se considera que tiene una Fuerza igual a su Inteligencia. En el caso de un ser insustancial, sus ataques con armas naturales siguen siendo insustanciales, por lo que ignoran la Armadura natural y la Reducción de Daño de armaduras, así como las bonificaciones de los escudos. Sin embargo, las bonificaciones de desvío o efectos de fuerza (como los conjuros Armadura de mago y Escudo) tienen su efecto habitual.

INFRAVISIÓN — 1 PUNTO POR RANGO

Con rangos (1-2)

La criatura es capaz de ver en circunstancias de baja iluminación. Con Infravisión 1, le basta con una fuente de luz tenue (como la luna llena o una linterna) para ver como si fuera de día. Con Infravisión 2 puede ver normalmente incluso en la oscuridad más absoluta.

INMUNIDAD — VARIABLE

Compra múltiple

La criatura es invulnerable a ciertos efectos, teniendo éxito automáticamente en cualquier intento para resistirse a ellos. El coste de la inmunidad es muy variable, en función de lo amplio o común que sea el efecto. Algunas posibles inmunidades, organizadas según su coste, se listan a continuación.

1 punto: Atontamiento, una condición ambiental (frío, calor, alta presión…), o efectos muy específicos (un conjuro en particular, efectos dependientes de la vista…).

2 puntos: Asfixia, aturdimiento, dormir, enfermedades, fatiga, miedo, parálisis, restricciones al movimiento (presas, ataduras), venenos, o un tipo de daño muy concreto o poco frecuente (caídas, fuego, sónico, daño de Característica…).

4 puntos: Conjuros de una escuela de magia en particular (encantamiento, nigromancia…), efectos enajenadores, o todo el daño no letal.

6 puntos: Un tipo de daño letal (contundente, cortante, perforante, elemental o mágico).

8 puntos: Efectos mentales (todo aquel que manipule la mente o el comportamiento, incluido efectos enajenadores y el daño por ataques mentales).

10 puntos: Cualquier efecto que requiera una tirada de salvación en particular (Fortaleza, Reflejos o Voluntad).

Cada inmunidad se adquiere por separado al coste indicado. Por ejemplo, ser inmune al calor y al frío cuesta 2 puntos, ser inmune al aturdimiento y la fatiga cuesta 4 puntos, etc. En ocasiones una inmunidad de mayor nivel ya engloba a varias de menor categoría. Por ejemplo, ser inmune a los efectos de Fortaleza también supone inmunidad a las condiciones ambientales, enfermedades, venenos y fatiga.

Inmunidad parcial (1/2 coste): La inmunidad no funciona plenamente, por lo que sólo cuesta la mitad. Esta limitación debería ser lo bastante severa o frecuente como para justificar la reducción del coste. Por ejemplo, una inmunidad parcial al daño cortante no ignoraría todo el daño, pero lo reduciría a la mitad. Una inmunidad parcial al frío o la fatiga podría significar que sólo tiene

que realizar las pruebas de salvación con la mitad de la frecuencia habitual (aunque si las falla sufrirá el efecto normal).

Levitador — 2 puntos

Esta criatura se desliza flotando a varios centímetros del suelo. Levita a su velocidad terrestre normal, pero al no tocar el suelo ignora cualquier penalización por terreno (como arenas movedizas, nieve, vegetación espesa…) e incluso puede moverse sobre el agua. Tampoco deja huellas ni puede activar trampas de presión.

Además es capaz de elevarse verticalmente a una cuarta parte de su velocidad normal, pero no puede moverse horizontalmente hasta que esté cerca del suelo, salvo si es empujada o tiene algún asidero con el que impulsarse.

Longevidad — 1 punto por rango

Con rangos (1-2)

Con el primer rango la criatura tiene una esperanza de vida de cientos de años. Con un segundo rango la criatura no envejece una vez que ha alcanzado la madurez, y es inmune al deterioro y las enfermedades que son consecuencia directa del envejecimiento.

Metamorfo — 1-3 puntos por rango

Con rangos (1-X)

La criatura es capaz de adoptar la apariencia de otros seres, pero no adquiere ninguno de sus rasgos. Es decir, la transformación es puramente estética. Cada rango adquirido otorga un +4 a las pruebas de Disfrazarse o Engañar para hacerse pasar por otra criatura.

- Pagando 1 punto por rango, la criatura puede adoptar la apariencia de cualquier individuo que sea de su mismo Tipo de Criatura.
- Pagando 2 puntos por rango, la criatura puede adoptar la apariencia de cualquier individuo, sin importar el Tipo de Criatura que sea.
- Pagando 3 puntos por rango, la criatura puede adoptar la apariencia de cualquier individuo u objeto sólido.

En todos los casos, la criatura u objeto imitado debe tener la misma categoría de Tamaño (o una masa similar) que el metamorfo. A discreción del DJ, esta restricción puede eliminarse si se paga el doble de puntos por cada rango.

Para criaturas que pueden adquirir las características de la forma adoptada, consulta el rasgo **Forma alternativa**.

Miembro Adicional — 1 punto por rango

Con rangos (1-X)

La criatura dispone de un miembro adicional por cada punto gastado en este rasgo. Cada miembro adicional otorga un +2 a las pruebas de Atletismo para trepar, en el caso de miembros prensiles o motores como tentáculos, brazos o piernas. También otorga un +1 a las pruebas de Derribar o Presa por cada miembro adicional que emplee contra un mismo oponente. A efectos de combate los miembros adicionales se consideran manos torpes, por lo que sigue teniendo una única mano principal.

Movimiento Especial — variable

Compra múltiple

La criatura dispone de una forma de movimiento alternativa. Algunos ejemplos, junto con su coste entre paréntesis, son los siguientes:

Excavar (1 punto por rango): La criatura puede abrirse paso a través de la tierra. Cada rango incrementa en 1,5 metros su Velocidad. Puede excavar a través de arena o tierra a su velocidad normal. Excavar a través de roca reduce a la mitad su velocidad.

Planear (1 punto): La criatura no es capaz de volar, pero puede planear a su Velocidad terrestre normal. Es capaz de avanzar horizontalmente una distancia igual a diez veces la altitud desde la que inició el planeo, y obtiene un +4 a sus pruebas de Atletismo para saltar. No recibe ningún daño por caídas desde gran altura, siempre que disponga de la libertad de movimientos necesaria para planear, aunque recibirá el daño normal por caídas a baja altura (caer de un caballo, al escalar un muro, etc.).

Propulsión (1 punto): Como acción de asalto completo, la criatura puede impulsarse a diez veces su Velocidad normal durante un asalto. Volver a propulsarse requiere un asalto de preparación, durante el cual seguirá moviéndose a su Velocidad normal.

Trepar (1 punto por rango): Esta criatura es capaz de desplazarse por superficies verticales, o incluso por el techo, a la mitad de su velocidad normal y sin necesidad de realizar pruebas de Atletismo para trepar. Con un segundo rango es capaz de desplazarse a su velocidad normal.

Nadador — 1 punto por rango

Con rangos (1-X)

Con cada rango la criatura incrementa en 3 metros su velocidad en el agua. La criatura no necesita realizar pruebas de Atletismo para nadar, sino que se mueve del mismo modo que el resto de criaturas lo hacen por tierra.

No Vivo — –1 punto

La criatura no puede ser resucitada por los mismos medios que el resto de criaturas, sino que debe ser creada de nuevo del modo en que fue animada la primera vez. Estas criaturas son destruidas inmediatamente si alcanzan el estado de Moribundo.

Olfato Animal — 1 punto por rango

Con rangos (1-2)

Esta criatura puede detectar enemigos que se aproximan o están escondidos en un radio de 18 m, aunque no sean visibles o no hagan ruido, y puede rastrear (como la dote, ver pág. 72) usando el sentido del olfato. Con el segundo rango el alcance aumenta hasta 50 m.

Piel Hiriente — 2 puntos por rango

Con rangos (1-3)

El contacto con la criatura produce daño, ya sea porque está recubierta de púas, porque exuda un ácido corrosivo u otro motivo similar. Cualquier ataque cuerpo a cuerpo contra la criatura realizado sin armas o con armas naturales, causará al agresor un daño igual a 1d4. Cada rango adicional incrementa un nivel el dado de daño: 1d6 a rango 2 y 1d8 a rango 3. Si la criatura está envuelta en una presa, su oponente también recibirá ese daño, además de cualquier otro daño por presa. Si la criatura está siendo sujetada, o es ella quien sujeta a su oponente, éste recibirá automáticamente el doble del daño cada asalto que se mantenga la sujeción.

Posesión — 4 puntos

Como acción de asalto completo, una criatura con el rasgo de Posesión puede intentar fusionarse con un ser vivo y tomar el control



de su cuerpo. Para usar esta capacidad, la criatura debe estar en contacto con el cuerpo de la víctima.

El huésped puede resistirse a la posesión con una prueba con éxito de Voluntad contra CD (10 + Voluntad del ser). Si la salvación tiene éxito, la criatura es expulsada del cuerpo que intentaba poseer. Un objetivo que supere la prueba con éxito no puede ser poseído por la misma criatura durante un día. De fallar la prueba, la criatura toma el control del huésped.

Al poseer un cuerpo la criatura conserva su Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como las bonificaciones de Ataque, Reflejos y Voluntad, sus Habilidades, Dotes y Atributos sobrenaturales; pero pierde sus rasgos de especie, con excepción de la Resistencia a la expulsión. En su lugar adquiere los atributos físicos del huésped: Fuerza, Destreza, Constitución o Dureza, tipo de criatura, salud y otros rasgos dependientes de su forma física (como Aguante, Armas naturales, Dureza o Veneno). No tiene acceso a los demás rasgos del huésped, incluidos atributos sobrenaturales, Puntos de Acción, capacidades mentales, recuerdos o conocimientos.

El huésped recupera el control de su cuerpo, y el acceso a todas sus habilidades, cuando la criatura que lo posee es expulsada, destruida o separada del cuerpo huésped por otros medios. La criatura puede abandonar al huésped como una acción gratuita si lo desea. Cualquier ataque que reduzca al cuerpo a un estado de Moribundo le permite al poseído una nueva prueba de Voluntad para librarse del ser poseedor y recuperar el control de su cuerpo.

Presencia Temible — 1 punto por rango

Con rangos (1-5)

Empleando una acción estándar, la criatura puede atemorizar a todos los que estén en un radio de (rango x1,5) metros, siempre que sea capaz de interactuar con ellos. La víctima debe superar una prueba de salvación de Voluntad (CD 10 + Rango + modificador de Carisma) o quedar estremecida (–2 a todas sus pruebas). Si la salvación falla por 5 o más, la víctima huye asustada. Si la salvación falla por 10 o más, huye despavorida, dejando caer cualquier objeto que sostuviera y alejándose tan rápido como le sea posible (ver **Miedo**, pág. 116, para más información). La Presencia temible sólo puede emplearse una vez por encuentro.

Reducción de Daño Específico — 1 punto por rango

Con rangos (1-X), Compra múltiple

La criatura obtiene una Reducción de Daño de 2 puntos por cada rango contra un único tipo de daño (ácido, contundente, cortante, frío, fuego, perforante...).

Regeneración — 1 punto por rango

Con rangos (1-X)

La criatura se recupera del daño con más facilidad. Por cada rango en Regeneración, escoge uno de los siguientes beneficios:

I. **Bonificador de Recuperación:** Obtiene un +2 de bonificación a las pruebas de Fortaleza para recuperarse del daño. Si no tiene puntuación de Constitución, un rango le permite realizar pruebas de recuperación a –4, y con cada rango adicional incrementaría en un punto su bonificación (–3 a rango 2, +0 a rango 5, y

aumentando a partir de ahí). Con una bonificación de +14 o más, tiene éxito automáticamente en las pruebas de recuperación (dado que tienen CD 15).

II. **Ritmo de Recuperación:** Realiza pruebas para recuperarte de un estado de daño particular con más frecuencia. Cada rango hace disminuir un nivel el tiempo de descanso necesario para realizar una prueba de recuperación (ver página 110). Cada rango de Regeneración reduce ese tiempo del modo siguiente:

- **Inconsciencia:** Con un rango puede realizar una prueba de recuperación cada minuto y con dos rangos cada asalto.
- **Puntos de Resistencia:** Con un rango puede realizar una prueba de recuperación cada 6 horas, con dos rangos cada 3 horas, con tres rangos cada hora, con cuatro rangos cada 10 minutos, con cinco rangos cada minuto, con seis rangos cada asalto y con siete rangos cada asalto sin necesidad de descansar. Además, el primer rango también le permite recuperarse de sus Magulladuras cada 10 minutos, el segundo cada minuto, el tercero cada asalto y el cuarto cada asalto sin necesidad de descansar.
- **Malherido:** Con un rango puede realizar una prueba de recuperación cada 6 horas, con dos rangos cada 3 horas, con tres rangos cada hora, con cuatro rangos cada 10 minutos, con cinco rangos cada minuto, con seis rangos cada asalto y con siete rangos cada asalto sin necesidad de descansar.
- **Incapacitado:** Con un rango puede realizar una prueba de recuperación cada 2 días, con dos rangos cada día, con tres rangos cada 12 horas, con cuatro rangos cada 6 horas, con cinco rangos cada 3 horas, con seis rangos cada hora, con siete rangos cada 10 minutos, con ocho rangos cada minuto, con nueve rangos cada asalto y con diez rangos cada asalto sin necesidad de descansar.

III. **Daño de Característica:** Un rango en Regeneración permite recuperar un punto de daño de Característica (ver página 118) cada 6 horas, con dos rangos cada 3 horas, con tres rangos cada hora, con cuatro rangos cada 10 minutos, con cinco rangos cada minuto, con seis rangos cada asalto y con siete rangos cada asalto sin necesidad de descansar.

IV. **Resurrección:** ¡La criatura puede recobrarse de la muerte! Si muere, realiza una prueba de recuperación de Fortaleza contra CD 15 una semana más tarde. Si tiene éxito, su estado pasa de Muerto a Incapacitado (del que se recupera con normalidad). Si la prueba falla, entonces muere permanentemente. La criatura con el rasgo de Resurrección siempre ha de llevar implícito un efecto o conjunto de efectos razonablemente comunes que impidan que se recupere de la muerte (como ser decapitado, incinerado, una estaca a través del corazón, etc.). Puede aumentar el ritmo al que realiza la prueba de recuperación para la muerte con rangos adicionales, de forma separada a su ritmo normal de recuperación. Con dos rangos puede realizar una prueba para recuperarse de la muerte en 4 días, con tres rangos en 2 días, con cuatro rangos en un día, con cinco rangos en 12 horas, con seis rangos en 6 horas, con siete rangos en 3 horas, con ocho rangos en una hora, con nueve rangos en 10 minutos, con diez rangos en un minuto y con once rangos en un asalto.

V. **Regeneración Total:** la capacidad de realizar una prueba de recuperación de daño, incluyendo resurrección, cada asalto sin necesidad de descansar requiere 37 rangos, sin incluir los rangos destinados al bonificador de la prueba de recuperación. Si también recupera daño de Característica una vez por asalto, se incrementa el total a 44 rangos.

Posibles variaciones:

Reencarnación (Coste 2 puntos): Cuando se recupere de la muerte (y sólo entonces) puede redistribuir Puntos de Personaje a otras partes de la ficha. Permanecen fijos tras la redistribución hasta que la criatura vuelva a morir.

Reformación (Coste 2 puntos): Cuando se recupere de estar Malherido, le vuelven a crecer también los miembros y órganos seccionados o destruidos.

Fuente (Coste –1 a –4 puntos según la dificultad de acceso a la fuente): Su Regeneración sólo funciona cuando tiene acceso a una fuente determinada, como sangre, vegetación silvestre, tierra sagrada, luz solar, etc. Sin esta fuente, su poder no funciona y se recupera al ritmo normal. A discreción del DJ, una forma más débil de la fuente implica que también se recupera con más lentitud (en otras palabras, su rango efectivo de Regeneración es más bajo).

Renqueante –2 puntos

La criatura tiene pobres reflejos y sólo puede realizar una acción de movimiento o una acción estándar en su turno. Sólo puede moverse y atacar si carga.

Reparable 1 punto

La criatura puede ser reparada con una prueba de la Artesanía adecuada (CD 15). Se requiere un día de trabajo (8 horas) para eliminar el estado Deteriorado y una semana para el estado Inutilizado. Si la criatura no ha sufrido Daño masivo, un día de trabajo le hace recuperar tantos Puntos de Resistencia como el valor total de Artesanía, o la parte proporcional si se dedica menos tiempo. Una criatura Reparable debe tener Ausencia de Constitución.

Repelido por –2 puntos por rango

Con rangos (1-2), Compra múltiple

La criatura siente una aversión profunda hacia algún objeto, sustancia o lugar (por ejemplo: plata, agua corriente, un símbolo religioso, luz solar, tierra sagrada...). Siempre que la criatura se enfrente a la fuente de su aversión, tendrá que realizar una prueba de salvación de Voluntad (CD 15). Si falla será incapaz de situarse a menos de tres metros de aquello que la repele. Si tiene éxito podrá acercarse, pero quedará estremecida (–2 a todas sus pruebas) hasta que se aleje. Esta salvación de Voluntad se realiza en el mismo instante en que la criatura es expuesta a aquello que la repele, y se repite por cada minuto que pase en su presencia.

Con un segundo rango la aversión se transforma en rechazo físico. Además de lo indicado en el párrafo anterior, cada asalto que la criatura pase en contacto con el objeto de su rechazo perderá un punto de Constitución, Dureza o Carisma (en caso de ser Insustancial), siendo destruida si la Característica llega a cero.

Resistencia a la Expulsión 1 punto por rango

Con rangos (1-X)

La criatura posee un +2 por rango para resistirse a la expulsión. Es decir, su Voluntad se considera dos puntos mayor por cada rango a la hora de determinar el efecto que una expulsión tiene sobre ella.

Restauración — 4 puntos

Es difícil destruir a este ser para siempre simplemente mediante el combate; en principio, cuando sea "destruido" se restaurará por sí mismo en 2d4 días. Esto no se debe a una capacidad intrínseca de su especie (a menos que dicha capacidad consista en algún tipo de cámara de reencarnación o algo similar), sino a un evento o situación especial (una maldición, una situación dramática de su pasado, asuntos sin resolver, etc.). El único modo de deshacerse definitivamente de él pasa por determinar la razón de su existencia y corregirla o prevenirla según sea la situación. El motivo exacto es diferente en cada ser, y averiguarlo seguramente requerirá algo de investigación. Si es una criatura susceptible de ser expulsada (como un muerto viviente), en caso de ser expulsada en una situación en que no pueda huir, será destruida, pero se restaurará del mismo modo que si hubiera sido destruida mediante el combate.

Sensibilidad a la Luz — −1 punto

La criatura queda deslumbrada bajo la luz del sol o una luz brillante. Sufre un penalizador de –1 al Ataque y las pruebas que dependan de la vista.

Sonar — 1 punto por rango

Con rangos (1-2)

Esta criatura puede "ver" emitiendo sonidos de alta frecuencia, que le permiten localizar objetos y criaturas a 10 metros. Sonar en rango 1 implica que ésta es la forma natural de ver de la criatura, lo que supone que sus ojos apenas ven a 1,5 m en caso de que ultrasonidos o ruidos fuertes afecten a su sonar. Sonar en rango 2 elimina este defecto.

Telaraña — 1 punto por rango

Con rangos (1-6)

Una criatura con Telaraña puede lanzar una resistente y pegajosa hebra similar a la tela de araña, con la que puede descolgarse de alturas, enredar a otras criaturas de su mismo tamaño o inferior, y preparar trampas haciendo redes o volviendo superficies pegajosas. Con el primer rango, la telaraña posee una Dureza de 2 y la CD de la prueba de Acrobacias necesaria para poder zafarse es de 15. Cada rango adicional aumenta en +2 la Dureza y en +3 la CD. La telaraña es resistente al daño contundente y perforante (reduce el daño a la mitad), pero es vulnerable al daño cortante y al fuego (recibe un 50% más de daño de estas fuentes).

Trepador Hábil — 1 punto

Esta criatura utiliza Acrobacias en lugar de Atletismo para trepar.

Velocidad Incrementada — 1 punto por rango

Con rangos (1-X)

La velocidad terrestre de la criatura mejora en 3 metros por asalto por cada rango de este rasgo.

Velocidad Reducida — −1 punto por rango

Con rangos (1-3)

La velocidad de la criatura se reduce en 3 metros por asalto por cada rango de este rasgo. Con tres rangos sólo puede moverse 1,5 metros por asalto.

Veneno — 1 punto por rango

Con rangos (1-X)

La criatura dispone de un veneno (ver **Venenos**, pág. 117). Si una víctima entra en contacto con el veneno, tiene que superar la salvación de Fortaleza o sufrir el Daño Inicial inmediatamente. Con el primer rango el veneno se transmite a través de Heridas, tiene una salvación de Fortaleza contra CD 10 y su Daño Inicial/Secundario es de 1 punto de Característica. A partir de ahí, cada rango otorga dos puntos que pueden emplearse en adquirir las siguientes mejoras:

Transmisión: Con dos puntos el veneno se transmite por Contacto.

Salvación de Fortaleza: Cada punto otorga un +2 a la CD.

Daño Inicial/Secundario: Cada punto adicional incrementa en un nivel el dado de daño del veneno (ver **Tabla BdV3: Daño de armas naturales**, pág. 349). El veneno puede afectar a varias Características, pero se debe adquirir cada daño por separado. Al diseñar el veneno se debe decidir a qué Característica/s afecta (habitualmente Constitución), y no podrá modificarse posteriormente.

Por ejemplo, un veneno por contacto con CD 14 y daño 1d3 a Fuerza, costaría 4 rangos. Con el primer rango se obtiene CD 10 y daño 1 a Fuerza. Los tres rangos adicionales otorgan 6 puntos: con 2 puntos se incrementa el daño hasta 1d3, otros 2 puntos permiten que el veneno se transmita por contacto y los dos últimos puntos incrementan en +4 la CD de salvación.

Vinculado — −2 puntos por rango

Con rangos (1-2)

La criatura está atada místicamente a un lugar u objeto inamovible (como un árbol, un lago o un círculo de piedras), y debe estar siempre a menos de 250 metros de él. En caso de alejarse más, enfermará y perderá un punto de Constitución cada día. Este daño sólo puede recuperarse si la criatura vuelve a ese lugar para descansar; ningún otro remedio natural o mágico podrá curarlo. El ritmo de recuperación es de un punto por día de descanso. Si el lugar es destruido, la criatura morirá inmediatamente.

Con un segundo rango la pérdida de Constitución se produce cada hora.

Vista de Águila — 1 punto

La criatura recibe un +10 a las pruebas de Atención realizadas para ver a grandes distancias.

Vista Ciega — 4 puntos

Esta criatura percibe lo que tiene alrededor en un radio de 18 metros sin usar el sentido de la vista.

Volar — 1 punto por rango

Con rangos (1-X)

La criatura es capaz de volar a una velocidad de 6 metros por asalto por cada rango de este rasgo.

Vulnerable al Daño — −2 puntos

Compra múltiple

La criatura recibe un 50% más de daño siempre que es víctima de un ataque con éxito del tipo de daño al que es vulnerable (cortante, fuego, sagrado…). Puede escogerse este rasgo racial varias veces para reflejar distintas vulnerabilidades.

NOMBRE _____ JUGADOR _____

EDAD ____ SEXO ____ ESTATURA _____ PESO _____ RAZA _____ OCUPACIÓN _____ RELIGIÓN _____



	MOD.	PUNTUACIÓN	RAZA	OCUPACIÓN	DESARROLLO	TEMPORAL
FUE FUERZA			+	+	+	
DES DESTREZA			+	+	+	
CON CONSTITUCIÓN			+	+	+	
INT INTELIGENCIA			+	+	+	
SAB SABIDURÍA			+	+	+	
CAR CARISMA			+	+	+	

	TOTAL	CARAC.	BASE	OCUPACIÓN	DESARROLLO	TEMPORAL
ATA ATAQUE	=	DES +		+	+	
FOR FORTALEZA	=	CON +		+	+	
REF REFLEJOS	=	DES +		+	+	
VOL VOLUNTAD	=	SAB +		+	+	

Habilidades

	TOTAL		CARACTERÍSTICA		RANGOS		VARIOS
Acrobacias	____	=	DES	____ +	____	+	____
Artesanía _____	____	=	INT	____ +	____	+	____
Artesanía _____	____	=	INT	____ +	____	+	____
Atención*	____	=	SAB	____ +	____	+	____
Atletismo*	____	=	FUE	____ +	____	+	____
Averiguar intenciones*	____	=	SAB	____ +	____	+	____
Buscar*	____	=	INT	____ +	____	+	____
Concentración*	____	=	SAB	____ +	____	+	____
Diplomacia*	____	=	CAR	____ +	____	+	____
Disfrazarse*	____	=	CAR	____ +	____	+	____
Engañar*	____	=	CAR	____ +	____	+	____
Idiomas	____		_____				
Interpretar _____	____	=	CAR	____ +	____	+	____
Interpretar _____	____	=	CAR	____ +	____	+	____
Intimidar*	____	=	CAR	____ +	____	+	____
Inutilizar mecanismo	____	=	INT	____ +	____	+	____
Juegos de manos	____	=	DES	____ +	____	+	____
Medicina	____	=	SAB	____ +	____	+	____
Montar	____	=	DES	____ +	____	+	____
Oficio _____	____	=	SAB	____ +	____	+	____
Oficio _____	____	=	SAB	____ +	____	+	____
Recabar información*	____	=	CAR	____ +	____	+	____
Saber _____	____	=	INT	____ +	____	+	____
Saber _____	____	=	INT	____ +	____	+	____
Sigilo*	____	=	DES	____ +	____	+	____
Supervivencia*	____	=	SAB	____ +	____	+	____
Trato con animales	____	=	CAR	____ +	____	+	____
_____	____	=	____	____ +	____	+	____

* Puede usarse sin entrenamiento

PUNTOS DE ACCIÓN ____ (INICIALES) _____ (ACTUALES)

Rasgos raciales

_____

Dotes

	TIPO	PÁG.
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Combate

INICIATIVA _____ (TOTAL) = _____ (REFLEJOS) + _____ (VARIOS) VELOCIDAD ____m

DEFENSA _____ (DESPREV.) _____ (ATURDIDO) _____ (TOTAL) = 10 + _____ (REFLEJOS) + _____ (VARIOS)

PRESA _____ (TOTAL) = _____ (ATA BASE) + _____ (FUE) + _____ (VARIOS)

ARMA	TOTAL	FUE MIN.	DAÑO	CRÍTICO	DISTANCIA
_____	____	____	____	____	____
_____	____	____	____	____	____
_____	____	____	____	____	____
_____	____	____	____	____	____
_____	____	____	____	____	____
_____	____	____	____	____	____

ARMADURA	RD	TIPO	PENAL.	VELOC.
_____	____	_____	_____	_____
_____	____	_____	_____	_____

PUNTOS DE RESISTENCIA (CON+FOR BASE)x2 ____ (MÁXIMOS) _____ (ACTUALES)

UMBRAL DE HERIDA GRAVE _____ (3+CON/2) MAGULLADURAS _____

MALHERIDO ○ INCAPACITADO ○ MORIBUNDO ○ MUERTO ○

SECUELAS _____

© 2012 Nosolorol Ediciones. Todos los derechos reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal

PERSONAJE _____ JUGADOR _____

DIRECTOR DE JUEGO _____ CAMPAÑA _____

APTITUD MÁGICA O FAVOR DIVINO

RESERVA DE ESENCIA / MILAGROS DIARIOS

CONJUROS O MILAGROS	MAGNITUD	PAG.

ATRIBUTOS SOBRENATURALES

COMPLICACIONES

EXPERIENCIA

___ INT

DISPONIBLES

GASTADOS

RIQUEZA

TORRES DE ORO _____ REALES DE PLATA _____

CRUCES DE COBRE _____ PIEZAS DE COBRE _____

GEMAS Y PIEDRAS PRECIOSAS _____

TIERRAS Y PROPIEDADES _____

1 Torre de Oro = 50 Reales de Plata 1 Real de Plata = 20 Cruces de Cobre 1 Cruz de Cobre = 8 Piezas de Cobre

EQUIPO

	PESO	PRECIO
TOTAL		

© 2012 Nosolorol Ediciones. Todos los derechos reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty–free, non–exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson.

OGL Ancients, Copyright 2004, Mongoose Publishing Limited; Author Richard Neale.

El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos.

NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría

El Reino de la Sombra, Copyright 2009, NOSOLOROL Ediciones; Authors: José Luis López Morales, Borja Salcines and Manuel J. Sueiro


Montañas Kehalas
Mar Cerrado
Terasdur
Solak
Stumlad
Eradun
Erashar
Río Durn
Llanuras Grises
Teshaner
Derior
N
S
Dalannast
Lago Darnes
Portblau
Shalanest Oeste
Shalanest Este
Litdanast
Valsorth

Aventuras fantásticas en el mundo de Walsorth

Sé bienvenido, viajero, pues tus pasos te han llevado a Valsorth, tierra de maravilla y misterio, lugar donde la aventura aguarda detrás de cada colina de perfil amenazador, en lo profundo de un bosque tenebroso o en el interior de un templo erigido a un dios de nombre olvidado. Si eres valeroso, recompensas que jamás hubieses soñado serán tuyas, pero si tu coraje desfallece, tus huesos reposarán en una tumba sin nombre.



¡El fantástico mundo de los librojuegos de **Leyenda Élfica** cobra vida en este juego de rol de fantasía! El esperado manual básico de **El Reino de la Sombra** trae todo el espíritu de la fantasía clásica y la nueva y mejorada versión del sistema **NSd20**. Un libro concebido como manual básico, pero con un completo escenario de campaña profusamente detallado y repleto de aventuras:

- Crea tu propio héroe en cinco minutos con las nuevas y mejoradas reglas de creación rápida del sistema **NSd20**... o saborea el proceso de creación detallada y decide cada pequeño aspecto del personaje: sin clases de personaje, sin niveles, ¡sin límites!
- Lucha como un caballero de la orden de Stumlad, conviértete en uno de los escasos practicantes de las artes arcanas o suplica el favor de tus dioses en la batalla. ¡En este libro encontrarás reglas completas para el combate, la magia y los milagros!
- Visita el mundo de Valsorth y presencia en primera persona el resurgir del Reino de la Sombra. En cada lugar te esperan diversas aventuras listas para jugar y sugerentes ganchos para desarrollar tus propias historias.
- Vive la emocionante acción de las tres campañas prediseñadas que te permiten enlazar las distintas aventuras en una historia mayor de dimensiones épicas.
- Enfréntate a legiones de monstruos y conviértete en un nuevo héroe de Valsorth.

El Reino de la Sombra NSR EDICIONES NSd20