Steam States
EDGE

"Comienza el juego"

—SHERLOCK HOLMES

Lánzate a la aventura y descubre los Estados Unidos de Ansalance. Equípate con la mejor tecnología y viaja a bordo de tu aeronave a territorios hostiles aún por explorar. Desentierra los secretos de las antiguas culturas yuritas y conviértete en leyenda. Aventúrate a conocer el poder de la hechicería y evita que el Occulum te descubra.

En *Steam States* siempre hallarás un nuevo horizonte, una nueva aventura y un nuevo juego. La máquina se ha activado, los engranajes giran con precisión, el juego está en marcha.

Bienvenido a Steam States, el juego de rol de aventuras steampunk en el universo de Zhenoghaia

EDGE ZHENOGHAIA GARLAK SYSTEM

Steam States es © 2014 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

Ukdün
(tierras heladas)
Tomstone
Phandi
Little Forrest
Halfling Porto
Extreme
Gala
Saucer
Cordillera de los Dorados
Saucer Town
Willbed
Isla de Corhall
Bahía de Ghamps
Milhimm
Ithinon
Kimagorn
Tendor
Mar Bedpoha
Isla de Hentucky
Montañas Fronterizas
New Astoria
Bosque Oscuro
Burn
Océano Fyrlan
Lorí
Alorí
Providence
Desiertos Eternos
Penitence
Ferrostation
New Big Hall
Bork
Firevalley
Montañas Rojas
Asgorn
Sborzag
Puerto Sur
Los Diablos
Nunak
Mar Fantasma
Paso Skarg
Tierras del Sur
Woof
Distancia en Km
0
500
1000
1500
2000
2500
3000
3500

Ruinas Aldwin
Thorgadin
Themin
Kannu
Allows
Winchester
Arkann
Arghadogh
Snaketown
Shuzukann
Barris
Mar Gnenk
Leyenda
Ciudad
Pueblo
Ruina
Red Interestatal de Ferrocarriles de Ansalance
Sistema Fluvial Principal
Montaña
Bosque profundo
N
NE
E
SE
S
SO
O
NO

De Ángel L. Marín y
Marc Santanach Gibernet

Aquí estás, con este libro entre tus manos. A punto de abandonar el acogedor salón de tu hogar para empezar a vivir aventuras más allá, donde un fantástico y antiguo mundo aguarda para ser explorado. Como todo libro, *Steam States* también tiene su propia historia.

Todo empezó hace más de siete años cuando descubrí que tenía entre mis manos un gran universo que prácticamente había tomado vida propia. Desde entonces he trabajado en este proyecto, centrando en él de toda mi atención. El mundo de *Zhenoghaia* nació hace casi dos décadas, en una fructífera adolescencia que me llevaría a crear lo que ahora estás a punto de conocer, algo vivo que ha crecido conmigo sobre las mesas de juego y gracias a la experiencia de cientos de jugadores y jugadoras de rol. Un mundo a tu alcance que tiene algo muy especial que ofrecerte. Podrás vivir la aventura que desees de un modo épico y emocionante en este mundo sin límites.

He pasado varios años recopilando notas de viejas campañas, recomponiendo la historia de un universo que ha evolucionado y madurado junto a nosotros. El esfuerzo como diseñador de este juego se ha centrado en preservar ese espíritu que me ha impulsado a escribir cientos de aventuras y a vivirlas como en ningún otro juego. Este libro contiene un atisbo de todas ellas y ahora forman parte de nuestros mejores recuerdos sobre una mesa de juego. Algo que tú ahora también podrás tener a tu alcance. Algo que podrás disfrutar tanto como yo he hecho.

El proceso de edición de *Steam States* ha requerido la inestimable participación de alguien que ha vivido conmigo cientos de aventuras, que conoce y ama tanto como yo este mundo. Este es Marc Santanach, el predicador errante que ha colaborado en el desarrollo de este gran proyecto y que ha trabajado conmigo durante todos estos años. Sin duda, tanto él como yo hemos aprendido mucho durante este tiempo de duro trabajo. Hemos tenido también la suerte de reunir a un equipo de desarrollo fantástico que ha permitido que esto llegara hasta aquí, además de contar con grupos de playtesters realmente competentes y el apoyo de una editorial que desde el principio ha creído en nuestra visión. Una visión que se nutre de una única motivación: Compartir este gran universo contigo. Esto ahora también te pertenece.

Es ahora cuando mi tarea para con este manual ha concluido y pienso en lo que vendrá cuando tú y tus jugadores empecéis a vivir aventuras en este mundo. Es realmente sobrecogedor. Echo la vista atrás y veo una larga sucesión de años y años de historias, de personajes, de epopeyas heroicas a bordo de grandes navíos aéreos y misteriosas reliquias olvidadas, de sangrientas guerras y de gloriosos héroes. Ahora al fin, ha llegado tu momento.

¡Que empiece la aventura!

Ángel L. Marín

Creador del universo *Zhenoghaia*

Zhenoghaia Studio 2015

Contenidos

Capítulo 0: Introducción

El juego de rol 007
- Ni vencedores ni vencidos 008
  - Los personajes 009
  - Grupos y bandas 009
- Herramientas de Juego 009
- Sistema de juego 009

Ejemplo de partida 009

Capítulo 1: Steam States

La historia de Zhenoghaia 011
- Historia Antigua 011
  - De la creación y los primeros días 011
- Reconstrucción 013
  - El reino de Trovlisia 013
- La confederación Ansaliana (507 d.T) 014
  - Paz y progreso 015
- Historia moderna (1009-1106 d.T) 015
  - El Velo Negro 016
  - La Guerra Roja 016
  - La Segunda Guerra del Colmillo 016
- La actualidad (1106 – 1129 d.T) 016
  - La Guerra Oscura (1115-1121 d.T) 017

Geografía 017
- Viejo Continente 017
  - Storm Claustro 017
  - Estados Unidos de Ansalance 018
    - El cataclismo que está por llegar 019
    - Ley de Armas 019
  - Regiones independientes 020
  - Los estados de Alorf y Asgorn 020
  - Anthos 021
  - Las Tierras del Sur 022
- Linaes 023

Religión 023
- Dioses 023
  - El Origen de las dos lunas 023
- Deidades de la Corte del Zhenos 024
  - Zhenoghaia 024
  - Lutwé 024
  - Ogoth 024
  - Kathorbad 024
  - Dharior 024
  - Aregal 025
  - Ilath 025
- Semidioses 025
  - Sumona-Dhai 025
  - Ténionar 025
  - Bannzhak 025
    - Creyentes en el mundo 026

Lenguas en Zhenoghaia 026
- Las familias lingüísticas 026
  - Parän 026
  - Quet-teh 026
  - Zhenaico 026
  - Inither 026
- Lenguas Actuales 027
  - Halliano 027
  - Utwé 027
  - Orlen 027
  - Retano 027
  - Ogothiano 027
  - Zhenoghaiano 028
  - Silvano 028
  - Jaar 028
  - Alés 028

Nivel Tecnológico 029
  - White Elm 029
  - Maravillas de la tecnología 029
  - Sistemas de comunicación 030
- El sistema monetario 031
- Calendario de Zhenoghaia 031

Vivir en Ansalance 032
- Sociedad 032
  - Diversidad Racial 032
  - Rasgos Sociales 032
  - Norte 032
  - Sur 032
  - Este 033
  - Oeste 032
- Cultura 033
  - Gastronomía 033
  - Pensamiento patriótico social 033
  - Ocio 033
- Tecnología 033

Capítulo 2: Crear Personajes

1: El Concepto 035
- Información básica 035
  - Nombre 035
  - Raza 035
  - Arquetipo 035
  - Aspecto del personaje 036

2: Asignación de puntuaciones 037
- Características 037
  - Generar puntuaciones de Característica 037
  - Generación alternativa 037
    - Asignación de puntuaciones 037
- Habilidades 037
  - Habilidades de Arquetipo 038
  - Puntos de Habilidad 038
  - Habilidades raciales 038
  - Puntos de vitalidad 039
    - Personajes usuarios de la magia 039
    - Asignación de puntuaciones 039
    - Especialista (Regla opcional) 039
- Puntos de experiencia 039
- Idiomas 039
  - Idioma natal 039
  - Idiomas Adquiridos 039
    - Asignación de puntuaciones: Idiomas 039
- Acciones por turno 040
- Carga 040
- Movimiento 041
- Iniciativa 041
    - Asignación de puntuaciones: Iniciativa 041
- Dados express 041

3: Los recursos 041
- Recursos del personaje: 041
  - Dinero 041
  - Equipo 042
  - Armas y Protecciones 042
  - Conjuros, Conocimientos y Técnicas 042
    - Los recursos 042
    - Conjuros, Conocimientos, Técnicas e ilustración 042

4: Dar vida al personaje 042
- Trasfondo 042

Capítulo 3: Las Razas

Escoger una Raza 047
  - Idioma Natal 047
  - Arquetipos Restringidos 047
  - Habilidades Raciales 047
  - Ajuste a la creación de puntuación de Características 047
- Humanos 048
- Elfos 049
- Ghobbs 050
- Görns 051
- Gnomos 052
- Yuritas 053
- Orcos 054

Los Cambiantes 055
  - Rudolph y el origen del proyecto 055
- Warguianos 057
- Garlakianos 058
  - Guntrak 059
  - Dendranok 059

Capítulo 4: Arquetipos

Los Puntos de Arquetipo 061

- Asesinos 062
- Cazadores de recompensas 062
- Cazadores de tesoros 063
- Forajidos 063
- Hechiceros de gremio 064
- Ingenieros 064
- Justicieros 065
- Mecánicos Aeronautas 065
- Mercenarios 066
- Miembros de la Mafia 066
- Piratas del Aire 067
- Policías federales 067
- Rhiders 068

Crear nuevos arquetipos 068

Capítulo 5: Mecánica

Conceptos previos 071

- Medición del tiempo 071
  - Turno 071
  - Asalto 071
  - Escena 071
  - Capítulo 071
  - Historia 071
  - Crónica 071
- Acciones y acciones gratuitas 071
  - Acciones gratuitas 071

Mecánica del juego 072

- Tirar dados 072
- Sistema de habilidades y características (MHC) 072
  - Cálculo del MHC 072
- Resultado de las tiradas 072
  - Éxito Rotundo (Crítico) 072
  - Éxito 072
  - Fallo 072
  - Pifia 072
- Tipos de tiradas de dados 073
  - Tiradas de habilidad a dificultad 073
  - Tiradas de habilidad enfrentadas 073
  - Casos especiales 074
- Modificador de situación (MS) 074
- Los Dados Express 075

El Combate 075

- Primera fase del combate: La Iniciativa 075
- Segunda fase: El enfrentamiento 075
- Tercera fase: Resolución del enfrentamiento 076
  - Daño Total 076
  - Regla Opcional: Una sola tirada 076
  - Localización de impacto (Regla avanzada) 076
  - Tirada de Aguante y GDF (Regla avanzada) 077
  - Grado de deterioro físico (Regla avanzada) 077
- Tipos de combate 077
  - Combate cuerpo a cuerpo 077
  - Combate a distancia 078
    - Ataques apuntados (Regla opcional) 078
  - Combate mágico 079
  - Combate montado 082
  - Otros aspectos del combate 083
    - Deterioro de protecciones, armaduras y blindajes (Regla opcional) 084
  - Combate en vehículos 084
    - Deterioro del blindaje (Regla Opcional) 085

Capítulo 6: Competencias

Caracteristícas 087

Habilidades 088

- Habilidades genéricas 088
- Habilidades de combate 092
  - Combate cuerpo a cuerpo 092
  - Combate a distancia 093
  - Combate en vehículos 093
  - Combate mágico 093

Técnicas 094

- Técnicas de arquetipo 094
  - Asesino 094
  - Cazadores de Recompensas 094
  - Cazadores de Tesoros 095
  - Forajidos 095
  - Hechiceros de Gremio 096
  - Ingenieros 096
  - Justicieros 097
  - Mecánicos Aeronautas 098
  - Mercenarios 098
  - Miembros de la Mafia 099
  - Policía Federal 099
  - Pirata del Aire 100
  - Rhiders 101
- Técnicas generales 101

Capítulo 7: Mística

Corriente Mística 105

- Clasificación de las Esferas 105
- Los Sellos Divinos 105

Las órdenes y los gremios 106

- Devoción 106
- Puntuaciones propias de las órdenes 106
- Rangos de cada orden y gremio 107
  - Los rangos y cómo acceder a ellos 107
  - Cómo acceder a nuevos rangos 108
  - Puntuaciones místicas del personaje 109
  - Puntuación en habilidades de combate mágico 110

Los conjuros 111

- Dominio sobre la Corriente Mística 112

Crear objetos mágicos 113

Capítulo 8: Equipo y Viaje

Equipo 115

- Puntos de peso y capacidad de carga 115
  - Exceso de carga 115
- Mercancías comunes 116
- Armas 116
  - Tipos de arma 117

Los Mecarmeros 121

- Creación de nuevas armas 121
  - Escoge el arma base 121
  - Crea una descripción detallada 121
  - Potencia el arma 121

Vestuario 122

- Capacidad de Absorción (CA) 122
- Peso 122

Miscelánea 123

Enseres mágicos 125

Servicios 126

- Transportes ferroviarios 127
- Rutas aéreas 127
- Buggeder 128

Monturas 128

- Caballos 128
- Shumaks 129
  - Equipo para monturas 129

Vehículos 130

- Viajar en Zhenoghaia 130
  - Viajes en aeronaves no oficiales 130
  - Trazar el viaje 130
  - Principales características de los vehículos 131
- Aeronaves 133
  - C-10 (White Elm) 133
  - C-120 (White Elm) 133
  - C-300/C-60 (White Elm) 133
  - Navío "CLOUD" BG-200 (White Elm) 134
  - Shipzhen OSS-T2 (White Elm) 134
  - Nagelya Airship N-YSS12 (White Elm) 134
  - Acorazado SCORPION T-101 (White Elm) 135
- Vehículos terrestres 136
  - Automóvil WE 5 (White Elm) 136
  - Bípode de Combate EAG-12 (White Elm) 136
  - Carguero motorizado "Teeh" (Krehk-Maat) 136
- Vehículos acuáticos y subacuáticos 137
- Taller de Vehículos 137

Capítulo 9: Maestro de Zhenoghaia

El papel del MZ 139

- Crea tu historia 139
  - Prólogo Inicial 139
  - Trama 140
  - Desarrollo 140
  - Desenlace 140
- Crea tu crónica 141
  - Aspectos a tener en cuenta a la hora de crear una Crónica de larga duración 141
- Ambientar 142
  - Siente la atmósfera 142
- Baúl de historias 143

El sistema de juego y el MZ 144

- Las reglas 144
- Reglas opcionales 144
  - La tirada del forastero 144
- Puntos de experiencia 144
  - Cuándo y cómo repartir Puntos de Experiencia (Opcional) 145
  - Progreso de los personajes 145

El salón de los héroes 147

Créditos

Autor
Ángel L. Marín

Co-autor
Marc Santanach Gibernet

Edición
Edge Entertainment

Dirección artística, diseño y maquetación
Néstor Solano Grima, David Ardila

Ilustraciones
Javier Charro, Antonio Maínez, Daniel Mallada, Jara López, Christian Granero, Néstor Solano, Eloi Molas y Víctor Guerra

Diseño de portada y contraportada
Edge Studio

Colaboradores
Andrea Traïd, Alèxia Malivern, David Sala, Miguel A. Arnaiz y Vanessa Carballo, Xavier Marturet, Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol, Miguel Ángel (Trukulo), Sergio González y Pedro Escudero Zumel.

Playtest
Lambert Malivern, Sivia Candel, Alèxia Malivern, Andrea Traïd, David Sala, Eric de Lucas, Oriol Aranda, Miguel Arnaiz, Vanessa Carballo, Sergio González, Marc Calzado, Adrià García, Neus Álvarez, Marta Pérez, Tammy P, Miguel Angel (Trukulo), Christian, Daniel Arnau, Marta Sanz, Lidia Escudero, Esther Costa, Salva Espí, Melania McCloskey, Marta López, Laura Calmet, Joan Calmet, David Guerra, Jordi Dalmau, Bàrbara Mas, Oscar Pérez, Marc Aymí y Adrián González.

EDGE ZHENOGHAIA GARLAK SYSTEM

Steam States es © 2014 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.
ISBN: 978-84-15889-82-3 ▪ Depósito Legal: SE 1691-2014

Agradecimientos
Jordi Roura (El Mestre), Jesús Morales, Jesús Pino, Sergi Karandas, David Serván, Germán Puertas, "Pani", Rubén S., Toni Solà (Obi-Wan), Daniel Palomeras (Johnson), Carles Soler (Lhynk), Dídac Rus (J.Beal), Toni Herrera (S.Smith), Daniel Galimany (Templi), Isaac Deu ("chinito"), Iván (Drazaar), David (Nerak/Nerín), Manuel Merino, Pedro López (Nordak), Valentín López (Borg), Imma Jaimez, Mónica Jaimez, Miriam Barranco (Eirtae), Jesús Valiente, Jonathan Martínez, Christian Igualada, Alex Román, Miquel Bosch, Marc Sos, Edgard Santanach (El Capo), Eric de Lucas (Thoner), Francis Paneke (Percutor), Oriol Aranda (Kandra), David Sala (Sithar "el Blanco"), Andrea Traïd (Kyara), Deniz Çelik, Alèxia Malivern (Neelam), Encarna Marín y Antonio López, Sonia López, Julio y Pedro Castilla, Laura y Joan Calmet, Julia y Jose Marín, Jose Calmet, Juana Vizcaíno, Alex Unai, Jordi Santanach y Margarita Gibernet, Pilar Gallego, Xavi y Santi Traíd, Yoshiko Takase, Kei, Koh y Kai, Judith & Silvia Vega, Laura Siurana, Mark M.Migda, Manel Siurana y Antonia Vendrell, Jordi Fecúndez, Olalla Cortés, Marlon Martínez, Miquel Rubís, Neus Álvarez, Marta Pérez, María Vives, Tammy P. y al resto de la familia de Premià, Oriol y Sara, Marc Calzado, Sergio González, Adrià y Vero, Kane & Absolom (Radio Telperion), Miguel Ángel (Trukulo), Pablo Jaime "Zonk-PJ" Conill Querol, Club Kritik, Will Astor y Max Smith.

Ángel
En agradecimiento especial a José Marín, quién hizo nacer mi interés por la literatura fantástica y mi devoción por J.R.R.Tolkien. A Jordi Roura (per aquella primera partida al Senyor dels Anells, i al millor màster que he tingut mai). A mi padre, por alentarme a escribir un juego con componentes western desde otra perspectiva. Y sobre todo, debo este agradecimiento especialmente a Andrea Traïd, que ha recorrido este camino conmigo, a bordo de este (en ocasiones) zozobrante navío llamado Zhenoghaia, alentándome a seguir aferrado al timón y brindándome apoyo e ideas nuevas. Sin ella nada de esto hubiera sido posible.

Me gustaría hacer especial mención a todos aquellos que alguna vez habéis cabalgado conmigo en una mesa de juego viviendo aventuras a lo largo y ancho de Ansalance, a todos y cada uno, este juego va por vosotros.

Marc
En agradecimiento especial a Jordi Santanach, mi padre, quien a través de sus inocentes historias de "cuando él era mayor y era capitán del U.S.S. Enterprise" me introdujo en el mundo de la ciencia ficción y fantasía que me llevarían irremediablemente al día de hoy. Agradecer a Alèxia el haber sido un apoyo constante y una fuente de inspiración en esta larga travesía. A Ángel darle las gracias por la gran oportunidad de compartir tantos años de experiencias y aventuras como hermano de armas. Y por último y no menos importante, dedicar este juego a mi hija Júlia quien recién nacida aguarda inconscientemente al día en que pueda explorar este vasto mundo junto a su padre y el "tío Ángel".

Néstor
Agradezco a Ángel y a Marc el haberme dado la oportunidad de enrolarme en esta tripulación. A mi familia por soportarme cuando me necesitan y "estoy currando". A mi jefe por dejarme salir pronto para maquetar "Zhenoghaia". A Christian y Jara por entenderse tan bien conmigo y sobre todo por seguir al pie del cañón. Y por último a mi asociación "Azero Candente" de Binéfar, por darme tardes memorables jugando a rol y wargames como si no hubiera un mañana.

Jara
Gracias a todos mis compañeros, sobre todo porque han sido muchos años de aprender juntos (y de reírnos mucho también), y eso me ha hecho en gran medida lo que soy ahora: La "bruja de a bordo", ¡que está muy contenta de que por fin este proyecto vea la luz!

Christian
A Ángel y Marc, por el voto de confianza. A Jara y Néstor por lo que he aprendido de ellos estos años de trabajo conjunto. A mis padres, por ayudarme a alcanzar el sueño de ganarme la vida con lo que me apasiona. Y a Esther, por apoyarme en todo el tiempo que le he dedicado al proyecto y por todo en general, que es mucho. Gracias a todos.

Steam States es el primer juego español de rol con clara vocación *steampunk y dieselpunk*. Es una obra de gran formato que recrea un ambiente victoriano, al que se unen elementos del western clásico. Un mundo que bulle con la vida propia de una sociedad exótica y multicultural, en el que disfrutarás sumergiéndote para descubrir todos sus secretos. Este universo, en el que la más puntera tecnología y la fantasía van de la mano, se desarrolla en medio del choque de varias culturas dispares: Por un lado *El Viejo Continente*, cuna de las razas humanoides y epicentro de la tecnología moderna, con un clima muy variado, que abarca desde regiones árticas hasta áridos desiertos. Por otro lado *Linaes,* territorio de junglas salvajes donde reinan los poderosos tauros.

Esto y mucho más es *Steam States,* donde podrás permanecer en el Viejo Continente para disfrutar de aventuras en las que un simple Whisky del más andrajoso Saloon puede ser el principio de la más excitante expedición en busca de una olvidada reliquia; o bien partir en busca de nuevas experiencias en *Linaes*, traspasando las fronteras de un mundo exótico que espera ser descubierto. Tú eres el aventurero, tú diriges, tú mandas, pero difícilmente controlarás lo que se avecina. Crea tu alter ego y atrévete a viajar por todo el mundo a bordo de una aeronave, emplea la tecnología de cristales Yhm o atraviesa el desierto en un bípode mecánico. Prepárate para descubrir un nuevo horizonte a través de los ojos de tu personaje.

Tu imaginación es la biblioteca que nutrirá el juego, ayudado por el amplio abanico de posibilidades que ofrece esta ambientación. Podrás embarcarte en aventuras épicas con cualquiera de las razas que conviven en los *Estados Unidos de Ansalance.* Desde las más comunes como humanos, elfos, görns, gnomos y ghobbs, hasta las más exóticas, como los recios yuritas del desierto o los cambiaformas que aún sobreviven. Descubrirás a todas estas razas compartiendo espacio vital en las diferentes metrópolis del mundo, realizando tareas tanto dispares como necesarias. ¿Te decantarás por un científico elfo miembro de una tripulación aeronauta de expedicionarios, o tal vez por un hechicero de un antiguo gremio de magia? Cada etnia posee sus propias peculiaridades culturales y sus tradiciones, solo tú puedes descubrirlas… entra y explora este mundo exótico, moderno y tradicional llamado *Zhenoghaia*.

Steam States es un juego de aventuras en el que podrás centrar tus historias en el género que desees. La particularidad se cierne sobre la ambientación que se incluye en este libro. Te permitirá generar sesiones de juego en cualquier ámbito. Es tan válido jugar aventuras en el interior de una gran urbe perteneciendo a una banda de la mafia como explorar antiguas catacumbas repletas de tesoros malditos. Ha sido diseñado aunando diversos géneros en un mismo mundo. *Steam States* es el juego en el que podrás vivir aventuras de todo tipo a través de tu personaje, atrévete a ver más allá.

El juego de rol

La dinámica del juego es sencilla, hay un narrador (o director de juego) al que nos referiremos como "MZ" a lo largo del libro (*Maestro Zhenoghaia*). El MZ es el que crea la crónica, interpreta los diálogos de los personajes no jugadores (PNJ'S) y narra lo que los personajes ven, oyen, huelen etc. Los jugadores actúan según su criterio, interpretando a sus personajes jugadores (PJ'S) de igual forma que en una obra de teatro aunque sin guión alguno, los jugadores interpretarán al momento como si vivieran en la piel de sus personajes.

En el mundo narrativo, los jugadores son libres de hacer lo que quieran, siempre y cuando eso sea acorde con el personaje que se interpreta. Pueden decidir moverse por una ciudad para contemplar su belleza, o pueden batirse en combate contra decenas de orcos en los desiertos occidentales. En el primer ejemplo no entra en escena el azar, generalmente el MZ se puede encargar de detallar todo lo que ve el personaje mientras se mueve por la ciudad del ejemplo. En el segundo caso el resultado de las aciones del personaje tiene posibilidades de llevarse a cabo o de fallar. Para ello hay un sistema de tiradas de dados relacionadas con las habilidades del personaje. Ese sistema es el reglamento del juego, diseñado para simular esas acciones y resolver los factores del azar y las habilidades. Todo esto puede parecer muy complicado al principio si no estás familiarizado con los juegos de rol o narrativos, pero no debes preocuparte si tu intención es la de ser jugador.

Ser MZ es algo más complejo pero no te asustes, en este libro encontrarás todo lo necesario para que puedas dirigir y crear tus propias partidas. Aunque no lo olvides, lo más importante (y aunque parezca obvio) es divertirte. Si hay algunas reglas en este libro que no crees que sirvan a tu crónica, cámbialas o modifícalas libremente si con ello haces más fluido tu juego. Las reglas que se incluyen en este libro están diseñadas para jugar y/o dirigir partidas a todos los niveles, dicho de otra manera, te proporcionamos un sistema de juego para que lo utilices para jugar libremente en el mundo de *Zhenoghaia*, disfrútalo.

NI VENCEDORES NI VENCIDOS

En este juego no hay ganadores ni perdedores, ya que el objetivo del juego no es vencer a los otros jugadores, sino cooperar para lograr un objetivo común. Los jugadores muchas veces tendrán que arriesgarse para que sus PJ's sobrevivan, ya que el mundo en el que se van a mover está repleto de peligros que pueden terminar incluso con la vida de sus personajes. Cuando juegues recuerda que la cooperación entre los miembros del grupo es la mejor manera de sobrevivir en esta hostil era de juego en la que se centra la ambientación descrita en el *Capítulo 1 Steam States*.

Los Personajes

Los jugadores crean sus personajes (PJ'S) partiendo del tipo de juego que les gusta jugar, por ejemplo, si te gusta interpretar a un tosco humano, diestro en disparar armas de fuego, lo ideal sería crear un personaje que ha dedicado su vida a entrenar sus habilidades de tiro como pistolero o como mercenario, si en cambio prefieres jugar con un personaje viajando por el mundo y conociendo las miles de culturas que hay, quizá el personaje más idóneo para ti sería el que dedica su vida a ser explorador.

En cualquier caso al principio (si no estás acostumbrado a interpretar personajes) es recomendable escoger profesiones o tipos de personaje que te sean fáciles de interpretar. Puedes elegir entre diversas razas y arquetipos según tu criterio o forma de jugar, pero siempre teniendo en cuenta con qué personaje te sentirás más cómodo dentro del mundo del juego.

Con tu personaje tratas de adoptar la vida, pensamientos y reacciones de otra persona que no eres tú. Eso puede ser algo muy divertido, dando la posibilidad de simular interpretativamente hazañas o vivencias que nunca estarían a tu alcance en la vida cotidiana. Al fin y al cabo, ¿Cuantos de nosotros podemos volar en una aeronave huyendo de una tribu de orcos del desierto, o escalar una gruta subterránea en busca de un antiguo tesoro? Esa es la magia de los juegos de rol: Los imposibles logros que se ponen a nuestro alcance cuando interpretamos a nuestros personajes. Ahí es justamente donde reside el arte de jugar a rol, interpretar a un personaje creíble, que tiene sus propios pensamientos e inquietudes. Es muy probable que haya parte de ti en los personajes que interpretes, eso es algo que les dará más vitalidad y realismo.

Grupos y Bandas

Se supone que los jugadores serán aliados entre sí y que colaborarán conjuntamente en los objetivos que se propongan, es decir, actuarán como grupo a lo largo de la historia. Esto representa a los muchos grupos que se aventuran por el mundo en busca de aventuras o simplemente cumpliendo con los cánones de su profesión. Para jugar es recomendable un mínimo de dos jugadores y un máximo de cinco, por cuestiones de dinamismo en las sesiones de juego. Un número de jugadores inferior a dos puede suponer diversas dificultades a la hora de mantener con vida a los personajes o de llevar a cabo ciertas tareas. Un número mayor a cinco jugadores hace muy difícil la narración y complica el trabajo del MZ a la hora de prestar la misma atención a todos los jugadores implicados, teniendo en cuenta que en las situaciones de acción todo puede volverse más lento. Aunque de todas formas eres libre de jugar o de confeccionar historias como mejor se adapten a tu manera de jugar.

HERRAMIENTAS DE JUEGO

Este juego está diseñado para jugar en torno a una mesa, con las hojas de personaje y otras herramientas que puedes encontrar fácilmente en este libro. Para jugar necesitarás unos cuantos dados de diferentes tipos. Para las tiradas principales necesitarás dos dados de diez caras, como los que se incluyen en la caja de *Steam States*. Estos y los demás tipos de dados pueden encontrarse en tiendas especializadas. Es recomendable tener varios de cada tipo, aunque no es estrictamente necesario. A lo largo del libro encontrarás siglas que hacen referencia a dados, como por ejemplo:

Para la mayoría de acciones se requieren dos dados de diez caras (2d10). Es recomendable que cada jugador tenga sus propios dados, para agilizar las situaciones en las que se debe actuar rápido, ya sean combates o maniobras aéreas. También puede resultarte necesario tener a mano unos cuantos lápices, gomas de borrar y un bloc cuadriculado u hojas de papel. El papel cuadriculado puede resultar mucho más útil para dibujar algunos croquis de los lugares en los que se desarrolla la acción y describirlos con más facilidad a los jugadores. Algunos jugadores prefieren utilizar miniaturas para representar personajes, aunque no es necesario para el desarrollo del juego. En el *Capítulo 9* encontrarás todo lo relacionado con la narración y otras tareas del MZ.

SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego utiliza dos valores fundamentales a la hora de realizar tiradas de dados de cualquier tipo. Estas tiradas determinan el éxito o el fracaso de las acciones que emprenden los personajes. Todos ellos poseen ciertos atributos en mayor o menor número, como lo son la fuerza, la agilidad o la destreza. Para realizar la mayoría de tiradas se suma el valor de una habilidad más el número que se posee en el atributo implicado. Del resultado de dicha suma se obtendrá el modificador que bonificará las tiradas de dados. Este resultado final se comparará con la dificultad impuesta por el MZ (tirada simple) o con el resultado de otra tirada (tirada enfrentada). Si el resultado es igual o superior que el indicado, la tirada y por consecuencia la acción tendrá éxito, de lo contrario esta falla. Todo el sistema del juego se reduce a este procedimiento. Las reglas están diseñadas para ser fáciles y comprensibles, pero si lo deseas en este libro también encontrarás reglas para extender estos procedimientos tanto como quieras.

Ejemplo de partida

Tras comprender las reglas básicas y crear unos personajes el grupo estará listo para jugar una sesión de *Steam States*. Tras reunir lo necesario se disponen a jugar una emocionante aventura ubicada en Los Estados del Vapor.

- **MZ:** Os encontráis viajando a bordo del Green Helm, un tren que pese a ser bastante antiguo, os ha permitido viajar hasta Penitence en unas pocas horas. Afuera el sol abrasa el árido paisaje rocoso, característico en este estado. De repente, un grupo de jinetes, montados sobre shumaks surge de una colina abriendo fuego hacia la locomotora.
- **Daniel (Justiciero/humano):** Intento averiguar cuántos son y preparo mi revólver para ponerme en marcha en cuanto sepa qué está pasando exactamente.
- **MZ:** La polvareda que se ha levantado no te permite ver demasiado bien, pero calculas que hay unos cinco jinetes, aunque podría haber más.
- **Laura (Hechicera de Gremio/elfa):** Al ver a mi compañero me sobresalto, me acerco a la ventana e intento ver qué está ocurriendo y por qué Daniel ha sacado su arma de repente.
- **Hendrik (Cazador de Recompensas/görn):** Sabiendo que esto no puede significar nada bueno, cargo mi escopeta y me sitúo cerca de la ventana, también quiero ver qué demonios pasa.
- **MZ:** El grupo de jinetes se acerca más al tren y ahora podéis ver con claridad que se trata de asaltadores orcos, van armados con sencillas armas de fuego, toscas hachas y picos. Cabalgan a toda velocidad hacia la locomotora.
- **Daniel:** No pienso permitir que esto ocurra, atravieso el vagón e intentaré subir al techo para pasar a través de los vagones y llegar hasta la locomotora.
- **Laura:** Le sigo, es probable que mis conjuros puedan ayudarle.
- **Hendrik:** No pienso dejar que estos malnacidos interrumpan mi viaje a Penitence, ¡voy con ellos!
- **MZ:** Bien, gracias a la escalerilla que tienen los vagones, podéis subir con facilidad al techo del vagón. Mientras vais avanzando, el humo de la locomotora os impide ver con nitidez qué es lo que ocurre más adelante. Tendréis que pensar muy bien cómo vais a actuar a partir de ahora, los orcos no permitirán que nadie se interponga en sus objetivos.

Este sería un ejemplo claro de cómo podría desarrollarse una narración inicial en una sesión de un juego de rol. Una vez la acción dé comienzo, entrarán en juego las reglas de tiradas de dados, éstas están descritas en el *Capítulo 5 Mecánica.*

Steam States

La historia de Zhenoghaia

Zhenoghaia es un mundo antiguo, que ha sufrido profundos cambios a lo largo de su historia. Los imperios se han alzado y han desaparecido; las culturas han evolucionado en función de las condiciones de cada momento. Las diversas razas que pueblan el mundo han tenido que adaptarse a un entorno en el que la magia y la tecnología han luchado por ser la fuerza más relevante. Existe un mundo entero para explorar, desde los lejanos desiertos de las Tierras del Sur, hasta el vasto continente de Linaes, donde la antigua cultura taura, todavía persiste pese al avance del mundo moderno. Este manual centra su atención en los Estados Unidos de Ansalance, donde podrás emprender aventuras, explorar tierras hostiles y descubrir los oscuros secretos que se ocultan tras el gobierno del Occulum.

En todo juego de aventuras fantásticas y distópicas, es importante conocer la mitología que envuelve a cada una de sus culturas para poder explotar los aspectos tanto culturales como religiosos. En este capítulo se describe gran parte de la mitología clásica que ha derivado en las religiones que aún perduran en la actualidad. Las fechas que aparecen están clasificadas a partir de la fundación de la ciudad de *Trovlisia,* el principal eje cronológico de la cultura ansaliana, indicado en "a.T" y "d.T".

Son muchos los que a lo largo de la historia han afirmado con contundencia que los dioses no son más que interpretaciones espirituales de culturas extintas. Yo he estudiado y catalogado todas y cada una de las civilizaciones que se han originado en el Viejo Continente, desde el imperio Páranos hasta las últimas dinastías de reyes yuritas. Todas ellas de un modo u otro compartían un mismo concepto original, una misma concepción de lo divino. Todas, incluso las que jamás tuvieron contacto, tienen un nexo mitológico en su cosmología. Esta paradoja ha sido objeto de estudio durante muchas décadas, aunque ni tan solo los más rigurosos estudios arqueológicos han hallado una respuesta convincente a ese enigma.

Como hombre de ciencia no puedo aceptar que en un pasado remoto los dioses caminaron entre nosotros, pero los datos evidencian que hubo una conexión, incluso fuera de los conceptos etnológicos. Motivo suficiente para que incluso a día de hoy, los orígenes del mundo sigan entendiéndose según los registros sagrados del panteón Zhenoghaiano. Como investigador, debo continuar pensando que algún día hallaremos una respuesta sólida a este misterio que compartimos todos los seres civilizados de este mundo. Por el momento es mejor pensar que tal vez no estamos preparados para conocer la verdad.

-Maximel W. Öttron-

Delegado de historia antigua de Ansalance,
Universidad Denvey

HISTORIA ANTIGUA

De la creación y los primeros días

La creación (200.000 a.T)

Hubo un tiempo, antes de la creación, en que toda la energía y la materia se acumularon en un punto. Ese cúmulo obtuvo consciencia, y originó a la primera deidad, **Zhenoghaia.** De ella, mientras con sus manos moldeaba la existencia y erigía el mundo que tomaría su nombre, surgieron los dioses vinculados con la existencia primigenia.

Los dioses establecieron su propia morada en un lugar más allá del mundo mortal, que en honor a la Primera, llamaron "***Zhenos***", y ellos mismos adoptaron el nombre de "*Los Primigenios*". Estos dioses son los que dieron lugar a las diversas razas, continuando la labor de Zhenoghaia.

Más tarde les siguieron otros dioses de igual poder e importancia. Los registros no especifican su procedencia, solo su naturaleza. Cuando la tierra tuvo forma, y las montañas y los mares junto a todas las maravillas que tuvo en mente ya eran una realidad, Zhenoghaia decidió poblar el mundo con seres inteligentes que cumplieran sus designios, creando a los humanos, a los görns, a los ghobbs y por último a los gnomos. A continuación invitó a Los Primigenios a que crearan otras criaturas a su imagen y semejanza si así lo deseaban. Así ***Lutwé***, *el Apuesto*, creó una raza humanoide semejante a los humanos pero más vinculada a lo que él más amaba de la creación, los bosques. Esta nueva raza, los elfos, se estableció por todo el territorio forestal de ***Gengea***. También ***Ogoth***, *el Sabio*, dio vida a los tauros basándose en una de las creaciones animales de la Primera. Un pueblo noble que estableció un próspero reino vinculado a la naturaleza de la creación.

El mundo de Zhenoghaia era armonía. Existía un solo continente, llamado **Gengea**. La vida humanoide se repartía en territorios asignados para cada raza, y los gobernantes seguían fieles el dictado de los dioses inmortales, que en ocasiones caminaban entre la creación.

Las primeras guerras (7800 a.T)

Los humanos, con mucho, los más belicosos e independientes de entre toda la creación, tardaron pocas generaciones en desear los territorios que no les pertenecían, y lucharon contra las otras razas por la supremacía humana. Así, en esta época, se fundó el gran

Reino del Páranos, cuyas fronteras llegaban hasta los confines del frío norte. Algunas razas como los görns, que hasta entonces habían vivido en lo profundo de las montañas, y los ghobbs, se sometieron a los humanos y convivieron con ellos durante generaciones.

Entre tanto, los elfos, molestos con los dioses por su aparente abandono ante la humanidad, se recluyeron en los bosques y no honraron a deidad alguna. Por ello fueron castigados por el dios ***Kathorbad***, el *Señor de la Muerte*, quien los maldijo durante años creando un malvado espíritu en forma de plaga. Su piadoso padre ***Lutwé*** curó su mal y arrojó al espíritu que les poseía a los desiertos del sur de Gengea. Aquel espíritu medró en aquella tierra infecta y poseyó a las criaturas que allí habitaban —poco más que bestias— y dio lugar a la raza de los orcos. Se reprodujeron rápidamente y dominaron las tierras del suroeste. Pronto fueron una peligrosa amenaza potencial para el próspero reino del Páranos.

El primer gran líder orco, ***Bannzhak***, inició una guerra contra las demás razas. Con los diversos pueblos divididos por la ambición de los humanos, sus territorios fueron sometidos por el hierro. Casi toda Gengea sucumbió ante las bestias del sur. Solo entonces, görns y humanos forjaron su alianza, a la que pronto se unieron otros, y así derrotaron a sus enemigos. De este modo se creó el *Imperio Páranos*, más extenso que el antiguo reino, cuyo mayor objetivo era exterminar a las bestias de piel verde-grisácea del suroeste.

La Gran Plaga (7600 a.T)

Aconteció que los ciudadanos del Imperio Páranos olvidaron las enseñanzas sagradas, abandonaron el camino de los dioses y se dedicaron a sus propias ambiciones. Zhenoghaia, amantísima madre, inspiró a un grupo de elegidos para que custodiaran y propagaran el saber de los dioses, y les ordenó erigir la torre *Ekkun*, el mayor lugar de culto a los dioses por aquel entonces. Después hizo carne a ***Ilath***, el profeta-dios, para que guiara a los mortales y les advirtiera de que debían seguir el recto camino o una devastadora plaga se abatiría sobre sus hogares.

Muchos le creyeron, e hicieron bien; otros muchos se burlaron, y murieron entre atroces dolores con sus cuerpos cubiertos de llagas cuando la plaga llegó. Así, incluso los incrédulos vieron el camino. Ilath ayudó a los humanos y a los görn a sanar sus tierras y espíritus, pero ya era tarde, el mal estaba hecho. Fue en aquella era cuando ***Mara***, la sacerdotisa inmortal görn, tuteló a su pueblo durante la construcción de una gran muralla que defendiera el imperio de ataques desde el suroeste. Su sabiduría salvó la vida de muchos, pues el ambicioso Bahnnzak —viendo debilitado a su enemigo—atacó de nuevo el Páranos al mando de sus hordas orcas, saqueando y destruyendo todo a su paso. Si no hubiera sido por las defensas levantadas por los görn, las fuerzas del Páranos no hubieran podido retirarse al norte a la espera de tiempos mejores.

Ilath profetizó su propia muerte y la derrota de los ejércitos humanoides, pero dejó un mensaje de esperanza, pues si no olvidaban la senda de los dioses, tras la sumisión llegaría la libertad y la salvación. Ilath combatió con valor junto a aquellos que debían ganar tiempo para que los refugiados llegaran a lugar seguro. Combatió, pero fue inútil, pues fue derrotado y apresado, Bannzhak exigió su sacrificio, y así se hizo, bañándose luego en la sangre del retoño de Zhenoghaia.

Humanos, görns y ghobb estuvieron esclavizados como criaturas inferiores durante décadas. Los elfos observaron durante largo tiempo, recluidos en lo más profundo de los bosques. Sus sacerdotes invocaron el poder de su dios Lutwé para obtener una respuesta antes de intervenir. Lutwé envió a tres de sus ángeles que les revelaron la verdad: Los orcos habían nacido de un espíritu maligno que los propios elfos habían engendrado tras la maldición de Kathorbad siglos atrás. Así fue cuando los elfos, conscientes de su responsabilidad, se decidieron a intervenir.

La guerra se inició pronto, los elfos contaron con la ayuda incondicional de Lutwé, aunque los orcos se habían hecho realmente poderosos, tanto que ni el propio dios elfo pudo frenar la oleada de muerte que amenazaba con exterminar a la raza élfica para siempre. Zhenoghaia al ver lo que había ocurrido y sus desproporcionadas consecuencias, decidió intervenir en los asuntos de los mortales exiliando a Bannzhak a las tierras del oeste, a los confines desérticos del Gengea.

El cataclismo (7500-7000 a.T)

La guerra terminó y todo se debería haber restablecido pero no fue así. La ambición emponzoñó el corazón de las razas humanoides y nuevas guerras de conquista surgieron en cada rincón de Gengea.

Los görn habían perdido la fe en Mara y los elfos se hallaban distantes, recluidos en la reflexión por haber liberado a una raza condenada a vivir eternamente en guerra. Zhenoghaia, encolerizada, quebró el mundo con un cataclismo, dividiendo Gengea en dos mitades. Presa del dolor de una madre ante un hijo malvado, ordenó a **Kathorbad**, el Señor de la Muerte, que arrasara a los rebeldes con tormentas y plagas. Así fue nombrado como dios supremo de la muerte.

Así es cómo las razas se vieron divididas, y no se supo más de los tauros pues las aguas, tras la ***Guerra de las Eras***, se hicieron infranqueables por el legendario Muro de Fuego.

Es en esta época cuando regresaron los dragones a las tierras del este, surgidos de las poderosas energías desatadas por la ira de la madre creadora, según algunos. Otros atribuyen la existencia de dragones a una creación de ***Aregal***.

La Guerra de las Eras (7000-501 a.T)

Aregal fue el segundo dios en llegar al mundo después de Zhenoghaia. Solo la creadora le superaba en inteligencia y gracia. Durante eras fueron complemento el uno del otro.

Como resultado de las energías desatadas, nuevos dioses surgieron en la creación. Estas deidades fueron llevadas ante la corte divina llamada **Zhenos,** presentándose como benignos y como leales protectores de la creación de la diosa.

Aregal defendió que los recién creados no debían tener acceso al Zhenos, y que en modo alguno se deberían crear nuevas razas pues su esencia no era pura como en el caso de los Primigenios.

Su palabra tuvo peso, y así surgió la **Ley de las Eras**, un edicto divino que no permitiría que los nuevos dioses influyeran en los asuntos relacionados con los Primeros Dioses.

A los recién llegados se les dio el nombre de semidioses, debido a su supuesta imperfección y a su poder limitado. Aunque sí se les otorgó facultades para dirigir a los humanoides en el camino correcto, ideado por la gran madre.

Las deidades menores aceptaron la decisión del primer linaje divino de Zhenoghaia, todos salvo uno, ***Ténionar***, quien alegó que su belleza era equiparable a la del mismísimo Aregal. Este último montó en cólera y destruyó a miles de humanoides bajo la tutela del semidiós para forzar a Ténionar a retirar su ofensa, pero no lo hizo. Entonces Aregal utilizó su poder para encadenar a Ténionar a las profundidades del océano, impidiéndole salir de él para el resto de la eternidad. Los humanoides que se hallaban bajo la protección del semidiós también fueron castigados con él, viéndose obligados a vivir como criaturas submarinas, conocidos como los Lishanos.

Zhenoghaia intentó liberar a Ténionar y a su progenie, pero no lo logró, así que la diosa castigó la arrogancia de Aregal expulsándole del Zhenos y obligándole a caminar entre los mortales para que aprendiera humildad. El primer creado, humillado, corrompió a muchos semidioses e inició una guerra para destronar a la creadora. Durante miles de años los cielos del mundo estuvieron encapotados por espesas nubes negras. Al final, los semidioses aceptaron que la guerra no aportaría nada, se rindieron y suplicaron el perdón de la creadora. Ella, haciendo gala de una infinita misericordia, los perdonó.

Aregal retó a Zhenoghaia a un combate singular en el que se decidiera el futuro de la existencia, pero la creadora le ignoró. El dios enfurecido provocó plagas, inundaciones, erupciones volcánicas, y creó al primer demonio, ***Galian***, para que atormentara a todos los vivientes. Los mortales murieron por millones. Zhenoghaia descendió del Zhenos para poner fin a la locura del dios. No existen palabras que puedan describir el combate entre los dos primeros llegados. En último embate, Aregal blandió **El Látigo de las Almas,** un arma corrupta nutrida con la esencias de cuantos había asesinado, y Zhenoghia empleó el poder de **La Llama Eterna,** la energía misma de la creación, un poder utilizado únicamente por la diosa. Aregal hirió al mundo con su arma blasfema, creando **El Muro de Fuego**. Mayor fue el poder de la creadora, que desterró al maldito al continente perdido, donde continuará confinado hasta que el mundo se desvanezca o implore al fin misericordia.

RECONSTRUCCIÓN

Muchos reinos y culturas desaparecieron durante la Guerra de las Eras, así como la mayor parte de escritos sobre los tiempos anteriores, que quedaron ocultos por el velo del misterio.

En los quinientos años siguientes se crearon y destruyeron reinos, se libraron guerras y se plantaron las semillas del mundo que ahora se conoce como Zhenoghaia. De este periodo se poseen pocos datos.

El reino de Trovlisia

Tras la Guerra de las Eras, los supervivientes se unieron y poco a poco empezaron a recuperarse. Las rutas comerciales empezaron a funcionar y a crecer a lo largo de todo el continente, conocido por aquel entonces como *Anvil***.** Uno de los más poderosos fue el reino de *Trovlisia*, establecido como capital de Anvil. Allí el rey humano Kheras II creó una asamblea donde los monarcas de los diferentes reinos debatieran sobre las cuestiones políticas que les afectaban conjuntamente. Durante sus primeros años el reino prosperó, pese a los nuevos intentos de conquista orca y a las disputas entre diferentes reinos, especialmente por el control de materias primas, como el cobre o el hierro.

Tras la muerte del rey Kheras II, en el año 52, se proclamó a Estradt, un sacerdote hechicero y profeta de los antiguos dioses, como rey legítimo de Trovlisia. En contra de la opinión de muchos ciudadanos, el culto a Ilath fue declarado como religión oficial. Esta decisión generó algunos conflictos dentro del reino, aunque con el paso del tiempo, los seguidores de Ilath lograron imponerse.

Las Guerras del Oeste (147 d.T)

Hacia el año 147, los orcos empezaron a reunirse alrededor de un nuevo señor de la guerra llamado *Tynakor*. El apoyo de seis chama-

nes-guerreros supuestamente enviados por el desterrado Bannzhak, le dio el respaldo militar de toda su raza. Con un ejército preparado y avanzando hacia el enemigo, Tynakor dio inicio a las conocidas *Guerras del Oeste.*

En apenas ocho años los orcos saquearon varias ciudades del norte de Trovlisia, destruyeron el reino de *Hallinor* y construyeron una nueva fortaleza desde la que seguir hostigando incesantemente a los reinos. Los orcos siguieron manteniendo su imparable avance, en parte debido a que por culpa de su propio egoísmo, los reyes humanos no habían conseguido aliarse para formar un frente común. Finalmente en el 155 los reyes humanos abandonaron sus diferencias y se aliaron para detener el avance orco. Un año después, los ejércitos élficos se unieron a la causa del reino, ya en ruinas, de Hallinor. Esta alianza logró hacer que en el 158, los orcos se retirasen de nuevo hacia el norte. Sobre las ruinas de Hallinor nacieron unos nuevos estados, que darían forma a un nuevo panorama político.

El bando humanoide recibió una propuesta de paz por parte de los ejércitos orcos, en la que a cambio de la ejecución de todos los reyes humanoides, el ejército orco no volvería a avanzar sobre tierras humanas. Esta oferta provocó la ira de los reinos, quienes decidieron dejar de mantenerse a la defensiva y llevar la guerra hasta el corazón del territorio orco. En el invierno del 161 el ejército aliado llegó hasta la fortaleza de Tynakor, donde se desató una de las mayores batallas de la historia, conocida como "*La Batalla del Ojo Gris*". Durante meses, la magia y el acero consumieron el territorio, hasta que la fortaleza orca cayó.

Poco después un chamán orco creó los *"Siete Colmillos Sangrientos"*, poderosos amuletos capaces de preservar el poder de los poderosos caudillos que lideraron las Guerras del Oeste. Se dice que los "colmillos" fueron escondidos en monumentos funerarios orcos con la intención de recuperarlos en el futuro. Durante los siglos siguientes las innovaciones técnicas florecieron junto con la recién llegada paz. El descubrimiento de la pólvora dio origen a la creación de explosivos para uso minero y a la creación y perfeccionamiento de armas de fuego. Con los avances que los explosivos provocaron en la minería se inició una *fiebre del oro* que llevó a multitud de humanos, elfos y görns a viajar por todo el continente, rebautizado tras la guerra como ***Ansalance***, buscando yacimientos y creando nuevas aldeas y ciudades en esos territorios otrora vírgenes. Estos cambios dieron como resultado la fundación de los primeros estados que en el futuro formarían los Estados Unidos de Ansalance.

LA CONFEDERACIÓN ANSALIANA (507 D.T)

En el año 459, el longevo rey Estradt desapareció misteriosamente. Tras ello, cayeron las monarquías y se instauró la república. Junto con ese movimiento nació la **Confederación Ansaliana,** unión de los diferentes estados del centro del continente, anexionando también los territorios de los elfos y los de los görn al nuevo modelo económico y político. Con la Confederación recién creada y la memoria de la guerra aún reciente, se crearon siete Ordenes de caballería cuya misión era proteger la república en la nueva ciudad New hall (La

antigua Hallinor). Durante esos primeros años los diferentes estados vivieron un crecimiento socioeconómico sin precedentes, hasta que los orcos, una vez más, lograron invadir los estados más al sur de la Confederación y alcanzaron la capital. Tras repeler la invasión, la capital de Ansalance fue trasladada a New Hall. Dos órdenes de hechiceros, *Los Túnicas Rojas* y *Los Túnicas Azules*, se unieron creando la nueva Orden de los *Bendecanos Púrpura***.**

Poco más de diez años después, la oscuridad se cernió de nuevo sobre Ansalance. Los orcos hostigaban las fortalezas del oeste de Ansalance, tratando de hacerse con los *Colmillos Sangrientos*, buscando las viejas tumbas orcas en territorio confederado. En el 524 la Orden Bendecana Púrpura descubrió amargamente que algunos de sus hermanos estaban usando sus conocimientos para amasar poder personal. Tras ser expulsados de la Orden, estos bendecanos formaron su propia Orden, conocida como la *Luna Negra*, un nombre que todos los humanoides aprendieron a temer.

Durante los siguientes años la Luna Negra creció en poder, usando su conocimiento sin ningún tipo de cortapisa moral. De esta forma lograron la creación de los "*garlakianos*", un híbrido de humano y garlak, la gran bestia de los desiertos. Mientras tanto, sus antiguos hermanos, ahora enemigos de la Luna Negra, crearon sus propias fortalezas en forma de torres de hechicería, los *Bendecios*. A los pocos años los más poderosos bendecanos fueron llamados a la Torre de las Montañas Fronterizas, junto con el *Alto Sacerdote* ***Ither Nhebi***, y esta pasó a ser la principal sede Bendecana. *Rudolph*, el creador de los garlakianos, murió mientras culminaba con éxito el que fue su último experimento, la creación de licántropos superiores. La fuga de sus sujetos de experimentación permitió a los recién nombrados "*warguianos*" extenderse por todo Ansalance.

Durante esos años no solo la Luna Negra constituía un peligro para la Confederación, los orcos aún fuertes, se unieron bajo el mando de *Scorp*, un nuevo señor de la guerra, y avanzaron hacia Ansalance en busca de los Colmillos Sangrientos. Al poco de empezar este avance, en el año 543, estalló la ***Guerra del Colmillo***. Esta vez la horda de Scorp buscaba además recuperar los territorios perdidos durante las Guerras del Oeste. Se dispusieron a asaltar la torre del *Alto Sacerdote* e intercambiar los más importantes tomos de Saber Arcano que ahí se encontraban a cambio de territorios. La batalla final se libró en la mismísima torre del *Alto Sacerdote*. Scorp murió a manos del ghobb *William Sted* y sus compañeros, poniendo fin a la larga Guerra del Colmillo y desbandando así al ejército orco.

Paz y progreso

Siglos más tarde, dio comienzo una época caracterizada por la paz y el progreso, que marcó profundamente los cimientos de la actual Ansalance. Por un lado los bendecanos crearon una Orden de *Protectores de Zhenoghaia*. Sus miembros, diestros guerreros dotados de poderes místicos conocidos como "*Erün*", conformaron el brazo armado de la Orden. Poco después, los hermanos *Bugg* crearon una compañía tecnológica que cambiaría el devenir del mundo. Mediante antiguos conocimientos de origen élfico revolucionaron el mundo de la tecnología creando el primer *submarino* a vapor. Durante estos años también se crearon las primeras "*Escuelas del Vapor*", revolucionando el mundo de la industria y los transportes. También se aumentaron y mejoraron las líneas ferroviarias de todo Ansalance. En ese período nacieron algunas de las maravillas tecnológicas que todavía hoy perduran, pese a la invención de nueva maquinaria.

Durante los siguientes años se empezó a fraguar la idea de usar la tecnología de los hermanos Bugg para atravesar el Muro de Fuego que había sido descubierto en el 324 a.T. Tras 16 años de trabajo, el submarino *Buggeder* zarpó en dirección al Muro de Fuego, con la intención de descubrir qué misterios les depararían más allá del Muro.

HISTORIA MODERNA (1009-1106 D.T)

La llegada de *Elboss Thireen*, *Dathern Seel*, *Felissa Myler* y *Edward Bugg* a bordo del Buggeder al continente que actualmente se conoce como Linaes, marcó el inicio de una nueva época en la historia moderna.

Apenas un año después, la humanidad empezó a llegar a Linaes estableciendo relaciones amistosas con la recién descubierta cultura de los tauros, los principales habitantes del continente. Los primeros exploradores de Linaes conocidos como los *Descubridores de Mundos*, fundaron pequeños asentamientos y colonias en el continente, y se crearon los primeros ferrocarriles por el oeste de Linaes. También se construyó una ciudad dedicada al general *Bill Stirland*, uno de los héroes humanos de la primera Guerra del Colmillo.

Pocos años después, la humanidad se topó inesperadamente con los *draconianos*, humanos con una fisonomía relacionada con los dragones, además de ser otro de los pueblos nativos de Linaes. Éstos, a diferencia de los tauros, no se mostraron amistosos y declararon sus territorios prohibidos para los "Argh", el nombre que usaron para los humanoides venidos del otro lado del mar. Para asegurar que los colonizadores no entraran en sus territorios crearon poderosas torres defensivas e incluso lanzaron un poderoso sortilegio que evitara que el fuego ardiera en sus tierras, dificultando las expediciones e inhabilitando las armas de fuego de los colonizadores. En aquel momento, en Ansalance, pocos creyeron que la existencia de los draconianos fuera algo más que rumores. Más tarde descubrirían la amarga verdad.

Mientras tanto, en el antiguo continente, los Erün fueron integrándose cada vez más en la sociedad y en la estructura del gobierno. Se construyeron academias y templos para el adiestramiento de los nuevos miembros de la Orden mística creada por los bendecanos.

Hacia el año 1050 una terrible plaga arrasó la ciudad de Trovlisia, forzando al gobierno a cerrar definitivamente las puertas de la ciudad, ya abandonada. La sociedad ocultista *Long John* envió a algunos de sus agentes a la ciudad a investigar lo que ocurría, y por otro lado los Erün descubrieron un aumento de los Bendecios Luna Negra en diferentes zonas recónditas de todo Ansalance. Aún pasaron unos pocos años antes de reconocer el peligro real que aquello significaba.

Mientras, las fuerzas oscuras se reorganizaban sin que apenas nadie fuera consciente de ello. La compañía aeronaval Bugg creó una nueva línea de transporte a través del muro de fuego, basada en los mismos principios que el primer Buggeder. Eran en la práctica, ciudades mecanizadas capaces de cruzar las hirvientes aguas del Muro de Fuego.

El Velo Negro

En el invierno del año 1063 un velo de oscuridad cayó sobre Ansalance. Durante muchas noches, huestes de muertos vivientes y tumularios invadieron las ciudades de todo Ansalance. En los años anteriores, la Orden Bendecana había percibido un aumento de los movimientos de sectas oscuras por todo el continente, pero nadie estaba preparado para lo que finalmente llegó. El gobierno logró dar con el causante de esta plaga de monstruos, localizando el foco en la ciudad de Trovlisia. Era el mismísimo *Rey Perdido* Estradt, al que se creía muerto desde hacía más de quinientos años.

El gobierno fundó un ejército nacional con el nombre de West Fargo. Este, trabajando codo con codo junto a los Erün, se dirigió a la antigua capital de Ansalance para acabar con Estradt y su ejército de aberraciones. Tras tres años de guerra, el ejército combinado de Erün y West Fargo, logró tomar Trovlisia y derrotar al mismísimo *Rey Perdido*.

Dos años después, *Sodown Smith*, el ghobb que había sido condecorado por ayudar a Erün y West Fargo a derrotar a Estradt, fue nombrado presidente de los Estados Unidos de Ansalance. Smith trató de devolver la paz a Ansalance, pero tras el caos del Velo Negro las bandas de forajidos habían crecido por todo el continente y Bork se había convertido en un estado orco gobernado por un consejo de chamanes, que crecía peligrosamente. En aquel tiempo de paz, había aumentado el número de Erün, así como el de sus hermanos oscuros que habían resurgido con renovadas energías, emulando el poder marcial de sus congéneres. Fue también durante esos años, cuando la Orden Bendecana Púrpura abrió su primera universidad, dedicada a formar a los futuros miembros de la Orden. Cuatro años después de su nombramiento, el presidente Smith fue acusado de corrupción y expulsado de la presidencia, dejando el gobierno en manos del consejo Bendecano.

La Guerra Roja

Tras varias décadas de colonias Ansalianas en Linaes, las culturas draconianas del norte concluyeron que los *Argh* eran una amenaza creciente y decidieron expulsarlos del continente. Según los cronistas tauros, ese movimiento tan solo fue un pretexto para conquistar el territorio tauro del oeste. Las legiones tauras de por aquel entonces no pudieron detener el avance draconiano, pese a tener la ayuda de las fuerzas humanoides de la West Fargo. La capital taura fue ocupada por señores del recién nombrado *Ejército Rojo*, haciendo referencia a los dragones que luchaban junto a ellos. Más tarde la ambición de los líderes draconianos los llevó a intentar invadir el mundo de los *Argh*. En su viaje hacia Ansalance destruyeron las posiciones de defensa situadas cerca del muro de fuego y el 13 de Margaar del año 1087 el cielo de Ansalance se cubrió de dragones rojos, un día que muchos todavía recuerdan con amargura.

La tecnología Ansaliana estaba en pleno apogeo, algo que los draconianos desconocían. Los ingenieros ansalianos tardaron poco en tener listas las primeras aeronaves de combate pesadas, los famosos acorazados voladores *Red-Sky,* que años después recibieron el honroso nombre de "Cazadores de Dragones". Tras varios años de dura lucha e innumerables bajas, los draconianos fueron derrotados y expulsados de Ansalance. Tras la guerra se cambió el nombre de la capital de Ansalance, pasando a llamarse New Big Hall.

La Segunda Guerra del Colmillo

Aprovechando el caos en que la Guerra Roja había sumido a Ansalance, un nuevo señor de la guerra se alzó en las tierras orcas. Pese a la incredulidad de los líderes militares de la época, resultó ser el mismísimo Scorp, el caudillo que lideró a los orcos durante la primera Guerra del Colmillo. Según los chamanes orcos había sido enviado de nuevo al mundo por Bannzhak para blandir el poder de los Siete Colmillos Sangrientos y ocupar el lugar que le correspondía en el mundo como nuevo dios orco. En su búsqueda de los Colmillos contaba con el apoyo de los Bendecanos Luna Negra y de algunos Erün corruptos.

El mismo año en el que Scorp logró encontrar el último de los Colmillos, se reinstauró una antigua Orden de guardianes del *Saber Arcano*, los llamados *Caballeros de Zhenoghaia*. El fundador de la Orden, *Esling Rowie* "El Azul", viajó por el mundo predicando esta vieja filosofía. Mientras tanto los seguidores de Scorp construyeron la fortaleza de *Khrieg* en el territorio de Bork. No pasó demasiado tiempo hasta que el ejército de la West Fargo irrumpió en Bork y derribó la fortaleza de Khrieg, en una larga batalla que duró casi tres semanas. Durante la batalla en las torres orcas, reapareció alguien que representaría una nueva y grave amenaza, el llamado Ither Nhebi, el antiguo *Alto Sacerdote* Bendecano, que había permanecido en letargo hasta la fecha y se había unido a la Luna negra. Scorp, poseyendo ya el poder de los Siete Colmillos Sangrientos, fue derrotado por Esling "El Azul" y el ex-presidente Sodown Smith. Tras la muerte de Scorp y de Ither Nhebi, la Segunda Guerra del Colmillo tocó a su fin.

LA ACTUALIDAD (1106 - 1129)

La victoria permitió a los Estados Unidos reorganizarse, prosperar, e incluso pensar en una paz duradera, aunque no faltaba tanto para que surgiera un último desafío. Fue entonces cuando los primeros bípodes de combate aparecieron, como máquinas diseñadas para la exploración y el combate a gran escala. El presidente G.Taylor puso todo su empeño en lograr recuperar los documentos

Bendecanos perdidos durante la Segunda Guerra del Colmillo. Fueron diez años de paz y estabilidad. Quizás de haber estado más pendientes de lo que ocurría se podría haber reaccionado antes a la oscuridad que estaba por llegar, pero como suele decirse, "*la historia no da segundas oportunidades*".

La Guerra Oscura (1115-1121 d.T)

La paz se rompió súbitamente durante el año 1115. El portal de *Galian* (Hijo de Aregal) fue abierto de nuevo y de él manaron criaturas malignas que se creían extintas. Los seguidores de la Luna Negra despertaron al verdadero Ither Nhebi, que se alzó con todo su maligno y devastador poder. Entonces se supo que lo que fue derrotado durante la Segunda Guerra del Colmillo era tan solo un títere creado por la Luna Negra y controlado por el auténtico Nhebi desde su letargo, en lo profundo de su refugio en la torre del *Alto Sacerdote*. La Luna Negra, los Erün caídos y las criaturas demoníacas se expandieron por Ansalance. Así fue cómo dio comienzo la que llamaron *Guerra Oscura*, el último gran conflicto del mundo moderno. Para muchos, el peor de todos los acontecidos hasta la fecha.

Los Erün y los Bendecanos Púrpura unieron sus fuerzas contra sus oscuros hermanos. La West Fargo preparó a sus hombres para la que podía ser la última gran batalla de los Estados Unidos de Ansalance. Los Luna Negra utilizaron la antigua *Isla de Hentucky* como cuartel general. Las criaturas de la oscuridad devastaron ciudades por todo Ansalance. El pueblo tauro de Linaes se unió a la guerra a favor de sus aliados ansalianos. Seis años después, la mayor y más sangrienta guerra de la historia acabó. Ither Nhebi fue finalmente vencido en el *Sagrado Templo de las Almas*, aunque las pérdidas de esta devastadora guerra fueron muy significativas. La Orden de los Erün fue exterminada casi por completo, los Bendecanos también fueron gravemente diezmados y la West Fargo perdió gran parte de sus efectivos durante los seis años de guerra.

Fue en ese momento en el que apareció un hombre cuyo nombre todos conocen hoy en día, *Lord Gilbert Anson*, presidente actual de los Estados Unidos de Ansalance y líder absoluto del partido Occulum. Tras su ascenso al poder en el año 1122, parece que después de muchos siglos, la paz ha vuelto a Ansalance. Algunos disfrutan de lo que consideran la mayor era de paz en la historia del mundo. Otros en cambio, temen que esto sea un mero espejismo, que la paz es tan solo una pátina de un terror mayor que está por llegar...

Storm Claustro

Desde que Occulum asumiera el control efectivo de Ansalance, dos son los objetivos que persigue con implacable determinación: El exterminio de toda oposición que pueda surgir internamente, y extender su dominio a cada rincón del mundo.

Para cumplir estas metas, comenzó a controlar y destruir los reductos de poder de la vieja república. El más relevante de ellos, del que todavía desconoce su ubicación, es un complejo subterráneo conocido como ***Storm Claustro***. En él se guardaron los libros pertenecientes a la antigua Orden de Bendecanos Púrpura, junto con otros objetos mágicos. Ese lugar se construyó en un emplazamiento secreto, solo conocido por ciertos Erün y el antiguo Camarlengo Púrpura de New Big Hall.

El gobierno ha empleado mucho tiempo y recursos en seguir la pista de todos aquellos que conocen el emplazamiento secreto, torturando y matando a quien fuera capaz de revelarles algo acerca de su ubicación. Lo único que han logrado averiguar tras años de infructuosas pesquisas, es que el Storm Claustro se empezó a construir antes de que estallara la Guerra Oscura, lo que revela que ciertos miembros del antiguo gobierno auguraban entonces un peligro inminente. También se sabe que la "llave" que abre el lugar se halla en paradero desconocido. Hoy en día se está investigando a todo rebelde capturado para sonsacar alguna pista sobre la llave que abre el misterioso Storm Claustro.

Geografía

VIEJO CONTINENTE

El Viejo Continente es el más extenso y complejo de los dos continentes del mundo conocido. Su devenir hasta el histórico momento actual, en el año 1129, ha venido marcado por el avance tecnológico. Los últimos avances científicos son frecuentes en las mayores metrópolis, e incluso en los territorios menos avanzados se pueden encontrar sorprendentes muestras de desarrollo técnico. La parte central del Viejo Continente es la más poblada, además de ser el territorio en el que se conservan más registros antiguos de civilización. Este lugar fundado en sus inicios como La Confederación Ansaliana, recibe en la actualidad el nombre de ***Estados Unidos de Ansalance***. Desde fuera de la Confederación, la percepción sobre el extendido uso de la tecnología a vapor y su gran influencia ha hecho que exista el nombre no oficial de Estados del Vapor.

Estados Unidos de Ansalance

Se encuentran ubicados en la parte central del Viejo Continente. El clima es muy variado, se pueden encontrar zonas en el nordeste del país muy ricas en vegetación, debido a que las precipitaciones son habituales y abundantes durante todo el año, así como el clima es húmedo y generalmente caluroso en la costa este. En la costa oeste, y desde el primer gran cataclismo, el calor seco y las escasas lluvias han provocado que el desierto se extienda cada vez más hacia el interior.

Situación Política

Actualmente, el presidente *Lord Gilbert Anson* controla totalmente el gobierno. Al comienzo de su legislatura prohibió el uso de la magia en todas sus vertientes, declarando su uso como delito, y castigándolo con penas de muerte o prisión en el mejor de los casos. Esta dura medida fue tomada como consecuencia del descubrimiento de la supuesta traición del *Alto Sacerdote* de la Orden de magos al servicio del antiguo gobierno, los *Bendecanos Púrpura*. Mediante una campaña propagandística sin igual, se ha encargado de hacer creer al pueblo que si algún mago aparece en su región probablemente querrá matarles para vengarse de su destierro, dando lugar así a un miedo generalizado a la magia y a sus practicantes. También se ha utilizado el discurso popular, alegando que todas las guerras del pasado han tenido alguna relación con la magia y que su uso ha sido la causa de la corrupción de muchos gobiernos.

El hecho de que la magia esté prohibida, ha provocado que las reliquias relacionadas con esta sean especialmente valoradas entre los osados coleccionistas, además de fomentar la compraventa en el mercado negro. Los museos, bajo el control y la estrecha atención del gobierno, exhiben objetos y manuscritos mágicos. Aunque está penado el poseer objetos mágicos, el gobierno ha legalizado el hecho de entregar a los museos todo elemento mágico que sea recuperado. En algunas ocasiones incluso se han llegado a pagar considerables sumas por ampliar las colecciones históricas de elementos mágicos y, de esta forma, sacarlos de circulación. Algunos creen que eso concede al gobierno un control exhaustivo sobre lo que puede conocer la población sobre magia.

El cataclismo que está por llegar

Los cataclismos son algo que todos los habitantes del mundo de *Zhenoghaia* tienen presente, ya que en la historia escrita figuran muchos de ellos. Algunos han separado continentes, otros han desecado zonas en las que antes había mares. Aunque sin duda el más característico es el conocido ***Muro de Fuego,*** una brecha que rodea el mundo. Dicha brecha desprendía energía mágica desde el fondo del océano. Energía que se convertía en fuego al llegar a la superficie y entrar en contacto con el oxígeno. Las colosales llamas alcanzaban los dos mil metros de altura. La historia antigua cuenta que ningún barco logró acercarse lo suficiente como para poder estudiarlo con detenimiento. Aunque corren todavía hoy, algunas historias que cuentan que un poderoso hechicero logró atravesar el Muro de Fuego a lomos de un dragón. La religión nunca ha estado de acuerdo con la explicación científica. Los devotos creen que los dos grandes dioses; ***Zhenoghaia*** y ***Aregal,*** lucharon a muerte durante más de mil años y que el arma del dios Aregal laceró el mundo provocando una herida que jamás ha podido curar. Cierto o no, hay muchos que creen a día de hoy que el dios fue el responsable.

Hace años los oceanógrafos detectaron un movimiento en las placas tectónicas, lo que provocó que el Muro de Fuego se cerrara, dando lugar a una larga cordillera de volcanes y dejando así muy pocos pasos marítimos por los que llegar al otro lado del mundo. Hoy en día hay muchos gremios que siguen estudiando el Muro de Fuego, aunque ya no exista como tal.

Tras más de seis años de la aplicación del decreto anti-magia, los ciudadanos se sienten más seguros y parece que la lealtad hacia su presidente se ha visto reforzada. En cambio, algunos creen que esta medida es solo el primer paso que llevará a la república de Ansalance a convertirse en una dictadura, ya que se han apreciado otras medidas mucho más drásticas. Desde tiempos remotos la magia ha estado presente entre los habitantes de Ansalance como algo natural que solo está al alcance de unos pocos. Esta restricción les parece a algunos un mero método de control. Actualmente la libertad de la que disfrutan los ciudadanos de los Estados Unidos, se ve amenazada cada vez que es aprobada una nueva ley.

Generalmente los habitantes de las ciudades de Ansalance son secos y tajantes, tienen poco interés en hacer nuevos amigos. Viven sus vidas al margen, intentando no llamar demasiado la atención del cuerpo de seguridad llamado *"Agente"*. Un cuerpo que está compuesto únicamente por seres tenebrosos, fríos y letales. Estos Agentes, son sometidos a modificaciones genéticas para mejorar su eficiencia y convertirlos en seres de una lealtad incondicional y en excelentes soldados. Por supuesto, la población de a pie desconoce estos detalles, aunque percibe algo antinatural en estos seres, sintiendo demasiado miedo en sus corazones como para indagar más allá. Oficialmente se dice que están al servicio del pueblo, velando por su protección contra los terroristas practicantes de magia, preparados para dar caza a todo aquel que pueda vulnerar la seguridad del ciudadano de los Estados del Vapor.

Tecnología

La raza görn ha sido una de las grandes responsables del desarrollo tecnológico, desde mucho antes de que su estado principal se independizara. Dos hermanos de la familia *Duolin Bugg* fueron los creadores del ferrocarril y del primer vehículo terrestre que circulaba fuera de raíles impulsado a vapor. Aunque realmente lo que los llevó al éxito fue la invención del submarino. El primer submarino—conocido como *Buggeder*— permitió al mundo llegar a las costas del otro lado del mundo, a Linaes. Este innovador invento, conocido popularmente como *La Ciudad de los Mares*, era capaz de soportar las altas temperaturas submarinas del antiguo *Muro de Fuego,* que separaba los dos grandes continentes según la mitología zhenoghaiana.

Los elfos de Alorf, pese a caracterizarse por impulsar la tecnología en función de sus necesidades mundanas, desarrollaron las armas de fuego antes incluso que los görn o los humanos. No se sabe a ciencia cierta cuál fue el motivo por el cual el pueblo élfico, tan poco

Ley de Armas

Debido a la peligrosidad que implicaba vivir en muchos de los estados de Ansalance, existió una ley que permitía a los ciudadanos ir armados allá donde desearan y ejercer su derecho a defenderse. Cuando el gobierno de ***G. Anson*** se instauró en el año 1122, esta ley se vio modificada considerablemente. Esta nueva ley regula el uso de ciertas armas, las condiciones de su posesión, y la permisibilidad de llevarlas consigo. Esta medida tenía como objetivo frenar la delincuencia armada y debilitar a los insurgentes. Actualmente, pese a la vigencia de esta ley, la tradición bélica de Ansalance sigue viva entre los ciudadanos ansalianos y son muchos los que poseen armas incluso sabiendo que algunas son ilegales.

versado a la guerra, trabajó en el desarrollo de las armas de fuego. Algunos creen que tras los años de continuas guerras se habían vuelto más precavidos. Esta creencia incluso hoy en día es debatida, aunque los elfos jamás han hablado de ello. Años más tarde, y con un merecido prestigio en el mundo científico, los elfos construyeron los primeros vehículos aéreos, compuestos por enormes buques elevados por globos de helio e impulsados por motores a vapor. Ellos iniciaron la producción de aeronaves, originando una encarnizada competencia entre compañías que estuvo al borde de originar una nueva guerra. El conflicto se evitó cuando los elfos propusieron la fusión de las dos compañías, la titánica Bugg y la pequeña pero potente *Eluam* élfica, creando la actual *White Elm,* una fuerte compañía tecnológica que ha revolucionado el mundo.

En poco tiempo los cielos se llenaron de aeronaves mercantiles y pequeñas naves de transporte privadas. Pronto esto fue símbolo de progreso, considerado como la "moda" del mundo moderno. En Alorf pueden verse incluso vehículos terrestres muy avanzados, llamados *automóviles*. Sin embargo, pese a todo su potencial, estos avances tecnológicos todavía están hoy en día limitados a los adinerados magnates del combustible fósil (*Powl*), o a los poderosos comerciantes.

La tecnología aeronáutica ha ido convirtiéndose cada vez más en una necesidad para los mercados, evidente tras la última gran guerra. Los pobladores del mundo de *Zhenoghaia* todavía no confían demasiado en la nueva maquinaria. Este rechazo es más pronunciado en las poblaciones de segundo orden, las más alejadas de Ansalance. En cualquier caso, la mayor parte de ciudades actuales disponen de aeropistas y hangares, la mayoría propiedad de la compañía White Elm.

Sin duda, donde arraigaron más rápidamente estas innovaciones fue en las ciudades-estado del oeste. Muchas tribus nómadas de yuritas empezaron a comerciar con piezas de aeronaves, al descubrir cuán lucrativo era el negocio aeronáutico. Incluso en la alejada ciudad orca de **Bork**, donde las carreras de carruajes tirados por garlaks eran típicas, se vieron rápidamente superadas por las competiciones de aeronaves, impulsadas por motores a vapor o combustibles fósiles.

Las enormes distancias que hay entre los estados de Ansalance siempre han representado un problema de comunicación. Las carreteras que forman parte de la red del país, están considerablemente descuidadas, además supone un peligro considerable viajar por ellas y exponerse al creciente pillaje. La comodidad de los vehículos aéreos ha superado con creces a la que ofrecen los vehículos terrestres. Es por esta razón por la cual cada vez hay más modelos de vehículos voladores que terrestres. Las aeronaves son algo tan común que pocos se asombran al ver una. Aquellos ansalianos que pueden pagarlo prefieren realizar sus viajes a bordo de un aerobuque, antes que recurrir al ferrocarril o al carruaje, aunque ambos siguen siendo todavía la primera opción de todo viajero, debido a su bajo coste y su fácil acceso.

Regiones independientes

Tras la *Guerra Oscura* hubo cierta inestabilidad política, los tratados y leyes se tambalearon ante la hegemonía del nuevo poder del Occulum. Algunos estados se negaron a aceptar las doctrinas totalitarias que imponía este nuevo gobierno. Primero fue Alorf, el estado principal de la sociedad élfica, declarándose república independiente. Salió de la Confederación firmando ciertos acuerdos comerciales con Ansalance. Más tarde fue Asgorn, el antiguo estado de los görn, el que decidió separarse de los Estados Unidos de Ansalance, alegando un trato comercial negativo en comparación a los demás estados de la Confederación. Ansalance permitió estas segregaciones, ya que el país entero estaba intentando cerrar las heridas provocadas por la larga *Guerra Oscura,* y no podía permitir que explotara una nueva guerra civil. Algunos creen que tarde o temprano el gobierno de Ansalance tratará de anexionar estos territorios por la fuerza si los tratados comerciales fracasan.

Los estados de Alorf y Asgorn

Aunque independientes, todavía mantienen nexos comerciales y culturales con Ansalance. El pasado que tienen en común hace que conserven todavía fuertes lazos en las políticas internacionales entre estos nuevos países dentro de Ansalance. La tensión política es palpable en cualquiera de estos dos estados, aunque el ciudadano común no se preocupa por estas cuestiones. Sin embargo, las relaciones siguen basándose en la cordialidad y el bilateral acuerdo comercial. Ansalance requiere de los servicios, de las primeras mate-

rias y del comercio tecnológico de ambos estados. Quizá sea ese el motivo por el cual se mantiene la paz. La compañía White Elm juega un papel fundamental en las relaciones políticas, algo que ambos estados saben muy bien y procuran mantener a flote.

Anthos

Historia y situación

El territorio Anthos, al norte del Viejo Continente, se extiende desde las *Montañas Fronterizas* de Ansalance hasta el lejano norte en las *Tierras Heladas,* llamadas por los norteños bajo el nombre de *Ukdün*. A diferencia de lo que sucede en Ansalance, no existe una sola zona desértica, los bosques y praderas cubren gran parte de su territorio. Sus ríos atraviesan el territorio de lado a lado, regando bosques de robles y encinas que se extienden por todo Anthos, salpicando toda la región por altas montañas y extensas cordilleras. Su clima es habitualmente más fresco que el de Ansalance, aunque debido a que la duración del invierno y la del verano tiene el mismo número de meses, hace que la orografía del terreno sea la principal responsable de que existan zonas cálidas y árticas en muchos puntos de su geografía, independientemente de la estación del año.

Son muchos los aventureros que deciden explorar estas tierras, ya que se sabe que en el pasado fueron la cuna de diversas civilizaciones humanoides. Algunos eruditos creen que los humanos actuales se desarrollaron en estas tierras antes de extenderse por todo el continente. Existen numerosas ruinas de antiguas ciudades que resisten el paso de los años en lo profundo de los bosques, alzándose como vestigios de gloria de un pasado remoto.

Situación actual

La gente de Anthos vive alejada de la tecnología más moderna, permitiendo el tráfico de vehículos aéreos en su territorio tan solo por necesidades comerciales. Sus culturas humanoides prefieren el modo de vida tradicional propio de siglos pasados. Sus regiones no están gobernadas por un solo dirigente, están divididas en territorios en función de la raza predominante, al igual que en Ansalance en los tiempos feudales. Muchas ciudades todavía hoy se protegen con murallas y sus guardias aún van armados con espadas.

Los territorios de Anthos han sobrevivido durante años rigiéndose por el antiguo sistema feudal, en que cada gobernador establece sus propias leyes y se ocupa de su cumplimiento. Obedece a sistemas totalitarios en los que el rey controla todos los poderes. Los habitantes de Anthos se sienten cómodos con este neo-feudalismo, creen que es la evolución lógica de la civilización humanoide. Opinan que Ansalance vive una aberración tecnocrática que tarde o temprano les pasará factura.

Los viajeros reconocen que Anthos todavía conserva ese halo antiguo de las sociedades originarias. Algunas regiones están bajo el gobierno de dinastías reales, que perduran desde hace cientos de años. Mantienen sus linajes intactos, pugnando por la pureza y la conservación de aquello que les hace únicos en el mundo moderno.

Las Tierras del Sur

Historia y situación

Las Tierras del Sur se hallan en la parte más inhóspita del continente, en el árido sur. Todo el territorio está cubierto por desiertos interminables. No pertenece a la Confederación de los Estados del Vapor, y hasta la fecha no han sido exploradas en profundidad. Es un lugar frecuentado por valientes exploradores a sueldo. Considerado altamente peligroso, ya no solo por el clima, que es realmente asolador, sino porque hay una gran cantidad de criaturas depredadoras no catalogadas que deambulan entre las dunas. El paisaje es árido en todo el territorio. Hay zonas en las que las dunas abarcan todo lo que alcanza la vista, además de accidentados parajes en los que se abren brechas en la roca que se hunden en la más profunda oscuridad.

Salvo los asentamientos yuritas, el gran asentamiento warguiano y algunas tribus orcas, no hay ninguna civilización conocida que habite en las lejanas Tierras del Sur. Es un lugar del cual se sabe poco, existen muchos mitos acerca de lo que mora entre las dunas, pero poco material escrito goza de rigurosidad en la era moderna. Desde la llegada de las aeronaves, han sido muchos los que se han aventurado a explorar las Tierras del Sur, y muy pocos los que han regresado para contarlo. Algunos hablan de viejos dioses malignos que regulan el poder mágico inherente en la zona, otros atribuyen todas esas fábulas al amplio desconocimiento del desierto.

Los que habitan esas tierras no tienen relaciones comerciales con el resto del mundo, ni tan solo los yuritas de la región desértica de Ansalance saben demasiado acerca de sus parientes del sur. Se dice que en algún momento de la historia clásica, una dinastía yurita migró hacia el sur y evolucionó de forma distinta a los yuritas de Ansalance.

Población y situación política

La mayor potencia política y militar de la región se encuentra en la ciudad-estado de *Woof*, erigida entre las dunas hace poco más de cien años por un grupo de exiliados warguianos. Su primer monarca, *Nerak I*, participó en la *Guerra Oscura*. Algunos cronistas cuentan que llegó a enfrentarse al mismísimo *Alto Sacerdote* en un combate personal.

El poder político de Woof controla muchas de las regiones del territorio periférico. Ha instaurado un férreo sistema político sojuzgando a los pueblos menores yuritas, sin que hasta el momento haya habido ningún intento de rebelión. Controlan estos enclaves y los dirigen con firmeza pero con diligencia. Además, proporcionan seguridad a los mercaderes, por lo cual las regiones que están bajo el control de los warguianos están libres de los ataques orcos, tan frecuentes en esta tierra sin ley.

Unos pocos clanes yuritas viven al límite, cerca del núcleo. Generalmente aquellos que todavía adoran a antiguos y desconocidos dioses. Han edificado pequeñas ciudades y desde ellas tratan de convencer al resto para que se rebele contra la supremacía de Woof. Su número es tan reducido que no representan ninguna amenaza al dominio warguiano. Aunque Woof controla buena parte de las Tierras del Sur, no todo les pertenece. Muchas regiones, sobre todo en el este, están administradas por nobles señores yuritas, que gobiernan sus propios territorios. Lugares en los que el agua es un bien muy preciado.

LINAES

Linaes es un extenso continente situado al otro lado del mundo, más allá del Muro de Fuego. Durante mucho tiempo ambos continentes permanecieron separados, sin contacto alguno, con lo que su desarrollo y evolución han sido completamente distintos a los de Ansalance. Tras la solidificación del Muro fueron mucho más frecuentes las relaciones entre los habitantes de estos dispares continentes, siendo muy numerosas las nuevas ciudades fundadas por humanoides del Viejo Continente, llamadas incluso muchos años después, *Colonias*. Los minotauros, también conocidos como tauros, desarrollaron su vasto reino en el continente, destacando el centro de poder y gobierno en la ciudad de *Arkann*, que podría ser considerada su gran capital. Los habitantes de Linaes valoran el modo de vida y las costumbres de sus antepasados, sintiéndose un tanto abrumados por la alta tecnología del Viejo Continente. Es por esta razón que en sus ciudades la presencia de máquinas, que tanto abundan en el mundo de los *humes*, es bastante escasa.

Solo los pueblos que se encuentran en lo profundo de la jungla son reacios a la presencia de los humes. Se trata de vestigios primitivos, tauros salvajes que no se consideran ni Arkanianos ni linaicos, que reclaman y se consideran la verdadera estirpe de Ogoth, los auténticos tauros.

En el exótico reino tauro, en la costa oeste, pueden encontrarse centenares de puertos repletos de mercaderes, rhiders y piratas venidos del Viejo Continente. Estos enclaves se originaron durante la era de los *Descubridores de Mundos*. En la actualidad procuran no revelar su ubicación a extraños, ya que en ellos se esconden muchos fugitivos de Ansalance. La piratería naval y aérea son algo muy común en las costas de Linaes. La persecución del gobierno del Occulum es prácticamente nula en estas tierras, aunque se pagan cuantiosas sumas a los cazadores de recompensas que se aventuran a viajar a las selváticas tierras de Linaes en busca de estos criminales.

El Origen de las dos lunas

En el cielo de *Zhenoghaia*, incluso durante el día, pueden verse brillar las dos lunas, **Lunithar** y **Seanthar**. Bajo la luz diurna, durante la estación invernal, pueden distinguirse vagamente los contornos de los cuatro cuerpos que las orbitan, nombrados por los Bendecanos Púrpura con los nombres de Akhar, Ansal, Yphos e Yhm. La religión Zhenoghaiana cuenta que de las sales marinas emergieron dos grandes masas —que absorbieron su esencia de cristales subacuáticos— con el fin de proporcionar un hogar para los semidioses nacidos tras el Cataclismo.

El color de las lunas varía en función del lugar desde el que se observen. Desde el centro del Viejo Continente (Ansalance) las lunas brillan en el cielo nocturno con un color blanco pálido que varía a tonos más brillantes todavía si se mira desde lugares más al norte. En cambio, vistas desde Linaes, adquieren un tono violáceo, e incluso amarillento si se contemplan desde **Hagnaar**. No se ha podido encontrar una explicación científica satisfactoria a este extraño suceso, aunque existen teorías de lo más variopinto, como la que afirma que se debe al torrente de energía que libera el Muro de Fuego.

Religión

DIOSES

La implantación de la religión, acompañada de una verdadera fe, tiene un culto desigual en *Zhenoghaia*, variando entre el ateísmo militante de los filósofos de Ansalance, al estado confesional de los tauros de Arkann. En conjunto, la religión vive un progresivo declive frente a la realidad de un mundo científico-tecnológico, que ha encontrado explicación a muchos de los miedos, y fenómenos naturales que en la antigüedad se atribuían a la intervención divina.

Se podría pensar que la magia es el máximo exponente del ateísmo, pero no es así, sino al contrario. Los practicantes de hechicería son precisamente los más devotos creyentes, ya que para ellos lo sobrenatural tiene verdadero significado. Según las enseñanzas que pasan de maestro a discípulo, la magia es una gracia que los dioses concedieron a los seres sintientes.

DEIDADES DE LA CORTE DEL ZHENOS

Las deidades que residen en la corte del Zhenos, son aquellas que surgieron inmediatamente después de Zhenoghaia, participando activamente en la configuración del mundo.

Zhenoghaia

Es la diosa creadora del mundo según el credo zhenoghaiano, la madre de las demás deidades de la corte divina del Zhenos, y la portadora de la luz al mundo. Se la suele relacionar con el poder de las fuerzas de la naturaleza, como el del mar, el viento y las fuerzas místicas que hacen crecer todo en la tierra. Sus seguidores son muy escasos en la actualidad. Este credo dio lugar a una filosofía que pregonaba la coexistencia entre todas las razas de la creación, conocido como "*El Saber Arcano*". En sus orígenes el culto dependía de una serie de hechiceros humanos, elfos y görns. Esta estructura con el tiempo dio lugar a la *Orden de Zhenoghaia*, una Orden de protectores de la vida y profetas de la diosa creadora. Esta Orden se propagó por todo el mundo hasta que, tras el primer cataclismo, desapareció. Los Bendecanos fueron otros de los seguidores de esta religión, dando a conocer al mundo moderno la visión de una sola diosa creadora. También se la considera la madre de todos los ángeles. Ellos son los defensores del estrecho vínculo de todos los mortales con la vida y portadores del mensaje de la creación.

Lutwé

Es la deidad protectora de la raza de los elfos. Generalmente representada a menudo como un joven y apuesto elfo. Los elfos han escrito mucho sobre lo que saben de esta deidad, afirmando que Lutwé sirvió a Zhenoghaia en la creación del mundo. Fue partícipe en la creación del plano dimensional "Zhenos". A día de hoy, son pocos los que no conocen la religión Lutweana. La mayoría son educados en la creencia de un ser superior de su misma raza, que creó el mundo junto con la diosa Zhenoghaia. Los elfos atribuyen su poder mágico a esta deidad. Sus fieles vagan por el mundo buscando jóvenes elfos a los que ilustrar sobre las vivencias de este dios. Hacen especial hincapié en la ayuda prestada durante las primeras guerras contra la raza de los orcos, mostrando a un dios que fue capaz de liberar al pueblo elfo de un espíritu maligno que los consumía. Actualmente es una religión activa.

Ogoth

Para los tauros, Ogoth es el dios que mejor conservó el Saber Arcano. Durante mil años, la sociedad taura se ha mantenido fiel a las enseñanzas de esta deidad, encarnada por un gran tauro blanco con las astas ligeramente inclinadas hacia delante. Ogoth fue amado por la diosa creadora por mantener la cordura y la firmeza que otros habían perdido durante la Guerra de las Eras. Este dios representa todas las virtudes que actualmente se valoran en las culturas linaicas, así como el honor, la responsabilidad y el tesón. Fue el padre de decenas de semidioses tauros que ocupan diversos escalones en el culto tauro. No cabe duda de que esta religión es la que está más presente en el mundo moderno linaico. Para los estudiosos del Viejo Continente, se trata de una religión que simplemente se mantiene vigente en una sociedad ya de por sí anticuada. Para los tauros se trata de su modo de vida, pero es mucho más que eso, se trata de una religión poderosa capaz de movilizar a toda una raza hacia cualquier fin.

Kathorbad

Kathorbad es el dios supremo de la muerte. No se alinea con ningún concepto ni benigno ni maligno, simplemente representa a la muerte. Según la creencia zhenoghaiana, Kathorbad es la deidad que espera en la espiral que lleva al plano *Etéreo*. Allí juzga la vida pasada de todos los muertos, y dirige las almas a través de la inmensidad infinita del plano que alberga la energía del mundo, el Etéreo. Para algunos es el dios de la plaga, representando la enfermedad y las tormentas que preceden a los pequeños cambios del mundo. También fue conocido como el dios de los frutos vegetales. Aunque pueda parecer paradójico, Kathorbad en las culturas primitivas, representaba al "conductor" del flujo vital de todas las cosas.

Dharior

Es la diosa de la neutralidad. Representa el equilibrio entre el bien y el mal. Las sacerdotisas de esta religión afirman que para que exista el bien ha de existir el mal en la justa armonía que compone el mundo de madre Zhenoghaia. Muy posiblemente este culto se ha visto modificado por la influencia de diversas culturas modernas, destacando entre ellas la *anthiana*. No se trata de una religión muy extendida, siendo su culto aún minoritario, sin grandes capillas o templos para ser practicado. También está relacionada con la noche, la vida nocturna, y los conflictos amorosos, ya que también potencia la fertilidad entre sus devotos.

Aregal

Aregal es el dios del mal, la venganza, el resentimiento y el padre de todos los demonios. Su adoración solo se da entre las criaturas más viles y ambiciosas. La deidad pertenece a la saga de los primeros dioses del mundo, siendo hermano mellizo de Zhenoghaia. Cuenta la mitología que su espíritu se halla confinado, en algún punto del norte del continente de Linaes. Allí fue desterrado por la propia creadora. Existe la leyenda de que Aregal regresará adoptando la forma de un adolescente humano de trece años. Por ello en la antigüedad los humanos que cumplían esa edad recibían especial atención ante conductas malévolas.

Fundamentalmente esta religión se basa en el mal en estado puro, la capacidad de controlar el fuego y el poder sobre el resto de infieles. Por ello a los devotos de esta religión se les llama "*Adoradores del Fuego*" o "*Aregálicos*". En sus ceremonias mistéricas, se practican sacrificios humanoides y exóticas prácticas sexuales. Los seguidores de Aregal aguardan el momento en que serán requeridos por "*El Supremo*", quien será el señor de la secta en el mundo mortal. Suelen utilizar una gran variedad de símbolos, por ello se hace muy difícil identificarlos entre los demás cultos antiguos.

Ilath

Considerado el guía y salvador de la humanidad. Zhenoghaia decidió enviar a su hijo pródigo, como un guía espiritual a una humanidad que cada vez resultaba más y más decadente. Por ello instruyó a Ilath en una serie de doctrinas estrictas, que los humanos deberían seguir para vivir en armonía con el mundo que ella había creado. Ilath tomó forma de hombre, y empezó a predicar esa serie de doctrinas, conocidas como "*El Saber Arcano*". También ayudó a los reyes de todas las razas a terminar con las terribles plagas y enfermedades que Kathorbad había extendido.

Actualmente es la religión más presente entre los humanos. Muchas de las festividades del calendario zhenoghaiano, vienen marcadas por situaciones de la vida de Ilath en la tierra de los mortales. Sus lugares de culto se encuentran repartidos por todo el territorio humanoide, incluso en algunas ciudades del estado de Alorf. Estos templos reciben el nombre de *Iglesias*, y son siempre un centro de caridad hacia los más necesitados.

SEMIDIOSES

Los semidioses son aquellos que llegaron al mundo tras el primer cataclismo, aquellos que no fueron aceptados en la corte Zhenos. Fueron venerados por culturas posteriores a la *Guerra de las Eras*. Existen muchos más, aquí se describen algunos de los más representativos en los Estados del Vapor.

Sumona-Dhai

Es la deidad representante de la magia y las artes visuales. Los acólitos de esta diosa suelen ser en su mayoría hechiceros, ilusionistas o conjuradores que apoyan la creencia establecida de la *"Corriente Mística*". Creencia fundada por los primeros predicadores *Sumonos*. Ellos pregonaron una teoría sobre la magia, que describía a los magos como "filtros" de una corriente que se mueve por todo el mundo. Según esta enseñanza, todas las cosas la poseen, y están en comunión con ella. Desde tiempos remotos los adeptos han venerado a Sumona-Dhai como la suprema guardiana de la Corriente Mística. Esta diosa se representa como una mujer de largos cabellos de color cobalto y de piel broncínea.

Ténionar

Es el semidiós más polémico de todo el panteón. Fue la deidad que causó la ira de Aregal. Este dios es representado por un *Lishano* (hombre-pez) de grandes dimensiones, vestido con las túnicas clásicas del Imperio Páranos y con adornos extraídos de la fauna oceánica.

Debido al supremo poder de Aregal, fue desterrado y condenado a permanecer en las profundidades del océano durante toda la eternidad. Se cree que este hecho dio origen a la raza Lishana. Es considerado el protector de todo lo que vive bajo las olas, y portador del Saber Arcano de la creadora en los reinos submarinos. Sus símbolos son la estrella de mar y la concha, aunque se han encontrado otras representaciones relacionadas con algunos animales marinos.

Bannzhak

Los únicos que consideran a Bannzhak como un semidiós son los orcos. Para el resto de razas no es más que una figura histórica semi-legendaria. Esta deidad fue uno de los orcos más destacables de la historia antigua de Ansalance. Se cuenta que es un orco de dimensiones descomunales —perteneciente a una raza ya extinta— que llevó a los orcos a la victoria en numerosas campañas militares.

Este semidiós es venerado en todo el territorio orco, como la única deidad que favorece a su raza y a su cultura. Representa la fuerza, el poder, y la supremacía de la raza orca frente a la humanidad. Generalmente sus practicantes sienten repulsión hacia las razas humanoides. Una de las proezas que predican los chamanes orcos es la muerte del hijo de Zhenoghaia, Ilath, que fue sacrificado por el mismo Bannzhak como símbolo de fuerza ante las razas humanoides que se hallaban bajo su yugo. Los orcos, sean devotos o no, celebran una vez al año este acto llamado "*Gurmük*", sacrificando un humano de forma ritualista. Se considera la mayor festividad de la sociedad orca.

Creyentes en el mundo

El grado de importancia real de la religión en el juego queda a criterio del MZ, pudiendo variar desde un simple detalle de ambientación, hasta el eje central de una serie de aventuras encaminadas a demostrar la existencia o inexistencia de los dioses. Aunque para llevar a cabo aventuras en busca de antiguos vestigios, es necesario conocer en extensión la religión que ha predominado en las sociedades del pasado.

A efectos de juego se asume que existen cuatro grandes posicionamientos frente a la religión. Los ateos militantes son aquellos que defienden y buscan pruebas que rebatan la existencia divina de manera definitiva. Los ateos pasivos son aquellos que no se plantean la existencia de dioses. También están los creyentes que piensan que se trata de entidades lejanas que no intervienen en la vida diaria. Y por último, los creyentes fervorosos cuya existencia gira entorno a las sagradas enseñanzas de sus dioses.

En los Estados Unidos de Ansalance la postura mayoritaria es la segunda, mientras que en Arkann sería la cuarta. El grado de devoción en el resto de territorios del mundo depende de un sinfín de factores culturales. En general se puede asumir que en los lugares donde más asentado se encuentra el pensamiento religioso, los posicionamientos más extremos —tanto el fanático religioso como el ultra religioso— son más frecuentes, aunque su importancia dependerá en gran medida de su acceso al conocimiento antiguo y al legado material.

Lenguas en Zhenoghaia

En el mundo de *Zhenoghaia* existe una gran variedad de lenguas y dialectos. Aunque varios idiomas predominan sobre el resto y se han impuesto como lenguas francas, es común que los habitantes de una zona determinada hablen al menos dos idiomas distintos cuando no son incluso más: El propio de su región, y alguno de los más extendidos.

La variedad lingüística es tal, que se pueden encontrar lenguas en diversos alfabetos, de diversas familias idiomáticas e incluso sin alfabeto. Durante sus viajes, los jugadores encontrarán manuscritos e inscripciones escritas en ciertas lenguas que ya no existen, pero que fueron extremadamente relevantes en el pasado. Muchas han tenido una influencia fundamental en el desarrollo posterior de otras lenguas. Es por esa razón por la que se incluye una cantidad importante de información referente a lenguas en este apartado.

LAS FAMILIAS LINGÜÍSTICAS

Las familias lingüísticas son grupos de lenguas emparentadas que derivan de un idioma común más antiguo que, por diversificación dialectal, han dado lugar a diferentes hablas, por lo común ininteligibles entre sí. En sentido estricto, una familia de lenguas es una unidad filogenética, es decir, todos sus miembros derivan de un ancestro común. A continuación se describen algunas raíces lingüísticas del mundo de *Zhenoghaia*.

Parän

Esta lengua se originó en el territorio del antiguo imperio *Páranos,* en los inicios de la civilización humanoide. Se trata de una lengua en desuso de la que se conservan pocos escritos pese a la amplia difusión que tuvo en el pasado. Uno de los documentos más conocidos en esta lengua es el *Mosnash*, un antiguo códice que detalla la filosofía de los fervorosos religiosos de Ilath. Se cree que el texto original estaba escrito en un idioma mucho más antiguo, pero no ha sido hallado. El Parän es la lengua raíz de la mayoría de idiomas humanoides.

Quet-teh

Esta fue una de las lenguas más extendidas en el oeste del Páranos, constatándose sus orígenes en la zona actual de los *Desiertos Eternos*. Las primeras tribus nómadas yuritas dieron forma escrita al Quet-teh. Se cree que el Retano y el Jaar derivan de esta lengua olvidada. Todavía pueden verse inscripciones de este idioma en antiguas construcciones yuritas y monumentos funerarios de los desiertos del oeste.

Zhenaico

El Zhenaico está reconocido como una de las lenguas más antiguas que se conocen, tanto en su forma oral como escrita. Los sacerdotes de las primeras sociedades del Páranos escribían en este idioma, hablado ya desde tiempos remotos entre las tribus humanoides que vivían en los bosques. Este idioma ha nutrido a muchos otros de igual antigüedad, como el idioma de los elfos. Esta lengua es objeto de estudio para muchos lingüistas, ya que se han hallado numerosos grabados e inscripciones en este idioma arcano.

Inither

Este idioma ha influenciado directamente a todas las lenguas utilizadas en la actualidad por los tauros de Linaes. El Inither es la primera lengua oficial que utilizaron los tauros, cuando el mundo todavía constaba de un solo continente. Se dice que algunos profetas de la religión ogothiana evolucionaron sus fonogramas dando lugar al idioma que se utiliza en la actualidad en Linaes, el Ogothiano.

LENGUAS ACTUALES

Las lenguas que a continuación se describen son las que los personajes jugadores podrán anotar como, "*Idioma Natal*" o "*Idiomas Adquiridos*" en sus hojas de personaje. En cualquier caso, debe ser el MZ quien decida si esos idiomas pueden encajar con el personaje y la historia. Podrás ver el nivel necesario de la Característica "*Conocimientos*," para poder adquirir un idioma, representado como (CNC). Esto se refiere a la puntuación mínima necesaria para adquirir un punto en el nivel del idioma.

Para mejorar tu nivel de idioma se requiere estudio y práctica. El MZ puede decidir imponer el gasto de Puntos de Experiencia para mejorar el nivel del idioma. Los puntos necesarios para aumentar el nivel del idioma oscilan entre 2–4 por nivel, a discreción del MZ y la disponibilidad de acceso a información.

Halliano

Este es el idioma más extendido en todo el mundo. Se le considera el idioma de los humanos, además de ser la lengua oficial de los Estados del Vapor. Resulta conveniente que los personajes jugadores lo conozcan para que puedan comunicarse entre ellos pese a proceder de entornos y culturas diferentes. El MZ puede decidir "regalar" un punto en este idioma como adquirido si eso favorece al juego.

Los orígenes de esta lengua se remontan a la época inmediatamente posterior al *Primer Cataclismo*, con lo que es poco probable encontrar ningún escrito o grabado en Halliano anterior a ese acontecimiento. Se trata de un idioma enriquecido por muchas lenguas, pero básicamente sus raíces parten del Parän.

Debido a la mezcolanza de raíces que tiene esta lengua, tan solo se necesita una puntuación de 8 en Conocimientos (CNC).

Utwé

También conocido como *Élfico,* es el idioma más utilizado en los territorios de dominancia élfica de todo el mundo. Es una lengua muy antigua que deriva del Zhenaico original. Se conservan escritos religiosos de épocas remotas en los que se especula que el dios *Lutwé* se comunicaba con los elfos en esta lengua. El Utwé es complicado, tanto su pronunciación como su escritura, que consta de complicadas declinaciones que varían según contexto, resultando de difícil compresión para los neófitos. Pese a su dificultad se habla tanto en círculos élficos como en entornos humanos, siendo considerado como un idioma culto, propio de pensadores y filósofos. Se conoce una derivación que emplean otras culturas élficas que habitan las zonas más profundas de los bosques. A esta variación se la conoce con el nombre de *Yruanlé.* Resulta comprensible para los que conocen el Utwé a altos niveles (a nivel 3 o superior).

Para adquirir este idioma se requiere una puntuación mínima de 12 en Conocimientos (CNC).

Orlen

Es el idioma más utilizado por los görn, y actualmente es la lengua oficial del estado de Asgorn**.** Sus orígenes se sitúan en la ciudad subterránea de Orlärr, donde los görn crearon un nuevo alfabeto basado en las lenguas rúnicas de sus ancestros. Aunque el idioma actual también tiene influencias del Parän y del Halliano moderno, la raíz de esta lengua sigue siendo puramente görn. El Orlen es un idioma difícil de hablar y de escribir, principalmente porque actualmente no se enseña en las escuelas humanoides fuera del estado de Asgorn.

Para adquirir este idioma se requiere una puntuación de 14 en Conocimientos (CNC).

Retano

El Retano es un moderno derivado del Quet-teh, idioma que se remonta a las primeras sociedades yuritas del oeste. Cuando el poder de las antiguas dinastías de hombres del desierto comenzó a menguar. Los pueblos bajo su gobierno comenzaron a incorporar numerosos vocablos del Zhenaico, una lengua que alfabetizaron utilizando los antiguos pictogramas Quet-teh. En la actualidad es el idioma más común de todo territorio desértico, influenciado por la cultura ancestral de los yuritas. Este complejo idioma tiene algunas variaciones más simples utilizadas por los orcos y otras criaturas de los desiertos.

Para poder escribir el Retano de forma correcta se necesitan años de dedicado estudio, ya que se trata de una lengua compleja. Actualmente la mayoría de los habitantes del oeste de Ansalance hablan este idioma, y aunque sigue predominando el Halliano, se considera la lengua nativa del territorio.

Para aprender este idioma se requiere una puntuación de 12 en Conocimientos (CNC).

Ogothiano

Este idioma proviene del antiguo *Inither,* que con el paso de los años y la separación de los continentes derivó al Ogothiano actual. En la actualidad existen tres modos de hablar el Ogothiano. La primera y más pura es el *Shizun*, utilizado por políticos y altos cargos de la sociedad noble de Linaes. El segundo modo, el más extendido, es el *Koth*, empleado en los textos y escritos públicos de Linaes, así como en las actas y comunicados del senado tauro de Arkann. Es mucho menos complicado que el Shizun, pero igual de válido si se utiliza para dirigirse a miembros de casta superior. La mayoría de tauros lo hablan y lo escriben correctamente.

El tercer y último modo es la versión más simple, el *Humek*, un lenguaje más moderno, que se originó poco después del descubrimiento humanoide de Linaes. Es una mezcla muy sencilla de Halliano y Ogothiano. Lo utilizan muchos mercaderes y artesanos de todo el continente linaico, tanto para comerciar como para dirigirse

a los humanoides. Todo aquel que no sea tauro y tenga adquirido este idioma conocerá la derivación Ogothiana Humek, aunque esté al nivel más alto de la lengua. Tan solo los tauros o los nacidos o criados entre tauros pueden acceder al conocimiento del Koth o del Shizun. En Ansalance, es una lengua exótica. En la década pasada se utilizaba para poner nombre a caballos, recurriendo a figuras históricas del mundo tauro. Tan solo los que hayan estudiado esta lengua en profundidad, podrán tener puntuación en Humek.

Para adquirir el Ogothiano Humek se necesita una puntuación de 16 en Conocimientos (CNC).

Zhenoghaiano

También conocido como *Ghaiano*, es el idioma que desciende del Zhenaico. Gracias a que todos los textos sacros se escribían en esta lengua, hoy en día se tiene constancia de buena parte de su gramática. Toda la historia pasada se encuentra escrita y archivada por los cronistas, primero en Zhenaico y después en Zhenoghaiano. Su evolución y léxico se deben a la Orden de magos llamada *Bendecanos Púrpura*. El Zhenoghaiano conserva las declinaciones y las raíces primarias del Zhenaico original, aunque también se ha visto influenciado por el Orlen y el Utwé.

Para muchos filólogos, el Zhenoghaiano es el idioma más elevado y solemne, hecho que se ve reforzado por su fácil utilización en la magia, con la que está ineludiblemente ligado. En la actualidad, tras la prohibición de la magia en Ansalance, el estudio del Zhenoghaiano está prohibido, y cada vez son menos los que conocen esta lengua. Se dice que corre el riesgo de desaparecer en tan solo unas pocas décadas. Pese a todas las prohibiciones, muchos practicantes de magia clandestinos se esfuerzan para que esta lengua no desaparezca.

Para aprender este idioma se requiere una puntuación de 20 en Conocimientos (CNC) y la enseñanza directa de alguien que lo hable y lo escriba correctamente.

Silvano

El Silvano, también conocido como *Uran*, es un idioma antiguo. Su primera forma escrita se remonta a la misma época en la que florecía el Zhenaico. Es una lengua que se habla en los territorios alejados de las grandes civilizaciones, y que convive con la derivación élfica del Yruanlé. Tanto los elfos, como los ghobb y los gnomos lo consideran como propio. Además es un idioma extendido entre las poblaciones más primitivas de humanos en Ansalance y en las culturas nórdicas.

Posee una forma escrita muy rica, albergando gran cantidad de ideogramas para definir cada matiz (por ejemplo tiene palabras distintas para nombrar un anillo de humo en función de su color). Encontrar maestros de esta lengua es complicado en Ansalance. Para aprenderla suele ser necesario desplazarse a las ciudades del norte, en Anthos.

Para aprender este idioma se requiere una puntuación de 16 en Conoci-mientos (CNC).

Jaar

El Jaar es una derivación del Quet-teh. Se trata del idioma más extendido entre la raza de los orcos del oeste. Es una lengua tosca y de sonidos rudos y guturales. Los orcos lo aprenden de sus mayores y lo utilizan únicamente en su forma oral. Los pocos que saben escribirla son chamanes y miembros de la nobleza. Generalmente para el comercio se utiliza el Retano antes que el Jaar. Los grabados que se han encontrado en este idioma son toscos informes de guerra o dogmas religiosos. Existe una versión más antigua, que quedó en desuso tras la primera *Guerra del Colmillo*, conocida por el nombre de *Arkis*.

Para adquirir este idioma se necesita una puntuación de 6 en Conocimientos (CNC).

Alés

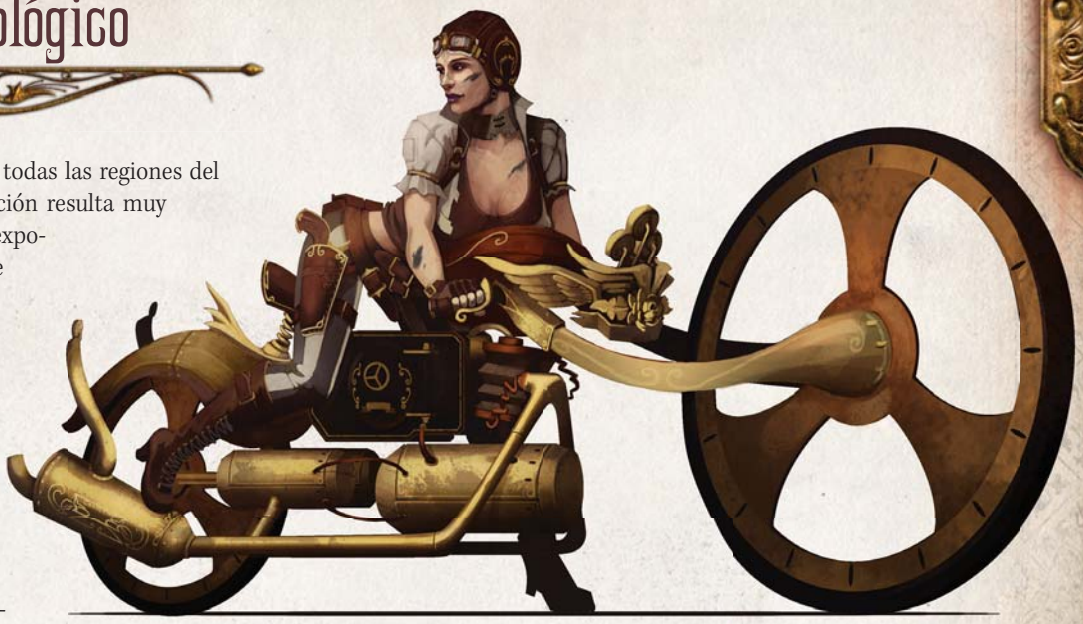
Es un idioma en vías de extinción. Sus orígenes remontan al inicio de la *Segunda Era*, cuando los humanoides emigraron del norte del Viejo Continente a la región de Anthos. Se trata de una lengua muy compleja, enriquecida por muchos idiomas antiguos, como el Parän y el Zhenaico. Antaño era conocida como la lengua de los hombres del norte. Actualmente todavía se utiliza en algunas aldeas y pueblos, principalmente por görns y humanos. Con el paso del tiempo los ghobb del norte también han adaptado su idioma, el Uran, al Alés, dando lugar al *Uranés*. Aunque todavía sigue siendo la lengua materna de muchos de los humanos del norte, su declive resulta evidente ya que la gran afluencia de humanoides venidos de Ansalance hace que su uso decaiga con cada nueva generación.

Para aprender este idioma se requiere una puntuación de 16 en Conocimientos (CNC).

T 1.1 Idiomas

Idioma	Puntuación requerida en Conocimientos
Halliano (Común)	8
Utwé	12
Orlen	14
Retano	12
Ogothiano (Humek)	16
Zhenoghaiano	20
Silvano	16
Jaar	6
Alés	16

Nivel Tecnológico



La tecnología se halla presente en casi todas las regiones del mundo, aunque su grado de implantación resulta muy desigual, encontrándose su máximo exponente en los Estados del Vapor, donde las mayores corporaciones tienen sus factorías.

En un lejano principio, el vapor fue el principal motor energético de la tecnología considerada moderna. Más tarde aparecieron los motores de combustión interna, que empleaban una tecnología distinta y mucho más potente en menos espacio. Ciertos conocimientos, como el de la pólvora, han estado presentes desde hace muchos años, otros como los sistemas de pistones, o las calderas —vitales para el desarrollo de la pujante industria aeronaval— han evolucionado a partir de proyectos primitivos en solo unas pocas décadas, consiguiendo una rápida implantación allá donde llegan, debido al indudable avance que suponen.

*Puedes decidir como director de juego no incluir algunas de las tecnologías que aquí aparecen si deseas ambientar tu campaña en otra época o prefieres no incluirla en el transcurso de tu crónica.

White Elm

La poderosa corporación White Elm surgió como consecuencia de la fusión de dos importantes compañías tecnológicas —la *Bugg Company*, con sede en el estado Görn de Asgorn, y la compañía élfica *Eluam* de Alorf— que durante años habían mantenido una enconada rivalidad. Mientras que la Bugg Company era líder en los campos ferroviario y náutico, Eluam destacaba como fabricante de aeronaves, habiéndosele atribuido el desarrollo del primer prototipo de nave clase "A", extremo que era negado por su competidora y que en cierto modo marcó el principio de su rivalidad.

Tras los primeros desencuentros, ambas compañías pusieron todo su esfuerzo en superar los descubrimientos de su rival, lo que impulsó una serie de avances que de otro modo hubieran llevado años.

El estallido de la *Guerra Roja* supuso un paréntesis en las hostilidades ya que ambas empresas se pusieron al servicio de su país. Colaboraron para la fabricación de determinados componentes armamentísticos, como las aeronaves acorazadas, con una autonomía de vuelo que duplicaba a sus antecesoras, y capaces de soportar un severo castigo bélico. Al finalizar el conflicto ambas compañías volvieron a la carga utilizando los conocimientos adquiridos durante la guerra. Presionadas por el auge de multitud de pequeñas empresas como la compañía yurita de los desiertos *Krehk-Maat*, fabricante de aeronaves de alta velocidad, ambas sociedades decidieron fusionarse. La nueva compañía, bautizada como White Elm, consiguió en poco tiempo el control de todos los aeropuertos de Ansalance y algunos de Anthos, acabando con sus competidoras en varios ámbitos del mercado y logrando así el monopolio de las rutas aéreas que atraviesan el Viejo Continente.

Maravillas de la tecnología

Estos son solo algunos de los avances tecnológicos que destacan tanto por su importancia como por su rápida implantación, aunque no son los únicos. La tecnología ha conseguido imponerse en muchos ámbitos de la sociedad Ansaliana.

Aeronaves a reacción

Tras la *Guerra Roja* se hizo evidente la necesidad de disponer de aeronaves con las que alcanzar grandes velocidades y que fueran capaces de realizar aceleraciones bruscas, puesto que existían criaturas que mediante medios mágicos, eran capaces de realizar maniobras que

superaban con mucho la capacidad táctica de las viejas aeronaves ansalianas. White Elm, basándose en los estudios de la funcionalidad y dinámica de los modelos tipo "B", creó varios prototipos aéreos con mayor capacidad y versatilidad. En las versiones B-22, B-30 y B-60 los motores estaban basados en un sistema de pistones, que conjugaban los sistemas clásicos con las mejoras más punteras en sistemas de transmisión y refrigeración.

Para solventar esos problemas los ingenieros desarrollaron un nuevo motor que utilizaba combustible líquido. Vaporizado directamente en una turbina, consiguieron que la potencia generada aumentara de manera exponencial. Los experimentos actuales encaminan la evolución de las aeronaves híbridas a que unifiquen los diversos sistemas para conseguir un rendimiento óptimo. En este sentido los estudios de aeronaves que se sirven de los conocimientos mágicos en su tecnología resultan prometedores.

Cristal Gravitatorio (YHM)

El cristal gravitatorio Yhm fue desarrollado por White Elm en el año 1125, poco tiempo después de que se hiciera con el monopolio de la construcción de aeronaves a reacción. La compañía invirtió grandes sumas de dinero en desarrollar un sistema de vuelo que prescindiera de pistas para el despegue. Dicho sistema se basa en la energía gravitatoria producida por unos cristales semejantes al cuarzo, irradiados con energía mágica mediante un proceso altamente secreto. Este es uno de los escasos procedimientos mágicos permitidos por la nueva ley del gobierno de los Estados del Vapor. Argumentan que pese a sus riesgos, el bien común resulta más importante.

Con el paso del tiempo, este cristal se ha ido perfeccionado hasta lograr una gran estabilidad incluso a grandes alturas. Según la pureza del cristal y el peso del vehículo, puede conseguir una gravitación a diversas alturas.

- **Dolhimm:** 3000 metros. 8 días de duración (900 ND)
- **Helmhed:** 5500 metros. 10 días de duración. (1.100 ND)
- **Inobas:** 6000 metros. 12 días de duración. (1.300 ND)
- **Lunonad:** 10.000 metros. 26 días de duración. (28.000 ND)
- **Minnusar:** 11.000 metros. 43 días de duración. (52.000 ND)

Para poder utilizar este tipo de cristales se necesita la aprobación especial del Departamento Científico de New Big Hall, situación que ha originado un activo mercado negro de cristales Yhm. Algunas bandas organizadas de forajidos poseen grandes fortunas en Yhm sin pulir, que se extraen de minas subterráneas situadas en las *Tierras del Sur*. Estos cristales pueden ser recargados mediante un proceso que tan solo conocen unos pocos ingenieros. La White Elm lo lleva a cabo en la capital de Asgorn, en uno de los complejos mayores y más protegidos de la compañía.

Cada cristal legal lleva grabado un número identificativo que reacciona de determinada manera ante un objeto mágico diseñado para detectar los cristales Yhm ilegales. Por ello muchos rhiders buscan alternativas a este tipo de sondeos.

Vehículos Terrestres

Los vehículos terrestres, o carruajes motorizados, son poco frecuentes. La White Elm ha trabajado muy duro por mejorar esta maquinaria terrestre, intentando aumentar su presencia y su uso cotidiano. En un principio los carruajes funcionaban con un sencillo motor de pistones alimentado por la energía del vapor y más tarde se perfeccionó basándose en el sistema utilizado en las aeronaves de primera generación, ya que no se requería una potencia demasiado elevada para conseguir que se desplazasen. Así nacieron los primeros T-DINAMIC, unos carruajes diseñados para el transporte de tropas en el campo de batalla y que funcionaban con Powl.

Sistemas de comunicación

Mediante un novedoso sistema magnético creado por un generador mágico que carga a la vez dos células cristalinas (similar al de los Yhm) se ha revolucionado el mundo de las comunicaciones a larga distancia. Esta nueva tecnología llamada *Eradio* poco a poco va sustituyendo el teléfono clásico. El más novedoso *Eradio* es capaz de hacer llegar la señal hasta el destino más lejano sin necesidad de cables ni de débiles señales de frecuencia de onda corta, sino

mediante el uso de receptores y emisores de nueva generación. Utiliza un sistema de cifrado de siete dígitos que no solo permite una mayor compresión de información, dotándolo de más capacidad, sino que también supone un complicado sistema de seguridad. Esto convierte las antiguas escuchas de radio ilegales en algo realmente complicado para llevar a cabo.

El *Eradio* puede enviar tanto sonido como imágenes con una relativa buena calidad. Este revolucionario sistema se comenzó a utilizar en la moderna capital del estado de Alorf, para emitir programas de radio en baja frecuencia que no interfirieran en los sistemas de navegación de las aeronaves. Dada su calidad y prestaciones, su uso se extiende a una velocidad vertiginosa, especialmente en el uso militar.

De manera adicional, cada vez se emplean con mayor frecuencia este tipo de cristales mágicos. Derivados muy sencillos del revolucionario Yhm, se usan para la tecnología visual. El caso de las pantallas de retransmisión, que se pueden encontrar con bastante frecuencia en los Saloon de muchos lugares de Ansalance, es sin duda el más cercano al ciudadano común. Este sistema es empleado para retransmitir eventos deportivos y carreras de aeronaves, muy habituales en el oeste. Es capaz de transmitir y recibir imágenes casi a tiempo real, plasmando imágenes desprovistas de color, pero de gran calidad. Debido a su normalización, esta tecnología está firmemente regulada por el gobierno.

EL SISTEMA MONETARIO

Aunque el *Nuevo Dólar* (ND o también *nuevodólar*) es la moneda de curso legal más extendida del mundo, existen otras divisas minoritarias en Ansalance que pueden ser aceptadas. Generalmente los comercios de los Estados del Vapor solo aceptan pagos en nuevodólares, aunque algunos comerciantes y contrabandistas aceptan pagos en divisas de otros países. En Anthos, pese a estar muy extendido el nuevodólar, el *Cruv* sigue siendo la moneda oficial de los territorios anexionados al norte. A diferencia del nuevodólar, el Cruv no tiene versión en papel como valor monetario. Se compone de varios tipos de monedas, que van desde Cruvs de oro a Tercios de plata y cobre. Actualmente y debido a la extensión del comercio de Anthos, los Cruvs de oro también están representados por una aleación de cobre y níquel con un disco minúsculo de oro. Tanto las monedas antiguas –completamente de oro– como las aleaciones más modernas, son acuñadas en la ciudad de Gala, y tienen el mismo valor.

En Linaes existe también una moneda legal, extremadamente rara de ver en Ansalance, llamada *Derc*. Esta moneda se diferencia de otras divisas mundiales por componerse exclusivamente de piezas de oro, plata, bronce y cathio –un metal muy ligero más oscuro que el cobre. Sus monedas son piezas cuadradas de diversos tamaños, representando con monedas más grandes las de más valor y reduciendo su tamaño según decae su valor. El Derc, pese a ser casi completamente desconocido en los Estados del Vapor, es muy apreciado por su valor real como metal precioso.

T 1.2 Valores Actuales

MONEDA	ND	D	CRUV	FORMA
Nuevo Dólar	1.00	2.55	3.40	Billete, Moneda.
Cruv	0.30	0.39	1.00	Moneda.
Derc	0.40	1.00	1.33	Pieza cuadrada.

Si lo deseas, puedes redondearlo de forma que te sea más fácil realizar el cambio y recordar los valores sin tener que recurrir a consultar la tabla. Por ejemplo, 1 ND equivale a 2 D y a 3 Cruvs.

CALENDARIO DE ZHENOGHAIA

En la actualidad el calendario más extendido es el que se utiliza en el Viejo Continente. Está basado en ciclos lunares, con trece meses que oscilan entre veintidós y treinta y dos días. Cada mes ha tomado su nombre de una personalidad relevante de la antigüedad en la historia del Páranos. Cada semana tiene siete días y cada día veinticuatro horas.

Calendario de Zhenoghaia

AÑO ZHENOGHAIANO	
Janu	32 días
Everna	22 días
Khera	32 días
Arban	31 días
Selü	30 días
Ulse	32 días
Mara	32 días
Kheet	26 días
Elanost	32 días
Badgar	32 días
Margaar	30 días
Ylliam	32 días
Ern	25 días

SEMANA ZHENOGHAIANA
Lunohan
Seahan
Threhan
Curvhan
Rodhan
Arehan
Zhehan

Vivir en Ansalance

Los Estados del Vapor son el país moderno más poblado de todo el Viejo Continente. Por esta razón cuando se habla de Ansalance, se está hablando de un vasto territorio civilizado, dirigido desde las grandes ciudades, bajo la mano de hierro del gobierno del Occulum. Actualmente también es el emblema de la diversidad cultural y social, del que muchos ciudadanos se enorgullecen. Vivir en los Estados Unidos de Ansalance significa estar habituado a viajar a bordo de modernos vehículos terrestres, voladores e incluso submarinos. Significa estar cerca de la tecnología y del progreso, o por lo menos así lo asumen los ansalianos más patriotas. Aunque a pesar de todas esas características, Ansalance es un territorio antiguo, de una rica herencia histórica y de unas tradiciones que se remontan a eras pasadas.

SOCIEDAD

Diversidad Racial

Ansalance es quizás la cuna de la mayoría de razas humanoides. Muchos atribuyen este hecho al variado clima del lugar, que ha propiciado el desarrollo y la evolución biológica frente al de otros lugares mucho más hostiles. Lo cierto es que antes de convertirse en un país confederado, había sido un lugar fragmentado en territorios, todos ellos poblados por una raza humanoide predominante. A día de hoy, aunque todavía siguen vigentes las tradiciones territoriales en cuanto a razas, Ansalance es un país multirracial, que ha aprendido con mejor o peor diligencia, a convivir con individuos de otras razas y culturas. Es por esta razón que, el ciudadano común conoce varias lenguas además del Halliano. A menudo estas lenguas secundarias se aprenden en la escuela, y esta la suele determinar el estado en el que se encuentra. El Occulum ha iniciado un plan para reforzar la supremacía del Halliano, y la eliminación de otras lenguas, logrando un éxito considerable.

Rasgos Sociales

La sociedad de Ansalance se caracteriza por unos rasgos sociales muy definidos. A menudo estos aspectos vienen dados por la educación recibida y las tradiciones del estado en el que se ha nacido. Un ciudadano de Fire Valley puede reconocer a la legua a alguien criado en el estado de New Big Hall, por ejemplo. La forma de hablar es uno de los primeros indicadores del origen cultural. Pese a que la mayoría de ciudadanos hablan el Halliano con fluidez, el acento y la jerga determinan el lugar de procedencia con mucha facilidad. Las costumbres también son importantes rasgos de identidad. Algunos consideran este aspecto un detalle crucial cuando se trata de juzgar las apariencias. Según algunos antropólogos elfos, estos rasgos son el resultado de varios siglos de aislamiento feudal. Actualmente, y gracias a la precisa red de transportes, es muy común encontrar ciudadanos de otras partes del país y de orígenes culturales dispares, compartiendo sus vidas en las grandes ciudades de un mismo estado.

Norte

Los Ansalianos del norte acostumbran a ser gente discreta, no demasiado abierta a entablar conversación con desconocidos. Actualmente ese rasgo se ha suavizado con la normalización de la tecnología aérea en las ciudades. Su relación con el resto de naciones más norteñas les ha aportado algunas costumbres tradicionales de la gente de Anthos, como por ejemplo, los torneos anuales de caza mayor. Acostumbran a ser gente recia, arraigada a las tradiciones familiares, como la pesca y la explotación de la madera.

Sur

Los sureños son quizás los más característicos de todos los ciudadanos de Ansalance, en especial los humanos. Suelen tener las facciones más redondas y la piel más oscura, aunque no se diferencian en nada más de los humanos del interior. Algunos sureños son de piel negra y ligeramente más corpulentos. Los estados del

sur subsisten, en gran parte, gracias a las aerofactorías y la industria tecnológica. A menudo la gente del sur tiende a ser amigable y generosa, quizá sea debido a la costumbre comercial que predomina en gran parte del territorio.

Este

La gente del este está considerada la más tradicional de todo Ansalance. Profundamente enraizada en las costumbres originales de la época de la fundación de la Confederación Ansaliana. Su sociedad se divide entre los tecnócratas y los conservadores, facciones que han representado iconos de la sociedad de Ansalance durante muchos años. A día de hoy estas asperezas se han visto limadas por las firmes imposiciones del gobierno del Occulum, que ha introducido una nueva forma de entender el concepto patriótico del ansaliano medio. Esta medida es conocida como *neoconservadurismo*, y no goza de demasiados seguidores en esta parte del país.

Oeste

El oeste es el lugar antaño conocido como "La Vieja Frontera", en honor a la línea imaginaria que delimitaba el territorio del mundo clásico durante el imperio del Páranos. Algunos viajeros la siguen llamando así, justificando que más allá tan solo existe el desierto. Los habitantes del oeste están acostumbrados a la moderna tecnología, debido a que es de uso común para las largas travesías a través de las dunas. Las aeronaves y otros vehículos de moderna tecnología, acostumbran a verse con más regularidad en esta parte del país. Son muchos los que se lucran con los servicios de reparación y venta de piezas, aprovechando las necesidades de los viajeros.

CULTURA

Gracias a la Confederación, la cultura tradicional de Ansalance se ha compuesto, a lo largo de los siglos, con diversos elementos procedentes de distintas etnias raciales. Todas ellas han formado lo que hoy en día se considera cultura ansaliana. Entre los muchos componentes, pueden encontrarse la gastronomía, el pensamiento patriótico social y el ocio como algunos de los más relevantes.

Gastronomía

Los Ansalianos están habituados a comer tres veces al día. El desayuno más común se compone de diversos productos de repostería, frutas de temporada y té, algo que se heredó de la tradición ghobb. La cocina ansaliana es rica, nutrida de grandes cantidades de carne y verduras. El pescado es más común entre las sociedades de la costa, aunque los görns y los ghobbs del interior también suelen incluir a menudo el pescado en sus platos más clásicos. Las verduras y frutas son el alimento más común entre las culturas élficas. Su cocina es muy variada, y ha influenciado notablemente la dieta ansaliana moderna, considerándose a día de hoy la insignia de la alta cocina. Al ciudadano medio le gusta comer en sociedad, una convención social que extendieron los humanos durante la era del imperio Páranos. Las bebidas también son un elemento cultural muy extendido entre los ciudadanos de Ansalance, especialmente las bebidas alcohólicas. Además de la cerveza görn, el ansaliano medio también bebe con frecuencia otras bebidas destiladas de mayor graduación alcohólica, como el whisky, el brandy y otras bebidas mucho más fuertes.

Pensamiento patriótico social

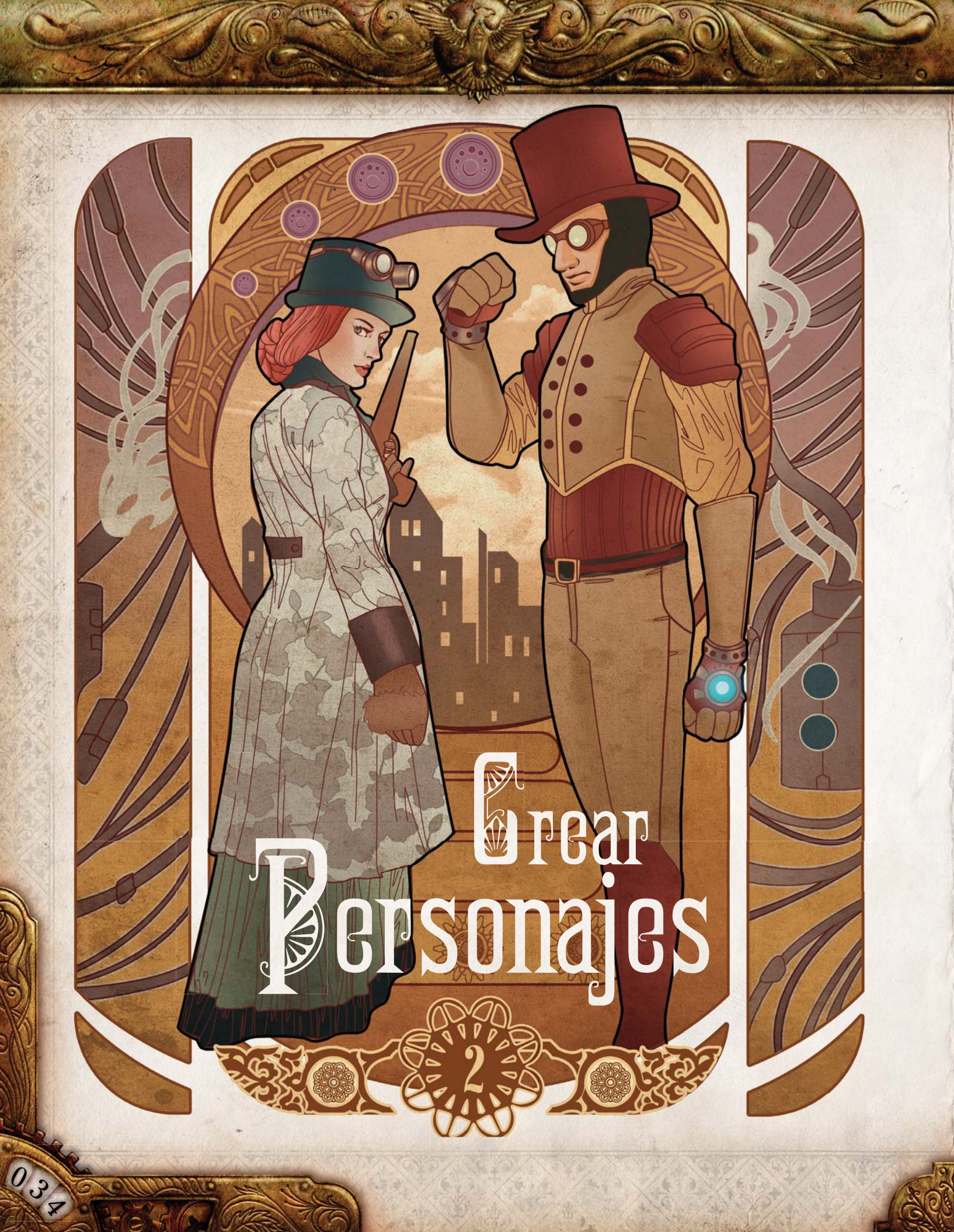
La gran mayoría de ciudadanos de Ansalance se sienten orgullosos de serlo. Los derechos y deberes de un ciudadano ansaliano están claramente marcados por un rasgo cultural de unidad, objetivo primario de la vieja Confederación Ansaliana. El pensamiento patriótico siempre ha estado vinculado con la fuerza de un país que ha resistido numerosas invasiones. Ese pensamiento también está vinculado al progreso, que ha sido posible gracias a la unidad cultural de la que tanto se ha vanagloriado Ansalance. Actualmente ese pensamiento está siendo eliminado sistemáticamente por los activistas del Occulum, que han replanteado algunas consideraciones antiguas, remplazándolas por actitudes más radicales a favor de una única cultura dominada por humanos. El gobierno del Occulum ha influido sustancialmente el pensamiento general de patriotismo, pugnando por el concepto racial y cultural, dando a los humanos un puesto predominante entre los habitantes del país. Esta opresión descalificadora ha logrado mermar considerablemente las creencias místicas y religiosas de las sociedades no humanas integradas a Ansalance. El gobierno del Occulum es ahora un sistema de control totalitario y opaco que está logrando borrar siglos de unidad cultural.

Ocio

Los ansalianos son, con diferencia, los más dados a las actividades lúdicas y de entretenimiento de todo el Viejo Continente. Les gustan los juegos de cartas y los de dados, aunque sin duda el póker es el juego más conocido. Los espectáculos también forman parte de la cultura ansaliana. El teatro sigue siendo muy popular entre las sociedades más tradicionales, aunque el cine es ahora el entretenimiento de moda. Las películas que representan la historia del país y a sus personajes célebres, son las más populares.

TECNOLOGÍA

Como sociedad moderna, la tecnología está muy presente en las vidas de los ciudadanos de Ansalance. La llegada de la electricidad ha modificado la forma de vida considerablemente. Los avances tecnológicos producidos gracias al desarrollo aeronáutico han dado al ciudadano medio muchas comodidades. Los refrigeradores de alimentos, la luz eléctrica en las calles de las ciudades más modernas y la radio son solo algunos de los más relevantes. Aunque todavía, muchos de estos avances técnicos están solo al alcance de unos pocos adinerados.


Crear
Personajes
2

Tu personaje será tu alter ego en el mundo de *Zhenoghaia*, el ser ficticio cuyos pensamientos y acciones estarán bajo tu control en el transcurso de la aventura. Deberás darle forma a la idea de personaje que tienes en mente, para después interpretarlo. Es tu oportunidad de intervenir en el mundo que se ha descrito en los capítulos precedentes. Puede que tu personaje sea rico o pobre, que tenga una existencia precaria en el mundo, o que simplemente esté sujeto a un trasfondo previo que te ayude a interpretarlo mucho mejor. Para ello tienes que utilizar la hoja de personaje que encontrarás al final del libro, diseñada para albergar todos los rasgos destacados del personaje, así como sus Habilidades y pertenencias.

En este capítulo podrás encontrar todo lo necesario para rellenar la hoja de personaje exceptuando el apartado de mística, el grimorio de conjuros (en el caso que escojas un rol usuario de la magia), y el equipo. Se debe destacar que todos aquellos apartados de la hoja de personaje que hacen referencia a otros capítulos del libro, tienen aquí una pequeña tabla de referencia aunque sus explicaciones y razones de ser, las podrás encontrar en su capítulo correspondiente.

1: El Concepto

Ahora que ya conoces un poco más el universo de *Zhenoghaia* es posible que ya tengas una ligera idea de cuál quieres que sea tu papel en este vasto mundo. Si no es así, te planteamos una serie de preguntas que pueden ayudarte a decidir:

¿Tu personaje es un espíritu libre o pertenece a algún tipo de organización?

- ¿El personaje va a ir por libre siendo un explorador o un ser con pocas raíces, al que le gusta ver mundo y atiende a su propia ley? ¿O, por el contrario, está atado de alguna forma, ya sea a un trabajo, a una organización federal, una mafia o algún tipo de Gremio o tribu que se rija por unas normas establecidas?

¿En qué aspectos le ha marcado su pasado?

- ¿Tu personaje ha nacido en una gran ciudad, un lugar prospero con gran contacto con la tecnología? ¿O, por el contrario, se ha criado en un lugar alejado de toda civilización, donde el aspecto tecnológico es algo puntual? Es importante que sepas dónde se ha criado tu personaje, ya que sus orígenes pueden determinar su forma de ser.

¿Qué visión tiene de la situación mundial actual?

- Puede tratarse de un personaje que viva totalmente ajeno a las atrocidades del Occulum y a la vida en Ansalance. Puede ser un ciudadano que ha visto incrementada su seguridad con la llegada de este nuevo gobierno. Incluso puede tener ideas afines a las del gobierno del Occulum, tú decides. El modo en que tu personaje ve el mundo puede ayudarte a escoger la forma de vida que lleva y a qué se dedica, si es feliz con ello o si anhela salir de su pequeña aldea en busca de aventuras.

Para crear tu personaje empezarás pensando cómo será la personalidad que adoptarás en el mundo de juego. En función de esa primera decisión se establecerá el *Concepto* del personaje. Si la idea que tienes de tu personaje aún es muy vaga, no te preocupes, en el último punto de la creación de personaje se encuentra el trasfondo, momento en el cual recogerás la idea inicial que tenías del personaje, darás vida a las puntuaciones y comprenderás la identidad de ese personaje que acabas de crear. Es recomendable que te plantees desde el principio qué tipo de personaje te gustaría ser dentro de este mundo y con qué crees que te divertirás más. Si tienes experiencia jugando a rol, probablemente desde el principio tengas claro qué tipo de juego te gusta más. Si no la tienes, imagínate cómo podrías encajar tú mismo en *Zhenoghaia* y crea un alter ego de ti mismo. Es una opción que puede resultar muy divertida.

INFORMACIÓN BÁSICA

Nombre

En este apartado se escribe el nombre del personaje. Utiliza un nombre acorde con el personaje y la raza que vas a interpretar. Recuerda ser coherente con el mundo de juego, no es muy habitual encontrar orcos con nombres élficos, ni tampoco elfos con nombres comunes entre los humanos.

Raza

Este punto definirá a qué raza pertenece tu personaje. También condicionará las puntuaciones de las Características. Normalmente la raza es el tablero en el que irás encajando las demás piezas de la idea para tu personaje. Debes ser consecuente con la raza que escojas, puesto que no todas son fáciles de interpretar. Si este detalle te supone un problema, mejor escoge una raza con la que te sientas más identificado y que creas que su interpretación te será más cómoda.

Arquetipo

El Arquetipo sirve para definir el modo de vida de tu personaje. Encontrarás toda la información necesaria sobre los distintos Arquetipos en el *Capítulo 4*. No todas las razas pueden o suelen dedicarse a todas los Arquetipos descritos, así que es importante que escojas con cuidado. El Arquetipo definirá, a grandes rasgos, las competencias principales de tu personaje, eso te servirá para que sitúes las puntuaciones según convenga a las actividades principales del Arquetipo. Una vez hayas escogido, marca las Habilidades específicas del Arquetipo en la hoja de personaje. Hazlo para saber cuáles serán las que se beneficiarán de los Puntos de Arquetipo y las que serán ser más útiles a tu personaje en el futuro.

Nota para el MZ: *Existe la posibilidad de crear Arquetipos diferentes a los descritos en este libro. Para hacerlo, puedes seguir las instrucciones descritas en el Capítulo 4.*

Aspecto del personaje

Edad

Este apartado indica la edad del personaje al iniciar sus aventuras. Puedes escoger directamente la edad de tu personaje si ya tienes una idea clara sobre la edad que tendrá, y la forma en que lo interpretarás. Para este apartado se ha desarrollado una tabla orientativa que puede facilitar la elección:

T 2.1 Edad

RAZA	EDAD INICIO	VARIABLE	EDAD MÁXIMA
Humano	20	1d6	80+2d20
Elfo	60	5d6	450+2d100*
Ghobb	30	3d4	100+1d100
Görn	40	5d6	250+2d100
Gnomo	30	3d12	90+1d100
Yurita	20	1d6	120+2d20
Orco	13	1d4	75+1d20
H.Wargo	24	1d10	90+2d20
H.Garlak	23	1d10	80+2d20

**Llegada esta edad el elfo no muere, simplemente se siente impulsado a abandonar el mundo y emprende un solitario viaje a un misterioso lugar. Los elfos lo llaman "Eriminë". Viajan hasta allí para abandonar el mundo mortal.*

Sexo

Indica en este apartado si el personaje es masculino o femenino. Puede resultar interesante interpretar personajes de un sexo distinto al tuyo, incluso puede que la perspectiva o las posibilidades de tu personaje varíen según su sexo.

Lugar de origen

Aquí puedes anotar el nombre de la ciudad o región en la cual el personaje nació o se crió. Debe ser el lugar que represente el origen de su cultura o su forma de ser.

Ejemplo: *Un görn que haya nacido en una ciudad situada en una isla del mar de Ghenk no tendrá muchos rasgos de personalidad característicos de la cultura görn, puesto que es un lugar muy poco poblado. Quizá sería más apropiado que el lugar de origen del görn fuera cualquier ciudad del interior del Viejo Continente.*

Siempre se anima a los MZ a que si los jugadores son capaces de justificar un lugar de origen "extraño", les concedan la oportunidad de anotarlo. La finalidad es enriquecer la interpretación y el trasfondo del personaje.

Carácter

El carácter del personaje refleja la naturaleza primaria que le representa, en muchos casos adquiere un papel identificativo en la interpretación, aunque es recomendable que tan solo sea una guía. Es decir, que el carácter del personaje refleje el aspecto directamente apreciable, el primero que se detecta al tratar con él. Puede tratarse de un personaje tímido, o de un malvado asesino que disfruta con lo que hace. Todo lo que puedas imaginar ayudará a identificar a tu personaje en este mundo.

Altura y peso

Para definir la altura y peso de tu personaje puedes usar la siguiente tabla. Si tienes claro que tu personaje mide y pesa una cifra, por el motivo que sea, puedes anotarlo directamente, siempre y cuando esté dentro de los cánones de la raza que hayas escogido para tu personaje.

T 2.2 Altura y peso

RAZA	ALTURA EN CM.	PESO EN KG.
Humano	160 + 2d10	67 + 4d10
Elfo	172 + 2d10	52 + 2d10
Ghobb	105 + 2d8	40 + 2d10
Görn	140 + 2d6	58 + 4d10
Gnomo	88 + 2d6	25 + 2d6
Yurita	167 + 2d10	65 + 4d10
Orco	160 + 4d10	70 + 6d10
H.Wargo	º	+10
H.Garlak	º	+20

**En la mayor parte de las razas, las mujeres tienden a ser más bajas y más livianas que los varones, aunque puedes ignorar este aspecto si así lo deseas.*
º Puede variar según el criterio del MZ, generalmente se utilizan los parámetros de los humanos.

Físico

Este apartado sirve para describir el aspecto físico al iniciar la aventura. Por ejemplo*; atlético, robusto o enclenque*. Este apartado es modificable según transcurre la aventura. Sirve especialmente para tener una idea general cuando se ve al personaje, una primera impresión física.

Cabello y ojos

Para definir el color del cabello y de los ojos puedes utilizar la siguiente tabla en la cual aparecen los rasgos más comunes de cada raza.

T 2.3 Cabello y ojos

RAZA	CABELLO	OJOS
Humano	Castaño, rubio, pelirrojo, negro, grisáceo.	Castaño, azul, negro, amarillo, gris, verde.
Elfo	Castaño, rubio, pelirrojo, negro, grisáceo.	Castaño, azul, negro, amarillo, gris, verde, púrpura, rosado.
Ghobb	Castaño, rubio, pelirrojo, negro, grisáceo.	Castaño, azul, negro, amarillo, gris, verde.
Görn	Castaño, rubio, pelirrojo, negro, grisáceo.	Castaño, azul, negro, amarillo, gris, verde.
Gnomo	Castaño, pelirrojo, negro, blanco, grisáceo.	Castaño, azul, negro, verde, amarillo, púrpura, gris.
Yurita	Blanco.	Castaño, azul, negro, verde, amarillo, púrpura, gris.
Orco	Negro, gris, castaño.	Rojizo, castaño oscuro, negro, gris, amarillo.
H.Garlak	Igual Humanos.	Igual Humanos.
H.Wargo	Igual Humanos.	Igual Humanos.

2: Asignación de puntuaciones

CARACTERÍSTICAS

Las Características indican las capacidades potenciales de cualquier personaje. Los valores iniciales se mueven entre puntuaciones de 2 a 50, siendo el 2 un valor irrisorio (es poco probable que tu personaje tenga una puntuación de 2 o inferior en alguna Característica. De ser así es recomendable que hagas lo posible por mejorarla), y 50 como máxima puntuación, que tan solo los personajes heroicos o sobrehumanos podrán llegar a adquirir con el tiempo.

Generar puntuaciones de Característica

Para generar las puntuaciones de las Características lanza 3 dados de 10 caras, suma los 2 valores más altos y anota el resultado en una hoja aparte. Realiza 10 tiradas y descarta el resultado más bajo. Una vez obtenidos los resultados, reparte las puntuaciones según tengas pensado a tu personaje. Cada resultado representa un valor de una de las nueve Características.

Es importante que tengas claro qué significa cada Característica para poder orientarte mejor a la hora de repartir los puntos generados por los dados. Las encontrarás descritas en el *Capítulo 6*.

Generación alternativa

También puedes usar otro método opcional para generar las Características. Una vez hayas realizado el mismo proceso, en lugar de asignar las 9 puntuaciones a las distintas Características, puedes sumarlas todas y repartir el total de puntos como prefieras. Si utilizas este método ninguna Característica puede superar 35, siempre teniendo en cuenta los límites que puede alcanzar la raza del personaje que hayas escogido, tal y como se indica en el *Capítulo 9*.

Según la raza, existe una predisposición natural a desarrollar, más o menos, ciertas Características. Es por eso que una vez repartidas las 9 puntuaciones en las Características se aplicará la tabla *T 2.4 Modificador de Características según raza*, modificando los resultados iniciales según indique la raza.

Asignación de puntuaciones: Características

Lanza 3d10 caras, suma los dos valores más altos. Repite este proceso 10 veces y descarta la tirada más baja, luego reparte los resultados entre las Características. Aplica los modificadores según la raza.

HABILIDADES

Todas tienen una puntuación mínima de 0 y máxima de 50. Puedes además especializar las Habilidades en tareas concretas. Por cada 10 puntos que poseas en la Habilidad puedes gastar 2 Puntos de Habilidad o de Experiencia para anotar una especialidad junto al nombre de la misma. Esto otorgará un +1 al resultado total de la tirada cuando sea pertinente. Por ejemplo, tener la especialidad "*Trueque*" en *Persuadir* permite sumar un +1 al total de la tirada cuando la finalidad sea convencer a alguien para conseguir un buen cambio por algo.

- **Puntuación en la Habilidad (Pt):** En este espacio se debe anotar la puntuación que se posee en la Habilidad. Esta puntuación se modificará mediante la ganancia de puntos de experiencia (PE).
- **Modificadores varios (MV):** Este último apartado normalmente se encontrará en blanco a no ser que mediante Técnicas, conjuros o situaciones temporales se deba aplicar algún modificador a la tirada normal.
- **MHC:** En este espacio se puede apuntar el MHC a emplear cuando se use la Habilidad en concreto. El MHC se encuentra descrito en el *Capítulo 5,* y es el bonificador que se aplica a las tiradas, obtenido a partir de la puntuación en la Habilidad y su Característica relacionada. Este apartado se ha creado para facilitar el uso del MHC en el sistema de juego. Aunque no es necesario anotarlo durante la creación del personaje, resultará útil una vez el personaje entre en juego. El MHC variará cuando cambien las puntuaciones en la Habilidad o Característica relacionadas.

Habilidades de Arquetipo

Cada Arquetipo tiene asociados ciertos conocimientos representados en un mínimo de cinco Habilidades, que domina en mejor medida que otras. Dando a entender que lleva por lo menos tres años de su vida dedicándose a ello y por esta razón están entrenadas desde la generación del personaje. Estas Habilidades, consideradas **Habilidades de Arquetipo**, las podrás encontrar en el *Capítulo 4*, en la descripción propia del Arquetipo.

En estas Habilidades de Arquetipo tu personaje tiene una puntuación básica de 15 puntos en cada una de ellas. Durante la creación esta puntuación podrá mejorarse utilizando los Puntos de Habilidad sin sobrepasar 30. Es importante marcarlas utilizando el círculo junto al nombre de la Habilidad. Durante el juego es posible que la dificultad de las tiradas se vea reducida si la Habilidad en cuestión es de tu Arquetipo.

Antes de terminar la creación de personaje, es aconsejable revisar la descripción del Arquetipo para anotar las especializaciones gratuitas que te otorga. Si por ejemplo, tu personaje posee puntuación *Pilotar*, se debe anotar en qué vehículo posee esa destreza. Una vez terminada la creación, cualquier especialización en Habilidades de Arquetipo tendrá el coste habitual.

Puntos de Habilidad

Una vez anotados los puntos en las Habilidades de Arquetipo, dispones de 200 puntos para repartir entre las Habilidades, las Habilidades de Combate y las Habilidades de Arquetipo, no pudiendo sobrepasar la puntuación de 30 en ninguna Habilidad. Estos puntos también pueden ser empleados en la compra de una única Técnica durante la creación de personaje, ya sea propia del Arquetipo o general. Las Técnicas se encuentran descritas en el *Capítulo 6.*

Nota: En la sección ***Mística*** de la hoja de personaje tan solo se pueden repartir puntos en las Habilidades *Aprender conjuros, Olvidar conjuros y Resistir Magia*. Aunque no tiene demasiado sentido si tu personaje no está versado en la práctica de la magia.

Habilidades raciales

Cada raza tiene unas aptitudes especiales relacionadas con el físico o sus capacidades instintivas. En este apartado debes anotar la Habilidad racial que se encuentra en la descripción de la raza en el *Capítulo 3*.

T 2.4 Modificador de las Características según raza

RAZA	FRZ	AGU	AGI	REF	DES	INT	CNC	CAR	SEN
Humano	+1	+1	+2	+1	+2	+1	+2	+1	+1
Elfo	-1	-2	+3	+2	+3	+2	+2	+2	+2
Ghobb	-2	-2	+3	+2	+2	+1	+1	+1	+2
Görn	+3	+3	-2	+1	+2	+1	+2	-	+1
Gnomo	-3	-3	+4	+4	+4	-	-	+1	+2
Yurita	+1	+2	+2	+2	+2	+1	+1	-	+2
Orco	+2	+3	+2	+1	-2	-3	-1	-3	-
Wargiano	+4	+4	+5	+1	+1	+1	-	-2	+3
Garlakiano	+5	+5	+2	+1	+1	-	-	-3	+1

Personajes usuarios de la magia

Si deseas crear un personaje con un Arquetipo relacionado con la magia consulta el *Capítulo 7*, allí encontrarás una sección llamada "*Puntuaciones místicas del personaje*" donde hallarás toda la información necesaria para rellenar la sección Mística de la hoja de personaje.

Asignación de puntuaciones

- **Habilidades de Arquetipo:** Señala las Habilidades de Arquetipo mediante el círculo al lado del nombre y anota 15 puntos en cada Habilidad.
- **Puntos de Habilidad:** Reparte 200 puntos entre todas las Habilidades en las que puedas asignar puntos.
  - Habilidades, Habilidades de Combate y Habilidades de Arquetipo, sin superar los 30 puntos en ninguna.
  - **Mística:** Solo puedes repartir puntos en Aprender/Olvidar conjuros y en Resistir Magia. *Capítulo 7*.
  - También puedes adquirir 1 Técnica mediante estos puntos.
- **Habilidades raciales:** Anota la Habilidad racial de la raza escogida.
- **Modificadores:** Anota los modificadores MHC (*Capítulo 5*) en su recuadro pertinente.

Especialista (Regla opcional)

Aquí se debe escribir el arma, forma de combate o Habilidad con la que más familiarizado está el personaje. Cada vez que el personaje haga uso de esa arma, Habilidad o pericia tendrá un *modificador de situación* (MS) positivo que representa una mayor capacidad, entendimiento o destreza en su uso. El MS, lo determinará el MZ según su criterio aunque es recomendable que este comprendido entre +1 y +3 en función de lo trabajado que esté el trasfondo del personaje, justificando así su valor.

Puntos de Vitalidad

Los Puntos de Vitalidad se calculan multiplicando la puntuación en la Característica *Aguante* (AGU) por 10. Los Puntos de Vitalidad determinan las heridas que tu personaje puede soportar antes de morir. De este número se deberá restar el daño causado al personaje, ya sea por ataques, caídas, venenos, accidentes, etc. Si la Vitalidad disminuye hasta 0, el personaje muere. Si la Característica de *Aguante* aumenta o disminuye, los Puntos de Vitalidad se deben adaptar al nuevo valor.

Puntos de Vitalidad

Multiplica la Característica Aguante x 10 y anota el resultado. Ese valor representará los Puntos de Vitalidad de tu personaje.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

En este apartado se anotarán los puntos de experiencia que te otorgará tu MZ al finalizar cada sesión de juego. Estos puntos serán usados para mejorar las Características y Habilidades o para comprar Técnicas.

IDIOMAS

Idioma natal

El idioma natal de tu personaje es con el que aprendió a hablar, aunque no siempre implica saberlo escribir correctamente. Por lo general, la mayoría de razas humanoides que viven en el Viejo Continente, reciben una educación reglada en Halliano. Normalmente los ciudadanos de Ansalance hablan Halliano además de su lengua natal.

Idiomas Adquiridos

Estos idiomas son aquellos que han sido aprendidos durante el transcurso de la vida del personaje. Los idiomas adquiridos se obtienen utilizando la siguiente tabla. Esta tabla tan solo se aplica en la creación del personaje ya que para aprender uno nuevo deberá tener a alguien que se lo enseñe y practicarlo con cierta frecuencia.

Una vez se sabe cuántos idiomas de más conoce tu personaje deberás lanzar 1d4 para determinar el nivel de expresión de cada uno de los idiomas adquiridos. Para mejorar los idiomas adquiridos debe tenerse alguna fuente de conocimiento ya sean libros o maestros que dediquen tiempo a enseñar el idioma, empezando por su forma oral.

Asignación de puntuaciones: Idiomas

- Indica el idioma natal según los orígenes de tu personaje.
- En función de la puntuación en Conocimientos determina el número de idiomas adquiridos (ver tabla 2.5. Idiomas Adquiridos).
- Tira 1d4 para cada idioma adquirido para determinar nivel de conocimiento. (ver tabla 2.6.)

T 2.5 Idiomas adquiridos

PUNTUACIÓN EN CNC	MÁXIMO DE IDIOMAS ADQUIRIDOS
7-11	1 Idioma Adquirido.
12-15	2 Idiomas Adquiridos.
16-24	3 idiomas Adquiridos.
25 o más	4 idiomas Adquiridos.

T 2.6 Nivel de conocimiento de idiomas adquiridos

NIVEL	NIVEL DE CONOCIMIENTO
1	Conoce algunas palabras y puede entender muy precariamente una conversación.
2	Conoce el idioma bastante bien y puede entender una conversación, aunque no lo sabe escribir. Lo habla con un fuerte acento.
3	Entiende y habla el idioma perfectamente y sabe escribir algunas palabras de forma incorrecta.
4	Domina el idioma a la perfección y lo escribe de forma que logra hacerse entender.

ACCIONES POR TURNO

Inicialmente todos los personajes tienen una Acción por turno que sirve tanto para atacar, realizar una acción cualquiera y defenderse. A continuación se describe cómo conseguir aumentar este parámetro. Se entiende que las Características relacionadas para conseguir mayor velocidad de acción son: *Reflejos, Agilidad y Destreza.* Para calcular el número de acciones que tiene tu personaje por turno consulta la siguiente tabla:

Como se puede apreciar, para determinar el número de acciones, deben sumarse las puntuaciones de Agilidad, Destreza y de Reflejos y aplicar la tabla. El resultado debe anotarse en el apartado *"Acciones por turno"* de la hoja de personaje.

T 2.7 Acciones por turno

AGI + DES + REF	0 – 60	61 - 120	121 - 150
Acciones	1	2	3

Acciones por turno

Suma Agilidad, Destreza y Reflejos: De 0 a 60 (1), de 61 a 120 (2) y de 121 a 150 (3).

CARGA

Este valor representa el peso de equipo y otros objetos que puede cargar tu personaje sin sufrir penalizaciones. Si se rebasa esa puntuación deben aplicarse modificadores negativos a todas las tiradas que tengan que ver con acciones que impliquen moverse, ya sea el propio valor de *Movimiento* como en pleno combate. Los penalizadores están descritos en el *Capítulo 8*.

La capacidad de carga viene dada por el peso y la fuerza del personaje. A través del peso del personaje se obtiene la Carga Base Transportable (en Puntos de Peso) aplicando la tabla 2.8:

Una vez determinada la carga base que puede transportarse, se usará la puntuación de *Fuerza* del personaje en la siguiente tabla, sumándola a la Carga Base para obtener un aumento en la Carga Máxima Transportable.

T 2.8 Carga

PESO DEL PERSONAJE	CARGA BASE TRANSPORTABLE
5-10	7
11-20	13
21-30	22
31-40	36
41-50	46
51-60	55
61-70	55
71-80	65
81-90	69
91-100	78
101-120	84
121-140	88

Carga

En función del peso de tu personaje, aplica la tabla 2.8 para obtener la puntuación de Carga Base Transportable. En función de la Fuerza, aplica el bonificador a la Carga Base de la tabla 2.9.

- Carga máxima transportable = Carga base (por peso) + Aumento de capacidad (por Fuerza)

T 2.9 Aumento de capacidad de carga

PUNTUACIÓN EN FUERZA	AUMENTO DE CAPACIDAD DE CARGA
0-10	+0
11-20	+3
21-30	+8
31-40	+13
41-50	+18

Nota: *Este apartado indica la capacidad máxima de carga en "Puntos de Peso". Cada objeto posee una cantidad de Puntos de Peso, que representan su peso y su volumen. Este dato viene dado en las descripciones de cada objeto o arma. Consulta el Capítulo 8 para más información respecto a la capacidad de carga y el exceso de carga de un personaje.*

MOVIMIENTO

En este apartado se describe el movimiento, en metros, que es capaz de recorrer tu personaje en un turno. El mínimo representaría al personaje andando y el máximo desplazándose a toda velocidad. También se debe tener en cuenta que algunas razas, como los cambiantes, una vez transformados se desplazan a más velocidad, alterando el mínimo y el máximo. En todos estos casos la forma de anotarlo en la hoja de personaje será la siguiente: XX/YY, siendo XX la velocidad en condiciones normales, e YY la velocidad transformado. Puedes utilizar el valor que se describe en la tabla, pero si quieres añadir un componente más realista al movimiento añade 1d6 si el personaje tiene más de 18 puntos en *Agilidad*.

T 2.10 Movimiento

RAZA	MÍN. EN METROS		MÁX. EN METROS	
	BASE	ALTERADO	BASE	ALTERADO
Humano	12		24	
Elfo	14		28	
Ghobb	10		20	
Görn	8		18	
Gnomo	10		20	
Yurita	13		26	
Orco	12		24	
H.Wargo	12	15 (*Transformado*)	24	30 (*Transformado)*
H.Garlak	12	15 (*Transformado*)	24	30 (*Transformado)*

Movimiento

Usa la tabla de referencia y anótalo en la hoja de personaje.

INICIATIVA

En esta sección se anota el bonificador que se utiliza en las tiradas de iniciativa para el combate y las escenas de acción, el cual determina la capacidad de reacción y por consecuencia el orden de acción entre los implicados. Aunque se puede encontrar más información en el *Capítulo 5*, puedes obtenerlo calculando el MHC resultado de las Características *Reflejos* y *Sentidos*.

Asignación de puntuaciones: Iniciativa

Calcula el MHC obtenido de las Características Reflejos y Sentidos.

DADOS EXPRESS

Todo personaje que inicia su andadura en *Zhenoghaia* dispone de 5 *Dados Express* que se otorgan durante la creación del personaje. El uso de estos dados viene detallado en el *Capítulo 5*. Se anotará "5" en la casilla pertinente para poder tener un seguimiento de cuántos dados quedan disponibles para utilizarlos durante el juego.

3: Los recursos

RECURSOS DEL PERSONAJE:

Los conceptos que faltan por rellenar básicamente son: *Dinero, Equipo* y *Armas/Protecciones*. También encontrarás una pequeña mención a los conjuros, conocimientos y Técnicas, y cómo deben ser descritos en caso de que el personaje lo requiera.

Dinero

El dinero inicial del que dispone tu personaje, expresado en Nuevo Dólares o "ND", está determinado según el Arquetipo al que pertenece. Puedes encontrar la forma de calcularlo en el *Capítulo 4*. Este dinero puede utilizarse para adquirir el equipo y las armas adicionales que requiera el personaje, además del que dispone inicialmente. Es aconsejable no gastar todo el dinero inicial para poder disponer de él durante el juego.

Equipo

El equipo es todo aquello que lleva tu personaje con él, desde las botas al reloj. Este equipo puede venir determinado por el trasfondo o el Arquetipo del personaje, siendo el MZ quien decida e indique qué equipo tienes y los Puntos de Peso (p.p.) de cada objeto. Otra opción es que cada jugador compre su propio equipo según los precios que aparecen en las listas de equipo del *Capítulo 9,* utilizando el dinero del que dispone inicialmente, determinado por su Arquetipo. Es importante reservar una cantidad de ese dinero inicial.

Los recursos

Dinero, equipo, armas y protecciones. Puedes encontrar estos datos en la descripción de Arquetipo en el *Capítulo 4* o pactarlo directamente con tu MZ.

Armas y Protecciones

Al igual que con el equipo, las armas y las protecciones las puede otorgar el MZ, o se pueden comprar con el dinero disponible al inicio del juego. Es importante recalcar que todo el armamento y las protecciones que lleve el personaje se han de anotar en la sección objetos y calcular el peso de cada arma y protección. Posteriormente debes anotarlo también en la parte delantera de la hoja de personaje con sus especificaciones a emplear en combate y capacidad de absorción de daño (CA) de cada protección.

Conjuros, Conocimientos y Técnicas

En este apartado puedes anotar todo aquello que ha aprendido tu personaje. Puedes anotar todas las Técnicas de tu Arquetipo y marcar con una X las que ya dominas.

- Los **conjuros**, si dispones de ellos o puedes usarlos, se deben anotar en la hoja de personaje o detalladamente en un hoja aparte de consulta rápida. También debes anotar si tu personaje dispone de un libro de hechizos y el límite de conjuros que tienes impuesto por su puntuación en *Inteligencia*.
- Algunos **conocimientos** del personaje pueden requerir una especialización en un área en concreto. En este momento es cuando debes definir en qué áreas tienes conocimientos específicos. En el *Capítulo 6*, encontraras las Habilidades con requisitos de especialización.
- **Las Técnicas** se pueden adquirir mediante el gasto de puntos de experiencia, tal como se explica en el *Capítulo 6*, aunque también puedes comprar una de ellas con Puntos de Habilidad durante la creación del personaje.
- **Ilustración:** En este apartado puedes dibujar a tu personaje para tener una pequeña imagen que mostrar al resto de jugadores y ayudar a que todos tengan la misma imagen de cómo es y cómo tiene distribuido su equipo.

Conjuros, Conocimientos, Técnicas e ilustración

- **Conjuros:** Si tu personaje es usuario de la magia, puedes seleccionar conjuros del Grimorio, según se indica en el *Capítulo 7*.
- **Conocimientos:** Comprueba si alguna de las Habilidades requieren especialización en el *Capítulo 6*. O anota algún campo de especialización que tenga tu personaje.
- **Técnicas:** Si has comprado una Técnica, debes anotarla en este apartado.
- **Ilustración:** Es útil dibujar al personaje para ayudar a que otros jugadores se hagan una idea de cómo es y para poder describir cómo lleva distribuido el personaje todo su equipo.

4: Dar vida al personaje

TRASFONDO

Una vez completada la hoja de personaje, es momento de recuperar la idea inicial que tenías del personaje, interpretes las puntuaciones asignadas en cada apartado, observes de qué recursos dispone el personaje y le des vida a todos estos datos. Tómate tu tiempo.

Tal y como se explica al inicio de la creación del personaje, este será tu alter ego dentro de *Zhenoghaia*, y como ser vivo creado en este mundo ficticio, tendrá sus propias necesidades e inquietudes, su propio punto de vista sobre el mundo, muy posiblemente un objetivo que perseguir en la vida, y todo ello por un pasado y unas experiencias que lo han convertido en lo que actualmente es. Es momento de que decidas por qué tu personaje es como es. Cuando definas el trasfondo del personaje es importante que dispongas de la ayuda y aprobación de tu MZ. Muy posiblemente podrá ayudarte o darte ideas para encajar un buen trasfondo que realmente dé vida y coherencia al personaje que acabas de crear. Más adelante se incluye una tabla de nombres de ejemplo, según raza, para que te orientes a la hora de definir este rasgo tan importante en la vida

de tu personaje. Por cuestiones históricas, religiosas y culturales, los nombres representan mucho en la identidad de cada uno de los personajes. En la tabla se muestran algunos clásicos que pueden servirte. Esta tabla únicamente es orientativa y te ayudará a introducirte un poco más en el ambiente del mundo de los Estados del Vapor, aunque también puedes inspirarte en nombres de famosos personajes del salvaje oeste, inventores o exploradores de finales del siglo XIX etc.

Dar vida al personaje: Trasfondo

- Recupera el concepto que tenías del personaje.
- Interpreta las puntuaciones y recursos de que dispone el personaje.
- Inventa un pasado que dé coherencia al personaje.

Por último, se incluye una tabla resumen de creación de personaje. En ella encontrarás todos los pasos necesarios, de principio a fin. Está diseñada para que una vez conozcas los pasos, reduzcas el tiempo de creación de personajes al mínimo.

T 2.11 Nombres de ejemplo según raza

Raza	Nombre masculino	Nombre femenino
Humano	James, William, Edward, Philip, Johann, Leigh, Alan, Gregor, Gerons, Evans, Thomas.	Claudia, Julia, Joanna, Elisabeth, Daniella, Clara, Jera, Leanna, Ada, Olanna, Kara, Dana.
Elfo	Huor, Faelivrin, Aegnor, Amrod, Lólindir, Elladan, Elohir, Gwindor, Taurnil, Lenwë.	Lúthien, Nessa, Éamane, Artanis, Ulara, Tarannis, Nindë, Arehdel, Celëbrian, Shadaa.
Ghobb	Dogwood, Orgulan, Foxbur, Mungo, Wilbard, Wildern, Fastolph, Ganris, Gurden, Frangulph.	Rosie, Ruby, Bramble, Lila, Primula, Molly, Sally, Darnia, Irdina, Seranna, Yelandra.
Görn	Balder, Cyrusar, Dagfred, Edwin, Asdern, Goen, Ornann, Udath, Alfik, Flyrk, Ronnad.	Bera, Darja, Erikka, Irild, Maija, Evna, Letitzia, Urarna, Aial, Elsabetha, Karanna, Anielle.
Gnomo	Gail, Toffd, Asles, Ragis, Kidums, Dailggh, Raddan, Ugglej, Harlan, Haifgon, Erdiil, Yupan.	Ladaala, Fyasa, Udil, Aliforn, Adana, Quisha, Edrene, Irama, Ucambrella, Pattyn, Echeryll.
Yurita	Alair'ka, Ketpeh, Sam'tha, Olotho, Serebem, Dar'mamt, Yaralan, Jam'tepht, Naam, Mahm.	Shadaa'la, Ardaana, Yisha, Askmanis, Philopar, Karlanna, Usa'she, Maat'rya, Unda.
Orco	Nordak, Gagnar, Yitok, Ghagu, Murmaar, Ghorgonn, Shitagh, Morglon, Hummon, Jorn.	Haguna, Rashta, Ahgh, Ubba, Ixin, Garduna, Erhgaka, Rakka, Etsha.
Hombre Wargo	Igual que los personajes humanos.	Igual que los personajes humanos.
Hombre Garlak	Igual que los personajes humanos.	Igual que los personajes humanos.

I

Nombre _____

Raza _____

Arquetipo _____

Puntos de Experiencia _____

IX Dados Express _____

II

Características Frz ____ Agu ____ Agi ____ Ref ____ Des ____ Int ____ Cnc ____ Car ____ Sen ____

Movimiento

VII

Movimiento		VI Carga	
Mín.		P.p. Máx.	
Máx.		VIII Iniciativa	
V Acciones por Turno			

Habilidades de Combate

Combate Cuerpo a Cuerpo	Pt	MV	MHC
¤ Sin armas (AGI)			
¤ Armas de contacto (DES)			
¤ Esquivar (REF)			
Combate a Distancia	**Pt**	**MV**	**MHC**
¤ Disparar armas de fuego (DES)			
¤ Disparar armas de proyectiles (DES)			
¤ Evitar/Cubrir (REF)			
Combate en Vehículos	**Pt**	**MV**	**MHC**
¤ Disparo de armas de vehículos (FM)			
¤ Maniobras de evasión (FM)			
Combate Mágico	**Pt**	**MV**	**MHC**
¤ Proyección (INT)			
¤ Resistir Magia (INT)			
¤ Canalización (INT)			
Energía mental (EM)	/		

III

Habilidades

Habilidades	Pt	MV	MHC	Habilidades	Pt	MV	MHC
¤ Actuar (CAR)				¤ Memorizar (INT)			
¤ Alerta (SEN)				¤ Mentir (CAR)			
¤ Aprender (INT)				¤ Montar (AGI)			
¤ Armamento (CNC)				¤ Música (CNC)			
¤ Artesanía (DES)				¤ Nadar (DES)			
¤ Atletismo (AGU)				¤ Navegación (CNC)			
¤ Bestiario (CNC)				¤ Observar (SEN)			
¤ Buscar (INT)				¤ Olfatear (SEN)			
¤ Cabuyería (DES)				¤ Orientación (SEN)			
¤ Cartografía (CNC)				¤ Percepción (SEN)			
¤ Diplomacia (CAR)				¤ Persuadir (CAR)			
¤ Emboscar (INT)				¤ Pilotar (FM)			
¤ Enseñar (INT)				¤ Primeros Auxilios (CNC)			
¤ Equilibrio (AGI)				¤ Rastrear (SEN)			
¤ Esconderse (INT)				¤ Reparar (INT)			
¤ Fuerza Aplicada (FRZ)				¤ Resistencia a venenos (AGU)			
¤ Historia (CNC)				¤ Resistencia al alcohol (AGU)			
¤ Informática (CNC)				¤ Resistencia al dolor (AGU)			
¤ Intimidar (CAR)				¤ Robar (DES)			
¤ Inutilizar Mecanismo (INT)				¤ Saltar (AGI)			
¤ Investigar (INT)				¤ Seducir (CAR)			
¤ Juego (INT)				¤ Sigilo (AGI)			
¤ Lectoescritura (CNC)				¤ Supervivencia (CNC)			
¤ Liderazgo (CAR)				¤ Trato con animales (CAR)			
¤ Mecánica (CNC)				¤ Trepar (FRZ)			
¤ Medicina (CNC)				¤ Valor (x2)			

Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Tipo	Uso	Daño	Ocu	P.P.
Observaciones					
Arma	**Tipo**	**Uso**	**Daño**	**Ocu**	**P.P.**
Observaciones					

Armas a distancia

Arma	Alcan.	Mun.	Cap.M.	Uso	Daño	Ocu	P.P.
Observaciones							
Arma	**Alcan.**	**Mun.**	**Cap.M.**	**Uso**	**Daño**	**Ocu**	**P.P.**
Observaciones							

Especialista

Tipo de arma o Habilidad
MS

Blindaje

Protección		
Peso	**CA**	**MS**

Protección		
Peso	**CA**	**MS**

Vitalidad IV

/

Habilidad Racial

Mística

Orden o Gremio
Sello Divino
Rango
Nº Máx. de Conjuros
Nº Máx. de Objetos Mágicos
Meditación

III

Habilidades	Pt	MV	MHC
¤ Aprender Conjuros (INT)			
¤ Olvidar Conjuros (INT)			

ZHENOGHAIA

Se permite fotocopiar esta página para uso personal. También puedes descargarte esta página en edgeent.com. Steam States es © 2014 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

T 2.12 Resumen creación de personaje

PRIMER PASO: EL CONCEPTO	
I **Información básica**	Escoge raza, Arquetipo y nombre de tu personaje.
Aspecto del personaje	Edad, Sexo, Lugar de Origen, Carácter, Altura y Peso, Físico, Cabello y Ojos. Puedes consultar las tablas orientativas de este capítulo o decidirlo con la ayuda del MZ, en función del concepto de personaje que tengas en mente.
SEGUNDO PASO: ASIGNACIÓN DE PUNTUACIONES	
II **Características**	Lanza 3d10 caras 10 veces, suma los dos valores más altos y descarta el más bajo. Anota los 10 valores obtenidos, descarta el resultado más bajo y reparte los 9 resultados entre las Características. Aplica los modificadores según la raza (usando la tabla 2.4).
III **Habilidades**	**Habilidades de Arquetipo:** Señala las Habilidades de Arquetipo mediante el círculo al lado del nombre de la Habilidad y anota 15 puntos en cada Habilidad. **Puntos de Habilidad:** Reparte 200 puntos entre todas las Habilidades. (Habilidades, Habilidades de combate y Habilidades de Arquetipo), sin superar los 30 puntos en ninguna. Las instrucciones para rellenar el apartado Mística de la hoja de personaje se encuentran en el *Capítulo 7*. **Habilidades raciales:** Anota la Habilidad racial. **Modificadores:** Apunta los modificadores MHC (descritos en el *Capítulo 5*) en su recuadro pertinente.
IV **Puntos de Vitalidad**	Multiplica tu puntuación en la Característica *Aguante* por 10 y anota el resultado.
Idiomas	Determina el idioma natal según el origen cultural de tu personaje. En función de la puntuación en *Conocimientos* determina el número de idiomas adquiridos (ver tabla 2.5). Tira 1d4 por cada idioma adquirido para determinar nivel de conocimientos (ver tabla 2.6). Si el MZ considera que la tirada es demasiado baja, puede regalarte un nivel en un idioma si el Trasfondo lo justifica.
V **Acciones / turno**	Suma Agilidad, Destreza y Reflejos: De 0 a 60 (1), de 61 a 120 (2) y de 121 a 150 (3).
VI **Carga**	En función del peso de tu personaje, aplica la tabla 2.8. Según la Fuerza, aplica el bonificador a la Carga Base Transportable de la tabla *Aumento de capacidad de Carga*. **Carga máxima transportable = Carga base (por peso) + Aumento de capacidad (por Fuerza)**
VII **Movimiento**	Usa la tabla de referencia y anótalo en la hoja de personaje.
VIII **Iniciativa**	Calcula el MHC obtenido de las Características *Reflejos* y *Sentidos*.
IX **Dados express**	Anota una cantidad de 5 dados.
TERCER PASO: LOS RECURSOS	
Dinero, equipo, armas y protecciones	Puedes encontrar estos datos en la descripción de tu Arquetipo en el *Capítulo 4* o pactarlo con el MZ. También puedes utilizar el dinero del que dispones de inicio para equipar a tu personaje para la aventura.
Conjuros, Conocimientos, Técnicas e lustración	**Conjuros:** Si es usuario de la magia, puedes seleccionar conjuros del Grimorio, según se indica en el *Capítulo 7*. **Conocimientos:** Comprueba si alguna de las Habilidades requiere especialización (ver *Capítulo 6*). **Técnicas:** Si has comprado alguna Técnica, debes anotarla en este apartado. **Ilustración:** No es un paso obligatorio, aunque puede ser útil para tener un pequeño croquis de cómo lleva el personaje distribuido y cargado su equipo.
CUARTO PASO: DAR VIDA AL PERSONAJE	
Trasfondo	Recupera el concepto que tenías cuando empezaste a diseñar el personaje. Interpreta las puntuaciones y recursos de que dispones. Esto puede ayudarte a definir de forma más nítida a tu personaje, antes de inventar un pasado que dé coherencia al personaje y lo haga creíble.

Se permite fotocopiar esta página para uso personal. También puedes descargarte esta página en edgeent.com. Steam States es © 2014 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

Las Razas
3

En el mundo de *Zhenoghaia* podrás encontrar una gran variedad de culturas y razas diferentes. Aunque los humanos son, con diferencia, los que predominan. Allá donde vayas, tu personaje se encontrará con diferentes razas inteligentes, pertenecientes a culturas distintas y en muchos casos procedentes de lugares remotos o desconocidos.

La mayoría de razas inteligentes están establecidas en sus propios estados o colonias independientes, pero pueden encontrarse razas de todo tipo en casi cualquier parte del mundo gracias a lo avanzados que están los transportes aéreos. En ocasiones la posibilidad de conseguir dinero o comerciar, mueve a los individuos de un lugar a otro, por lo que es frecuente encontrar esta mezcolanza en los aeropuertos de todo el mundo.

Es posible que algunos crean que todos los orcos son forajidos o que todos los garlakianos son agresivos, pero lo cierto es que cada miembro de una especie es diferente y único. No siempre el tópico responde a la realidad. Quizá haya algunos aspectos de determinada raza que se repitan en muchos individuos y con frecuencia, pero eso normalmente responde a un rasgo cultural más que racial.

Escoger una Raza

Cada raza de personaje tiene unas aptitudes distintas en el sistema de juego. Algunos son más fuertes, otros más inteligentes, etc. Es importante decidir a qué *Arquetipo* va a pertenecer tu personaje, ya que ello determinará la naturaleza y las Habilidades más destacadas de las que dispone. En el *Capítulo 4* encontrarás todo lo necesario para escoger el Arquetipo de tu personaje, dentro de las restricciones de la raza que hayas elegido. Si lo prefieres escoge la raza de tu personaje en base a tus aspiraciones interpretativas o la que te sea más fácil de interpretar.

A continuación se describen los detalles que encontrarás en todas las razas. Cada una de ellas dispone de unos aspectos únicos. Es interesante prestar atención a la parrilla de modificadores a las Características básicas, pues estos modificadores raciales pueden hacer a tu personaje (dependiendo de las puntuaciones generadas por los dados) más apto para unos Arquetipos que para otros.

Idioma Natal

Representa el idioma que el personaje habla desde su infancia o el primer idioma que aprendió. Aunque el MZ, según contexto, puede hacer variaciones en este aspecto. Debido a la naturaleza policultural del mundo, es habitual que un personaje conozca varios idiomas.

Arquetipos Restringidos

Los Arquetipos descritos en este apartado no pueden ser adoptados por la raza en cuestión. Esto es algo que debe seguirse al pie de la letra siempre y cuando el MZ lo vea conveniente al juego.

Los cambios en las restricciones a menudo suelen ser o raciales más que por conducta o físico de la raza, aunque en algunos casos esto último se hace obvio. Habitualmente se restringen Arquetipos debido a lo que no es común entre los individuos de una raza. El MZ puede hacer cambios si lo cree oportuno, siempre que favorezca al juego, o si el momento histórico lo requiere.

Habilidades Raciales

Cada raza tiene unas aptitudes especiales que suelen manifestarse durante los primeros años de vida o de forma innata. A menudo estas ventajas se asocian a parámetros arquetípicos de una raza, aunque no siempre responden a los mismos orígenes ya sean físicos o mentales.

Ajuste a la creación de puntuación de Características

En la tabla de *Ajuste a la puntuación de Características* se describen los modificadores que deben aplicarse durante la creación del personaje. Cuando se realicen las tiradas para generar las puntuaciones en cada *Característica,* y se hayan repartido según la idea de personaje deseado, deberá aplicarse este modificador en la *Hoja de Personaje.* Es importante conocer bien con qué habilidad está relacionada cada *Característica* antes de repartir las puntuaciones, una vez hecho esto puede aplicarse el ajuste descrito.

Humanos

Idioma natal

Los humanos suelen aprender el idioma Halliano durante su infancia, por ello la mayoría conoce este idioma perfectamente, añadiendo un +1 en el Nivel del Idioma en el caso de que no sea el idioma natal del personaje.

Arquetipos restringidos

Los humanos pueden desempeñar cualquier Arquetipo disponible.

Habilidad racial

Adaptación de Ilath

Gracias a la gran capacidad de adaptación y superación de los humanos, ganan +1 Punto de Experiencia adicional tras cada sesión de juego.

Ajuste a la puntuación de características

FRZ	AGU	AGI	REF	DES	INT	CNC	CAR	SEN
+1	+1	+2	+1	+2	+1	+2	+1	+1

Es una de las razas más extendidas, originaria del centro del Viejo Continente. Siempre se han adaptado a todo tipo de clima y terreno, transformando el lugar y utilizando los recursos para mejorar su calidad de vida. Son los herederos de los primeros conquistadores del mundo conocido.

Se caracterizan por ser muy activos y vivir en constante cambio. Por ello es muy fácil encontrarlos en cualquier parte. Por naturaleza son una raza bélica, sus aspiraciones primarias se basan en la supervivencia. En muchas ocasiones los humanos se lanzan al combate tan solo por el temor a la destrucción de sus territorios, aunque generalmente lo hacen por ambiciones económicas o políticas.

Crearon los primeros centros de poder y las primeras grandes civilizaciones en el Viejo Continente, incluso en la actualidad siguen siendo la raza predominante. Su personalidad pasa por una amplia gama de posibilidades. Algunos se conforman con una vida tranquila y segura, otros optan por el crecimiento personal o espiritual, aunque suelen ser seres obstinados capaces de luchar contra todo pronóstico. Quizá sea por esto que los humanos han sido temidos por muchos.

Su apariencia varía mucho según el individuo, pueden ser pálidos, morenos, o de tez muy oscura. Sus cuerpos son igual de variables, desde los altos humanos del norte hasta los recios humanos que dedican su vida al trabajo en los mares del sur. Son también una raza conocida por su versatilidad, pueden dedicar su vida a cualquier cosa, incluso son capaces de adaptarse a condiciones verdaderamente hostiles.

Al principio de la era tecnológica, cuando las primeras aeronaves surcaban el cielo, descubrieron que sus cuerpos no estaban habituados a la presión atmosférica. Por ello diseñaron métodos de adaptación y se convirtieron en grandes pilotos incluso a grandes alturas.

La magia está también presente en algunos humanos. La mayoría con entrenamiento y una iniciación temprana puede aprender a utilizarla con relativa facilidad. Pese a estar prohibida en Ansalance, muchos la practican. De hecho se dice que muchos viajan lejos del dominio de esta imperativa prohibición para aprender a utilizarla. La mayoría descubre esta atracción a muy temprana edad, es entonces cuando emprenden un viaje de búsqueda hacia el conocimiento místico.

Elfos

Idioma natal

Suelen criarse en familias élficas. La mayoría recibe una educación en ese idioma. Por ello, es muy común entre los elfos conocer a buen nivel el antiguo idioma Utwé. Además todos los elfos conocen el Halliano y cuentan con un +1 en el nivel de este idioma.

Arquetipos restringidos

Los elfos pueden desempeñar cualquier Arquetipo disponible.

Habilidad racial:

Comunión con la naturaleza

Cada vez que un elfo se encuentre en un bosque, todos sus sentidos se agudizan. De manera que todas las tiradas que impliquen la habilidad ***Percepción*** obtendrán un +2 al resultado de la tirada.

Ajuste a la puntuación de características

FRZ	AGU	AGI	REF	DES	INT	CNC	CAR	SEN
-1	-2	+3	+2	+3	+2	+2	+2	+2

Son seres altos y esbeltos, de facciones angulares y piel fina. Tienen orejas que terminan ligeramente en punta, lo cual estiliza las facciones de todos los elfos. Poseen una innata longevidad. Se dice que son inmortales, que pertenecen a una raza tocada por los dioses, que cuando cada uno de ellos percibe que ha llegado su momento abandona el mundo en busca de un lugar místico al que llaman "Eriminë". Son también considerados doctos y eruditos allá donde van. Ha sido siempre una raza relacionada con la espiritualidad y la magia, aunque también son altamente considerados como pensadores, filósofos o científicos.

Existen variaciones entre los individuos de esta raza, como los que evolucionaron en los bosques de *Elymian* llamados "*Yruan*". Son de tez morena y de cabellos claros en su mayoría. También se conocen los *Latharii*, más pálidos y a menudo más altos que el resto de elfos. Son una etnia que se expandió en las montañas del norte de Ansalance y que están integrados en el resto de sociedades élficas.

Su personalidad es muy variable, aunque normalmente optan por el diálogo y el análisis antes que por la violencia. No son en absoluto una raza bélica pero el mundo que les rodea les ha sido siempre hostil y por ello se han adaptado a esta condición y muchos se han convertido también en diestros soldados, reconocidos en todos los cuerpos militares como profesionales y efectivos. La fuerza física no ha sido nunca un aspecto destacable entre los elfos, pero sí la destreza y la perseverancia de sus actos.

En el pasado tenían prohibido por sus gobernantes mezclarse con los humanos, lo cual incluía el detestable hecho de procrear con ellos; una prohibición que los años de guerra acabaron extinguiendo. En la actualidad los elfos que no tienen linaje alguno humano son considerados "puros" y son respetados en la extensa sociedad élfica de Alorf. Aquellos que son una mezcla de humano y elfo, son llamados entre los elfos, "*semihombres*", y entre los humanos "*semielfos*". A menudo tienen problemas de integración en ambas sociedades ya que el rechazo aún vigente entre muchos humanos y elfos los convierte en mestizos de baja casta. Los elfos y semielfos tienen una gran facilidad para aprender los caminos de la magia incluso mayor que la del resto de humanoides. Debido a su longevidad, su crecimiento es mucho más lento que el de los humanos. En la escuela por ejemplo, los chicos y chicas elfos siempre parecen más aniñados que el resto de humanoides de la misma edad.

Ghobbs

Idioma natal

Los ghobb pueden escoger entre el Alés o el Silvano. En los territorios del norte, en Anthos, la mayoría de ghobbs aprenden correctamente el Alés. Si lo desean también pueden tener como natal el Halliano, si así lo elige el jugador.

Arquetipos restringidos

Los ghobb no pueden desempeñar los Arquetipos ***Mercenario*** ni ***Policía Federal.***

Habilidad racial

Capacidad de vuelo innata

Siempre que usen la habilidad Pilotar en una aeronave obtendrán un +1 al resultado de la tirada.

Ajuste a la puntuación de características

FRZ	AGU	AGI	REF	DES	INT	CNC	CAR	SEN
-2	-2	+3	+2	+2	+1	+1	+1	+2

Esta raza no está muy extendida en el mundo, pero es posible encontrarlos en las grandes ciudades como asalariados artesanos o como expertos viajeros. Los ghobbs también son conocidos por el nombre de "medianos" debido a su baja estatura, más baja incluso que la de sus parientes görn. Son una de las razas humanoides más pequeña de entre las que pueblan el mundo actual. Sus rasgos físicos son claramente reconocibles. Un ghobb se distingue por muchas cosas, principalmente por su estatura y sus facciones, que a menudo son rubicundas y de formas suaves. Sus cabellos rizados también son una característica típica ghobb al igual que sus peinados.

Los medianos acostumbran a llevar una vida sencilla: disfrutan con pequeños placeres, como la comida, la bebida, la poesía o contemplar un bello paisaje. Pocas veces han participado en empresas internacionales o de gran importancia, aunque las veces que lo han hecho sin duda han sido recordados, para bien o para mal.

Su capacidad de inventiva es especialmente apreciada, y el hecho de que hayan demostrado ser grandes aeronautas les ha posicionado entre los preferidos en algunos gremios de exploradores. Suelen asentarse largos periodos de tiempo en ciudades cercanas a bosques o praderas. Aunque durante las últimas décadas, también se les ha visto viviendo en grandes metrópolis alejadas de los bosques.

Han sido siempre una raza que ha pasado desapercibida a lo largo de la historia, subestimados por su apariencia infantil. Son seres con grandes dotes creativas y pueden ser valerosos soldados si se lo proponen. También hay ghobbs que se lanzan a la aventura con el objetivo de ver el mundo tal y como es, ignorando la política y la corrupción, aunque estos son una excepción entre los suyos. A día de hoy son más conocidos como medianos que como ghobbs, sobre todo fuera de las boscosas tierras de Anthos.

La magia también está muy presente en algunos miembros de esta raza. Se les detecta a muy temprana edad, al igual que a los humanos. Para la sociedad tradicional ghobb, el hecho de ser perceptivo a la magia es signo de un alto estatus social, por encima del ciudadano común. Un ghobb con capacidades mágicas, representa una bendición divina. Aunque no es común que los ghobb sean reconocidos entre los grandes magos, no quiere decir que no los haya.

Görns

Idioma natal:

Los görn suelen aprender el idioma Orlen desde su infancia. Generalmente lo aprenden de la familia o de su entorno más cercano, aunque recientemente los görn de Asgorn (al constituirse independientes de los Estados Unidos de Ansalance) han establecido escuelas por todo el territorio dominado por las castas görn del Viejo Continente, ganando así un mayor conocimiento del idioma tanto escrito como oral.

Arquetipos restringidos

Los görn pueden desempeñar cualquier Arquetipo disponible.

Habilidad racial

Bendición de Mara

Cada vez que un görn use la habilidad ***Resistir Magia*** tendrá +3 al resultado de la tirada.

Ajuste a la puntuación de características

FRZ	AGU	AGI	REF	DES	INT	CNC	CAR	SEN
+3	+3	-2	+1	+2	+1	+2	-	+1

Son una raza robusta de baja estatura, por debajo de la mayoría de humanos. Los varones tienen una barba espesa que les crece a los pocos años de vida; para ellos significa un símbolo de identidad. Algunos la llevan adornada con joyas, llamadas "quetaar", otros la lucen larga y bien perfilada. Pese a su baja estatura, son fuertes por naturaleza, su musculatura y resistencia les caracteriza.

Su apariencia no ha cambiado mucho desde los orígenes de su antigua cultura. Siguen luciendo aquellas espesas barbas trenzadas y aquellos bigotes moldeados que figuran en los libros de historia. Conviven en armonía con la mayoría de especies humanoides, aunque entre algunos grupos conservadores görn, existe un especial odio hacia la raza de los elfos. Una disputa eterna heredada de los primeros años de desarrollo tecnológico en Ansalance. Los elfos afirman haber dado con las primeras teorías del motor a vapor y haber desarrollado la aeronáutica básica, los görn en cambio niegan tal afirmación rotundamente.

El carácter görn es conocido en el mundo entero por ser especialmente concienzudo y firme; cuando un görn se propone algo, tarde o temprano acaba por conseguirlo. Sus emociones están fuertemente vinculadas a una cultura tradicional, con fuertes raíces. Los görn se adaptan a cualquier clima o condición y suelen hacer uso de sus conocimientos tecnológicos o arquitectónicos para superar los obstáculos de la naturaleza. Por ello, los görn se pueden encontrar cómodamente asentados en casi cualquier lugar del mundo.

Los görn tradicionalmente se han sentido atraídos por la arquitectura y la física, dando lugar a las estructuras más grandes del mundo moderno. La mecánica les apasiona, durante su educación se les enseña a comprender ciertos aspectos de la tecnología moderna. Muchos son los que siguen estos caminos.

Los görn tienen un metabolismo diferente al del resto de humanoides. Sus antepasados vivieron miles de años en ciudades excavadas en el interior de las montañas, lo cual les ha dado una resistencia natural a muchas enfermedades aunque también les ha hecho resistentes a potentes radiaciones mágicas, algo que todavía se halla bajo estudio; aunque ellos lo atañen a una bendición divina y ancestral.

Gnomos

Idioma natal

Los gnomos desde muy jóvenes aprenden el idioma de los bosques, el Silvano. Algunos saben escribirlo, aunque eso depende del lugar en el que el gnomo ha sido criado. Generalmente los que han crecido en un ambiente urbano no conocen el idioma Silvano, sino el Halliano.

Arquetipos restringidos

Los gnomos no pueden desempeñar los Arquetipos *Mercenario* ni *Policía Federal*

Habilidad racial

Manos Largas

Los gnomos tienen una facilidad especial en coger lo que no es suyo, sin que el dueño se percate del hurto. Los gnomos obtienen un +2 en todas las tiradas que impliquen *Robar.*

Ajuste a la puntuación de características

FRZ	AGU	AGI	REF	DES	INT	CNC	CAR	SEN
-3	-3	+4	+4	+4	-	-	+1	+2

Poco frecuentes en la sociedad de Ansalance, se les considera humanoides, pero son sin duda alguna los más extraños de todos. Son muy pequeños, más pequeños incluso que los görns y los ghobbs. Sus cuerpos acostumbran a ser delgados y poco musculosos. Sus facciones son agudas y prominentes, y su nariz suele destacar a simple vista.

Esta raza antigua ha vivido siempre lejos de la sociedad humanoide, normalmente en lo profundo de los bosques, escondidos en sus hogares bajo tierra o en el corazón de los árboles. No han llegado a formar parte de la civilización, pero siempre la han observado con atención desde la seguridad que les proporcionaban los bosques.

Es por todos bien conocida la pasión de los gnomos por coleccionar cosas, desde grandes obras literarias, mapas antiguos y hasta cachivaches inservibles. Algunos dicen que los gnomos se sienten atraídos por las cosas brillantes, pero es solo una afirmación popular. Son excepcionales ladrones, aunque se sienten ofendidos con tal acusación. Ellos consideran que lo que hacen no es técnicamente robar, sino que más bien cogen los objetos de los demás con el objetivo de crear algo nuevo mejor. Si el propietario reclama su pertenencia no les importa devolverlo (o eso afirma la mayoría).

Son llamados de muchas maneras, *Ratas*, *Topos* e incluso *Urracas*, pero ellos se sienten más identificados por el nombre que recibían sus ancestros, "*Haif*". Es por eso que los gnomos se refieren a sí mismos como "Haifs". No pertenecen a ninguna sociedad, de hecho los gnomos varían mucho en costumbres según el lugar en el que estén asentados. Los que se han adaptado a la ciudad, viven en los suburbios o en las azoteas de los edificios, donde construyen sus hogares de aspecto tosco, similar a las cabañas en los árboles de los niños humanos, solo que las de los gnomos suelen estar sorprendentemente bien camufladas en el interior de las grandes urbes.

La magia es algo que también ha sido motivo de estudio para esta curiosa raza de humanoides, que prefiere la vida dedicada al análisis que a la guerra. Se han dado algunos casos de gnomos hechiceros, aunque no es nada común. Ha habido magos gnomos desde tiempos remotos pero se les veía como curanderos del bosque.

Yuritas

Idioma natal

Los yuritas son conocidos por la gran cantidad de idiomas que conocen, hablan y escriben. Aunque su idioma natal acostumbra a ser el idioma reconocido como "La Lengua del desierto", el Retano. Algunas tribus nómadas menos relacionadas con la civilización hablan también el Jaar como lengua natal aunque no es muy común en Ansalance.

Arquetipos restringidos

Los yuritas pueden desempeñar cualquier Arquetipo disponible.

Habilidad racial

Instinto de supervivencia

Cuando un Yurita tenga que realizar una tirada relacionada con la Característica Aguante obtendrá un +2 al resultado de la tirada.

Ajuste a la puntuación de características

FRZ	AGU	AGI	REF	DES	INT	CNC	CAR	SEN
+1	+2	+2	+2	+2	+1	+1	-	+2

Los yuritas u "Hombres del Desierto" son una variedad muy antigua de humanos. Su físico es más delgado pero igual de recio o más que el de un humano corriente. Su piel es de un color tostado y sus cabellos son de color blanco puro. Sus ojos suelen ir del azul claro al amarillo. Suelen ser reconocibles por la mirada seria e imperturbable que poseen, quizás gracias a su aspecto. Acostumbran a ser más altos que sus parientes humanos y también más resistentes.

Están adaptados completamente a la vida en el desierto y no necesitan hidratar su cuerpo de la forma constante que requieren el resto de humanoides. Un yurita puede sobrevivir siete días sin agua.

Suelen tener unas marcas oscuras de nacimiento en la piel. Algunas veces son líneas en los brazos, otras unas finas marcas en el contorno de los ojos. Dichas marcas representan una especie de heráldica familiar, que todos los descendientes del clan poseen como distintivo. Intentar cubrirlos ante otro yurita es una gran ofensa y se considera sumamente grosero. Estas marcas reciben el nombre de "Kah's".

Debido a que no tienen problemas genéticos de descendencia entre familias, pueden mantener sus Kah's durante cientos de años. Generalmente se pierde el Kah cuando la familia ha sido destruida o cuando resulta imposible continuar la descendencia. Los que se unen a otras familias deben llevar en sus ropas o en algún tatuaje el Kah de la familia que les ha acogido. Los que no poseen Kah, son considerados como bastardos sin honor que por algún motivo han perdido el favor de su familia o ningún clan ha querido acogerlos. Estas tradiciones se mantienen entre los que viven en el desierto y no con tanta frecuencia entre los que viven en las ciudades. Existen muchas marcas distintivas entre los yuritas pero pocos aventureros respetan hoy día esta tradición milenaria.

Los yuritas viven en sociedades grandes, en clanes nómadas. Aunque son conocidos por ello, no todos son comerciantes. Al igual que los humanos, muchos estudian el complejo arte de la magia aunque no suelen ser conocidos por ello entre los gremios más extendidos. Algunos se mezclan con los bajos fondos de las ciudades, perteneciendo a mafias y organizaciones criminales. Por ello en muchos lugares los yuritas son considerados parias.

Orcos

Idioma natal

Muchos orcos han nacido fuera de los territorios del patriarca de Bork. Estos han crecido sabiendo el Halliano como idioma natal, aunque la mayoría crece sabiendo de forma bastante especial (cada orco tiene sus propias palabras y acentos) el Jaar.

Arquetipos restringidos

Los orcos no pueden desempeñar los Arquetipos *Policía Federal* ni *Justiciero.*

Habilidad racial

Aguante de Bannzhak

Al contrario que el resto de razas, un orco solo tendrá que realizar tiradas de *Aguante* cuando le hagan un daño igual o superior al 75% de los Puntos de Vitalidad que tenga en ese momento.

Ajuste a la puntuación de características

FRZ	AGU	AGI	REF	DES	INT	CNC	CAR	SEN
+2	+3	+2	+1	-2	-3	-1	-3	-

Esta es la raza más extendida de todas, superando incluso a los humanos. Según la mitología fueron creados por un espíritu maligno que poseyó a diversas criaturas. Según algunos científicos, la raza de los orcos desciende de algún tipo de humanoide alejado de las tierras del Gengea. Los orcos prefieren creer que ese espíritu maligno se convirtió en el primer patriarca de la raza, el semidios "Bannzhak".

Los orcos varían muchísimo en apariencia, altura y complexión según el individuo. Son seres de aspecto brutal en la mayoría de los casos. Su piel es dura y varía mucho en color y textura según el lugar del cual procede; generalmente va del verde oscuro al negro, o incluso gris.

Están preparados para la vida hostil y pueden alimentarse de casi cualquier cosa: Vegetales, carne cruda e incluso huesos. Su metabolismo absorbe los nutrientes de casi cualquier elemento. En el pasado existían tres grandes tribus, cada una de ellas era conocida por su habilidad o competencia más relevante. Estas familias se repartían entre los guerreros, los constructores y los chamanes.

Los orcos han sido los mayores causantes de guerras en todo el mundo. Su naturaleza bélica ha dado (y de hecho sigue dando) muchos problemas en todas las civilizaciones del mundo. A menudo no son bien recibidos, y suelen generar desconfianza allá donde van. La raza de los orcos también se caracteriza por su limitada forma de pensar. Con ello no se quiere decir que sean estúpidos, si no que más bien prefieren pensar poco las cosas. Pueden ser despiadados enemigos, e incluso tácticos mortíferos. El hecho de que toda su historia esté marcada por la guerra les ha otorgado un gran conocimiento sobre el combate, algo que el propio gobierno de Ansalance aprecia para su propio beneficio.

La magia no es algo que apasione a los orcos, pero se han descubierto casos (especialmente en época de guerra) en que cada vez más orcos se lanzan al combate utilizando la magia, aunque es algo poco usual, y las veces que se les ha interrogado se ha descubierto con poca sorpresa, que estos chamanes adoran a dioses malignos que creen que les benefician en la vida cotidiana. De esta forma un orco tan solo podrá acceder a ser un Hechicero de Gremio, si dispone de un mínimo de 10 en Inteligencia.

Los Cambiantes

Los cambiantes fueron creados a partir de las investigaciones científicas de la oscura orden de *Rudolph Von Thierr*, formada por bendecanos Luna Negra. Primero crearon seres mutados, aberraciones sin mente, y con el tiempo lograron crear seres capaces de transformarse y volver a su estado natural. Seres que habían sido mezclados genéticamente con otros, logrando así que algunos especímenes fueran capaces de cambiar de forma. Estos experimentos antiguos fueron un desastre total y las creaciones se extendieron y filtraron por las sociedades de todo el mundo. Hoy en día, de cientos de esas creaciones tan solo han sobrevivido dos, los cambiantes wargo y los cambiantes garlak, coloquialmente conocidos como warguianos y garlakianos.

Son seres naturalmente esquivos con vidas paralelas, debido a sus necesidades e instintos que comparten con la bestia interior. Muchos de ellos se dedican al pillaje o a la caza de recompensas. En muchos casos sus familias suelen abandonarlos cuando descubren su naturaleza cambiante, cuando son recién nacidos o cuando alcanzan los tres años, que es cuando generalmente se desvela su verdadera naturaleza. Eso provoca que la mayoría de los cambiantes no sean bien recibidos en algunas ciudades de Ansalance. Antaño los cambiantes eran el terror nocturno. Los años anteriores a la Guerra Roja trajeron plagas y peste por doquier y todo esto fue atribuido a la convivencia con los cambiantes, que conllevó un rechazo generalizado entre la gente de Ansalance.

Las disputas entre garlakianos y warguianos siguen estando vigentes desde los primeros tiempos. Todavía no se sabe el motivo de este odio generacional, pero ambos sienten rechazo o aversión hacia el otro. Hoy día los cambiantes ya no están ni perseguidos ni vilipendiados como en tiempos pasados, pero se les teme allá donde van; algunos creen que la convivencia entre cambiantes convierte en cambiante, como si de una enfermedad contagiosa se tratara. Esos falsos rumores, han jugado en contra de los cambiantes desde su aparición en la sociedad humanoide. Pese a ello han ocupado puestos importantes en el ejército de Ansalance y en los cuerpos privados de seguridad de todo el mundo.

RUDOLPH Y EL ORIGEN DEL PROYECTO

Rudolph fue uno de los bendecanos de la orden de la Luna Negra mejor considerado por la comunidad científica. Pese a su afiliación a la maligna y apolítica orden de hechiceros, muchos le consideraban digno de mención en sus relatos sobre la medicina moderna y los experimentos con magia sobre cuerpos vivos. El trabajo del equipo de Rudolph se llevaba a cabo en un laboratorio ubicado en la costa este de los Estados Unidos de Ansalance, sobre un acantilado junto al mar, laboratorio recientemente hallado por los exploradores de "*La Cofradía del Cíclope*". En dicho laboratorio se llevaron a cabo todos los avances mágicos en beneficio de la orden Luna Negra. Desde las clásicas ampollas de éter mágico, hasta telas mágicas capaces de regenerar graves heridas. Llegó un día en que al equipo de Rudolph le fue encargada la ardua tarea de la construcción de gólems para el beneplácito del Alto Sacerdote Oscuro, pero ninguno de los gólems satisfacía en modo alguno los deseos del rector. De esta forma dio lugar al proyecto "G-Share" en el que se experimentó con las gigantescas bestias desérticas denominadas garlaks.

Rudolph se encerró en su laboratorio junto a su equipo y pasó años estudiando la estructura genética de los garlaks, comparándola con la de los humanos que se habían ofrecido como voluntarios a tal experimento (en su mayoría aspirantes a bendecano Luna Negra). Para ello ideó unas cápsulas en las que poder introducir a los voluntarios e inyectarles un preparado genético irradiado con magia. A estas innovadoras cápsulas las denominó "Cápsulas de Maduración", las cuales estaban compuestas por una gran urna de cristal de *Alya* y un dosificador muy complejo. Su interior se llenaba de agua esterilizada y se mantenía una luz ultravioleta encendida ininterrumpidamente, luz que era filtrada por cristales similares a los que utilizaban los bendecanos Púrpura en sus armas y objetos mágicos.

Dicho experimento duró más de seis años. Los sujetos habían mostrado evidentes cambios físicos, pero los indicadores de energía mágica no habían aumentado. En realidad el motivo de convertir un híbrido humano-garlak se debía a que los garlaks de por sí almacenan energía mágica en sus cuerpos. Una de las ideas del equipo de Rudolph era lograr crear a unos poderosos hechiceros, que a su vez dispusieran de la poderosa fuerza del garlak, pero los indicadores mostraban que el proceso no había alcanzado los límites esperados. Rudolph sentía cierta preocupación por el estado mental de los sujetos, si de todo aquello surgían unos monstruos incapaces de ser leales, todo el esfuerzo habría sido en vano, así que optó por extraer a uno de los sujetos y proceder a un examen psicológico. Aquel sujeto volvió a su forma humana en cuanto fue extraído de la cápsula.

Tras responder a algunas preguntas, el sujeto montó en cólera y cambió de forma. El híbrido garlak asesinó con sus propias garras a su interrogador y liberó a todos los que aún se encontraban en las Cápsulas de Maduración. Destruyeron el laboratorio y escaparon dejando un rastro de muerte tras su paso. El Alto Sacerdote de entonces, tras el fatídico experimento destituyó a Rudolph Von Thierr de su cargo y le prohibieron permanecer en los laboratorios de la Luna Negra.

Años más tarde el grupo de Rudolph logró un nuevo avance en el proyecto G-Share, que continuaba desarrollándose. Pronto llegaron a un punto crítico en el cual necesitaban del consejo del científico. Rudolph accedió tras la petición a reunirse con su equipo. Lo que tenían entre manos esta vez era algo con lo que ya había experimentado en el pasado, se trataba de lupinos "Hombres Lobo", pero esta vez trataban de crear un híbrido lupino mucho más fuerte y rápido que el licántropo natural. Para ello utilizaron wargos de las montañas. Para todos resultó mucho más fácil ex-

perimentar con wargos que con garlaks, por lo que el proceso de estudio y gestación se agilizó sobremanera. Uno de sus allegados bendecano le propuso a Rudolph presentar los avances del proyecto al Alto Sacerdote Oscuro, para que de esta manera obtuvieran fondos para financiar el proyecto a gran escala.

El proyecto fue aceptado. La carta que le enviaron especificó que si el experimento tenía éxito, el mismo Alto Sacerdote Oscuro y el resto de miembros del consejo de la Luna Negra acudirían a comprobar su eficacia. El proyecto se financió con la intención de crear guardianes feroces y serviles que protegieran las ocultas torres donde se reunía la orden. Esta vez Rudolph se aseguró de que los híbridos no mataran a nadie, dobló la seguridad y encerró a los nuevos "Hombres-Wargo" en unas minas de hierro, obligándolos a hacer trabajos forzados. Todo apuntaba a que esta vez había tenido éxito, los cambiantes wargo cambiaban de forma cuando se veían amenazados, pero a diferencia de los hombres-garlak, estos no atacaban sin antes valorar la situación, lo cual les dio ventaja.

Una parte de los experimentos se había creado con la intención de ser entregados al Alto Sacerdote Oscuro para que protegieran su alta torre bendecio, así que lo dispuso todo para la llegada del Alto Sacerdote Oscuro y el Consejo Luna Negra. Días antes de la llegada de la comitiva de la orden, empezaron las revueltas en las minas. Rudolph desesperado envió decenas de gólems y experimentados hechiceros a sofocar esa rebelión. Pero fue demasiado tarde, los hombres wargo habían escapado y se dirigían al laboratorio. Rudolph, que estaba acostumbrado a mantener la compostura, organizó una defensa rápida. Aquella noche todos los científicos, incluido Rudolph, fueron brutalmente asesinados en el laboratorio. Algunos todavía mantienen que el científico sigue vivo y continúa experimentando en las profundidades de algún macabro laboratorio.

Warguianos

Idioma natal

Aunque la mayoría de los warguianos conoce y habla perfectamente el Halliano, este aspecto debe escogerse según el lugar de procedencia del personaje. Los warguianos de Woof hablan perfectamente el Retano. Si el personaje se ha criado en las tierras del norte (Anthos), podrá tener como idioma natal el Alés.

Arquetipos restringidos

Los warguianos pueden desempeñar cualquier Arquetipo disponible.

Habilidad racial

Desatar a la bestia

Siempre que un warguiano se transforme, su Fuerza y Vitalidad actual se verán multiplicados por 1,5 hasta que regrese a la forma humana.

Armas de los Warguianos

Garras y dientes: Frz x 1,5 + 1d20 + 15
Nota: No pueden usar armas mientras están transformados.

Ajuste a la puntuación de características

FRZ	AGU	AGI	REF	DES	INT	CNC	CAR	SEN
+4	+4	+5	+1	+1	+1	-	-2	+3

Tras su siniestra creación se han repartido por todo el mundo conocido, haciéndose pasar por humanos en la mayoría de los casos. Generalmente las facciones de los warguianos pasan inadvertidas entre el resto de humanos, ya que no tienen marcas o distintivos que los delaten como cambiantes. En el pasado los warguianos, al igual que los garlakianos han sido objeto de supersticiones que los relacionaban con los demonios o con las artes oscuras. Nunca han sido aceptados como raza, aunque lo cierto es que a día de hoy los warguianos están integrados en todas las sociedades en las que los humanoides se encuentran. Los hombres-wargo han vivido durante generaciones repartidos en "ghannis", una estructura similar a las familias.

Actualmente, de las muchas ghannis que existieron, tan solo dos han sobrevivido al paso del tiempo y a las persecuciones inquisitoriales. Los Wolfrak tienen un pelaje similar al de los lobos del norte o al de los wargos de las Tierras Heladas. Están adaptados al frío y a las condiciones extremas. Su filosofía varía mucho según la familia, pero generalmente son seres rudos, de pocas palabras. Quedaron muy marcados por el imperativo trato que recibieron. Por ello su filosofía destaca por su notable desconfianza hacia los humanoides.

El otro ghanni es el de los Wolfken, pertenecientes a las zonas montañosas del Viejo Continente. Se cree que esta familia fue de las primeras en fundarse tras la sutil integración en la sociedad. Su pelaje acostumbra a ser oscuro o negro, pasando por una amplia gama de colores, desde el tostado al gris. La filosofía principal de los Wolfken difiere de la de los Wolfrak, basándose más aun en la sociedad como medio de absorción de poder. La mayoría de los Wolfken son feroces apasionados por el combate y la lucha cuerpo a cuerpo, lo que les otorga una forma física ideal.

La magia, al igual que a los humanos, les parece algo especial e intrínsecamente relacionada con los dioses. Su propia raza fue creada a partir de macabros experimentos mágicos y por ello los warguianos se toman la magia como algo peligroso. Es poco frecuente que dediquen sus vidas al estudio de la magia, aunque no imposible. Incluso más que los garlakianos, los hombres-wargo odian a muerte a los bendecanos Luna Negra, un odio que se transmite de generación en generación.

Garlakianos

Idioma natal

Al igual que los humanos, suelen aprender el idioma Halliano durante su infancia, por ello la mayoría saben este idioma perfectamente.

Arquetipos restringidos

Los garlakianos pueden desempeñar cualquier Arquetipo disponible.

Habilidad racial

Desatar a la bestia

Siempre que un Garlakiano se transforme, su Fuerza y Vitalidad actual se verán multiplicados por 1,5 hasta que regrese a la forma humana.

Armas de los Garlakianos

Garras y dientes: Frz x 1,5 + 1d20 + 20

Nota: No pueden usar armas mientras están transformados.

Ajuste a la puntuación de características

FRZ	AGU	AGI	REF	DES	INT	CNC	CAR	SEN
+5	+5	+2	+1	+1	-	-	-3	+1

Los humanoides garlak fueron antaño una raza odiada y se consideraba una maldición divina que un garlakiano visitara una aldea. La humanidad siempre ha temido a los "hombres-garlak" por su tosco carácter y por su capacidad de cambiar de forma. En el pasado, los garlakianos habían sido los principales causantes de la delincuencia en las ciudades, habitualmente empujados por la sociedad al ser descendientes del experimento fallido de unos magos dementes. Eso es lo que la gente de Ansalance ha creído durante muchos años, lo que les ha vetado el permiso de trabajo y la integración en la sociedad hasta hace unos pocos años.

Uno de los rasgos distintivos de los garlakianos es su seriedad; no suelen mantener largas conversaciones con los extraños y por naturaleza tienen poco autocontrol. Les es muy fácil utilizar la fuerza si se ven amenazados. Los niños garlak tienen su primera transformación alrededor de los dos años, siendo para ellos un puro trauma. El dolor y la extraña sensación de cambio de forma suele marcarles para siempre. Entre garlakianos suele llamarse "el segundo nacimiento" debido a que una nueva naturaleza aflora en el pequeño humano.

Entre los garlakianos existen dos ideologías que dividen a estos cambiantes: Los *Guntrak* y los *Dendranok*, que son las principales líneas éticas que siguen estos cambiantes. Aunque no son sectas organizadas, estas creencias éticas constituyen una serie de normas y directrices apropiadas para los que las siguen.

Hubo un tiempo en que los garlakianos eran cazados como animales, se organizaban batidas de centenares de personas para dar caza a los cambiantes. Se sabe en la actualidad, que todo aquello fue provocado por el desconocimiento y por las fuertes doctrinas que imponían los sacerdotes de Ilath (dios de la humanidad) que los consideraba demonios, cazadores de hombres.

Algunas sociedades secretas todavía creen que los garlakianos son una especie de demonios emparentados con humanos. Creen que una especie de espíritu corrompe el corazón de los humanos y los convierte en garlakianos. Todas esas leyendas tienen mucho peso entre la gente de avanzada edad, sobre todo en los pequeños pueblos del Viejo Continente.

Guntrak

Los garlakianos raras veces se sienten atraídos por creencias no divinas, por ello la gran mayoría crece en un entorno Guntrakiano. Según los ancianos, esta filosofía proviene de uno de los primeros hombres-garlak que vivió en una sociedad humana, llamado James Huntrak. Con el tiempo y la adaptación al idioma común (Halliano) se le acabó llamando Guntrak.

James pensaba que todo cambiante garlak debía comportarse de forma neutral para sobrevivir en una sociedad plagada de prejuicios como era la sociedad humana de entonces, fiel a las supersticiones de los sacerdotes de Ilath. Por ello escribió libros relacionados con la idea de la neutralidad como por ejemplo el libro "*Orden Disciplinario*", que fue publicado a principios de la era moderna. Este libro sirvió de ayuda a todos aquellos que venían de familia garlakiana o que tenían familiares cambiantes. Simplificó el modo de ver a los garlakianos, especialmente a los que creían en la sociedad humana.

Los humanos nunca aceptaron que los hombres-garlak fueran disciplinados, tal y como describía el libro de James. Con los años y tras muchos conflictos entre los guetos de cambiantes, los Guntrakianos malinterpretaron las enseñanzas disciplinarias de James Huntrak y pasaron a ser agresivos combatientes, que luchaban contra aquellos que les consideraban demonios. En la actualidad los que se consideran seguidores de esta filosofía son seres violentos o excesivamente neutrales, que ignoran bandos y conceptos políticos.

Los fieles a esta disciplina ética, se han convertido en un clan que defiende la neutralidad como la parte natural de la vida. Los garlakianos que aceptan esta creencia suelen dedicarse a profesiones relacionadas con la fuerza bruta, así como mercenarios o soldados. Los Guntrakianos suelen tener problemas cuando viajan en grupo, y pocas veces entienden ideales externos a la neutralidad, cuando lo hacen siguen buscando sus propios objetivos dentro del grupo en el que viajan.

Dendranok

Hubo un tiempo en que los hombres-garlak buscaron una forma de redención, una especie de cura para la maldición que les había tocado portar a través de su sangre. Ninguno de ellos halló nada ni remotamente parecido a una cura, por lo menos nada que no los llevara de nuevo a un laboratorio bendecano. Así que todos aquellos que buscaban un perdón viajaron por todo el Viejo Continente en busca de respuestas.

Se dice que un grupo compuesto por once garlakianos viajó al norte, donde se decía que una diosa había manifestado su poder liberando a un cambiante de su maldición. Lo cierto es que nada de eso encontraron, pero sí un templo dedicado a la diosa Sumona. En ese templo encontraron historias sobre un demonio de la antigua era que logró convivir con los hombres a través de la bendición de la diosa de la neutralidad y la magia de Sumona.

No se sabe a ciencia cierta qué es lo que descubrió este grupo de cambiantes, pero lo cierto es que regresaron a las ciudades Ansalianas convertidos en profetas de la legalidad y la neutralidad, pasaron a llamarse a sí mismos "Dendranitas" del clan Dendranok. Los que siguen esta línea ética creen firmemente en que su redención llegará con el tiempo y con ella la aceptación entre el resto de razas del mundo. Algunos creen que los Dendranitas son locos idealistas que se basan en las creencias de Sumona para evitar masacrar a los que se oponen a ellos. Lo cierto es que los Dendranitas son seres benignos por naturaleza, pero con un ápice de neutralidad que los puede llevar al conflicto si es necesario para proteger sus creencias.

Muchos garlakianos Dendranitas son también sacerdotes y hechiceros que se sirven de la creencia de que la bestia llamada garlak, de la que provienen, posee atributos mágicos. La mayoría cree que Sumona es su protectora, aunque algunos adoran a la bestia garlak a la par que a la diosa. Algunos devotos han llegado a construir pequeñas ermitas en los desiertos del este reverenciando a su "padre" (el garlak) y a su "madre" Sumona. Muchos garlakianos consideran a los Dendranitas peligrosos idealistas carentes de toda lógica, o simplemente "locos inconformistas".

Arquetipos
4

Los Arquetipos representan la clase de personaje, la profesión, o incluso la forma de sobrevivir en el mundo. Es muy probable que a primera vista tengas una idea clara de qué es lo que quieres interpretar con tu personaje, pero es recomendable que leas detenidamente qué representa desempeñar un Arquetipo concreto, ya que la forma de jugar variará en gran medida según lo que escojas. En términos generales, un personaje recién creado representa que lleva por lo menos tres años dedicándose a seguir la senda de su Arquetipo. Por esta razón todos los personajes empiezan con una puntuación inicial en las Habilidades de su Arquetipo. También puedes hablar con tus futuros compañeros de aventuras para que entre todos decidáis qué tipo de grupo vais a interpretar. Normalmente cada uno escoge el Arquetipo que más le gusta o uno con el que se siente más cómodo jugando, pero también puede ser interesante que todo el grupo pertenezca a un mismo Arquetipo, formando grupos o bandas especializadas. Escoge un Arquetipo y empieza a pensar en cómo va a ser tu personaje.

T 5.5 Arquetipos

ARQUETIPO	HABILIDADES	DINERO
ASESINOS	*Sigilo, Inutilizar mecanismo, Esconderse, Rastrear y Disparar armas de Fuego o Combate con armas de contacto o Combate sin armas*	1d4 x 100
CAZADORES DE RECOMPENSAS	*Sigilo, Investigar, Rastrear, Supervivencia y Disparar armas de fuego o Combate con armas de contacto*	1d4 x 100
CAZADORES DE TESOROS	*Cartografía, Historia (clásica), Investigar, Supervivencia y Disparar armas de fuego o Combate con armas de contacto*	2d100 + 600
FORAJIDOS	*Emboscar, Esconderse, Inutilizar Mecanismo, Robar y Disparar Armas de fuego*	2d100
HECHICEROS DE GREMIO	*Lectoescritura, Historia (antigua), Aprender conjuros, Investigar y Supervivencia*	1d100
INGENIEROS	*Artesanía, Lectoescritura, Informática, Mecánica y Reparar*	2d100

Los Puntos de Arquetipo

A cada Arquetipo le corresponden cinco Habilidades propias que representan las competencias necesarias para desempeñar esa profesión o dedicación. Cada una de estas Habilidades tiene asignada una puntuación inicial de 15 puntos que puede ser incrementada con la repartición de Puntos de Habilidad. Debes recordar que ninguna habilidad puede superar los 30 puntos en la creación de personaje.

Nota para el MZ: Es conveniente señalar las habilidades propias del arquetipo en la hoja de personaje, para saber en qué habilidades tiene conocimientos más específicos.

T 5.5 Arquetipos

ARQUETIPO	HABILIDADES	DINERO
JUSTICIEROS	*Alerta, Valor, Rastrear, Emboscar y Disparar armas de fuego o combate con armas de contacto*	2d100
MECÁNICOS AERONAUTAS	*Lectoescritura, Informática, Mecánica (requiere especificar especialidad), Reparar y Pilotar (vehículos aéreos)*	2d100
MERCENARIOS	*Alerta, Armamento, Valor, Primeros auxilios, y Disparar armas de fuego o Combate con armas de contacto*	1d4 x 100
MIEMBROS DE LA MAFIA	*Alerta, Liderazgo, Intimidar, Valor y Disparar armas de fuego*	1d4 x 100
PIRATAS DEL AIRE	*Mentir, Pilotar (aeronaves), Reparar, Robar, Disparar armas de fuego*	1d4 x 200
POLICÍA FEDERAL	*Alerta, Liderazgo, Valor, Combate con armas de contacto y Disparar armas de fuego*	1d4 x 100
RHIDERS	*Pilotar (aeronaves), Orientación, Reparar, Disparar armas de vehículos y Maniobras de evasión*	1d4 x 100

Asesinos

Los asesinos —también conocidos como sicarios o "*khatos*" (por el dios de la muerte Kathorbad—) actúan en todas las civilizaciones y estratos sociales. Su función principal es matar bajo encargo. Su vida —salvo contadas excepciones— discurre al margen de la ley y con la muerte como compañera fiel.

Desde la antigüedad, han sido muchos los gobiernos que han mantenido sus propias organizaciones de asesinos, dispuestos a acabar con las amenazas potenciales a su régimen. En la actualidad, los Estados Unidos de Ansalance son acusados por sus vecinos de utilizarlos fuera de sus fronteras como medida de presión política. Los asesinos se agrupan en hermandades, que utilizan métodos de asesinato en común y que son su firma característica. Debido al riesgo que corren en sus misiones, los asesinos acostumbran a trabajar solos. Muchos evitan incluso ser vistos por sus clientes como método para prevenir chantajes o traiciones. En función de su reputación trabajaran para distintos tipos de clientes, desde personas de escasos recursos económicos, hasta figuras gubernamentales. La cantidad de dinero que reciben por sus servicios varía en función de la fama de su hermandad, el cliente y el objetivo. Acostumbran a mantener su condición en secreto, incluso entre sus más allegados. La supervivencia y el éxito a menudo están relacionados con su anonimato absoluto.

- **Habilidades de Arquetipo:** Sigilo, Inutilizar mecanismo, Esconderse, Rastrear y Disparar armas de Fuego o Combate con armas de contacto o Combate sin armas
- **Equipo inicial:** Un arma acorde con su Habilidad de Combate
- **Dinero inicial:** 1d4 x 100 ND

Cazadores de recompensas

Los cazadores de recompensas existen desde que se inventó el trueque o los bienes de prestigio. Siempre ha habido alguien dispuesto a pagar por capturar a otro, ya sea vivo o muerto. Habitualmente los Sheriff de los distintos pueblos de Ansalance eran los encargados de capturar o acabar con los seres que amenazaban las aldeas bajo su protección pero, con el tiempo, se dieron cuenta que a veces se requería de ayuda externa, alguien con habilidades de rastreo e investigación, con dotes para el arresto o el asesinato. Con el paso de los años fue convirtiéndose cada vez más en un modo de vida, una forma de ganarse la vida gracias a la caza de criminales.

Su función principal es la captura y entrega de delincuentes o seres peligrosos a cambio de una compensación económica. Además, en ocasiones se les encarga recuperar objetos o dinero robados. Los cazadores de recompensas acostumbran a ser fríos y distantes. Suelen tratar con la chusma más miserable de cada sociedad, viendo lo peor que pueden ofrecer los seres inteligentes allá donde van, algo que acaba forjando un carácter duro e impasible en numerosas ocasiones. Es difícil que se asienten en un mismo lugar durante mucho tiempo, debido a la necesidad de viajar en busca de presas. Este hecho, les ha hecho ganarse cierto rechazo en las sociedades de todo el país. Se suele desconfiar de ellos.

- **Habilidades de Arquetipo:** Sigilo, Investigar, Rastrear, Supervivencia y Disparar armas de fuego o Combate con armas de contacto
- **Equipo inicial:** Un arma a elección del jugador
- **Dinero inicial:** 1d4 x 100 ND

Cazadores de tesoros

En *Zhenoghaia* han existido grandes civilizaciones que han perecido a lo largo de las eras. Muchas de estas dedicaron gran parte de su vida a recopilar conocimientos y riquezas que con el tiempo fueron quedando ocultas a ojos de sus semejantes. Estos tesoros han caído en el olvido, bajo tierra, en castillos, en ruinas o en monumentos funerarios arcanos. La función de los cazadores de tesoros es recuperarlos para enriquecerse u obtener la gloria entre el resto de cazadores.

Mucho antes de las conocidas "*fiebres del oro*", cientos de aventureros se atrevieron a enfrentarse a lo desconocido, a abandonar la seguridad de sus hogares y a explorar el vasto mundo que les rodeaba. En estos viajes no encontraron tan solo otras culturas vivas, sino también civilizaciones extintas de las que solo quedaban restos bajo tierra. Gracias a ese conocimiento y a las grandes riquezas ocultas surgió otro tipo de aventurero. Los cazadores de tesoros son aventureros excepcionales. Se mueven por todo el mundo en busca de leyendas que puedan revelar secretos antiguos. Normalmente pasan gran parte de su vida estudiando textos complicados, visitando bibliotecas y adquiriendo nuevas tecnologías que les faciliten el trabajo. La gran mayoría son arqueólogos de profesión, que escogen esta práctica furtiva como medio de vida.

- **Habilidades de Arquetipo:** Cartografía, Historia (clásica), Investigar, Supervivencia y Disparar armas de fuego o Combate con armas de contacto
- **Equipo inicial:** Un arma a elección del jugador
- **Dinero inicial:** 2d100 + 600 ND

Forajidos

Los ladrones, bandidos y contrabandistas conforman este Arquetipo. Su vida se encuentra fuera de la ley, en todos los sentidos. Los forajidos, de un modo u otro, siempre han existido en todas las sociedades de los Estados del Vapor, viviendo gracias al fruto de sus robos. No dudan en usar la violencia sea o no necesaria. Acostumbran a formar bandas numerosas, donde el más veterano, inteligente o carismático suele ser el líder, aunque en ocasiones su jefe es simplemente el más fuerte o influyente. Su jerarquía interna suele ser sólida, y generalmente reparten los beneficios en función de la antigüedad en la banda.

Años atrás, estas bandas de forajidos no se conformaban con asaltar diligencias, trenes o a viajeros despistados, sino que se dedicaban a atormentar aldeas, asaltar bancos y extorsionar Sheriffs. Algunas de estas bandas llegaron a ser extremadamente conocidas, tan famosas que las recompensas que se llegaron a ofrecer por capturarlos vivos o muertos podrían haber llegado a mantener una pequeña aldea durante cien años.

Aunque oficialmente toda banda de forajidos ha terminado sucumbiendo ante la ley, existen informes confidenciales donde se oculta la verdad sobre aquellos forajidos que, eludiendo la ley, consiguieron escapar.

- **Habilidades de Arquetipo:** Emboscar, Esconderse, Inutilizar Mecanismo, Robar y Disparar Armas de fuego
- **Equipo inicial:** Un arma a elección del jugador
- **Dinero inicial:** 2d100 ND

Hechiceros de gremio

Los hechiceros de gremio viven en reducidos grupos no institucionales, que estudian a diferentes deidades. Estos grupos viven lejos de la influencia del gobierno de los Estados Unidos de Ansalance y del Occulum, por motivos de seguridad obvios. Son agrupaciones que centran su búsqueda espiritual en una única deidad, pudiendo encontrar gremios de cada una de ellas. Aunque se sabe que también estudian otras deidades, sirviéndose del conocimiento que les otorgan y de los recursos que obtienen sus acólitos.

En los gremios también son acogidos los Bendecanos expulsados de la orden Púrpura, y en algunos casos también aspirantes a *Caballeros de Zhenoghaia* que no consiguieron ser admitidos en la antigua orden de magos-guerreros. Los jugadores que deseen adquirir este Arquetipo deberán especificar de qué deidad son devotos, el gremio al cual pertenecen, y dónde se encuentra ubicada su sede. Los hechiceros de gremio empiezan el juego con el rango de *Aprendiz,* y no necesariamente deben ir acompañados de un maestro para completar su adiestramiento. Los hechiceros de gremio empiezan el juego con un sencillo libro de aprendiz en el que pueden anotar hasta cuatro conjuros. Debido a la clandestinidad en la que viven, deben adquirir el resto de su equipo con el dinero con el que empiezan el juego.

- **Habilidades de Arquetipo:** Lectoescritura, Historia (antigua), Aprender conjuros, Investigar y Supervivencia
- **Equipo inicial:** Libro sencillo de conjuros y una hoz o daga pequeña
- **Dinero inicial:** 1d100 ND

Ingenieros

Su función principal es la de realizar diseños para solventar necesidades sociales o militares. Los ingenieros identifican y comprenden los obstáculos que se deben superar para construir un diseño determinado, sean estos materiales, sociales o temporales. Si existen múltiples soluciones razonables, evalúan las distintas opciones y eligen la que mejor se adapte a las necesidades del cliente o los recursos disponibles. Gran cantidad de Ingenieros trabajan para compañías aeronavales como la White Elm o la Krehk-Maat, puesto que la tecnología aérea tiene mucha demanda de innovación en la actualidad. Los ingenieros empiezan el juego equipados con todo aquello que puedan pagar al inicio.

Generalmente los ingenieros son personajes que encajan en casi cualquier grupo. A menudo se sienten impulsados a viajar para ampliar sus conocimientos y mejorar sus aptitudes para el desarrollo y la investigación relacionada con la tecnología. Son individuos con grandes dotes para el análisis y para la creatividad. Buscarán cualquier oportunidad para ampliar sus conocimientos tecnológicos. Los ingenieros acostumbran a permanecer en la sombra cuando estalla un combate, aunque esto no significa que no sean aptos para ello. Algunos son capaces de inventar nuevas armas o de mejorar las de sus compañeros.

- **Habilidades de Arquetipo:** Artesanía, Lectoescritura, Informática, Mecánica y Reparar
- **Equipo inicial:** Kit Técnico de reparación
- **Dinero inicial:** 2d100 ND

Justicieros

Los justicieros pueden ser tanto devotos religiosos, como héroes que creen en el valor de la justicia como bien superior. Acostumbran a ser de naturaleza itinerante, yendo allá donde les llevan sus pasos. Suelen sentirse atraídos por los lugares en constante conflicto. Cuentan con un gran fervor por defender la justicia allá donde se encuentran. No toleran la mentira ni la traición y se rodean de aliados de similar filosofía. Se convierten en excelentes soldados si creen conveniente su aportación a la batalla para conseguir justicia. Son seres solitarios, por tanto es bastante difícil ver a dos justicieros en un mismo grupo, aunque no imposible.

Con la transición al nuevo gobierno, algunos justicieros pudieron comprobar que en los Estados del Vapor la justicia está escondida a buen recaudo. El Occulum y sus Agentes han logrado mermar el sentimiento de justicia en el corazón de los ciudadanos libres, lo cual ha llevado a muchos justicieros a emprender una senda peligrosa, en contra de cualquier servidor del nuevo gobierno. Algunos han adoptado una nueva postura de justicia, una visión personal de lo que es justo y lo que no lo es, que no siempre ha de estar en concordancia con lo que está establecido socialmente como justo.

Los justicieros empiezan el juego con un arma de buena calidad a discreción del jugador. ***(Opcional: El MZ puede considerar necesario que el Justiciero disponga de una montura al iniciar el juego).***

- **Habilidades de Arquetipo:** Alerta, Valor, Rastrear, Emboscar y Disparar armas de fuego o combate con armas de contacto
- **Equipo inicial:** Un arma a elección del jugador
- **Dinero inicial:** 2d100 ND

Mecánicos Aeronautas

Trabajan para compañías tecnológicas y en ocasiones por libre. Generalmente viven a bordo de una aeronave como personal de mantenimiento, aunque ocasionalmente pueden ser dueños de un taller de reparaciones. Sus elevados conocimientos de mecánica de vehículos aéreos los hace ser muy valorados tanto por los gobiernos como por las grandes corporaciones aeronáuticas. La Academia de Vuelo de Alorf cuenta con el mayor número de mecánicos aeronautas de todo Ansalance. La mayoría son muy jóvenes como para tener un comercio propio. Algunos aspiran a conocer mucho más sobre el mundo de las máquinas voladoras y realizarse como futuros Ingenieros.

Otros mecánicos aeronautas empezaron su formación desde muy jóvenes, gran parte de ellos como ingenieros. Durante sus estudios, la mayoría suele sentirse atraído por la novedosa tecnología que permite volar a esos grandes aerobuques que cruzan el cielo. Ese es el momento en el que deciden concentrarse en el campo aeronáutico. Son la primera línea de acción en un aerobuque, los responsables de que máquinas de miles y miles de toneladas se alcen en vuelo. Pueden vanagloriarse de saber con total certeza que, si no hicieran el trabajo que hacen no se habrían reducido tan drásticamente los accidentes aéreos durante los inicios de la primera era aeronáutica.

- **Habilidades de Arquetipo:** Lectoescritura, Informática, Mecánica*, Reparar* y Pilotar (vehículos aéreos)
- **Equipo inicial:** Kit Técnico de reparación (avanzado)
- **Dinero inicial:** 2d100 ND

* *En la Hoja de Personaje deben tener anotada la especialidad que dominan (motores, turbinas, mandos, cristales Yhm, etc...).*

Mercenarios

Los Mercenarios, a diferencia de los soldados, no sirven a ninguna patria ni ejército regular. La mayoría ha servido alguna vez en algún cuerpo militar o ejército privado. Algunos optan por vender sus habilidades como soldados tras su expulsión del ejército o porque han decidido actuar por libre. Nunca han sido bien vistos en ningún lugar, ni si quiera cuando son contratados por un ejército nacional. La mayoría de soldados los desprecian por considerarles traidores a su patria, por perseguir motivaciones económicas. En Ansalance la mayoría de mercenarios provienen de la West Fargo. Los mercenarios poseen un alto conocimiento del uso armamentístico, dependiendo de su entrenamiento y en función de su procedencia.

Cabe destacar, que aunque sean despreciados, no todos los mercenarios son expulsados o buscan el beneficio económico, más aún con la situación actual. Muchos de ellos se han visto desencantados por servir a una fuerza militar que les obliga a hacer cosas que escapan al sentido común. Muchos de estos mercenarios ofrecen sus servicios para poder sobrevivir hasta el momento en que encuentran un verdadero objetivo que determine su existencia. Otros en cambio han optado por convertirse en mercenarios al estar en profundo desacuerdo con el servicio a este nuevo gobierno.

- **Habilidades de Arquetipo:** Alerta, Armamento, Valor, Primeros auxilios, y Disparar armas de fuego o Combate con armas de contacto
- **Equipo inicial:** Un arma de calidad a elección del jugador
- **Dinero inicial:** 1d4 x 100 ND

Miembros de la Mafia

Los miembros de la mafia forman parte de entidades criminales ligadas por juramentos de sangre y sistemas jerárquicos muy bien estructurados. Cada banda tiene su propio nombre, líder y territorio. Son especialmente numerosas en el estado de New Big Hall, llegando a controlar distritos enteros de la capital. Algunas de las más poderosas hacen tratos directos con el gobierno, si eso satisface sus necesidades. Los miembros de la mafia juegan un papel importante en los territorios, a diferencia de los forajidos, que rara vez se establecen en un mismo lugar demasiado tiempo. Sus actividades se basan en la extorsión más que en el robo, controlando a los grandes poderes productivos con el fin de enriquecer a la banda o a la familia.

Las mafias suelen ser sociedades cerradas en las que solo hay dos métodos para acceder; siendo hijo o hija de uno de sus miembros, o tener las aptitudes necesarias y haber despertado la atención de la mafia. Se conoce de humanoides que en una trifulca acabaron con algún miembro importante de la mafia sin saberlo, y posteriormente fueron reclutados en lugar de ser ajusticiados, valorando sus aptitudes por encima de las del antiguo miembro.

Los personajes empiezan el juego con un rango a especificar por el MZ dentro de la jerarquía. Se deberá determinar en la creación a qué familia mafiosa pertenece.

- **Habilidades de Arquetipo:** Alerta, Liderazgo, Intimidar, Valor y Disparar armas de fuego
- **Equipo inicial:** Un arma a elección del jugador
- **Dinero inicial:** 1d4 x 100 ND

Piratas del Aire

En los aerobuques piratas se enrolan ladrones y rufianes de todo tipo. Los piratas del aire son la nueva versión de la piratería. Antaño viajaban por los mares abordando otros navíos y enriqueciéndose gracias al pillaje. Actualmente, gracias a los modernos aerobuques y a la reciente tecnología Yhm, ha nacido una nueva forma de vida para aquellos que se encuentran fuera de la ley, realizando sus viles actos de saqueo a bordo de enormes aeronaves.

Los piratas del aire son seres que han abandonado todo lo que conocían y se han abocado a una forma de vida en constante peligro. Algo que según ellos, les produce gratas sensaciones y mejores ingresos que en una vida en una sociedad tan consumida como la de los Estados del Vapor. A menudo forman parte de tripulaciones, aunque también se contratan sus servicios según las necesidades y condiciones. Es habitual encontrar piratas del aire en todo el mundo, la mayoría deseosos de embarcarse en una nueva aventura que les reporte dinero y gloria como piratas. Son personajes que suelen encajar en cualquier grupo. Su sentido de la legalidad varía según sus intereses, hecho que hace que se sientan incómodos ante elevadas dosis de honor, que habitualmente no comparten. Consideran que la existencia es dura, y todo aquello que hagan ha de ser en su propio beneficio.

- **Habilidades de Arquetipo:** Mentir, Pilotar (aeronaves), Reparar, Robar, Disparar armas de fuego
- **Equipo inicial:** Un arma ligera a elección del jugador
- **Dinero inicial:** 1d4 x 200 ND

Policías federales

Son el cuerpo de seguridad superior de los Estados del Vapor. Se encargan de mantener y velar por el orden público. Su función principal consiste en la investigación de crímenes en contra de las leyes establecidas. No todos los cuerpos de seguridad son partidarios del partido de la presidencia de los Estados Unidos de Ansalance; algunos pertenecen al Occulum, otros pertenecen a organizaciones independientes que también sirven al gobierno pero con una visión distinta. Los policías federales son entrenados en el uso y mantenimiento de armas de fuego. Reciben un buen entrenamiento físico y se les instruye en el conocimiento de las jerarquías del crimen organizado. Su rango les permite el acceso a cierta información clasificada, aunque su estatus está por debajo de cualquier miembro de la West Fargo o del Occulum.

Los agentes federales que son asignados a los rincones más oscuros de Ansalance, gozan todavía del respeto y el poder ganado durante tantos años de servicio.

Los jugadores empezarán con el rango de *agente federal*. Si el MZ a lo largo de la campaña desea premiarle por sus hazañas logradas, puede hacer que ascienda a *Cabo, Sargento, Suboficial, Oficial, Subinspector, Inspector* o *Inspector jefe*. Cada uno más poderoso que el anterior.

- **Habilidades de Arquetipo:** Alerta, Liderazgo, Valor, Combate con armas de contacto y Disparar armas de fuego
- **Equipo inicial:** El arma reglamentaria de su cuerpo o ex cuerpo de policía
- **Dinero inicial:** 1d4 x 100 ND

Rhiders

Los rhiders son experimentados aeronautas que no trabajan para ninguna compañía aérea ya sea porque no se sienten compensados económicamente, o porque por algún motivo han sido expulsados de la compañía. Son contrabandistas que trabajan con una aeronave propia transportando mercancías ilegales o fugitivos. Se sabe que algunos rhiders también se dedican al transporte de artilugios mágicos, prohibidos en Ansalance. Tienen un buen conocimiento de las tecnologías aéreas, muchos incluso saben repararlas o modificarlas a su antojo. Aprovechan cualquier oportunidad para enriquecerse, debido a lo precario de su condición. En el proceso de contratación suelen ser muy carismáticos, ya que un buen rhider ha de saber regatear con el fin de lograr un buen precio por el cual ofrecer sus servicios.

Su mayor posesión es su aeronave; suele ser el indicativo de cuán bueno es en su negocio. También son individuos que viven al margen de la ley, y suelen ser perseguidos allá donde van. Son muy valorados por las organizaciones criminales y a menudo tienen tratos especiales con ellos, tratos de favor o compensaciones económicas elevadas. Es por eso que generalmente se suele desconfiar de ellos. (Empiezan el juego poseyendo una aeronave sencilla adaptada a la carga de pasajeros o mercancías.)

- **Habilidades de Arquetipo:** Pilotar (aeronaves), Orientación, Reparar, Disparar armas de vehículos y Maniobras de evasión
- **Equipo inicial:** Una aeronave sencilla y un arma ligera
- **Dinero inicial:** 1d4 x 100 ND

Crear nuevos arquetipos

Los Arquetipos reflejados en este capítulo representan las profesiones más comunes que los jugadores suelen preferir. Existen muchos otros Arquetipos que no han sido desarrollados en este manual básico y que en un futuro serán introducidos. Aun así, la mecánica de creación de Arquetipos puede permitir a un jugador conseguir hacer un personaje totalmente a medida.

Muchas veces, con tan solo variar un poco las habilidades del Arquetipo ya es posible crear uno específico, a medida del jugador. Hay que ser consciente de que al crear un nuevo Arquetipo sus Técnicas han de ser las generales, no se pueden utilizar las de otro Arquetipo.

Si te aventuras a crear un nuevo Arquetipo, es imprescindible contar con el apoyo y ayuda de tu MZ. Los pasos a seguir son los siguientes:

1. Crear un trasfondo del Arquetipo acorde con la ambientación o la campaña que vayas a jugar.
2. Seleccionar las cinco habilidades más representativas de ese Arquetipo (Habilidades de Arquetipo).
3. Asignar los 15 puntos iniciales de la creación de personaje a cada una de las Habilidades de Arquetipo.
4. Acordar con el MZ el equipo y dinero inicial.
5. Si el jugador decide adquirir Técnicas, éstas deberán ser generales, nunca las pertenecientes a otro Arquetipo. Si se quiere adaptar alguna técnica perteneciente a otro Arquetipo al nuevo Arquetipo, siempre se hará bajo la supervisión y consentimiento del MZ.

Nota para el MZ: La ambientación es suficientemente amplia como para crear casi cualquier tipo de Arquetipo. Si decides aceptar la creación de nuevos Arquetipos recuerda que es importante que tus jugadores se sientan a gusto con sus personajes, pero también es importante que la creación de este nuevo Arquetipo no desequilibre a los personajes ni desentone con la ambientación.

Jack Skullman

Saludos de nuevo navegante. Has llegado muy lejos para arriesgarte tanto ahora. Llevas tres semanas y dos días esperando a que tu comprador llegue de Penitence, eso no ha sido buena idea. Llevas en tu bolsa más de cinco mil nuevodólares en material mágico, y a juzgar por cómo te tiembla la mano al sostener tu copa, diría que además de ser mágico, lo que llevas ahí es alguna reliquia antigua. No, no me mires como si no supieras de qué te estoy hablando, no es necesario, no soy del gobierno.

Solo quiero que tengas presente que no puedes hacer las cosas como si el riesgo tan solo fuera una pequeña parte de tu trabajo. Los cazadores de tesoros nos pasamos muchos años aprendiendo a hacer las cosas bien, y sobre todo de forma discreta. Tú pareces un adolescente esperando a que el padre de la chica te permita salir con ella al baile. Escúchame con atención, tu contacto probablemente ya esté muerto, o peor aún en una sala de interrogatorios, lo cual te pone a ti, pequeña comadreja, en un posible apuro. Así que coge tu bolsa y saca tus temblorosas piernas de esta ciudad, y vete lejos. No, no pienses en ir a la estación, en muchos trenes hay guardia Prax, y si tienes suerte llevarán con ellos un Engullecerebros, que hará que tu angustiosa incertidumbre de muerte acabe pronto.

Hazme caso muchacho, sé lo que digo. ¿Ves esa preciosa pelirroja de ahí, junto a la barra? Es una rhider, por unos cuantos miles de nuevodólares te puede sacar del país. No, no pongas esa cara de sorpresa de nuevo, sabes que es lo mejor que puedes hacer. Así que levántate, dirígete a ella como si fueras un hombre, por mucho que te cueste ignorar tus maneras élficas. Luego ofrécele una copa, algo adecuado, una buena copa de Fuego de Scans le reducirá la soberbia a un nivel más que aceptable para poder negociar un precio asequible para tu voluntario destierro. Sugiérele una ruta segura, dile que eres un furtivo, eso les encanta. Cuando empiece a hablarte de las maravillas de su aeronave dile que tienes prisa, que te encantará ver de lo que es capaz como aeronauta, y déjale discretamente la mitad de lo acordado en el bolsillo de esa cara, aunque desastrosa chaqueta y dedícale una sonrisa de complicidad, sabrá lo que quieres y no tardará en ponerse en marcha. No te será difícil salir de la ciudad. En la azotea del Briggy Palace hay una plataforma de aterrizaje, ahí está su aeronave. Ahora vete, y no digas a nadie que has hablado conmigo. ¿Por qué, dices? Pues muy sencillo chaval, si alguien sabe que has hablado conmigo, lo que llevas en esa bolsa será el menor de tus problemas.

Mecánica

Garlak System es el sistema de juego que utiliza *Steam States*. Ha sido diseñado para conseguir una mecánica base sencilla y fácil de comprender para todo aquel que se inicie en los juegos de rol, y que a su vez permita complicar y dar el realismo que se desee por parte de aquellos jugadores y MZ más veteranos. Este sistema funciona mediante el uso de dos dados de 10 caras (2d10 en adelante). Cuando se realicen tiradas de dados para lograr un objetivo, sea cual sea, se deberán lanzar 2d10 y sumar el resultado de la tirada a los bonificadores que se obtienen de las Habilidades y Características.

Conceptos previos

MEDICIÓN DEL TIEMPO

En el transcurso de una sesión hay una marcada diferencia entre la velocidad a la que transcurren las acciones del juego con el tiempo real. En una sesión pueden transcurrir desde unos minutos de frenético combate, hasta meses o años en los que los personajes se limitan a tomar decisiones políticas y esperan a ver los resultados. Para facilitar el juego y su dinámica se utilizan seis unidades básicas para definir el tiempo:

Turno

Es el momento en que todo personaje puede actuar dentro de un asalto, realizando una o varias acciones según sus capacidades. Todo personaje dispone de un único turno para actuar dentro de un asalto. El tiempo de un turno puede variar mucho dependiendo del tipo de acción que se lleva a cabo: En combate, realizar un disparo puede durar milésimas de segundo, mientras que maniobrar una aeronave y disparar con sus armas puede extenderse a varios segundos, o incluso minutos. En cualquier caso, la acción o acciones que haga el personaje, las llevará a cabo en su turno.

Asalto

Es el tiempo necesario para que todos los personajes implicados en una tarea hagan uso de su turno de acción. Esto puede abarcar desde pocos segundos hasta minutos, según el ritmo de la acción que esté en curso. Durante un combate esto también incluye a los personajes no jugadores. El asalto termina cuando todo implicado ha podido actuar por lo menos una vez, a menos que no pueda hacerlo debido a alguna restricción.

Escena

Una escena está compuesta por todas las acciones que se desarrollan en un mismo lugar físico. Las acciones o sucesos que ocurren en un mismo lugar y tienen relación conforman las partes de una escena, de forma similar a como sucede en el cine o el teatro.

Capítulo

Este engloba todas las escenas jugadas en una misma sesión de juego. Este concepto cobra mayor sentido si se compara cada uno de ellos con los capítulos de una novela o de una serie de televisión.

Historia

El conjunto de capítulos que conforman una aventura determinada, desde que el reto les es presentado a los personajes hasta que alcanzan su resolución. Algunas se componen de varias partes.

Crónica

Todas las historias ligadas a unos personajes que siguen un hilo común y estructurado entorno a una introducción, un nudo y un desenlace. Generalmente asociado a largas campañas de juego. Si se utiliza el ejemplo anterior, se ejemplificaría en una novela completa o una serie de televisión desde su inicio hasta su final.

ACCIONES Y ACCIONES GRATUITAS

En el transcurso del juego, los personajes pueden realizar una o varias cosas en un turno. Cada una de ellas recibe el nombre de *Acción*, ya sea esta saltar un acantilado, trepar por un árbol o disparar un arma. Para realizar una acción, el jugador tan solo ha de comunicarlo al MZ describiendo lo que su personaje desea hacer y cómo va a hacerlo. Algunas, como por ejemplo: Atar una montura a un poste o poner todo el equipo en una bolsa de viaje, son tan fáciles que se considera que tienen éxito de manera automática, no es necesario realizar tiradas de dados. En cambio en otras -como disparar un fusil en mitad de un tiroteo o bailar hábilmente en un salón presidencial- en las que hay una probabilidad alta fracasar, se debe hacer una tirada de 2d10 para determinar el resultado de tal acción.

Acciones gratuitas

Son aquellas que se realizan de forma inmediata, sin ocupar un turno de juego y que además no requieren de tiradas de dados. En términos de juego serán consideradas "*acciones gratuitas*". Sin embargo, si se realizan varias acciones gratuitas en un solo turno, el MZ puede determinar que éstas consumen una acción dentro del turno, que puede requerir una tirada de dados.

Mecánica del juego

TIRAR DADOS

El azar tiene un papel importante en el transcurso de una sesión de juego, tanto en la resolución de acciones complicadas, como para añadir un factor de emoción e incertidumbre. Se emplearán 2d10 para las pruebas que requieran tiradas. Las *Habilidades* y *Características* del personaje están relacionadas con la tirada, y afectan directamente a las posibilidades de éxito.

SISTEMA DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS (MHC)

Toda Habilidad de un personaje suele ser una especialización práctica de sus *Características* físicas, sociales o mentales. Las *Habilidades* son aquellas pericias que el personaje ha entrenado a lo largo de los años o aquellas cualidades que tiene más desarrolladas. La puntuación en una *Habilidad*, representa el nivel de aptitud del personaje para realizar aquella tarea en concreto, mientras que la puntuación en una *Característica* representa el potencial en bruto del personaje. Toda *Habilidad* está relacionada con una *Característica*.

Nota para el MZ: *La relación entre la Habilidad y la Característica viene dada por el uso habitual que se suele dar a esa Habilidad, pero se puede dar el caso en que el MZ considere oportuno relacionar una Habilidad con una Característica distinta a la que viene asociada por defecto en la Hoja de Personaje. En estos casos, el MZ tiene total libertad para realizar el cambio puntual que se ajuste a la acción que se desee llevar a cabo.*

Cálculo del MHC

Para determinar el resultado de una acción dada, se realiza una tirada de dados (2d10), a la que se suma un *Modificador* resultante de sumar las puntuaciones de la *Habilidad* y la *Característica*, (a esto se le llama ***MHC***, *Modificador de Habilidad más Característica*). De la suma de estos dos valores se puede obtener un valor entre 1 y 100, y se utiliza la decena como modificador a la tirada. ***Por ejemplo, para realizar una tirada de Trepar, un personaje deberá superar la*** *dificultad impuesta sumando su MHC, su puntuación en Trepar más su Característica asociada, que en este caso es la Fuerza. Suponiendo que su puntuación en Trepar es 27 y en Fuerza 18, el resultado es 45. El personaje contará con un +4 a su tirada de 2d10, con la que tratará de superar la dificultad impuesta.*

Tiradas sin Habilidad: Si el personaje no dispone de puntuación en la Habilidad pertinente, en la mayoría de los casos podrá realizar una tirada. Tan solo contará con el valor de la decena que le otorgue su Característica asociada. *En el ejemplo anterior, el personaje solo podría contar con un +1, gracias a la puntuación de 18 puntos en su Característica de Fuerza.*

RESULTADO DE LAS TIRADAS

Cuando se realicen tiradas para determinar el resultado de una acción, pueden darse cuatro tipos de resultados: Éxito Rotundo (Crítico), Éxito, Fallo y Pifia.

Éxito Rotundo (Crítico)

Cuando un jugador obtiene un 20 al tirar los dados (un 10 en cada dado), su personaje habrá realizado su tarea a la perfección. Es aconsejable dar un pequeño "*premio*" por realizar una acción con tal grado de éxito. El MZ podría premiar el éxito con una mayor eficacia en la acción que llevaba a cabo el personaje o podría otorgar un punto permanente a la puntuación de Habilidad en la que se ha obtenido el Éxito Rotundo. Esta resolución queda siempre a discreción del MZ.

Éxito

Un jugador obtendrá un éxito cuando consiga igualar o superar la *Dificultad* que el MZ habrá puesto de antemano a determinada acción, o superar el resultado de la tirada del contrincante en el caso de tiradas *Enfrentadas*.

Fallo

El *Fallo* se produce cuando no se iguala o se supera una *Tirada a Dificultad* o se obtiene una puntuación inferior en una *Tirada Enfrentada*. En el caso de las *Tiradas a Dificultad,* es posible volver a intentarlo teniendo en cuenta cada situación concreta. El MZ debe de juzgar si en esa nueva tirada la *Dificultad* debe aumentarse, bien sea por la frustración que sufre el personaje tras su anterior intento, o bien porque con su error ha empeorado la situación. También es probable que la acción o el intento lleve cierto tiempo, con lo cual el MZ puede informar que un nuevo intento llevará más tiempo. Esto es importante en algunos casos.

Pifia

El fracaso más desastroso es conocido como *Pifia*. Se da cuando un personaje obtiene un resultado de 2 en la tirada de 2d10 (1 en cada dado). Se trata de un *Fallo* con repercusiones muy negativas añadidas al efecto de un *Fallo* normal. Si el resultado es una *Pifia*, el jugador en cuestión lanzará 1d10 y consultará la tabla de pifias para determinar las consecuencias de su fracaso. Por norma general esta tabla se suele utilizar en situaciones de combate ya que en situaciones distintas debe aplicarse o narrarse algo potencialmente negativo para el personaje.

T 5.1 Pifias de combate

Tirada (d10)	Efecto
1-4	El personaje se daña a sí mismo, o daña parte del equipo que usaba no pudiendo actuar en 1 turno, determinando el daño recibido según convenga.
5-9	El personaje falla, dañando a uno de sus compañeros (estos pueden tratar de evitar el daño con una tirada enfrentada contra el resultado de su compañero) de no haberlos se dañará a sí mismo.
0	El Personaje falla en su intento, sin penalizaciones adicionales.

Nota para el MZ: *Esta tabla igual que los ejemplos anteriores es orientativa y adaptable por todo MZ. No siempre han de estar relacionadas las Pifias con el daño físico. Puede darse el caso de que ocurran cosas más graves, podría romperse la hoja del arma que se esté utilizando, que el arma se encasquille durante determinados turnos o que se incendie el panel de mando de una aeronave mientras se manipulaba. El sistema de combate en el que interviene la magia tiene su propia tabla de Pifias, que recibe el nombre de Magia Desatada, tal y como viene descrito más adelante en Combate Mágico.*

El defensor no Pifia

Un personaje se puede defender activamente tantas veces como acciones por turno disponga. Si quien se defiende obtiene un 2 no se considerará Pifia, simplemente será una tirada nefasta que muy probablemente acabará provocando que el atacante tenga éxito.

TIPOS DE TIRADAS DE DADOS

Se pueden realizar 2 tipos de tiradas básicas según las situaciones que pueden ocurrir durante el juego: Las tiradas de *Habilidad* o *Característica* sin oposición (es decir aquellas en las que se realiza una acción en la que solo está involucrado el personaje) llamadas ***Tiradas a Dificultad,*** y las tiradas de *Habilidad* o *Característica* con oposición, llamadas ***Tiradas Enfrentadas*** (cuando alguien se opone activamente a la acción que se está realizando en ese momento, como durante un combate o cualquier situación que enfrente a dos o más personajes).

Tiradas de habilidad a dificultad

Son aquellas tiradas en que un personaje desea realizar una acción sin que otro personaje se oponga a ella. En este caso, para saber si la tarea se lleva a cabo con éxito o no, se dependerá totalmente de la dificultad de la tarea, la habilidad del personaje y el azar. Corresponde al MZ determinar la dificultad de cada tirada de *Habilidad* o *Característica* que los personajes deseen hacer de acuerdo con la tabla siguiente:

T 5.2 Dificultades

Fácil	Normal	Complicada	Difícil	Muy difícil	Extrema
5	13	16	19	22	25

Grado de éxito o fracaso en las tiradas a Dificultad

Cuando se realiza una tirada a Dificultad, se fija una dificultad objetivo. Según la diferencia entre la dificultad objetivo y el resultado final de la tirada existen diferentes grados de éxito o fallo. Estos grados son meramente interpretativos. Independientemente de los grados no hay mayor éxito que un *Éxito Rotundo* o *Crítico* ni ningún *fracaso* peor que la *Pifia*.

T 5.3 Grado de éxito o fracaso

Tener éxito o fallar	Grado de éxito o fracaso
De 0 a 3 puntos	Éxito o fallo muy justo
De 4 a 9 puntos	Éxito o fallo seguro
+ 10 puntos	Éxito o fallo aplastante

Tiradas a Dificultad Extendidas

Este tipo de tiradas se emplean para determinar el resultado de acciones que, por su complejidad, precisan de más de un turno para ser realizadas. En estas ocasiones, el MZ decidirá cuántas tiradas se deberá superar para conseguir el éxito. Cada intento consumirá un turno. Si no se consiguiesen los éxitos necesarios en un plazo determinado, el MZ puede decidir aumentar la dificultad objetivo de la acción debido a muchos factores variables, o incluso decidir que esta ha resultado fallida.

Tiradas de habilidad enfrentadas

Este tipo de tiradas se realizan cuando las acciones se oponen entre sí. La tirada a realizar es la estándar (2d10 + MHC), resultando ganadora la que mayor puntuación obtenga en el resultado. Un ejemplo común son los combates en los que dos o más personajes se enfrentan entre sí. En caso de que el resultado final de la tirada entre el atacante y el defensor sea igual, siempre ganará el defensor. Cuando no se trate de un combate, gana quien intenta oponerse a la acción, salvo que alguna otra regla o circunstancia especial determinada por el MZ indique lo contrario.

Tiradas enfrentadas extendidas

Este tipo de tiradas se realizan cuando dos o más implicados compiten para lograr algo que no puede hacerse en un solo turno. Son necesarias varias tiradas exitosas para llevar la acción a buen término.

La mecánica sería la siguiente:

- El MZ determina la ventaja del personaje respecto a los personajes enfrentados.
- El MZ determina la diferencia de éxitos necesarios para que el personaje logre su propósito.
  - Si el personaje consigue más tiradas exitosas que los personajes opuestos la diferencia aumenta. Si esta diferencia asciende hasta los éxitos necesarios fijados por el MZ, el personaje consigue su propósito.
  - Si los personajes opuestos consiguen más tiradas exitosas, la diferencia en ese momento entre los personajes opuestos y el personaje se va acortando hasta llegar a cero, momento en el cual los personajes opuestos consiguen su propósito.

Casos especiales

Son todas aquellas situaciones en que un MZ puede dudar de qué pasos seguir para asignar una tirada para dar resolución a una acción que deseen llevar a cabo a sus jugadores.

Tiradas a dificultad o enfrentadas de Característica

En puntuales ocasiones puede que no exista ninguna *Habilidad* en la Hoja de Personaje que realmente identifique la acción que se desee llevar a cabo, pero sí una *Característica*. En ese caso debe multiplicarse el valor de la misma por 2 y obtener el MHC de ese resultado para seguidamente utilizar los 2d10.

Tiradas en que se deban usar dos Características

Se da en las situaciones en las que se emplean dos Características en lugar de una Característica y una Habilidad. El procedimiento para calcular el modificador no varía, se suma la puntuación de las dos características y se utiliza el valor de la decena como bonificador.

Tiradas en que no se tenga puntuación en la Habilidad requerida

Puede darse el caso que un personaje no tenga puntuación en la habilidad relacionada con la tirada que debe realizar. Es competencia del MZ decidir si se puede tirar o no. Si el MZ permite lanzar, se debe calcular el MHC de igual forma cogiendo como puntuación en la habilidad el valor 0.

MODIFICADOR DE SITUACIÓN (MS)

El MZ como director de juego ha de calibrar las situaciones especiales que pueden darse en una situación concreta. Especialmente durante el combate, este tipo de circunstancias pueden dar ventaja o desventaja según la posición en la que se encuentren los personajes. Dicho de otro modo, el MS es una herramienta para calibrar las situaciones y para dotar de más realismo al juego. Se trata de unos modificadores al resultado final que pueden decantar los resultados hacia el éxito o hacia el fracaso.

Mecánica del MS aplicado a la tirada

2d10 + MHC +/- MS

El sistema de bonificaciones y penalizadores se puede aplicar tanto en las Tiradas a Dificultad como en las Tiradas Enfrentadas de cualquier tipo, otorgando modificadores al resultado final de estas tiradas. Estos modificadores pueden ir desde el -10 hasta +10. Generalmente la mayoría de modificadores normales se moverán entre el +2 y el -2.

LOS DADOS EXPRESS

Una de las posibilidades que ofrece *Steam States* es la de jugar interpretando épicas aventuras cargadas de elevadas dosis cinematográficas. En toda gran aventura, se puede necesitar superar una tirada debido al contexto o simplemente porque se desea que el personaje lleve a cabo con éxito una tarea importante. Para ello se han creado los *Dados Express*, dados que te permiten lanzar un dado más en tus tiradas de Habilidad y Habilidad de Combate de cualquier tipo, y añadirlo al resultado total. Este dado se puede sumar en Tiradas de Habilidad a Dificultad o Enfrentadas, pero jamás se podrá usar un Dado Express para aumentar el Daño, ya sea provocado por armas, sin ellas o por el devastador efecto de un conjuro.

Este dado puede ser lanzado en cualquier momento, ya sea, antes de realizar cualquier tirada (en previsión de una tarea difícil) o si se han lanzado ya los dados y se prevé que el resultado es demasiado bajo. Además los jugadores pueden cederse dados entre ellos, si alguno ha agotado los suyos durante el transcurso de la aventura.

Un personaje recién creado dispondrá de los máximos Dados Express disponibles, 5. Puedes gastar como máximo uno por tirada, independientemente de la situación y del tipo de tirada.

El Dado Express no se recupera, es el MZ quién determina cuando un personaje recupera dados. Normalmente las acciones bien interpretadas y que son consideradas cinematográficas o acorde con el personaje son las que permiten recuperar Dados Express. Generalmente cuando un personaje lleva a cabo una tarea con éxito, recupera confianza en sí mismo, eso puede ser un motivo válido para recuperar la reserva de Dados Express.

Regla opcional: *Un Dado Express también puede gastarse para conseguir una acción adicional. Esta acción adicional, cuando se habla de un turno de combate, puede ser usada para conseguir un ataque o una defensa adicional, nunca las dos.*

Nota para el MZ: *Si se consiguen dos 0 (diez) en cualquier tirada en la que se lancen Dados Express es considerado un Éxito Rotundo (Crítico). Ya sea esta situación lanzando el Dado Express de inicio o a posteriori para aumentar el resultado de la tirada.*

El Combate

Se pueden producir diversas situaciones de combate, ya sean cuerpo a cuerpo, a distancia, mágico o a bordo de vehículos. Cada uno de estos tipos de combate usa unas reglas específicas para su resolución, aunque todos ellos tienen puntos en común. Para que sea considerado combate, ambos personajes deben verse y de ese modo realizar las Tiradas Enfrentadas.

Primera fase del combate: La Iniciativa

Este paso se debe realizar cuando esté claro que se va a iniciar un combate entre personajes que saben que van a actuar en él. Cuando se ataca a personajes desprevenidos se deben realizar Tiradas a Dificultad o calcular el daño directamente según la situación y a decisión del MZ. Todos los implicados calculan su Iniciativa utilizando el valor de la Característica *Reflejos* más la Característica *Sentidos* y obteniendo el MHC, a este valor se le suma el resultado de una tirada de 2d10. Acto seguido cada jugador anota su resultado y el MZ el de todos los implicados. Esto determina el orden de acción durante todo el combate. Los personajes actuarán según su resultado de iniciativa en orden decreciente. Si dos personajes consiguen la misma Iniciativa, actúa antes quien tenga mayor puntuación en Reflejos. Si ambos tuvieran la misma puntuación y no hay MS que aclare la situación, se debe repetir la tirada de iniciativa o definir que ambos combatientes actúan a la vez.

Calcular la Iniciativa

2d10 + MHC (Característica "Reflejos" + Característica "Sentidos")

Segunda fase: El enfrentamiento

Ataque y Defensa

Una vez asignado el orden de acción, los personajes con mayor valor de Iniciativa atacarán o actuarán siguiendo las reglas del tipo de combate en que se encuentren (cuerpo a cuerpo, a distancia o mágico). Los personajes que pueden actuar durante un combate tienen como mínimo una acción refleja para defenderse (dependiendo del número de acciones/turno). De esta forma el atacante lanzará los dados utilizando la *Habilidad de Combate* correspondiente, enfrentando su resultado con la tirada pertinente del defensor.

Ejemplo: *Rand ha obtenido la Iniciativa más alta de entre los implicados en el combate y ya que es quien actuará primero, decide utilizar su puñal para atacar a uno de los orcos que se acercan. Ataca utilizando su Habilidad "Armas de Contacto" contra la Habilidad "Armas de Contacto" del orco objetivo, ya que el orco decide emplear su hacha para parar el ataque del puñal y no su habilidad Esquivar.*

Rand suma su Habilidad "Armas de Contacto" con su Característica asociada "Destreza". Obtiene su MHC que suma al resultado de los dados (2d10), por un total de 13.

El orco que corre desesperadamente hacia Rand sabe que este le intentará apuñalar y, aunque no sea su turno, tiene una acción refleja defensiva. Para ello utiliza su Habilidad "Armas de Contacto" sumándolo a la Característica asociada "Destreza", obtiene su MHC y lo suma a la tirada de dados (2d10) consiguiendo un total de 10. Obtiene un resultado inferior al de Rand, por tanto ha fallado en su intento de defenderse y recibirá el daño provocado por el puñal del furioso Rand.

Las Acciones por turno y la defensa

Todo personaje dispone de cierto número de acciones por turno que vienen determinadas por las *Características:* Reflejos, Agilidad y Destreza**.** Los personajes tendrán de 1 a 3 acciones libres según indica la tabla de "Acciones por Turno" en la Creación de Personaje. Estas acciones libres pueden usarse como se desee dentro del turno de acción del personaje. El número de acciones por turno del que dispone un personaje también determina el número de veces que puede defenderse activamente en el turno de los personajes enemigos (Acciones reflejas).

Defensa Pasiva

Cuando un personaje es atacado, si se supera su defensa pasiva (10+MHC defensivo) el personaje tiene derecho a defenderse activamente (2d10+MHC defensa) de tantos ataques como acciones tenga. Cada defensa activa consume uno de sus turnos en la fase defensiva, sin afectar a la fase ofensiva. Esta regla también es aplicable al resto de tipos de combate.

Defensa Completa

Si el personaje desea pasar su turno sin hacer otra cosa que defenderse: Obtendrá un +3 al resultado de sus tiradas para Esquivar y emprender otras acciones defensivas. Algunas condiciones otorgadas por Técnicas permiten al personaje realizar una acción adicional. Esta acción puede usarse, por ejemplo, como ataque adicional. Al tratarse de una acción adicional, aparentemente fuera de las capacidades del personaje, no otorga una acción refleja de defensa como harían las acciones normales.

Tercera fase: Resolución del enfrentamiento

Calcular el daño

Una vez se ha determinado el resultado de la acción de combate, si esta ha tenido éxito se debe calcular el daño producido. Cada arma tiene un valor que indica cuántos puntos de daño puede llegar a hacer. Los puntos de daño se describen en el juego como *Puntos de Vitalidad*. El resultado de la tirada de daño se resta directamente de los *Puntos de Vitalidad* del personaje que ha recibido el daño. Más adelante se detalla cómo funcionan las protecciones y armaduras que pueden reducir considerablemente el número de *Puntos de Vitalidad* que el personaje pierde.

Daño total

Daño del ataque (consultando localización) – CA de la armadura o protección.

**Una vez se obtiene el daño del ataque, se ha de realizar la tirada de localización de impacto ya que si la localización es "punto vital" o "cabeza", el daño del ataque aumenta.*

Regla Opcional: Una sola tirada

Para aumentar el dinamismo del combate puedes lanzar los dados de forma normal y añadir el MHC al resultado. Si el ataque tiene éxito utiliza uno de los dos valores obtenidos en la tirada de dados para determinar la localización de impacto. De esta forma no solo evitarás lanzar un dado más, sino que además representará muy bien una tirada alta como un ataque más certero o en una zona más vital. También dará al jugador la posibilidad de escoger localización en el caso de tener dos valores diferentes.

Ejemplo: *Rand hiere al orco. El cuchillo causa la pérdida de 1d10+10+Frz. El jugador tira el dado y suma el modificador más la Fuerza, obteniendo un total de 23 Puntos de Vitalidad: Acto seguido tira 1d10 y consulta la tabla de Localización de Impacto. Puesto que el jugador obtiene un 6 en la tirada de localización, el orco es herido en el brazo izquierdo y el MZ resta 23 Puntos de Vitalidad de la base total del orco.*

Localización de impacto (Regla avanzada)

Una vez calculado el daño producido por el ataque debe realizarse una tirada de 1d10 para determinar en qué parte del cuerpo se recibe el daño. Para conocer el lugar exacto se debe consultar la siguiente tabla "***Localización de Impacto***". Si el impacto se recibe en un punto vital o en la cabeza se debe aplicar el multiplicador descrito en la tabla de localizaciones. En caso que el impacto afecte a cualquier otra parte del cuerpo se deberá aplicar el GDF si procede.

T 5.4 Localización de impacto

RESULTADO 1D10	1-2	3-4	5-6	7-8	9	0
Localización	Pierna izq.	Pierna der.	Brazo Izq.	Brazo der.	Punto vital	Cabeza
Efecto	GDF	GDF	GDF	GDF	Daño x 2	Daño x 3

GDF: *Grado de deterioro físico. Este tan solo se debe calcular en el caso de que las heridas sufridas fuercen a la víctima a tirar por Aguante y se falle la tirada.*

Tirada de Aguante y GDF (Regla avanzada)

El personaje que pierda, a causa de un ataque, la mitad o más de sus Puntos de Vitalidad actuales deberá realizar una prueba de *Aguante.* Para ello, lanzará 2d10 + MHC (la *Habilidad* es "*Resistencia al Dolor*", y la *Característica* "*Aguante*") a una dificultad de **16**. Si se falla la tirada, el personaje tendrá que realizar un tirada de *Grado de Deterioro Físico* "GDF". Si se obtiene un 16 quedará *Aturdido* durante el siguiente turno, y si supera el resultado de 16 habrá resistido el dolor y podrá actuar con normalidad. Tanto si iguala como supera la tirada de Aguante, deberá restar el daño recibido.

Tirada de aguante

2d10 + MHC (Resistencia al dolor + Aguante)
a una dificultad de 16

Grado de deterioro físico (Regla avanzada)

La cantidad de daño recibido debilita considerablemente las posibilidades del combatiente. Por esta razón, cuando se deba realizar una tirada de *Aguante* debido a la pérdida excesiva de *Puntos de Vitalidad,* y se falle la tirada, se deberá realizar una tirada de Grado de deterioro físico (GDF) para determinar las consecuencias del grave daño sufrido. Los efectos indicados en la tabla duran hasta que el daño es sanado. Para calcular el GDF, se lanza 1d10 y se consulta la tabla 5.5:

La descripción de las distintas penalizaciones es:

- **Aturdido:** El dolor producido provoca un mareo intenso. El aturdimiento generalmente causa un Modificador de situación (MS) negativo que va del -1 al -10. En ocasiones fuera de la tabla de GDF el MZ debe calcular la intensidad del aturdimiento calculando el MS pertinente.
- **Incapacitado:** El miembro afectado queda inutilizado por algún motivo: Rotura de ligamentos, músculos desgarrados o huesos rotos. La víctima seguirá con el miembro incapacitado sin poder usarlo hasta que este sea curado. Las implicaciones de esta situación pueden ser: No poder andar por tener una pierna incapacitada, o tener que luchar con la mano contraria a la habitual aplicando los MS pertinentes.
- **Pérdida de Vitalidad/turno:** Se refiere a los Puntos de Vitalidad que el personaje afectado pierde cada turno debido al desangramiento o al profundo dolor que siente al moverse durante el combate. La pérdida de Puntos de Vitalidad continúa hasta que el personaje es curado.
- **MS Negativo:** Cada vez que el personaje lleve una acción a cabo que requiera el uso de la parte afectada, deberá aplicar el MS negativo indicado hasta que la herida o el hueso roto sea curado, se le apliquen Primeros Auxilios sea estabilizado.

Nota para el MZ: *Si en la tirada de GDF se obtiene un 10 en el d10, con armas que tengan capacidad de amputación (característica del arma) el golpe resultará tan poderoso que cercenará o hará volar por los aires el miembro afectado. A efectos prácticos el MZ deberá aplicar los efectos de GDF 0 (en la tabla) con la única diferencia que el personaje habrá perdido la extremidad indicada en la localización.*

Recuperación de Heridas

Un personaje herido dispone de diferentes opciones para sanar sus heridas: La opción más habitual será acudir a un centro médico o a un sanador que pueda tratar las heridas sufridas. Los botiquines de uso común y las pociones de vitalidad (difíciles de conseguir en Ansalance), ofrecen una segunda opción para aquellos que no puedan encontrar atención sanitaria inmediata. Por otro lado, el descanso de una noche entera permite recuperar el valor en Aguante x2 en Puntos de Vitalidad. Si las heridas han sido tratadas se recupera Aguante x3 en Puntos de Vitalidad.

TIPOS DE COMBATE

Combate cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo tan solo puede darse cuando los contendientes se encuentran a una distancia de cuatro pasos aproximadamente. En estos casos, se pueden dar dos tipos de combate: **Combate cuerpo a cuerpo sin armas** donde se pueden emplear

T 5.5 Grado de deterioro físico

TIRADA	1-2	3-4	5-6	7-8*	9-0*
EFECTO	Impacto	Impacto grave	Hueso roto	Hueso roto + Hemorragia	Hueso roto + Hemorragia
PENALIZACIÓN	Aturdido 1 turno/ MS: -1	Aturdido 1 turno / MS: -2	Miembro incapacitado MS: -4	Incapacitado, Pérdida de Vitalidad: -5/turno. MS: -5	Incapacitado, Pérdida de Vitalidad: -10/turno MS: -7

**Si el arma posee capacidades de amputación, estos resultados logran amputar un brazo o una pierna.*

diversas formas de lucha, ya sea utilizando los puños o las piernas o bien garras y dientes; y el **combate con armas de contacto**, el cual comprende el uso de armas que deben empuñarse para golpear al adversario. En estas tiradas se pueden usar Modificadores de Situación (MS) para representar las diferentes situaciones en las que se encuentren los personajes, desde estar malheridos a encontrarse en un terreno difícil para poder luchar.

Objetivo consciente del ataque

Combatiendo sin armas

- **El Atacante** lanzará 2d10 + MHC (Obtenido de la habilidad "*Combate sin armas*" y la característica "*Agilidad*").
- **El Defensor** tiene dos opciones:
  - **Bloquear:** 2d10 + MHC (Obtenido de la habilidad "*Combate sin armas*" y su característica "*Agilidad*").
  - **Esquivar:** 2d10 + MHC (Obtenido de la habilidad "*Esquivar*" y su característica "*Reflejos*").
- **Resultado:** Si el total del atacante es mayor que el del oponente, el golpe alcanza su objetivo. Si es menor o igual, el defensor habrá conseguido bloquear o esquivar el golpe. Si se consigue impactar en el objetivo, se pasa a calcular el daño tal como se indica en la tercera fase: *Resolución del enfrentamiento*.

Combatiendo con armas de contacto

- **El Atacante** tirará 2d10 + MHC (Obtenido de la habilidad "*Combate con armas de contacto*" y la característica "*Destreza*").
- **El Defensor** tiene dos opciones:
  - **Bloquear con el arma:** 2d10 + MHC (Obtenido de la habilidad "*Combate con armas de contacto*" y su característica "*Destreza*").
  - **Esquivar:** 2d10 + MHC (Obtenido de la habilidad "*Esquivar*" y su característica "*Reflejos*").
- **Resultado:** Si el total del atacante es mayor que el del oponente, el golpe alcanza su víctima. Si es menor o igual, el defensor habrá conseguido bloquear o esquivar el golpe. Si se consigue golpear con éxito al blanco, se deberá calcular el daño tal y como se indica en la tercera fase del combate.

Objetivo desprevenido ante el ataque

Cuando se ataca un objetivo, ya sea por la espalda o sin que este sea consciente, en lugar de realizar una tirada enfrentada, se deberá realizar una tirada a dificultad de la siguiente forma.

- **El Atacante** lanzará 2d10 + MHC, obtenido según la habilidad de combate utilizada, ya sea cuerpo a cuerpo, a distancia o incluso utilizando conjuros. Se debe superar una dificultad de 10.
- **Resultado:** Si el total del atacante es mayor que 10, el golpe alcanza su objetivo. Si es menor o igual, el impacto habrá errado el ataque. Si se consigue impactar en el objetivo se pasa a calcular el daño tal como se indica en la tercera fase.

Nota para el MZ: *Cuando un personaje sin armas, se enfrenta a un enemigo armado con un arma de contacto, no puede usar la habilidad "Combate sin armas" para protegerse, a no ser que utilice guanteletes. Por el contrario, la habilidad "Combate con armas de contacto" sí que puede ser utilizada para defenderse de personajes desarmados.*

Combate a distancia

Se considera combate a distancia toda acción ofensiva en la que se dispare un arma de proyectiles o de fuego, se produzcan lanzamientos de objetos o se utilicen conjuros con propósitos ofensivos. Este tipo de combate puede requerir además de los MS otros modificadores especiales que tienen que ver con la distancia a la que se encuentra el blanco.

Determinar la distancia hasta el objetivo

En primer lugar se debe determinar la distancia a la que se encuentra el blanco y compararla con el alcance del arma para obtener el Modificador por Distancia (MD), que se sumará o restará al total de la tirada. (ver tabla 5.7)

Determinar si el ataque alcanza al objetivo

Objetivo consciente del ataque

- **El Atacante** lanzará 2d10 + MHC (Obtenido de la habilidad "*Disparar armas de fuego*" o "*Disparar armas de proyectiles*" y la característica "*Destreza*") + MD.

Ataques apuntados (Regla opcional)

Existen momentos en que un luchador puede decidir atacar a su oponente en algún punto en concreto. Para poder realizar ataques apuntados se sigue exactamente el mismo proceso que en el combate normal pero aplicando un MS negativo al resultado de la tirada de ataque para representar la dificultad de la acción. En la tabla T 5.6 se puede ver el MS en función de la localización.

T 5.6 Ataques apuntados

LOCALIZACIÓN	PIERNA IZQ.	PIERNA DER.	BRAZO IZQ.	BRAZO DER.	P. VITAL	CABEZA
MS A APLICAR	-3	-3	-3	-3	-7	-10

- **El Defensor** tirará 2d10 + MHC (Obtenido de la habilidad "*Evitar/Cubrir Disparos o proyectiles*" y su característica "*Reflejos*").
- **Resultado:** Si el total del atacante es mayor que el del blanco, el disparo alcanza su objetivo. Si es menor o igual, el defensor ha conseguido evitar el impacto. Si se consigue impactar en el objetivo se pasa a calcular el daño tal como se indica en la tercera fase del combate.

T 5.7 Modificador por distancia (MD)

Distancia hasta el blanco	Modificador (MD)
A un paso, en pleno combate cuerpo a cuerpo.	Tirada a Dificultad "*Quemarropa*"
Menos de la mitad del alcance del arma.	+2
Dentro del alcance del arma.	0
Mayor que el alcance del arma.	-2

Nota para el MZ: *Si el objetivo se encuentra a una distancia superior al alcance del arma por 2 no se puede disparar ya que el proyectil ya no tiene fuerza suficiente para causar daños.*

Objetivo desprevenido

- **El Atacante** lanzará 2d10 + MHC (Obtenido de la habilidad "*Disparar armas de fuego*" o "*Disparar armas de proyectiles*" y la característica "*Destreza*") + MD contra una dificultad de 10.
- **Resultado:** Si el total del atacante es mayor que 10, el proyectil alcanza su objetivo. Si es menor o igual, el disparo habrá fallado. Si se consigue impactar en el objetivo se debe pasar a calcular el daño tal como se indica en la tercera fase: *Resolución del enfrentamiento.*

Casos especiales en el combate a distancia

Objetivo desprevenido

Deberá realizarse una tirada de habilidad de combate a distancia a Dificultad 10. A este valor de dificultad debe añadírsele un MS especial que aumente o disminuya la dificultad según la distancia y la visibilidad. Pueden oscilar entre -10 y +10, según el contexto, la distancia y las condiciones adversas.

Disparos a "Quemarropa"

En el caso de que se desee disparar un arma a distancia en cuerpo a cuerpo, se deberá aplicar la regla *Quemarropa*. Se considera que durante el frenético movimiento de un combate cuerpo a cuerpo es muy fácil fallar un ataque de proyectiles, aunque también es muy difícil evitar un impacto a esa distancia. Por tanto, si se quiere disparar a distancia de combate cuerpo a cuerpo debe realizar una tirada de habilidad de combate a distancia a dificultad 16. Si se iguala o supera el impacto tiene sus consecuencias normales, sin dejar lugar a tiradas defensivas. Solo puede utilizarse una vez por combate cuando el enemigo se abalanza entrando en combate cuerpo a cuerpo, una vez a esta distancia ya no podrán efectuarse más disparos a *Quemarropa*.

Disparos de "precisión" (Regla avanzada).

Un tirador puede decidir esperar, calmarse y asegurarse un tiro certero en el objetivo. Para realizar un tiro de precisión, el jugador debe declarar que durante ese turno completo estará apuntando al objetivo. Por cada Turno completo que el personaje se mantenga apuntando obtendrá un +1 acumulativo en la tirada de localización de impacto. El personaje puede estar apuntado tanto tiempo como lo desee pero se debe tener en cuenta que después de 9 turnos la localización de impacto será 10 (Cabeza) independientemente del resultado de la tirada de localización. Si el personaje falla el disparo o es atacado mientras está apuntando, o sufre alguna distracción, pierde todos los bonificadores acumulados por apuntar.

Modalidades de tiro

Algunas de las armas de fuego poseen diferentes modalidades de tiro. A continuación se encuentra la descripción de estas modalidades y sus efectos.

Ráfaga: Consiste en una pequeña ráfaga de tres disparos rápidos hacia un mismo punto. Otorga un MS: +2 al usar *Disparar armas de fuego* y aumenta el daño en 15 puntos. La ráfaga emplea 3 balas cada vez.

Fuego Automático: Descarga completamente el cargador proporcionando un MS a la tirada de *Disparar armas de fuego* de +5. Aumenta el daño total en 40 puntos. Para poder utilizar el Fuego Automático se requiere una puntuación en *Disparar Armas de Fuego* mínima de 20 puntos, representando así la habilidad necesaria para poder mantener la dirección de disparo. También es indispensable que el cargador del arma disponga de al menos 25 balas, de lo contrario no se aplicará la regla de **Fuego Automático** sino la de **Ráfaga**.

Combate mágico

El combate mágico es un acto puro de estrategia, inteligencia y desgaste psíquico. No se está hablando de apretar un gatillo o golpear con una espada, se habla de utilizar una mente privilegiada para acceder a la *Corriente Mística* y utilizar su poder para arremeter contra el enemigo. Sin duda, el combate mágico solo puede ser calificado como un verdadero acto de fe.

Pasos a Seguir

1.- Gasto de Energía Mental

Para lanzar un conjuro primero hay que invertir *Energía Mental* (EM) en su lanzamiento. Una vez se ha declarado cuál se va a lanzar, el jugador gasta de su reserva un número de Puntos de EM igual al indicado en la descripción del conjuro. Si el practicante se encuentra incapacitado de alguna forma y no puede realizar los pasos necesarios para el lanzamiento, como moverse si el conjuro es gesticulado, o hablar si es verbal, no podrá lanzarlo. Si por cualquier razón se llega a 0 puntos de Puntos de EM, el Mago cae inconsciente 1d4+10 minutos a menos que supere una tirada de *Aguante* + *Inteligencia* a dificultad 16.

2.- Canalizando la Corriente Mística

Determinar si el practicante consigue canalizar la Corriente Mística, sin importar si el conjuro es un proyectil que tiene que impactar a un objetivo, o si es un conjuro que afecta a la víctima mentalmente. Para lanzar un conjuro se deberá obtener un resultado, igual o mayor que la dificultad del conjuro.

- **Resultado:** 2d10 + MHC (Habilidad *Canalización* y la Característica *Inteligencia*)
  - Si esta tirada de lanzamiento obtiene un 2 (una pifia) se produce la situación de **Magia Desatada**.
  - Si esta tirada de lanzamiento obtiene un 20 (crítico) se produce la situación de **Magia Implacable.**
  - Con el resto de resultados distintos de 2 y 20, si el total de la tirada iguala o supera la dificultad del conjuro, este funciona. Si el total no llega al valor de dificultad, el conjuro no llega a lanzarse o simplemente se disipa. Se logre canalizar el conjuro o no, se debe realizar el gasto de Energía Mental (EM).

3.- Efectos según el tipo de conjuro

Determina si el conjuro afecta o no a su objetivo. Existen dos tipos de conjuro y por lo tanto, dos formas de defenderse de ellos.

Conjuros proyectados

Suelen ser conjuros que, a través de la magia, crean o proyectan materia (o energía) contra un objetivo. Para este tipo de conjuros, se deberá realizar una tirada enfrentada, de idéntica manera al combate a distancia. Si uno de estos conjuros surte efecto, el objetivo deberá intentar esquivarlo o cubrirse, para no sufrir sus efectos. Es necesario tener línea de visión con el objetivo a no ser que se indique lo contrario.

- Objetivo consciente del ataque:
  - **El Atacante** lanzará 2d10 + MHC (Habilidad *Proyección* y la Característica *Inteligencia*) + Modificador por Distancia (MD). Una pifia en esta tirada puede significar alcanzar a un compañero u otro objetivo que pueda ser peligroso para el practicante o sus compañeros, como un líquido inflamable, un muro en ruinas, etc. Para determinar el MD se puede consultar el Alcance de cada uno de los conjuros en el *Grimorio*.
  - **El Defensor** tirará 2d10 + MHC (Habilidad *Evitar/Cubrir* y su Característica *Destreza*).
  - **Resultado:** Si el total del atacante es mayor que el del oponente, el conjuro alcanza su objetivo (consulta la descripción del conjuro para conocer las consecuencias en el objetivo, ya sea daño, regeneración u otros efectos). Si es menor o igual, el conjuro se desvía o impacta en otra parte.
- Objetivo desprevenido:
  - **El Atacante** lanzará 2d10 + MHC (Habilidad *Proyección* y la Característica *Inteligencia*) + Modificador por Distancia (MD) contra una dificultad de 10.
  - **Resultado:** Si el total del atacante es mayor a 10, la proyección alcanza su objetivo. Si es menor o igual, la proyección se desvía. Si se consigue impactar en el blanco se pasa a calcular el daño tal como se indica en la tercera fase.

Conjuros de efecto

Los conjuros de efecto no pueden ser esquivados puesto que no proyectan materia física visible. En su lugar, este tipo de conjuros alteran directamente al individuo objetivo mediante el propio poder de la Corriente Mística. Todo ser tiene una resistencia natural contra este tipo de efectos. De este modo, todos los conjuros de tipo *Efecto* como lo son el control mental, ceguera o parálisis, pueden ser evitados mediante la habilidad *Resistir Magia*. Se debe tener en cuenta que la tirada de Resistencia mágica suele ser una tirada refleja en la que el objetivo no tiene por qué saber que está tratando de ser afectado mágicamente.

T 5.8 Magia desatada (pífia)

TIRADA	EFECTO
1-2	El Conjuro se descontrola y afecta al propio lanzador. (Daño/efecto negativo x2) Si el efecto era positivo, se vuelve negativo o contrario a la intención inicial. **Dados de Pérdida: 2d4.**
3-4	El Conjuro se disipa, incapacitando al practicante, impidiéndole lanzar conjuros durante 2 turnos. **Dados de Pérdida: 2d8.**
5-6	El Conjuro descontrolado se dirige hacia alguno de los aliados del hechicero; de no haberlos, puede afectar a su entorno. El conjuro ha sido lanzado, pero no puede ser contrarrestado debido a que el nuevo objetivo se considerará *Desprevenido*. **Dados de Pérdida: 3d4.**
7-8	El Conjuro descontrolado se desvanece. **Dados de Pérdida: 2d6.**
9-0	El Conjuro descontrolado se borra de la mente del lanzador. **Dados de Pérdida: 1d10.**

- **El atacante** utiliza el mismo resultado que le ha servido para determinar la Canalización (tirada a dificultad), por lo que no es necesario efectuar otra tirada como en el caso de los conjuros proyectados.
- Para resistir magia, **el defensor** tirará 2d10 y le sumará su MHC (*Resistir Magia + Inteligencia*) contra la tirada de Canalización del atacante.
- Si el resultado es mayor que el total obtenido por el defensor, el conjuro le afectará. Si es menor o igual, el conjuro se disipa sin causar ningún efecto, representando la resistencia activa del sujeto objetivo del conjuro.

Magia Desatada (pifia)

Cuando en la tirada de Canalización se obtenga una Pifia, la energía mágica manipulada por el practicante estalla incontrolable. La gravedad de la situación la determinará el MZ. Como ejemplo, el conjuro puede afectar a un objetivo distinto del deseado, o debido a la inestabilidad provocada, afecta al lanzador. Para conocer los efectos de la Magia Desatada, el practicante tirará 1d10 y consultará la tabla *T 5.8*. En la tabla se encuentra el concepto "*Dados de Perdida*", lo que representa la cantidad de puntos de EM que se pierden adicionalmente debido al efecto de Magia Desatada. Estos puntos se determinan lanzando el dado indicado y restando los puntos de la reserva actual de Energía Mental.

Magia Implacable (Éxito Rotundo o crítico)

Cuando en la tirada de canalización, se obtiene un 20 (sin contar con ningún modificador), la energía mágica que maneja el practicante aumenta vertiginosamente, manteniéndose totalmente dominada. El lanzador puede manejarla a su antojo por encima de sus posibilidades normales. De manera contraria a la situación provocada por Magia Desatada, los efectos pueden aumentarse o mejorarse en beneficio del lanzador pero esto puede significar la pérdida de puntos de EM adicionales. Se tira 1d10 y se consulta en la Tabla de *Magia Implacable*.

T 5.9 Magia implacable (Éxito rotundo)

TIRADA	EFECTO
1-2	El conjuro se realiza con una sobrecarga energética. Puede decidir doblar su alcance, daño o alguno de sus efectos, pero solo uno. Si lo hace, tira **Dados de Pérdida: 1d10** para ver cuántos puntos adicionales de Energía Mental consume.
3-4	El practicante logra afectar al objetivo de manera precisa y puede doblar uno de sus efectos sin pérdida de Puntos de Energía Mental. Puede doblar otro de sus efectos (o el mismo otra vez) pero perdiendo Puntos de Energía Mental. Si hace esto último, tira **Dados de Pérdida: 3d20** y resta los Puntos de Energía Mental adicionales.
5-6	El lanzamiento del conjuro ha resultado sorprendentemente rápido y aunque no es bastante para sorprender al objetivo en condiciones de alerta, es más difícil de evitar o resistir. Cualquier tirada de resistencia mágica o de evitar/cubrir, se considera 5 puntos más difícil (MS: -5 a la tirada de defensa). **No hay Dados de Pérdida.**
7-8	El hechicero ha concentrado más energía mágica de la necesaria, pero ha conseguido controlarla a tiempo y potenciar el conjuro. Se dobla el alcance, el daño y/o cualquiera de sus efectos. **No hay Dados de Pérdida**.
9-0	Una cantidad ingente de energía mágica se concentra durante la Canalización del conjuro. Ha conseguido dominarla y puede desatar un poder muy superior al normal. Para representar esto, el practicante puede doblar cualquiera de sus efectos tirando un dado de pérdida por cada efecto doblado (tira solo un dado por cada efecto) y además el conjuro resulta imposible de resistir o evitarse mediante *Evitar/Cubrir*. **Dados de Pérdida: 1d20 por cada efecto doblado.**

Combate montado

El combate montado otorga ciertas ventajas al luchar desde una posición elevada por encima del adversario, pero también complica las cosas si no se es diestro controlando al animal sobre el que se monta. Para poder combatir en cualquier modalidad de combate a lomos de una montura, se requiere un mínimo de 25 puntos en la Habilidad *Montar*. Si no se posee la puntuación necesaria, el jinete luchará aplicando un MS de -5 a todas sus tiradas de acción.

Luchar contra un adversario a pie otorga ciertas ventajas combativas: Un +5 a la tirada de ataque si se utiliza un arma cuerpo a cuerpo, y el aumento en un punto al resultado del dado en la tirada de localización. Si se utilizan armas diseñadas para su uso a lomos de una montura, el daño causado por éstas se multiplica por 2, como es el caso de algunas lanzas. El aumento del resultado de localización no se aplica a los que combaten empuñando lanzas.

Luchar utilizando armas de cuerpo a cuerpo contra un adversario montado también resulta más difícil, por tanto todo combatiente a pie que no utilice una lanza o otra arma diseñada para combatir caballería contará con un penalizador de -3 (MS) en todas sus tiradas de iniciativa o ataque contra el jinete. Si se intenta esquivar los ataques de alguien montado no se sufre este penalizador.

Nota para el MZ: *Si los dos adversarios luchan sobre la montura y tienen más de 25 puntos en la habilidad, se pueden omitir los bonificadores y los penalizadores ya que los dos disfrutan de las mismas ventajas.*

Reglas opcionales para el combate montado

Potencia en Carga (regla opcional)

Desde tiempos inmemoriales las monturas se han utilizado para potenciar el rendimiento de los jinetes en batalla, ya sea para agilizar su movimiento en el terreno o bien para infligir más daño aprovechando la fuerza de carga del animal de monta.

Cuando se ataque a un objetivo gozando de la ventaja de una montura, se sumará el valor de Potencia de Carga (descrito en la tabla 8.17 del *Capítulo 8*), al total del daño infligido, siempre y cuando se use una arma de combate cuerpo a cuerpo que pueda aprovechar la fuerza del animal.

Para poder aprovechar esta ventaja y realizar la carga, se debe haber iniciado desde una distancia igual a su valor en *Movimiento*. Una vez los dos contendientes se encuentren en cuerpo a cuerpo ya no se podrá sumar la Potencia de Carga al daño aunque sí los bonificadores por combate montado si es que pertocan. Las ventajas de la carga también se aplican si el adversario va montado.

Estoque

El jinete a menudo se sirve de la maniobrabilidad de una montura para poder luchar y moverse más rápido que si lo hiciera a pie. Esta maniobra es similar a la carga pero no concentra la energía en un solo punto, si no que se sirve de la velocidad para dar un estoque rápido y posteriormente atacar aprovechando la posición.

En términos de juego, el jinete efectuará su ataque contando con el +5 normal por combatir montado, pero además de esto, en el siguiente ataque, ya sea durante el siguiente turno o en el mismo, contará con un +6 al resultado final de su tirada de *Ataque de Contacto*.

Otros aspectos del combate

Acciones alternativas en combate

Durante un combate los personajes pueden llevar a cabo acciones distintas a disparar, golpear con un arma o el lanzamiento de un conjuro. Cada acción que desee hacerse durante un combate, por lo general, consume una acción. Esto no debe suponer un problema si el personaje es rápido, es decir, que posee más de una acción en un turno. Si el personaje desea llevar a cabo esta acción alternativa sin tener que gastar su acción, puede hacerlo si supera una tirada especial en la que entran en juego dos Características. Se obtiene el MHC de *Destreza* y *Reflejos*, y posteriormente se debe superar una dificultad de 10. Si la tirada tiene éxito, esta acción alternativa no consumirá el turno, en cambio, si falla sí que lo consumirá.

Ejemplos

Recargar un arma de fuego o proyectiles

Si durante el combate el arma de proyectiles que se utiliza se queda sin munición debe recargarse realizando una tirada de Acción Alternativa para no perder una acción en recargarla. Si el personaje tiene más de 30 puntos en la Habilidad pertinente al arma que desea cargar, la tirada tendrá una dificultad de 7.

Cambiar de arma

Es muy frecuente que un combate empiece siendo un tiroteo y acabe convirtiéndose en una refriega cuerpo a cuerpo. En estos casos, se puede proceder a cambiar el arma con la que se está combatiendo. Para ello se debe realizar este tipo de tirada de Acción Alternativa. Si el personaje dispone de la Técnica "*Combatiente Veterano*" no será necesaria tirada alguna.

Extraer un objeto de los ropajes

Durante los combates a menudo se requiere extraer rápidamente un objeto del interior de una chaqueta o de una mochila (pociones, o cargadores por ejemplo). Si se falla, el objeto puede caer al suelo y romperse o deteriorarse. Si no se obtiene el resultado de 10 debe lanzarse 1d4:

- Si se obtiene un 1, el objeto cae al suelo y se rompe.
- Si se obtiene un 2, el objeto cae al suelo pero no se rompe.
- Si se obtiene un 3 o un 4, se pierde el turno en realizar la Acción Alternativa.

Nota para el MZ: *En caso de obtener un 1 el objeto solo se romperá en caso de ser frágil. Otros objetos pueden abollarse o agrietarse, eso depende del objeto y del criterio del MZ.*

Moverse durante el combate

Todo personaje puede moverse durante un turno una distancia igual y no superior a su valor de "Movimiento máximo", siempre y cuando destine el turno a esta opción y no realice ninguna acción que no se considere gratuita. Cualquier acción que no esté considerada gratuita conllevará una distracción en su movimiento, es por esto que si el personaje decide realizar alguna acción no gratuita, verá reducido su movimiento máximo en aquel turno a la mitad. Pueden darse casos en los que el personaje cuente con más de una acción: En estos casos, podrá intercalar movimiento y acciones como desee, siempre y cuando el desplazamiento total del personaje no supere la mitad de su "Movimiento máximo".

Complicaciones en el combate

Combatir con dos armas

Así como usar la mano torpe supone un MS de entre -3 y -7, cuando se trata de combate con dos armas el MS a aplicar en toda acción ofensiva o defensiva es -3. Usar dos armas (*Uso*: 1 mano) otorga grandes beneficios pero estos se ven mermados hasta adquirir las Técnicas que anulan el MS de -3 a toda tirada.

- **Usar dos armas de contacto**: Usar dos armas de contacto en combate da la posibilidad de obtener una bonificación ofensiva y defensiva adicional de +2 a sus tiradas. Si se decide destinar todo el empeño de usar dos armas únicamente para atacar, el personaje ganará un bonificador al ataque de +3 y perderá su bonificación en defensa. Si se concentra únicamente en defenderse obtendrá un +3 en defensa y perderá su bonificador de ataque. Tanto en ataque como en defensa se deberá aplicar el penalizador por Combatir con dos armas, a menos que adquiera las Técnicas *Ambidiestro* y *Combate con dos armas*.
- **Usar dos armas de combate a distancia:** El uso de dos armas de este tipo permite obtener un bonificador a la tirada de ataque de +3, aunque no reporta beneficios en defensa. Disparar más veces por utilizar un arma adicional también se ve penalizado por el MS -3, tanto en ataque como en defensa, a no ser que se disponga de las técnicas nombradas.

Uso de protecciones y armaduras

Todas ellas vienen dotadas de un valor de "*CA*", que indica la **Capacidad de Absorción.** Representa la cantidad de puntos de daño que puede absorber la protección y evitar que esos puntos de daño se resten de la Vitalidad del personaje. Si el daño producido por el ataque sobrepasa la CA, este se resta a los Puntos de Vitalidad. Si el ataque impacta en una zona no protegida no habrá reducción de daño alguna. También puedes recurrir a una simplificación total de esta regla, mucho más sencilla aunque también mucho menos realista. Puedes sumar el valor de CA al total de Vitalidad que tenga el personaje en el momento de equiparse con la protección o armadura. Por ejemplo; si un personaje con 130 Puntos de Vitalidad se equipa con un chaleco antibalas, alcanzará entonces los 160.

Deterioro de protecciones, armaduras y blindajes (Regla opcional)

No siempre una gran cantidad de daño provoca que la protección se deteriore. En ocasiones un golpe certero en una parte débil de la protección puede estropearla más que un impacto menos preciso. Por esta razón tras cada ataque en una protección, ignorando si este ha causado daño al portador o no, se realiza una tirada de deterioro de protección y se resta directamente de la CA o BLD de la parte de la protección afectada. Para esto en la Hoja de Personaje puedes dibujarte un esquema para llevar un control de las protecciones y el deterioro sufrido. La tirada de deterioro de protección varía en función del arma con la que se golpea, como se puede ver en la tabla T 5.10.

T 5.10 Deterioro de protecciones

ARMA	DETERIORO CA/BLD
COMBATE CUERPO A CUERPO	
Armas contundentes	5+1d10
Armas cortantes	10+1d10
ARMAS A DISTANCIA	
Bala Corta (BC)	15+1d10
Bala Reforzada (BR)	25+1d10
Bala Larga (BL)	15+1d10
Cartucho (CRT)	20+1d10

Combate en vehículos

Se necesita una puntuación en la habilidad *Pilotar* de 15 o superior para poder combatir pilotando cualquier vehículo. Además, el piloto deberá estar especializado en el manejo del vehículo con el que pretende entrar en combate. Durante el combate a bordo, cualquier maniobra que se desee realizar se basará en una *Característica* especial que no tiene que ver directamente con la del piloto. Se trata del *Factor de Maniobra* **(FM)**, que será con la que se relacionará la habilidad de pilotaje durante las maniobras de combate con vehículos. Este Factor de Maniobra representa la maniobrabilidad técnica en combate. Si el vehículo no dispone de FM se considerará de 1 punto por cada 5 que posea el piloto en la Habilidad *Pilotar*.

Tirada de iniciativa

2d10 + MHC (obtenido con la característica "Reflejos" y el "FM" del vehículo)

Primera Fase del Combate: La iniciativa

En este tipo de combate, la iniciativa responde a reglas distintas a las del combate entre personajes. Los implicados deberán sumar su Habilidad *Reflejos* y el FM del vehículo que pilotan; el resultado mayor representará una mejor posición y una rápida reacción por parte del piloto. Por tanto, al igual que el combate entre personajes, Quien obtenga un mayor resultado maniobrará antes y podrá actuar cuando lo desee. El resto de implicados actuarán en orden descendente.

Segunda fase: El enfrentamiento

Una vez establecido el orden de actuación en el combate con vehículos, el participante con el resultado mayor de iniciativa actúa primero. Si el que ataca es el propio piloto, deberá sumar a su Habilidad "*Disparar Armas de Vehículos*" el "*FM*" del vehículo que controla. De esta forma el piloto redirige el vehículo para atacar al objetivo. Si el que dispara es un artillero, o alguien encargado de utilizar las armas de a bordo, sumará *Destreza* en lugar del factor de maniobra, ya que representa que puede estar únicamente dirigiendo la torreta de artillería o el arma en cuestión, sin preocuparse de pilotar el vehículo.

- Objetivo consciente del ataque:
  - **El Atacante** tirará 2d10 + MHC (Obtenido de la habilidad "*Disparar armas de vehículos*" y el "*FM*" del vehículo) + MD.
  - **El Defensor** tirará 2d10 + MHC (Obtenido de la habilidad "*Maniobras de evasión*" y el "*FM*" del vehículo).
  - **Resultado:** Si el total del piloto atacante es mayor que el del objetivo, el ataque alcanza su objetivo. Si es menor o igual, el defensor habrá conseguido evitar el impacto.
- Objetivo desprevenido:
  - **El Atacante** tirará 2d10 + MHC (Obtenido de la habilidad "*Disparar armas de vehículos*" y el "*FM*" del vehículo) + MD, contra una dificultad igual a 10.
  - **Resultado:** Si el total del piloto atacante es mayor de 10, el disparo alcanza su objetivo. Si es menor o igual, el disparo ha errado el blanco.

MS en vehículos

Si las circunstancias del entorno en el que se desarrolla el combate son adversas, o el clima afecta de alguna manera directa al curso normal del combate, ya sea viento fuerte, lluvia, terreno difícil, vegetación espesa u obstáculos, los MS de las tiradas de *Pilotar,* ataque y *Maniobras de Evasión* oscilarán entre -2 y -10.

Tercera fase: Resolución del enfrentamiento

Calcular daños

Cada arma tiene un valor que indica cuántos puntos de daño puede llegar a provocar. Los Puntos de Vitalidad de los vehículos se describen en el juego como *Puntos de Resistencia* (PR). El resultado de la tirada de daño se resta directamente de los *Puntos de Resistencia* del vehículo que ha recibido el daño. Más adelante se detalla cómo funcionan los *Blindajes,* que pueden reducir considerablemente el número de *Puntos de Resistencia* sufridos.

A diferencia del combate convencional, los vehículos no siempre responden a las mismas reglas. **La localización de un ataque a un vehículo también se determina utilizando 1d10.** Los valores de 5 o superior implican un impacto en una zona importante para el funcionamiento normal del vehículo. Generalmente los daños afectan directamente a la maniobrabilidad y a la velocidad, restando valores según el resultado del daño recibido. Una localización de 0 a menudo implica un daño considerable en una parte funcional, un 9 puede afectar a la movilidad o directamente al FM, oscilando los penalizadores entre -3 y -10, según la cantidad de daños sufridos.

Deterioro del blindaje (Regla Opcional)

Al igual que las armaduras y las protecciones de los personajes, el blindaje de los vehículos se deteriora con cada impacto recibido. Según el tipo de arma con que se dispara, el deterioro del blindaje es más severo. Un arma diseñada para disparar muchos proyectiles en poco tiempo generalmente está pensada para deteriorar con más facilidad el blindaje que recubre el armazón, al igual que los misiles perforantes de moderna tecnología están diseñados para hacer explotar partes enteras del vehículo o el vehículo en sí. Para ver los detalles de estos efectos consulta "Deterioro BLD" en la tabla que encontrarás a continuación.

Daño total

Daño del ataque *(consultando localización)*
- BLD del vehículo

Nota para el MZ: *Para calcular el daño total, se debe tener en cuenta el blindaje (BLD) del vehículo, además de la zona impactada.*

El blindaje de los vehículos

El blindaje de un vehículo generalmente está repartido por las zonas más vulnerables. Las partes más débiles suelen estar reforzadas, no solo para la absorción de impactos de armas sino para resistir la presión atmosférica, evitar descompresiones, etc. Por esta razón, cuando el daño esté calculado y ya se sepa la zona que va a ser dañada, se debe aplicar la reducción de daño por blindaje. El blindaje amortigua el impacto pero también se va deteriorando.

T 5.11 Deterioro de blindaje

ARMA	DETERIORO BLD/CA
Ametralladora de un solo cañón	2d10+80
Misiles perforantes	3d10+150
Cañón de asalto	4d10+90

Competencias

6

Características

Las Características indican los atributos básicos de todo personaje, otorgándoles un significado funcional. Los valores se mueven entre las puntuaciones de 1 a 50, comprendiendo el 1 como un valor extremadamente bajo y 50 como una puntuación extremadamente poderosa, que tan solo los personajes heroicos o sobrehumanos pueden llegar a conseguir. Estas puntuaciones indican lo desarrolladas que están sus Características primarias y variarán conforme el personaje vaya avanzando en la historia.

Nota: En el *Capítulo 9* se encuentran las puntuaciones máximas que puede tener un personaje según su raza.

A continuación se definen las 9 Características:

Fuerza (FRZ)

Esta Característica representa la fuerza física, potencia muscular y el vigor del personaje. Está relacionada con el esfuerzo físico, el levantamiento de peso o la capacidad de carga de un personaje. Los Arquetipos que más suelen desarrollar esta Característica a lo largo de su vida, acostumbran a ser aquellos que a menudo se ven envueltos en situaciones en las que requieren de su fuerza para sobrevivir. Habitual en personajes soldados, guerreros y cualquiera que necesite a menudo de su fuerza física.

Aguante (AGU)

Es la Característica que representa la capacidad física, de soportar y resistir tanto el exceso de esfuerzo físico como el dolor provocado por heridas y el desgaste producido por los venenos. Es una Característica que resulta de vital importancia para aquellos que a menudo combaten o se someten a situaciones extremas. Este atributo suele verse desarrollado especialmente en aquellos que suelen realizar actividades que requieren de una buena resistencia física.

Agilidad (AGI)

La agilidad mide la ligereza del personaje, la suavidad y la precisión de sus movimientos. Esta Característica se ve especialmente desarrollada en aquellos personajes que suelen viajar por el mundo fuera de las rutas conocidas, que requieren de su agilidad para sortear los obstáculos que la orografía del mundo presenta. Estos, al cabo de años de viaje pueden llegar a moverse con facilidad incluso en los terrenos más adversos. El combate sin armas también se relaciona con esta Característica.

Reflejos (REF)

Esta es una de las Características fundamentales de todo ser vivo. Es la capacidad de respuesta ante los más variados estímulos o situaciones. Esta Característica, que evoluciona de manera natural, consigue que se reaccione de forma instintiva y a mayor velocidad ante una adversidad. Un personaje con esta Característica sin desarrollar es muy posible que se bloquee ante una situación de emergencia.

Destreza (DES)

La destreza representa la Habilidad o arte con el que un personaje es capaz de conseguir su objetivo. Un mayor desarrollo de esta Característica implica una mayor Habilidad en las tareas físicas y manuales con que se encuentre el personaje. También entra en esta Característica la Habilidad para utilizar armas, sean cuales sean. También es importante para modificar cualquier tipo de mecanismo. La destreza es una Característica interesante para todos los personajes, ya que implica a menudo el éxito en muchas tareas.

Inteligencia (INT)

La inteligencia mide la velocidad de asimilación de conceptos, la rapidez con la que el personaje es capaz de aplicar sus conocimientos a una situación concreta. La adecuación de su mente para razonar cualquier situación, entendiéndola de una manera más profunda. También es imprescindible en el estudio de la magia, rasgo que destaca entre todos los practicantes de magia del mundo.

Conocimientos (CNC)

Mide la información y experiencia adquirida a lo largo de la vida. Los conocimientos se adquieren con las experiencias vividas a través de los años. Un personaje con una puntuación alta, puede haber recorrido todo el mundo y tener un gran nivel cultural y amplios conocimientos en muchos campos. El conocimiento de los idiomas también está relacionado con esta Característica. Un personaje con una puntuación alta en conocimientos probablemente sea alguien sabio.

Carisma (CAR)

La personalidad, la facilidad para causar una buena impresión mediante el atractivo personal y también físico. Estos atributos influyen directa o indirectamente en la capacidad de liderazgo y en la capacidad de usar todas las virtudes propias con una finalidad. Aquellos personajes con la Característica Carisma más desarrollada suelen ser ideales para mediar en conflictos, o actuar como diplomáticos.

Sentidos (SEN)

Representa la capacidad de usar los sentidos naturales de manera voluntaria y a consciencia. El sentido de la vista, el gusto, el olfato, el oído y el tacto miden su grado de percepción con esta Característica. Los personajes que se sirvan de una alta puntuación en la Característica Sentidos tendrán más facilidad que otros en percibir ciertas cosas, ya sean criaturas acechando en la oscuridad o el veneno en una copa de vino. La Iniciativa también se calcula con esta Característica.

Habilidades

Las Características aplicadas se reflejan mediante el uso de las Habilidades que tiene entrenadas un personaje. Se entiende que todo personaje es capaz de plantearse realizar cualquier tarea, pero que solo aquellos más especializados y habituados a ella serán no tan solo capaces de hacerlo con mayor facilidad, sino con más precisión. Existen Habilidades que requieren especificar su conocimiento, es decir, ser hábil en *Artesanía* no implica poder hacerlo todo mediante esta Habilidad, de igual forma que tener unos buenos conocimientos de *Bestiario* no implica conocer todas las bestias del mundo.

Nota: Se puede usar una Habilidad para realizar tareas que no sean directamente la especialidad del personaje – ya que el desarrollar la Habilidad otorga mayores conocimientos o destrezas generales – pero, el MZ deberá aumentar la dificultad de la acción si la tarea es nueva para el personaje o si está poco familiarizado con ella.

El nivel de Habilidad se mide con una puntuación entre 0 y 50, suponiendo el 0 un desconocimiento total de la Habilidad y 50 como maestría y dominio perfecto de la Habilidad. Además es posible que se conozcan otros usos para esa Habilidad. En la siguiente tabla se refleja de forma orientativa el significado de las puntuaciones en una Habilidad.

HABILIDADES GENÉRICAS

Son aquellas Habilidades que todo personaje puede desarrollar, independientemente de su raza o Arquetipo. Junto al nombre de cada Habilidad se encuentra entre paréntesis la Característica relacionada. Esta Característica es la que habitualmente se requiere en mayor o menor grado para el uso de la Habilidad.

Nota: Existen situaciones en que el MZ puede considerar que la Característica predominante en el uso de una Habilidad en una situación en concreto no se corresponde con la Característica asociada. En estos casos, el MZ puede decidir usar otra Característica en lugar de la establecida.

Actuar (Carisma)

Necesaria para interpretar un papel, resultando creíble para los que le rodean. También implica el hecho de simular emociones u ocultarlas, algo que a menudo puede resultar útil para personajes que tengan frecuentes actividades públicas. La capacidad de interpretación sirve también para hacerse pasar por otro, simular acentos, inventar dones naturales o incluso disfrazarse.

Alerta (Sentidos)

Representa la Habilidad instintiva de un personaje que permite evitar ser sorprendido por peligros en su entorno y estar listo para actuar en el momento necesario. A menudo los personajes que recurren con frecuencia a la agudeza de sus sentidos aprenden a distinguir sonidos o movimientos en la oscuridad y a evitar ser sorprendidos o emboscados.

Aprender (Inteligencia)

Capacidad de asimilar conocimientos y Habilidades de forma rápida. El método de aprendizaje a menudo sigue unas pautas que con el tiempo se mejoran. Cada personaje encuentra una forma de aprender más efectiva conforme pasa el tiempo y se descubren nuevas cosas que aprender.

Armamento (Conocimientos)

Simboliza el conocimiento práctico de un grupo de armas, ya sean de fuego, de filo, contundentes, ligeras, pesadas o lo que sea. Implica conocer su forma teórica de combate y también las Características del arma o grupo de armas. A menudo implica conocer también su método de mantenimiento y su forma de repararlas. Esta Habilidad requiere especificar un grupo concreto.

T 6.1 - Puntuación en Características

PT	NIVEL	SIGNIFICADO
0-5	Normal	La capacidad básica que suele tener cualquier personaje que usa poco o nunca esa Habilidad.
6-15	Suficiente	La suele alcanzar un personaje que practica con bastante asiduidad una Habilidad concreta, de manera que puede defenderse en su uso.
16-25	Muy buena	La alcanza un personaje que se especializa en el uso de una Habilidad. Generalmente, llegar a este nivel cuesta una buena cantidad de tiempo en entrenamiento o estudio.
26-40	Excepcional	La alcanza un personaje que se ha especializado hasta el punto de ser considerado como ejemplo a seguir. Suelen alcanzar este nivel aquellos que tienen capacidades innatas para ello o que la han entrenado de forma exhaustiva durante mucho tiempo.
41-50	Maestra	La posee alguien que ha conseguido superar los límites físicos o mentales del propio uso de esa Habilidad. Su precisión y efectividad son prácticamente únicas. Aquellos que alcanzan tal dominio están fuera de la estadística y acostumbran a ser conocidos entre los suyos por la maestría en dicha Habilidad.

Artesanía (Destreza)

Se utiliza para elaborar, construir o modificar todo aquello que se proponga. Normalmente los personajes suelen utilizar su Habilidad artesanal para fabricar cosas y darles un uso práctico. Esta Habilidad también mide los rasgos artísticos, como dibujar, pintar y hasta la forma de escribir. Esta Habilidad requiere especificar la especialización, como por ejemplo ebanistería, herrería, relojería etc.

Atletismo (Aguante)

Esta Habilidad se centra en la capacidad del personaje para correr sin verse tan afectado por el cansancio como lo haría alguien no entrenado. También mide el grado atlético de un personaje en cuanto a permanecer cierto tiempo realizando una tarea física, no solo correr. Andar también se ve mejorado con una buena puntuación en atletismo al igual que también puede determinar ciertos aspectos de otras tareas atléticas como puede ser trepar o saltar en determinadas situaciones.

Bestiario (Conocimientos)

Mide el grado de conocimiento que tiene un personaje sobre las criaturas que pueblan el mundo y generalmente, los conocimientos específicos sobre su hábitat, alimentación y conducta, algo que muchos exploradores tienen en alta estima. Existen muchas formas de mejorar estos conocimientos, siendo la más habitual es por medio de viajes, aunque los libros son una gran fuente de información.

Buscar (Inteligencia)

Se utiliza para encontrar algo específico. Esta Habilidad debe utilizarse comunicando al MZ lo que se está buscando, siendo lo más preciso posible. Esta Habilidad es una extensión indirecta de otras Habilidades que puede tener el personaje. Entrenada, puede resultar muy útil para los exploradores y cazadores de tesoros.

Cabuyería (Destreza)

Hace referencia a la Habilidad para realizar nudos de forma rápida y efectiva, aunque también tiene que ver con el uso de cabos en múltiples tareas. Es útil para realizar un nudo rápido y maniatar a alguien y también para lanzar un cabo al otro extremo de un acantilado y fijar el lazo a un saliente en la roca.

Cartografía (Conocimientos)

No tan solo implica conocer la mayoría de sistemas cartográficos para entender mapas y orientarse con ellos, sino también la capacidad de cartografiar nuevas regiones desconocidas. La interpretación de mapas muchas veces es clave en un viaje. Esta Habilidad suele estar muy desarrollada entre exploradores y viajeros, pero también es apreciada por los rhiders.

Diplomacia (Carisma)

La diplomacia es considerada un arte por muchos, y realmente es una Habilidad que con un debido entrenamiento, puede resultar útil en muchas ocasiones. Aquellos que se especializan en esta Habilidad a menudo tienen que ver con asuntos políticos o se ganan la vida como mediadores en conflictos. También resulta útil para evitar combates innecesarios.

Emboscar (Inteligencia)

Se sirve de la capacidad de raciocinio y la de observación. Es un análisis sistemático del entorno, utilizado para coger por sorpresa al objetivo lanzando un ataque directo que lo posicione en clara desventaja ante el atacante. Los personajes con puntuaciones superiores a 15 en *Alerta* pueden utilizar su Habilidad para detectar emboscadas. En ese caso el proceso se convierte en una mecánica de tiradas enfrentadas.

Enseñar (Inteligencia)

Utilizada para transmitir conocimientos o Habilidades a otros de forma clara y ordenada, de manera que resulten fáciles de asimilar. Hay diversas formas de enseñar, pero habitualmente los patrones acostumbran a ser los mismos. La experiencia es una pieza clave en la enseñanza de cualquier materia. Un personaje que desee enseñar algo, debe ser un experto en aquello que trata de enseñar a otros.

Equilibrio (Agilidad)

Esta Habilidad física se desarrolla cuando el individuo ha practicado o se ha visto obligado a recurrir a él. Sus usos son a menudo aplicados durante el transcurso de aventuras, pero en algunos casos también puede ser aplicada durante el frenesí de un combate, cuando se es golpeado o el terreno es inestable o resbaladizo.

Esconderse (Inteligencia)

Se utiliza básicamente para ocultarse en un momento dado usando como cobertura todo lo que tenga disponible en un entorno concreto. También puede servir para ocultarse en entornos grandes. Es posible utilizar esta Habilidad para buscar un lugar seguro, como por ejemplo podría ser un suburbio de una gran ciudad, donde es menos probable ser encontrado que en el centro.

Fuerza aplicada (Fuerza)

La potencia muscular no lo es todo a la hora de recurrir a la fuerza para realizar tareas físicas. La posición y el ángulo en el que se ejerce fuerza es un aspecto determinante cuando se recurre a su uso. La Habilidad representa esta capacidad atlética. Un personaje con poca puntuación en Fuerza puede lograr proezas mayores si sabe utilizar sus capacidades físicas.

Historia (Conocimientos)

Representa los conocimientos históricos generales de un personaje, aunque es posible especializar la Habilidad en un contexto concreto, como por ejemplo *"Imperio Páranos"*. Esta Habilidad también permite al personaje tener conocimientos arqueológicos sobre procedimientos y metdodología de estudio. Esta Habilidad también permite reconocer simbología e iconografía específica.

Informática (Conocimientos)

En los Estados Unidos, cada vez más, abunda la tecnología informatizada. Desde que la White Elm creó sistemas específicos para la navegación y el ESR, la tecnología informatizada se ha expandido a muchos entornos. Esta Habilidad mide el conocimiento de esta moderna tecnología para múltiples usos. Debe especificarse en qué tipo de máquina se tienen conocimientos informáticos.

Intimidar (Carisma)

Esta Habilidad mide la capacidad del personaje de usar tanto su físico como su expresión verbal para amedrentar a alguien. No siempre es efectiva, aunque los objetivos no acostumbrados a ser víctimas de intimidaciones a menudo suelen ser blancos fáciles. Esta Habilidad suele mejorar cuando el personaje recurre a menudo a ella para lograr sus objetivos.

Inutilizar mecanismos (Inteligencia)

Sirve para aplicar el ingenio para desactivar diferentes tipos de mecanismos, ya sean trampas, cierres de seguridad o cualquier otro sistema no informático que represente un obstáculo. Esta Habilidad está versada también en el conocido arte de forzar cerraduras o utilizar ganzúas. Muy apreciada entre los ladrones y los forajidos.

Investigar (Inteligencia)

Utilizada para obtener información útil o para ver más allá de las pistas visibles, y encontrar la información que se necesita. Comprende recordar hechos o conversaciones que tienen conexión directa con la tarea o los hechos que se están investigando. También es posible utilizarla para el desarrollo de maquinaria y lograr mejorar mecanismos, algo utilizado especialmente por ingenieros y científicos.

Juego (Inteligencia)

Son los conocimientos y habilidades que se poseen sobre los juegos de azar comunes en Ansalance, desde cartas o dados hasta ruletas, etc. El modificador que otorga esta Habilidad está centrado en un juego por cada 10 puntos en la Habilidad. Un personaje con 30 puntos puede saber jugar con relativa facilidad a 3 juegos. Requiere especialidad.

Lectoescritura (Conocimientos)

Mide los conocimientos que se utilizan para leer y escribir. Solo se pueden leer y escribir textos en los idiomas que se tienen conocimientos, tal y como indica la tabla de idiomas. Además de los conocimientos de lectura y escritura también representa la fluidez y la riqueza de léxico que posee el individuo.

Liderazgo (Carisma)

Se refiere a los aspectos principales que posee todo líder. El carácter de cada individuo es influyente, pero no lo es todo, porque a menudo la experiencia y el trato con subordinados otorgan mejores resultados en esta tarea. Se trata de una Habilidad muy destacable en los mandos militares y también en las personalidades políticas, ya que a menudo se sirven de esta Habilidad para lograr dirigir a las masas.

Mecánica (Conocimientos)

No solo representa los conocimientos teóricos sobre la mecánica general, sino que también comprende la aplicación práctica y la comprensión del funcionamiento. Si algo se avería habitualmente primero se recurre a esta Habilidad para poder localizar el fallo, para después usar la Habilidad *Reparar* y arreglarlo. Debido al gran número de tipos de sistemas mecánicos, se debe escoger una especialidad. Se puede tener una especialidad cada 10 puntos en la Habilidad.

Medicina (Conocimientos)

Habitualmente son los conocimientos académicos sobre el cuerpo humanoide. Existen algunas variaciones insignificantes entre razas a nivel anatómico. Estos conocimientos se utilizan para detectar enfermedades o dolencias, además da la posibilidad de tratarlas si se dispone del material necesario. Una puntuación baja representa los conocimientos populares que mucha gente tiene, en cambio una puntuación por encima de 35 implica haber realizado estudios específicos de medicina, lo cual debe especificarse, ya sea el campo concreto de medicina o la especie en la que se está versado.

Memorizar (Inteligencia)

A menudo utilizada para recordar conceptos que pueden ser útiles durante el transcurso de una aventura. Se rige por unas pautas de memorización basadas en métodos personales. Existen muchas técnicas para memorizar cosas, a menudo cada individuo crea las suyas propias, que con el tiempo se vuelven más eficaces y precisas. Esta Habilidad no implica una memorización tan profunda como la que utilizan los practicantes de magia cuando memorizan sus conjuros.

Mentir (Carisma)

Implica usar el lenguaje verbal, corporal o escrito para aparentar una verdad. A menudo no es necesaria una tirada para mentir, a menos que la interpretación sea dudosa o poco segura. En estos casos se recurre a la Habilidad que tiene el personaje, no el jugador, para representar una mentira. Si el MZ no lo considera necesario puede obviarse toda tirada.

Montar (Agilidad)

Desde tiempos remotos las monturas han sido, y son, el medio de transporte más asequible y común del mundo. La Habilidad no solo sirve para ser capaz de montar en situaciones habituales, centra sus usos también en situaciones límite, como por ejemplo, en un combate. Para ser capaz de montar mientras se lucha, ya sea cuerpo a cuerpo o disparando, se debe tener por lo menos 20 puntos en la Habilidad. Esta Habilidad generalmente no requiere especializaciones, para monturas similares al caballo, excepto si la montura en concreto es muy distinta, y su forma de control es completamente opuesta a la que el personaje está habituado.

Música (Conocimientos)

Comprende los conocimientos generales de música y si aquellos que la interpretan son famosos o no. También implica tener conocimientos sobre música centrados en la interpretación con instrumentos musicales. Se pueden escoger especialidades, pero a menudo se requiere tener por lo menos 20 puntos en la Habilidad por cada instrumento que el individuo sea capaz de tocar.

Nadar (Destreza)

Mide la destreza para desplazarse o mantenerse a flote cuando un personaje se encuentra en un medio acuático. Un personaje que no posea puntos en esta Habilidad no sabrá nadar en absoluto, aunque puede realizar tiradas para intentar mantenerse a flote. La ropa y el equipo que lleva el personaje pueden influir negativamente en la dificultad de la tirada necesaria para lograr nadar.

Navegación (Conocimientos)

Esta Habilidad no solo mide los conocimientos sino también la capacidad para aplicarlos. Aúna competencias de orientación y de técnica con el vehículo con el que se viaja. Actualmente existen muchos medios para lograr trazar rutas largas, pero si se carece de medios, la navegación y la Habilidad cartográfica pueden ser clave. Esta Habilidad requiere especialización ya que puede ser utilizada en el medio acuático, el aéreo o en el terrestre.

Observar (Sentidos)

Es la capacidad de analizar algo directamente, focalizando los esfuerzos en percibir cada detalle. Requiere especialmente del sentido de la vista, utilizándolo de un modo analítico para detectar detalles. Útil en situaciones en las que el personaje quiere encontrar algo concreto.

Olfatear (Sentidos)

Es la Habilidad que se desarrolla junto con el propio sentido, pero se aprende a utilizar conforme la experiencia avanza. Algunos olores son totalmente desconocidos y no suelen dar al personaje demasiada información sobre aquello que se está olfateando, pero puede resultar muy útil para detectar ciertos elementos como algunas criaturas e incluso venenos.

Orientación (Sentidos)

Se trata de una capacidad más que de una Habilidad, pero algunos personajes pueden servirse especialmente de ella para viajar sin mapa alguno. Sirve generalmente para encontrar el norte o seguir moviéndose en una misma dirección, ya sea buscando referencias visuales o cualquier otro estímulo que permita la orientación. Muy valorada por aquellos que recorren el mundo en busca de aventuras.

Percepción (Sentidos)

Mide la Habilidad de utilizar todos los sentidos para percibir alteraciones o encontrar algo fuera de lo común. Reúne tanto las capacidades visuales como auditivas y en ocasiones también se puede utilizar para recurrir al tacto, especialmente cuando el individuo se ve privado de los demás sentidos.

Persuadir (Carisma)

Muchos recurren al diálogo para lograr convencer a otros de sus ideas o propósitos. Esta Habilidad mide las capacidades persuasivas de los personajes. Generalmente suele estar asociada a la capacidad dialéctica y a la argumentación precisa de lo que se quiere decir. Al igual que ocurre con otras Habilidades, si la interpretación es lo suficientemente potente como para convencer, es posible que el MZ pida realizar alguna tirada, dependiendo del contexto y del PNJ al que se quiera convencer.

Pilotar (FM)*

Evidencia la destreza del personaje pilotando un vehículo y los conocimientos básicos sobre su mecánica. Por cada 10 puntos en esta Habilidad, el personaje puede especializarse en un tipo (terrestre, aéreo o acuático) y tamaño de vehículo (pequeño, mediano o grande). Cuando un personaje pilote un vehículo en el que no esté especializado, sufrirá un -2 a todas sus tiradas de pilotar. El MZ debe decidir qué vehículos entran en cada categoría y representar el aprendizaje de la nueva especialidad.

*Factor de Maniobra (FM): Viene indicado en la descripción del vehículo que se pilota (Ver *Capítulo 8*).

Primeros Auxilios (Conocimientos)

Son todos aquellos conocimientos de asistencia primaria que puede hacer cualquiera que tenga unos cuantos conocimientos sobre la curación de heridas. A menudo se suele utilizar para detener hemorragias o entablillar huesos rotos de forma precaria, pero que pueden resultar curas prácticas si el doctor más cercano se halla lejos. Para utilizar esta Habilidad se requiere tener a mano vendajes, telas o maderos que permitan la atención básica de las heridas. Si la herida es grave se puede usar esta Habilidad para detener efectos degenerativos.

Rastrear (Sentidos)

Esta Habilidad engloba muchos aspectos del buen observador. También concentra los conocimientos adquiridos en base a la experiencia. Se sirve de detectar los rastros, a veces casi imperceptibles, que deja el objetivo, tales como huellas, manchas de sangre, ramas rotas, resbalones y todo tipo de marcas visuales. A menudo esta Habilidad tiene más sentido si se utiliza en entornos fuera de las zonas urbanas, aunque un buen rastreador puede encontrar un rastro en cualquier situación.

Reparar (Inteligencia)

Representa la Habilidad manual de arreglar aquello que ha dejado de funcionar, de reemplazar piezas o recolocarlas. Generalmente esta Habilidad corresponde a aquellos con conocimientos mecánicos y "***manitas***", que son capaces de hacer funcionar cosas que han sido parcialmente destruidas, sirviéndose de su ingenio y su inventiva para ello. Normalmente si se trata de una avería mecánica primero debe realizarse una tirada de la Habilidad *Mecánica* para localizar aquello que ha dejado de funcionar.

Resistencia a venenos (Aguante)

Aunque se encuentra vinculada directamente con el aguante físico del personaje, puede lograrse con los años una mejor tolerancia a determinados venenos. Es algo que el propio organismo del individuo desarrolla. Muchos venenos son letales y no es posible realizar tirada de resistencia alguna aunque, a menudo, la mayoría sí que permiten primero realizar un chequeo de Aguante antes de contabilizar los efectos del veneno.

Resistencia al alcohol (Aguante)

Ansalance es un país acostumbrado a las bebidas alcohólicas, aunque no está bien visto que los ciudadanos deambulen ebrios por las calles. Esta Habilidad se potencia con el tiempo y las grandes ingestas de alcohol, ya sea en forma de extractos de frutas, cereales fermentados o fuertes licores destilados. Con el tiempo los bebedores se habitúan a la intoxicación etílica y son capaces de resistir mejor sus efectos. Cada bebida implica una dificultad distinta cuando se tratan de resistir los efectos provocados por el consumo excesivo. Si se falla la tirada, lanza 1d6 y consulta el resultado en la tabla T 6.2.

Nota: Un personaje bajo los efectos del alcohol no es capaz de usar sus Habilidades de forma normal aunque a este se lo parezca. El MZ deberá aplicar MS negativos a todas las acciones del personaje en función de su estado. Se debe tener presente que no todas las razas son igual de sensibles al alcohol, por ejemplo, un Görn es prácticamente insensible a no ser que esté bebiendo algo realmente fuerte. Un Görn solo lanzará *Resistencia al Alcohol* por cada dos veces que lo haga otro humanoide.

T 6.2 Resistencia al alcohol

TIRADA	EFECTO
1	Sin cambios significativos. Puedes seguir bebiendo.
2	Sientes un ligero mareo que se pasa enseguida.
3	Te sientes desinhibido y mareado durante 1d20 minutos. No vocalizas correctamente. -2 a todas tus actividades físicas y sociales durante ese período.
4	Te mareas y vomitas. Eres incapaz de hacerte entender. -4 a tus actividades físicas y sociales durante 1d4 horas.
5	Vomitas y caes inconsciente 1d20 minutos.
6	Vomitas y caes inconsciente 1d20 minutos, después dormirás 1d6+2 horas seguidas.

Para representar el desgaste que produce el alcohol en el cuerpo, cada vez que el personaje beba y realice una tirada de dificultad de resistencia al alcohol, se restaran 5 puntos temporales a la Habilidad de ***Resistencia al alcohol*** para la siguiente tirada. Estos casos se producen sobre todo en cantinas y Saloon, donde los viajeros se suelen enfrentar y prueban quién es mejor bebedor. Una vez hayan pasado los efectos del alcohol o el personaje haya podido descansar durante al menos 8 horas, la puntuación de la Habilidad será restaurada. También deberán aplicarse los modificadores negativos a la *Canalización* y *Proyección* de conjuros.

Resistencia al dolor (Aguante)

Representa el umbral de dolor que puede resistir un personaje antes de sufrir las consecuencias de sus heridas. Los personajes más acostumbrados a recibir dolor, ya sea en combate o en condiciones extremas suelen poseer puntuaciones altas en esta Habilidad. A menudo los personajes que pierden más de la mitad de su vitalidad de un solo ataque o causa, deben chequear *Resistencia al Dolor* antes de caer inconscientes.

Robar (Destreza)

Es básicamente una Habilidad innoble, propia de ladronzuelos de poca monta que recurren a sus sutiles Habilidades para practicar el hurto. La dificultad varía muchísimo según el contexto y lo que se trata de hurtar, sin que el objetivo portador se percate. No es lo mismo intentar robar una cartera a un descuidado borracho que tratar de robar una identificación a buen recaudo, en el bolsillo interior de una chaqueta.

Saltar (Agilidad)

Esta Habilidad mide la pericia con que un personaje realiza saltos, ya sean con impulso o sin él. Según la puntuación, no tan solo permite una mayor longitud de salto sino también una mayor precisión en el punto en que se desee aterrizar. Las puntuaciones bajas en esta Habilidad implican cierta torpeza y a menudo acaban dañando al individuo que trata de realizar el salto. También se ve penalizado el resultado si el individuo va cargado por encima de su *Capacidad de Carga*, según indique el MZ.

Seducir (Carisma)

Esta Habilidad representa la capacidad para cautivar y agradar a alguien, a través del diálogo y el encanto personal. A menudo se utiliza para agradar a individuos del sexo opuesto, aunque no siempre ha de ser así. Esta Habilidad también tiene usos que refuerzan la empatía emocional, de esta forma los personajes logran una mayor aceptación cuando superan sus tiradas para seducir a otros. Para contrarrestar sus efectos se puede tirar de forma enfrentada utilizando esta misma Habilidad.

Sigilo (Agilidad)

Representa la Habilidad del individuo de moverse sin hacer ruido, de forma sutil e imperceptible. Se trata de una Habilidad que combina muy bien con la de *Esconderse*. Los personajes que recurren a ella pueden ser descubiertos con una tirada enfrentada de *Percepción*, aunque siempre dependiendo del contexto.

Supervivencia (CNC)

Mide el grado de conocimientos que se tiene sobre la supervivencia en entornos hostiles. A menudo tienen que ver con la falta de comida y agua. Esta Habilidad aunque está intrínsecamente relacionada con los conocimientos aprendidos y la experiencia propia, también tiene un fuerte componente instintivo. Si el MZ lo desea, puede regular la dificultad de la tirada según el contexto y el lugar en el que el personaje ha de sobrevivir.

Trato con animales (Carisma)

Refleja la Habilidad empática que se exterioriza cuando se trata con animales. En algunas ocasiones el conocimiento sobre la personalidad del animal sirve de ayuda, pero generalmente se trata de cómo reacciona el individuo hacia el animal, casi de forma instintiva. Suele tener usos prácticos, como por ejemplo: Calmar a un caballo asustado o tratar de acercarse a un oso de las montañas sin aparentar ser una amenaza.

Trepar (Fuerza)

No solo está relacionada con la fuerza física, también refleja la capacidad del individuo para agarrarse a una superficie y trepar por ella. Se recurre con mucha frecuencia al conocimiento sobre el terreno, como la localización de asideros, las partes seguras de una pared de roca y todo aquello que permita al individuo trepar con seguridad. El componente atlético es muy importante, pero también lo es el peso y el volumen del equipo que lleva cargado, variando a menudo la dificultad de la tirada pertinente para lograr trepar.

Valor (x2)

Es la virtud que mide el coraje del individuo. El valor frente a las adversidades que le provocan aprensión, puede venir provocado por las alturas, por el aspecto monstruoso y amenazante de una criatura o la certeza de muerte en determinadas situaciones. Generalmente esta Habilidad se refuerza tras la experiencia del individuo y la seguridad en sí mismo. Las puntuaciones bajas en esta Habilidad pueden provocar más a menudo que el personaje quede amedrentado y huya de la fuente que le provoca el miedo. Al no tener Característica relacionada, se obtiene el MHC multiplicando x2 la puntuación de la Habilidad.

HABILIDADES DE COMBATE

Combate cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo tan solo puede darse cuando los combatientes se encuen-

tran a una distancia máxima de cuatro pasos. Para ello se puede recurrir a diversas formas de lucha; sin armas, utilizando los puños y las piernas o en el caso de los cambiantes, las garras y los dientes. El combate con armas de contacto, comprende el uso de armas que deben empuñarse para golpear, pueden ser armas o cualquier cosa que sirva para el combate. Para defenderse y bloquear ataques cuerpo a cuerpo, puede utilizarse el propio cuerpo o bien utilizar armas. Si se carece de armas para el bloqueo se ha de recurrir a la Habilidad de *Esquivar*.

Combate sin armas (Agilidad)

Se trata del combate con las manos desnudas, utilizando cualquier extremidad del cuerpo para golpear al adversario. Cualquier pelea en la que no se utilicen armas requerirá tiradas de esta Habilidad, tanto para atacar como para defenderse. Los cambiantes que utilizan sus garras y sus poderosas mandíbulas para desgarrar a sus oponentes, recurren también a esta Habilidad aunque su transformación les proporcione armas naturales más poderosas que los puños y las piernas.

Combate con armas de contacto (Destreza)

Esta Habilidad mide la destreza del individuo esgrimiendo un arma cualquiera que sirva para golpear. Se considera un arma de contacto cualquier objeto que sirva a tal propósito, desde un sable hasta una silla. A puntuaciones altas, se da por hecho que el individuo posee una maestría especial en determinada arma, con lo cual si quiere utilizar otra de otra categoría que implique otro estilo de lucha deberá reducir 10 puntos su puntuación total. Representando así la destreza y la especialización concreta.

Esquivar (Reflejos)

La Habilidad se sirve directamente de los reflejos, únicamente en combates cuerpo a cuerpo, no para ataques a distancia. Representa la Habilidad de apartar el cuerpo de la trayectoria del ataque, evitándolo. Se trata de una acción defensiva que puede utilizarse únicamente para este efecto, aunque también puede utilizarse en situaciones ajenas al combate si es necesario.

Combate a distancia

Se consideran combates a distancia todas las acciones ofensivas en las que se dispare un arma, se produzcan lanzamientos de objetos -desde piedras hasta cuchillos- o se utilicen conjuros con propósitos ofensivos. En este caso solo se describen las Habilidades relacionadas con las armas de fuego y de proyectiles, ya que las Habilidades de combate mágico se describen en el *Capítulo 7*.

Disparar armas de Fuego (Destreza)

Es la competencia del individuo con el uso de armas de fuego. Representa su puntería y su maestría en el grupo de armas de fuego convencionales. También comprende el uso preciso de la modalidad de *Fuego Automático*, descrito en el *Capítulo 5*.

Disparar armas de proyectiles (Destreza)

Esta Habilidad representa la competencia del individuo con el uso de armas de proyectiles. Armas que suelen ser arcos y ballestas, aunque también se utiliza para las armas arrojadizas y todo aquello que sirva de arma de proyectil que no sea considerada arma de fuego.

Evitar / Cubrir disparos o proyectiles (Reflejos)

Aunque no es posible esquivar balas o flechas tal y como se puede hacer con los golpes, esta Habilidad permite al individuo tirarse al suelo, rodar o cubrirse del fuego enemigo. El MZ ha de tener en cuenta cuándo puede realizarse una tirada de este tipo o debe recurrir a otro sistema, como los ataques a distancia a "***Quemarropa***" descrito en el *Capítulo 5*. No sirve para el combate cuerpo a cuerpo.

Combate en vehículos

El combate a bordo de vehículos es ligeramente distinto, a menudo vinculado al mecanismo del que dispone el arma del propio vehículo y al ***Factor de Maniobra*** del mismo. Las Habilidades defensivas también están vinculadas al vehículo en sí mismo, aunque el piloto puede influir significativamente en la tarea defensiva, al igual que en el ataque.

Disparar armas de vehículos (FM)

Las armas de los vehículos a menudo suelen estar acopladas al fuselaje o bien disponen de sistemas que las controlan, ya sean simples torretas de artillería o cañones de asalto. Esta Habilidad reúne todos los conocimientos del artillero (que en algunos casos también podría ser el mismo piloto) para usar un arma a bordo de un vehículo.

Maniobras de evasión (FM):

Esta Habilidad solo puede ser usada por el piloto del vehículo. Cuando el vehículo es atacado, el piloto puede usar esta Habilidad para optimizar sus maniobras y evitar que su vehículo resulte dañado. Se trata de una Habilidad defensiva como las que se utilizan para el resto de tipos de combate, con la diferencia que aquí las Características del piloto poco pueden afectar, teniendo mayor relevancia el factor de maniobra del vehículo.

Combate mágico

Describe las Habilidades utilizadas durante el transcurso de un combate y que un practicante de las artes mágicas puede entrenar y mejorar conforme se vuelve más poderoso.

Proyección (Inteligencia)

Esta Habilidad mide la destreza cuando se trata de proyectar la ***Energía Mágica*** de un conjuro. Esta Habilidad se usa en los hechizos apuntados, es decir, de tipo proyectil. Generalmente este tipo de conjuros pueden evitarse mediante la misma tirada que la utilizada en el combate a distancia.

Resistir Magia (Inteligencia)

Mide la capacidad mental para resistir los efectos de conjuros directos como el ***Lectura Mental***, ***Extraer Información*** o cualquier conjuro que tenga efectos sobre el estado físico o anímico. La tirada de ***Resistir Magia*** se realiza voluntariamente si el personaje decide enfrentarse a la sensación mágica que le está afectando. Tirar Resistir Magia es una acción gratuita que representa la resistencia natural del personaje. De este modo, un personaje que esté siendo curado mágicamente optará por no resistirse a tales efectos.

Técnicas

Los personajes a lo largo de sus aventuras aprenderán nuevas Habilidades con las que enfrentarse a sus retos diarios. Estas dotes específicas reciben el nombre de Técnicas y cada Arquetipo tiene las suyas propias, las que representan mejor sus aptitudes. Para aprender una Técnica se deben acumular puntos de experiencia (abreviados "PE", descritos en el *Capítulo 9*). Una vez gastados los puntos necesarios para adquirir una Técnica, se podrá anotar en la Hoja de Personaje y utilizarla. También se pueden emplear los ***Puntos de Habilidad*** descritos en el capítulo de creación de personajes. En juego debe representarse su entrenamiento, antes de que se utilice por primera vez. Aunque si lo deseas puedes saltarte ese paso si eso mejora la dinámica y si el MZ lo permite.

Algunas técnicas otorgan al personaje bonificaciones en el uso de ciertas Habilidades. Las Técnicas no se pueden recomprar acumulando sus efectos, a no ser que se indique lo contrario.

TÉCNICAS DE ARQUETIPO

Son específicas para cada Arquetipo y no pueden adquirirse si se pertenece a un Arquetipo distinto, a menos que tu MZ esté de acuerdo. En tal caso el coste en PE será el doble del indicado. Algo que debería hacerse solo si el personaje tiene acceso a un maestro del Arquetipo del cual quiere aprender la Técnica y midiendo cómo puede afectar eso al juego.

Asesino

Ataque silencioso (10 PE)

El Asesino es capaz de desenfundar un arma de corte (COR) y utilizarla sin hacer el menor ruido. Cada vez que el Asesino tire por *Sigilo* en acciones centradas en el uso de armas de corte, obtendrá un MS: +2 a su tirada de *Sigilo*.

Movimiento felino (20 PE)

Un asesino experimentado sabrá moverse con el sigilo propio de un felino que acecha a su presa. Algunos se sirven de calzado especial, otros aprenden a caminar descalzos sin hacer el menor sonido. El asesino podrá acechar a su presa con mayor facilidad. Cada vez que utilice su Habilidad ***Sigilo*** sumará +3 a la tirada.

Veneno (30 PE)

Mediante esta Técnica se aprende a utilizar venenos, bien sea disimulados en comidas o en el filo de sus armas. Para ello se ha de servir de sustancias tóxicas que debe encontrar durante sus aventuras. El veneno utilizado por el Asesino causa un efecto a discreción del MZ y de la sustancia utilizada.

Muerte silenciosa (40 PE)

El asesino aprende a matar a su objetivo de forma sigilosa, sin llamar la atención. Secciona arterias concretas, aplasta la tráquea o simplemente asesina con un solo ataque a su víctima. Sea cual sea el caso, cuando el asesino logra acabar con su presa, esta no emite sonido alguno, de manera que cualquier ser cercano tendrá un -5 a su tirada de *Percepción* si trata de encontrar al asesino. El jugador puede decidir si utiliza esta Técnica o no.

Ataque dirigido (50 PE)

Esta Técnica permite al asesino decidir qué parte atacar, incrementando en ocasiones el daño infligido. Para muchos asesinos esta Técnica representa el máximo dominio del "*arte de matar*". Los que la dominan son temidos y respetados entre los círculos de asesinos. Esta Técnica se sirve del ataque cuerpo a cuerpo únicamente, a menos que el asesino la adquiera por 70 puntos para utilizarla en un ataque a distancia. Si el asesino se encuentra sorprendiendo a su presa puede decidir directamente la localización; en cambio, solo la podrá usar una vez por combate.

Cazadores de Recompensas

Recabar información (10 PE)

El cazador sabe de manera instintiva a quién preguntar para obtener la información que precisa. Por ello el cazador en todas sus tiradas de *Investigar* sumará a un +2.

Aturdir (20 PE)

Los cazadores de recompensas a menudo deben encargarse de llevar al prisionero vivo ante quien paga el precio por sus servicios. Con el tiempo desarrollan la capacidad (muy común entre los cazadores de recompensas) de golpear a su objetivo de forma que quede aturdido durante 1 turno, para esto el cazador de recompensas ha de haber superado la tirada enfrentada de combate (con armas o sin ellas) contra el objetivo, declarando antes que se dispone a utilizar esta Técnica. Si lo logra, habrá logrado aturdir a su objetivo y tendrá tiempo para amordazarlo o inmovilizarlo. Si obtiene un doble cero en la tirada de ataque lo habrá dejado inconsciente durante 1d4 horas.

Anudar (30 PE)

Los cazadores de recompensas están acostumbrados a atar a sus presas. Algunos aprenden a hacer nudos extremadamente difíciles de desatar por el prisionero. El nudo resultante tan solo puede ser desatado por el propio cazador de recompensas que lo hizo. Esta técnica suma un +4 a las tiradas de *Cabuyería,* para tal acción.

Trazar viaje (40 PE)

Los cazadores de recompensas, quizá más que ningún otro tipo de cazador, están habituados a viajar y a trazar las posibles rutas que ha seguido su objetivo. Algunos son diestros pilotos, otros conocen muy bien el terreno en el que se mueven. Los cazadores de recompensas que adquieran esta Técnica tendrán una facilidad especial en averiguar la ruta de viaje que ha seguido su objetivo (a discreción del MZ) pero a su vez también sabrán interpretar los rastros dejados por el objetivo en su huida, desde conversaciones con otra gente o hasta transacciones bancarias. Por ello en las tiradas de *Rastrear* obtendrán un +5 al resultado.

Disparo letal (50 PE)

Requiere de una concentración especial. Tan solo puede utilizarse una vez por combate (a menos que se obtenga un 18 o más en 2d10).

El daño provocado por el arma, ya sea de fuego o de proyectiles, se duplica. Considerando esto como un daño elevado causado por un potente proyectil en una zona vital.

Cazadores de Tesoros

Recabar información (10 PE)

El cazador sabe a quién preguntar para obtener la información necesaria para llevar a cabo su tarea, hablando con gente influyente o comprendiendo mejor los datos que puede ver a su alrededor. Por ello el cazador sumará un +2 al resultado de todas sus tiradas de *Investigar*.

Conocimiento de lo antiguo (20 PE)

Los cazadores de tesoros buscan incesantemente ganar fama y gloria con sus descubrimientos de objetos antiguos. Esta Técnica les permite, cuando tengan delante una oportunidad de obtener información sobre lo antiguo, hacer una tirada de *Conocimientos* (Tirada sin Habilidad) con bono de +4.

Detectar trampas (30 PE)

El aventurero que dispone del conocimiento de esta Técnica tendrá un +3 en las tiradas de *Observar* cuando tenga el presentimiento (aquí entra el buen juicio del jugador) de que en determinado lugar hay un mecanismo que acciona una trampa. A menudo los tesoros están bien protegidos de los saqueadores.

Capacidad de carga superior (40 PE)

Los cazadores de tesoros a menudo viajan utilizando monturas, embarcaciones o aeronaves. Habitualmente cargan sus tesoros en su medio de transporte, pero no siempre se encuentra cerca del lugar donde se encuentra el botín. Son muchos los que aprenden a cargar con más peso del habitual utilizando pequeños trucos de carga o distribución en sus mochilas. Mediante esta Técnica, pueden cargar con el doble de su puntuación en *Carga* durante 1d6+2 asaltos sin sufrir penalizaciones por ello.

Intuición de cazador (50 PE)

Muchos retos están expresamente diseñados para acabar con la vida del ladrón o confundirlo, para igualmente llevarlo a la muerte. Esto ha desarrollado en muchos cazadores de tesoros la capacidad intuitiva de descubrir, por ejemplo, cuál es la puerta correcta o cuál es el suelo más inestable. El que disponga de esta Técnica podrá realizar una tirada de *Percepeión* + *Inteligencia*, añadiendo un +5 al resultado cuando se encuentre ante una situación de similares Características. Si obtiene un resultado mayor a 12 podrá intuir cierta información útil para su expedición.

Forajidos

Carterista (10 PE)

A lo largo de su vida los forajidos aprenden a sobrevivir mediante el hurto. Son capaces de robar bolsas de dinero o carteras sin que el dueño lo perciba; por eso gozan de un modificador de +2 cuando realicen tiradas de *Robar* para tal fin.

Crear explosivos (20 PE)

Cuando el forajido tiene cierta experiencia, puede fabricar explosivos, ya sea con pólvora, nitroglicerina o algún otro tipo de material explosivo. Para determinar esto el MZ es el que debe calcular el radio de efecto y el daño que causa el explosivo creado. Para la fabricación suelen tardarse entre 30 y 60 minutos dependiendo del tipo de explosivo (si funciona con mecha se suele fabricar más rápidamente, si va mediante un detonador o un espolón es algo más complicado y suele necesitar más tiempo). La tirada implicada en esta acción es *Artesanía* a la dificultad impuesta por el MZ.

Falsificar (30 PE)

El estar fuera de la ley es algo normal en la vida de un forajido, por esto los que adquieren esta Técnica aprenden a falsificar cosas sencillas, como por ejemplo una tarjeta de visita, un sello de una familia noble o incluso acreditaciones. Los forajidos que obtengan esta Técnica podrán sumar un +5, a su tirada de *Artesanía* siempre y cuando traten de falsificar algo factible y con el material adecuado.

Huida (40 PE)

Cuando los forajidos no eliminan a todos los testigos, optan por la huida. A veces tratando de confundir a su perseguidor cambiando de ruta, o dejando pistas falsas por donde pasa. Los forajidos que adquieran esta Técnica podrán escapar con mayor facilidad. Todo aquel que trate de seguirlo utilizando *Rastrear* tendrá un modificador de -5 a sus tiradas.

Banda amiga (50 PE)

El forajido que ha demostrado ser digno de confianza dentro de sus pares (dependiendo de lo que se entienda como confianza entre forajidos), puede adquirir esta técnica para que toda una banda de forajidos acuda en su ayuda si se encuentra en peligro. Representa el uso del más preciado recurso de un forajido reconocido entre los suyos. El MZ debe determinar el número de integrantes de la banda que va a socorrer al personaje y sus puntuaciones básicas necesarias para entrar en el juego.

Hechiceros de Gremio

Proteger escrituras (10 PE)

El hechicero conoce las intrincadas caligrafías de lo arcano, sabe por tanto escribir sus conjuros en un lenguaje propio evitando así que otros aprendices puedan leer sus conjuros. De la misma forma cualquiera que no sea practicante o tenga altos conocimientos de magia, no podrá leer absolutamente nada, viendo una serie de garabatos incomprensibles en sus páginas.

Ocultar magia (20 PE)

Los tiempos actuales son peligrosos para todos aquellos que practican magia, por ello muchos han aprendido a ocultar su condición mágica ante otros sistemas de detección, incluso de las criaturas que utiliza el gobierno de Ansalance para detectar hechiceros. El practicante puede intentar ocultar durante 1d4 horas la radiación mágica de un objeto o de sí mismo si supera una tirada de *Canalización* a dificultad 15.

Descanso acelerado (30 PE)

El hechicero durante sus viajes aprende a dormir suspendiendo la mente en un estado superior de relajación. Con ello recupera el doble de puntos de ***Energía Mental*** cuando duerme. Si el Hechicero de Gremio está utilizando ***Meditación*** también duplica los puntos que recupera durante el turno de suma relajación mental.

Síntesis alimentaria (40 PE)

Tras el uso reiterado de la magia el cuerpo del hechicero sintetiza muchos más nutrientes de la comida que ingiere. Un hechicero con esta Técnica puede sobrevivir con muy pocas provisiones. Con una ración puede mantenerse firme durante 7 días de viaje.

Mente poderosa (50 PE)

El hechicero aprende a canalizar la magia de la Corriente Mística aprovechando su incesante flujo. Un practicante con esta Técnica puede repetir 3 veces al día todas las tiradas de *Canalización* que resulten fallidas. Considerando la velocidad mental del hechicero como algo superior, es capaz de corregir los errores de canalización y las posibles fluctuaciones de la Corriente Mística.

Ingenieros

Construcción sencilla (10 PE)

Mediante su ingenio puede llevar a cabo la construcción de algo sencillo y de lo cual tenga unos planos. Puede construir un encendedor que no se apaga, un mecanismo para cerrar una puerta cada vez que se abre, manipular la alarma de un hangar de vehículos, etc. El MZ determinará (según la Característica *Conocimientos)* si puede construir lo que se propone. Esto en términos de juego se aplica de la siguiente forma: Cada vez que el ingeniero intente construir algo sencillo, pero a su alcance, sumará un +2 a su tirada de *Artesanía*. Si lo que trata de construir está fuera de su alcance o no dispone de los materiales específicos no aplicará ningún modificador.

Diseño mediano (20 PE)

Los ingenieros pasan muchas horas pensando en nuevos artilugios o estructuras. Para llevarlas a cabo, plasman sus ideas en papel y las prueban realizando maquetas a escala o directamente en modelos de prueba. Con esta Técnica los ingenieros son capaces de diseñar modelos de su especialidad. Pueden diseñar desde una diligencia motorizada a una aeronave pequeña. Este diseño se suele terminar en dos o tres semanas si se poseen los materiales adecuados. Si dispone de ayuda y mano de obra puede reducir este tiempo a una semana. El ingeniero obtendrá además un +3 a sus tiradas de *Artesanía* para construir lo que se propone.

Diseño grande (30 PE)

Al igual que ocurre con los diseños medianos, los diseños grandes requieren de planificación y pruebas. Esta disciplina requiere un poco más de tiempo para su concepción. Con esta Técnica los ingenieros son capaces de diseñar modelos de su especialidad de gran tamaño, así como una aeronave de carga o un puente levadizo. Este diseño se suele llevar a cabo entre dos y cuatro meses de trabajo. Si se poseen los materiales adecuados, mano de obra y los suficientes recursos, se puede reducir un mes al total. Obtendrá un +4 a sus tiradas de ***Artesanía.***

Mejora de armas (40 PE)

Aunque para estas tareas se suele contratar a *"Mecarmeros",* los ingenieros también son aptos para la mejora de armas. Con la adquisición de esta Técnica y los elementos necesarios (junto con las herramientas) pueden modificarse las armas que estén a su alcance, tirando *Mecánica* y sumando un +3 contra la dificultad estipulada en las siguientes tablas. Si falla la tirada deberá reunir de nuevo los materiales necesarios para realizar las mejoras. Para completar la mejora, el ingeniero puede tardar desde unas pocas horas a semanas.

Diseño colosal (50 PE)

Este tipo de diseño es propio de los grandes maestros y mentes sobresalientes de la sociedad científica de Ansalance. Los diseños colosales suelen ser solicitados en cuestiones militares o gubernamentales.

T 6.3 Mejora de armas de filo

ARMAS DE FILO	MODIFICACIÓN	DIF
+1d8	Elementos de calidad baja.	15
+1d10	Elementos de calidad media.	18
+1d12	Elementos de calidad alta.	20
+1d20	Elementos de calidad superior.	23

T 6.4 Mejora de armas de fuego

ARMAS DE FUEGO	MODIFICACIÓN	DIF
+1d8	Elementos de calidad baja.	18
+1d10	Elementos de calidad media.	20
+1d12	Elementos de calidad alta.	22
+1d20	Elementos de calidad superior.	28

Con esta Técnica los Ingenieros son capaces de diseñar modelos de su especialidad de tamaño colosal así como un aerobuque o un submarino militar. El periodo para construir el diseño oscilará entre seis meses y un año.

Es necesario un equipo de trabajadores que esté compuesto por lo menos por 20 miembros. Requiere los recursos adecuados para su construcción, así como grúas, andamios y soportes de calidad. El ingeniero obtendrá un +5 a sus tiradas de Característica *Conocimientos*. cuando trate de diseñar este modelo colosal.

Justicieros

Supervivencia (10 PE)

Los justicieros pueden saber con aproximada exactitud dónde encontrar agua, guarecerse del clima ártico o dónde encontrar una veta de mineral que le ayude a nutrir su cuerpo en caso de necesidad. Por esto suman a su tirada de *Supervivencia* un +2.

Precisión (20 PE)

Los justicieros se sirven de las armas para llevar a cabo su ideal de justicia allá donde van. Es por esta razón por la cual pasan muchas horas al día entrenando sus aptitudes de combate con armas. Esto en el juego está representado por un modificador de +2 en todas sus tiradas que impliquen combate con armas.

Disparo certero (30 PE)

Aprenden a concentrarse utilizando la relajación durante el combate a distancia. Pueden impactar a su objetivo donde ellos deseen, destinando un turno completo a apuntar a su blanco. El jugador podrá determinar el lugar en el que el proyectil impactará si supera la tirada enfrentada contra el blanco, o supera la dificultad impuesta por el MZ en el caso de que el blanco no sea consciente del ataque (recurriendo al MS para ello). Esta Técnica puede utilizarse una vez por oponente, requiere de una concentración especial y raras veces puede utilizarse en más de un combate. Si el MZ considera que el personaje puede hacer otro disparo certero debido a la situación o énfasis del combate, puede pedir al jugador que lance 2d10, en caso que el resultado sea de 15 o superior, el jugador puede volver a hacer un disparo certero. Si el jugador es atacado durante el turno destinado a apuntar, perderá el uso de Disparo Certero contra el oponente atacante.

Valor de la causa (40 PE)

La principal fuente de motivación para un justiciero es la causa por la cual arriesga su vida continuamente. Esto les hace ser cada vez más valerosos, creyendo que su vida es una mera herramienta para servir a la justicia. Por tanto, esto les hace ser más determinados en sus acciones diarias. Con esta Técnica ganan un +5 en todas sus tiradas de *Valor*.

Disparo curvilíneo (50 PE)

Empleando esta técnica se disparara una sola bala haciendo un movimiento con el brazo antes de apretar el gatillo, de forma que la bala no siga una trayectoria en línea recta, sino que se mueva con efecto. De esta forma se podría disparar a un blanco que está escondido detrás de algo, o que está utilizando un rehén como cobertura, ignorando así el MS pertinente. Además, esta Técnica suma al justiciero un +3 al resultado de la tirada *Disparar Armas de Fuego* cuando usa esta técnica.

Mecánicos Aeronautas

Mejora de rendimiento (10 PE)

Los mecánicos aeronautas suelen tener los conocimientos específicos de la mayoría de los motores aéreos y terrestres actuales, es por esto que pueden lograr mejorar el rendimiento de un vehículo motorizado si se lo proponen y disponen del tiempo necesario para hacerlo. Pueden hacer que el vehículo consuma menos combustible o que los *flaps* de las alas de una aeronave sean más precisos, todo depende de la cantidad de tiempo y de los medios de los que dispone el mecánico aeronauta. Para ello cuentan con un +2 en las tiradas de *Mecánica* necesarias para la *Mejora de Rendimiento*.

Reparación rápida (20 PE)

Muchas veces los mecánicos aeronautas son contratados en una flota militar o en una aeronave comisionada del gobierno. Eso les obliga a trabajar con agilidad y eficacia. Los que adquieren esta Técnica son capaces de reparar en la mitad de tiempo una avería. Por ejemplo, si para reemplazar un cristal gravitatorio ***Yhm*** ubicado en el centro de una estructura de una aeronave de carga, se requiere una hora de trabajo, la Habilidad de los que poseen esta Técnica les permite hacerlo en 30 minutos. Para llevar esto a cabo se ha de superar una tirada de *Mecánica* asociada a la Característica *Destreza* en lugar de *Conocimientos*. Con ese MHC deberá superarse una dificultad determinada por el MZ según la avería.

Blindaje reforzado (30 PE)

Normalmente el blindaje de un vehículo viene dado por la calidad del material de su fuselaje, su peso y su ensamblaje a la estructura, pero los mecánicos aeronautas a menudo viven situaciones en las que no disponen de los materiales necesarios para reemplazar el fuselaje entero y optan por reforzar los puntos clave del blindaje, en los que suele soportar más cantidad de daños. Para esto necesita herramientas tales como; un soldador y materiales de unión (anillas o tornillos reforzados) aumentando el blindaje y sumando un +3 al resultado de la tirada *Reparar* a dificultad 10. El tiempo que tarda el mecánico aeronauta en acabar su tarea viene determinado por el tamaño del vehículo.

Armas poderosas (40 PE)

Al igual que el ingeniero, el mecánico aeronauta puede mejorar el rendimiento de las armas. Debido a la especialidad del mecánico aeronauta, las que puede modificar con mayor índice de éxito son las de una aeronave (el resto de armas de fuego tienen una mayor dificultad para él, +3). Puede mejorar el tiempo de carga, el retroceso, la precisión e incluso la temperatura de los cañones. Aunque para todo esto necesita herramientas especiales, con las que cuentan cuando viajan a bordo de aeronaves militares.

T 6.5 Mejora de armas poderosas

ARMAS DE FUEGO	MODIFICACIÓN	DIF
+1d10	Elementos de calidad baja.	15
+2d10	Elementos de calidad media.	18
+1d20	Elementos de calidad alta.	22
+2d20	Elementos de calidad superior.	25

Construcción de aeronaves (50 PE)

El conocimiento sobre la estructura de un vehículo aéreo es algo complejo que tan solo los mejores mecánicos aeronautas pueden comprender en toda su complejidad. Un ingeniero lo puede diseñar e incluso analizar completamente, pero es sin duda la Habilidad de un mecánico aeronauta la que puede llevar a cabo la construcción de una aeronave completa. Para ello se necesitan unos planos o una idea plasmada en papel, el material necesario para la construcción y superar tiradas de *Artesanía*. Generalmente el MZ puede permitir hacer un número de tiradas por día igual al número de Técnicas de Arquetipo que tiene el mecánico aeronauta. Para lograr construir una aeronave (dependiendo de su tamaño y de la mano de obra disponible) el MZ debe determinar la dificultad y el número de tiradas exitosas necesarias para finalizar la construcción de la aeronave.

Mercenarios

Conocimiento en tipo de armas (10 PE)

Los soldados de todos los ejércitos del mundo están especializados según su categoría y batallón. En definitiva, son especialistas en algún tipo de combate. Los que adquieren esta Técnica son especialmente hábiles con un tipo de armas (debe escogerse entre ***armas de fuego***, de ***contacto***, de ***proyectiles*** o de ***vehículos***) de esta forma cada vez que utilice un arma de su grupo tendrá +2 en la tirada. Solo se puede adquirir una segunda vez por 50 PE.

Moral (20 PE)

En el campo de batalla, en las situaciones de combate en las que la moral juega un papel fundamental para lograr la victoria, los mercenarios han aprendido a mantenerse rectos y a seguir combatiendo aunque la muerte aceche por todos los flancos. Si se encuentra en una situación en la que debe chequear por *Valor,* contará con un +5. Si supera la tirada, tanto él como su grupo se quedarán a combatir alentados por la férrea moral que irradia su compañero mercenario. Aunque si los demás desean huir, pese a todo, podrán hacerlo voluntariamente.

Aguante de la milicia (30 PE)

Como ex militares que son, están acostumbrados al duro modo de vida del soldado y por esto pueden pasar varios días con pocos suministros alimentarios. Pero la verdadera ventaja de esta Técnica es el poder resistir mejor las heridas en la batalla. Un mercenario con esta Técnica no debe tirar *Aguante* la primera vez que pierda más de la mitad de su *Vitalidad* en un mismo combate. Además cuenta con un bonificador de +4 a su tirada de *Resistencia al Dolor.*

Fabricar armas (40 PE)

Un Mercenario con ciertas Habilidades y experiencia puede fabricar armas de fuego o de filo según la especialidad que tenga (teniendo adquirida la Técnica *Conocimiento en Tipo de Armas).* Para ello necesita tener los materiales necesarios y superar las tiradas de *Artesanía* a la dificultad que el MZ determine. El arma que fabrique un mercenario con esta Técnica siempre tendrá un modificador de +10 al daño.

Ataque dirigido (50 PE)

Una vez por oponente, el mercenario puede decidir en qué parte del cuerpo del enemigo impacta su ataque o incluso puede decidir desarmarlo (en ese caso es una tirada de dificultad 18). Los Mercenarios utilizan esta Técnica a menudo en los combates personales en los que se juegan el todo por el todo, especialmente cuando el adversario está gravemente herido. Esta técnica solo se puede adquirir una segunda vez, lo que permite usarla dos veces por oponente.

Miembros de la Mafia

Fuera de la ley (10 PE)

Los miembros de la mafia a menudo comenten asesinatos, hurtos y otros crímenes que a un ciudadano normal le podrían costar la vida o años de cárcel y torturas. Legalmente el personaje no existe y por tanto no está amparado por la ley, pero tampoco puede ser perseguido por ella. Esto no significa que esté fuera del alcance de la policía, pero muy probablemente cuando busquen su rostro o su expediente no encontrarán nada que lo relacione.

Privilegios (20 PE)

Una mafia es una jerarquía en la que los poderosos controlan y los débiles obedecen. Los miembros de la mafia que adquieran esta Técnica habrán aprendido a moverse inteligentemente entre la jerarquía y se encontrarán en un punto intermedio que les otorgará privilegios dentro de la mafia. Es probable que sus acciones les hayan hecho merecedores de la confianza del jefe o que hayan cumplido con una tarea difícil y eso les haya dado ciertos privilegios ante el resto. Pueden ser económicos o de posición.

Fama predecesora (30 PE)

Los hechos hablan por sí solos. Los miembros de la mafia que han alcanzado ciertos logros, a menudo son conocidos por otros mafiosos y miembros de otras organizaciones. Se han ganado una fama que en determinadas situaciones puede suponer una ventaja. Cuando el personaje adquiera esta Técnica sumará un +3 permanente en las tiradas de *Intimidar*.

Disparo letal (40 PE)

Esta Técnica a menudo es utilizada para dañar al máximo al objetivo. Este disparo puede llevarse a cabo con cualquier arma a distancia, y está dirigido a herir las partes móviles, atravesar los puntos débiles de las armaduras e incluso dañar zonas vitales. *Disparo Letal* requiere de una concentración especial y por tanto solo puede utilizarse una vez por oponente (a menos que se obtenga un 18 o más en 2d10). El daño calculado por el arma utilizada se duplica, representando el brutal impacto del proyectil.

Salvoconducto (50 PE)

Incluso cuando todo falla un miembro de la mafia puede moverse por terrenos prohibidos para él. La adquisición de esta Técnica permite moverse libremente por aeropuertos y atravesar fronteras. Esto es debido a que sobre él hay un contacto muy poderoso que hará lo posible por satisfacer al personaje, o bien por una deuda o favor pendiente, o simplemente porque lo considera de vital importancia para sus intereses. Incluso puede sacarle de la cárcel si se diera el caso. Le servirá por lo menos una vez.

Policía Federal

Acceso a información (10 PE)

Automáticamente cuando se adquiere esta Técnica, el personaje policía federal adquiere el rango "Teniente" dentro de la policía y con ello tiene acceso a fichas policiales, expedientes y bases de datos del Occulum de bajo nivel.

Entrenamiento físico (20 PE)

Un policía federal que ha adquirido esta Técnica se supone que ha aprovechado al máximo el entrenamiento básico y avanzado de la academia, por tanto sumará +2 al resultado de todas sus tiradas de ***Saltar, Trepar, Nadar*** y ***Equilibrio***.

Desactivar explosivos (30 PE)

Los explosivos son algo de uso común para muchos criminales. Los policías federales (entre otros) pueden encontrarse en situaciones en las que los criminales los utilicen amenazando la seguridad civil. Es por esto que muchos policías federales recurren a sus conocimientos sobre explosivos para desactivarlos. Mediante una tirada de *Conocimientos + Artesanía* sumando un +3 al resultado de la tirada.

Interrogar (40 PE)

Una de las Técnicas principales que llevan a cabo los agentes federales cuando detienen a un sospechoso o a un criminal, es someterlo a un interrogatorio en las dependencias policiales donde hayan sido asignados. Los que sometan a interrogatorio a un criminal o posible criminal y que hayan adquirido esta

Técnica, recibirán un +4 al resultado (MHC de *Intimidar* enfrentado al *Valor* del Sospechoso) si la sala es la adecuada y los medios los correctos.

Disparo inmovilizador (50 PE)

La agencia de seguridad de Ansalance entrena a sus hombres y mujeres (de casi todas las razas) en el uso de armas de fuego. A veces el interés y las órdenes de los operativos que llevan a cabo por todo el país, requieren que el sujeto que van a detener no sea ni abatido ni herido. Para eso muchos aprenden una Técnica que les permite disparar a las piernas del objetivo evitando que este siga corriendo. Esto añade un +3 al resultado de las tiradas de *Disparar Armas de Fuego*, cuando se trata de disparar a las piernas del blanco. Si el objetivo logra superar una tirada de *Resistencia al Dolor* podrá correr pero su movimiento se verá reducido a la mitad.

Pirata del Aire

Movilidad combativa (10 PE)

Con el tiempo, los piratas del aire se habitúan a combatir en espacios reducidos o con diversos obstáculos. Por esta razón suelen gozar de privilegios cuando se enfrentan a sus enemigos en un lugar con obstáculos, ganando de este modo un modificador por entorno de +2 a sus tiradas de *Esquivar* y *Evitar/Cubrir Disparos o Proyectiles*.

Orientación del explorador (20 PE)

En muchas ocasiones debido a la radiación del lugar o al no tener instrumentos para la orientación el explorador debe guiarse utilizando sus aptitudes y experiencia. Los que adquieren esta Técnica suman a sus tiradas de *Orientación* un +3 para orientarse en el lugar en el que se encuentran. Normalmente si se dispone de un mapa, esta Técnica les ayuda a localizar puntos de referencia desde su posición.

Especialidad en grupo de armas (30 PE)

Los piratas viven su vida al límite, enfrentándose al combate a menudo y recurriendo a las armas disponibles para vencer a sus enemigos. Por esta razón son especialmente hábiles con un grupo de armas completo (debe escogerse entre ***armas de fuego***, de ***contacto***, de ***proyectiles*** o de ***vehículos***). De esta forma cada vez que utilice un arma de su grupo tendrá un +3 en la tirada. Esta técnica solo se puede adquirir una segunda vez por 50 puntos.

Supervivencia (40 PE)

Los piratas no suelen gozar de una vida llena de recursos. Con frecuencia suelen verse en situaciones en las que deben hacer uso de sus instintos para sobrevivir. Los que adquieren esta Técnica pueden saber con aproximada exactitud dónde encontrar agua, guarecerse del clima extremo o dónde encontrar comida, ya sea cazando o sirviéndose de ciertas plantas. Por esto suman un +5 a su tirada de ***Supervivencia*** cuando lo necesitan.

Daño certero (50 PE)

Esta Técnica es utilizada para dañar al máximo al objetivo. Este ataque puede llevarse a cabo con cualquier arma, permite además dañar las partes móviles de los mecanismos, atravesar los puntos débiles de las armaduras o seccionar los órganos vitales del objetivo. ***Daño Certero*** requiere de una concentración especial por lo que solo puede utilizarse una vez por oponente. Cuando se emplea esta técnica el daño provocado por el arma se duplica.

Rhiders

Ocultar mercancías (10 PE)

Un rhider que tenga adquirida esta Técnica sumará un +3 en sus tiradas de *Esconderse* cuando trate de ocultar la mercancía en algún lugar de la aeronave. La tirada de dificultad impuesta por el MZ determinará si la mercancía ha sido escondida de forma precaria o se ha logrado ocultar de forma perfecta. Si se supera por poca puntuación, la mercancía no habrá sido escondida de forma que no pueda ser encontrada. Mientras que una tirada alta significará que la mercancía está bien escondida y por tanto resultará difícil de encontrar.

Maniobra de escape (20 PE)

Acostumbrados como están los rhiders a huir de la ley, muchos han desarrollado una Técnica especial que les permite mover la aeronave de forma más precisa incluso si no está diseñada para este propósito. Un rhider con esta Técnica cuenta con un +2 en sus tiradas de *Pilotar* cuando trate de escaparse o de evitar un ataque contra el vehículo aéreo que pilota.

Habilidad con ESR (30 PE)

Los rhiders están habituados a utilizar la moderna tecnología élfica del ESR. Saben calibrar su longitud de onda, manipular la frecuencia de voz, incluso modificar el alcance de su radar. Los rhiders con esta Técnica podrán modificar ciertos aspectos del ESR con un +2 a sus tiradas de ***Informática*** a dificultad determinada por el MZ.

Calibración mejorada de ESR (40 PE)

Cuando un rhider lleva cierto tiempo manipulando en su beneficio el ESR de a bordo, es capaz de calibrarlo mucho mejor que algunos operadores aéreos profesionales. Para adquirir esta Técnica se necesita *Habilidad con ESR*. Esta Técnica permite modificar los parámetros básicos del ESR, calibrar la precisión, el alcance de la onda e incluso manipular la frecuencia de otros ESR's de menor calidad que estén dentro de su alcance. Para esto el rhider cuenta con un modificador de +5 a la tirada de *Informática*.

Ataque sorpresa (50 PE)

Un ataque sorpresa en el aire puede facilitar mucho las cosas a un rhider en verdaderos apuros. Puede salir inesperadamente de un banco de nubes o virar rápidamente desde lo alto para lanzar un ataque fugaz. Para este tipo de acciones, los rhiders con esta Técnica actuarán siempre en primer lugar, ignorando el FM del resto de oponentes. Además añaden un +3 a sus tiradas de *Disparar Armas de Vehículos* cuando lancen este ataque sorpresa.

TÉCNICAS GENERALES

Estas son las técnicas que están disponibles para cualquier Arquetipo. Puede resultar interesante adquirir algunas para perfeccionar las capacidades de un personaje recién creado, o bien las de uno ya experimentado.

Tocar instrumento musical (5 PE)

Esta Técnica permite tener los conocimientos para tocar un instrumento. Si se invierten más PE en un mismo instrumento aumentará el nivel de conocimiento y de interpretación del mismo. Por cada 5 puntos adicionales se aumenta el nivel en 1, entendiendo que la Técnica básica otorga el nivel 1. Como máximo se pueden comprar 5 niveles en esta técnica, cada nivel, representa un +1 la tirada de *Música*, cuando se esté tocando este instrumento.

Cocinar (5 PE)

Esta Técnica permite, además de cocinar, hacerlo de un modo que se obtenga el mejor resultado posible con los ingredientes. Permite conseguir platos sabrosos en cualquier circunstancia (aunque los mejores resultados se obtendrán si se dispone de especias y utensilios de cocina). Además permite conocer las plantas y los animales que son comestibles y cuales son tóxicos. Para cocinar, se utiliza la Habilidad *Artesanía*.

Manitas (10 PE)

Quiénes aprenden la Técnica *Manitas* son capaces de crear cosas e incluso repararlas. De esta forma, en sus tiradas de *Artesanía* y *Reparar* (siempre y cuando entre dentro de sus conocimientos) obtendrá un +1 a la tirada.

Jinete (13 PE)

Los que adquieren esta Técnica están acostumbrados a moverse por el mundo a lomos de una montura, y saben cómo soportar largas y duras jornadas de viaje. Tienen facilidad para montar con destreza, a gran velocidad, e incluso combatir sobre su montura. Cuentan además con un +2 en todas sus tiradas de *Montar.*

Afinidad con animales (15 PE)

Los personajes que traten de montar una montura ajena o particularmente arisca, deberán hacer gala de su carisma con los animales cada vez que lo intenten. Algunos han aprendido a mostrarse calmados con determinados animales para evitar reacciones violentas. Esta Técnica permite al personaje sumar un +2 en todas las tiradas de *Trato con animales* relacionadas con animales domesticados o cualquiera que no esté considerado una criatura particularmente violeta.

Astucia del mentiroso (15 PE)

Los personajes pueden verse en la necesidad de mentir en bien propio o de su grupo. En algunos casos, la interpretación del personaje ya logra parecer convincente, pero de no ser así el MZ requerirá una tirada exitosa de la Habilidad *Mentir* para que lo dicho parezca cierto. Los que aprenden esta Técnica saben con certeza que tono de voz utilizar, e incluso cómo gesticular para que el engaño tenga efecto. Por esta razón, cuentan con un +2 en todas sus tiradas de *Mentir*.

Curar heridas leves (15 PE)

Los personajes que viven el día a día enfrentados al peligro, suelen ser heridos a menudo. Muchos son soldados o miembros de algún cuerpo de seguridad. Algunos han visto impresionantes heridas de bala o cortes sangrantes a lo largo de su vida. Es por esto que muchos han aprendido a sanar parcialmente estas heridas de forma que el herido (puede ser uno mismo) recupere algo de vitalidad antes de

acudir a un doctor, o sea curado por otro medio. Los que adquieran esta Técnica deberán tirar por *Primeros Auxilios* a una dificultad de 5, si superan la tirada sumarán +15 a la *Vitalidad* del personaje al que se esté atendiendo. Tan solo se necesitan trozos de tela, unas pinzas de mecánica o cualquier instrumento improvisado que sirva para poder curar heridas leves. Esta técnica tan solo puede ser usada una vez por día y por paciente, ya que representa que se aplican las curas y cambio de vendajes apropiados hasta que el médico pueda tratarlo de forma adecuada.

Ambidiestro (15 PE)

Utilizar la mano torpe para alguien no entrenado, supone un MS de entre -3 y -7, en función de la dificultad y precisión de la tarea. Mediante esta Técnica, el personaje puede usar sus dos manos sin penalizadores.

Astronomía (15 PE)

El firmamento ha sido y será siempre una forma de orientarse cuando los demás sistemas fallan. A menudo los marineros y algunos aeronautas recurren a sus conocimientos de astronomía para ubicar su posición exacta en un mapa u otro sistema de navegación. Los personajes que hayan aprendido la forma de comprender la posición de los astros y las constelaciones adquieren en sus tiradas de *Orientación* un +2 cuando traten de orientarse.

Llevar armaduras (15 PE)

Algunos personajes han sido entrenados en el combate llevando una armadura, a moverse con facilidad con ella puesta, a cabalgar, a resistir las caídas, etc. En el Viejo Continente el uso de armaduras es algo casi obsoleto y poco frecuente, por tanto todo aquel que quiera utilizar una armadura deberá entrenarse con ella puesta y lograr moverse con relativa naturalidad en situaciones de combate. Los que adquieren esta Técnica pueden llevar armaduras sin sufrir penalizadores ni al movimiento ni al combate.

Esquiva rápida (20 PE)

Los personajes que están habituados al combate suelen tener una mayor capacidad de reacción cuando se trata de esquivar, ya sean proyectiles o ataques cuerpo a cuerpo. En el combate puede resultar muy ventajoso este tipo de movimiento defensivo para evitar ser herido. En todas las tiradas que impliquen esquivas, tanto en el combate cuerpo a cuerpo como a distancia, añaden un +2 a sus tiradas de *Esquivar* y a *Evitar/Cubrir*.

Afortunado en el juego (20 PE)

Los que adquieren esta Técnica, de algún modo tienen más suerte que el resto, es por eso que en todas sus tiradas de *Juego*, dispondrán de un +2 al resultado. El jugador debe especializarse en un tipo de juego (cartas, dados, carreras, ajedrez etc.) Esta Técnica puede ser recomprada una vez, al doble de su coste para especializarse en un tipo de juego adicional.

Cerrajería (20 PE)

Cuando los personajes traten de abrir una cerradura utilizando una ganzúa o un artilugio concreto diseñado para ello, deben recurrir a tiradas de *Inutilizar Mecanismo.* Los que adquieren esta Técnica añaden un +3 en sus tiradas para este tipo de acciones.

Saber beber (20 PE)

Permite que los personajes que ingieran alcohol sumen a todas las tiradas de ***Resistencia al Alcohol un +3***. Representando así cierta costumbre y tolerancia al alcohol.

Habilidad combativa (25 PE)

Algunos veteranos combatientes aprenden a combatir con relativa facilidad. Adquieren cierta pericia en el uso de armas, o algún tipo de técnica de combate cuerpo a cuerpo. Por esta razón, durante cualquier tipo de combate, que no implique el uso de vehículos, obtendrán un +2 al resultado.

Ladrón nato (25 PE)

El pillaje y el hurto son cosas muy comunes en todo el mundo. Los ladrones de todas las sociedades aprenden a practicar el hurto sin ser descubiertos. Esta Técnica permite al ladrón cometer sus robos añadiendo +3 a su tirada de *Robar*.

Reflejos aguzados (25 PE)

Los personajes con menor tiempo de reacción suelen tener mayores facilidades en el combate, pero también se ven aventajados en las maniobras defensivas del combate cuerpo a cuerpo o a bordo de una aeronave de combate. Es por esto que muchos entrenan sus reflejos para lograr un menor tiempo de reacción ante situaciones complicadas de combate. Todos aquellos que adquieran esta Técnica sumarán 10 puntos a su Característica Reflejos en el momento de adquirir esta Técnica.

Resistencia del guerrero (30 PE)

Aquellos que están habituados a recibir impactos de bala o a ser heridos con frecuencia, desarrollan una resistencia especial que les aventaja en muchos aspectos. Es por esto que todos los que adquieren esta formidable Técnica añaden un +2 en todas sus tiradas relacionadas con ***Aguante.***

Aeronauta (30 PE)

Cuando se acumulan determinadas horas de vuelo, el personaje es considerado un diestro Aeronauta. Para poder entrar en un gremio de rhiders se requiere haber demostrado gran capacidad y astucia a los mandos. Todo aquel que adquiera esta Técnica, recibirá un +3 en todas las tiradas que impliquen la Habilidad ***Pilotar*** aeronaves. Además sumarán un +1 en sus tiradas de Iniciativa cuando se encuentren a bordo de un vehículo aéreo.

Combate con dos armas (35 PE)

Usar dos armas requiere de gran habilidad, entrenamiento y coordinación. Adquirir esta Técnica representa alcanzar un nivel de maestría capaz de otorgar grandes ventajas durante el combate (*Cap. 5 Complicaciones en el combate*). Esta Técnica anula el penalizador por combatir con dos armas. Requiere la Técnica *Ambidiestro*.

Mecarmería (50 PE)

Los personajes que tengan un mínimo de DES 15 y adquieran esta Técnica pueden modificar armas de fuego con el fin de mejorar su rendimiento, capacidad de munición

o el daño, hasta un máximo de 2d10+10 si se tienen los materiales y las herramientas necesarias.

Concentración mística (50 PE)

Con el paso del tiempo y el uso continuado de la magia, se puede llegar a comprender mejor el funcionamiento de la magia y las fluctuaciones de la Corriente Mística. El personaje que aprenda a concentrarse de forma natural tiene cierta ventaja a la hora de canalizar la energía de la Corriente Mística, por esta razón, en sus tiradas de ***Canalización*** tendrá un +4 al resultado de la tirada.

Combatiente veterano (50 PE)

Los personajes que han sobrevivido a innumerables combates saben actuar de forma concisa y rápida. Todos aquellos combatientes que utilicen esta Técnica ganarán una acción adicional una vez por oponente, ya sea un ataque, una defensa o bien otra acción que se pueda utilizar en combate.

Lucha a ciegas (50 PE)

Cuando un personaje se ve privado de su sentido de la vista puede tener serios problemas durante un combate. Los más diestros aprenden a utilizar sus sentidos para continuar combatiendo incluso cuando no pueden ver. De esta forma un personaje que adquiera esta Técnica puede ignorar su MS negativo cuando lucha a ciegas.

Aguante heroico (50 PE)

Los personajes veteranos acostumbran sus cuerpos a severas condiciones, con el tiempo se vuelven más resistentes y duros. Son capaces de soportar heridas más graves y seguir combatiendo sin tener penalizaciones. Cuando un personaje adquiera esta Técnica ganará 10 puntos en su Característica ***Aguante***. Si el personaje está en el límite impuesto por su raza, ganará 30 *Puntos de Vitalidad* permanentes a su base. A partir de este momento, cada vez que el personaje que ha llegado al límite de ***Aguante*** estipulado por su raza, invierta 50 puntos de experiencia ganará 30 puntos extra a su base de *Puntos de Vitalidad*. Esta Técnica puede adquirirse un máximo de veces igual a la mitad de su valor máximo de ***Aguante*** por raza.

Mística
7

Zhenoghaia es un mundo repleto de energías mágicas, en el cual los practicantes de magia todavía viven siguiendo las enseñanzas de los viejos dioses y aprendiendo a canalizar su poder a través de la *Corriente Mística*. Los dioses dejaron su legado a los sacerdotes, que les rindieron culto durante una era en la que las divinidades caminaban entre los mortales. Cada deidad tuvo su propio número de acólitos al principio, de ahí nacieron los *Sellos Divinos*. Éstos fueron difundidos durante el periodo posterior al "*Abandono de los Dioses*". Los campos de estudio dentro de los Sellos fueron llamados *Esferas de Poder*. Cada Esfera estaba vinculada a un tipo de poder específico filtrado a través de la *Corriente Mística*. Actualmente todos estos Sellos siguen vigentes entre las sociedades más poderosas de hechiceros. Se cree que existen otros, pero no han sido estudiados o son poco relevantes hasta el momento. En este capítulo aprenderás todo lo relacionado con la magia.

Corriente Mística

Los recientes estudios de los estetas de muchas órdenes de hechiceros han demostrado que, tal y como se creía, la Corriente Mística fue creada a partir de la aparición de diversas deidades en el mundo. Se trata de un plano superpuesto que coexiste entre tres planos dimensionales. Los más doctos en este tipo de estudios creen que cada uno de ellos es independiente y posee sus propias leyes físicas. Cuentan que el primer plano es el *Mundo Terrenal*, creado por la diosa Zhenoghaia. El segundo, el *Etéreo*, un mundo paralelo al que van a parar las almas de los muertos, cuyo portal guarda el dios Kathorbad. El tercero es el conocido *Plano Superior* o *Zhenos*, donde los dioses primarios, como seres y no como conciencias, conviven en armonía. Lo que une estos planos dimensionales es la Corriente Mística, una energía que recorre todos los mundos uniéndolos y haciendo posible la magia en el *Mundo Terrenal*.

La Corriente Mística posee características especiales que pocos pueden comprender, algunos incluso dedican toda una vida a ello. La magia fluye a través de la Corriente, es parte de ella. En el pasado los chamanes creían que no tan solo era lo que hacía posible la magia en el mundo, sino que también era los ojos y los oídos de los dioses para con los mortales. Los principios de la magia se basan en aprender a sentir cómo fluye la Corriente, algo que se enseña a los jóvenes practicantes de todas las órdenes o gremios. Esta fase en la vida de los hechiceros es la más significativa, especialmente para aquellos que ya han vivido muchos años y jamás han tenido conocimiento alguno sobre la Corriente Mística.

Todo cobra un nuevo sentido. Algunos principiantes enloquecen al percibir ese inmenso poder presente en todas las cosas. Generalmente pasa mucho tiempo desde que se aprende a percibirla hasta que se logra canalizar un conjuro. Son muchos los que afirman que la Corriente no es una vinculación directa con los dioses, y que tampoco pertenece a ninguna deidad concreta sino a todas a la vez. Aunque a los aspirantes se les enseña a creer que la Corriente Mística fluye directamente de la deidad a la que veneran. Esto no resulta un engaño, pues probablemente la deidad (según los estudios) favorece ciertos tipos de magia, lo cual hace que su Sello se vea beneficiado. Cuando el joven practicante toma conciencia de ella se le enseña a canalizarla a través de su cuerpo. Este es el paso más duro en la vida de un iniciado, ya que el éxito determina la valía dentro de cualquier escuela de magia. El fracaso habitualmente conlleva a la expulsión del aspirante, ya que si no logra canalizar la Corriente, tampoco será capaz de proyectarla.

Los hechiceros y la magia del mundo de *Zhenoghaia* están limitados por las corrientes y los finos filamentos que envuelven la creación. Esto ha significado siempre algo muy especial entre los hechiceros y sacerdotes, ya que la comprensión de la Corriente Mística puede potenciar los efectos de la magia. A lo largo de la historia, los ambiciosos han realizado verdaderos esfuerzos para potenciar su magia a través del profundo conocimiento de la Corriente. Esto ha causado muertes y corrupción durante siglos. Los hechiceros actuales, bien sea por preservar sus conocimientos o por evitar peligrosas ambiciones, han restringido el acceso al conocimiento del Sello y de la Corriente Mística. De esta forma tan solo los dignos y hábiles podrán acceder a todo el conocimiento que posee la Orden o el gremio al que pertenezcan. De este modo los únicos que pueden permitir el acceso a este conocimiento, son los *Archimagos*.

CLASIFICACIÓN DE LAS ESFERAS

La clasificación actual de las Esferas se basa en la naturaleza divina de cada deidad, y en los conocimientos que estos transmitieron a través de los Sellos a sus acólitos al principio de los tiempos: **Aire, Agua, Creación, Cuerpo, Destrucción, Espíritu, Fuego, Luz, Materia, Magia, Mediación, Oscuridad, Percepción y Tierra.**

LOS SELLOS DIVINOS

Representan los campos de estudio vinculados a las deidades. Cada Sello estudia determinadas Esferas, dando al practicante conocimientos específicos sobre todas y cada una de ellas. Un practicante estudia las Esferas y aprende sus conjuros a medida que avanza de rango.

- **Sello de Aregal:** Creación, Cuerpo, Destrucción, Fuego, Mediación y Oscuridad
- **Sello de Bannzhak:** Destrucción, Mediación y Oscuridad
- **Sello de Dharior:** Luz, Magia, Oscuridad, Mediación y Percepción
- **Sello de Ilath:** Creación, Cuerpo, Luz, Mediación y Percepción
- **Sello de Kathorbad:** Cuerpo, Materia y Mediación
- **Sello de Lutwé:** Aire, Creación, Espíritu, Luz y Percepción
- **Sello de Sumona-dhai:** Cuerpo, Magia y Mediación
- **Sello de Zhenoghaia:** Creación, Cuerpo, Espíritu, Luz, Magia Materia y Tierra

Las Órdenes y los Gremios

Habitualmente los practicantes de magia pertenecen a una Orden o a un gremio. Una agrupación de practicantes de magia jerarquizada y compuesta por miembros que se ordenan por sus capacidades y conocimientos. Existen también seres solitarios que practican la magia, pero raramente logran comprender los conjuros más poderosos. Normalmente todo personaje practicante pertenecerá a una agrupación y extraerá sus conocimientos de ella, además de obtener conjuros y protección ante las hostilidades del gobierno. Si un personaje no desea pertenecer a un Gremio, tan solo podrá ejecutar conjuros al nivel de *Iniciado*.

DEVOCIÓN

Regla de la devoción: Todos aquellos conjuradores que solamente utilicen (o aprendan) conjuros de su Sello Divino, se los considerará devotos. A efectos prácticos todos los conjuros que lancen, pertenecientes a su Sello se considerarán afines, por tanto obtendrán un +2 a la hora de canalizarlos. Si recurren a conjuros de otros Sellos, perderán el favor de la deidad y lanzarán los conjuros con su MHC normal.

PUNTUACIONES PROPIAS DE LAS ÓRDENES

Cada Orden es devota de un dios en concreto y por tanto atesora los conocimientos ancestrales a buen recaudo. Generalmente se encuentran en una biblioteca o en un lugar secreto que solo conocen los Archimagos de la Orden. Cada grupo tendrá acceso a un solo Sello y a sus Esferas. Todos los cultos tienen una puntuación propia en cada sello llamada *Acceso*, que representa la cantidad de conocimientos que custodia la Orden sobre su Sello específico, ya sean libros, pergaminos u objetos sagrados. Es por esta razón que a diferencia de los gremios, que acostumbran a recopilar y archivar todo aquello que llega a sus manos, los miembros de una Orden poseen un mayor Acceso que les facilita la ejecución de conjuros.

T 7.1 Acceso

ÓRDENES O GREMIOS	SELLO	ACCESO
Orden de Bendecanos, *Luna Negra*	Sello de Aregal.	90%
Gremios de Hechicería	Acceso a todos los Sellos.	50%

El MZ puede permitir nuevas Órdenes o gremios si conviene a su crónica siempre y cuando sigan una lógica dentro de los Sellos y se jerarquicen dentro de lo que se describe a continuación.

Acceso: Esta puntuación será la cantidad de información de la que dispone el culto, a la que el hechicero tendrá acceso para estudiar y mejorar su magia. Este valor influirá a la hora de buscar conocimiento sobre una Esfera o estudiar conjuros de la misma. Estos valores pueden cambiar según avance la campaña que dirija el MZ. Es posible que ocurra que una determinada Orden pierda sus mayores lugares de culto y con ello el acceso a la información. Las puntuaciones descritas en la tabla de Acceso son orientativas.

RANGOS DE CADA ORDEN Y GREMIO

Cada Orden y gremio, alberga diferentes rangos que definen a los individuos por sus conocimientos mágicos y por su poder a la hora de lanzar conjuros. Esta jerarquía (*iniciado, aprendiz, Mago, maestro y Archimago*) está presente en todas las agrupaciones de practicantes.

En ocasiones tan solo existen diferencias en los nombres de los rangos. Según el rango del practicante dentro de la Orden o del gremio y del Acceso que tiene a los conocimientos sobre el Sello en que está versado. El rango asigna una puntuación a "***Canalización***" del personaje, que no se podrá modificar hasta que el personaje aumente de rango cambiando esta puntuación por la del siguiente.

Para saber la puntuación que está asignada a cada rango dentro de cada gremio se debe consultar la *T 7.2 Canalización del Sello según rango*.

Los rangos y cómo acceder a ellos

Los hechiceros requieren de una gran cantidad de conocimientos para aprender los caminos de la magia. Estos conocimientos a menudo se encuentran en antiguas tablillas de metal o en pesados tomos escritos a mano hace miles de años. Normalmente los practicantes reúnen todos estos artefactos y documentos para prolongar su conservación y potenciar los intereses de una comunidad, especialmente ahora que su uso está prohibido por el gobierno de Ansalance. Por ello estas agrupaciones se encuentran fuertemente jerarquizadas, donde el acceso al conocimiento arcano se dosifica según el grado de aprendizaje y las aptitudes de cada individuo. Cada rango estipula estrictamente el conocimiento al que se tiene acceso y su influencia dentro de la agrupación. Tampoco se permite ascender a rangos demasiado altos súbitamente. La escala debe ser progresiva; así ha sido durante miles de años.

Iniciado

Cuando los jóvenes son escogidos y deciden estudiar los complejos caminos de la magia, se les inicia en el delicado proceso de la percepción mágica. Se les enseña a notar la Corriente Mística que fluye como algo vivo en todas las cosas de la creación. Todos aquellos que ya no son considerados niños, que han sido aceptados en una Orden o gremio de hechicería, son iniciados en el saber mágico. Así, cualquiera que pretenda aprender a lanzar conjuros y no pertenezca a ningún Arquetipo vinculado a la magia será considerado *Iniciado*. Los Jugadores que hayan decidido optar por un Arquetipo relacionado con la magia, empezarán el juego con el rango de Aprendiz. Un personaje que no esté vinculado con la magia, sea mayor de 12 años y desee iniciarse, deberá superar un proceso de entrenamiento de 40 días, durante los cuales intentará percibir la Corriente. Para ello deberá superar 20 tiradas de *Inteligencia* a dificultad 20 y tan solo podrá realizar una tirada por día. Si no lo logra, ese personaje no podrá lanzar conjuros jamás.

T 7.2 Canalización del Sello según rango

GREMIO	INICIADO	APRENDIZ	MAGO	MAESTRO	ARCHIMAGO
Gremios de Hechicería	5	10	15	20	25

Estas puntuaciones no pueden ser modificadas con puntos de experiencia, ya que representan los valores máximos que un gremio enseña a sus discípulos. Igual que el resto de Habilidades comprende una puntuación entre 0 y 50. Las puntuaciones máximas vienen establecidas por la cantidad de conocimientos (Acceso) que tiene cada gremio sobre cada sello. Ni siquiera el Archimago más poderoso de ningún gremio puede superar estas puntuaciones y llegar a 50, a menos que logre infiltrarse como miembro de un culto que posea un Acceso mayor, o que consiga un entendimiento mayor a través de una Técnica.

Aprendiz

Un aprendiz es un estudiante, alguien que ya comprende los principios básicos de la Corriente Mística. Generalmente está bajo la tutela de un superior, son pupilos de un Mago o un Maestro. En muchos casos los aprendices viajan por el mundo en busca de nuevos conocimientos o perfeccionando sus Habilidades, por tanto no siempre van acompañados de un tutor, ya que ello depende de la disponibilidad de la Orden o del gremio. Su capacidad de decisión dentro de las cuestiones internas de la agrupación generalmente son nulas. Pocos aprendices han podido destacar entre la sólida escala de las agrupaciones de hechiceros.

Se considera que los aprendices todavía no son dignos de confianza como para dejarles opinar en las cuestiones importantes. Un Iniciado pasa a ser un Aprendiz cuando un Hechicero o Maestro lo escoge para instruirlo. Los diezmados Bendecanos Púrpura tienen academias de magia secretas en las que adiestran a jóvenes aprendices. Los Bendecanos Luna Negra, adiestran a sus pupilos en academias ocultas de la sociedad, normalmente en las grandes capitales, donde se cubre su actividad con el falso pretexto de enseñar a nuevos magistrados gubernamentales.

Mago

Cuando un Aprendiz es considerado apto para poder afrontar sus propios retos, y cuando su mentor cree que está preparado, es presentado al Consejo de la Orden o gremio al que pertenece para superar ciertas pruebas. La mayoría de estas pruebas tratan de probar las aptitudes mágicas del aspirante. Si este las supera es ascendido a Mago. Cada Mago recibe en su ascenso un objeto especial que le otorga su mentor, pudiendo ser un libro, un colgante o cualquier cosa. Esta antigua práctica es una muestra de aprecio hacia el aprendiz, tratando de hacer que ese objeto haga recordar al recién ascendido que una vez fue un Aprendiz y que debe tener un respeto especial hacia su antiguo mentor.

Los Magos a partir de este momento son capaces de tomar decisiones por sí solos y a su vez ganan cierto peso en la jerarquía en la que se encuentran. Su próximo paso es opcional, muchos renuncian a ascender en la escala y viajan por el mundo nutriéndose personalmente ajenos a los designios de la Orden o el gremio, aunque no es algo habitual. Tampoco está considerado como algo negativo, siempre y cuando respeten el código ético de la Orden y no cometan traición a la misma. Si por el contrario quieren continuar perfeccionándose y accediendo a niveles superiores en el escalafón de la Orden o del gremio, un año después de su ascenso a Mago pueden tomar bajo su tutela a un Aprendiz y adiestrarlo para que este llegue a ser un Mago. Si el Aprendiz tras su aprendizaje a cargo del Mago llega a superar las pruebas, logrando el ascenso, el Mago que lo ha adiestrado logra el rango de Maestro.

Maestro

Los Maestros son Magos que han logrado instruir a un Aprendiz al rango de Mago con notable éxito. Suelen ser seres experimentados que a lo largo de su vida han demostrado ser válidos en el desarrollo de sus tareas y estudios de su Orden o gremio. A menudo son expertos conocedores de la Corriente Mística y son muchos los Magos que recurren a ellos para obtener consejo. En el estatus social de los Magos, en los apartados lugares donde se esconden del gobierno de Ansalance, los Maestros son los miembros más numerosos en las asambleas y concilios que se realizan cuando hay importantes cuestiones a debatir. Habitualmente cada Orden dispone de un grupo de Maestros con el que componen los grupos denominados *Consejos* y tan solo los más capaces y bien considerados se ganan el favor de sus cofrades para obtener el conocimiento más sagrado de la Orden o del gremio. Así pues, la elección de un Maestro para obtener el rango de Archimago recae en el Consejo de la Orden o del gremio. Aún así, los Maestros que ostentan el cargo de Archimago han de superar ciertas pruebas que demuestren su dominio en determinado Sello.

Archimago

Cuando un Maestro ha sido escogido por el Consejo y ha superado las duras pruebas que demuestran su valía como hechicero, pasa a formar parte del grupo de Archimagos. Éstos son los encargados de dirigir su propia academia o gremio. Los que pertenecen a una misma Orden o gremio suelen tener como puesto más alto a un "*Alto Sacerdote*" que es escogido entre todos los Archimagos que contiene la Orden o el gremio. El Archimago tiene acceso a todo el conocimiento disponible de la agrupación, y es el encargado de dirigir las asambleas, nombrar los ascensos de rango y controlar el acceso de los Iniciados. Los Bendecanos actuales, tanto los *Púrpura* como los *Luna Negra* eligen con sumo cuidado a su Alto Sacerdote. Normalmente se somete a riguroso examen a todos los candidatos a este poderoso puesto.

Cómo acceder a nuevos rangos

Pruebas

Las pruebas para aumentar el rango de los Arquetipos vinculados con la magia*, se pueden realizar cuando un superior o el propio mentor cree que el aspirante está listo. Si el aspirante cree estar preparado, también puede decidir solicitar que se le hagan las pruebas para ascender de rango.

*Los personajes con Arquetipos no explícitamente relacionados con la magia que han tenido acceso o han sido entrenados por alguien instruido, tan solo tienen acceso a los conjuros del rango Iniciado. Para acceder al conocimiento del Sello y a los conjuros de rangos superiores a los de Iniciado, han de ser aceptados en una Orden o Gremio como Iniciado Devoto o Novicio.

Generalmente las pruebas consisten en exámenes teóricos y prácticos de las aptitudes y Habilidades mágicas del aspirante. Cada Orden decide las suyas y pocas veces se asemejan de una prueba a otra. Habitualmente estas pruebas son diseñadas específicamente para el aspirante, teniendo en cuenta unos valores comunes según

el rango al que se pretende acceder. Ante la presencia del Consejo o la Asamblea se exige al aspirante:

- **La correcta respuesta de ciertas preguntas relacionadas con el conocimiento de la Orden o gremio y del Sello,** es decir, los conocimientos que ha adquirido sobre la divinidad propia de la Orden o gremio.
- **La realización con éxito de 3 conjuros del rango al que se pretende acceder:** El superior o la Asamblea entregará al azar tres conjuros de varias Esferas del Sello de la Orden o del gremio del rango al que aspira acceder. Deberá aprender, canalizar y proyectar estos tres conjuros en el primer intento. Si falla no habrá superado la prueba.

Una vez terminadas las pruebas, el Consejo o la Asamblea se reúne para dictaminar qué aspirantes han logrado superar las pruebas de rango. Dependiendo de la situación actual de la Orden o gremio, estos resultados pueden ser interpretados con mayor o menor rigurosidad. Por ejemplo, en tiempos de paz las pruebas de rango siempre serán mucho más duras que en tiempos de guerra.

Puntuaciones místicas del personaje

El apartado Mística de la hoja de personaje tiene los siguientes elementos que conviene definir, para poder ser rellenados durante la creación de personaje.

Orden o gremio

Indica la Orden o al gremio al que pertenece el personaje. Algunos Arquetipos no únicamente mágicos también pueden organizarse en órdenes, pero generalmente suelen estar relacionados con el mundo místico.

Sello Divino

Aquí debe escribirse el nombre de la deidad a la que venera tanto el personaje como la Orden o gremio al que pertenece. A su vez, también define el Sello Divino que condicionará los conjuros utilizables. En caso de ser un hechicero de gremio, aunque puede lanzar conjuros de diferentes sellos, se aconseja definir una sola deidad principal.

Rango

En esta sección se anota el Rango que ocupa el personaje dentro de la Orden o gremio al que pertenece.

Canalización (INT)

Representa la Habilidad del personaje en la utilización de los conocimientos místicos del Sello de su agrupación para canalizar la magia y hacerla fluir. Está intrínsecamente relacionada con el Rango que se posee en la jerarquía. Se debe consultar la tabla correspondiente "*Canalización del Sello*" (T 7.2) y anotar la puntuación según el rango y gremio al que pertenece.

Nº Máximo de Conjuros (INT)

Se trata del número máximo de conjuros que el personaje puede tener memorizados en su mente. Aunque el practicante puede tener más conjuros en su libro, los que tiene memorizados en su mente son los que puede lanzar. Si desea incluir otros conjuros y su mente ha almacenado el número máximo de conjuros posibles, deberá olvidar alguno previamente (ver más adelante). Su atributo principal es la Inteligencia (INT).

T 7.3 Número máximo de Conjuros

PUNTUACIÓN EN INTELIGENCIA	NÚMERO MÁXIMO DE CONJUROS
1-9	2
10-19	3
20-29	5
30-39	7
40-50	10

Nº Máximo de Objetos Mágicos (INT)

Todos los objetos que están irradiados con magia son considerados objetos mágicos, pero el portador ha de ser capaz de "filtrar" esa energía desprendida por el objeto para que sirva a su cometido. Se considera que la Inteligencia regula ciertos poderes de síntesis mágica, por ello los personajes con más capacidad de razonamiento serán más capaces de usar mayor número de objetos a la vez.

T 7.4 Número máximo de Objetos Mágicos

PUNTUACIÓN EN INTELIGENCIA	NÚMERO MÁXIMO DE OBJETOS MÁGICOS
1-9	1
10-19	2
20-29	3
30-39	5
40-50	7

Aprender Conjuros (INT)

Es la capacidad de aprender los complicados elementos necesarios para lanzar un conjuro, desde las palabras, hasta los gestos necesarios que invocan la energía. Dependiendo del rango del conjuro se requiere más o menos tiempo para su memorización.

Olvidar Conjuros (INT)

Cada hechicero tiene una capacidad limitada de memoria destinada a recordar la ejecución de conjuros. Es bastante común entre los practicantes, llevar memorizados los conjuros que cree que va a utilizar en su aventura, con esto se forja el carácter intuitivo que todos los hechiceros suelen tener. Por ello si un Mago decide cambiar un conjuro de su memoria, y esta se halla saturada por su límite, debe olvidar uno de los que tiene para reemplazarlo por otro que tenga en su libro de conjuros.

Para olvidar un conjuro se debe superar una tirada de Olvidar Conjuros a la dificultad estipulada por el conjuro que se desea borrar de la mente. Si se falla la tirada podrá volver a intentarlo pasados 10 minutos.

Energía Mental

Estos son los puntos que representan la cantidad de energía mental que puede absorber el personaje de la Corriente Mística, el nivel que representa cuán poderosa es su mente. Está relacionada directamente con la inteligencia sobrenatural del conjurador. Cada conjuro gasta un determinado número de puntos de Energía Mental. Cuando el número de puntos llega a 0 el Mago necesitará descansar 30 minutos por cada 50 puntos gastados para recuperarlos de nuevo. La Energía Mental equivale a **10 x Inteligencia** (se actualiza cada vez que se aumente la Característica).

Meditación

Esta puntuación representa los puntos de Energía Mental que recupera el practicante utilizando su concentración entrenada. Cada turno de juego que pasa meditando el hechicero recupera un número de puntos de Energía Mental igual a la puntuación en Meditación. La meditación solo puede ser llevada a cabo mediante reposo absoluto. Este número se determina mediante la siguiente tabla.

T 7.5 Puntuación en Meditación

PUNTUACIÓN EN INTELIGENCIA	PUNTUACIÓN EN MEDITACIÓN
1-9	5
10-19	10
20-29	15
30-39	20
40-50	30

Puntuación en habilidades de combate mágico

En el apartado Combate Mágico de la hoja de personaje aparecen dos Habilidades que cabe destacar. Son importantes en cualquier refriega en la que se utilice cualquier conjuro.

Proyección

Representa la Habilidad de proyectar Energía Mágica contra un objetivo, una vez se ha canalizado el conjuro. Esta Habilidad se usa para los conjuros apuntados, es decir, de tipo proyectil.

La puntuación en esta Habilidad puede ser incrementada mediante el gasto de Puntos de Experiencia si el jugador ha utilizado la Habilidad durante la sesión de juego.

Resistir Magia

Representa la capacidad de resistir los efectos de conjuros directos como el *Extraer información, Lectura mental* o cualquier conjuro que tenga efectos sobre el estado físico o anímico. La tirada de Resistir Magia se hará voluntariamente, si el personaje decide enfrentarse a la sensación mágica que le está afectando. Tirar Resistir Magia es una acción gratuita que representa la resistencia natural del personaje. De este modo, un personaje que esté siendo curado mágicamente optará por no resistirse a tales efectos.

La puntuación en esta Habilidad también puede ser incrementada mediante el gasto de Puntos de experiencia siempre y cuando la Habilidad haya sido utilizada por lo menos una vez durante la sesión.

Los conjuros

Todos los conjuros existentes y aquellos que se creen nuevos, deberán ser descritos según estas características:

Esfera Mística

Cada conjuro pertenece a una única Esfera.

Rango

Indicará el rango mínimo para poder aprender y utilizar el conjuro.

Energía Mental (EM)

Indicará la cantidad de puntos de Energía Mental que el conjuro consume para su canalización.

Dificultad (DIF)

Representa la dificultad que supone conjurarlo. Si un practicante consigue un conjuro de una Esfera ajena a su Sello y desea usarlo lo podrá anotar aumentando 3 la dificultad* de lanzamiento. Esta puntuación, como se explica más adelante, también marca el número de páginas que ocupa escribir ese conjuro en el grimorio de conjuros. Por ejemplo, un conjuro de dificultad 9 transcrito en un grimorio, ocuparía 9 páginas de texto, describiendo todos los parámetros necesarios para poder volver a aprenderlo si es olvidado.

*Los Hechiceros de Gremio no usan este penalizador.

Tiempo de lanzamiento (TDL)

Indica el tiempo que se necesita para lanzar el conjuro.

- ***Instantáneo (Inst.):*** El conjuro se canaliza de forma instantánea. Permite al conjurador lanzar el conjuro en una acción dentro del turno. Si el conjurador puede realizar más de una acción en un turno, podrá lanzar un conjuro de TDL *inst.* en cada una de sus acciones.
- ***Tiempo determinado:*** Se indica un tiempo fijo durante el cual el hechicero debe mantener la concentración para canalizar el conjuro. El tiempo siempre estará determinado en turnos (t) o en una unidad de tiempo si se trata de conjuros rituales ajenos al combate.

Duración (DUR)

Describe la duración del conjuro.

- ***Instantáneo (Inst.):*** El efecto se resuelve inmediatamente.
- ***Tiempo variable:*** Se indica el tiempo durante el cual el conjuro afecta, respecto a una tirada de dados u otra condición variable. El tiempo puede estar determinado en turnos (t), horas (h) o minutos (m).
- ***Tiempo determinado:*** Se indica un tiempo fijo durante el cual el conjuro tiene efecto. El tiempo puede estar determinado en turnos (t), horas (h) o minutos (m).

Alcance del conjuro (ALC)

Describe el alcance en el que el conjuro es efectivo.

- ***Propio (P):*** Solo puede afectar al propio hechicero.
- ***Toque (T):*** El conjuro afecta a aquello que es tocado por él.
- ***Distancia:*** Se indica una distancia fija o variable en metros (m) o kilómetros (km) en la que el conjuro surte su máximo efecto. Es el alcance máximo de un conjuro al que puede proyectarse o afectar.
- ***Área:*** Se indica un área en metros (m), fija o variable. Esta área puede ser alrededor del conjurador o en un punto determinado. Los metros indicados corresponden al radio del área de efecto a no ser que se indique lo contrario.

Nota: Si en un conjuro aparecen diferentes cifras en la *Descripción* y en el *Alcance*, una hará referencia a la distancia, mientras que la otra lo hará al área de efecto.

Tipo de Conjuro (TC)

Describe si el conjuro una vez canalizado, se proyecta contra un objetivo o le afecta directamente.

- ***Proyectado o apuntado (P)****:* Puede esquivarse.
- ***De efecto (E)****:* Se puede resistir mediante la Habilidad "Resistir Magia" a menos que indique lo contrario.

Ejecución del conjuro (EJ)

Es la forma en que se debe canalizar la corriente mística para que el conjuro surta efecto.

- **Verbal (V):** Requiere pronunciar unas palabras mágicas en voz alta.
- **Gesticulado (G):** Se requiere realizar gestos concretos para lanzar el conjuro y ser canalizado.
- **Mental (M):** Tan solo requiere de pensamiento y concentración para canalizar el conjuro.

Nota: Algunos conjuros pueden requerir combinar varios tipos de Ejecución para poder canalizar la Corriente, como por ejemplo, realizar gestos a la vez que se pronuncian palabras.

Descripción

En este apartado se describe todo lo necesario para conocer cuáles son los efectos del conjuro, cómo puede ser neutralizado, algunas notas sobre lo que algunos seres de *Zhenoghaia* han percibido o sentido cuando han visto lanzar ese conjuro, e incluso se describen algunos de los efectos secundarios que puede sufrir el practicante tras el uso continuado de ciertos conjuros.

La mayoría de conjuros pueden tener alguno o varios de los siguientes **efectos**:

- **Daño:** Un valor fijo, variable o mixto, de puntos de vitalidad que el objetivo del conjuro perderá. Los valores fijos pueden ser un valor o la puntuación en una Habilidad o característica. Los valores variables se expresan mediante una tirada de dados.
- **Regeneración:** Un valor fijo o variable de puntos de vitalidad que el objetivo del conjuro recuperará. Existen conjuros regenerativos que surten efecto a lo largo de varios turnos, en estos casos, se indicara un valor fijo o variable por turno condicionado a la duración del conjuro.
- **Bonificación:** Un valor fijo a sumar en el resultado de las tiradas mientras dure el efecto del conjuro. En la descripción del conjuro se detalla que tipo de tiradas se verán beneficiadas.
- **Penalización:** Un valor fijo a restar en el resultado de las tiradas mientras dure el efecto negativo del conjuro. En la descripción del conjuro se describe que tipo de tiradas se verán perjudicadas.

Nota efectos interpretativos: Existen conjuros cuyo efecto es más interpretativo que funcional. En estos casos, queda a discreción del MZ narrar el efecto producido.

DOMINIO SOBRE LA CORRIENTE MÍSTICA

Cuando un conjurador aumenta de rango, su dominio sobre la Corriente Mística se ve incrementado. De esta manera es capaz de imbuir mayor poder a los conjuros aprendidos en rangos anteriores. **Por cada rango** que posea el practicante por encima del rango estipulado por el conjuro, el efecto del conjuro **se verá incrementado en**:

- La **duración** del conjuro aumentará en 1 turno o 5 minutos, según si la duración está expresada en turnos o en una unidad de tiempo.
- El **alcance** del conjuro aumentará en 5 metros.
- El **efecto de los conjuros** que produzcan *daño* o *regeneración* aumentará en +5 puntos, mientras que el efecto de las *penalizaciones* o *bonificaciones* también se verá incrementado en 1.

Por ejemplo, un Maestro que utilice un conjuro de Aprendiz con alcance 10 metros, tendrá un alcance de 20 metros.

Nota: Los cambios en los diferentes parámetros de cada conjuro pueden modificarse en el grimorio en el instante en que el personaje ascienda de rango.

Crear Objetos Mágicos

Crear objetos mágicos es algo complicado y requiere mucha experiencia. Se considera que un hechicero no puede crear objetos mágicos hasta que alcanza el Rango de Maestro. Una vez alcanza este Rango debe especificar qué es lo que trata de crear, si un arma, una vestimenta o simplemente una poción.

Una vez se tenga claro qué es exactamente lo que se quiere crear y cuál será el efecto mágico, es el MZ el que debe proporcionar al personaje los detalles necesarios, representando así los elementos, rituales o conjuros necesarios para lograrlo. El MZ no describe cómo debe hacerlo ni el orden, es el personaje el que debe investigar por su cuenta, hacer experimentos o hablar con sabios de la Orden o el gremio para obtener su consejo. A menudo este proceso conlleva invertir mucho tiempo de estudio y dinero. Es algo que forma parte del juego y puede suponer una divertida trama durante la historia. El MZ puede determinar el éxito o fracaso dependiendo del resultado de sus tiradas de Canalización o por la interpretación del personaje para llevar a cabo este tipo de tareas.

A menudo el MZ puede optar por aconsejar métodos lógicos a la hora de crear un objeto mágico concreto. Por ejemplo si el hechicero desea crear una capa que proteja de los golpes y cortes, quizá en el proceso deba conseguir escamas de algún animal coriáceo que utilice su piel como armadura. Este tipo de cosas son importantes a la hora de decidir qué es lo necesario para fabricar un objeto mágico. En ocasiones el efecto deseado es más complicado y requiere una mayor inversión de tiempo para encontrar los materiales. Por ejemplo, si el hechicero trata de fabricar un rifle que electrifique las balas que dispara, quizá deba hacer que el metal con el cual se construirá el rifle haya sido tocado por un rayo o por otra gran descarga eléctrica.

El MZ debe crear una lista con los materiales necesarios. Cosas "normales" como materiales sencillos y fáciles de encontrar, además de aquello que requiere de una búsqueda especial. Es el personaje, quien debe encontrar los materiales y almacenarlos antes de la construcción del objeto. El efecto final deseado y el coste total del objeto, deben acordarse después de que el MZ haya elaborado la lista.

A menudo el proceso de creación dura meses, incluso años, cuando no se tiene el conocimiento necesario (algo muy común para cualquier hechicero jugador). Es posible que sea necesario alquilar una habitación en algún lugar apartado, para instalar el laboratorio de prácticas. El MZ puede determinar cómo se fracasa en el intento y los daños que puede causar fracasar en la construcción.

Equipo
y Viaje
8

En este capítulo, podrás encontrar todo aquello que tu personaje puede necesitar, desde una cantimplora para sobrevivir en el desierto, hasta las armas con las cuales se defenderá. Muchos jugadores emplean cierto tiempo en escoger el equipo que llevan sus personajes, aunque no es importante en todos los tipos de juego. Dependiendo del género que haya escogido tu MZ para la *Crónica,* es posible que tu personaje no necesite armas ni una montura durante el juego. Quizá sea conveniente no comprar nada antes de hablar con tu MZ sobre qué género tiene pensado para la aventura.

Equipo

PUNTOS DE PESO Y CAPACIDAD DE CARGA

Un personaje puede transportar tanto equipo como permita su capacidad de carga. Esta viene detallada en el apartado *"Cómo determinar la capacidad de Carga del personaje"* en el *Capítulo 2*, determinando así el número en puntos de peso que es capaz de transportar el personaje sin que se vea afectado su *Movimiento*. Si un objeto tiene una baja puntuación significará que pesa poco; en cambio un objeto que tenga una alta puntuación representará a un objeto más pesado o más voluminoso e incómodo de llevar. Esta puntuación viene abreviada con *"p.p."* (puntos de peso).

Los jugadores deben anotar en su hoja de personaje cualquier objeto que porte el personaje, siempre y cuando resulte relevante a efectos de Carga. Por ejemplo, si un personaje lleva un amuleto con forma de media luna, cuando esté dando los pasos finales del personaje, este amuleto no representará carga alguna en p.p. En cambio, si el personaje lleva una caja con los recuerdos de su infancia en un orfanato, evidentemente esto sí que representa una carga especial. Así también la ropa, si se trata de vestuario normal y corriente tampoco representará carga alguna. No ocurriría lo mismo si se trata de un chaleco antibalas o de una protección pesada, que aunque el personaje esté habituado a llevarlo, sí que representa una carga considerable a efectos de juego.

Exceso de carga

Es recomendable que los personajes que lleven demasiada carga se hagan con una mochila (o una bolsa de viaje, morral, etc.) para poder llevar con ellos sus enseres de viaje, de forma más cómoda. Cada punto de peso que sobrepase el límite de Carga implicará un sobreesfuerzo para el personaje que le dificultará el movimiento y determinadas acciones físicas. (ver tabla 8.1)

- Se aplicará un MS negativo en función del exceso de peso.
- Se aplicará una restricción en el *Movimiento máximo* del personaje. El movimiento normal, al ir andando no se verá modificado, tan solo el desgaste y el agotamiento serán mayores.

Es importante que estas restricciones sean aplicadas tanto en las *Tiradas de Dificultad* como en las *Enfrentadas*, ya sea en combate o no, para dar mayor realismo a la sobrecarga.

Puede ser de ayuda que los jugadores dibujen a su personaje e indiquen dónde transportan el equipo. Este detalle es importante en muchos casos, como si el personaje es registrado por alguien en busca de armas.

Ejemplo: *Los personajes son descubiertos por una patrulla de Agentes, que deciden apresarles y llevarles ante el Prefecto de la zona. Acto seguido se les sustraen las armas que llevan. Posteriormente, uno de los jugadores dice que su personaje lleva escondida una pequeña daga en el interior de su bota. El boceto puede ayudar a aclarar este tipo de situaciones.*

Las armas (y algunos elementos de equipo) tienen un factor de ocultación que indicará si son fácilmente disimulables entre las ropas del personaje. El jugador del ejemplo podía tener en el boceto del personaje la pequeña daga representada, por ello si está debidamente anotado en la hoja de personaje pueden evitarse discusiones en determinados casos y agilizar el juego.

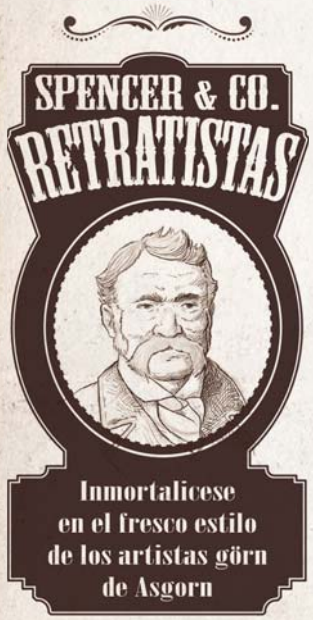
El lugar donde se llevan las armas también es importante. Aunque los jugadores acostumbran a portar las armas de forma que puedan utilizarlas con rapidez en caso de necesidad, en ocasiones, no es posible. Esto se debe a que el arma secundaria (si es que se tiene) puede ser demasiado grande para tenerla a mano. Quizá se trate de un largo rifle de caza, o de una larga lanza de combate que se lleva atada a la silla de su montura. Por ello también es importante tener un buen control sobre cómo se lleva el equipo distribuido y acordar previamente la facilidad de uso en caso de tener que recurrir a utilizar otra arma que no sea la que se lleva en el cinto o en la espalda.

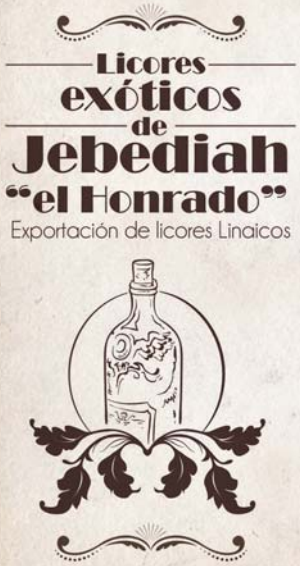
Es muy importante llevar una actualización adecuada del equipo del que disponen los personajes. Esto, en principio, es tarea del jugador, pero algunos MZ pueden querer también controlar determinados elementos del equipo de los jugadores, como es el caso de la munición o las raciones de viaje. A menudo, en el fragor de un combate pueden olvidarse estos detalles y no quedar reflejados en el equipo del personaje.

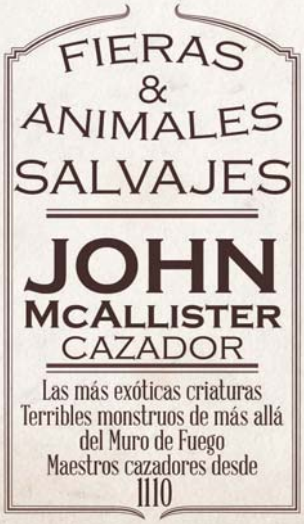
En este libro se incluyen listas de equipo con una base de precios en ND (*Nuevodólares*) que representan el coste medio aproximado. Su importe exacto variará en gran medida de un lugar a otro. La mayoría de artículos descritos en este capítulo se encuentran disponibles

T 8.1 - Exceso de Carga

EXCESO DE P.P.	MOVIMIENTO MÁXIMO	MS
Entre 0 y 5 puntos	- 2 metros / turno	-1 a todas las tiradas.
Entre 6 y 10 puntos	- 5 metros / turno	-2 a todas las tiradas.
Entre 11 y 15 puntos	- 10 metros / turno	-3 a todas las tiradas.
Más de 15 puntos de peso	No puede correr	-5 a todas las tiradas.







en la mayoría de comercios legales de armas y equipo. Algunos objetos pueden ser escasos o exóticos, dependiendo del lugar en el que se encuentre el comercio. Algunos objetos que se describen aquí pueden ser particularmente raros y puede que no estén a la venta, otros son ilegales y sus precios inalcanzables. Por ejemplo, las *Mazas de Guerra* son más comunes en el norte, en Anthos y habitualmente no se venden en ningún comercio Ansaliano. También es posible que el equipo sea diferente en precio y forma según el lugar en el que sea comercializado.

La mayoría de las transacciones comerciales se basan en el intercambio monetario, tal y como se describe en el *Capítulo 1*; aunque todavía se mantiene el sistema de *trueque*, en especial en las *Tierras del Sur* y en algunas regiones remotas de *Linaes*. La mayoría de personajes llevarán una bolsa o cartera con su dinero, en diversas formas físicas. Es importante llevar una cuenta rigurosa del dinero disponible de cada personaje.

A menudo los jugadores se encontrarán con equipo que ya no desean. Para obtener dinero por esos objetos pueden intentar venderlos a un mercader o en una casa de empeños. Siempre que el equipo se encuentre en perfecto estado, el mercader lo comprará por la mitad del precio de venta (el estipulado como media internacional en las listas de equipo) aunque cabe la posibilidad de que el mercader intente ser más abusivo. En estos casos es la percepción del MZ la que debe actuar según el rol del mercader o comprador.

MERCANCÍAS COMUNES

Son todas aquellas mercancías habituales que pueden ser consideradas de primera necesidad para según qué habitantes. El peso de éstas está representado en kilogramos o litros ya que no se consideran un elemento extremadamente relevante en cuanto a peso dentro del equipo de personaje. En caso de que esta carga se vuelva representativa, se puede considerar que un kilogramo o litro equivale a efectos de juego aproximadamente a un punto de peso.

ARMAS

La mayoría de gente cuenta con algún tipo de arma, a menudo más acorde con su nivel adquisitivo que con su competencia con ella. Muchos de los que recorren el mundo en busca de aventuras suelen estar armados con un arma de fuego como medio de defensa. Los personajes deben tener en cuenta que la legalidad de las armas depende del lugar en el que se encuentren, y en función del territorio variará, incluso la percepción de la sociedad ante los sujetos armados. Por ejemplo, en *Bork* nadie se sorprende al ver a alguien con una pistola en su cinto, sin embargo en *New Big Hall,* puede representar una amenaza y es posible que la policía de la ciudad pida explicaciones o directamente confisque el armamento. Esto también es aplicable a las armas blancas. En Ansalance no es común ver a gente armada con espadas, o ataviada con armaduras, lo que

T 8.2 - Mercancías

MERCANCÍA	COSTE EN ND
Botella de agua (1 litro)	0,40
Alimentos comunes (1 kg.)	7
Alimentos de calidad (1 kg.)	15
Alimentos linaicos (1 kg.*)	45
Mascota común	30-80
Animal de granja común	40-500
Obras de arte	1000-(variable)
Combustible (Powl)	1 por litro
Carga electrónica (comunicador)	700
Minerales alquímicos (1kg.)	300
Pieles de animales (pieza)	100-800
Textiles (1 m)	20-100

**Los alimentos Linaicos en el Viejo Continente son considerados alimentos exóticos. Por tanto la disponibilidad y el precio pueden variar mucho de un lugar a otro. Si los personajes se encuentran en Linaes, se usarán como referencia los mismos precios que los alimentos comunes o de calidad del Viejo Continente.*

indicaría que proviene del norte del continente o de las selváticas tierras de Linaes. Esto en muchas ocasiones puede resultar problemático si se intenta pasar desapercibido. El gobierno del Occulum siempre está atento a estos detalles de modo que es posible que los extranjeros armados en tierras Ansalianas sean sometidos a un interrogatorio o a algo peor.

Tipos de arma

Las armas en *Zhenoghaia* están divididas según la Habilidad requerida para su uso. Como habrás leído en el *Capítulo 5*, el combate requiere de dos elementos: Una *Característica* y una *Habilidad*. Puede utilizarse un arma sin tener la Habilidad necesaria, aunque será mucho más complicado hacerlo eficientemente. En este apartado se describen los tipos de arma del juego.

Armas de combate cuerpo a cuerpo

Este tipo de armas van desde un simple garrote hasta el mejor sable del ejército. Para un rendimiento mayor es importante tener puntuaciones altas en las Características *Fuerza* y *Destreza* aunque también es crucial disponer de una buena puntuación en la Habilidad *Combate con armas de contacto*. Este tipo de armas a menudo requieren de un exhaustivo mantenimiento para mantenerse efectivas. Depende del MZ el grado de realismo que quiera imprimir a este aspecto.

Tipo

En la lista que encontrarás más adelante verás que cada arma pertenece a un tipo. Esto agrupa las armas según el tipo de daño que puede hacer. Las armas de corte por norma general están diseñadas para cortar y perforar el cuerpo. En cambio las armas de tipo contundente están diseñadas para aplastar, romper e inutilizar. Especialmente debe tenerse en cuenta el tipo de arma cuando se trata de impactar a una protección o armadura. Si el arma que impacta es de corte, el golpe puede ser atenuado o protegido por una armadura o una cota de malla. En cambio, si el arma es contundente, difícilmente podrá ser protegida por una armadura. El MZ puede reducir un 50% el deterioro de la CA de la armadura cuando se trate de un tipo de arma que no está diseñada para dañar un tipo de armadura o protección.

- **COR:** Corte.
- **CON:** Contundente.

Uso

Indica cómo se utiliza el arma en cuestión, si se trata de un arma ligera a una mano o requiere el uso de las dos manos para utilizarse como es el caso de las escopetas o de los fusiles.

Ocultación

Determina el índice de ocultación del arma:

- **B**: Buena. Se puede ocultar fácilmente bajo la ropa y no impide la mayoría de los movimientos ni siquiera en combate.
- **N**: Normal. Se requiere ropa ancha o una pequeña mochila para poderlas ocultar. En algunos casos impide moverse o esconderse con facilidad. Los modificadores pertinentes a la dificultad de *Movimiento* o *Esconderse* quedan a discreción del MZ.
- **D**: Difícil. Es muy complicado de esconder. Se requeriría un tipo de ropaje especial para ocultar esta arma. Los modificadores a esconderse aumentan la dificultad en +10.
- **I**: Imposible. Esta arma no puede ocultarse. Es tan voluminosa que hace imposible disimularla en el personaje. La dificultad para esconderse portando este tipo de armas aumenta en +15.

Nota: Los personajes que traten de advertir armas en otros, deberán realizar una tirada de *Observar* a una dificultad igual al índice de ocultación del objeto. Por ejemplo, *Adam viaja por el centro de New Big Hall con un hacha de guerra atada a su espalda, y trata de esconderla bajo su chaqueta. Una patrulla de Agentes le detiene y le obligan a despojarse de sus armas.* En este caso los Agentes deberán tirar contra una dificultad *Fácil* (5), utilizando la tabla de dificultades de este manual. Esto se debe a que el hacha de Adam es difícil de ocultar.

Frecuencia

Describe lo habitual que es encontrar esta arma en los comercios de las ciudades o en las tiendas. No siempre es así, la información que se incluye en este apartado es meramente orientativa. Puede variar según el momento histórico y el contexto de la Crónica.

ND

Indica el precio del arma. Los precios varían según la moneda del país o la región. El MZ es libre de subir o bajar los precios según convenga a su Crónica. Como hemos dicho antes las siglas "ND" corresponden a *New Dollars* o *Nuevodólares.*

Armería para el combate Cuerpo a Cuerpo

A continuación, se encuentran algunas de las armas cuerpo a cuerpo. La mayoría son fáciles de encontrar a precios moderados. Las armas de esta lista suelen estar siempre en buen estado en el momento de su venta aunque no siempre es así. En ocasiones y dependiendo del lugar de compra, puede ser necesaria una puesta a punto por un módico precio.

T 8.3 - Armería para el combate Cuerpo a Cuerpo

NOMBRE	TIPO	DAÑO	USO	OCU.	FRECUENCIA	PESO	ND
Combatir desarmado	CON	1d20+FRZ	-	-	-	-	-
Cuchillo	COR	1d10+10+FRZ	1 mano	B	Alta	1 p.p.	30
Daga	COR	2d10+15+FRZ	1 mano	B	Normal	1 p.p.	40
Espada †	COR	2d10+30+FRZ	1 mano	N	Raro	4 p.p.	80-100
Espada Agente X †	COR	3d10+20+FRZ	2 manos	D	Raro	3 p.p.	500-700
Garrote	CON	2d10+25+FRZ	1 mano	N	Alta	2 p.p.	40
Hacha †	COR	2d10+20+FRZ	1 mano	N	Alta	3 p.p.	80
Hacha de guerra †	COR	4d10+25+FRZ	2 manos	D	Raro	5 p.p.	800
Lanza*	COR	2d20+15+FRZ	2 manos	I	Normal	4 p.p.	200-400
Mandoble †	COR	2d20+25+FRZ	2 manos	I	Raro	4 p.p.	180
Maza de guerra	CON	2d20+25+FRZ	2 manos	I	Muy raro	8 p.p.	750
Maza ligera	CON	2d20+10+FRZ	1-2 manos	N	Raro	5 p.p.	80-100
Porra	CON	2d10+20+FRZ	1 mano	B	Alta	1 p.p.	70
Puñal Colmillo	COR	1d10+35+FRZ	1 mano	B	Normal	2 p.p.	80
Puñal destripador	COR	1d20+20+FRZ	1 mano	B	Raro	1 p.p.	90
Puñal montañés	COR	2d10+10+FRZ	1 mano	B	Normal	2 p.p.	70
Puño de combate "ZOK"	CON	1d20+20+FRZ	1 mano	B	Normal	1 p.p.	20
Sable del ejército †	COR	2d20+20+FRZ	1 mano	N	Normal	4 p.p.	200
Vara de mago	CON	4d10+10+FRZ	1-2 manos	I	Muy raro	2 p.p.	400
Vara de viaje	CON	3d10+15+FRZ	1-2 manos	I	Normal	2 p.p.	10

**Esta arma siempre ataca primero debido a su longitud. Una pifia en la tirada de ataque implica que el arma se rompe quedando inservible. Para representar esta facilidad para atacar primero, el uso de esta arma otorga un +3 a la tirada de Iniciativa.*

† Capacidad de Amputación: Estas armas poseen la capacidad de cortar miembros. Para saber más sobre las reglas de amputación consultar el Capítulo 5.

Armas de distancia

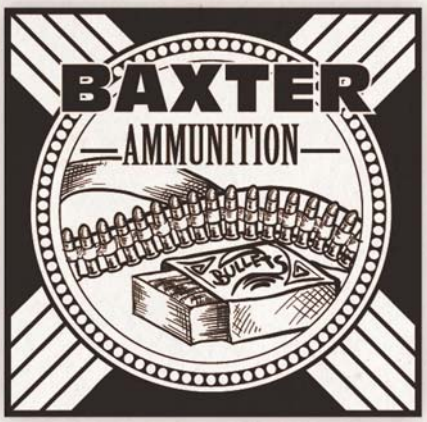
Las armas de distancia están diseñadas para alcanzar y dañar a un objetivo que se encuentra a cierta distancia del personaje. En esta categoría entran las armas de fuego y de proyectiles. Comprende desde una honda primitiva hasta la ametralladora de asalto más avanzada. El manejo y puntería de estas armas requiere puntuaciones altas en las Habilidades de disparo, como *Disparar armas de fuego* y *Disparar armas de proyectiles.*

Alcance

Representa la distancia a la que puede llegar el proyectil del arma en línea recta. Se supone que a partir de ese punto el proyectil pierde fuerza y precisión, y por tanto no alcanza su blanco o es más difícil hacerlo. La puntuación expresada en este apartado viene dada en metros. Si el objetivo se encuentra a una distancia superior al alcance del arma x2, no se puede disparar a ese blanco.

Capacidad de munición (Carga)

Este valor indica la capacidad de carga del arma. Las que poseen un número bajo suelen utilizar una recámara o un tambor donde se almacena la munición. Las que tienen un número alto acostumbran a utilizar un cargador.



Munición

Cada tipo de arma utiliza su propia clase de munición y no puede utilizarse (salvo excepciones) otro tipo de munición para dispararla, sin exponerse a explosiones, encasquillamientos o al grave deterioro de la misma arma o su mecanismo natural.

- **BC**: Bala corta. Representa generalmente un proyectil de calibre 9 mm. Es el tipo más frecuente para pistolas y revólveres.
- **BR:** Bala Reforzada. Es una bala de mayor calibre al normal. Este tipo de bala tan solo puede utilizarse con armas tipo revólver, ya que está preparada para realizar un potente impacto a corto alcance. Las armas que utilizan Bala Reforzada no sufren MD negativo por distancia si se dispara dentro de su alcance. Recibe este nombre debido al recubrimiento de cobre endurecido que lleva el proyectil. Esto hace que además ignore las protecciones con una CA inferior a 30 si se dispara a menos de 15 metros.

T 8.4 - Venta común de munición (en cajas)

TIPO	CANTIDAD	FORMATO	PESO	PRECIO
BC	25	Sueltas/canana	3 p.p.	60
BR	24	Sueltas/canana	4 p.p.	85
BL	25	Cargador/canana	4 p.p.	80
CRT	20	Sueltas/canana	5 p.p.	70
Flechas/ Virotes	20	Carcaj	1 p.p	45

- **BL**: Bala larga. Es el proyectil estandarizado para casi todas las armas de largo alcance. Suele utilizarse en armas de cañón largo así como en fusiles y otras armas de uso militar o de asalto, con gran potencia de fuego.
- **CRT**: Cartucho. Representa un recipiente de fibra que contiene la pólvora y perdigones de plomo en su interior. El área de efecto de este tipo de munición es mucho más grande que el de las balas. Las armas que utilizan cartucho no sufren MD negativo por distancia si se dispara dentro de su alcance.

Armería para el combate a Distancia

A continuación, se encuentran algunas de las armas a distancia. En Ansalance las armas de fuego son muy comunes y se pueden encontrar en cualquier armería. Las armas de repetición, como las ametralladoras, son menos frecuentes, aunque es posible adquirirlas con relativa facilidad.

T 8.5 - Armería para el combate a Distancia

NOMBRE	DAÑO	ALC.	MUN.	CARGA	USO	OCU.	FRECUENCIA	PESO	ND
Pistola Ehra 380	2d20+25	100	BC	15	1 mano	B	Alta	1 p.p..	250
Pistola Gunter	2d20+30	120	BC	10	1 mano	B	Alta	1'5 p.p..	350
Pistola WHG	4d10+35	120	BC	20	1 mano	B	Normal	2 p.p..	500
Pistola Fénix	4d10+40	100	BC	15	1 mano	B	Normal	1 p.p.	600
Escopeta A.12	3d20+40	50	CRT	4	2 manos	D	Normal	2 p.p.	500
Escopeta H3T	4d20+25	40	CRT	6	2 manos	D	Raro	3 p.p.	600
Escopeta Naine †	4d20+40	35	CRT	4	2 manos	I	Muy raro	4 p.p.	1200
Escopeta Kargk †	4d20+30	35	CRT	6	2 manos	D	Normal	4 p.p.	500
Fusil M.700	2d20+30	450	BL	20	2 manos	D	Alta	3 p.p.	650
Fusil de asalto*	3d10+30	475	BL	40	2 manos	I	Raro	4 p.p.	800
Fusil WF-9*	4d10+25	500	BL	40	2 manos	I	Muy raro	5 p.p.	1300
Fusil LTTL-AC	3d20+20	600	BL	40	2 manos	I	Muy raro	5 p.p.	1250
Ametralladora GNU-40*	2d20+30	200	BL	40	2 manos	I	Raro	4 p.p.	980
Ametralladora élfica HWK*	3d20+40	250	BL	50	2 manos	I	Raro	4 p.p.	990
Ametralladora FAAS-570*	2d20+20	245	BL	20	2 manos	I	Raro	3 p.p.	800
Ametralladora Khanigh-7'90*	3d10+35	250	BL	20	2 manos	I	Raro	3 p.p.	800
Ametralladora de mano GN1*	1d20+40	210	BC	15	1 mano	B	Normal	4 p.p.	900
Revólver Billy	5d10+40	60	BR	6	1 mano	B	Normal	2 p.p.	800
Revólver Smith †	6d10+40	55	BR	6	1 mano	B	Normal	3 p.p.	950
Revólver Bolgo †	6d10+50	57	BR	6	1 mano	B	Muy Raro	3 p.p.	1000
Arco corto ‡	4d10+30	50	Flechas	-	2 manos	N	Raro	1 p.p.	80
Arco largo ‡	3d10+40	250	Flechas	-	2 manos	I	Normal	2 p.p.	150
Arco compuesto ‡	4d10+45	350	Flechas	-	2 manos	N	Raro	2 p.p.	700
Ballesta ‡	2d20+40	180	Virotes	1	2 manos	D	Normal	3 p.p.	300
Hacha arrojadiza	3d10+25	12	-	-	1 mano	B	Normal	1 p.p.	50
Daga arrojadiza	1d20+25	15	-	-	1 mano	B	Normal	1 p.p.	20

**Estas armas son capaces de disparar ráfagas de 3 balas o de activar la función de Fuego Automático (Ver Capítulo 5).*

‡ Se refiere a armas que utilizan flechas o virotes. Pueden recuperarse del lugar en el que se han clavado si se extrae con cuidado y no se rompe la punta o las guías (5 o más en 1d10).

† Capacidad de Amputación: Estas armas poseen, gracias a su diseño, estructura y potencia de fuego, la capacidad de amputar miembros si se disparan a menos de 5 metros. Para saber más sobre las reglas de amputación consultar el Capítulo 5.

Los Mecarmeros

Los *Mecarmeros* son conocidos en casi cualquier parte del mundo. A menudo son armeros capaces de modificar el rendimiento de las armas, algo muy demandado entre los que se sirven del poder devastador de las armas de fuego. Aquellos que comprenden la intrincada mecánica de las armas de fuego son muy codiciados y a menudo muy bien pagados. Principalmente en aquellos lugares más conflictivos con un alto nivel de delincuencia.

Estos especialistas tienden a ser gente tosca y poco amigable, ya que acostumbran a vérselas con los más violentos de la sociedad en la que viven. Es muy probable que los servicios de un Mecarmero tengan un coste elevado, y no siempre están dispuestos a trabajar para aquellos que se lo solicitan.

Entre los especialistas en armas también se encuentran los armeros y herreros. Son individuos o gremios de artesanos que se dedican a la forja y el mantenimiento de las armas que se sirven del filo para herir. Estos suelen encontrarse con más frecuencia que los Mecarmeros. Suelen trabajar también a cambio de elevadas sumas aunque a veces sus servicios son considerados un precio justo. Las artes de los armeros están bien vistas en casi cualquier sociedad del mundo.

T 8.6 - Precios de modificación: Armas de filo

Armas de filo	Modificación	ND
+1d10	Elementos de calidad baja.	Precio base x2
+1d20	Elementos de calidad media.	Precio base x3
+2d20	Elementos de calidad alta.	Precio base x5
+3d20	Elementos de calidad superior.	Precio base x10

T 8.7 - Precios de modificación: Armas de fuego

Armas de fuego	Modificación	ND
+1d8	Elementos de calidad baja.	Precio base x3
+2d10	Elementos de calidad media.	Precio base x6
+1d20	Elementos de calidad alta.	Precio base x10
+3d20	Elementos de calidad superior.	Precio base x12

Sin contar con los Mecarmeros, el jugador tiene otra opción, que es pedir al MZ que cree armas nuevas. Hacerlo resulta sencillo, pero ha de tenerse en cuenta que si se permiten armas demasiado poderosas el juego puede volverse aburrido y desequilibrado. Para crear nuevas armas a partir de otras mediante un Mecarmero el MZ debe seguir los siguientes pasos:

CREACIÓN DE NUEVAS ARMAS

Escoge el arma base

Si se desea crear una espada específica o un fusil de asalto concreto, debe utilizarse como base el modelo más sencillo de la lista de armas, el que tenga un índice de daño más bajo. Representando así que el arma más sencilla es la que menos mecanismos de calidad contiene y la que más fácilmente puede modificarse.

Crea una descripción detallada

Tanto el jugador como el MZ pueden decidir qué aspecto ha de tener la nueva arma.

Ejemplo: *Héctor decide que su revólver ha de tener un nuevo cañón plateado y una empuñadura de madera de ébano, el MZ acepta esa descripción y calcula los materiales que va a necesitar el Mecarmero y por ende su coste aproximado.*

Potencia el arma

Cada vez que se potencia el arma, el precio por el servicio aumenta. Algunos jugadores pueden preferir que por cada modificación el precio del arma aumenta en el valor base x2. Por ejemplo, *Héctor ha modificado su revólver y ahora es una pieza única, con el cañón plateado y la empuñadura de ébano, pero además le ha sustituido el percutor por uno mejor* (en términos de juego ese cambio le ha añadido 1 dado al daño base del arma). Si el precio del arma base es de 600 ND, el precio final sería 1200. Para aquellos que prefieren hacerlo paso a paso pueden utilizar las tablas 8.6 y 8.7, en la columna anterior.

La potencia del arma puede aumentarse un número de veces igual a los dados iniciales de daño que tira de base. Por ejemplo, si un Fusil de Asalto causa 3d10+30 tan solo podrá modificar el arma 3 veces independientemente del tipo de modificación de potencia que se realice.

Vestuario

Se supone que los personajes disponen al inicio del juego, de una vestimenta acorde con su territorio de origen, su Arquetipo y que salvo declaración específica del jugador indicando lo contrario, mantienen ese aspecto, sea cual sea.

Además existen vestimentas especiales que ayudan a soportar las inclemencias del tiempo o que protegen el cuerpo del que lo porta del daño, como es el caso de las armaduras o los chalecos antibalas.

A continuación describimos algunos de los conjuntos que se pueden encontrar en los comercios habituales.

Capacidad de Absorción (CA)

Muestra el valor de ***CA*** (*capacidad de absorción)* que tiene la prenda o protección. El valor indicado puede oscilar varios puntos según la calidad. En algunos casos no pueden encontrarse prendas o protecciones con CA mejor, aunque generalmente pueden mejorarse las protecciones a través de maestros o armeros especializados en protecciones.

Peso

Indica en Puntos de Peso *(p.p.)* el valor del objeto. Estos puntos deben restarse de la Capacidad de Carga del personaje como el resto de elementos del equipo. El peso de las prendas o protecciones puede variar según la calidad y el material con que están hechas. A menudo las prendas que ofrecen una mayor protección acostumbran a tener un valor en p.p. más elevado. Aunque no es siempre así, las mejores protecciones y armaduras están diseñadas para ser más livianas y permitir a su portador moverse con normalidad.

T 8.8 - Vestuario

NOMBRE	EFECTO/PROTECCIÓN	CA	PESO	FRECUENCIA	ND
Capa de Viaje	Protege del frío. Bolsillos para transportar 10 p.p.	-	2 p.p.	Normal	60
Capa de Mago	Múltiples Bolsillos (6) para transportar 20 p.p.	20 Solo cortes	2 p.p.	Muy raro	200
Canana de balas	Cinturón con capacidad para 25 balas.	-	1 p.p.	Alta	30
Canana cartuchos	Cinturón con capacidad para 15 cartuchos.	-	1 p.p.	Alta	40
Cinturón cargador	Cinturón en el que caben 4 cargadores.	-	1 p.p.	Normal	50
Chaqueta antibalas	Protege torso y brazos (solo balas y perdigones).	40	4 p.p.	Normal	800
Chaleco antibalas	Protege torso (solo balas y perdigones).	30	5 p.p.	Normal	700
Protección Agente X	Protege torso/cadera (balas/perdigones y cortes).	50	6 p.p.	Raro	1000
Cota de malla*	Protege torso/brazos (solo cortes).	60	10 p.p.	Muy Raro	400
Armadura de placas*	Protege torso, muslos, brazos contra cortes y balas/perdigones (lleva cota de malla).	120	30 p.p.	Muy Raro	2800
Fibroarmadura*	Protege torso/brazos (cortes, contundentes y balas/perdigones).	60	8 p.p.	Muy raro	1200
Exoesqueleto	Protege todo el cuerpo (todo tipo de daños con armas y sin ellas).	100	10 p.p.	Muy raro	5000
Yelmo Gladiador	Protege la cabeza (contra cortes y contundentes).	30	5 p.p.	Normal	200
Rodela ‡	Un escudo redondo de piel y madera, protege contra cortes y contundentes.	40	6 p.p.	Raro	100

**Si no se tiene la Técnica "Llevar Armaduras", el hecho de vestir una de estas armaduras reducirá el Movimiento a la mitad, la Destreza 10 puntos y las Habilidades de combate 12 puntos. En cualquier caso llevarla implica un -5 a las tiradas de Sigilo y un -3 en Trepar y Saltar.*

‡ Los escudos, al utilizarse activamente durante un combate ofrecen un +4 a la tirada de Defensa del que lo porta. Aunque también puede utilizarse como parte de armadura. Si se recibe un ataque en el lugar en el que se lleva el escudo (colgado en la espalda) entonces se aplicará el +4 al valor de la CA, si se lleva alguna protección

Miscelánea

Estos objetos suelen ser de gran utilidad a los aventureros que deciden pasar mucho tiempo fuera de su hogar o lejos de las ciudades. Es importante que tu personaje se equipe con aquello que crea necesario para su aventura durante la fase de creación del personaje. La mayoría de objetos descritos pueden hallarse fácilmente en comercios específicos que se encuentran en casi cualquier ciudad del mundo.

T 8.9 - Objetos varios (miscelánea)

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	PESO	FREC.	ND
Peto de escalada	Ganchos y cuerdas. +10 al total de tiradas de *Trepar.*	2 p.p.	Normal	150
Cuerda+gancho	Robusta cuerda de 10 m. +5 al total de la tirada de *Trepar.*	2 p.p.	Alta	70
Cuerda+gancho	Robusta cuerda de 20 m. +5 al total de la tirada de *Trepar.*	5 p.p.	Normal	90
Catalejo Navegador	Alcanza 10 km, dispone de tecnología élfica de la WE para determinar distancia. +5 a las tiradas de *Percepción.*	1 p.p.	Normal	300
Catalejo marino	Alcanza 8 km. +3 a las tiradas de *Percepción.*	1 p.p.	Alta	70
Barra luminosa	Puede proyectar un haz de luz a 10 m.	1 p.p.	Normal	70
Placa navegación	Contienen cartas de navegación aérea y naval. Se utilizan en los instrumentos de a bordo. También para almacenar datos.	0.5 p.p.	Variable	50-90
Cinturón accesorios	Puede portar accesorios incluso armas. Hasta un máximo de 20 p.p.	1 p.p.	Normal	80
Comunicador	Utiliza tecnología *Eradio* para transmitir voz a un máximo de 3 km.	1 p.p.	Raro	600
Kit Supervivencia	Dispone de raciones para 3 días, con purificadores de agua y alimentos en conserva.	1 p.p.	Normal	30
Kit de seguridad	Otorga un +4 en tiradas de *Inutilizar Mecanismos.*	2 p.p.	Raro	750
Kit médico	Puede atender heridas leves mediante una tirada de *Primeros Auxilios* (Dificultad 10) (+50 VIT). Solo un uso.	1 p.p.	Normal	20
Juego Herramientas	Herramientas de calidad que otorgan un +5 en tiradas de *Reparar* artilugios mecánicos.	3 p.p.	Normal	100
Mascarilla respiratoria	Permite respirar en ambientes bajos en oxígeno, dura 2 horas.	2 p.p.	Raro	400
Respirador	Permite respirar bajo el agua durante 4 horas.	0.5 p.p.	Muy raro	1400

T 8.9 - Objetos varios (miscelánea)

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	PESO	FREC.	ND
Velas de cera	Ilumina un radio de 2 metros durante 3 horas, el paquete contiene 3 velas.	1 p.p.	Alta	7
Antorcha	Ilumina un radio de 3 metros durante 4 horas.	1 p.p.	Normal	30
Cantimplora	Tiene capacidad para llevar 3 litros de líquido. Lo aísla de la temperatura exterior 3 horas.	1 p.p.	Alta	20
Tienda sencilla de viaje	Una tienda sencilla de viaje que cabe en una mochila. Tiene capacidad para 2 humanoides de no más de 2 metros.	3 p.p.	Normal	60
Tienda equipo	Una tienda compleja que debe portarse en una mochila independiente. Tiene capacidad para 5 humanoides grandes.	6 p.p.	Normal	200
Accesorios de cocina	Cacerolas, sartenes y una pequeña olla, ideales para cocinar en campaña.	2 p.p.	Alta	200
Encendedor	Permite encender fuego.	0'5 p.p.	Alta	7
Gafas de sol	Protege de la alta luminosidad del sol.	0'5 p.p.	Alta	10
Cuchillo de jungla	Permite cortar la vegetación para abrirse paso. En combate hace 1d10 VIT.	1 p.p.	Alta	30
Powl (1 litro)	Es el combustible que emplean la mayoría de vehículos motorizados.	1 p.p.	Alta	1
Brújula	Sencilla brújula que indica el norte.	0'5 p.p.	Alta	20
Mapas de la zona	Mapas sencillos de la zona en la que se compra (ciudad o territorio).	0'5 p.p.	Alta	10
Porta mapas	Un cilindro de cuero con tapa, ideal para conservar mapas y documentos.	1 p.p.	Normal	40
Guía de ciudad	Libro sencillo con algún mapa de la ciudad en la que se compra, a menudo se trata de una guía turística.	0'5 p.p.	Alta	20
Mochila cuero	Permite llevar objetos medianos y tiene capacidad para 25 p.p.	1 p.p.	Alta	30
Mortero	Se utiliza para machacar materiales.	1 p.p.	Alta	10
Pluma estilográfica	Escribe sin necesidad de recargar constantemente.	0'2 p.p.	Alta	10
Bloc de notas	Un libreto de papel, en el que añadir notas del personaje.	0'5 p.p.	Alta	3
Pluma y tintero	Una pluma de calidad y un tintero con tapa.	1 p.p.	Normal	30
Pipa de fumar	Hecha de madera con cazoleta de metal.	0,5 p.p.	Alta	20
Tabaco Ghobb	Hierba seca y tostada pensada para fumarse en pipa o en cigarro.	1 p.p.	Alta	10
Twizzy (10 gr)*	Hierba psicotrópica para fumar. Si se consume más de 0'10 gr. reduce los REF y las Habilidades manuales en 5 puntos durante 1 hora. Sus efectos son acumulables.	0'5 p.p.	Rara	30

**Esta hierba se cultiva sobre todo en el norte del Viejo Continente y en Linaes. Sus efectos son valorados por muchos sacerdotes y chamanes, aunque también es muy común entre los viajeros. Según se dice sus efectos son relajantes y muy adictivos. En Ansalance el consumo, venta y cultivo de esta hierba está prohibido y castigado con duras sentencias incluida, la pena de muerte.*

Enseres Mágicos

En algunos lugares existen comercios dedicados a la venta e intercambio de objetos mágicos, así como consumibles para los que practican este arte místico y prohibido. Es raro encontrar fácilmente un comercio de este tipo, de hecho los pocos que hay están hábilmente escondidos y funcionan de forma clandestina. Solo unos pocos conocen sus ubicaciones secretas. En la siguiente lista se describen no solo objetos con elementos mágicos, sino también hierbas y otros componentes útiles para hechiceros y/o alquimistas.

T 8.10 - Enseres mágicos

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	PESO	FREC.	ND
Arghanna (2)	Raíz que otorga un mayor vigor durante 3 turnos +10 FRZ.	0'5 p.p.	Raro	700
Gadaala (3)	Hierba tropical que otorga una mayor resistencia durante 5 turnos. +5 a las tiradas de AGU.	0'5 p.p.	Muy raro	600
Sahja (5)	Flor seca que aumenta los sentidos +10 a la *Percepción* durante 1 hora.	0'5 p.p.	Raro	500
Vluna (10)	Raíz fresca que estimula la mente, te mantiene despierto durante 10h.	0'5 p.p.	Normal	15
Eledda (1)	Hierbas para infusión que otorgan velocidad de combate +1 acción. Un uso por día.	1 p.p.	Raro	900
Mynne (3)	Raíz picante que ayuda a desintoxicar el cuerpo de venenos naturales. Permite repetir tiradas de *Resistencia a Venenos* una vez.	1 p.p.	Normal	80
Hünaj (1)	Flor venenosa que ingerida causa ceguera por 1d4 horas. Su sabor es ligeramente dulce.	0'5 p.p.	Raro	500
Hirnax (5)	Hierba curativa que se consume en infusión. +90 VIT. Una vez por cada 5 horas.	0'5 p.p.	Alta	130
Tazz'sha (5)	Veneno paralizante extraído de la serpiente "Haar". Paraliza las extremidades durante 1d4 turnos.	0'5 p.p.	Muy raro	110
Palyonna (4)	Flor tropical que estimula el lacrimal para provocar lágrimas. Su efecto dura 30 minutos.	0'5 p.p.	Normal	45
Engarce vara	Una pieza de cobre que permite engarzar una piedra mágica a una vara.	0'5 p.p.	Normal	30
Piedra bendita	Potencia los conjuros de su Sello en +10.	1 p.p.	Raro	500
Piedra maestra Bendita	Potencia los conjuros de su Sello en +20 y reduce su dificultad en 5.	1 p.p.	Muy Raro	3000
Mochila mágica	Da la capacidad para guardar 120 p.p. tan solo elementos pequeños.	2 p.p.	Muy Raro	2000
Caja de pergaminos	Protege los pergaminos. Caben 10 pergaminos.	1 p.p.	Normal	100
Aceite pirógeno	Arde en un radio de 3m. Si es lanzado causa 2d20 VIT.	1 p.p.	Normal	300
Elixir de juventud	Si se ingiere rejuvenece un año, tan solo se puede beber uno al día.	0'5 p.p.	Muy Raro	2000

T 8.10 - Enseres mágicos

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	PESO	FREC.	ND
Elixir de amor	Cesa posibles hostilidades durante una hora (requiere tirar INT contra una dif. igual a la mitad de la INT de la víctima). Sirve también para seducir a alguien.	0'5 p.p.	Muy Raro	1000
Elixir Haiff	Transforma en tamaño gnomo durante 1d4 horas.	1 p.p.	Muy Raro	2000
Poción de Titán	Aumenta la FUE durante 1d4 turnos en +20.	0'5 p.p.	Raro	1600
Poción cambiante	Transforma en un animal menor durante 1 hora.	1 p.p.	Muy Raro	1000
Poción curativa	Restablece 50 VIT por uso.	1 p.p.	Normal	200
Ampolla de éter	Restablece 50 EM por uso.	1 p.p.	Raro	300
Libro Aprendiz	Caben 5 conjuros de Aprendiz.	1 p.p.	Normal	100
Libro Hechicero	Caben 7 conjuros de Hechicero.	1'5 p.p.	Normal	200
Libro Maestro	Caben 10 conjuros de Maestro.	3 p.p.	Raro	400
Anillo de Fuerza	Mientras se lleve puesto suma +10 a FRZ.	0'5 p.p.	Muy Raro	5500
Anillo de Resistencia	Aumenta AGU en 15 puntos mientras se lleve puesto.	0'5 p.p.	Muy Raro	9000
Cuarzo de luz	Al utilizarlo ilumina un radio de 8 metros, consume 5 PM cada hora.	1 p.p.	Normal	1000
Talismán Thenna	El portador se hace inmune a los cantos mesmerizantes de sirenas.	1 p.p.	Muy Raro	3000

Servicios

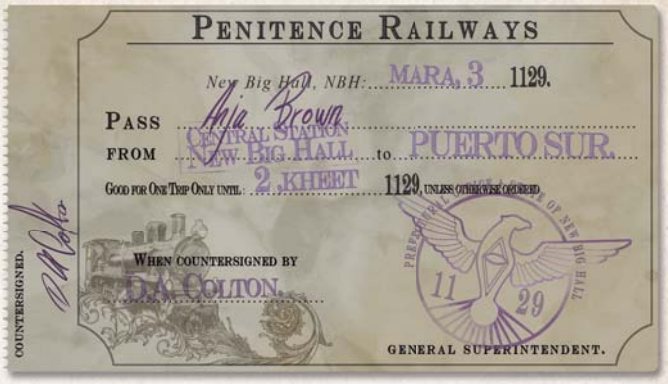
En este apartado se lista todo un conjunto de servicios que pueden ser contratados en muchos lugares de Ansalance. Los precios son orientativos y pueden variar según el lugar donde se encuentre el personaje, así como la calidad de los servicios.

T 8.11 - Servicios

SERVICIO	DESCRIPCIÓN	ND
Alojamiento sencillo	Desde una cuadra a una mugrienta cama en un motel.	15-20
Alojamiento normal	Una cama cómoda y un desayuno sencillo.	20-40
Alojamiento de lujo	Una cama muy cómoda y comida de calidad.	60-600
Suite	Todas las comodidades del hotel, incluida la posible compañía.	400-1000
Espectáculo (teatro)	Una obra en un teatro poco conocido.	40-160
Cine	Películas de moda, en salas de cine de las ciudades más grandes.	20-30
Prostitución	Servicios sexuales en burdeles y lupanares de todo el mundo.	10-5000
Moda común	Ropa del día a día habitual en el lugar.	80-200
Alta costura	Ropa de lujo a medida, que a menudo llevan los adinerados de cierto prestigio social.	300-3000
Tatuajes	Arte en la piel. Generalmente los tatuajes tienen motivos de clan o identificativos.	100-1500

TRANSPORTES FERROVIARIOS

En este apartado, se pueden encontrar los precios, horarios y destinos de la mayoría de rutas ferroviarias existentes en el Viejo Continente. Los emplazamientos que se pueden encontrar en el apartado "*Ruta*", son aquellos destinos que pueden ser elegidos desde cualquier punto del continente. Siempre se debe tener en cuenta que no en todos los lugares de Ansalance disponen de ferrocarril y que los horarios de servicio y la cantidad de días a la semana que se ofrece pueden variar mucho según la relevancia del lugar en que se encuentren los personajes.



T 8.12 - Transportes ferroviarios

RUTA	HORARIOS DE SERVICIO	CLASE	ND
New Big Hall (Ansalance)	Desde las 6:00 hasta las 0:00.	3ª-2ª-1ª	10-400
Alorf (Ansalance)	A todas horas y a todos los puntos de Ansalance.	2ª-1ª	30-800
Puerto Sur (Ansalance)	A todas horas y a todos los puntos de Ansalance.	3ª	10-300

RUTAS AÉREAS

Gracias a las nuevas tecnologías, las rutas aéreas están disponibles en muchos puntos en el Viejo Continente. Los emplazamientos que pueden encontrarse en los apartados "Origen" y "Destino", corresponden a aquellas ciudades que disponen de aeropistas para el transporte de pasajeros y mercancías. Se trata de grandes aerobuques destinados al transporte de línea como por ejemplo el *Nagelya*. Cabe destacar que cuanto más importante es la ciudad de destino, mayor frecuencia de vuelos habrá.

T 8.13 - Rutas aéreas intracontinentales (Ansalance)

ORIGEN	DESTINO	H. DE SERVICIO	CLASE	ND
New Big Hall	Cualquier punto	Desde las 6:00 hasta las 0:00.	3ª-2ª-1ª	300 – 1000
Alorf	Cualquier punto	A todas horas.	3ª-2ª-1ª	300 – 1800
Puerto Sur	Cualquier punto	A todas horas.	3ª	100 – 1000

T 8.14 - Rutas aéreas intracontinentales (Viejo Continente: Ansalance - Anthos)

ORIGEN	DESTINO	H. DE SERVICIO	CLASE	ND
Cualquier punto	Saucer	Depende del origen.	3ª-2ª-1ª	200 – 1500
Saucer	Cualquier punto	Desde las 6:00 hasta las 0:00.	3ª-2ª-1ª	200 – 1500

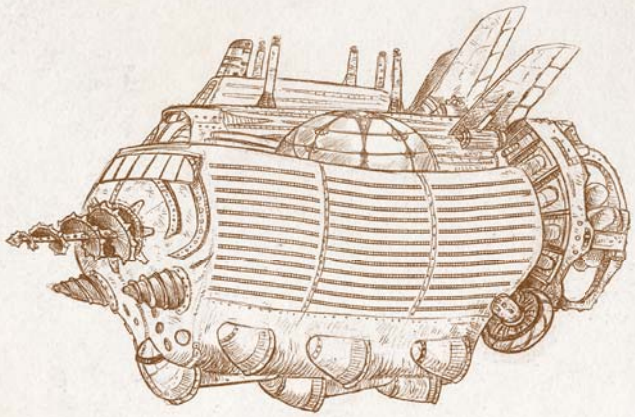
Estos son los datos tomando como origen o destino desde o hacia ***Saucer*** *(una vieja colonia en Anthos que todavía pertenece a los Estados Unidos de Ansalance) conectando con las ciudades: New Big Hall, Puerto Sur y Alorf. Los horarios, tarifas y frecuencia de otros puntos de Ansalance dependerán de la importancia del lugar y de los tratos comerciales con Saucer.*

T 8.15 - Rutas aéreas intercontinentales (Viejo Continente – Linaes)

ORIGEN	DESTINO	H. DE SERVICIO	CLASE	ND
Puerto Sur o New Big Hall	Arkann	De 5:00 a 6:00 (Una vez por semana).	3ª-2ª-1ª	990 - 5000
Puerto Sur o New Big Hall	Barris	De 5:00 a 6:00 (Una vez por semana).	3ª-2ª-1ª	900 – 4500
Alorf o New Big Hall	Themin	De 9:00 a 10:00 (Dos veces por semana).	3ª-2ª-1ª	970 – 4000

BUGGEDER

El Buggeder es el vehículo insignia de la vieja compañía Bugg, un submarino de dimensiones titánicas, creado para atravesar el *Muro de Fuego* bajo el agua, hace ya más de un siglo. Actualmente estos vehículos, también conocidos como *"La Ciudad de los Mares"*, se siguen utilizando como medio de transporte, especialmente para fines comerciales. Su frecuencia de uso ha disminuido considerablemente desde que se regularizaron las aerolíneas gracias a la compañía White Elm. Aunque todavía sigue siendo el medio preferido por muchos, especialmente por aquellos que no confían en las grandes masas de metal que atraviesan los cielos gravitando gracias a unos cristales mágicos. El Buggeder es también un vehículo que ofrece varias comodidades a sus pasajeros, desde lujosas suites, hasta salas de proyecciones cinematográficas y salas de baile. También posee camarotes sencillos para aquellos que no pueden costearse lujo alguno. Es un medio de transporte diseñado exclusivamente para atravesar el océano hacia Linaes, aunque sigue siendo rentable gracias al comercio internacional y al transporte de mercaderías.



T 8.16 - Buggeder

ORIGEN	DESTINO	ESCALA	ND
Puerto Sur (Ansalance)	Barris (Linaes)	Arkhaedra (Muro de Fuego)	1ª clase: 2000-5000 2ª clase: 900 3ª clase: 500

Monturas

Las monturas son el medio de transporte propio más extendido entre los viajeros de *Zhenoghaia*. Se utilizan desde caballos hasta ágiles shumaks, criados en los establos del este del país. Cada una de ellas tiene sus propias Características, muy diferentes. Cada montura es única y es común entre los jugadores que se trate a las monturas como si fueran meros vehículos, pero es una interpretación errónea, de hecho cada una tiene sus propias manías y comportamientos únicos. Es posible que tu caballo sea muy agresivo, o que un shumak de las montañas sea extremadamente asustadizo. Normalmente el granjero o criador que las vende conoce las desventajas y las virtudes de la montura con la que comercia, aunque también es muy común que estos detalles sean desconocidos por el vendedor. Su máximo interés está en la venta de la montura, así que es probable que el MZ deba narrar los detalles que pueden observarse de la montura, si éstos se aprecian a simple vista. Si no es posible, quizá el propio jugador quiera observarlo a fondo usando su Habilidad *Trato con Animales*.

La frecuencia de venta y la disponibilidad de las monturas dependen en gran parte de la sociedad e incluso de la "moda" del lugar o del momento. Por ejemplo, los humanos de Ansalance a menudo desconfían de los shumaks, ya que aparentan ser más débiles y menos efectivos que los caballos en situaciones de combate, o por pensar que tienen menor resistencia al transporte de carga. Este tipo de detalles están descritos más adelante. El MZ debe apreciar estos detalles cuando los personajes se dispongan a adquirir sus monturas, al igual que debe tener muy presente que el precio acordado puede variar mucho de comerciante a comerciante. Algunos de estos criadores ofrecen riendas y silla de montar incluido en el precio de la montura, otros entregan certificados de pureza y muestran las sanas Características de las monturas abiertamente. Los más malévolos ocultan enfermedades que puedan tener sus monturas o disimulan su mal estado, ya sea con ofertas impresionantes o medicando a las monturas con productos alquímicos prohibidos.

CABALLOS

Estas monturas son las más frecuentes entre la población de Ansalance. Debido a las tradiciones mayoritariamente humanas y a la gran disponibilidad en sus territorios, siempre ha prevalecido el caballo. Los caballos son animales que varían mucho en su carácter, a menudo eso viene dado por el trato recibido durante su doma y por el vigor natural de cada animal. Normalmente los

T 8.17 - Monturas

MONTURA	MOVIMIENTO	AGUANTE	ND	CAPACIDAD DE CARGA *	POTENCIA EN CARGA ‡
Kippy (caballo)	22/44	20	1350	80	+25
Dodle (caballo)	26/52	26	1400-1500	85	+25
Worker (caballo)	20/40	30	1300-1400	90	+30
Mont (caballo)	25/50	30	1420-1490	90	+30
Montwos (shumak)	28/56	18	1400	75	+20
Dürhaar (shumak)	28/57	20	500-1600	80	+18
Blackblum (shumak)	30/60	21	1700-1900	82	+23
Bomblön (shumak)	28/53	30	1450-1700	90	+30

** Capacidad de carga (p.p): Esta columna nos indica la capacidad de carga aparte del jinete, que puede transportar el animal sin sufrir modificadores negativos. Se debe tener en cuenta que esta capacidad de carga omite al jinete pero no al equipo que lleve con él..*

‡ Potencia en Carga: Como se puede ver en el apartado "Combate Montado" del Capítulo 5, este apartado indica el bonificador al daño con armas cuerpo a cuerpo, que otorga la montura cuando se realiza una carga a lomos de ella contra un adversario.

caballos machos suelen ser más ariscos y nervudos que las hembras, pero se adaptan muy bien a las circunstancias si han sido bien entrenados. Pueden adiestrarse para afrontar situaciones críticas, acostumbrarse a las explosiones, mantener la compostura en una batalla e incluso evitar pisar a su jinete si este se cae. Los caballos son muy abundantes en todas las regiones humanoides, aunque con los años este tipo de montura se ha extendido por todo el mundo civilizado.

SHUMAKS

Los shumaks son animales de la familia de las aves, poseen dos patas y son ligeramente más altos que los caballos. Su origen remonta a las culturas selváticas de Linaes. Los minotauros fueron los primeros en domar a estas criaturas para su uso como montura, aunque generalmente para la batalla han confiado mucho más en otro tipo de montura más corpulenta y fuerte. Los shumaks varían mucho entre ellos, al igual que los caballos, según la raza a la cual pertenecen.

Muchos humanoides no confían en las razas de shumaks más grandes por ser poco resistentes a los climas no tropicales. Los humanoides que los han utilizado como animal de monta, los han ido apareando con otras razas para lograr una raza adaptada a la vida en el Viejo Continente, hasta tal punto que hoy en día existen decenas de razas de shumaks, acostumbradas al clima en el cual viven. Normalmente son criaturas apacibles y poco agresivas, lo cual no quiere decir que no sean aptas para su uso en combate. De hecho cada vez tienen más partidarios entre los que combaten, por el hecho de que su velocidad supera con creces a la de los caballos. Actualmente los shumaks están extendidos por todo el mundo y es relativamente fácil encontrarlos en la mayoría de establos.

Equipo para monturas

En la tabla de esta misma página se describen algunos de los principales accesorios que se pueden comprar para las monturas. Habitualmente las sillas son elaborados trabajos de peletería y quincallería. Es muy común que el jinete además de utilizar la silla haga uso de las alforjas para llevar parte de su equipo. Las herraduras son necesarias en los caballos, puesto que en terrenos rocosos, como podría ser una calle adoquinada, tienden a resbalar o a dañarse los cascos si no las llevan debidamente puestas.

T 8.18 - Equipo para monturas

Accesorio	Descripción	ND
Silla de cuero	Una silla sencilla con alforjas para 20 p.p.	420
Silla de viajero	Una silla de cuero reforzado con alforjas para 40 p.p.	620
Riendas de jinete	+1 a tiradas de *Montar.*	420
Riendas de caballero	+3 a tiradas *Montar.*	330
Herraduras	Hechas con hierro de calidad.	40/ herradura

Vehículos

En Ansalance, la nueva era de la tecnología ha llegado a todos los rincones de las civilizaciones modernas. Por ello, los que pueden permitírselo y no reniegan o desconfían de la tecnología, adquieren vehículos para mejorar su comodidad durante sus viajes.

Los vehículos cada vez están más presentes en la vida de la gente de Ansalance, aunque todavía siguen siendo muy poco asequibles para el ciudadano común de clase media o baja.

En determinadas zonas del mundo no se confía en los vehículos dotados de motores, simplemente son considerados máquinas que pueden fallar en cualquier momento. La gran mayoría continúa confiando en los animales de monta para los viajes cortos y para el comercio. Quizás el vehículo más utilizado sea la aeronave, preferido por dar la posibilidad de cubrir grandes distancias en poco tiempo. Aunque aún no está demasiado extendido su uso entre los mercaderes y minoristas, cada vez son más los que recurren a las máquinas voladoras para llevar a cabo sus labores mercantiles.

VIAJAR EN ZHENOGHAIA

Los viajes a bordo de aeronaves son algo habitual entre los ciudadanos, aventureros e incluso criminales, aunque no todos recurren a las aeronaves oficiales de las grandes compañías. Si no se tiene aeronave propia puede recurrirse a comprar un billete para un viaje en aeronave de transporte civil, un aerobuque de transporte o un carguero. Las aeronaves de este tipo suelen viajar a casi cualquier lugar de interés del mundo, con lo cual los personajes pueden servirse de ellas para llegar a donde quieran, siempre que puedan permitírselo. En ocasiones puede resultar extremadamente tedioso adquirir un billete de transporte, por esta razón muchos viajeros optan por contratar los servicios de alguien que posee una aeronave propia. Habitualmente se acude a los rhiders cuando se desea viajar con alguna carga ilegal o cuando se quiere volar sin dejar rastro. Es por esta razón por la que muchos optan por los servicios no oficiales.

Viajes en aeronaves no oficiales

A continuación se describen los precios orientativos de la contratación de los servicios de una aeronave no oficial, en función de la calidad y las comodidades que posee el vehículo aéreo.

T 8.19 - Viajes en aeronaves no oficiales

Calidad de la aeronave	Precio /día	Precio /viaje	Descripción
Pésima	70	600	Bodega de carga
Mala	100	800	Litera sencilla
Normal	250	1000	Litera de navegante
Buena	300	2200	Habitación privada
Lujosa	500	3000	Camarote privado

Nota para el MZ: *Los precios de los servicios aéreos que se incluyen en este capítulo oscilan muchísimo según la época en la que se esté jugando. Así que como MZ siéntete libre de adaptarlo según creas conveniente.*

Trazar el viaje

Tanto los marineros como los aeronautas acostumbran a tener buenos conocimientos en la Habilidad *Navegar*, aunque no siempre es así. Es aconsejable tener una buena puntuación en *Navegar* para poder trazar el rumbo en los instrumentos de a bordo. Las aeronaves más modernas disponen de mecanismos capaces de interpretar *Placas de navegación*, con las que pueden verse los mapas en los instrumentos de alta tecnología. Algunos prefieren seguir utilizando sus antiguas cartas de navegación y los sistemas clásicos de orientación. Esto depende siempre de la sociedad y del estilo de navegación aplicado por el timonel o capitán.

Trazar el viaje es sencillo si se tiene experiencia

Para trazar viajes dentro del alcance de la Placa de navegación se requiere una tirada de *Navegar* + *Orientación* a dificultad 11. Si el piloto o marino no dispone de Placas de navegación puede trazarlo según su experiencia (si la tiene) con lo que la dificultad aumenta considerablemente (a 16). Si los cálculos del viaje son erróneos (fallando la tirada de dificultad de Navegación) se puede terminar en un lugar lejano al deseado. Concretamente son 10 kilómetros de desvío por cada punto inferior a la dificultad obtenido en la tirada. En el caso de los aeronautas, si se vuela a una altura en la que se pueda reconocer el terreno, puede corregirse el rumbo y es posible que vuelva a intentar una tirada para *Trazar el viaje*. Con los marineros ocurre lo mismo si se viaja cerca de la costa y el destino es un punto terrestre.

Principales Características de los vehículos

En este apartado se describen aquellas Características que definen a cada uno de los vehículos y su función principal. Desde el instrumental tecnológico, hasta las Características básicas de su estructura.

Sensores de detección

Aunque algunas veces se utilizan sistemas mágicos para la detección de otras aeronaves dentro de un área de vuelo, actualmente es más común, incluso fiable, la nueva joya tecnológica de los ingenieros de Alorf, el sistema "ESR" (Eradio System Radar). Este sistema, funciona mediante unas baterías eléctricas que se cargan bajo el propio relé de los motores de la aeronave. El ESR puede ser ajustado para muchas distancias, pero no puede detectar objetos voladores a más de 15 kilómetros. Generalmente los más sofisticados están a bordo de las grandes aeronaves de pasajeros o en los aerobuques militares de gran tamaño. En cambio, los cazas y otras aeronaves pequeñas no suelen estar dotadas de uno tan potente. El ESR de una aeronave determina su alcance de detección en kilómetros, aunque habitualmente las medidas de distancia aéreas se calculan en millas. Para poder leer bien las lecturas del ESR de a bordo debe tenerse una puntuación de *Informática* igual o superior a 20, pero para calcular la distancia y el tiempo hasta la intercepción se requiere un adiestramiento de vuelo especial que se suele adquirir o bien en academias de vuelo o bien a través de la experiencia (lo que requiere *Informática* 30). El ESR también sirve de sistema de comunicación. Algunos modelos más modernos de ESR pueden enviar también imágenes en movimiento (vídeo) y datos, aunque generalmente se utiliza como método de comunicación a bordo mediante datos escritos o por voz.

Funciones del ESR

Modo Pasivo DIST.3: Esta función se mantiene siempre activa durante los largos vuelos, puede detectar objetos a corta distancia y mide también la temperatura exterior.

Modo Explorer DIST.4: Este modo envía señales ESR en todas las direcciones, si el sensor principal detecta movimiento lo reconoce y activa la función de reconocimiento de objetivos. Puede determinar si es una aeronave o un animal volador de gran tamaño.

Modo Focalizado DIST.5: El operador o el propio piloto pueden focalizar el sensor de ESR en una dirección concreta e interpretar las lecturas de una manera mucho más precisa, determinando el tipo, el tamaño e incluso la velocidad del objetivo.

T 8.20 - Tiempo de despegue de aeronaves

Tamaño	Preparación	Tiempo de despegue
Pequeña (caza)	1 minuto	2 minutos
Mediana (nave de carga)	5 minutos	5 minutos
Grande (aerobuque)	10 minutos	13 minutos
Enorme (acorazado militar)	15 minutos	20 minutos

T 8.21 - Armamento de vehículos

Arma	Alcance	Daño	Deterioro BLD
Ametralladora de un solo cañón	400 m.	4d10+100	2d10+80
Misiles perforantes	700 m.	3d20+200	3d10+150
Cañón de asalto	250 m.	6d10+100	4d10+90

Tiempo de Despegue

Los reactores y las hélices de los motores de las aeronaves tienen un tiempo de arranque que viene dado por el tamaño y la potencia del motor y por la potencia de saturación del reactor o la fuerza del eje emitida hacia las hélices. Si la aeronave es un caza de combate u otra nave pequeña, a menudo es el propio piloto el que hace los preparativos para el vuelo, comprueba los instrumentos y calienta los motores.

Velocidad

En este apartado hay dos valores en el siguiente formato XX/YY. El primer valor (XX) se corresponde a las casillas que se desplazaría en un turno el vehículo sobre un tablero estándar cuadriculado o hexagonal. Aunque no es necesario para la mecánica del juego, puede resultar útil para controlar una escena de combate entre vehículos. El segundo valor (YY) representa la velocidad máxima en km/h que puede alcanzar el vehículo sin forzar los motores y exponerse a problemas mecánicos. Forzando los motores se puede llegar a conseguir un 25% más velocidad durante 1 hora.

Combustible

La evolución de la tecnología ha permitido optimizar el consumo de combustible de sus nuevos modelos combinándolo con los cristales gravitatorios Yhm. En este apartado, se indican dos valores en formato X/Y. El primer valor (X), indica la autonomía de un vehículo, es decir, las horas de uso disponibles a plena velocidad con el tanque de combustible lleno. El segundo valor (Y), indica la capacidad máxima del tanque de combustible. Mediante estos dos valores, es fácil llevar la cuenta de horas de uso, saber cuando ha llegado el momento de repostar y, cuántos litros caben en el depósito. Queda a discreción del MZ regular la autonomía en función de condiciones favorables o adversas.

Dotación

En este apartado se pueden encontrar tres valores distintos que se corresponden correlativamente con: El número mínimo de tripulantes necesarios para poner en marcha y controlar el vehículo, la dotación estándar considerada por sus diseñadores como óptima para desplegar el máximo potencial del vehículo y, finalmente, la capacidad máxima de pasajeros, incluido el piloto. La mayoría de vehículos de gran tamaño pueden redirigir el control de las secciones de ingeniería y artillería a los mandos del puente, esto permite que un mínimo grupo de personas pueda controlar un vehículo, aunque también supone un peligro si surge algún problema en cualquiera de estas secciones desprovistas de personal.

Puntos de Resistencia (PR)

Las aeronaves y los vehículos tienen cierto número de puntos de resistencia antes de explotar debido a los impactos recibidos o a daños internos. Estos puntos son como la Vitalidad en los seres vivos. Cuando los *Puntos de Resistencia* (PR) llegan a 0 la nave explota o se precipita a tierra, eso depende de la parte que tenga dañada entre otros factores técnicos.

Armamento

Muchos de los vehículos se encuentran equipados con armamento. No todos están diseñados para soportar el combate, aun así, algunos prefieren viajar con ciertas defensas. Otros en cambio han sido diseñados para el ejército, y están fuertemente armados. A continuación se pueden encontrar los detalles del armamento que habitualmente disponen o pueden disponer los vehículos.

Blindaje (BLD)

Todas o casi todas las aeronaves tienen un fuselaje preparado en mayor o menor medida para recibir impactos de proyectiles. Este factor de blindaje viene representado por las siglas *BLD* y es la capacidad de absorción de daños del fuselaje de la aeronave. De igual modo que las armaduras de los personajes, el BLD se deteriora con los impactos. Esta regla no es esencial para el combate aéreo, aunque puede ser interesante representar los daños de esta forma, utilízala como convenga.

Factor de Maniobra (FM)

Esta es la Característica del vehículo que indica la capacidad de maniobra de un vehículo y la facilidad que tiene el piloto para moverse en una batalla con el vehículo que pilota. Este es el valor que se suma durante el combate con vehículos a la Habilidad de *Pilotar*. Queda representado así ya que por muy buen piloto que sea el personaje, estará en gran medida condicionado con el *Factor de Maniobra* del vehículo que maneja ya sea en combate o no.

AERONAVES

A continuación se describen algunas de las aeronaves que pueden encontrarse en el mundo del juego, así como sus Características, su precio aproximado y su capacidad de tripulación. En resumen, encontrarás todo lo necesario para utilizar estas aeronaves durante tus sesiones de juego. Algunos modelos tan solo pueden encontrarse en el mercado negro o en almacenes secretos de contrabandistas. En ocasiones los vendedores de aeronaves pueden modificar algunas Características técnicas de las aeronaves. Puedes como MZ definir esas Características según convenga.

C-10 (White Elm)

Este modelo ha sido modificado y rediseñado numerosas veces, remodelando y mejorando su sistema de maniobra. Actualmente está considerado uno de los mejores cazas del ejército del gobierno de los Estados Unidos de Ansalance. Su versatilidad está especialmente valorada también por el ejército de la República de Alorf, quien también dispone de una gran flota de C-10. Su potencia de fuego es impresionante y dispone también de un anclaje para lanzar misiles. Es de las pocas aeronaves de combate tipo caza que dispone de cristales Yhm para despegues y aterrizajes sin necesidad de aeropistas. Su capacidad de maniobra lo ha convertido en el preferido por todo aeronauta combatiente.

C-120 (White Elm)

Este pequeño caza de combate es un modelo ya anticuado que no posee cristales gravitatorios Yhm. Aunque es un modelo antiguo, todavía se utiliza en misiones de reconocimiento. Es más pesada que su versión más moderna C-10, pero dispone de un ESR más potente que su sucesor. Su armamento es ligero y no dispone de misiles. Actualmente las fuerzas de reconocimiento del Occulum están dotadas de algunas escuadras de C-120. Es un caza muy ágil y maniobrable pero demasiado lento contra otros modelos más versátiles. Algunos piratas aéreos los utilizan como fuerza de choque.

C-300/C-60 (White Elm)

Es un modelo militar de exploración. Los sistemas de navegación del C-300/C-60 están dotados de un ESR muy potente y novedoso, ideal para misiones de reconocimiento y exploración. Tuvieron un papel fundamental durante el final de la Guerra Oscura, que les hizo ganarse el apodo de "HUNTER" por los pilotos de la West Fargo. Dispone de dos motores a reacción capaces de alcanzar grandes velocidades. Recientemente se están remodelando todos los C-300/C-60 y se les están instalando cristales gravitatorios Yhm, con magníficos resultados para el renovado modelo. Este es muy apreciado en todos los cuerpos militares que destinan efectivos para el reconocimiento del terreno inexplorado. También es utilizado como fuerza de asalto, ya que dispone de una trampilla superior por la cual acceder a otras aeronaves, además la escotilla lateral de embarque, de apertura hidráulica, permite realizar desembarques rápidos y efectivos. Su armamento está considerado de apoyo, ya que los HUNTER no se caracterizan por ser aeronaves especialmente rápidas y maniobrables para el combate.

T 8.22 - C-10 (White Elm)

CARACTERÍSTICAS			
Velocidad	*PR*	*ESR*	*Combustible*
15/150	200	5 km.	10/150
FM	*BLD*	*Dotación*	*Precio ND*
35	100	1 / 1 / 1	200.000

Dimensiones

- Altura: 3'2 m. / Envergadura: 5 m. / Longitud: 6 m.

Armamento y equipo

- 2 ametralladoras de un solo cañón (Daño: 4d10+100)
- 2 misiles perforantes (Daño: 3d20+200)
- 2 Contramedidas para misiles (+5 Maniobras de Evasión)
- 1 kit de supervivencia y 1 traje de vuelo CA 10

T 8.23 - C-120 (White Elm)

CARACTERÍSTICAS			
Velocidad	*PR*	*ESR*	*Combustible*
12/120	200	8 km.	15/250
FM	*BLD*	*Dotación*	*Precio ND*
30	150	1 / 2 / 2	200.000

Dimensiones

- Altura: 3'35 m. / Envergadura: 5 m. / Longitud: 5'5 m.

Armamento y equipo

- 2 ametralladoras de un solo cañón (Daño: 4d10+100)
- 2 kits de supervivencia y 2 trajes de vuelo CA 10

T 8.24 - C-300/C-60 (White Elm)

CARACTERÍSTICAS			
Velocidad	*PR*	*ESR*	*Combustible*
10/120	300	10 km.	30/600
FM	*BLD*	*Dotación*	*Precio ND*
33	200	1 / 2 / 8	280.000

Dimensiones

- Altura: 4 m. / Envergadura: 8 m. / Longitud: 10 m.

Armamento y equipo

- 2 ametralladoras de un solo cañón (Daño: 4d10+100)
- 2 Contramedidas para misiles (+5 Maniobras de Evasión)
- 2 kits de supervivencia y 2 trajes de vuelo CA 10
- Sensor de explosivos a 500 m.

T 8.25 - Navío "CLOUD" BG-200 (White Elm)

CARACTERÍSTICAS			
Velocidad	*PR*	*ESR*	*Combustible*
10/100	300	5 km.	144/5.500
FM	*BLD*	*Dotación*	*Precio ND*
10	150	1 / 3-5 / 50	300.000

Dimensiones

- Altura: 15 m. / Envergadura: 35 m. /Longitud: 30 m.

Armamento y equipo

- Generalmente desarmada
- Refrigerador de alimentos y un aseo sencillo

Navío "CLOUD" BG-200 (White Elm)

Esta aeronave fue creada para satisfacer las necesidades de los primeros comerciantes que confiaron en las capacidades de los vehículos aéreos por su capacidad de carga y autonomía. Fueron diseñados por encargo por la compañía pionera en la construcción de aeronaves civiles. El BG-200, también llamado "CLOUD", tiene las prestaciones de las grandes aeronaves, para realizar viajes largos, una gran capacidad de combustible, y 3 camarotes. El puente de mando es sencillo y está diseñado para poder mantener el control con un piloto y 2 operadores, aunque el propio piloto puede hacer a la vez las funciones de operador si este tiene Habilidad suficiente (*Pilotar 20*). La mayoría de aeronaves BG-200 que se venden actualmente han sido remodeladas según el código de aviación civil vigente. Sus motores están dotados de sistemas de seguridad y no disponen de armas. Su bodega de carga puede almacenar hasta 10.000 kg. Algunas se venden con armamento camuflado, ya que según el Código de Aviación civil de Ansalance, no es legal que estos modelos estén equipados con armas.

Shipzhen OSS-T2 (White Elm)

Esta aeronave es muy utilizada por los clanes yuritas de las *Tierras del Sur* como "hogar" ambulante. También es una aeronave muy reconocida para los que dedican sus vidas a la piratería, por su gran capacidad de modificación estructural y por su gran versatilidad incluso en combate. Algunos mecánicos aeronautas han descubierto que si se le instalan baterías de ametralladoras a babor y a estribor, la aeronave sigue siendo estable en combate, siendo esta la razón por la que muchos piratas aéreos la consideren una herramienta perfecta. No es una aeronave especialmente rápida, pero son comunes las modificaciones de los motores, que pueden proporcionar una velocidad de crucero muy superior a la de otros modelos OSS. De entre las aeronaves civiles, esta es sin duda la que más posibilidades de modificación permite sin afectar al rendimiento. Dispone de 6 camarotes pequeños y uno más grande. También dispone de una bodega de carga con capacidad para 20.000 kg. Su puente de mando requiere de 3 operadores y un piloto. Si el piloto es hábil puede hacer las funciones de los operadores (*Pilotar 20).*

Nagelya Airship N-YSS12 (White Elm)

Este es el modelo más famoso de entre todos los que sirven a vuelos civiles de todas las compañías. Su diseño ovalado a menudo recuerda al de los viejos dirigibles de los Bugg. Su interior está diseñado con delicadeza. Los modelos más nuevos tienen 3 cubiertas, servicios de restaurante e incluso una cantina a bordo. Esta aeronave dispone de lanzaderas de emergencia, pequeñas cápsulas de salvamento en las que caben 10 humanoides. La cápsula es lanzada en situaciones de emergencia y un gran paracaídas se abre salvando a los tripulantes. Esta medida de seguridad fue implantada tras el considerable crecimiento de la piratería aérea. El puente de mando es espacioso y está ambientado como los antiguos submarinos de la armada de la West Fargo. Este modelo aéreo dispone de un gran ventanal desde el que los pasajeros pueden admirar las vistas desde primera clase. Generalmente el Nagelya puede ser comandado por un solo piloto, aunque la normativa obliga a que un piloto auxiliar asista al comandante del vuelo.

Acorazado SCORPION T-101 (White Elm)

Los acorazados tipo "T" fueron diseñados durante la *Guerra Roja*. Los primeros modelos fueron mucho más pequeños que los actuales. Fueron bautizados como "REDSKY" y estaban preparados para abatir dragones. Su armamento y fuselaje estaba diseñado para tener un peso menor y ser maniobrables en combate rápido, pero poco a poco fueron quedando obsoletos. Muchos de estos modelos "T" han destacado a lo largo de la historia de los Estados Unidos de Ansalance, como el reconocido "*Thunderwind*" que pese a ser abatido durante la 2ª Guerra del Colmillo, ha sido reparado en numerosas ocasiones por haber sido la aeronave más famosa de toda la flota del gobierno Ansaliano. En el pasado había pertenecido al héroe ghobb *Sodown Smith*, posteriormente fue entregada al gobierno como aeronave militar al servicio del propio Presidente. Los ingenieros de White Elm se basaron en la aerodinámica de este acorazado para crear el modelo SCORPION T-101, mucho más grande, más capacitado para el transporte de tropas y el combate aéreo. Al igual que otros aerobuques, el T-101 puede transportar cazas y HUNTERS. Su potencia de fuego la convierte en una aeronave militar muy temida en confrontaciones aéreas. Se cree que la nueva flota del gobierno, fusionada con la de la *West Fargo*, cuenta con varios T-101 y que uno de ellos, llamado "*IMPERATOR*", es el buque insignia de la flota, mucho más grande y poderoso que sus parientes anteriores. El T-101 dispone de 13 reactores, 3 en cada ala (12) y uno en popa, de considerable fuerza de empuje y aceleración. Vehículo exclusivo del ejército (VEE).

T 8.28 - Acorazado SCORPION T-101 (White Elm)

CARACTERÍSTICAS			
Velocidad	***PR***	***ESR***	***Combustible***
7/75	3300	15 km.	720/120.000
FM	***BLD***	***Dotación***	***Precio ND***
6	500	3 / 180 / 500	VEE 500.000.000

Dimensiones

- Altura: 122 m. / Envergadura: 300 m. / Longitud: 342 m.

Armamento y equipo

- 48 baterías de ametralladoras (Daño: 4d10+100)
- 20 baterías de misiles (Daño: 3d20+200)
- Capacidad para 60 cazas C-10 y 20 HUNTERS
- Bodega de carga 2.000 toneladas. Refrigeradores para suministros para 2 meses, Kits de supervivencia y servicios de reparación de aeronaves. Dispone de 8 Yhm

T 8.26 - Shipzhen OSS-T2 (White Elm)

CARACTERÍSTICAS			
Velocidad	***PR***	***ESR***	***Combustible***
14/120	400	10 km.	144/6.000
FM	***BLD***	***Dotación***	***Precio ND***
15	200	1 / 4-7 / 80	400.000

Dimensiones

- Altura: 27 m. / Envergadura: 30 m. / Longitud: 60 m.

Armamento y equipo

- Desarmada
- Refrigerador de alimentos, 2 aseos y una cubierta superior que da el exterior. Dispone de cristales Yhm

T 8.27 - Nagelya Airship N-YSS12 (White Elm)

CARACTERÍSTICAS			
Velocidad	***PR***	***ESR***	***Combustible***
5/68	800	15 km.	240/25.000
FM	***BLD***	***Dotación***	***Precio ND***
3	90	1 / 50 / 400	5.000.000

Dimensiones

- Altura: 60 m. / Envergadura: 70 m. / Longitud: 150 m.

Armamento y equipo

- Los modelos civiles no disponen de armamento, pero algunas aerolíneas afiliadas han incluido armamento en las aeronaves y artilleros fuertemente preparados
- Suministros alimenticios para 1 semana, servicios de a bordo necesarios

VEHÍCULOS TERRESTRES

En el mundo actual se considera mucho más práctico el viaje por aire que por tierra. Son pocos los que confían en los vehículos terrestres, en parte debido al precio y a la inseguridad que supone un viaje por tierra. Desde la llegada de los *Yhm* los vehículos terrestres han ido perdiendo popularidad. La White Elm se ha esforzado en insertar en la sociedad civil todo tipo de vehículos terrestres alimentados por Powl o por otros combustibles, pero al parecer tan solo han tenido un éxito considerable en la república de Alorf, donde la compañía tiene más peso. Quizá por su elevado precio.

Automóvil WE 5 (White Elm)

Se trata de una versión renovada de los primeros automóviles a vapor. El WE 5 funciona con combustible fósil (Powl) y es capaz de moverse a 40 kilómetros por hora. Integra en su diseño cómodos asientos de piel. El color de su cubierta y chasis se escoge con su compra. A menudo los de la compañía suelen ser blancos, pero los que más abundan (sobre todo entre los adinerados políticos de New Big Hall) son los de color rojo oscuro, símbolo del poder político entre los humanos. Este vehículo tiene una capacidad máxima de 4 pasajeros y un piloto.

Bípode de Combate EAG-12 (White Elm)

Este es un vehículo de combate incorporado durante el periodo previo a la *Guerra Linaica,* al ejército de Alorf. Se trata de una cabina sostenida por dos piernas mecánicas. El bípode mide aproximadamente 4 metros de alto. En su posición "cerrada" el vehículo pliega sus piernas y se almacena de esta forma como si estuviera "agachado". Los elfos a menudo se mueven con ellos por su territorio, buscando indicios de intrusos en la frontera o de posibles espías del gobierno. Las armas con las que se equipa son sencillas, pero su diseño soporta varias modificaciones para otras armas más pesadas. Su cabina está protegida con un cristal blindado. Los mandos e incluso el ESR incorporado se visualizan en el propio cristal de la cabina, siendo este uno de los mayores avances de la tecnología de la compañía White Elm.

Carguero motorizado "Teeh" (Krehk-Maat)

El carguero motorizado es un gran vehículo de 12 metros de alto por 9 de ancho. Está diseñado para moverse por el desierto transportando mercancías. A menudo es utilizado por los yuritas acaudalados y por muchas tribus de orcos del desierto, que lo utilizan como bastión o guarida móvil. Este vehículo se hizo famoso por su gran resistencia y por su capacidad de carga. Algunos orcos lo han modificado para convertirlo en un gran carro de combate. Divisar uno o varios en el horizonte a menudo, no augura nada bueno. Generalmente lucen una bandera o un emblema que los identifica ante posibles hostilidades. También es el vehículo preferido de los "*Piratas de las Arenas*" que deambulan por las zonas desérticas saqueando caravanas de desprotegidos comerciantes yuritas y aventureros despistados. El Teeh tiene 4 cubiertas, una de ellas es la bodega de carga, dispuesta a lo largo del vehículo, las otras cubiertas disponen de camarotes individuales o colectivos. Su cabina de mando es sencilla y dispone de una zona acristalada para poder ver el exterior, aunque algunos de estos vehículos, sobre todo los acorazados dedicados al saqueo, tienen la cabina protegida y se guían por un ESR. Vehículo exclusivo del ejército (VEE).

T 8.28 - Automóvil WH 5 (White Elm)

CARACTERÍSTICAS			
Velocidad	***PR***	***ESR***	***Combustible***
5/40	300	-	10/120
FM	***BLD***	***Dotación***	***Precio ND***
2	-	1 / 1 / 5	55.000

Dimensiones
- Altura: 2 m. / Anchura: 2 m. /Longitud: 5 m.

Armamento y equipo
- No dispone de armas
- 1 kit de mantenimiento

T 8.29 - Bípode de Combate EAG-12 (White Elm)

CARACTERÍSTICAS			
Velocidad	***PR***	***ESR***	***Combustible***
10/90	800	15 km.	100/900
FM	***BLD***	***Dotación***	***Precio ND***
30	190	1 / 1 / 1	VEE 1.000.000

Dimensiones
- Altura: 4 m. / Anchura: 2'5 m. /Longitud: 2'5 m.

Armamento y equipo
- 1 ametralladora de un solo cañón (Daño: 2d10+100)
- 1 kit de supervivencia y 1 traje de combate CA 10

T 8.30 - Carguero motorizado "Teeh" (Krehk-Maat)

CARACTERÍSTICAS			
Velocidad	***PR***	***ESR***	***Combustible***
3/30	800	-	144/6.600
FM	***BLD***	***Dotación***	***Precio ND***
8	90 - 200	1 / 3 / 40	100.000

Dimensiones

- Altura: 12 m. / Anchura: 2 m. /Longitud: 21 m.

Armamento y equipo

- No dispone de armamento de serie
- 1 kit de mantenimiento

VEHÍCULOS ACUÁTICOS Y SUBACUÁTICOS

Con la aparición del Buggeder, se produjo una carrera científica que tuvo sus primeros avances en el medio acuático. Desde tiempos inmemoriales el principal transporte acuático ha sido el navío de vela. Veleros que rápidamente se adaptaron a las por aquel entonces, nuevas tecnologías de vapor, permitiendo una rápida comunicación entre lugares antaño perdidos. Con la aplicación de los motores alimentados con combustibles fósiles, como el powl, se estableció una nueva revolución de navíos, preparados para la defensa de puertos o para un rápido transporte de mercancías. Con el perfeccionamiento de los sistemas de navegación subacuática, se consiguió crear todo un nuevo grupo de vehículos con los que explorar el fondo marino.

Los mares de *Zhenoghaia* están plagados de rutas comerciales que día a días son frecuentadas por experimentados marineros. Aunque el transporte de mercancías por aire se encuentra cada vez más extendido, es por mar donde navegan día a día la mayor parte de los suministros que abastecen las ciudades de este vasto mundo. El mar es un ambiente hostil donde grandes criaturas marinas y piratas hacen de cualquier viaje por mar, una aventura de la que nunca se sabe con seguridad si se logrará salir con vida.

Los avances tecnológicos no han supuesto una revolución que haya sido capaz de eliminar las antiguas tradiciones. No todo marinero usa o se puede permitir un navío dotado de alta tecnología. Aquellos que surcan los mares de *Zhenoghaia* deben saber que los barcos más extendidos en la actualidad siguen siendo los de vela, aquellos donde un marinero se puede sentir marinero, y donde solo los dioses velan por su seguridad.

Los diseños de estos barcos pueden variar considerablemente según el lugar y la cultura. Es importante saber que a veces las cosas no son lo que parecen y que un inofensivo barco de vela puede esconder un potente motor y numerosas baterías de artillería entre sus aparejos.

TALLER DE VEHÍCULOS

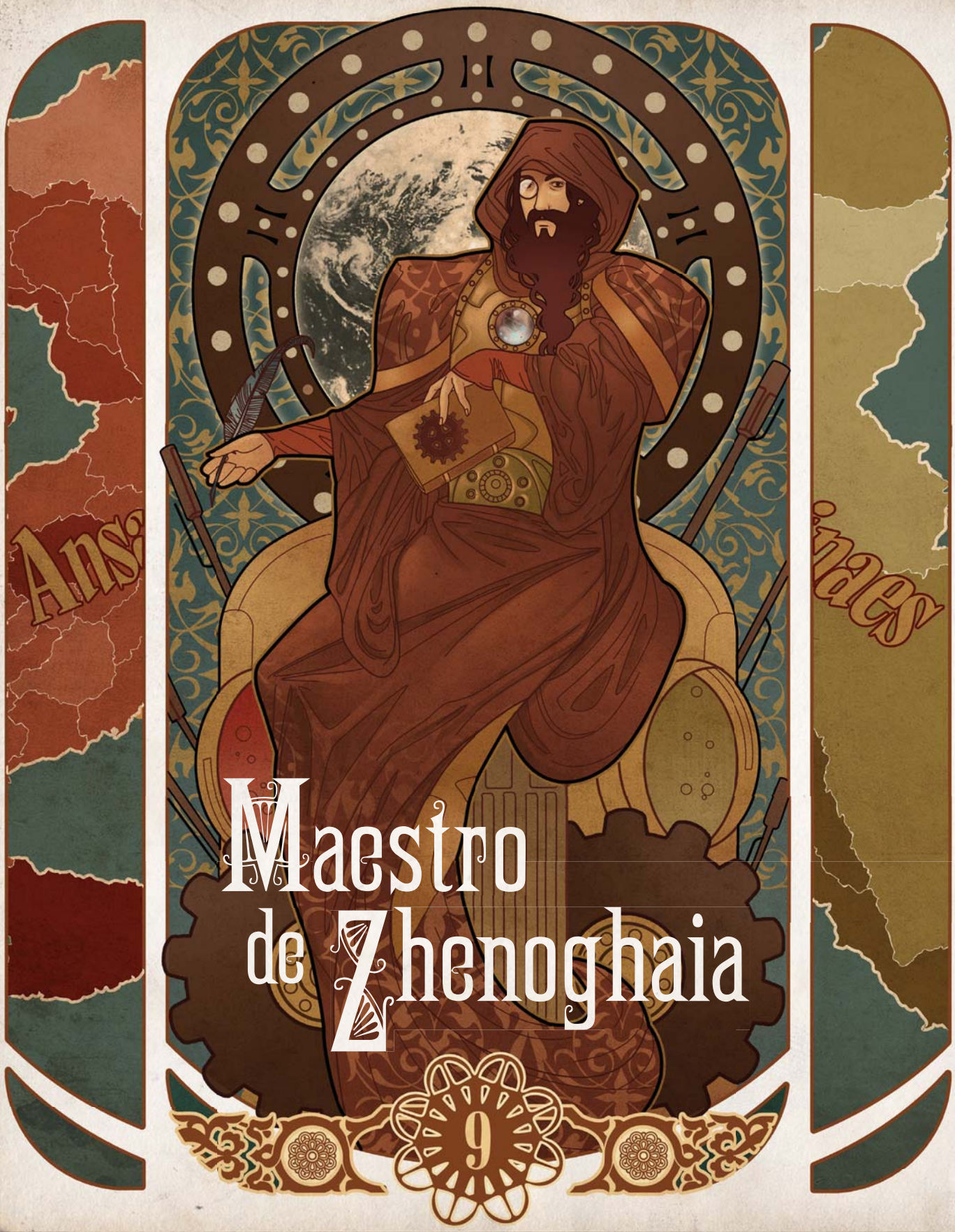
Los usuarios de los vehículos pueden modificar, entre otras cosas, las armas o el blindaje de los vehículos que adquieren. Normalmente no es difícil conseguir estas modificaciones en el lugar donde se ha comprado el vehículo, aunque a veces el vehículo es conseguido de forma ilegal y por ello ha de recurrirse a talleres clandestinos, muy comunes en las grandes ciudades del oeste de Ansalance. También suelen ofrecerse servicios de reparación y mantenimiento, aunque debe destacarse que estos servicios clandestinos suelen ser altamente caros y poco fiables. A continuación se describe una tabla con los precios de las modificaciones y de las reparaciones más comunes con los precios aproximados.

Crea tus propios vehículos

Algunos jugadores o MZ pueden desear que haya otros tipos de vehículos en su juego. Las compañías tecnológicas de Ansalance están en constante desarrollo y estudio, así que es posible que aparezcan nuevos modelos de vehículos a menudo. Puede ser interesante que los jugadores y el MZ desarrollen sus propios vehículos partiendo de las plantillas descritas anteriormente. Puede que la motivación principal sea crear vehículos superiores a los que hay descritos, puede que también se desee darle una personalidad propia, más armas, o un motor más potente. En cualquier caso es tu juego, crea todo aquello que sea necesario para enriquecer la experiencia tecnológica que vivirán los personajes en los Estados del Vapor.

T 8.31 - Taller de vehículos

SERVICIO	ND
Ametralladora 4d10+100	2400 (+400 por una canana de 100 proyectiles)
Misiles "T.O.D" 4d20+100	10300 (+300 por cada misil)
ESR (3 km)	4200
ESR (8 km)	8000
ESR (12 km)	16000
Blindaje +100	700 (x2 si el tamaño es superior a un caza)
Blindaje +300	1000 (x2 si el tamaño es superior a un caza)



Maestro de Zhenoghaia

9

Llegado este punto es posible que ya hayas adquirido los conocimientos necesarios para lanzarte a dirigir una sesión de juego en los *Estados del Vapor*. No debes preocuparte si aún no dominas completamente el sistema de juego o la ambientación, pronto adquirirás las tablas necesarias para ser un gran MZ. Este apartado está orientado a aquellos lectores que deseen ocupar el solemne puesto de Maestro de Zhenoghaia o director de juego. En este capítulo encontrarás todo lo necesario para dirigir sesiones de juego y para empezar a comprender la complejidad de un mundo vivo, de una ambientación diseñada para dar una amplia gama de posibilidades de juego y aventuras, desde un aire clásico y oscuro, a crónicas de intrigas políticas o combates aéreos al más puro estilo ciencia ficción. El límite en tu juego lo pones tú. Utilizando las bases ofrecidas en capítulos anteriores, puedes llegar a cubrir las necesidades de tu juego, y las de tu grupo de jugadores.

Si estás leyendo estas líneas, se da por hecho que has decidido zambullirte en el gratificante papel de MZ, lo cual al principio puede parecerte complicado. El hecho de dirigir una Crónica es algo complejo y otorga una gran responsabilidad. A lo largo de este capítulo, encontrarás fórmulas para hacer, de esta tarea, algo más fácil y divertido. De todas formas, aquello que leas puede aún parecerte más complicado. Si eso es así, utiliza este capítulo como guía y soporte a tus aventuras, nada más.

El papel del MZ

CREA TU HISTORIA

Es posible que tras haber leído este libro, hayas pensado en numerosas ocasiones, en cómo vas a preparar tu primera aventura de *Steam States*. Las reglas y la ambientación te ayudarán a desenvolverte mejor por el vasto mundo que contiene este juego.

Existen muchos tipos de historias, no solo varían en su temática sino que también en la manera en la que son contadas, los personajes que intervienen y la atmósfera de éstas. Seguro que a lo largo de tu vida has visto películas, jugado a juegos o leído novelas que te han fascinado, que han captado tu atención desde el principio y te han hecho querer más; pues bien, esa es justo la tarea del MZ, crear buenas historias y divertirte junto a tus jugadores.

Quizá en un principio no tengas una idea clara de cómo afrontar este papel, o no tengas una historia escrita en la recámara, lista para ser disparada, pero si lo piensas bien, seguro que has visto alguna película en la cual hubieras cambiado algo o hubieras dado otro tono a la situación. Ese es un punto importante desde el que partir.

"Saludos joven caminante, tengo entendido que has aprendido todo lo necesario para abandonar tu pequeña aldea y te decides a viajar más allá, lejos de tu hogar. Haré bien en informarte que no todos han llegado tan lejos, muchos han perecido en el intento o han sido apresados por Agentes, y ahora poco pueden hacer, salvo observar el mundo como meros espectadores o vivir en la resignación. Amigo, ha llegado el momento de tomar la pluma y empezar a escribir tu propia aventura, este es el camino de un verdadero Maestro de Zhenoghaia.

Elorann Twans,
Esteta de la Sagrada Orden de Zhenoghaia

Muchas veces la atracción por una historia o aventura ficticia narrada al detalle en un libro, impulsa a crear ideas nuevas, a crear en definitiva nuestras propias historias. Lo importante en esencia no es siempre la historia, sino cómo se cuenta. El ángulo escogido a menudo te guía a través de la narración. Las historias cortas han de estar diseñadas para ser jugadas y concluidas en una misma sesión de juego o dos. Más adelante también encontrarás ideas para elaborar Crónicas de larga duración, pues éstas dan mucho énfasis a los personajes y hacen que un ligero cambio sea intenso. Tú decides si quieres ser el director de una *película* o en cambio quieres dirigir una *serie,* en la que la trama se desarrolla a través de episodios (*sesiones de juego).*

Prólogo Inicial

Debes pensar en un prólogo inicial para empezar a trazar una historia, desde los personajes que van a intervenir, hasta los detalles del entorno en el que se va a desarrollar. Puedes tener pensada una historia con personajes jugadores ya generados por ti y dejar que los jugadores escojan el más adecuado o el que más les guste. Esta forma es muy útil para todos aquellos que no disponen de demasiado tiempo para jugar y para los que acaban de introducirse en el mundo de los juegos de rol. También puedes quedar por separado con tus jugadores y ayudarles a hacer sus propios personajes antes de que os reunáis para jugar la primera sesión. Esta segunda opción es más adecuada si lo que has escrito es, o puede ser una historia larga que vaya a concluir tras muchas sesiones.

Puedes escribir un prólogo centrado en el momento previo al inicio de la aventura, años atrás, cuando los personajes se conocieron, o colaboraron juntos. Generalmente acostumbran a funcionar bien los prólogos escuetos que sitúan a los personajes en un contexto, es una forma muy directa de empezar una aventura. También puedes hacer ese trabajo previamente, escribe el prólogo y repásalo varias

veces, hasta que creas que has logrado introducir los datos importantes para situar a los personajes. Una vez lo tengas, léelo en voz alta a tus jugadores antes de que comience la sesión de juego, notarás como todo fluye mucho mejor.

Trama

Intenta crear una historia en la que introducir a los personajes, en la que ellos tengan algo que ver, o puedan relacionarse fácilmente. Las tramas muy complejas a menudo funcionan mejor con grupos de jugadores veteranos que con aquellos menos experimentados. La trama debería ir marcada especialmente por la serie de sucesos que quieres que ocurran durante la aventura o aventuras. Es muy habitual que los personajes se desvíen de esa trama que tienes pensada, y que decidan hacer cosas que se salgan de la línea temporal que has pensado, pero no te preocupes puedes llevar a cabo la historia de muchas formas. Aquí entra en juego la principal característica de un verdadero director de aventuras, la improvisación. Esta habilidad se perfecciona a base de experimentar y dirigir a menudo. La trama también definirá el tipo de historia que quieres contar, si va a centrarse en la acción, en la investigación o tratará de la huida de un territorio hostil. Este paso te ayudará mucho a construir el resto de la aventura.

Desarrollo

Aquí entran diversos factores en juego, uno de ellos es la presentación de la intriga o la posibilidad de cumplir los objetivos de la aventura. Los jugadores deberán tomar sus decisiones juzgando por ellos mismos lo que es más adecuado. El desarrollo es el clímax de la historia, debes tener muy claro este punto antes de pensar en los posibles desenlaces. Si las cosas se tuercen, los jugadores no actúan como esperabas o simplemente nada ha salido como planeabas, no desesperes, puedes cambiar los factores más importantes para que los personajes se topen con lo que tenías planeado más adelante.

Cuando tengas más práctica podrás hacerlo mucho más rápido e improvisar algo distinto a lo que habías desarrollado antes de la sesión de juego. También es algo que te ocurrirá habitualmente si no conoces la forma de jugar del grupo, un contratiempo que irá desapareciendo a medida que dirijas sesiones. El desarrollo es la parte en la que ocurren más sucesos y en la que son más significativos, son los que llevan al final. Puede que el desarrollo lleve a los personajes a tener que conseguir un importante objeto sagrado y entregarlo a un museo, las complicaciones que sufren, los combates o los obstáculos que encuentren formarán parte de esta fase de la historia, el desarrollo.

Desenlace

Cuando los personajes hayan (o no) cumplido sus objetivos habrá llegado el momento de concluir la historia. Puedes optar por recompensas de cualquier tipo, si los jugadores han jugado bien sus papeles o han alcanzado sus objetivos. No siempre el dinero, las posesiones o las cantidades extra de *Puntos de Experiencia* son el mejor modo de recompensar a los personajes, puedes tener en cuenta los deseos de éstos cuando concluya la aventura, ha de ser algo alcanzable y lógico. Puede pasar, por ejemplo, que hayan complacido a alguien importante, y a partir de ese momento los personajes ganen un aliado que les ayude en el futuro. Quizá más adelante tengas otras ideas.

Es importante que los jugadores al llegar al desenlace de la historia hayan comprendido cómo lo han logrado y qué han aprendido de ello, ya que como MZ deberás otorgar *Puntos de Experiencia* para que los personajes de tus jugadores sean mejores. También se puede dar el caso de que los jugadores no alcancen sus objetivos, la misión fracase o los personajes sean apresados o resulten muertos. Si los jugadores no alcanzan sus objetivos describe la situación pensando en lo que ocurriría si todo falla. Por ejemplo, puede que generen desconfianza hacia la gente que los ha visto actuar, o que a partir de ese momento sean perseguidos por la ley y de ese modo aprendan que un error a veces puede crear problemas a largo plazo. De esta forma los jugadores tomarán consciencia de lo que puede ocurrir si las cosas salen mal y lo que sucede a consecuencia de sus actos.

A veces puedes tener planeado que todo falle. Si esto es así siempre has de dejar una oportunidad de éxito, por remota que sea. De hecho es muy posible que cambien tu historia a menudo. Ellos juegan tu historia, tú te encargas de narrar lo que ocurre. Ten en cuenta las

posibilidades que pueden darse durante una sesión de juego, esto te evitará futuras situaciones embarazosas. Aunque es imposible prever de antemano y al detalle qué van a hacer tus jugadores. Con el tiempo y la práctica cada vez te será más fácil estimar sus reacciones ante situaciones concretas de tus historias.

CREA TU CRÓNICA

Una vez hayas escrito varias historias cortas y jugado algunas aventuras con tus jugadores, llegará el momento más importante: Crear tu primera *Crónica*. Una Crónica se compone de varias historias, refiere a una trama de larga duración, que ocurre a menudo de forma episódica. Los jugadores vivirán una aventura de estructura similar a una historia corta normal, pero sus fases serán muy largas y es posible que se configuren de forma muy distinta, que haya varios capítulos dentro de la misma. Es algo más complicado de dirigir, pero tanto para los jugadores como para ti, el MZ, será mucho más gratificante la experiencia cuando la Crónica concluya.

Aspectos a tener en cuenta

a la hora de crear una Crónica de larga duración

Al tratarse de una Crónica debes tener muy bien pensado quiénes van a ser los personajes protagonistas. Puedes reunirte en privado con los jugadores que vayan a jugar tu Crónica y hablar sobre el personaje que van a crearse, su pasado, sus motivaciones, sus puntos fuertes, su personalidad y todo lo necesario para que tanto tú como el jugador conozcáis bien al personaje que va a introducirse en la larga aventura que tienes en mente, ya que es probable que durante su transcurso puedan aparecer elementos del pasado de los personajes que te sirvan para complementar la trama o darle alguna importancia especial en algún punto en concreto. Siempre es bueno tener a mano cierta información de los personajes que se encuentran dentro de la Crónica, tanto de los jugadores como de los no jugadores.

Para empezar debes conocer bien la ambientación y el mundo tal y cómo está en la actualidad o en el momento en el que hayas decidido ambientar su Crónica. Conocer bien todo lo que se incluye en este libro puede ser crucial a la hora de elaborar una Crónica. Primero de todo necesitas una idea, un suceso importante que ocurra antes o después de que los jugadores hayan entrado oficialmente en tu Crónica. Hay diversas formas de lograr esto, si no tienes una idea principal piensa en algo que podría suceder en determinado lugar del mundo e inventa una forma de relacionar a los personajes.

Siéntate, ponte cómodo, utiliza música para inspirarte si lo deseas, ten a mano un bloc de notas para anotar las ideas que vayan apareciendo en tu mente. Este proceso no tiene por qué ser algo inmediato, puedes tardar semanas o meses en tener algo a tu gusto y al de tus jugadores. Si es necesario, tómate tu tiempo hasta que tengas una buena base de la que partir que te dé para realizar unas cuantas sesiones.

Al principio puedes inspirarte en películas o novelas que te gusten, encajando estos conceptos en tu idea primaria. Elabora paso a paso los sucesos que van a ocurrir durante el transcurso del tiempo en la Crónica. Seguramente al tratarse de una historia larga, los jugadores intervendrán a menudo en la trama y muy posiblemente cambiarán cosas que eliminarán sucesos que tenías pensados para más adelante. Si tienes el esqueleto de lo que va a ser tu crónica puedes regular los sucesos durante el tiempo que dure esta, aunque es recomendable que tengas muy claro el esqueleto de la misma, para que todo fluya mejor y tu tarea sea más sencilla.

A continuación tienes un ejemplo muy clásico que te puede ayudar si no tienes experiencia en escribir Crónicas de larga duración.

- Describe la situación actual del lugar más importante en tu Crónica, sus posibles cambios y la relación con el mundo que le rodea. También prevé si los personajes tendrán oportunidad de intervenir o si simplemente deberán ser espectadores de los sucesos para más adelante intervenir.
- Piensa en un enemigo común, puede ser un personaje del MZ, una agrupación, corporación, lo que desees. Este será el artífice de los problemas de la Crónica. No tienes por qué hacerlo aparecer en tu crónica desde el principio. Puede que los personajes de los jugadores tarden mucho en descubrir quién es el artífice de todo lo que les está ocurriendo. Puede resultar atractivo poner a un líder para esa agrupación, alguien extremadamente poderoso que complicará las cosas a los jugadores.
- Detalla a un enemigo secundario que tenga más relación con el mundo y con los sucesos diarios en los objetivos de esta agrupación o enemigo. Puede ser la mano derecha del enemigo común y poderoso, que dirige la fuente de problemas de los jugadores. No tiene por qué aparecer tampoco al principio, y tampoco es necesario que los jugadores sepan que es un personaje secundario. Puedes hacerles creer que es el enemigo común, cuando realmente se trata de un secuaz.
- Piensa en los objetivos de este enemigo común o en la forma que tiene de alcanzarlos. A menudo este tipo de cosas pueden elaborar directamente el espíritu de la Crónica, pero no siempre son actos que los jugadores pueden percibir, a veces tan solo son cosas que suceden sin que los personajes de los jugadores puedan intervenir en absoluto. Pero tú debes saberlos, puede que haya un combate entre PNJ's que decline la balanza de ciertos sucesos, hazlo previamente para que el realismo esté presente en tu Crónica.
- Utiliza el poder de los PNJ's, pues ellos darán más realismo a la Crónica. Piensa en los posibles aliados de los personajes, de gobernantes o personas influyentes que comparten su manera de ver el mundo. Aunque también pueden ser de baja importancia social pero muy importantes para los objetivos de los personajes jugadores. Depende directamente de la naturaleza de tu Crónica. Recuerda siempre que los personajes no jugadores son muy importantes para llevar a cabo una buena Crónica.

AMBIENTAR

Siente la atmósfera

Lo más importante de todo juego interpretativo es la atmósfera que creas con la narración. La imaginación humana se puede estimular por diversos canales, uno de ellos es lo que personalmente percibe cada uno inconscientemente, como los olores, la luz y el sonido. En un juego de rol la visualización de estos elementos se percibe a través de tus descripciones y tu voz. Cada uno de los jugadores debe escuchar lo que describes con atención, eso es muy importante. Es muy recomendable que para las sesiones de juego escojas un lugar tranquilo, en el que no entre ni salga gente ni haya nada que pueda distraer o dificultar tu propia concentración o la de tus jugadores.

La luz también es importante, una luz tenue puede ayudar a fijar la atención en lo que se escucha y no tanto en lo que se ve. Puedes ayudarte mostrando a los jugadores paisajes o ilustraciones para ayudarles a estimular su imaginación. Fijando pequeños detalles que los sentidos perciben, pero a los que no se les presta demasiada atención, se consigue una sensación de realismo que bien utilizada puede ser una herramienta crucial en el juego.

Por ejemplo puedes recurrir a pequeños conceptos visuales, que generalmente son los primeros que percibimos, como podría ser el brillo húmedo de los adoquines del suelo de una calle en una ciudad, con esto se da información, puede estar mojado porque ha llovido recientemente o porque están muy desgastados por el paso de los años. Los estímulos que representan lo que los personajes ven, suelen ser los más efectivos. También están los auditivos y los que refieren a olores, quizá directamente parecerán inservibles, pero la mente los almacena durante toda la escena y ayudan a que los jugadores se hagan una imagen más nítida y detallada de lo que tienen sus personajes delante.

Describir una escena

Cuando vayas a describir una escena, utiliza los sentidos de los personajes. Describe lo más llamativo de la escena o lo que se ve sin prestar demasiada atención, como podría ser la luz, algún olor o sonido destacable. Cualquier detalle servirá, ya que el primer impacto narrativo puede ser precisamente ese. Posteriormente describe los detalles secundarios que ayuden a proferir una imagen más nítida en la mente de los jugadores.

La calle Warhignton se abre ante vosotros, los adoquines desgastados hacen que el agua de lluvia se estanque formando pequeños charcos. Las chimeneas se alzan sobre casas de tejados pronunciados. El humo se eleva lentamente bajo las cobrizas nubes del cielo crepuscular. Los motores de las hiladoras resuenan con un lejano eco que parece perturbador en el solitario y silencioso callejón que se extiende en la oscuridad a vuestra derecha, donde probablemente os esté esperando el informador ghobb.

El anterior es un ejemplo sencillo de descripción que puede ayudar a tus jugadores a entender mejor el lugar donde se encuentran, aunque los jugadores posteriormente siempre pueden preguntarte si hay algún detalle más que no se aprecie a simple vista.

Por eso es importante que cómo MZ conozcas bien el lugar que estás describiendo. Esto se consigue con una minuciosa preparación previa, aunque cuando seas capaz de improvisar quizá tampoco sea necesario y logres hacerlo simplemente valiéndote con la idea que tienes en mente.

La Música

También es muy importante la música. Es recomendable, por encima de las demás, el uso de bandas sonoras de películas o videojuegos. No es demasiado importante la calidad de la música sino más bien el recuerdo o emoción que evoca. Puede parecer muy idóneo utilizar bandas sonoras de ciertas películas conocidas, pero esto a veces puede transportar al "lugar" equivocado. Por eso es importante no recurrir demasiado a los clásicos, ya que a menudo dificulta la proyección de algo que es nuevo y único, como es el caso de tu propia partida o escena. Es preferible que escojas una música que no sea fácilmente reconocible.

Tampoco es muy recomendable recurrir a canciones, pues la letra puede también distraer o provocar una concepción distinta a la que se desea. Debes imaginarte a ti mismo cuando prepares la escena como si fueras un director de cine, escogiendo qué tema puede ser más apropiado para la escena que describes, o en la que interactúan los personajes. La música rápida y con gran cantidad de sonidos suele ser muy apta para situaciones de combate o acción, puedes optar por utilizar cualquier tema que provoque esa sensación de caos que se genera durante una escaramuza.

Los efectos de sonido también son una herramienta muy poderosa a la hora de generar una imagen mental a tus jugadores. Si la escena no es relevante quizá prefieras que de fondo solo se escuche el efecto de sonido, sin música. Por ejemplo; si el barco de los personajes ha naufragado y ellos despiertan tendidos en la arena golpeados por las olas, es interesante que suene ese efecto de sonido. Los personajes sabrán mientras escuchan tu descripción que se encuentran en una playa, lo cual reforzará tu narración y no habrá música que les distraiga, estarán centrados exclusivamente en ti.

Actualmente muchos directores de juego acuden a sus sesiones de rol equipados con ordenador portátil o una tablet, para tener ahí sus notas y las listas de reproducción para la música o efectos de sonido. Puedes solventar estos pequeños inconvenientes llevando la partida, los mapas y todo lo necesario en papel, y la música en un (o varios) cd's. Al principio, utilizar mucha cantidad de canciones en tus partidas puede ser engorroso e incluso ralentizar el ritmo del juego o la narración, así que cuando empieces, es recomendable recurrir a una música tranquila para las narraciones (según el ambiente) y una o varias rápidas para los combates, hasta que te habitúes a su uso.

Interpretación

La interpretación es la esencia pura de muchos juegos de rol, sin ella el juego se convertiría en un intercambio de palabras destinadas a relatar escenas y acciones junto a tiradas de dados. Hay juegos que no necesariamente se rigen por la interpretación de los personajes, como los videojuegos y los juegos de mesa. En el mundo del rol, los personajes son los que dan vida a la trama y a tu juego, por ello es importante que tanto tú, como MZ, y tus jugadores tengáis muy presente la forma de hablar, la que tendría un personaje concreto e incluso el tono utilizado. Para ello es fácil ponerse en la piel de tu personaje si este ha sido creado al detalle.

Los personajes del MZ deben tener todavía más credibilidad, un jugador debe crear a su personaje e interpretarlo de forma creíble, pero un MZ debe tener presentes a todos los que aparecen en la sesión de juego e interpretarlos también de forma creíble e incluso si ello les lleva a situaciones difíciles o peligrosas. Es recomendable tomarse un tiempo a la hora de diseñar a los personajes que se cruzarán en el camino, o que van a tratar con ellos, no es necesario que escribas todos sus atributos de juego si la posibilidad de que sean utilizados es muy baja.

Si los PNJ's van a acompañar a los jugadores quizá sea oportuno crear sus listas de habilidades sociales y algunas de sus características principales, pero tan solo preocúpate de esto en el caso de que vayan a tener que realizar actuaciones importantes y tiradas de dados, de nada te sirve preparar al detalle el perfil de un barman si solo está ahí para servir copas. Recuerda que los PNJ's son una pieza fundamental en una buena sesión de juego.

BAÚL DE HISTORIAS

Este apartado está destinado a estimular tu imaginación cuando empieces a preparar tu primera historia de *Steam States*. Lo que tienes en tus manos es un juego extremadamente potente y polifacético, puedes ambientar tu crónica en muchos lugares y tipos de juego. *Zhenoghaia* es un mundo vivo y rico, en el que puedes narrar emocionantes y épicas historias si sabes combinar la trama utilizando la ambientación que te facilitamos en este libro. Para empezar puedes utilizar estas ideas y desarrollarlas como historias cortas, que te ayudarán a forjarte como MZ.

Deudas: Los personajes empiezan el juego ante una mesa de póker, en un saloon de mala muerte en una ciudad o pueblo. Tan solo empezar perderán todo lo que tienen y se endeudarán ante un peligroso miembro de una mafia local. Este les dará la opción de pagarle lo que le deben, les dará un día. El desarrollo de esta historia debe centrarse en el modo en el que consiguen el dinero.

Acusaciones: Durante la llegada a una ciudad o pueblo, puede ser una estación de ferrocarril, un aeropuerto o un puerto; son testigos de un asesinato. La víctima resulta ser un importante miembro de la aristocracia local, podría ser el alcalde o un consejero. Tras el acto, los personajes son acusados de asesinato y deben ingeniárselas para demostrar su inocencia. Es posible que les encomienden la tarea de encontrar al asesino o que deban huir de la ley hasta ponerse a salvo.

El sistema de juego y el MZ

LAS REGLAS

Como todo juego, *Steam States* se rige por unas reglas que sirven para resolver todas aquellas situaciones que pueden dar varios resultados. No es necesario que te las aprendas todas, pero sí es importante que comprendas las bases y la mecánica principal, ya que como MZ deberás decidir cuándo deben hacerse tiradas de dados y cuándo no. En un principio tan solo tú, como MZ deberás conocer las reglas, pero a veces resulta beneficioso que los jugadores conozcan algunas de las reglas necesarias para que ellos mismos puedan calibrar las posibilidades de sus personajes.

El sistema de juego funciona con una mecánica directa, los personajes se enfrentan a retos en los que deben superar un número objetivo que representa la dificultad, o también enfrentándose a las habilidades de otro. En el caso de las tiradas contra dificultad como ya sabrás, debe igualarse o superarse el número objetivo para superar la tirada y conseguir realizar la acción, lo mismo ocurre contra las tiradas enfrentadas.

Puede que haya situaciones en las que las tiradas no reflejen del todo el realismo que consideres justo, para ello puedes, como MZ, disminuir o aumentar la dificultad, aplicar modificadores MS en las tiradas, y ajustar estos baremos según tu criterio. Este rasgo del sistema te permitirá jugar con ciertas ventajas cuando te encuentres con situaciones con las que no sepas qué hacer.

REGLAS OPCIONALES

La tirada del forastero

Esta es una tabla muy característica, que se puede aplicar cada vez que un personaje entra en un saloon o cantina de Ansalance. Generalmente la gente común de Ansalance vive durante toda su vida en un mismo lugar, trabajando y viviendo en una misma ciudad o pueblo, es por ello que las reacciones ante los forasteros pueden ser curiosas e incluso peligrosas.

Sin tiradas defensivas

Es posible que tu juego se centre más en el combate que en otros aspectos. Lo cual requiere agilidad durante los encuentros. A menudo las tiradas defensivas suelen hacer que el combate sea más lento y por consecuencia más aburrido. Por esa razón puedes recurrir a esta regla opcional. Suma las siguientes características: Agilidad + Destreza + Reflejos, de la suma extrae la decena y súmale 10, el resultado simulará la tirada defensiva.

T 9.1 La tirada del forastero (1d6)

D6	EFECTO DE LOS PRESENTES EN EL LUGAR
6	El lugar está lleno, y poca gente repara en tu presencia. Pasas desapercibido.
5-4	Te miran al entrar pero no te prestan atención.
3-2	Los presentes te observan con detenimiento, ven tus armas y otros objetos.
1	Caes mal, los presentes creen que eres una posible amenaza, si hay orcos en la sala te atacarán.

Ejemplo: Grant dispara a Alice, ella tiene Agilidad 33, Destreza 40 y Reflejos 36. La suma total de estas Características es 109, por tanto la decena que obtiene es 10. A este número se le añade 10 y el total es 20, así que cada vez que Grant dispare a Alice, deberá superar 20 en su tirada de ataque para lograr herirla.

Esta regla agiliza los combates. Si como MZ crees que tu juego va a estar centrado en los combates y la trama se desarrollará en gran medida a través de él, esta regla te será de gran utilidad. Evitarás así muchas tiradas de dados y también que el ritmo mejore.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Conforme los personajes hayan jugado aventuras, se volverán más expertos, conocerán mejor el mundo y habrán mejorado sus conocimientos y habilidades. Esto como en tantos otros juegos de rol se expresa con los Puntos de Experiencia (PE). Las aventuras que viven los personajes les hacen aprender y mejorar sus aptitudes más relevantes, de esta forma las puntuaciones de la hoja de personaje se pueden aumentar.

Los Puntos de Experiencia serán el premio que otorgarás como MZ a los jugadores por varias razones que explicaremos en este apartado. Los PE se reparten entre los jugadores al finalizar cada sesión de juego. Normalmente esto se lleva a cabo cuando ya se ha terminado la sesión, aunque puedes también otorgarlos durante la sesión de juego si los personajes tienen alguna ingeniosa ocurrencia, que como MZ te parece adecuada, o si en determinado momento una tirada de dados cambia las tornas de forma radical. Puedes otorgarle un punto extra directamente en la puntuación de una habilidad. Maneja esta regla con cuidado, pues podrías acabar descompensando el grupo de personajes.

Como MZ debes intervenir en el gasto de PE's cuando los personajes hayan decidido repartírselos, deben empezar por las Habilidades y Características que más han utilizado durante la sesión de juego en la que los han ganado. De esta forma quedará representado el aprendizaje o la mejora de la habilidad o la característica.

El aprendizaje de las Técnicas, explicadas en el *Capítulo 6*, se debe interpretar de una forma especial, que el jugador puede decidir o el MZ puede determinar. Las Técnicas son a menudo habilidades que requieren un entrenamiento (y un gasto de cierto número de PE's), por ello el personaje ha de interpretar cómo lo está aprendiendo. Si se trata de una técnica de combate se puede representar con un entrenamiento durante los ratos libres en sus aventuras. Mientras, en términos de juego, el jugador va acumulando PE's sesión tras sesión.

Cuándo y cómo repartir Puntos de Experiencia (Opcional)

Esta lista te ayudará a repartir puntos de experiencia a los jugadores cada vez que la sesión de juego acabe, independientemente de su duración. Al principio puedes utilizar esta lista, cuando tengas más experiencia y confianza con el juego puedes elaborar la tuya propia. También recomendamos antes de imponer una lista, consultarla con tus jugadores. Si ellos están de acuerdo todo fluirá como es debido evitando así disputas innecesarias.

Reparto de experiencia para historias cortas

- **1 Punto por asistencia:** Todo jugador que asista a tu sesión de juego habrá ganado un punto de experiencia tan solo por asistir.
- **1-5 Puntos por Interpretación:** Si el jugador ha interpretado durante la sesión de forma correcta a su personaje puedes premiarle de 1 a 5 puntos, dependiendo de lo bien que lo haya hecho. En este caso puedes valorar los factores de comportamiento y las intervenciones durante la sesión.
- **3 Puntos por Objetivo cumplido:** Si el personaje, en conjunto con el resto o independientemente, ha logrado lo que se proponía hacer, puedes premiarle con 3 puntos.
- **1-5 Puntos por Decisión Crucial:** Si el personaje durante la sesión de juego toma una decisión importante que cambia el curso de la historia o aventura, puedes premiarlo por su ingenio. El baremo lo establece la importancia de la decisión de 1 a 5 puntos.
- **1 Punto por Acción Heroica:** Si el personaje, acorde con su personalidad, logra llevar a cabo con éxito una acción heroica o arriesgada en bien del grupo de jugadores o por uno de ellos, se le otorga un punto.
- Si tratas de dirigir una Crónica los PE's que se reparten también tienen una lista, diseñada exclusivamente para Crónicas largas, en la que los personajes evolucionan más lentamente, pues la historia proporciona el tiempo real del progreso de los personajes.

Reparto de experiencia para Crónicas

- **1 Punto por asistir:** Todo jugador que asista a tu sesión de juego habrá ganado un punto de experiencia tan solo por asistir.
- **1-4 Puntos por Interpretación:** Si el jugador ha interpretado durante la sesión de forma correcta a su personaje puedes darle de 1 a 4 puntos, dependiendo de lo bien que lo haya hecho. En este caso puedes valorar los factores de comportamiento y las intervenciones durante la sesión.
- **1 Punto por Objetivo cumplido:** Si el personaje, en conjunto con el resto o independientemente, ha logrado lo que se proponía hacer, puedes premiarle con 1 punto.
- **1-2 Puntos por Decisión Crucial:** Si el personaje durante la sesión de juego toma una decisión importante que cambia el curso de la historia o aventura puedes premiarlo por su ingenio. El baremo lo establece la importancia de la decisión de 1 a 2 puntos.
- **1 Punto por Acción Heroica:** Si el personaje, acorde con su personalidad logra llevar a cabo con éxito una acción heroica o arriesgada en bien del grupo de jugadores o por uno de ellos, se le otorga un punto.

Gasto de Puntos de Experiencia

Los personajes de los jugadores pueden ganar un mínimo de 1 PE y un máximo de 15 según las listas diseñadas, pero en el caso de las Crónicas el máximo es menor. Estos puntos pueden repartirse inmediatamente después de la sesión de juego o antes del inicio de la siguiente. Los puntos pueden repartirse entre las diferentes características y habilidades de la hoja de personaje según su Arquetipo y según las habilidades que más ha utilizado durante la sesión de juego, simulando así su aprendizaje de un modo más realista.

En las Características básicas está permitido gastar un máximo de 1 punto por sesión, mientras que en las Habilidades, incluidas las de combate y las místicas no hay restricción. Si el jugador lo prefiere puede guardar Puntos de Experiencia para alcanzar las puntuaciones necesarias para aprender nuevas Técnicas (ver *Capítulo 6*).

Progreso de los personajes

Límites en las características

Así como al crear al personaje se aplican unas modificaciones para destacar las capacidades naturales de cada raza, cuando estas llegan a cierto nivel de desarrollo existen limitaciones que no les permiten aumentarlas más. (ver tabla 9.2)

Cuando un personaje llegue a estas puntuaciones límite, ha conseguido desarrollar su potencial hasta los límites de su propia raza. Sí que es posible que estos límites se rebasen mediante procedimientos mágicos o condiciones especiales, aunque generalmente estos límites acaban siendo rígidos para la mayoría de los personajes.

Superar los límites

Algunas criaturas, personajes especiales y seres sobrenaturales sobrepasan estas normas expresadas en la tabla de límites.

Normalmente esto ocurre con criaturas gigantescas o muy poderosas que están lejos de las bases físicas de los personajes humanoides. Algunas Técnicas pueden ayudar a que personajes muy poderosos también sobrepasen estos límites. En estos casos los resultados de los MHC pueden estar fuera de los baremos establecidos, superando el +10.

Ejemplo: *Un garlak adulto de los Desiertos Eternos ataca a un grupo de nómadas que se establece cerca de una gran duna en Zahanera. Los yuritas del poblado corren a resguardarse en un pequeño fuerte construido entre unas rocas. El garlak deberá recurrir a su habilidad de Fuerza Aplicada para derribar el fuerte. Su Fuerza es de 86 y su habilidad tiene un valor de 64, sumándolo da un resultado de 150, con lo cual el MHC será de +15 a la tirada realizada por el MZ por el garlak. Con lo cual tendrá muchas posibilidades de destruir la débil empalizada que protege a los yuritas.*

Esto se podría aplicar a personajes fuera del plano mortal, las deidades y semideidades también responden normalmente a esta norma. De esta forma, como MZ, tienes la posibilidad de crear personajes mucho más poderosos que los que se podrían crear de forma normal y las reglas lo soportarían, aunque claro está, realizar combates u otras acciones que impliquen el enfrentamiento dificulta seriamente las cosas contra personajes de este calibre.

Cambio de arquetipo

Es posible que a lo largo de la Crónica alguno de los personajes esté llevando a cabo actos fuera de la naturaleza del Arquetipo inicial. Si por alguna razón tanto tú como el jugador creéis que el personaje debe cambiar su Arquetipo, no olvidará las Técnicas aprendidas por su Arquetipo anterior, pero para acceder a las del nuevo, deberá tener las habilidades determinadas por el Arquetipo nuevo, a una puntuación mínima de 25. Para poder comprar las Técnicas del nuevo Arquetipo deberá emplear el número indicado de gasto de PE's +10, puesto que lleva menos tiempo ejerciendo y su formación y experiencia tienen otra naturaleza. Como MZ puedes determinar si el personaje lleva el tiempo suficiente ejerciendo en el nuevo Arquetipo y eliminar el modificador al gasto de PE's. En el caso de querer adquirir Técnicas sin abandonar la senda del Arquetipo inicial, deberás estar de acuerdo y permitir que el jugador compre la Técnica al coste en PE indicado x2.

Personajes avanzados

A lo largo de la Crónica, especialmente en una Crónica de larga duración, los personajes mejorarán sus aptitudes. Si todos los personajes empezaron la historia en el mismo momento, es muy probable que estén bastante equilibrados los unos con los otros, pero si se une un nuevo personaje al grupo, este estará claramente desaventajado ante el grupo y los retos que afrontan.

Introducir nuevos personajes

Es aconsejable que en el apartado "*Experiencia*" de la hoja de personaje, los jugadores vayan anotando toda la experiencia ganada a lo largo de la Crónica. El jugador nuevo contará con unos *Puntos de Habilidad* extra a distribuir sin restricciones para crear a su personaje. Estos puntos representarán la mitad del total acumulado del personaje que posea menos puntos del grupo.

Ejemplo: *Daniel ha creado un personaje ghobb para entrar en una Crónica en la que los jugadores ya llevan cierto tiempo jugando. El MZ mira el total de puntos acumulados de los personajes de su Crónica y resulta que el que posee menos es Sally, que tiene un total de 64. Por tanto Daniel contará con 32 puntos extra para generar las puntuaciones de su ghobb.*

T 9.2 Límites de puntuación en las características

RAZA	FRZ	AGU	AGI	REF	DES	INT	CNC	CAR	SEN
Humano	36	36	38	44	48	46	44	46	44
Elfo	34	32	46	46	50	48	50	48	46
Görn	42	44	38	44	48	46	44	44	44
Ghobb	30	28	40	46	48	44	44	46	44
Gnomo	24	20	48	50	48	46	46	48	44
Yurita	36	38	46	46	48	46	46	44	46
Orco	40	46	38	44	44	38	38	36	42
Garlakiano	46	46	38	44	48	44	42	36	44
Wargiano	46	44	46	44	48	42	42	38	48

El salón de los héroes

"*El Salón de los Héroes*" es el nombre que recibe la lista de personajes que con el paso del tiempo (años y años de sesiones de juego) han culminado su máxima potencia y han logrado intervenir de forma directa en la historia del mundo, en tu propia historia.

En esa lista figuran los personajes más famosos que tus jugadores han creado a lo largo de los años, aquellos que son ya demasiado poderosos como para seguir jugando con ellos y vivir aventuras que tengan algún aliciente.

Cuando esto ocurre, los personajes son retirados a algún lugar, un archivo, una carpeta o un legajo de hojas de personajes que conservarás como MZ. Ese "lugar" es llamado *El Salón de los Héroes,* donde podrás acudir en busca de personajes legendarios que amenicen o hagan apariciones estelares en tus sesiones de juego.

Este juego ha evolucionado gracias a las aportaciones de muchos jugadores con sus personajes, en muchos lugares y con muchos MZ's, por eso le guardamos un apartado especial al *Salón de los Héroes*. Llegará el día en que habrá figuras importantes que hayas visto crecer y desarrollarse, para más tarde salvar el mundo o hallar un importante descubrimiento que cambie el curso de tu historia en el juego.

Nombre _____

Raza _____

Arquetipo _____

Puntos de Experiencia _____

Dados Express _____

Características Frz ____ Agu ____ Agi ____ Ref ____ Des ____ Int ____ Cnc ____ Car ____ Sen ____

Movimiento

Movimiento		Carga	
Mín.		P.p. Máx.	
Máx.		Iniciativa	
Acciones por Turno			

Habilidades de Combate

Combate Cuerpo a Cuerpo	Pt	MV	MHC
¤ Sin armas (AGI)			
¤ Armas de contacto (DES)			
¤ Esquivar (REF)			
Combate a Distancia	**Pt**	**MV**	**MHC**
¤ Disparar armas de fuego (DES)			
¤ Disparar armas de proyectiles (DES)			
¤ Evitar/Cubrir (REF)			
Combate en Vehículos	**Pt**	**MV**	**MHC**
¤ Disparo de armas de vehículos (FM)			
¤ Maniobras de evasión (FM)			
Combate Mágico	**Pt**	**MV**	**MHC**
¤ Proyección (INT)			
¤ Resistir Magia (INT)			
¤ Canalización (INT)			
Energía mental (EM)	/		

Habilidades

Habilidades	Pt	MV	MHC	Habilidades	Pt	MV	MHC
¤ Actuar (CAR)				¤ Memorizar (INT)			
¤ Alerta (SEN)				¤ Mentir (CAR)			
¤ Aprender (INT)				¤ Montar (AGI)			
¤ Armamento (CNC)				¤ Música (CNC)			
¤ Artesanía (DES)				¤ Nadar (DES)			
¤ Atletismo (AGU)				¤ Navegación (CNC)			
¤ Bestiario (CNC)				¤ Observar (SEN)			
¤ Buscar (INT)				¤ Olfatear (SEN)			
¤ Cabuyería (DES)				¤ Orientación (SEN)			
¤ Cartografía (CNC)				¤ Percepción (SEN)			
¤ Diplomacia (CAR)				¤ Persuadir (CAR)			
¤ Emboscar (INT)				¤ Pilotar (FM)			
¤ Enseñar (INT)				¤ Primeros Auxilios (CNC)			
¤ Equilibrio (AGI)				¤ Rastrear (SEN)			
¤ Esconderse (INT)				¤ Reparar (INT)			
¤ Fuerza Aplicada (FRZ)				¤ Resistencia a venenos (AGU)			
¤ Historia (CNC)				¤ Resistencia al alcohol (AGU)			
¤ Informática (CNC)				¤ Resistencia al dolor (AGU)			
¤ Intimidar (CAR)				¤ Robar (DES)			
¤ Inutilizar Mecanismo (INT)				¤ Saltar (AGI)			
¤ Investigar (INT)				¤ Seducir (CAR)			
¤ Juego (INT)				¤ Sigilo (AGI)			
¤ Lectoescritura (CNC)				¤ Supervivencia (CNC)			
¤ Liderazgo (CAR)				¤ Trato con animales (CAR)			
¤ Mecánica (CNC)				¤ Trepar (FRZ)			
¤ Medicina (CNC)				¤ Valor (x2)			

Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Tipo	Uso	Daño	Ocu	P.P.
Observaciones					
Arma	**Tipo**	**Uso**	**Daño**	**Ocu**	**P.P.**
Observaciones					

Armas a distancia

Arma	Alcan.	Mun.	Cap.M.	Uso	Daño	Ocu	P.P.
Observaciones							
Arma	**Alcan.**	**Mun.**	**Cap.M.**	**Uso**	**Daño**	**Ocu**	**P.P.**
Observaciones							

Especialista

Tipo de arma o Habilidad
MS

Blindaje

Protección		
Peso	**CA**	**MS**
Protección		
Peso	**CA**	**MS**

Vitalidad

/

Habilidad Racial

Mística

Orden o Gremio

Sello Divino

Rango

Nº Máx. de Conjuros

Nº Máx. de Objetos Mágicos

Meditación

Habilidades	Pt	MV	MHC
¤ Aprender Conjuros (INT)			
¤ Olvidar Conjuros (INT)			

Se permite fotocopiar esta página para uso personal. También puedes descargarte esta página en edgeent.com. Steam States es © 2014 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

Descripción, equipo y conocimientos

Jugador

Descripción del personaje

Descripción del personaje	
Nombre	
Raza	
Edad	
Sexo	
Lugar de origen	
Carácter	
Estatura	
Peso	
Físico	
Cabello	
Ojos	
Arquetipo	

Retrato

Idioma Natal

Idiomas adquiridos

Idioma	Nivel

Equipo y armamento

Objetos	P.P.
Total P.P. Cargados	
P.P. Disponibles	
MS por exceso de carga	

Dinero

Hechizos	Conocimientos	Técnicas

Trasfondo

Notas

Se permite fotocopiar esta página para uso personal. También puedes descargarte esta página en edgeent.com. Steam States es © 2014 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

Glosario

ORGANIZACIONES

West Fargo

Es la agrupación confederada militar más antigua de Ansalance, después de las órdenes de Caballería que se crearon tras la Confederación del 507. Fundada originalmente por William Saddler Stirland, un veterano soldado humano que estuvo al servicio de la república y fue miembro del segundo batallón de caballería en el oeste, cerca de la frontera del territorio orco. También fue el general que mantuvo la defensa de la fortaleza "Fargo" en los Desiertos Eternos durante los últimos años antes del Velo Negro. Las modificaciones que Stirland hizo en las tácticas ofensivas, en el equipamiento de los soldados y en la composición de los batallones, sirvieron para que más tarde el propio gobierno las adoptara para crear un nuevo ejército. Modelo que era conocido como el modelo "West Fargo", en honor al lugar de su nacimiento. Actualmente se trata del ejército nacional al servicio de la república ansaliana, de las regiones coloniales y anexionadas. Este ejército admite a miembros de todas las razas y permite, mediante servicio, conseguir la ciudadanía. Algunos extranjeros, especialmente de Anthos, se unen a la West Fargo con este último propósito.

Séptimo de caballería

Este regimiento fue el más destacado de todos los que se crearon tras la fundación de la nueva capital confederada, New Hall (año 508). Cada una de las siete órdenes creadas en aquel momento, tenía un territorio de acción asignado y se componía de seis unidades de infantería y cuatro de caballería. El séptimo regimiento era el único que se componía únicamente de unidades de caballería. Destinados a la región oeste del estado de New Hall, los soldados de este regimiento eran escogidos con suma cautela, tan solo los más diestros jinetes y los más precisos tiradores eran válidos para entrar en esta Orden. Actualmente de las siete órdenes tan solo existe la séptima, anexionada a la West Fargo como regimiento de caballería especializada.

Caballeros de Zhenoghaia

Son una Orden antigua, a decir verdad mucho más antigua que los Bendecanos. Los registros escritos de la Orden datan de la era del Páranos, cuando estos sacerdotes/guerreros protegían los templos dedicados a la diosa Zhenoghaia. El nombre que la historia les ha dado y por el cual se les conoce en todo el Viejo Continente, es el de *Templarios*. Eran los protectores del Saber Arcano, las doctrinas que predicaba la religión zhenoghaiana. Un conocimiento del cual se nutrieron los Túnicas Azules y los Túnicas Rojas durante siglos. Desaparecieron tras la Gran Plaga sin apenas dejar rastro. No fue hasta la Segunda Guerra del Colmillo, cuando el Bendecano Púrpura ***Esling Rowie***, recuperó la vieja filosofía de la Orden y la propagó por Ansalance, con el firme propósito de reinstaurar la sabiduría del Saber Arcano entre una población espiritualmente dividida. Su radio de acción tuvo como escenario el campo de batalla, junto a los Erün y a las fuerzas de la West Fargo. Más tarde, al final de la Guerra Oscura, todos los Caballeros de Zhenoghaia se vieron obligados a abandonar su sede en New Big Hall, obligados a vivir en la clandestinidad, debido a su naturaleza de practicantes de hechicería. Algunos investigadores dicen que esta sociedad secreta se oculta en la isla de Corhall.

Patriotas

Los Patriotas son una emergente agrupación militar que se extiende por todo el territorio de los Estados Unidos de Ansalance. Esta organización insurgente fue fundada tras la Guerra Linaica por un veterano del escuadrón Hawkblade de las fuerzas aéreas de West Fargo. Su fundador ***Ian Brown***, es un ferviente luchador que pugna por derrocar al Occulum del trono de Ansalance. Son considerados terroristas, aunque sus actos se centran solamente en la destrucción de miembros activos del Occulum, nunca de civiles. Son reclutados de entre los jóvenes ciudadanos que no aceptan al Occulum como el legítimo poder que debería tener la república ansaliana. Su lucha se centra en destruir instalaciones del gobierno, hacerse con vehículos de tecnología moderna y el sabotaje de los actos públicos. En más de una ocasión, el gobierno ha tildado a los Patriotas de asesinos sanguinarios, pero la mayoría de ciudadanos cree que son insurgentes que luchan por una causa noble, pero sienten demasiado miedo como para unirse a la insurgencia. En pocos años, los Patriotas han logrado llamar la atención del ejército del Occulum y de la West Fargo, de la cual han desertado muchos soldados para unirse a los Patriotas. Son muy metódicos, sus lugares de reunión y cuarteles de entrenamiento se hallan ocultos, tan solo aquellos que demuestran un fuerte sentimiento patriota son escogidos y llevados a estos secretos lugares.

Erün

Los Bendecanos Púrpura, tras el desajuste socioeconómico provocado durante las Guerras del Oeste, modificaron las medidas de seguridad de sus lugares de culto y decidieron reinventar su organización. Formaron a unos guardianes de la paz capaces de participar activamente en los conflictos bélicos siguiendo la doctrina del Saber Arcano. Resultando ser una interpretación moderna de los Templarios del Páranos, con vocación diplomática al servicio del gobierno. Armados con sables de cristal, capaz de volverse incandescente y de cortar hasta el más duro metal y adiestrados en el uso de la magia y con un profundo conocimiento de la Corriente Mística. Los Erün fueron los caballeros místicos que más activamente participaron en las guerras venideras, y los que descubrieron la vil conspiración de la Luna Negra poco antes del estallido de la Guerra Oscura. Aunque no estaban constituidos como soldados, ni tampoco como ejército, lucharon contra la Luna Negra y lograron

derrotar a su artífice. Por desgracia su luz se extinguió misteriosamente tras la guerra, se dice que fueron perseguidos y exterminados. Actualmente se cree que algunos de los miembros más destacados de la Orden siguen con vida, probablemente lejos de Ansalance y del Occulum.

Bendecanos Púrpura

Esta Orden de hechiceros se fundó tras la Confederación, uniendo dos grandes órdenes de hechicería, los Túnicas Azules y los Túnicas Rojas. Esta Orden también era conocida como la "Orden Purpuriana", y estuvo al servicio del gobierno de Anslance durante muchos años. Sus principales lugares de estudio y adiestramiento estaban ubicados en unas grandes torres de piedra, construidas según el canon arquitectónico de la era de Hallinor. Dichas construcciones reciben el nombre de *Bendecios* y eran a su vez lugares de culto a la diosa Zhenoghaia, a la cual debían sus conocimientos. Antiguamente los Bendecanos para subsistir, antes de entrar a formar parte del gobierno como consejeros, enseñaban magia a aquellos que podían pagárselo. Estas enseñanzas se vieron reguladas con suma rigurosidad cuando tras la caída del Velo Negro se fundó la primera universidad de magia del estado en New Big Hall, la antigua Denvey. Actualmente y a causa de las nuevas leyes antimagia, los pocos Bendecanos que aún viven, se ocultan de la sociedad en antiguos castillos, viviendo como profesores o eruditos especializados en el mundo antiguo.

Bendecanos Luna Negra

Se sabe muy poco sobre la fundación de esta oscura Orden de hechiceros. Sus experimentos con humanos son recordados todavía, nadie ha olvidado que las razas cambiantes que actualmente conviven entre los ciudadanos de Ansalance, son los descendientes de un experimento fallido. Fueron, al principio, un reflejo corrupto de los Purpurianos, creando también Bendecios en forma de torre Halliana, aunque ellos las ocultaron a la vista mediante potentes conjuros. Hasta hace muy poco no se sabía nada acerca de estos lugares de culto. También es cierto, que el gobierno de Anson ha considerado a los Purpurianos y a los Luna Negra como un mismo ser orgánico y malvado al que hay que temer. A día de hoy se cree una Orden extinta, muchos piensan que fueron totalmente destruidos durante la gran guerra, aunque nadie sabe a ciencia cierta si tal afirmación es correcta o es tan solo una creencia impuesta por el Occulum.

MISCELÁNEA

Fuego de Scans

Es el whisky más fuerte de todos los que existen en el Viejo Continente. Originario de la región desértica de Scans, se ha convertido en la bebida más famosa de entre los bebedores más empedernidos del país. Además de su secreta elaboración, también tiene propiedades psicotrópicas. Su excesivo consumo es peligroso para aquellos no acostumbrados a las bebidas de alta graduación.

Vino élfico "Nyammé"

Las viñas del oeste de Alorf son famosas por proporcionar el vino más exquisito de la cultura élfica. Su sabor es suave y ligeramente afrutado, demasiado dulce para los paladares más tradicionales. Sus detractores lo posicionan entre los vinos más alejados de la cultura vinícola de los humanos del sur. Su precio acostumbra a ser muy elevado, puesto que tras la independencia de Alorf, es más difícil encontrarlo en las bodegas y cantinas de Ansalance.

Moda de explorador

La moda tiene un gran peso entre los habitantes de los Estados del Vapor, especialmente entre aquellos que se sirven de ella no solamente de su factor estético, sino también del práctico. Los viajeros suelen optar por chaquetas largas y resistentes, en algunos casos incluso acorazadas. Los sombreros también son algo muy común entre los viajeros ansalianos. Las áridas regiones del oeste son castigadas por el sol durante todo el año, por esta razón muchos exploradores y cazadores de tesoros optan por llevar sombrero como parte de su atuendo diario. Los sombreros de ala ancha son más comunes en el sur, especialmente en la región de Los Diablos, donde son típicos. El calzado más común entre los exploradores es la bota de caña alta, a menudo fabricada en piel y rematada en metal. Muchos cazadores de tesoros, exploradores del oeste y pilotos, han aparecido en la prensa y en el folclore sensacionalista luciendo goggles de diversos diseños, eso ha convertido este elemento, en un objeto de moda muy extendido en Ansalance.

Raciones de viaje

A menudo los exploradores se aprovisionan con paquetes de alimentos para subsistir durante sus viajes. Estos paquetes se suministran cerrados en pequeñas cajas de latón. Existen varios tipos, pensados para determinadas situaciones. La mayoría de paquetes contienen los alimentos necesarios para un día de viaje, con lo justo y necesario para alimentar a un viajero. Este método fue diseñado durante la Guerra Roja para alimentar a los soldados y poder cargar con varias raciones en poco espacio y sin ser demasiado pesadas. El contenido más habitual contiene latas de conserva con pescados, mariscos y en algunos casos carne o queso curado en aceite. Algunas más actuales también contienen estofados, alubias en salsa y otras legumbres cocinadas. También acostumbran a contener galletas saladas grandes, purificadores de agua en polvo y fruta confitada. No son manjares de alta calidad, pero su bajo precio y su comodidad durante el viaje las hace óptimas para aquellos que prefieren cargar con lo justo para sus viajes a lo largo del mundo.

James & Thogar

Son establecimientos de compraventa de material de aventurero. Una cadena de la cual se pueden ver sus establecimientos en todo el país, incluidos los países independientes dentro del territorio de Ansalance. James y Thogar fueron grandes exploradores, conocidos especialmente por su colaboración con el legendario explorador y biólogo Meldas Thanthalas. Su primer establecimiento se inauguró en el distrito Blackstone de New Big Hall y tuvo tal éxito que con el tiempo se fue expandiendo a lo largo y ancho del país. En estos establecimientos puede encontrarse todo lo necesario para embarcarse en expediciones, preparar excavaciones arqueológicas e incluso comprar munición para armas de fuego y proyectiles. Son conocidas también por ofrecer precios competentes y objetos de buena calidad.

Cuando el profesor Pelgram me ofreció la posibilidad de participar en aquel viaje no tuve dudas, sabía que era justo lo que había estado esperando durante casi cinco años. Mi tiempo en la universidad había acabado. Deseaba alejarme de la gran New Big Hall y sobrevolar los desiertos, en busca de algún vestigio de la civilización perdida yurita. Las dudas llegaron cuando al fin descubrí por qué el profesor había confiado en mí. El complejo funerario era tal y como aparecía en los planos, cada columna, cada galería, cada cámara, era exactamente igual salvo por los orcos. En el plano no había decenas de orcos excavando como esclavos, ni tampoco figuraba ningún miembro del Occulum al mando. Pelgram me había escogido para ser rápido y furtivo, él siempre es así de diligente cuando no es él quién arriesga la vida para conseguir algo.

Yo nunca me planteé esta expedición como algo sencillo, así que recurrí a mis compañeros de armas, que desde aquel desgraciado incidente en el aerobuque de Phydia, jamás han rechazado la oportunidad de obtener un buen puñado de nuevodólares por un trabajo en el que intervengan aeronaves y buenas dosis de plomo. Esta vez se trataba de un objetivo gubernamental, algo serio.

Pero ya estaba allí, en la cámara central del complejo, con más de cien metros de tierra sobre nuestras cabezas, el ídolo de oro al alcance de mis manos y una decena de Centinelas Prax del Occulum a punto de atravesar el puente que daba a la cámara. Así que mis dudas debían desaparecer o pronto lo haríamos nosotros. Utilicé el artilugio que calibraba el peso del ídolo y esperé a que se autocalibrara, en cinco segundos tendría el ídolo de Yarah-Tuth en mis manos, no cabía la menor duda de que aquí empezaba mi verdadera aventura...