

Sumbardonum

BIENVENIDO...



Guía Avanzada del Jugador

El acto de la creación

EN EL MUNDO DE SYMBAROUM la gente habla sobre las tres fuerzas primarias Wyrhta, Wieldra y Wratha; Nos vimos afectados por todos al finalizar el Manual Básico Sueco en el verano de 2014. Cada acto de creación se trata tanto de aprovechar como de crear; para completar un diseño uno debe destruir aquello que no se ajusta al molde; tal como dice la expresión “Mata a tus seres queridos”. Lo grandioso de los juegos de rol es que el acto de crear siempre existe.

Tan pronto como Symbaroum llegó a manos de sus jugadores, recibimos deseos, ideas y sugerencias sobre reglas alternativas y nuevas áreas para desarrollar. Estos, junto con una variedad de queridos resucitados, constituyen la base de la *Guía avanzada del jugador*. Esperamos que encontréis a los personajes que caminan por los senderos más oscuros de Davokar tan alegres como lo encontramos encerrándolos.

¡Feliz juego!

EQUIPO JÄNRINGEN



EL PERSONAJE

1	ARQUETIPOS	10
Cazador	10	
Guerrero	16	
Místico	22	
Maleante	32	
2	RAZAS	38
Elfo	38	
Humano Tomado	41	
Enano	42	
Troll	44	
No Muerto	46	
3	RASGOS	48
4	DONES Y CARGAS	50
Dones	50	
Cargas	56	

EL ACTO DE LA CREACIÓN	2
ÍNDICE	2
BIENVENIDO...	4



LAS HABILIDADES

5	HABILIDADES	60
6	TRADICIONES MÍSTICAS	74
	Simbolismo	74
	Magia del Bastón	76
	Cantares Troll	77
7	PODERES Y RITUALES	78
	Rituales	88



LAS HERRAMIENTAS

8	REGLAS ALTERNATIVAS	98
9	ARMAS Y ARMADURAS	110
	Armas	110
	Armaduras	116
	Cualidades	117
	Cualidades Místicas	119
10	EQUIPO	120
	Elixires Alquímicos	120
	Artefactos Menores	123
	Trampas	127
	Herramientas del Oficio	127
	Comida y bebida	128
	Instrumentos Musicales	131
	Bienes comerciales	132
	Tabaco	132

Bienvenido a la Guía Avanzada del Jugador

EL MUNDO DE Symbaroum ofrece muchas opciones para los jugadores, e incluso si el Manual Básico introdujo una larga lista de ocupaciones, carreras y habilidades, solo arañó la superficie. Este libro llega más profundo, ofrece más contrastes y matices, ofrece más alternativas para personajes y personajes no jugadores.

ESTE PRIMER CAPÍTULO presenta estas nuevas alternativas a grandes rasgos, mientras que el resto del libro está dividido en tres secciones llamadas *El Personaje*, *Las Habilidades* y *Las Herramientas*. Las dos primeras secciones describen las muchas nuevas opciones en más detalle: razas, rasgos, habilidades, poderes, etc., que de diferentes maneras contribuyen a expandir las opciones de un jugador al crear y desarrollar su personaje.

La tercera sección comienza con un capítulo que describe reglas alternativas, algunas directamente relacionadas con las nuevas razas, ocupaciones y capacidades cubiertas en capítulos anteriores, otras que son de un tipo más opcional, destinadas a grupos de juego que quieren agregar más complejidad al las mecánicas de juego. Finalmente, hay dos capítulos que amplían la capacidad de los jugadores para proporcionar a sus personajes equipos personalizados.

Como siempre, la experiencia de juego es todo; Si por alguna razón deseas ajustar las reglas y pautas presentadas

en este libro, habla con tus compañeros de juego al respecto. Las llamadas “reglas de la casa” son, y siempre han sido, un ingrediente central en lo que hace que el juego de rol sea la mejor afición y forma de entretenimiento del mundo.

ARQUETIPOS Y OCUPACIONES (PÁGINA 10)

Un nuevo arquetipo se presenta con la Guía Avanzada del Jugador, el Cazador. Anteriormente estaba incluido en el arquetipo Maleante, pero sin duda merece una atención especial. Por ejemplo, los cazadores difieren de los maleantes en términos de técnicas de combate: el primero se mantiene a distancia mientras que el segundo se involucra en cuerpo a cuerpo. Además, mientras el cazador se especializa en acechar a sus presas y derribar a los enemigos que huyen, las acciones del pícaro están más estrechamente relacionadas con la caza del tesoro y la mera supervivencia.

Otra adición es que todos los arquetipos han sido provis-

tos con una Habilidad Arquetípica; una característica que captura la esencia del arquetipo. No todos los que caminan en el camino de un arquetipo en particular aprenden esta habilidad, pero muchos lo hacen y todos probablemente se beneficien al hacerlo.

En lo que respecta a las ocupaciones, el mundo de los juegos de Symbaroum contiene una multitud de profesionales y la *Guía avanzada para Jugadores* ofrece a los jugadores más ejemplos, para usar directamente o como inspiración. Muchos están estrechamente vinculados a las poderosas facciones de Ambria y Davokar, por lo que son más adecuados para los jugadores que ya están familiarizados con el mundo del juego. Nada impide que un jugador use estas ocupaciones al crear su primer personaje, pero si lo hace, también debe leer las secciones relevantes en el Manual principal, para aprender más sobre cómo su facción en particular (y sus adversarios) se refiere al mundo, ya que uno puede suponer que el personaje conoce estas cosas.

Además, la *Guía Avanzada del Jugador* presenta las profesiones. Se necesita mucho para convertirse en miembro de una profesión, tanto en términos de habilidades como en la aceptación de la visión del mundo y las ambiciones que conlleva dicha membresía. Normalmente, no es posible comenzar como miembro de una profesión; Convertirse en uno requiere más experiencia que la que se otorga a los nuevos personajes. En cambio, las profesiones son algo a lo que aspirar a largo plazo.

RAZAS (PÁGINA 38)

La *Guía Avanzada del Jugador* presenta cinco nuevas razas: elfo, humano tomado, enano, troll y no-muerto. Además de proporcionar a los jugadores opciones adicionales para crear el personaje que quieren jugar, estas cinco razas ofrecen entradas únicas en el mundo de Symbaroum. Los trocalengos, ogros y trasgos del *Manual Básico* están vinculados al mundo pero tienden a ser forasteros: al igual que un jugador nuevo en el juego, su conocimiento del mundo es limitado. Los elfos, los enanos y los trolls pertenecen a las viejas razas del mundo y si decides jugar como uno de ellos, se espera que sepas mucho sobre Davokar y sus alrededores; como lo harías si hubieras jugado Symbaroum por un tiempo. Por supuesto, puedes interpretar a un elfo que no ha sido instruido por sus mayores, un enano que no ha escuchado a su patriarca o un troll que ha dormido a través de las canciones educativas. Pero en general, como jugador de una de estas razas, harías bien en estudiar intensamente el material de la campaña en el *Manual Básico*.

Los humanos secuestrados son individuos tomados por los elfos a cambio de un bebé trocalengo, y su destino constituye una curiosa mezcla de lucha por la causa élfica.



Creando Reglas de la Casa

La opción de crear tus propias reglas es una de las muchas cosas que separa los juegos de rol de otros medios interactivos. El equipo de Järnringen recomienda encarecidamente este proceso creativo, ya que nos gusta mucho que cada uno haga suyo Symbaroum.

En nuestro caso hacemos las reglas en los siguientes niveles:

- **Después de la presentación:** cambiamos la estética con más frecuencia que la regla en sí. Si la forma en que se escenifica una habilidad o poder no se ajusta a la idea que el jugador tiene de su personaje, la presentación se modifica sin alterar la regla en sí misma. Aquí la libertad del jugador es considerable, ya que el equilibrio de la mecánica no se ve afectado. Por ejemplo, un místico independiente puede rociar ácido en lugar de disparar con su Cascada de azufre. Y un ogro puede usar su mano no hábil duro como piedra para parar y atacar a sus enemigos, en combinación con la habilidad de Combate con Escudo.
- **Nuevas habilidades:** si parece que falta una habilidad, la creamos. De hecho, muchas habilidades en el juego se derivan de tales iniciativas impulsadas por los jugadores. Sin embargo, en estos casos, el grupo debe participar para que se mantenga el equilibrio del juego.

Habilidades Arquetípicas

Para que un personaje cuente como miembro de un arquetipo y sea elegible para elegir su habilidad, él o ella debe tener al menos tres de las habilidades enumeradas en la descripción del arquetipo. En este caso, tener el nivel de principiante de las habilidades es suficiente.

ca en Davokar y sentirse vinculados al mundo de los humanos. Todos los secuestrados normalmente saben mucho sobre el mundo y sus principales conflictos, al menos en términos de cómo son considerados por el Pacto de Hierro.

Los no-muertos, en la forma en que aparecen aquí, como una raza jugable, son un fenómeno relativamente reciente en el mundo de Symbaroum. Los muertos vivientes previamente encontrados son completamente corruptos y voraces, pero los miembros de la raza no muerta jugables no están necesariamente dañados de tal manera. Sin duda, el personaje jugador se ha despertado a la vida después de la muerte, mostrando signos de haber muerto y aún caminar por la tierra. Este amargo destino significa que el personaje no-muerto es marcado y perseguido, probablemente con la mente oscurecida pero sin ser completamente corrompido por la oscuridad.

RASGOS (PÁGINA 48)

Las carreras cubiertas por este libro tienen sus propios rasgos para exhibir sus características y papel en el mundo. Además, ten en cuenta que al usar la *Guía Avanzada del Jugador*, algunos de los rasgos del *Manual Básico* se transforman en *Dones y Cargas*. Estos rasgos funcionan como lo hacían antes y las carreras que los tenían desde el principio reciben ahora el Don o Carga correspondiente de forma gratuita.

DONES Y CARGAS (PÁGINA 50)

Los Dones son una nueva categoría, incluso si existía implícitamente en el *Manual Básico*: los rasgos Contactos y Montés ahora se convierten en Dones en su lugar. Los Dones son más limitados en su uso que las habilidades y más adecuadas para la resolución de problemas en comparación con las habilidades, más orientadas al combate. Los Dones son perfectos para agregar matices al personaje de un jugador, por un coste menor en Puntos de experiencia. Cualquier personaje puede adquirir cualquier Don; a menudo es una cuestión de práctica. Pero dado que tienden a estar asociados con ciertas culturas y entornos, ofrecemos algunas sugerencias sobre las ocupaciones para las que son más adecuados.

En este libro también se presenta un sistema de Cargas, para grupos de juegos que disfrutan de tal concepto. De hecho, el rasgo Paria en el *Manual Básico* se cuenta aquí entre las cargas. Las cargas son características, fenómenos o repercusiones de elecciones pasadas que hacen la vida más difícil para el personaje, pero más interesantes para el jugador. Al agregar cargas a sus personajes desde el inicio, los jugadores obtienen algunos puntos de Experiencia más para usar al seleccionar habilidades y poderes. En otras palabras, las cargas permiten a los jugadores y grupos de juego crear personajes con diversas experiencias de vida; por ejemplo, los personajes más antiguos se pueden diseñar utilizando puntos de Experiencia añadidos pero cargados por un pasado traumático o elecciones de vida dañinas.

HABILIDADES (PÁGINA 60)

Las habilidades y poderes introducidos en la *Guía avanzada del jugador* están estrechamente relacionadas con las nuevas ocupaciones. Sin embargo, incluso si está vinculado a una ocupación específica, la mayoría de las habilidades pueden ser seleccionadas por cualquier persona, al igual que las habilidades del *Manual Básico*.

Las excepciones a esta regla son las habilidades que definen Profesiones y Arquetipos. Claro, en teoría estas habilidades pueden haber sido transmitidas a un personaje por algún disidente, o existir en formas similares dentro de otras facciones o grupos. La recomendación es que el grupo de juego decida si usar las habilidades restringidas tal como se presentan en la *Guía avanzada del jugador* o si deben estar disponibles para todos los personajes. Una combinación de estos es posible, pero corre el riesgo de dañar la emoción de los jugadores que luchan por una profesión.

El grupo de juego puede considerar las habilidades arquetípicas de la misma manera: como algo disponible para todos (en esencia, desconectándolos de los arquetipos) o como habilidades solo accesibles para personajes que pertenecen a un arquetipo específico. Por lo tanto, sugerimos que los jugadores y el Director de Juego se sienten a discutir cómo lidiar con las profesiones y habilidades arquetípicas en el juego. Después de todo, el mundo de Symbaroum es tuyo y tú decides qué lo hace emocionante y divertido.

TRADICIONES MÍSTICAS (PÁGINA 74)

Las tradiciones presentadas en el *Manual Básico* - Hechicería, Teurgia, Brujería y Magia - son dominantes en Ambria y Davokar, pero no están solos en la enseñanza de poderes místicos a aquellos que desean aprender. La *Guía del jugador avanzado* presenta tres tradiciones más y una nueva práctica mística.

Desde el territorio del Clan Vajvod, al este de Davokar, vienen los simbolistas: escultores de runas y escultores de símbolos conocedores del gran diseño del mundo. Los signos siniestros y los augurios oscuros atraen simbolistas a Ambria y profundamente a Davokar, buscando descifrar el destino del mundo.

Desde su mítico reino subterráneo, vienen los Cantores Troll: Escaldos y narradores con voces encantadoras. Algo está terriblemente mal en las armonías del mundo, y para algunos trolls esta continua falta de armonía es razón suficiente para viajar por la superficie.

De las profundidades de Davokar vienen los Magos del Cetro, monjes guerreros que dicen descender de la Guardia del Emperador de Symbaroum. Desde su castillo, escondido en lo profundo del bosque, estos ascetas han librado una lucha desigual por la redención desde la caída del imperio. El Mago del Cetro es poderoso, pero el poder de su enemigo crece más rápido y los magos viajan al sur en busca de aliados y aprendices.

Los elfos del Pacto de Hierro llevan mucho tiempo bajo una tremenda presión y pocos puntos de luz brillan en sus cielos oscuros. Sin embargo, en los últimos años, la ayuda proviene de una fuente inesperada: los Artesanos de artefactos troll han comenzado a compartir sus secretos, despertando una práctica mística casi olvidada. Supuestamente, los humanos tomados tienden a ser bienvenidos por los trolls. La Ordo Mágica también ha adquirido el conocimiento para infundir poderes místicos en artículos artesanales y se rumorea que se esfuerzan por tener al menos un Artesanos de artefactos habilidoso en cada uno de sus capítulos.

PODERES Y RITUALES (PÁGINA 78)

La *Guía avanzada para jugadores* introduce muchos poderes místicos nuevos, tanto para las tradiciones establecidas como para las nuevas: Magia del Cetro, Simbolismo y Cantar Troll. Exactamente como en el *Manual Básico*, cualquiera puede aprender cualquier poder, pero el místico solo está protegido de la corrupción cuando aprende y usa los poderes incluidos en una tradición a la que pertenece.

REGLAS ALTERNATIVAS (PÁGINA 98)

La *Guía del jugador avanzado* presenta una lista de nuevas habilidades que necesitan reglas claras y ampliadas para funcionar según lo previsto. Además de eso, este libro proporciona una serie de reglas opcionales para que el grupo de juego considere. Todos estos están reunidos en el capítulo de reglas.

EQUIPO (PÁGINA 110)

Al igual que en el *Manual Básico*, un personaje recibe desde el principio las armas y el equipo relacionados con sus habilidades seleccionadas, además de una daga. Aparte de eso, el personaje comienza con 5 táleros, a menos que se indique lo contrario por dones o cargas.

Tabla 1: Equipo Inicial

HABILIDAD/PODER	EQUIPO
Combate Ágil	Arco Largo
Místico Acorazado	Armadura Media
Puñalada de Flecha	Arma a distancia ordinaria
Artista del Hacha	Hacha ordinaria, a una o dos manos
Herrero	Arma y armadura media ordinarias (fabricadas por el PJ)
Flagelante	Arma articulada
Ritmo de Martillo	Martillo, a una o a dos manos
Juego de Cuchillos	Estilete
Combate con Armadura	Armadura Media
Armas de Asta	Lanza o Bastón
Pirotecnia	Una granada alquímica o Polvo de destello
Fuego Rápido	Arma a distancia ordinaria
Combate con escudo	Escudo
Combate con Bastón	Arma larga ordinaria
Magia del Bastón	Bastón Rúnico
Viento de Acero	Un arma arrojadiza
Santo de la Espada	Un arma de esgrima Ambria o un estoque, más un arma de parada
Simbolismo	Símbolo de protección
Cantares Troll	Coraza de Escaldo
Ataque con dos Armas	Principiante: un arma de una mano ordinaria. Adepto: dos armas de una mano ordinarias
Armas a dos Manos	Un arma pesada ordinaria
Martillo de Brujas	Un arma de mano ordinaria



l grupo se acurrucó en una cabina en la parte posterior de la taberna humeante. A pesar de la atmósfera ominosa, Jela sintió ganas de reírse de la escena. Kasimer casi termina en el regazo de Arron, y era difícil saber si era el enano o el tomado quien se sentía más incómodo. Demasiado grande para la cabina, el trol Gormyx se sentó en el piso. Incluso sentado, era más alto que los demás, con cuernos que se elevaban sobre sus cabezas. Su enorme cuerpo sirvió para protegerlos a todos del resto de la habitación.

La posible portadora de una misión se sentó en un taburete en el otro extremo de la mesa, envuelta en una capa y con ojos que brillaban desde el interior de la profunda capucha. "Ella es... diferente", había dicho Agneisha. La aptitud del mago del cetro para los eufemismos lacónicos nunca falló; un débil olor a formaldehído rodeaba a la mujer flaca cuya voz a veces se apagaba mientras hablaba, como si se hubiera olvidado de respirar entre una palabra y la siguiente.

"Tengo dos demandas", siseó la mujer. "Primero: el falso Teurgo debe morir. Y segundo: tenéis que... llevarme con vosotros en el viaje".

Nadie protestó, pero Kasimer dio vida a su voz: "Tal vez no sea de mi incumbencia realmente, pero ¿cuál es tu nombre? ¿Y quéquieres con el sacerdote?"

Le lanzó al enano una dura mirada. "Puedes llamarme Sarli". Luego de una breve pausa, agregó: "El sacerdote... morirá... porque me asesinó".



SECCIÓN 1

EL PERSONAJE

Arquetípos

ESTE CAPÍTULO DESCRIBE una serie de ocupaciones que hacen un uso completo de todas las nuevas habilidades y poderes. Además, se introduce un nuevo arquetípo, el Cazador. Los cazadores fueron presentados anteriormente como un subgrupo entre los pícaros, pero no hay duda de que merecen ser reconocidos como un arquetípo por derecho propio.

Cazador

LOS CAZADORES y su trabajo son de gran importancia, tanto para los ámbrios como para los clanes bárbaros del bosque. Para los plebeyos en Ambria, puede que no haya mucha diferencia con los maleantes habituales, pero para muchos (especialmente para aquellos que viven cerca de Davokar) están a la par con los verdaderos héroes. Cubiertos con la suciedad de las tierras salvajes, con sus ojos brillantes por la luz del futuro. Los cazadores son vitales para el objetivo de cultivar y domar el gran bosque. Entre ámbrios y bárbaros, los cazadores sueles destacar por su habilidad con armas a distancia y sus técnicas. Concretamente el cómo luchan está basado en lo que cazan: criminales, monstruos o hechiceros oscuros. Pero no importa el objetivo, lo que los cazadores tienen en común es un sentido muy desarrollado para saber dónde ha estado su presa, cómo se mueve y hacia a dónde se dirige -un sentido cercano a una precisión sobrenatural que queda recogida en la habilidad del arquetípo que pueden aprender, el Instinto del Cazador.

CAZADORES Y RAZAS

Todas las razas tienen sus cazadores, pero en general, son los elfos, los humanos secuestrados y los humanos los que sobresalen en esta labor. Aun así, en Fuerte Espina puedes encontrar trasgos y unos pocos ogros conocidos como guías

Profesiones

Algunas ocupaciones enumeradas en la *Guía avanzada del jugador* son Profesiones, que tienen requisitos estrictos para la membresía. No puede pertenecer a dicha ocupación desde el principio: para ser elegible para una Profesión, el personaje debe tener todas las habilidades mencionadas en Habilidades Requeridas, una de ellas en el nivel Maestro. Las Profesiones están destinadas a ser utilizadas como el objetivo de un personaje, algo por lo que luchar y planear. Además, ten en cuenta que cada Profesión le da acceso a una habilidad única.

forestales bastante competentes. Los enanos raramente cazan en el bosque, pero algunos de los caza recompensas más conocidos son enanos que por alguna razón han abandonado a sus familias en Yndaros.

ATRIBUTOS PARA CAZADORES

Los cazadores son conocidos por tener sentidos muy agudizados (Alerta) y tener pies ligeros (Discreto), así como rápidos y ágiles (Ágil). Los cazadores más versátiles puedes utilizar con





habilidad casi cualquier tipo de arma (Diestro), pero la mayoría tienden a utilizar un único tipo de arma a distancia, quizá complementada con trampas y venenos (Inteligente).

HABILIDADES PARA CAZADORES

Estas son las habilidades típicas entre cazadores, ordenadas por atributos:

- **Habilidad del arquetipo:** Instinto del Cazador (se necesitan otras tres habilidades de esta lista para poder acceder a esta habilidad)
- **Ágil:** Acróbata, Disparo Rápido, Mano Veloz
- **Atento:** Ojo Místico, Sexto Sentido
- **Diestro:** Apuñalar con Flecha, Armas de Asta, Ataque con Dos Armas, Tirador, Combate con Bastón, Viento de Acero
- **Fuerte:** Golpe de Hierro
- **Inteligente:** Alquimista, Estudioso, Herrería,

Medicus, Táctico, Trampero, Venenos, Versa-
do en Criaturas

- **Persuasivo:** Dominación, Líder
- **Tenaz:** Guardaespalda, Inquebrantable
- **General:** Atributo excepcional, Combate con
Armadura, Jinete, Recuperación, Rituales

PROFESIONES DE CAZADOR

Los cazadores pueden aspirar a convertirse en Juramentado de Hierro, es decir, un miembro de pleno derecho del Pacto de Hierro dedicado a ca-
zar abominaciones y aquellos que se arriesgan a
despertar la oscuridad de Davokar.

Ocupaciones de cazador

De entre las ocupaciones en el Manual Básico, Cazamonstruos y Explorador cuentan como
cazadores y no como
maleantes, lo que debe tenerse en cuenta en lo que
respecta a las habilidades
arquetípicas. En otras
palabras, los personajes
que son Cazamonstruos o
Explorador pueden aprender
la habilidad arquetípica del *Instinto de Cazador*
si así lo desean.

JURAMENTADO DEL PACTO DE HIERRO (PROFESIÓN)

"¡Nunca más!"

El trabajo del Pacto de Hierro nunca se acaba y exige mucho a sus agentes, los Juramentados del Pacto. El pacto fue creado por elfos en los tiempos de la caída de Symbaroum, y después de mucho tiempo en las sombras sus miembros vuelven a estar en movimiento, tratando de detener a la creciente oscuridad. Davokar nunca debe despertar, no si el Pacto de Hierro puede impedirlo.

Hoy en día, el Pacto de Hierro recluta nuevos agentes de todas las razas y culturas; cualquiera que simpatice con la causa es puesto a prueba en un aserie de desafíos físicos y morales. Aquellos que los superan con su vida y lealtad intactas son invitados a hacer el Juramento de Hierro. Después de eso viene más entrenamiento y desafíos antes de convertirse en verdaderos miembros del Pacto -agentes consagrados a luchar contra la corrupción.

- **Atributos importantes:** Diestro 13+, Ágil 11+
- **Sugerencia de raza:** Cualquiera
- **Habilidades requeridas:** Armas de Asta o Ataque con Dos Armas, Estudioso, Tirador, Versado en Criaturas
- **Habilidad única:** Combate Ágil
- **Sugerencia de dones:** Contactos, Lengua de las Bestias, Marcha Extenuante, Mascota, Montés, Pecho de Presa
- **Sugerencia de cargas:** Pesadillas, Sed de Sangre



CAZA RECOMPENSAS

“¿Escoria? ¿yo? Claro, pero escoria que necesitas, me parece”

Durante la Gran Guerra hubo desertores -muchos dudaron que la Victoria sobre los Señores Oscuros fuera posible. Para lidiar con este problema, el Rey Ynedar, el padre de la Reina Korinthia, puso precio a las cabezas de los desertores. De esta forma, indirectamente fundó el gremio de los cazadores de recompensas. La tradición de pagar por capturar a los fugitivos comenzó, y hoy en día los caza recompensas suelen tener que aventurarse en el bosque de Davokar, donde los más desesperados -también los más valiosos- huyen para buscar refugio.

- **Atributos importantes:** Diestro 13+, Tenaz 11+
- **Sugerencia de raza:** Humano, Enano
- **Habilidades apropiadas:** Atrapar, Tirador, Truco Sucio
- **Sugerencia de dones:** Contactos, Cotilla, Marcha Extenuante, Montés, Mula de Carga, Perro de Presa
- **Sugerencia de cargas:** Código de Honor, Impulsivo

Recompensas

Las siguientes recompensas se pueden recoger en Ambria por una serie de delitos más o menos comunes. Esto solo se refiere a la recompensa establecida por la Vigilancia Ciudadana o su equivalente; Las víctimas o sus parientes también pueden publicar recompensas privadas. Estas contribuciones privadas pueden duplicar y, a veces, incluso aumentar una recompensa por un factor de cinco o diez. ¡Convertiendo a ese objetivo en particular en un premio muy codiciado!

Tabla 2: Recompensas

CRIMEN	RECOMPENSA
Carterista	1 orteg
Ladrón	1 chelín
Ladrón notable	1 tálero
Asesino	10 táleros
Asesino en masa	50 táleros
Cultista	10 táleros
Hechicero	100 táleros
Espía	500 táleros
Desertor	10 táleros







CAZADOR DE MONSTRUOS

“Déjame lidiar con tu... problema”

A medida que más y más ámbrios se asientan a la sombra de Davokar, es más común que estos asentamientos sean atacados por hambrientos y vengativos horrores del bosque. A la luz de esta amenaza creciente, individuos resueltos han desarrollado técnicas y habilidades para cazar monstruos.-el considerable precio de los trofeos de algunos monstruos también es un incentivo. Los clanes bárbaros también tienen sus cazadores de monstruos, a pesar de que la gente del bosque se adhiere a los tabúes de las brujas y rara vez vive o viaja en áreas infestadas de monstruos.

La mayoría de los cazadores de monstruos ámbrios son miembros de sociedades de caza de monstruos, que se establecen en lugares como Fuerte Espina y Kastor. Estos grupos compiten y cooperan en la interminable labor de mantener las fronteras y los asentamientos seguros, y a los miembros de la sociedad bien acaudalados. La última parte, las monedas, ha atraído a un cada vez mayor número de cazadores de monstruos bárbaros hacia el sur, donde se han convertido en unos coleccionistas de trofeos muy exitosos gracias a sus vastos conocimientos sobre Davokar.

- **Atributos importantes:** Inteligente 13+, Diestro 11+
- **Sugerencia de raza:** Humano
- **Habilidades apropiadas:** Armas de Asta o Tirador, Trampero, Versado en Criaturas
- **Sugerencia de dones:** Cartógrafo, Contactos, Montés, Mula de Carga, Perro de Presa, Privilegiado, Sirviente
- **Sugerencia de cargas:** Adicción, Archienemigo

Gremios de Cazadores de Monstruos

En Fuerte Espina, los cazadores de monstruos se han reunido en varias sociedades, de las cuales La Garra Roja es la más famosa. Otros cazadores de monstruos notorios son los jactanciosos Empaladores de Markas, y los teratólogos más serios pertenecientes al Gremio de Taxidermistas de Nikanor, que recogen cadáveres de monstruos en buenas condiciones para fines de estudio. Muchos de estos grupos han establecido puestos avanzados cerca de Karvosti y con frecuencia visitan la tienda recientemente inaugurada Trampas de Mandibulacruel, donde el ogro jubilado que ha dado nombre al establecimiento vende sus ingeniosos dispositivos de caza.

Guerrero

CUALQUIERA PUEDE TOMAR las armas contra las autoridades, los que están en mejor situación o para proteger lealmente a su señor. La guerra constante y los conflictos han llevado a la aparición de órdenes y grupos militares caracterizados por habilidades de combate y estilos de vida que reflejan su visión del mundo. *La Guía del Jugador Avanzado* presenta una serie de nuevas ocupaciones de guerreros; todos son ejemplos únicos de cómo la guerra constante ha fomentado el desarrollo de habilidades, comunidad e instituciones tanto en Ambria como en Davokar.

Los caballeros templarios pueden verse como la máxima expresión de cómo la sumisión puede conducir a un poder extraordinario. Los Guardias de la Ira de Karvostí sirven a su Alto Caudillo, pero algunos dicen que realmente luchan y mueren el uno por el otro, por sus hermanos y hermanas de sangre, en lugar de por un propósito superior. El este de Davokar es hogar de guerreros cubiertos de runas, su carne es un tapiz de tatuajes grabados que resume el conocimiento de guerra de los simbolistas. También hay fuertes tradiciones guerreras entre trolls y los elfos - los herrereros rúnicos de los trolls manejan sus martillos con gran eficacia en el campo de batalla al igual que en la herrería, mientras que los humanos tomados a menudo utilizan un baile de lanza tan mortal como antiguo.

La característica más pronunciada de estos guerreros es algo que todos tienen en común: deben enfrentar el desafío o caer. Esta cualidad se concentra en la habilidad arquetípica *Proeza de Fuerza*..

GUERREROS Y RAZAS

De las clases presentadas en *La Guía Avanzada del Jugador*, los que están mejor considerados como guerreros son los humanos tomados y los trolls. Se sabe que los trolls, cuya cultura se basa en desafíos físicos, han criado muchos guerreros. Los agresivos y exaltados humanos tomados sirven a menudo a los mismos propósitos de sus nuevas familias del bosque. Además, los no muertos podrían tener también una historia llena de violencia -una posible explicación de su actual estado de no muerto.

HABILIDADES PARA GUERREROS

Estas son las habilidades típicas para los guerreros, ordenadas por atributos:

- **Habilidad del arquetipo:** *Proeza de fuerza* (se necesitan otras tres habilidades de esta lista para poder acceder a esta habilidad)

- **Ágil:** *Acróbata, Mano Veloz*
- **Diestro:** *Armas de Asta, Armas a Dos Manos, Ataque con Dos Armas, Combate con Escudo, Maestría con Martillo*
- **Fuerte:** *Golpe de Hierro*
- **Persuasivo:** *Dominación, Líder*
- **Tenaz:** *Guardaespalda, Inquebrantable*
- **General:** *Atributo excepcional, Azotar, Berserker, Combate con Armadura, Jinete, Maestro del Hacha, Maestro de Esgrima, Oportunista, Recuperación, Tatuaje Rúnico*

TEMPLARIO (PROFESIÓN)

“¡Por Prios, el único!”

La iglesia de Prios y sus representantes están protegidos por los Caballeros del Sol Muerto, fuertemente armados y con el fuego de la fe ardiendo dentro de sus corazas. El poder de la fe hace que la armadura de los caballeros del sol sea más dura que el acero. Su mera presencia repele abominaciones por el puro resplandor de su convicción o por las llamas de las armas que arden con la furia santa de Prios.

Últimamente, se dice que se produjo un cisma entre el comandante de los templarios y la Curia de la iglesia en Temploreccio. Inicialmente, la disputa era sobre cómo manejar el antiguo templo del sol que se encuentra cerca de Karvostí, pero aparentemente hay otras diferencias ideológicas entre los Caballeros del Sol Muerto y los de la Iglesia del Sol en general.

Lo que saldrá de este conflicto no es fácil de adivinar; algunos lo desestiman como un efecto natural del desarrollo de la iglesia, otros susurran sobre una posible división de la iglesia, en línea con los puntos de vista conflictivos que existen con respecto al moribundo Prios y el papel de la humanidad en el drama.

- **Atributos importantes:** *Fuerte 13+, Tenaz 11+*
- **Sugerencia de raza:** *Ambrio*
- **Habilidades requeridas:** *Combate con Armadura, Golpe de Hierro, Poder Místico (Áura sagrada) o Poder Místico (Martillo de Monstruos), Teúrgia*
- **Habilidad única:** *Armadura de Fe*
- **Sugerencia de dones:** *Contactos, Empresa, Privilegiado, Reliquia Familiar, Sirviente, Voz Autoritaria*
- **Sugerencia de cargas:** *Código de Honor, Secreto Oscuro*







GUERRERO TATUADO

“Mi ira arde en mi cuerpo; ¡Acércate, siente el calor!”

Muchos guerreros bárbaros tatúan sus cuerpos, pero los guerreros tatuados del Clan Vaivod son tatuados por simbolistas - místicos que conocen el verdadero poder de los símbolos. Los más destacados entre los guerreros tatuados forman parte de la guardia del jefe del Clan Vaivod.

También hay trasgos y trolls entre los guerreros tatuados, sin ningún tipo de relación con el trabajo de los simbolistas voivodas. Entre trolls y trasgos, estos guerreros forman una élite entre la élite. Los guerreros tatuados combaten a menudo junto con sus dirigentes en el campo de batalla, ya sea en el Inframundo o en las sombrías profundidades de Davokar.

- **Atributos importantes:** Fuerte 13+, Ágil 11+
 - **Sugerencia de raza:** Bárbaro, Trasgo, Troll
 - **Habilidades apropiadas:** Armas de Asta, Armas a Dos Manos, Golpe de Hierro, Tatuaje Rúnico
 - **Sugerencia de dones:** Duro, Marcha Extenuante, Montés, Aterrador
 - **Sugerencia de cargas:** Impulsivo, Secreto Oscuro

HERRERO RÚNICO

“El ritmo del mundo se hace eco en el golpe de mi martillo”

Entre los trolls hay guerreros que han hecho un juramento sagrado de combatir únicamente con armas y armaduras hechas con sus propias y enormes manos. Estos herreros rúnicos cuentan como unos de los mejores artesanos de todo el Inframundo, así como unos fieros guerreros. Parece que también hay ogros con el fuego de la forja en su interior, elfos que aprecian el arte de la creación y humanos secuestrados que optan por el martillo.

En Ambria hay fuertes tradiciones metalúrgicas, pero incluso si los herreros deciden portar sus propias armas, la mayoría carecen de la dedicación que los trolls muestran en la batalla. Sin embargo, recientemente los antiguos secretos se están propagando por toda Ambria, llevando las habilidades de los herreros a nuevas cotas.

- **Atributos importantes:** Fuerte 13+, Inteligente 11+
- **Sugerencia de raza:** Humano tomado, Ogro, Troll
- **Habilidades apropiadas:** Armas a Dos Manos o Maestría con Martillo, Golpe de Hierro, Herrería
- **Sugerencia de dones:** Conocimiento Prohibido, Contactos, Marcha Extenuante, Mula de Carga, Reliquia Familiar
- **Sugerencia de cargas:** Marca Mística, Protegido





MAESTRO DE ARMAS

“Tú quieres vivir, yo quiero morir y ser recordado con admiración”

Entre los guerreros de Ambria o de Davokar hay algunos que se comprometen a convertirse en verdaderos maestros de una determinada arma. Mediante un entrenamiento exhaustivo, estos maestros de armas han alcanzado gran habilidad con su arma elegida, y a menudo, junto con una filosofía sobre la lucha entre la vida y la muerte.

Son conocidos como maestros de esgrima en Ambria, dedicados a perfeccionar su habilidad con la espada. Entre los bárbaros están los maestros del hacha, a menudo blandiendo un hacha en cada mano – una tradición también adoptada por algunas tribus trasgas de Davokar. El equivalente élfico del maestro de armas se llama lanza danzante, un arte practicado también por algunos humanos secuestrados. Entre los trolls, las armas con cadena se consideran nobles, exigentes y muy efectivas en las manos adecuadas. Los azotadores ogros se pueden encontrar en las arenas de gladiadores de Ambria.

- **Atributos importantes:** Diestro 13+, Ágil 11+
- **Sugerencia de raza:**
 - Maestro de esgrima:** Ambrio, Trocalengo
 - Azotador:** Ogro, Troll
- **Lanza danzante:** Elfo, Humano secuestrado
- **Maestro del hacha:** Bárbaro, Trasgo
- **Habilidades apropiadas:**
 - Maestro de esgrima:** Acrobacias, Combate con Armadura, Maestro de Esgrima
 - Azotador:** Azotador, Armas a Dos Manos, Atrapar
 - Lanza danzante:** Acrobacias, Armas de Asta o Atrapar (si se utiliza un bastón con cadena), Combate con Bastón
 - Maestro del hacha:** Acrobacias, Ataque con Dos Armas, Maestro del Hacha
- **Sugerencia de dones:** Contactos, Jugador, Privilegiado, Reliquia Familiar, Resistente, Sirviente, Voz Autoritaria
- **Sugerencia de cargas:** Archienemigo, Código de honor

GUARDIA DE LA FURIA (PROFESIÓN)*"Yo sangro, tú mueres"*

El Gran Jefe de Karvoski está protegido por un selecto grupo de guerreros llamado la Guardia de la Furia Dormida. Aunque cualquiera que haya visto a un Guardia de la Furia en combate sabe que no tienen nada de soñoliento. Al contrario, la sangre del Guardián de la Furia hiere con el frenesí de la batalla, y la Huldra a utilizar esa pasión a su favor. Dañar a un Guardián de la Furia es hacer despertar su ira; herir gravemente a un Guardián de la Furia es como invocar a un abojalí furioso con forma humana.

Cada Clan manda a sus nueve mejores guerreros a Karvoski para convertiré en Guardianes de la Furia. Cada elección se hace por el propio jefe de cada Clan cuando uno de sus representantes cae en combate o -en casos singulares- se retiran. Es muy difícil que el candidato o candidata rechace la oferta, en parte porque el puesto está recompensado como unas de las posiciones más honorables a las que se puede aspirar, y también porque rechazarlo significa ser expulsado del Clan o ser visto como un criminal. Hay leyendas sobre bárbaros que han sido convocados como Guardianes de la Furia tras haber abandonado sus clanes, y aun así se negaron a unirse. Pero también se sabe que la rebeldía de estos desertores siempre acaba constándoles sus vidas, antes o después.

- **Atributos importantes:** Fuerte 13+, Tenaz 11+
- **Sugerencia de raza:** Bárbaro
- **Habilidades requeridas:** Combate con Armadura, Combate con Escudo o Ataque con Dos Armas, Golpe de Hierro, Recuperación
- **Otros requisitos:** Bárbaro humano
- **Habilidad única:** Combate Sangriento
- **Sugerencia de dones:** Lazos de Sangre, Marcha Extenuante, Montés, Mula de Carga, Reliquia Familiar
- **Sugerencia de cargas:** Bestia, Sed de Sangre



Místico

EL MUNDO DE SYMBAROUN es vasto y maravilloso, y muchas son las tradiciones místicas que han existido a lo largo de la historia. Además de las tradiciones más extendidas, hay otras más oscuras enraizadas en el bosque: los simbolistas que superan en autoridad a las brujas dentro del Clan Vajvod, los ascéticos Maestros del Bastón en el interior de Davokar y los Cantores Trolls, comunes entre trols y elfos. Luego están los Artesanos de Artefactos, místicos que inculcan poder en artefactos de orden inferior, en lugar de lanzar hechizos o realizar rituales.

También se debe tener en cuenta que hay subculturas dentro de las tradiciones establecidas, aquí llamadas Especializaciones. Las brujas tienen sus Caminos, los magos sus Escuelas, los teúrgos dos Caminos y los brujos pueden centrarse en un Dominio.

Entre las brujas hay quienes se dedican a caminar en uno solo de los caminos, conocidas como Caminantes de la Sangre, Tejedoras Verdes o Espiritualistas. En la tradición de la magia, existen desde hace mucho tiempo tres corrientes centradas en los misterios del fuego, los sentidos y la voluntad. Las escuelas se han formado alrededor de estos misterios, conocidos como Piromancia, Ilusionismo y Mentalismo. Un asistente no está obligado a elegir una escuela, pero se considera un mérito hacerlo. De hecho, en los capítulos más extensos de Ordo Mágica, donde la competencia por el poder y la influencia es más intensa, la membresía en una de las escuelas puede resultar valiosa ya que puede dar acceso a colegas y mentores benévolos.

Los teúrgos del Dador de la Ley se enfrentan a una pregunta diferente: ¿se supone que eres un combatiente de la oscuridad o un cuidador de la luz? No todos los teúrgos eligen una u otra, sino que equilibran estas perspectivas contradictorias durante toda su vida. Sin embargo, la mayoría toma una posición y acepta su propósito sabiendo que otros campeones de la luz harán una elección diferente y verán que se mantiene el equilibrio de la fe.

La hechicería es probablemente tan vieja como la más antigua de las otras tradiciones. Sus representantes generalmente tienen que operar en secreto, por lo que les cuesta comunicarse y compartir sus conocimientos entre ellos. A pesar de esto, se han desarrollado dos corrientes subterráneas distintas en la forma de los Ma-

gos de la Muerte, comúnmente conocidos como Nigromantes, y los Demonólogos abominables que someten y negocian con las abominaciones y otras monstruosidades del Inframundo.

Todas estas especializaciones cuentan como profesiones, lo que significa que requieren más de sus practicantes que otras ocupaciones, pero también dan acceso a habilidades únicas. Independientemente del camino, la escuela, la carrera o el dominio, todos los místicos se basan en la voluntad de comprender y controlar su entorno, un sueño que se vuelve más alcanzable gracias a la habilidad arquetípica *Talento Profundo*.

MÍSTICOS Y RAZAS

De las nuevas razas introducidas en la *Guía Avanzada del Jugador*, principalmente son los elfos, trolls y no muertos los más asociados a los poderes místicos. *La brujería y el canto troll* es muy común entre elfos y trolls, y el destino fúnebre de los no muertos bien podría haber sido causado por sus propios poderes místicos.

Además, los trolls tienen a sus famosos herreros y creadores de artefactos, y algunos humanos secuestrados a veces aprenden estas artes, entrenados por trolls que han considerado apropiado ayudar a sus antiguos aliados, los elfos.

HABILIDADES PARA MÍSTICOS

Las siguientes habilidades incluyen las enumeradas tanto en el *Libro Básico* como en la *Guía Avanzada del Jugador*, ordenadas de acuerdo con los atributos cuando sea relevante:

- **Habilidad del arquetipo:** *Talento Profundo* (se necesitan otras tres habilidades de esta lista para poder acceder a esta habilidad)
- **Ágil:** *Acróbata*
- **Atento:** *Ojo Místico, Sexto Sentido*
- **Diestro:** *Armas de Asta, Combate sin Armas*
- **Inteligente:** *Alquimista, Estudioso, Herrería, Médicus, Versado en Criaturas*
- **Persuasivo:** *Dominación, Líder*
- **Tenaz:** *Inquebrantable, Poder Místico*
- **General:** *Atributo Excepcional, Berserker, Brujería, Canto Troll, Magia, Recuperación, Rituales, Teúrgia, Magia del Cetro, Simbolismo*

**ARTESANO DE ARTEFACTOS (PROFESIÓN)**

"Mi espíritu es uno con mis creaciones"

La fabricación de artefactos es un arte muy buscado que había estado perdido para los elfos y humanos desde hace mucho tiempo. Sin embargo, entre los trolls se ha conservado viva, casi como una práctica sagrada. Ahora, el conocimiento está llegando a elfos y humanos gracias a los trolls de Davokar. Los elfos lo reciben como un regalo de un antiguo aliado, para ayudarles en estos días oscuros, pero cómo el Ordo Magica se las ha ingeniado para acceder a este arte perdido está aún por saber. Sin embargo ha ocurrido, el conocimiento se propaga y pronto cada capítulo tendrá a un creador de artefactos a su servicio.

- **Atributos importantes:** Inteligente 13+, Tenaz 11+
- **Sugerencia de raza:** Ambrio, Elfo, Humano secuestrado o Troll
- **Habilidades requeridas:** Estudioso, Herrería, Poder Místico (opcional), Rituales
- **Habilidad única:** Crear Artefacto
- **Sugerencia de dones:** Archivista, Contactos, Empresa, Conocimiento Prohibido, Reliquia Familiar
- **Sugerencia de cargas:** Anciano, Protegido

**Creación de artefactos
en la Ordo Mágica**

El repentino resurgimiento de la fabricación de artefactos entre los magos ha hecho que otros cuestionen la fuente del conocimiento. Una creencia es que los místicos Ambrios se lo han robado a los trolls, tal vez incluso han capturado y torturado a un troll, mientras que otros sospechan que los gobernantes del Inframundo han cambiado este regalo a cambio de algo muy valioso. La versión más cercana a la verdad no se adivina fácilmente y el Gran Maestro se niega a hablar sobre el tema.

MAGO DEL BASTÓN (PROFESIÓN)

"Mi bastón es mi alma y mi arma"

Los místicos llamados Magos del Bastón han obtenido la maestría con el bastón cubierto de runas que siempre llevan consigo. El bastón rúnico es una extensión de la fuerza del Mago del Bastón, al igual que un arma poderosa –algo que ha hecho que el Ordo Mágica le llame de forma despectiva los “lanza varas” o los “palo escoba”. Para el Mago del Bastón, la vara es una extensión de su alma y para los más experimentados puede ser difícil explicar dónde acaba el mago y empieza el bastón, forman una sola cosa.

Cualquiera que sea como los llames, se dice que los Magos del Bastón descienden de una orden de monjes guerreros, dedicados a proteger al último emperador de Symbaroum. Después de la caída de Symbaroum se retiraron a su castillo en lo profundo de Davokar. No ha sido hasta hace poco que se han dejado ver por la gente del sur; antes solo tomaban nuevos reclutas entre los calnes bárbaros del norte – individuos dedicados a una vida asceta a la sombra de la muerte. Muchos de los novicios potenciales suelen ser trocalengos.

Con la oscuridad creciendo en los bosques de Davokar, los Magos del Bastón han expandido sus zonas de búsqueda para incluir a los sureños y su reino. Por lo tanto, los monjes guerreros de vestimenta sencilla y armados con sus característicos bastones rúnicos están visitando las cortes y ducados de Ambria, buscando novicios y aliados en la lucha contra los horrores que mancillan las ruinas de Symbaroum.

- **Atributos importantes:** Tenaz 13+, Inteligente 11+
- **Sugerencia de raza:** Bárbaro o Trocalengo
- **Habilidades requeridas:** Armas de Asta (Polearm Mastery), Combate con Bastón (Staff Fighting), Estudio, Poder Místico (opcional), Rituales
- **Otros requisitos:** Corrupción permanente de 3 o menos
- **Habilidad única:** Poder Místico (Bastón Arrojadizo), Magia con Bastón, Rituales (Terremoto y Tormenta de Sangre)
- **Sugerencia de dones:** Aterrador, Archivista, Marcha Extenuante, Montés, Sirviente, Voz Autoritaria
- **Sugerencia de cargas:** Código de Honor, Protegido



SIMBOLISTA*"Yo pinto y el mundo obedece"*

Que los símbolos y los sellos tienen poder, es algo que la mayoría de las tradiciones místicas saben y utilizan, por lo menos en los rituales. El simbolismo puro es una tradición que prácticamente conforma su poder únicamente mediante símbolos y sellos.

Vino a Davokar con místicos del este que, tras haber huido de su tierra cruzando los Cuervos, encontraron refugio en las tierras de los ríos que más tarde se convertirían en el territorio del Clan Vaivod. Los eruditos ambrios sospechan que el simbolismo -extraño, poderoso y decadente- es vital para entender por qué los bárbaros de la zona este de Davokar están en desacuerdo con Karvoski y sus autoridades, la Huldra y el Gran Jefe. Podría llevar a una explicación a por qué los vaivodas, por motivos culturales y filosóficos, se distancian de Karvoski, y al mismo tiempo, están más abiertos a los extranjeros que otros clanes, sin contar con el Clan Odaiova. Los rumores dicen que el jefe del Clan Vaivod, Zoltar el Viejo, no tiene a una bruja a su lado, si no a un simbolista entrenado en el Templo Azure, en el corazón de las tierras de los ríos.

- **Atributos importantes:** Tenaz 13+, Inteligente 11+
- **Sugerencia de raza:** Bárbaro (Clan Vaivod), Trasgo, Troll
- **Habilidades apropiadas:** Poder Místico (normalmente Runas Protectoras), Rituales (normalmente Inscribir Tatuaje Rúnico), Simbolismo
- **Sugerencia de dones:** Adivino, Archivista, Cartógrafo, Contactos, Reliquia Familiar
- **Sugerencia de cargas:** Anciano, Marca Mística



Otros mundos y el origen de los humanos

El folclore está lleno de historias de otros mundos, paralelos al mundo físico que es el hogar de los vivos. Algunos de estos mitos también hablan del origen de la humanidad y hay un patrón preocupante para los cuentos, un patrón que indica que los humanos provienen de otro lugar; cosas legendarias que han recibido el apoyo de los enormes barcos de piedra hallados varados en el lejano oriente, más allá de los Cuervos y el desierto donde se dice que un imperio humano, a veces considerado como el Primer Imperio, floreció y murió. No se sabe de dónde vinieron los humanos a este mundo, pero la existencia de otros mundos es más o menos un hecho establecido, al menos entre los estudiosos.

Para los místicos y otros que estudian el tema, no hay duda de que este mundo es solo uno de muchos. Ha habido intentos de establecer una clasificación verificable y uno de los temas más comentados es el Tríptico de Katrandama, que lleva el nombre de un brujo que fue quemado en Kadizar aproximadamente en el año -24. Katrandama dejó notas y dibujos sobre la composición del mundo.

Antes de ella, la mayoría de los místicos creían que el cosmos estaba dividido en dos: el mundo de los vivos y un mundo habitado por espíritus y abominaciones. Katrandama aplastó esta cosmovisión dicotómica e imaginó que los mundos encajaban como las piezas de un retablo de tres partes, con el mundo físico en el medio y las alas formadas por el Mundo Espiritual y el Mundo Exterior. Normalmente, el tríptico está cerrado y todos los seres están atrapados dentro de sus marcos, pero ayudados por los poderes de la hechicería, las alas pueden ser abiertas y las brechas utilizadas como caminos entre los mundos. Algunos especulan que la corrupción acumulada en el mundo hace que el

tríptico tiemble y de vez en cuando se abra, haciendo posible que muertos vivientes y abominaciones entren donde se producen las brechas.

De acuerdo con las enseñanzas de Katrandama, los rituales místicos también se pueden entender a la luz de los tres mundos. Del mundo físico provienen los bloques de construcción de los servidores en llamas y los no muertos criados por los Nigromantes, pero también requiere el control del Mundo de los Espíritus: la tierra gris y estéril de cenizas y espíritus perdidos que bordea la Eternidad, donde nadie vivo puede viajar. Solo los espíritus pueden entrar en el vacío infinito, después del cual ni siquiera ellos pueden regresar. Los espíritus inquietos y fantasmas con los que hablan los espiritistas y los nigromantes que se doblegan a su voluntad viajarán por el Mundo de los Espíritus. Se necesita el poder de un dios para enviar espíritus de vuelta de la Eternidad más allá de la frontera del mundo de los espíritus, al igual que Prios envía santos patronos a sus servidores más leales.

Se cree que el Inframundo es un páramo cubierto de niebla, es posible confundirlo con el Mundo Espiritual, pero muy diferente: su naturaleza es corrupción. Su fauna se compone de abominaciones, desde pequeñas abominaciones a antiguas Bestias de Corrupción de inmenso poder. Como afirma Katrandama, el Inframundo es el mundo desde el cual la humanidad huyó a este, una idea que muy pocos místicos están dispuestos a aceptar y la Curia ha considerado como contenciosa y herética; los humanos vinieron desde el otro lado del mar oriental, huyendo de los adoradores de ídolos y los que odiaban el sol, al menos según las posiciones oficiales de la Iglesia del Sol.



CANTOR TROLL

"Mi voz hace eco con la armonía de la creación "

Cantar es una fuente de poder que tiene exponente más evidente en los Escaldos trolls, cuyas voces ponen misterios al descubierto y ganan batallas. La poesía y el canto existen en todas las culturas, pero son más fuertes entre los elfos, los enanos y los trolls –y posiblemente los ogros. En muchas de estas culturas, a menudo cantar está también acompañado de portento físico –muchos Escaldos son verdaderos guerreros poetas que lideran a sus aliados hacia la victoria utilizando el poder de su voz y sus músculos.

- **Atributos importantes:** Persuasivo 13+, Fuerte 11+
- **Sugerencia de raza:** Elfo, Enano, Ogro, Troll
- **Habilidades apropiadas:** Canto Troll, Líder, Poder Místico (normalmente Canto de Combate)
- **Sugerencia de dones:** Archivista, Contactos, Músico, Narrador, Reliquia Familiar, Voz Autoritaria
- **Sugerencia de cargas:** Marca Mística, Secreto Oscuro

ESPIRITISTA (PROFESIÓN)

LA SENDA BLANCA DE LAS BRUJAS

"Los muertos hablan a aquellos que se atreven a escuchar"

Las brujas que toman la senda del espiritista son poco habituales y a menudo quedan marcadas por sus viajes a través de la nada, donde soplan vientos helados y se escucha el lamento de la muerte.

Normalmente son pálidas, tanto su piel como su sombra, frías al tacto y con ojos vacíos que penetran las sombras y las almas. Como el contacto con la muerte es peligroso y consume al usuario, las espiritistas son respetadas y a veces temidas entre otras brujas; su poder de Hablar con la Muerte es imponente, al igual que la sabiduría que extraen del Mundo Espiritual.

- **Habilidades requeridas:** Brujería, Ojo Místico, Poder Místico (*Herida Compartida*), Rituales (*Nigromancia*)
- **Regalos de la Senda:** Terrorífico (*Rasgo Monstruoso*), Poder Místico (*Espíritus Atormentadores*), Ritual (*Hablar con la Muerte*)
- **Sugerencia de dones:** Adivino, Aterrador, Contactos, Duro, Médium, Montés
- **Sugerencia de cargas:** Epiléptico, Pesadillas

CAMINANTE DE LA SANGRE (PROFESIÓN)

LA SENDA ROJA DE LAS BRUJAS

"Toda brujería comienza con sangre"

Las brujas que están en sintonía con la sangre que corre por sus venas suelen elegir la senda de las Caminantes de la Sangre

Caminan por donde la sangre corre espesa y ferviente, y a menudo quedan marcadas por esta elección de vida; las Caminantes de la Sangre tienden a ser impetuosas y se dejan llevar por la lujuria, y sus transformaciones físicas suelen incluir rasgos animales, como garras, ojos de jakaar y pelaje.

- **Habilidades requeridas:** Brujería, Combate sin Armas, Medicus, Poder Místico (*Cambiaformas*)
- **Regalos de la Senda:** Ritual (*Compañero Animal*), Arma Natural (*Rasgo Monstruoso*), Regeneración (*Rasgo Monstruoso*)
- **Sugerencia de dones:** Aterrador, Contactos, Lengua de las Bestias, Mascota, Montés, Sangre Oscura
- **Sugerencia de cargas:** Bestia, Sed de Sangre

DEMONÓLOGO (PROFESIÓN)

DOMINIO DE HECHICERÍA

"Demonios? Nosotros somos los únicos demonios aquí"

Más allá del mundo -o entre mundos si crees en la existencia de múltiples planos- está el Yonderworld. En el Yonderworld vagan criaturas devoradoras de almas, indistinguibles de las abominaciones a los ojos de los mortales. Los hechiceros aprecian la semejanza, pero prefieren llamarlos "daemons" reconociendo así su origen distinto.

Los daemons pueden ser invitados, tentados u obligados a entrar en el mundo físico por aquellos que conocen los caminos entre los mundos. Estos caminos también pueden ser utilizados por los demonólogos para escapar del mundo temporalmente -o para expulsar a sus enemigos del mundo material, donde pueden acabar cara a cara con un daemon hambriento por su alma.

- **Habilidades requeridas:** Estudio u Ojo Místico, Hechicería, Poder Místico (*Aura Impía*), Rituales (*Rito de Profanación*)

- **Regalos del Dominio:** Poder Místico (*Exorcizar*), Poder Místico (*Teletransporte*), Ritual (*Invocar Demonio*), Ritual (*Sirviente Demoníaco*)

- **Sugerencia de dones:** Archivista, Contactos, Esconde, Identidad Falsa, Mentiroso

- **Sugerencia de cargas:** Buscado, Pesadillas

La historia de la Demonología

Muchos demonólogos consideran que su oficio es muy diferente al de otros hechiceros. En esencia, se ven a sí mismos como exploradores, buscadores de la verdad y como magos más avanzados en comparación con los musgosos que están satisfechos hurgando en el suelo del "Aquí y ahora". Tristemente, es probable que nunca ganen la admiración y el respeto que piensan que merecen

Según muchas leyendas, los demonólogos del pasado invitaron a la corrupción al mundo, precisamente porque estaban arrañando y arañando el tejido del mundo. Las historias posteriores los culpan por haber destruido el alguna vez tan exuberante reino de los Señores Oscuros, Lyastra. En todo caso, los demonólogos siempre serán vistos como el peor tipo de hechiceros.



TEJEDORA VERDE (PROFESIÓN)

LA SENDA VERDE DE LAS BRUJAS

"Mi poder está enraizado en lo profundo"

La senda verde serpentea a través de los bosques oscuros de Davokar, cubierto de arbustos y raíces visibles solo para las brujas que lo transitan. Donde otros se quedan atascados en arbustos de espinos o en el fango, las Tejedoras Verdes se mueven con soltura, guiadas por la brisa que susurra entre las hojas y las voces crujientes de los troncos retorcidos de los árboles.

- **Habilidades requeridas:** Alquimista, Brujería, Poder Místico (Enredadera Veloz), Rituales (Crecimiento Acelerado)

- **Regalos de la Senda:** Poder Místico (Manto de Espinas), Ritual (Fortaleza Viviente)

- **Sugerencia de dones:** Conocimiento de la Naturaleza, Conocimiento Prohibido, Contactos, Montés, Rastreador, Resistente a Venenos

- **Sugerencia de cargas:** Lento, Secreto Oscuro



ILUSIONISTA (PROFESIÓN) ESCUELA DE MAGIA

"La mentira es mi verdad"

Hay magos que se especializan en retorcer los sentidos, viajando a las profundidades de los laberintos de la mente y volviendo más sabios y poderosos –siempre que no se pierdan entre espejismos y mundos de ensueño; un peligro muy real para aquellos que exploran lo posible y lo imaginable, más que lo real. Por otro lado, algunos ilusionistas afirman que sus colegas más poderosos son aquellos con mayor conocimiento sobre la realidad; que todo es mentira y somos libres para definir lo que verdaderamente es real.

A parte de esta fuerte tendencia solipsista, hay ilusionistas avanzados, firmemente convencidos en una visión cínica del mundo y las ilusiones del hombre, listos para utilizar al máximo sus habilidades mientras luchan por sus objetivos.

- **Habilidades requeridas:** Estudioso, Magia, Poder Místico (Imperceptible o Modificación Ilusoria), Rituales (Ilusión o Terreno Ilusorio)

- **Regalos de la Escuela:** Poder Místico (Imagen Espejada), Ritual (Embrujar Paisaje), Ritual (Fata Morgana)

- **Sugerencia de dones:** Contactos, Doble Sentido, Espejismo, Identidad Falsa, Manto de Sombras

- **Sugerencia de cargas:** Adicción, Epiléptico

INQUISIDOR (PROFESIÓN) CAMINO TEÚRGICO

"Quemadlos a todos y que Prios escoja a los suyos"

Para algunos teúrgicos, ya sea entre sacerdotes o Mantos Negros, su odio hacia la oscuridad es tan fuerte que eligen el camino del inquisidor: buscar y eliminar a los enemigos de Prios. Los inquisidores no tienen ningún problema para colaborar con templarios u otros miembros de la iglesia; no están interesados en comprender la oscuridad y tienden a confiar más en su astucia, las emboscadas y el asesinato para alcanzar sus objetivos, nunca la fuerza bruta como los templarios.

Para la mayoría de los inquisidores, los hechiceros y sus seguidores no tienen derecho a existir, y por ellos y por ello no hay que tomar ninguna consideración moral a la hora de combatir a la oscuridad.

- **Habilidades requeridas:** Ataque Traicionero u Ojo Místico, Poder Místico (Anatema o Imperceptible), Rituales (Humo Sagrado), Teúrgia

- **Regalos del Camino:** Poder Místico (Purgatorio), Ritual (Mirada Penetrante)

- **Sugerencia de dones:** Archivista, Aterrador, Contactos, Perro de Presa, Privilegiado, Sirviente

- **Sugerencia de cargas:** Código de Honor, Pesadillas

MENTALISTA (PROFESIÓN) ESCUELA DE MAGIA*"La voluntad es mi ley"*

Los magos que estudian los bordes afilados de la voluntad y sus frágiles puntos de ruptura, a menudo se llaman moldea mentes o, más formalmente, Mentalistas. Los moldea mentes fortalecen su voluntad como si fuera acero para usarla como arma y armadura, probando así que la mente triunfa sobre la materia.

- **Habilidades requeridas:** Estudio, Magia, Poder Místico (Empuje Mental, Levitación o Someter Voluntad), Rituales (Clarividencia o Interrogatorio Mental)
- **Regalos de la Escuela:** Poder Místico (Estocada Psíquica), Ritual (Pasaje)
- **Sugerencia de dones:** Archivista, Contactos, Manipulador, Privilegiado, Sirviente, Voz Autoritaria
- **Sugerencia de cargas:** Adicción, Epiléptico

NIGROMANTE (PROFESIÓN)**DOMINIO DE HECHICERÍA***"La muerte es sólo el comienzo"*

El Mundo Espiritual es el reino ajeno al nuestro, donde los muertos viajan hacia su descanso final -si no son molestados por un nigromante por el camino.

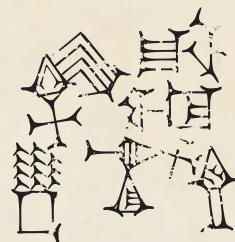
Los nigromantes pueden obligar a los espíritus a regresar, ya sea para contar sus secretos o para ocupar un cadáver y servir al mago de la muerte como un dragoul u otro tipo de no muerto. El conocimiento sobre los mecanismos de la propia muerte también le da al nigromante acceso a terribles poderes y rituales.

- **Habilidades requeridas:** Hechicería, Medicus, Poder Místico (Golpe Espectral), Rituales (Levantar a los Muertos)
- **Regalos del Dominio:** Poder Místico (Paseo Espectral), Poder Místico (Espíritus Atormentadores), Ritual (Señor de la Muerte)
- **Sugerencia de dones:** Archivista, Conocimiento Prohibido, Contactos, Identidad Falsa, Médium, Mentiroso
- **Sugerencia de cargas:** Buscado, Enfermizo

PIROMANTE (PROFESIÓN) ESCUELA DE MAGIA*"Estás a punto de encender una llama que no podrás extinguir"*

Para los Piromantes, el elemento del fuego tiene una fascinación especial. Estudiando la esencia del fuego, los Piromantes aprenden a dominar el principio exotérmico a tal grado que el fuego se transforma en un aliado y un refugio, en lugar de ser un elemento peligroso.

- **Habilidades requeridas:** Estudio, Magia, Poder Místico (Cascada de Azufre o Muro de Llamas), Rituales (Relato de Cenizas o Siervo Flamígero)
- **Regalos de la Escuela:** Poder Místico (Alma Llameante), Ritual (Sirvientes Gemelos)
- **Sugerencia de dones:** Archivista, Aterrador, Contactos, Forjado a Fuego, Sirviente
- **Sugerencia de cargas:** Impulsivo, Sed de Sangre



Símbolos tallados en piedra sobre el que está construido el palacio de Mergile, probablemente una maldición dirigida a los señores y señoritas que una vez vivieron allí.

CONFESOR (PROFESIÓN)**CAMINO TEÚRGICO***"En toda alma hay lucha, reflejo de la batalla del ser"*

Algunos teúrgos se consideran a sí mismos pastores de la gente, misioneros y sanadores. La labor principal de estos Confesores es hacer cumplir los dogmas, manteniendo viva la parpadeante luz de Prios proporcionándole combustible.

Se les suele encontrar en posiciones de liderazgo, dentro o fuera de la iglesia, para llegar a tanta gente como sea posible cuando difunden la luz y la verdad. Muchos de los más altos líderes y grandes teúrgos en la iglesia de Prios tomaron el camino del Confesor.

- **Habilidades requeridas:** Líder o Medicus, Poder Místico (Aura Sagrada, Forma Verdadera o Imposición de Manos), Rituales (Exorcismo), Teúrgia
- **Regalos del Camino:** Poder Místico (Purificar), Ritual (Expiación)
- **Sugerencia de dones:** Adivino, Archivista, Contactos, Privilegiado, Resistente
- **Sugerencia de cargas:** Código de Honor, Secreto Oscuro

Escuelas de la Ordo Mágica

Se podría esperar que las escuelas de la Ordo Mágica operen como gremios o colectivos dentro de la organización; que, por ejemplo, los Piromantes se unan y trabajen para dirigir el orden en una determinada dirección. Pero a menudo sucede lo opuesto. Cuanto más alto subas en la jerarquía, más dura es la competencia. Y esto se vuelve más violento entre destacados Mentalistas, Ilusionistas o Piromantes.

Maleante

LA GRAN GUERRA parece haber terminado, o al menos ha tomado un descanso. Pero la lucha por el poder en Ambria continúa en las sombras, una lucha que se extiende a Davokar. Los espías de la reina, comúnmente considerados como asesinos con un nombre más halagador, están en todas partes. En Yndaros, los gremios criminales luchan por los recursos de la ciudad, mientras que un número de caballeros ladrones alimentan las fantasías del pueblo sobre los nobles que eligen el peligro por encima del aburrimiento.

Luego están los zapadores, armados con armas alquímicas y hábiles en técnicas de asedio que pueden hacer que el enemigo se desmorone, una forma de arte que también resulta útil al establecer o atacar bases y puestos avanzados en Davokar. Finalmente están los Desertores de los Cultos, que se han dado cuenta de que no pueden participar en las obras ordenadas por sus antiguos líderes. Por supuesto, estos desertores son perseguidos tanto por los cazadores de brujas como por los amigos que dejaron atrás.

Lo que los maleantes tienen en común es su versatilidad y rápidos contraataques contra aquejados que intentan forzarlos en una determinada dirección o limitar su libertad; esto último se refleja en la capacidad arquetípica *Reflejos rápidos*.

MALEANTES Y RAZAS

De las nuevas razas introducidas en la *Guía Avanzada del Jugador*, los enanos y los no muertos son los más comunes en ser maleantes. En el caso de los enanos, la mayoría de los ambrios solo tienen noticias de los enanos que viven en la capital, cuyos miembros parecen sentirse orgullosos comportándose como matones. En cuanto a los no muertos, gente de toda posición y todo estrato social se encuentra entre ellos, pero muchos de los afligidos tienden a llevar sus miserables vidas a las sombras - Esperando evitar convertirse en el objetivo de una turba enfurecida o de un manto negro en busca de estudiar su fisionomía.

HABILIDADES PARA MALEANTES

Las siguientes habilidades incluyen las enumeradas tanto en el *Libro Básico* como en la *Guía Avanzada del Jugador*, ordenadas de acuerdo con los atributos cuando sea relevante:

- **Habilidad del arquetipo:** *Reflejos Rápidos* (se necesitan otras tres habilidades de esta lista

para poder acceder a esta habilidad)

- **Ágil:** *Acróbata, Disparo Rápido, Jugar con Cuchillos, Mano Veloz*
- **Atento:** *Ojo Místico, Sexto Sentido*
- **Diestro:** *Armas de Asta, Ataque con Dos Armas, Combate sin Armas, Tirador, Viento de Acero*
- **Discreto:** *Ataque Traicionero, Finta*
- **Fuerte:** *Inquebrantable*
- **Inteligente:** *Alquimista, Estudioso, Herrería, Medicus, Táctico, Trampero, Truco Sucio, Venenos, Versado en Criaturas*
- **Persuasivo:** *Dominación, Líder*
- **Tenaz:** *Inquebrantable*
- **General:** *Atributo excepcional, Jinete, Oportunista, Recuperación, Rituales*

ESPÍA DE LA REINA (PROFESIÓN)

“La Reina encontrará esto muy interesante...”

Ya durante la Gran Guerra había agentes secretos trabajando para el Rey y la corte en Alberetor. Tras la guerra, la agencia permaneció dormida hasta que los recientes tiempos problemáticos hicieron que la Reina Korinthia diera vida a lo que se llama el Secretorium Real.

El Secretorium consiste en una serie de nobles de confianza que, en secreto, cumplen las órdenes de la Reina para infiltrarse en distintas operaciones y hacerse con información delicada -o difundir información falsa. El comité está liderado por nobles de alta cuna, mientras que el trabajo de campo lo realizan nobles de menor rango. Una parte vital de las operaciones están dirigidas hacia los propios aliados de Korinthia dentro de la Iglesia del Sol el Ordo Magica, el ejército y los ducados del reino, lo que quiere decir a los parientes más cercanos de la Reina. Algunos espías no son capaces de manejar las intrigas y las ambigüedades morales; otros son desterrados tras fallos que les incriminaban. Los ex espías de la Reina suelen vivir poco, constantemente huyendo tanto de sus enemigos como de sus antiguos superiores.

- **Atributos importantes:** *Inteligente 13+, Discreto 11+*
- **Sugerencia de raza:** *Ambrio*
- **Habilidades requeridas:** *Ataque con Dos Armas, Finta, Estrangulador o Venenos, Maestro de Esgrima*
- **Otros requisitos:** *Noble ambrio (con el rasgo Privilegiado)*
- **Habilidad única:** *Pirotecnia*
- **Sugerencia de dones:** *Contactos, Empresa, Escondite, Identidad Falsa, Mentiroso, Privilegiado, Reliquia Familiar*
- **Sugerencia de cargas:** *Archienemigo, Buscado*







ANTIGUO CULTISTA

"La palabra de mi maestro era la ley; Ahora, lo es la supervivencia"

Muchos hechiceros forman cultos a su alrededor sobre sus creencias, prometiendo revelaciones inducidas por las drogas y salvación a aquellos dispuestos a seguir al místico hacia la oscuridad. No muchos desertan de estos cultos y aquellos que lo hacen y sobreviven unos cuantos días son aún menos, perseguidos por los cultistas que dejaron atrás y por los cazadores de brujas y los mantos negros. La situación empeora debido a las propias cargas de desertor -recuerdos de servidumbre para complacer a su maestro y acciones de una crueldad terrible llevadas a cabo en el nombre del culto, atormentan a muchos antiguos cultistas a través de pesadillas mucho después de abandonar a sus Maestros.

Algunos antiguos cultistas fueron una vez fanáticos plenamente convencidos, mientras que para otros la pertenencia al culto era más una elección práctica para su ambición y su codicia. Sin embargo, si uno confía en los interrogatorios de los mantos negros, la desesperación es el rasgo más común entre los cultistas -las injusticias de la vida y un líder carismático que promete redención y poder, puede ser una combinación atractiva. Pero sin importar el pasado, las elecciones del cultista nunca fueron inocentes; las manos del antiguo cultista siempre estarán manchadas de sangre.

- **Atributos importantes:** Inteligente 13+, Tenaz 11+
- **Sugerencia de raza:** Humano, No muerto, Trocalengo
- **Habilidades apropiadas:** Alquimista, Canalizar, Venenos
- **Sugerencia de dones:** Contactos, Doble Sentido, Escondite, Espejismo, Identidad Falsa, Mentiroso
- **Sugerencia de cargas:** Adicción, Buscado



LADRÓN DEL GREMIO

“¿Se puede saber qué haces en mi territorio?”

El Gremio de Ladrones tiene una larga, si no orgullosa, tradición arraigada en Alberetor, una tradición que ha emergido más fuerte desde el exilio al norte. Cada una de las ciudades de Ambria tiene al menos un gremio de ladrones, los más grandes a menudo tienen una base en cada distrito.

Cualquiera no puede ser un ladrón el gremio. Sí, los carteristas o los matones pueden ser reclutas válidos, pero solo los más astutos y ágiles pueden aspirar merecer ser miembros del gremio. Atacar sin ser visto y saber quién es intocable son las bases del Ladrón del Gremio.

- **Atributos importantes:** Inteligente 13+, Ágil 11+
- **Sugerencia de raza:** Humano, Trasgo, Trocalengo
- **Habilidades apropiadas:** Jugar con Cuchillos o Truco Sucio, Oportunista, Trampero
- **Sugerencia de dones:** Contactos, Escondite, Habilidoso, Ladrón, Mentiroso, Tramposo
- **Sugerencia de cargas:** Impulsivo, Protegido

LADRÓN CABALLERO (PROFESIÓN)

“¿A prueba de ladrones? Eso habrá que verlo...”

Algunos ladrones van un paso más allá en términos de estilo: actuar sin violencia y sin dejar rastro no es suficiente para estos Ladrones Caballerosos; también esperan de ellos mismo el ser capaces de realizar sus crímenes con sutileza. En los golpes importantes suelen dejar alguna clase de símbolo -una flor en particular, un naipe o un poema compuesto en especial para la víctima- para firmar quién está detrás del robo, de otra forma inexplicable. Algunos Ladrones Caballerosos no roban cosas valiosas, otros ni siquiera roban nada -para ellos, entrar en un sitio fuertemente custodiado y dejar su símbolo es suficiente.

Los Ladrones Caballerosos están entre la élite de los ladrones de los gremios de Yndaros. A veces son nobles aburridos que no necesitan robar, pero lo encuentran entretenido y excitante; más a menudo son gente más modesta, buscando por una vida mejor de la que pueden aspirar a conseguir.

- **Atributos importantes:** Persuasivo 13+, Inteligente 11+
- **Sugerencia de raza:** Ambrio, Trocalengo
- **Habilidades requeridas:** Acróbata, Ataque con Dos Armas o Maestro de Esgrima, Dominación, Trampero
- **Habilidad única:** Capa Danzante
- **Sugerencia de dones:** Contactos, Habilidoso, Ladrón, Privilegiado, Reliquia Familiar, Sirviente
- **Sugerencia de cargas:** Archienemigo, Código de Honor

La Espina de Yndaros

Uno de los Ladrones Caballerosos más notorios de Ambria se conoce con el nombre de “La Espina de Yndaros”. Se sabe que se mueve sin ser visto por los guardias y vigilantes, roba solo artículos triviales como recuerdos y deja un Cardo Crepuscular en su lugar. El valor del objeto robado es siempre mucho menor que el de la flor, lo que ha llevado a algunos a especular que La Espina de Yndaros proviene de la élite más alta, posiblemente de la familia real. Rilia Kohinoor, la única hija del hermano gemelo muerto de Korinthia, Korian, está entre los sospechosos, y como todavía no ha negado el rumor, florece en canciones y cuentos entre las tabernas de Yndaros.



ZAPADOR (PROFESIÓN)

“Tu armadura y tus paredes son mis cámaras de combustión”

La Guerra se puede ganar en campos de batalla o en asedios, y en ambos casos son necesarios trabajos de campo avanzados. En Ambria, muchas de estas tareas recaen en manos del Cuerpo de Zapadores de Su Majestad, el Septimo Escuadrón. El Ordo Magica también tiene un departamento de alquimia de combate en su cuartel general en Agrella; conocido como Los Alquimistas Blindados. Este grupo de élite de zapadores sirve al ducado de Kalandrien. Los otros ducados también tienen escuadras de zapadores, pero no del mismo calibre. Todos los zapadores están entrenados para utilizar armas de asedio, desde balistas hasta trabuchets, y los más competentes pueden manejar armas alquímicas. Los zapadores también están entrenados para construir fortificaciones simples, como barricadas para la caballería, trincheras y túneles.

El Ordo Magica se ha dado cuenta de que los ogros tienen buenas habilidades para ser alquimistas blindados y los magos están supervisando la enseñanza de un buen número de ogros en su uso de armas alquímicas. Estos gigantes pensativos también están convenciendo a todos de que el cañón alquímico pesado puede ser utilizado efectivamente como un arma a dos manos.

- **Atributos importantes:** Inteligente 13+, Diestro 11+
- **Sugerencia de raza:** Ambrio, Ogro
- **Habilidades apropiadas:** Alquimista o Herrería, Armas a Dos Manos o Combate con Armadura, Experto en Asedios
- **Sugerencia de dones:** Conocimiento Prohibido, Contactos, Habilidoso, Marcha Extenuante, Mula de Carga
- **Sugerencia de cargas:** Adicción, Lento



Razas

HAY MUCHAS CULTURAS DIFERENTES en el mundo de Symbaroum, y la Guía avanzada del Jugador ofrece un puñado de nuevas razas disponibles para la creación de personajes (y PNJ). Lo que todos ellos (Elfo, Humano Tomado, Enano, Trol y No-Muerto) tienen en común es que tienen sus propios roles especiales en el mundo, y que por eso son un poco más desafiantes en comparación con las carreras cubiertas por el Manual Básico. Por lo tanto, son más adecuados para los jugadores que ya saben un par de cosas sobre Ambria y Davokar, y que están buscando una nueva perspectiva.

Elfo

LOS ELFOS DE DAVOKAR no son una raza per se; en su lugar, son parte de una orden de guardia sagrado. Inicialmente, la orden involucró a elfos de las regiones vírgenes del oeste, donde los humanos aún no han llegado y donde la civilización de los elfos está en flor. Esta orden, conocida como el Pacto de Hierro por los humanos, tiene la tarea de evitar que el mal que duerme bajo las raíces y el musgo de Davokar se despierte y se propague por todo el mundo.

La mayoría de los elfos en Davokar nacieron en la orden. Nunca han estado al oeste y nunca irán allí; para ellos, las tierras élficas de antaño son y siguen siendo un sueño que nunca se hará realidad. Desde que son jóvenes, les dicen que su deber recae en Davokar y que no son bienvenidos en las viejas tierras. El Pacto de Hierro incluso tiene una ceremonia para iniciar a los elfos jóvenes en la orden, donde ancianos llorosos -liderados por el Príncipe Eneáno- piden perdón a los elfos de verano recién despertados por haberlos forzado a nacer, vivir y morir en el Bosque de la Sombra de la Muerte, Davokar. La vida de los miembros del pacto es peligrosa, su número está disminuyendo y el una vez tan poderoso Príncipe Eneáno está entrando en el invierno de

su alma: la creciente imprevisibilidad del Príncipe ha hecho posible que otros líderes en desacuerdo se posicen para la próxima lucha por el poder. La disputa se refiere a las tácticas de la batalla contra la oscuridad, ya sea ésta combatida con flechas y lanzas o forjando alianzas.

Las hadas energéticas que se despiertan después de su primera latencia entran en la fase de los elfos de verano, y son ellos quienes constituyen la columna vertebral de la fuerza guardiana de Davokar: cazadores vigilantes armados con lanzas y arcos. Muchos de ellos mueren en la batalla contra las abominaciones o tabúes de los humanos cada vez menos cautelosos en el sur. Aquellos que sobreviven eventualmente alcanzan su segunda latencia, un tiempo de luto lloroso para los elfos. Los miembros del Pacto de Hierro de Davokar viven todos con la amarga verdad de que pocos elfos despertarán de su segundo sueño; la mayoría se marchita antes de llegar a la siguiente fase de la vida.

Quizás es por esta razón que las bodegas y los castillos del bosque del Pacto de Hierro siempre hacen eco con canciones tristes, lamentando a los caídos y marchitos. Los elfos de Davokar crecen cada vez menos; ni siquiera el número



¿Qué saben los elfos, tomados, trolls y enanos sobre Davokar?

El hecho de ser un elfo no significa que sabes todo sobre Davokar o las intrigas, facciones e historia del Pacto de Hierro. Lo mismo se aplica para los representantes de otras razas. Sabes lo que has experimentado; además de eso, debes poner tu fe en cuentos, leyendas y rumores, al igual que el común de los ambrios. Como regla general, se puede decir que un duende o un troll sabe tanto sobre su lugar de origen y su gente como un ambrio con la habilidad de Estudioso conoce sobre elfos y trolls, a veces menos, ya que un aprendiz ambrio probablemente tenga acceso a fuentes de información que los elfos jóvenes y los trolls no conocen.

cada vez mayor de secuestros puede llenar los vacíos en sus filas. Sin embargo, hay una tenue luz en la penumbra: cada vez más humanos están voluntariamente buscando unirse al Pacto de Hierro, y los elfos que trabajan para alianzas señalan que incluso hay Ambrianos entre ellos.

RASGOS, DONES Y CARGAS ÉLFICOS

Los personajes élficos son todos *Longevos*. También tienen el Rasgo/Carga de *Paria*, ya que a los elfos les molesta la mayoría de los humanos; Los ambrios los detestan y hasta los bárbaros les temen. Además, muchos elfos tienen el rasgo *Sabiduría de las Edades*, que se adquiere como una habilidad.

Si un elfo así lo desea, puede tratar de hacerse pasar por un trocalengo, usualmente cambiándose a paños hechos por humanos e intentando imitar los modales humanos. Una persona con la habilidad *Estudioso* a nivel maestro puede ver a través de ese disfraz con una prueba *Asusto superada*; un elfo que es reconocido como tal entre los humanos sufre los efectos negativos del Rasgo/Carga *Paria*.

NOMBRES ÉLFICOS

Los elfos de primavera y verano reciben nombres dobles que los siguen durante la primera latencia; nombres que reflejan su carácter y/o esperanzas de cómo serán en su mejor momento. La mayoría de los que se despiertan después de su segunda latencia eligen eliminar parte del nombre o cambiarlo por completo, pero no todos. Esto depende del individuo, y es más una cuestión de gusto y estilo que de función o significado.

Los nombres élficos a menudo tienen más vocales que consonantes y la letra "X" es tan

poco común como un nombre que tiene dos consonantes seguidas.

- **Nombres élficos masculinos:** Alal-Roak, Dorael-Ri, Eloan-Eo, Elori, Godrai, Mearoel, Saran-Ri, Tel-Keriel, Kil-Ano
- **Nombres élficos femeninos:** Ahara-Vei, Eleanea, Leiána, Gaina-Anali, Keri-Las, Mael-Melian, Naelial, Tara-Kel, Teara-Téana

ELFOS Y AVENTUREROS

Como sugerencia, los personajes jugadores de origen élfico deben ser elfos de verano, en la segunda fase del ciclo de vida de los elfos. Es posible jugar elfos más viejos claro, pero a los elfos de otoño les iría mejor en una campaña donde los otros personajes también sean muy poderosos ya que estos seres élficos tienden a eclipsar a la mayoría de los humanos en términos de habilidad, poder y percepciones sobre los misterios profundos del mundo.

En cualquier caso, los elfos son poco comunes en los asentamientos humanos y necesitan razones muy importantes para viajar a esos lugares.

Mediador: El elfo ha sido enviado para establecer relaciones con un grupo de humanos y tratar de enseñarles sobre el valor del bosque y los peligros de la exploración. La misión puede ser autoimpuesta, pero es más probable que se base en las órdenes de algún elfo otoñal superior.

Explorador: El elfo es enviado para reunir conocimiento, para evaluar las fortalezas y debilidades del enemigo antes de la batalla que seguramente vendrá. El dador de la misión es probablemente un elfo superior y más viejo, un diplomático o un belicista.

Exilio: los elfos que actúan en contra de las reglas del colectivo son muy poco comunes, pero no son desconocidos en el corrupto Davokar. ¿Tal vez el personaje del jugador es uno de ellos? Por otro lado, el exilio puede ser autoimpuesto, como resultado de que el elfo siente que ha sido desleal o deshonroso, por lo tanto, eligen la soledad por un tiempo. O para siempre.

Vengador: los elfos tienden a vivir, cazar y luchar en pequeños grupos con fuertes lazos internos. ¿Quizás los otros murieron como resultado de la traición de algún supuesto aliado, y el personaje del jugador sobrevivió, por casualidad o después de haber logrado escapar o golpear a los secuaces del villano? Como el único sobreviviente, el personaje se siente culpable y no regresará a casa antes de que el traidor haya pagado por su crimen.

Humano Tomado

DESDE SIEMPRE SE CREE que los elfos de Davokar han secuestrado niños humanos y dejado trocalengos en su lugar. Los niños tomados por los elfos se llaman abducidos, y las razones para ser tomados varían. Inicialmente, fue para aprender más sobre ellos y comprender mejor a los humanos; Más tarde, el motivo cambió a querer fomentar embajadores que entendieran a los elfos y pudieran vivir entre los bárbaros y enseñarles la sabiduría de los elfos.

Hoy en día (en el sentido de los Elfos, es decir, en el último siglo), ha habido una creciente necesidad de guerreros dentro del Pacto de Hierro: reemplazar a los elfos caídos en la batalla y compensar el número creciente de elfos que no sobreviven a su primera latencia: el oscurecimiento de Davokar hace que cada vez menos elfos despierten a su fase de verano. Por lo tanto, no es raro ver a humanos secuestrados cazar y luchar junto a los elfos del verano en las bandas de guerra del Pacto.

Los elfos han sabido desde hace mucho tiempo que los tomados son leales y buenos aprendices, pero para su sorpresa, algunos de ellos también han demostrado ser duchos en la sabiduría. Muy pocos elfos lo admitirían jamás; para la mayoría de los elfos, los humanos secuestrados son casi semejantes a mascotas fieles, útiles y absolutamente posibles de ser amados, pero nunca deben considerarse como iguales.

RASGOS, DONES Y CARGAS DE LOS HUMANOS TOMADOS

Los humanos abducidos tienen el rasgo *Forestal*. Hablan Élfico pero no saben leer los escritos Élficos a no ser que tengan la habilidad de *Estudioso*.

NOMBRES DE HUMANOS TOMADOS

Los abducidos son nombrados por sus padres adoptivos, a menudo de una manera que les suena humana a los elfos y rara vez con nombres que constan de más de dos sílabas. Deben ser fáciles de pronunciar y recordar, preferiblemente también fáciles de rugir si surge la necesidad. Aparte de eso, los nombres a menudo tienen más consonantes que vocales y casi nunca dos consonantes seguidas al igual que los nombres de los Elfos.

- **Nombres abducidos masculinos:** Awan, Beo, Eral, Gaer, Kael, Lo, Mael, Orel, Tham, Tir
- **Nombres abducidos femeninos:** Anga, Beha, Erli, Fera, Inda, Lonam, Una, Undi, Vird

TOMADOS COMO AVENTUREROS

Los humanos secuestrados tienden a abandonar el Pacto de Hierro por las mismas razones que los elfos (como mediadores, exploradores, exiliados o vengadores), pero también pueden tener una razón mucho más personal para convertirse en aventureros:

Fugitivo: por alguna razón (curiosidad, enfermedad en el hogar, abuso...) el abducido decide huir al reino de los humanos, para convertirse en un tipo extraño de carácter especial.



Enano

LAS GENTE BAJA Y NERVIOSA que los humanos llaman enanos tienen una historia envuelta en misterio. Si observamos a los enanos asentados en Yndaros, no muestran ningún interés en la historia de su raza; son personas en movimiento, orientadas hacia el futuro, que huyen de un pasado oscuro que les ha dado un sentido de comunidad, pero sin paz ni significado.

La perspectiva enana está arraigada en laantidad de la familia, los secretos de la palabra hablada y la convicción de que el mundo es su enemigo común. Se dice que Gamalga de Kadizar, un sabio interesado en enanos, afirmó que: *“La familia es su escudo, el idioma su arma y el mundo, su campo de batalla”*.



Gamalga también habló del origen de los enanos. Después de muchas conversaciones infructuosas con los enanos en Yndaros y en la fortaleza Küam Zamok, Gamalga se dio cuenta de que obtendría mejores respuestas de los elfos y los trolls, y que éstos afirmaban que nunca se habían encontrado con enanos antes de la caída de Symbaroum. Probablemente fueron creados en el antiguo imperio y Gamalga resume sus escasos hallazgos de la siguiente manera:

“Surgieron como gusanos en el cadáver podrido de la Serpiente Mundial y los hechiceros de Symbaroum les dieron ingenio para hacerlos mejores esclavos. Sin embargo, el nacimiento de la gente los vinculó para siempre al mundo y su destino, y debido a este vínculo, pronto desarrollaron una contracultura energética que aún los marca. Las madres y los padres ancestrales de los enanos crearon un lenguaje con códigos ocultos y dobles significados secretos, tan intrincados que ni siquiera los maestros podían entender. Los enanos nunca escribieron nada, ya que los señores de Symbaroum podían leer, interpretar e incluso decodificar los textos. Los enanos mantuvieron sus sueños para sí mismos y sus voces hicieron eco con el destino del mundo.”

Tanto los elfos como los trolls confirman que hay poder inherente en algo del habla de los enanos, e implican que aquellos que los crearon, los príncipes de Symbaroum, aprendieron a odiar sus creaciones y temen el poder de su propio lenguaje. Después de la caída de Symbaroum, la crónica de la raza enana describe un arduo viaje a la sombra de la muerte, continuamente atacado y cazado por otros. Hoy en día, los descendientes de los pocos que sobrevivieron a la ruina de Symbaroum se han extendido a muchos lugares y su destino parece ser muy diferente. Aparentemente, las familias en Yndaros son miembros de una élite gobernante en Küam Zamok, expulsados después de una revolución sangrienta. Por lo tanto, los villanos organizados que se encuentran en la capital de Ambria son en realidad nobles enanos, acostumbrados a gobernar y dar órdenes, pero incapaces de crear incluso los artículos más esenciales en sí mismos. Unos dudosos 42 legajos de información dicen que su incapacidad para llevarse bien tiene que ver con el orden de sucesión en el reino que dejaron atrás, y el derecho a un trono que ninguno de ellos conquistará jamás.”

La gente de Ambria formó sus opiniones basadas en los enanos de Yndaros, y éstos no son del tipo acogedor. No exigen nada de los demás, aparte de que se les permita ocuparse de sus propios asuntos. Para los enanos, la voluntad de la familia, tal como la interpretan los ancianos, es superior a la voluntad del individuo, lo que significa que a menudo parecen tener dos conjuntos de estándares morales: uno estrictamente codificado y dirigido a la familia; otra dirigida a los forasteros y, a menudo, descrita como "una falta de moralidad" por parte de sus vecinos, ya que las acciones que solo afectan a los forasteros no tienen relación con las relaciones familiares internas.

El discurso de los enanos Yndarianos sigue siendo hoy tan intrincado y lleno de códigos, dobles significados y expresiones oscuras que sus conversaciones cotidianas son casi ininteligibles para los espectadores, sin importar cómo se aprendan. También es cierto que sus voces tienen un poder particular que algunas personas saben utilizar. Además, sus técnicas de memoria están altamente desarrolladas, lo que les permite ejecutar "negocios" complejos en Yndaros sin escribir un solo número o palabra.

RASGOS, DONES Y CARGAS DE LOS ENANOS

Todos los personajes del tipo enano tienen el rasgo *Vinculado a la tierra*, el Don *Memoria Absoluta* y la carga *Paria*. Muchos enanos también tienen el poder místico *Retribución*, pero funciona como una habilidad normal. Para los enanos, este poder en particular no da corrupción, ni cuando se adquiere, ni cuando se usa, esto solo se aplica a este poder y esta raza.

NOMBRES ENANOS

A juzgar por los enanos que viven en Yndaros, les gustan los nombres que contienen muchas consonantes difíciles, como k, t y r. Aparte de eso, no parece haber diferencia entre los nombres masculinos y femeninos: se heredan dentro de la familia y entre generaciones sin preocuparse por el género. Todos los enanos también tienen apellidos familiares, al igual que los nobles de Ambrios. Sin embargo, parece que los

enanos más jóvenes deben ganarse el derecho de llamarse a sí mismos por el nombre de su familia, preferiblemente al impresionar a sus familiares y hacer que se sientan orgullosos.

- **Nombres enanos:** Artek, Bolkor, Brana, Dobril, Dranek, Dusa, Jarok, Lazek, Margor, Mirek, Radmil, Stana, Vesnek, Vlador, Yaruk

ENANOS COMO AVENTUREROS

Los enanos que eligen o se ven obligados a dejar a sus familias en Yndaros son individuos solitarios y, a menudo, peligrosos. Sin embargo, para algunos enanos, el aislamiento se convierte en el comienzo de la búsqueda de una nueva familia, definida por otras características distintas de la sangre. Las siguientes razones pueden explicar por qué el personaje enano ha dejado Yndaros para salir al mundo.

Sueños de fatalidad: El enano está atormentado por pesadillas de fatalidad y muerte, por su familia o el mundo en su conjunto. Él o ella ha abandonado la comunidad para convertirse en un buscador, con la esperanza de determinar el significado de los sueños e, idealmente, aprender a evitar el desastre y proteger a todos los seres queridos.

Endeudamiento: un forastero ha salvado la vida del enano sin pedir nada a cambio. El personaje quiere liberarse de esta deuda sirviendo al forastero y haciendo lo que él o ella diga. Para un enano, esta es una razón aceptable para estar lejos de la familia.

Paria: El enano se ha comportado de manera desleal, tal vez desafió al jefe de familia o cuestionó la posición de la familia en el orden de sucesión. Por esto, él o ella es desterrado, temporal o permanentemente. Para la mayoría de los enanos, el exilio es un castigo peor que la muerte.

Espía: El enano no es exiliado, sino que pretende serlo, con la intención de obtener acceso a los secretos que la familia necesita. Por otro lado, el personaje del jugador puede ser enviado para realizar alguna acción ilegal, por ejemplo, perseguir a un fugitivo con un derecho más fuerte a la corona enana que a la familia del personaje.

Familias enanas en Yndaros

Las familias enanas más prominentes en Yndaros se llaman Valotzar, Alzerek y Baldysik, de las cuales la primera parece haberse adaptado mejor a las nuevas condiciones de vida. Otras familias conocidas, entre las cuales la mayoría están (de forma permanente u ocasionalmente) aliadas a las mencionadas anteriormente, incluyen Kalatra, Maretko, Obrutz, Skruztsa, Statzak, Vanoviz y Urbanik. Luego está la familia Merotzak en Fuerte Espina, aunque no está claro si son de la línea de sangre real enana o no...

Ley Enana

Si una acción contra un forastero no afecta a la familia, no tiene consecuencias, sin importar cuán cobardes o crueles puedan parecer a los demás. Entre la gente de Yndaros esto se conoce como "Ley Enana"; Si un enano puede salirse con la suya, probablemente lo hará.

Troll

PARA TODOS LOS AMBRIOS y la mayoría de los bárbaros, la palabra trol es sinónimo de muerte sangrienta. Algunas brujas y eruditos de Ambria conocen mucho más y afirman que hay mucha verdad escondida en las leyendas bárbaras sobre los reinos troll bajo tierra, donde los trolls son corteses y se cantan poderosos himnos en salas adornadas con cosas hermosas hechas por manos troll. Sin embargo, aquellos que dicen que los trolls pueden ser civilizados también admiten que los individuos que se encuentran en la superficie son peligrosos: si un troll abandona el Abismo, a menudo tiene una razón sangrienta para hacerlo.

Los trolls no se reproducen, eso es trabajo de los trasgos. Cuando los trasgos sienten el hábito de la muerte cerca, se aventuran hacia el inframundo. Allí finalmente se caen y un tejido similar a un capullo brota de sus cuerpos hasta que los cubre por completo. Muchos mueren mientras duermen, pero los pocos que sobreviven se convierten en criaturas bestiales que los ambrios llaman Trolls Saqueadores. Algunos de estos son encontrados por otros trolls mientras aún están en la fase de hibernación, y son llevados a un ámbito subterráneo para su cuidado y seguridad. La mayoría se arrastra hacia la superficie, desnuda y hambrienta, lista para alimentarse

de cualquier cosa que se cruce en sus caminos. Algunas de estas criaturas crudas son encontradas por los Señores Troll que viven en la superficie: señores que los visten con ropas y cultivan su naturaleza, o los azotan para que sean obedientes y las convierten en vanguardia de sus bandas de ladrones.

La civilización troll difiere mucho de las sociedades humanas. El valor y la valía de un troll está determinado por lo que él o ella puede aportar a la comunidad, ya sea en la forma de protección de un guerrero, artículos de artesano o canciones de Escaldo. Los trolls más despiadados y vigorosos logran asegurar un lugar entre los líderes y convertirse en miembros de la Casta de los Gobernadores, un lugar que solo conservan mientras puedan defenderlo a través de luchas y maquinaciones. Los trolls a menudo se desafían entre sí a participar en competiciones como parte del juego social. En la mayoría de los casos, el concurso es físico, pero también puede ser sobre quién puede seguir cantando más tiempo o quién puede crear el artefacto más poderoso. Las peleas físicas son, con mucho, las más frecuentes y, aunque estas confrontaciones son ritualizadas, a veces terminan en la muerte, aunque solo sea por accidente.

Familias enanas en Yndaros

Trolls, Trasgos y Ogros tienen un origen común, conocido por todos los trolls.

Con la edad, todos los goblins se sienten atraídos por las profundidades solitarias de Davokar. Allí mueren, solos en el camino hacia el inframundo, si no mueren por enfermedad o violencia antes de esa fecha. Los duendes moribundos buscan un lugar apartado donde experimentan una transformación notable; forman una pupa. La mayoría de ellos mueren en el capullo, pero para algunos esta fase no es más que

un nuevo paso en su ciclo de vida, ya que se convierten en trolls mientras duermen con seguridad dentro del capullo.

A veces, algo sale mal cuando el duende madura en su capullo y la progenie (quien sin garras tiene que abrirse camino hacia la libertad) se parece mucho a un troll pero no tiene algunas de las características definitorias. Entre los ambrios y bárbaros, estas criaturas se llaman ogros. Estos "trolls deformes" también carecen del hambre y el instinto de los trolls de ira hacia

el inframundo. En cambio, los ogros a menudo dejan la profundidad de los bosques y se aferran a la primera persona con la que se encuentran.

Una tendencia preocupante es que al parecer nacen cada vez más ogros, algo que según afirman los cantores trolls tiene que ver con el oscurecimiento de Davokar. En general, los trolls reaccionan a los ogros con emociones encontradas, pero para la mayoría son vistos como un tipo de primos lejanos que merecen su ayuda o al menos su compasión.





La altura de las razas

La altura de un individuo no solo se ve afectada por su origen, sino también por rasgos como *Robusto*.

Como promedio, lo siguiente puede servir de orientación:

TROL

~250 cm

OGRO

~230 cm

HUMANO

~175 cm

ELFO VERANIEGO

~160 cm

ENANO

~140 cm

TRASGO

~120 cm



La educación a través de los desafíos físicos y espirituales está profundamente arraigada en su cultura y todos los trolls tienen como objetivo ser más fuertes, tanto como individuos como en grupo. Los duelos son considerados como el único método viable para lograr este endurecimiento de cuerpo y colectivo. Un lenguaje escuchado a menudo que captura esto dice: "Si te rompo, nuestra gente se debilita; Si te trato con ligereza, te debilitas".

El maestro de capítulo Argoi en el capítulo Kurun lo ha descrito de la siguiente manera: "El estilo de vida físico y moral de los trolls se demuestra claramente en el encuentro con otras personas, ya que tales encuentros no ofrecen incentivos para mostrar misericordia. De hecho, esta brutal cultura asesina se vuelve incluso más cruel si el enemigo se rinde o demuestra algún tipo de debilidad, porque tal comportamiento evoca un tipo especial de aversión. Después de todo, un enemigo que actúa con valentía es digno de respeto y, por lo tanto, puede ser salvado, según la lógica del troll".

RASGOS, DONES Y CARGAS DE LOS TROLLS

Los personajes jugadores que son trolls pueden adquirir los rasgos monstruosos *Duro*, *Arma natural*, *Regeneración* y *Robusto* como si fueran habilidades. Los trolls también tienen la carga de *Paria*, ya que asustan a los humanos a muerte.

Los trolls pueden tratar de hacerse pasar por ogros, generalmente cortando sus cuernos, vistiendo ropas humanas y adoptando el patrón de movimiento a menudo pausado de los ogros. Una persona que tiene al menos un nivel de adepto en *Estudio* puede ver a través de tal disfraz al pasar una prueba de *Inteligente*. Además, aunque los ogros tienen la carga de *Paria*, la mayoría de los humanos han aprendido que los ogros generalmente son inofensivos. Por otro lado, un troll que es reconocido como tal tendrá problemas graves, ya que la mayoría de los humanos tienden a reaccionar llamando a la *Guardia de la Ciudad* y héroes cazadores de trolls.

NOMBRES TROLLS

Al igual que los enanos, los trolls no hacen ninguna diferencia entre hombres y mujeres cuando se trata de nombres; un troll recibe el nombre que se merece. Además, generalmente se renombran varias veces durante su vida útil, dependiendo de lo que experimentan. Cabe señalar que los nombres difieren con la edad, o posiblemente entre trolls más o menos poderosos. Esto se indica más claramente mediante el uso de la letra X, que generalmente se puede encontrar en los nombres de los individuos más poderosos.

- **Nombres de trolls jóvenes:** Aka, Aroha, Erula, Hibne, Ogmaka, Raham, Riomata, Skadal, Verhar.
- **Nombres de trolls viejos o poderosos:** Aravarx, Etaxa, Noxar, Ognyx, Rirbax, Vouax, Uhux

TROLLS COMO AVENTUREROS

Por tradición, los trolls están estrechamente vinculados a sus sociedades y necesitan más que la curiosidad común para salir al mundo. Aquí tienes un par de ejemplos o incentivos que pueden llevar a un personaje troll a aventurarse más allá de los dominios de sus parientes:

Colecciónista de artefactos: las habilidades de fabricación de los trolls se tienen en alta estima incluso entre los elfos, y muchos artefactos hechos por trolls se han dado como regalos a los aliados, o han sido robados por los enemigos. Los trolls se sienten estrechamente conectados con todo lo creado por ellos y es importante para ellos que dichos objetos no permanezcan en el lugar equivocado o en las manos equivocadas. El personaje es enviado para recolectar uno o más de estos tesoros perdidos, ya sea de tumbas antiguas, ruinas Symbaria o de ladrones indignos, que pronto morirán.

Viaje educativo: los trolls suelen enviar a sus jóvenes al extranjero para aprender sobre el mundo y sus criaturas. El destino puede variar, pero el objetivo es siempre llegar a un acuerdo con los poderes que dan forma al mundo. Antes, muchos viajaban al asentamiento más cercano del Pacto de Hierro, pero hoy en día la humanidad y, sobre todo, los ambros recién llegados son tan interesantes o más interesantes que los elfos.

Re Muerto

HAY ALGO QUE NO ESTÁ BIEN en el mundo. Las sombras se oscurecen a medida que aumenta la corrupción y las leyes naturales están fallando en este crepúsculo de la existencia. Una clara evidencia de esta caída es el número creciente de no muertos.

Los no muertos, criaturas corruptas y sordientas de vida, no son nada nuevo: los Señores Oscuros a los que se enfrentaron los humanos durante la Gran Guerra despertaron ejércitos

enteros de estos seres gravemente fríos, y las antiguas tumbas de Davokar también albergan su parte de muertos vivientes.

Sin embargo, un nuevo tipo de criaturas no muertas ha aparecido recientemente en Ambria. Las personas que mueren, o deberían haber muerto, resucitan. Los Mantos Negros, que están investigando en secreto los rumores preocupantes, parecen pensar que la capital de

Ambria está en el centro de este horrible desarrollo. Los informes enviados al monasterio en los Titanes incluyen a un cultista asesinado en Yndaros que se arrastró de su tumba y desapareció en la noche, un hombre muerto de vejez que se despertó como si hubiera dormido y fue expulsado después de haber ido a su lugar de trabajo, y una mujer de nacimiento noble que murió en el parto y más tarde escapó de la cripta familiar para secuestrar a su hijo vivo. Estos tres fueron rastreados y encontrados más tarde, uno de ellos fue asesinado por un grupo de templarios, uno fue capturado por los Mantos Negros con fines de estudio y el tercero fue capturado por una turba enojada pero lo suficientemente afortunado como para evitar ser quemado en la hoguera, todos ellos dando ejemplos de lo que enfrentarán los muertos vivientes si son revelados por lo que son.

Lo común para todos estos nuevos seres no muertos es que muestran claros indicios de estar realmente muertos (son fríos, no sangran, no comen ni duermen), pero sus mentes parecen estar intactas. Y todos ellos están decayendo muy lentamente hacia su muerte final, que podría ocurrir siglos después de su primera muerte.

RASGOS, DONES Y CARGAS DE LOS NO MUERTOS

Los personajes de los jugadores no muertos están completamente corruptos desde el principio. Como otros de su clase, el personaje no muerto tiene mente y libre albedrío; no son abominaciones aullando empeñadas en la destrucción.

En otros aspectos, este tipo de persona es muy diferente de otros personajes. No duerme, no puede comer alimentos normales y no respira, a no ser que sea por fuerza del de hábito o para poder hablar. Pueden beber en pequeñas dosis y, a menudo, lo hacen para mezclarse entre los vivos. Otra diferencia importante es que los muertos vivientes no se curan: tienen que consumir carne fresca y cruda o beber sangre para recuperar la Resistencia (ver el rasgo No-muerto, nivel I).

Las consecuencias sociales de ser no-muertos son profundas; los muertos vivientes deben luchar constantemente para evitar ser descubiertos, y si fracasan serán perseguidos por cazadores de brujas y Mantos Negros. Un personaje no muerto debe pasar una prueba [Discreto ← Atento] en situaciones en las que interactúan con seres vivos. Si el personaje usa el elixir Tinte Crepuscular (Twilight Tincture), no se necesita ninguna prueba. Sin embargo, esto no impide que las criaturas con Ojo Místico tengan la oportunidad de exponer a los muertos vivientes con una prueba [Atento ← Discreto] aprobada. En ese caso, el ritual Sombra de intercambio puede ser de utilidad.

Todos los personajes de jugadores no muertos comienzan con el rasgo *No Muerto* (I), y pueden comprar niveles más altos como si fuera una habilidad. Al personaje también se le permite adquirir los rasgos monstruosos *Frío de Ultra-tumba* y *Terrorífico* como si fueran habilidades, pero tenerlos desde el principio es opcional. Los muertos vivientes se describen detalladamente en la página 196 del Libro de reglas Básico. Los jugadores de los no muertos deben leer esa sección, y sus Directores de juego deben considerar qué efectos tendrá un personaje no muerto en el juego.



Rasgos

ESTE BREVE CAPÍTULO describe dos nuevos rasgos, que reflejan la sabiduría colectiva de los elfos junto con el vínculo de los enanos con las raíces y el destino del mundo.

SABIDURÍA DE LOS TIEMPOS

A través de los eones, los elfos han acumulado una vasta sabiduría colectiva; un pozo profundo de conocimiento a los que muchos elfos pueden acceder a través de la meditación. El personaje es uno de los que puede usar el conocimiento de las generaciones anteriores para resolver los problemas actuales.

No está libre de riesgos; En el crepúsculo del mundo, el proceso genera corrupción. La sabiduría de los tiempos da una corrupción temporal como si fuera un poder místico.

Principiante **Turno completo.** El personaje se pierde en un corto trance. Con una prueba de Tenaz superada, obtiene acceso al nivel de principiante de una habilidad opcional, excluidas las Tradiciones Místicas, Ritualista y Poder Místico. La habilidad se puede usar durante el resto de la escena, antes de desaparecer de la memoria.

Adepto **Activa.** La conexión más cercana del personaje con la memoria colectiva hace que el trance sea aún más corto; Aparte de eso, funciona como el nivel de principiante..

Maestro **Activa.** El personaje se pierde en un corto trance. Con una prueba de Tenaz superada, obtiene acceso al nivel de adeptos de una habilidad opcional, excluidas las Tradiciones Místicas, Ritualista y Poder Místico. La habilidad se puede usar durante el resto de la escena, antes de desaparecer de la memoria

VINCULADO A LA TIERRA

La criatura está unida al mundo de una manera íntima, como si se originara en los huesos del mundo y aún fuera parte de su creación.

No tiene alma y sufre daño en lugar de corrupción; La corrupción temporal causa heridas sangrantes en su cuerpo.

La corrupción permanente en cambio provoca una reducción permanente de la base para calcular el umbral de dolor de las criaturas. En la práctica, esto significa que el umbral del dolor se reduce en 1 por cada punto que la criatura sufre en corrupción permanente. Su dureza no se ve afectada. Si el umbral del dolor se reduce a cero, la criatura muere por sangrado interno y órganos defectuosos.

Una vez muerta, la criatura no puede perder la vida y no se puede contactar con él mediante el ritual *Nigromancia*. El cadáver decae y se reúne con el polvo de la creación, sin dejar ningún tipo de rastro espiritual.

Una de las escaleras que suben a la meseta que rodea la Pirámide de Serand: la enorme ruina que se encuentra unos días al norte de Karvosti. Docenas, tal vez cientos de expediciones han estado allí a lo largo de los años; y todavía nuevos hallazgos son a menudo descubiertos en sus profundidades.



Dones y Cargas

LOS DONES Y CARGAS tienen su uso principal en los desafíos sociales y en la solución de problemas; añaden color y diferencian al personaje de los demás sin tener el mismo impacto en situaciones de combate que los rasgos y habilidades. Básicamente, los dones y las cargas funcionan de manera muy similar a los rasgos de un solo nivel presentados en el Libro Básico, por lo que teniendo en cuenta el libro, los rasgos como Contactos y Montés se consideran dones mientras que Paria se considera una carga.

LAS REGLAS DE DONES y cargas son opcionales y cada grupo de juego debe decidir si añade algo positivo al juego o no. Si se ponen en juego, estas reglas afectarán principalmente a la forma en que se crean y desarrollan los personajes

Se pueden comprar dones por 5 puntos de experiencia cada uno. Por lo tanto, una habilidad de nivel novato (que vale 10 puntos de experiencia) puede cambiarse por dos bendiciones cuando se crea el personaje jugador. En su lugar, una carga agregará 5 puntos de experiencia extras, que se utilizarán para adquirir una bendición o se guardarán para el futuro (o para nuevas tiradas, si se usa la regla opcional Tiradas a cambio de experiencia). Otra opción es elegir dos cargas y cambiarlas por una habilidad de nivel de principiante. Se recomienda que un personaje no tenga más de dos o tres dones y una o dos cargas; más allá, el personaje se vuelve más difícil, en lugar de más divertido, para jugar.

Dones

LOS DONES SON habilidades o recursos que son efectivos para manejar los desafíos sociales y las situaciones de resolución de problemas, en lugar de ser útiles en el combate. Cualquiera puede adquirir un don, en general es una cuestión de práctica. Sin embargo, dado que los diversos dones ocurren de forma natural en diferentes entornos, siguen siendo especialmente relevantes para los miembros de ciertas ocupaciones y arquetipos, al menos al principio. También se debe observar que los dones enumerados en esta sección son excelentes para agregar color al personaje, por un costo menor en experiencia que las habilidades.

Algunos de los dones se pueden comprar varias veces, lo que significa que su bonificación puede ser de +1 a +3. Esto se menciona en la descripción de los dones en cuestión.





Dones

- Memoria Perfecta
- Archivista*
- Adivino*
- Lengua De Las Bestias
- Perro De Presa*
- Lazos De Sangre
- Montés
- Cartógrafo*
- Ladrón*
- Tramposo*
- Voz Autoritaria*
- Mentiroso*
- Sangre Oscura
- Habilidoso*
- Doble Sentido
- Marcha Extenuante
- Empresa
- Escapista
- Identidad Falsa
- Forjado A Fuego
- Pies Ligeros
- Conocimiento Prohibido
- Jugador*
- Conocimiento De La Naturaleza*
- Reliquia Familiar
- Escondite
- Terrorífico*
- Imitador*
- Manipulador*
- Médium*
- Espejismo
- Músico*
- Rastreador
- Mula De Carga
- Mascota
- Resistente A Venenos
- Sirviente
- Manto De Sombras*
- Alma Gemela
- Narrador*
- Cotilla*
- Duro

MEMORIA PERFECTA (Absolute Memory)

El personaje proviene de una cultura que, por tradición, no utiliza la escritura, pero que en su lugar han desarrollado técnicas memotécnicas para preservar y transmitir el conocimiento importante. Recuerda todo lo que vea o escuche, lo que significa que el jugador puede preguntarle al Director de Juego sobre detalles que el personaje percibió durante sus aventuras pasadas. El Director de Juego debe contestar de la forma más certera posible.

ARCHIVISTA (Archivist)

El personaje está entrenado para buscar y organizar información. Gana una bonificación de +1 cuando investiga en archivos y librerías.

Archivista puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

ADIVINO (Augur)

El personaje siempre ha visto señales que otros no podían, y tiene una bonificación de +1 en las tiradas para rituales relacionadas con el destino o con información oculta: Adivinación, Humo Sagrado y Oráculo.

Adivino puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

LENGUA DE LAS BESTIAS (Beast Tongue)

El personaje puede hablar con los monstruos de la categoría Bestias. Las bestias tienen sus limitaciones, pero pueden responder preguntas sobre qué criaturas hay, o han pasado por un territorio, su número estimado (uno, dos o varios). Las bestias no realizarán ningún servicio; hablarán con el personaje como si tuvieran una posición de igualdad.

PERRO DE PRESA (Bloodhound)

El personaje ha desarrollado un sentido para encontrar gente, sin importar si los rastros de su presencia están en el suelo, en una guarida o rebuscando entre sus pertenencias. El personaje tiene una bonificación de +1 en las tiradas de Atento e Inteligente para encontrar y seguir huellas, o para averiguar donde se esconde alguien.

Perro de Presa puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

LAZOS DE SANGRE (Blood Ties)

El personaje ha establecido un lazo de sangre místico con una criatura de otra raza. Debido a este vínculo, puede elegir gastar Experiencia para adquirir un rasgo perteneciente a la raza de

su lazo sanguíneo. Es más probable que el lazo sanguíneo de tu personaje pertenezca a otra cultura, pero es posible un lazo con bestias u otras criaturas. La historia de cómo el personaje estableció esta relación seguramente será interesante y aparte de contarnos parte de su vida, también podría hablarnos de su código moral y su visión del mundo.

CARTÓGRAFO (Cartographer)

El personaje está entrenado para dibujar mapas precisos -una habilidad muy buscada en esta era de exploración. Gana una bonificación de +1 a las tiradas para orientarse y encontrar la ubicación, tanto en la superficie como en el Inframundo.

Cartógrafo puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

LADRÓN (Cat Burglar)

El personaje está entrenado para abrir cerraduras, pestillos y candados, y obtiene una bonificación de +1 a todas las tiradas para abrir cerraduras -estas tiradas serán con Ágil si el ladrón va con prisas o con Discreto cuando el desafío es no alertar a nadie. También se hace una tirada de Discreto para esconder el que la cerradura ha sido forzada, si alguien la investiga más tarde.

Ladrón puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

TRAMPOSO (Cheat)

El personaje está entrenado en hacer trampas en los juegos de azar y sabe cómo evitar que le descubran. Gana una bonificación de +1 en las tiradas de Inteligente cuando apuestes en juegos de azar, y para hacer trampas sin que te pillen debes superar una tirada de [Discreto-Atento] contra el oponente con el Atento más alto, una tirada en la que el tramposo puede tirar dos veces para superarla.

Tramposo se puede combinar con Jugador para obtener bonificaciones adicionales. Tramposo puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

VOZ AUTORITARIA (Commanding Voice)

El personaje tiene una voz bien afinada y fuerte, capaz de alzarse sobre el clamor del combate. Esto proporciona una bonificación de +1 a las tiradas de Persuasivo en situaciones en las que el personaje da órdenes directas a aliados.

Voz Autoritaria puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

MENTIROSO (Con Artist)

El personaje está entrenado para tergiversar la verdad, y generalizar y exagerar cuando lo necesita. Gana una bonificación de +1 a las tiradas de Persuasivo y Atento con respecto a mentir; tanto para mentir como para saber cuándo te mienten. La veracidad de la mentira generalmente se descubre rápidamente, por lo que el mentiroso debe apresurarse si quiere aprovecharla.

Mentiroso puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

SANGRE OSCURA (Dark Blood)

Sangre oscura fluye por las venas del personaje, heredada de un ancestro, o como resultado de ser maldecido. Quizá el jugador simplemente nació en el lugar equivocado de Davokar en el momento equivocado. La sangre oscura siempre viene con algún tipo de estigma físico, representado por la Carga Bestia.

El personaje puede adquirir y desarrollar los siguientes rasgos monstruosos como si fueran habilidades normales: Alado, Arma Natural, Duro, Regeneración y Robusto.

HABILIDOSO (Dextrous)

El personaje tiene unos dedos inusualmente ágiles y gana una bonificación de +1 en todas las tiradas de Discreto cuando intente robar objetos o esconder cosas que lleve encima.

Habilidoso puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

DOBLE SENTIDO (Double-Tongue)

El Doble Sentido es un lenguaje desarrollado por el Gremio de Ladrones de Yndaros -dices una cosa pero significa otra. De esta manera, se pueden mantener conversaciones delicadas a oídos de extraños. Si varios personajes conocen el Doble Sentido, pueden hablar sobre cosas secretas sin riesgo -siempre y cuando los transeúntes no conozcan este lenguaje también...

MARCHA EXTENUANTE (Enduring March)

Tras haber marchado muchos kilómetros en columnas militares o a través del bosque salvaje, el personaje no tiene que hacer una tirada para resistir caminar a velocidad de Marcha Extenuante. El daño también se cura de manera normal durante una Marcha Forzada. La experiencia del personaje beneficia a aquellos que marchan con él, y todos sus compañeros de viaje ganan una segunda oportunidad en la tirada para resistir caminar a velocidad de Marcha Extenuante. Además, pueden realizar una tirada de Fuerte para ver si se curan de forma normal durante una Marcha Forzada.

EMPRESA (Enterprise)

El personaje posee algún tipo de establecimiento -una pequeña taberna, una tiendecita o algún otro tipo de servicio artesanal como una zapatería o una tienda de abalorios. Otra alternativa es un teatro o una compañía de acróbatas. La empresa puede estar localizada en un sitio que los personajes visiten a menudo entre aventuras, o puede ser móvil, yendo en una carreta o un bote de río.

Una vez por aventura (o entre aventuras), el personaje puede hacer una tirada de Inteligente (para los artesanos) o Persuasivo (para los servicios). Un éxito proporciona un beneficio de $10+1d10$ táleros, tras haber pagado ya todos los gastos del negocio. Si más de un personaje tiene Empresa, pueden ser socios del mismo negocio. Si es así, cada personaje puede hacer una tirada para calcular sus beneficios.

ESCAPISTA (Escape Artist)

El personaje tiene las articulaciones sueltas y está entrenado para dislocárselas y poder liberarse de ataduras o escurrirse a través de pasajes estrechos. Puede también liberarse de las presas de sus enemigos o salir de trampas como pozos o redes. En todos estos casos, el personaje gana una segunda oportunidad para superar la tirada, sin importar la característica usada.

IDENTIDAD FALSA (False Identity)

El personaje tiene una identidad falsa completa, con ropa, equipamiento y documentación que la respaldan. La identidad está tan bien hecha que no puede ser expuesta salvo que la propia persona que la creó (normalmente un miembro prominente de una organización o facción a la que pertenezca el personaje) la revele a propósito -o si el personaje hace algo claramente revelador.

FORJADO A FUEGO (FIRE FORGED)

El personaje nació durante un brillante fenómeno celestial o fue el único superviviente de un incendio devastador. Gana una protección mística de +1 contra el fuego y tiene una bonificación de +1 a todas las tiradas relacionadas con el uso o la resistencia al fuego y las llamas..

PIES LIGEROS (Fleet-Footed)

La criatura o persona se mueve a una velocidad inusual. En las situaciones en las que la precisión cuente, el movimiento es de 13 metros por turno. También otorga una bonificación de +3 a Ágil en las tiradas para huir o perseguir a alguien.

CONOCIMIENTO PROHIBIDO (Forbidden Knowledge)

El personaje, de alguna manera, ha acabado en posesión de secretos de tradiciones místicas respecto a alquimia y la fabricación de artefactos; puede que como resultado de espionaje o tras haber servido a un experimentado maestro. Con las habilidades de Alquimia o Crear Artefacto, el personaje tiene la capacidad de crear todos los elixires y artefactos, incluyendo aquellos que pertenecen a los secretos de otras tradiciones.

JUGADOR (Gambler)

El personaje obtiene una bonificación de +1 a todas las tiradas de Inteligente cuando juegue a juegos de azar o de estrategia. También gana +1 a las tiradas de Atento para percibir si le hacen trampas. Jugador se puede combinar con Tramposo para acumular las bonificaciones.

Jugador puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

CONOCIMIENTO DE LA NATURALEZA (Green Thumb)

El personaje tiene una conexión mística con todo lo que brota de la tierra y obtiene una bonificación de +1 a las tiradas relacionadas con la naturaleza, como orientarse en el bosque, encontrar comida y refugio y detectar o evitar trampas naturales. Esta bonificación también se aplica a todas las tiradas de Alquimia.

Conocimiento de la Naturaleza puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

RELIQUIA FAMILIAR (Heirloom)

El personaje ha heredado una reliquia familiar. Elige un arma o armadura opcional de la lista del manual básico o del avanzado, excepto aquellos objetos con algún tipo de cualidad mística.

ESCONDITE (Hideouts)

Muchas organizaciones tienen escondites en Ambria y otras regiones de Davokar; gremios y facciones como las brujas, los Exploradores de la Reina y la mayoría de los clanes bárbaros mantienen este tipo de lugares para sus miembros. El personaje conoce y tiene acceso a una serie de escondites vinculados a un grupo específico. Allí, puede quedarse y mantener un perfil bajo durante poco tiempo y adquirir o reemplazar equipamiento vital básico, incluyendo armas y armaduras.

Cuando el personaje necesite un escondite, puede hacer una tirada de Inteligente –un éxito significa que el personaje recuerda un lugar cercano. La localización está escondida, es segura y contiene equipamiento con un valor de hasta 10 táleros; el personaje decide que se guarda en el escondite, objetos y/o monedas. Se espera que el que coja algo del escondite lo reemplace más tarde, o por lo menos deje testamento de qué tomó y por qué motivo.

TERRORÍFICO (Horrifying)

El personaje sabe cómo amenazar de forma efectiva y puede asustar a la gente para que haga lo que quiera, aunque solo sea durante un momento. Gana una bonificación de +1 a todas las tiradas de Persuasivo que involucren amenazas, interrogación o coacción. El efecto es momentáneo; más tarde la víctima seguramente se vengue del personaje cuando se presente la oportunidad.

Terrorífico puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

IMITADOR (Impressionist)

El personaje es un imitador experimentado, ya sea imitando a un tipo de persona de su raza o a un individuo en específico. Gana una bonificación de +1 a las tiradas de Discreto cuando intenta imitar a otros. Si el personaje solo intenta actuar como un tipo de persona (como un guardia, por ejemplo) en lugar de una persona en particular, gana también una segunda oportunidad para superar la tirada.

Imitar a un tipo de persona que pertenezca a otra raza es más difícil; el imitador puede intentarlo, pero tiene una se-

gunda oportunidad de fallar la tirada. Imitar de manera creíble a individuos específicos de otra raza es imposible.

Imitador puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

MANIPULADOR (Manipulator)

El personaje sabe cómo manipular a otros, usando adulación, amenazas o una combinación de ambos. Gana una bonificación de +1 a las tiradas de Persuasivo contra una persona específica durante la escena. Se necesita tiempo influenciar en alguien; requiere una escena de manipulación emocional para alcanzar el efecto en cuestión. Por otro lado, la influencia dura más que simplemente mentir –la víctima acepta las ideas como suyas y las defenderá mucho después de que el manipulador se haya ido.

Manipulador puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

MÉDUM (Medium)

El personaje ha crecido en presencia de fantasma y ha desarrollado una conexión con el mundo de los espíritus. Gana una bonificación de +1 a las tiradas de Atento, Tenaz y Persuasivo para percibir, interactuar y someter a almas en pena. La bonificación también se aplica a los intentos de resistir los poderes del espíritu dirigidos contra el personaje.

Médum puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

ESPEJISMO (Mirage)

El personaje tiene un don místico y puede dar forma a efímeros espejismos en el aire; llamas que no emiten ningún calor, pequeñas figuras de luz que bailan y cosas así. El personaje también puede tejer imágenes falsas sobre objetos pequeños, como por ejemplo hacer que unos guijarros parezcan monedas brillantes. Con el tiempo, el espejismo no engañará a nadie ya que su efecto desaparece al final de la escena.

Con Espejismo, el personaje puede tirar contra Persuasivo para engañar a alguien y que acepte falsos bienes o un pago de monedas ilusorias, hasta un “valor” máximo de cien táleros. Además, Espejismo otorga una bonificación de +1 a Persuasivo cuando el personaje amenaza a alguien con su “poderosa magia”.

MÚSICO (Musician)

El personaje es un músico con talento y posiblemente versado en el arte del canto y tocar algún instrumento. Puede otorgarse a sí mismo o a su grupo una bonificación de +1 en todas las tiradas de Persuasivo; a todo el mundo le gusta escuchar una buena canción. Las habilidades del músico pueden salvarle la vida, ya que una bonita voz y el sonido de unas cuerdas bien afinadas pueden calmar a los monstruos de la categoría Bestia –si nadie amenaza a la criatura, una tirada de [Persuasivo--Tenaz] evitará que esta ataque.

Músico puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

RASTREADOR (Pathfinder)

El personaje posee unos sentidos bien afinados para localizar y seguir rastros, tanto debajo del suelo como en la superficie. Gana una segunda oportunidad para superar todas las tiradas de Atento cuando intente seguir un rastro o buscar una forma de ir o de volver de un lugar.

MULA DE CARGA (Pack-Mule)

El personaje está acostumbrado a llevar cargas pesadas. Las bases para calcular su capacidad de carga es Fuerte x1,5.

MASCOTA (Pet)

El personaje tiene un leal amigo como un jakaar o un gato víbora -cualquier bestia servirá, siempre que tenga una resistencia débil. La mascota tiene una lealtad inquebrantable hacia el personaje. En combate y conflictos lo controla el jugador como un segundo personaje, pero no gana experiencia y no puede desarrollar sus estadísticas (para eso necesitarías el ritual Familiar). Si la mascota muere, el personaje puede reemplazarla para el comienzo de la siguiente aventura.

RESISTENTE A VENENOS (Poison Resilient)

Exponiéndose cuidadosamente a toxinas, el personaje ha desarrollado una resistencia impresionante. Los venenos afectan al personaje como un nivel menor al normal -un veneno fuerte tiene un efecto de una dosis moderada; moderada se convierte en débil y débil solo causa 1 punto de daño durante los turnos que esté activo. La duración del veneno no se ve afectada, solo la cantidad de daño por turno. En cuanto a las toxinas que tengan otro efecto negativo que no sea daño, el personaje tiene una segunda oportunidad para superar la tirada para resistirlos.

SIRVIENTE (Servant)

El personaje tiene un sirviente personal. Puede ser un asistente personal, un mozo de cámara o algo por el estilo. El sirviente es leal al personaje, pero es inútil en términos de habilidades (resistencia débil). Puede realizar tareas sencillas, hacer guardia o llevar mensajes a otros, pero no contribuirá en situaciones peligrosas. El Director de Juego interpretará al sirviente y le proporcionará una personalidad adecuada.

MANTO DE SOMBRAS (Shadow Spawn)

El personaje nació durante un eclipse solar y desde entonces las sombras se ven atraídas hacia él. El Manto de Sombras otorga una bonifica-

ción de +1 a todas las toradas de Discreto cuando se esconde o se mueve sigilosamente.

Manto de Sombras puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

ALMA GEMELA (Soulmate)

El personaje tiene un alma gemela, en sentido romántico o fraternal. Independientemente de cual, el personaje puede mandar telepáticamente a su contraparte mensajes sencillos y emociones. Siempre saben aproximadamente donde está la otra persona y si está en algún tipo de problema.

La contraparte puede ser un personaje no jugador importante para el juego o el personaje de otro jugador; coméntalo con tus amigos y decide cual es mejor. En el último caso, es suficiente con que solo uno de los personajes coja este don.

NARRADOR (Storyteller)

El personaje es un narrador virtuoso y no importa si narra leyendas, mitos religiosos o cuentos cómicos, impresionará a la audiencia. El narrador gana una bonificación de +1 a las tiradas de Persuasivo cuando cuente una historia creíble para impresionar a su audiencia, y es lo suficientemente bueno como para recibir un pago por sus actuaciones (pag 103 Advanced Player's Guide)

Narrador puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

COTILLA (Telltales)

El personaje tiene oído y lengua para los cotilleos y puede enterarse de ellos y propagarlos a nuevos sitios. Gana una bonificación de +1 a todas las tiradas relacionadas con escuchar, propagar y discernir la verdad tras los rumores.

Cotilla puede adquirirse varias veces, para conseguir una bonificación total de +3 en las tiradas pertinentes.

DURO (Tough)

El personaje tiene un cuerpo resistente y un alma fuerte, lo que significa que su corazón sigue latiendo cuando el de otros se habría detenido. Un personaje con este don siempre puede hacer la tirada de muerte con dos dados y quedarse con el mejor.

**¿Larga o corta vida?**

Los rasgos *Longevo* y *Poco longevo* no se deben considerar como bendiciones o cargas, ya que principalmente tienen un efecto de ajuste del estado de ánimo; no tienen impacto en las reglas, y hay muy pocas situaciones en el juego donde la vida útil teórica de un personaje jugador sea de importancia.



Cargas

LAS CARGAS SON rasgos negativos que se suman a la historia del personaje y también proporcionan una Experiencia extra para gastar en habilidades / dones. El uso de cargas se considera una regla opcional, por lo que el grupo de juego debe llegar a un entendimiento común sobre si hacerlo o no.

ADICCIÓN (Addiction)

El personaje ha desarrollado una adicción y debe consumir cada día, o sufrirá el síndrome de abstinencia. La droga (vino, rapé del sueño o similares) cuesta un chelín por dosis. Un alquimista puede crear la droga por sí mismo por la mitad de precio. El síndrome de abstinencia otorga una penalización de -1 a todas las tiradas y será mayor cada día que pase, hasta -5. Cada día sin la droga, el personaje también debe hacer una tirada de [Tenaz -el modificador de abstinencia]. Si falla, abandonará cualquier cosa que esté haciendo y empezará a buscar desesperadamente su dosis diaria.

ARCHIENEMIGO (Arch Enemy)

El personaje tiene, ya sea por sus acciones pasadas o por su nombre, un enemigo jurado. Este individuo dedicará su vida a destruir -y al final, tomar- la vida del personaje. Al menos una vez durante cada aventura, se mostrará la influencia de este archienemigo. Normalmente actuará a través de otros, contratará matones o propagará mentiras con la esperanza de que los demás le harán la vida más difícil al personaje. Quién es exactamente este enemigo, por qué odia al personaje y qué recursos tiene a su alcance es algo que el jugador y el Director de Juego deberán decidir. Sin embargo, no puede ser alguien a quien pueda evitarse fácilmente o detener en sus acciones o en su rencor.

BESTIA (Bestial)

El personaje tiene apariencia de bestia en forma de un (o varios) rasgos distintivos -ojos de jakaar, colmillos de abojalí, escamas de lindorma en brazos y cuello, o algo parecido que cause miedo y rechazo. Esconder estos rasgos requerirá una tirada de [Discreto-Atento]. Si la tirada falla, el personaje tendrá una segunda oportunidad para fallar todas las tiradas de Persuasivo para pedir ayuda o protección. Sin embargo, la apariencia de bestia le otorga una segunda oportunidad de superar todas las tiradas de Persuasivo para hacer amenazas o intimidar. Tan pronto como puedan, aquellos objetivos de las amenazas del personaje -haya sido efectiva o no- le denunciarán a la guardia de la ciudad (o a autoridades similares) como sospechoso de ser una abominación.

SED DE SANGRE (Bloodthirst)

El personaje tiene sed de sangre, que despierta fácilmente, pero difícil de aplacar. La sed comienza si el personaje sufre daño y hace que perdona la vida a sus enemigos -ni siquiera si se rinden. Tratar de perdonar a un enemigo requiere un esfuerzo abrumador; el personaje tiene que sacrificar un punto de experiencia y luego superar una tirada de Atento.

CÓDIGO DE HONOR (Code of Honor)

El personaje ha adoptado un código de honor muy estricto, aplicable a todas las situaciones pero especialmente restrictivo en combate. El efecto del código es que el personaje nunca huye cuando empieza un combate. Seguro, a veces se puede evitar un combate, pero una vez que la pelea empieza ¡todos sus enemigos deben caer!

SECRETO OSCURO (Dark Secret)

El personaje tiene algún tipo de secreto oscuro que amenaza con destruir su reputación y su vida si fuera revelado. Quizá ha sido miembro de una secta corrupta, asesinado a alguien o protegido a un asesino y nunca fue descubierto. Si el secreto saliera a la luz, el personaje adquiriría la carga Paria o Buscado, en lugar de esta, dependiendo del tipo de secreto. Una vez por aventura habrá un riesgo de que se desvele el secreto; el personaje debe hacer una tirada de Discreto durante cada aventura, una tirada con una segunda oportunidad de superar. Si la falla, alguien descubre una pista que le puede conducir a la verdad. Puede que aparezca una prueba física (una carta, por ejemplo), o un testigo aclame haber visto algo o es el propio personaje hablando en sueños. Sin importar que la pista la encuentre un personaje no jugador o el personaje de otro jugador, el que tiene el secreto tiene que acallar su curiosidad de alguna forma o sufrir las consecuencias.

Un personaje no jugador podría querer extorsionar al personaje, antes que delatarlo.

ANCIANO (Elderly)

El personaje ya ha vivido sus mejores años y ahora tiene días mejores y peores. Si la primera tirada del día es un éxito, es un buen día y todo parece ir bien; si la primera tirada es un fallo, es un mal día -le da un ataque de gota, le duelen las articulaciones o el personaje está sin aliento incluso cuando está sentado. Cualquiera que sea la causa, el personaje tiene una penalización de -1 a todas las tiradas por el resto del día.

EPILÉPTICO (Epileptic)

El personaje se ve afectado por una mente sensible, lo que hace que pueda sufrir de violentos espasmos por todo el cuerpo cuando se excita o estresa. Si sacas un 20 en el dado durante una tirada, le dan espasmos, el personaje cae y está fuera de juego durante 1d6 turnos. Cuando pasan, el personaje está exhausto y sufre una penalización de -1 a todas las tiradas hasta el final de la escena.

IMPULSIVO (Impulsive)

El personaje actúa antes de pensar. Esto significa que tan pronto como el jugador abra la boca y diga que su personaje hace algo, lo hace -y el jugador no puede replanteárselo. La única manera de retener al personaje es sacrificar un punto de experiencia o aceptar un punto permanente de corrupción.

PESADILLAS (Nightmares)

El personaje está acosado por pesadillas todas y cada una de las noches, puede que por algo que haya experimentado, o por otras oscuras razones, como un presagio funesto o padecer una maldición familiar. Cada noche, el personaje debe superar una tirada de Tenaz para curarse de forma normal, o no se curará de forma natural ese día. No se ven afectadas otras formas de curación.

MARCA MÍSTICA (Mystical Mark)

El personaje lleva una marca mística en alguna parte del cuerpo, quizá una marca de nacimiento o una cicatriz hecha durante su vida. Cualquiera que sea el origen, el personaje corre el riesgo de que la gente piense que tiene una marca de corrupción. En situaciones que sean relevantes, el personaje tiene que superar una tirada de [Discreto←Atento] o atraerá la atención de una turba enfurecida o un cazador de brujas más o menos peligroso.

PROTEGIDO (Protégé)

El personaje tiene que cargar con alguien y protegerlo. Esa persona puede ser su hijo, un mentor viejo pero respetado, su pareja o simplemente un pariente molesto cuyo bienestar está ligado a una futura herencia para el personaje. De cualquier manera, esta persona será interpretada por el Director de Juego y tiene a meterse en problemas. El protegido no tiene características más allá de aquellas asociadas a una resistencia débil, y no gana experiencia por las aventuras –prácticamente es una carga todo el tiempo. Si el protegido muere o se pierde, el personaje se verá afligido por otros problemas; pena y remordimiento, reflejando una carga adecuada.

Si el personaje quería al protegido, puede adquirir cargas como Adicción o Pesadillas, cuando lo pierde. Y si se abandona esa protección en pos de una ganancia personal, quizás puedan ser Buscado o Archi Enemigo –los parientes del protegido no olvidarán fácilmente la traición del personaje.

ENFERMIZO (Sickly)

El personaje sufre una enfermedad crónica, haciéndolo débil. Normalmente, no muestra síntomas, pero cuando sufre daño o algún tipo de trauma, el personaje se encuentra en un gran riesgo de morir –todas las tiradas de muerte se harán con una segunda oportunidad de fallar.

LENTO (Slow)

El personaje se mueve inusualmente despacio. En situaciones donde la precisión cuente, el movimiento es de 7 metros por turno. También otorga una penalización de -3 a Ágil en las tiradas para huir o perseguir a alguien.

BUSCADO (Wanted)

El personaje está buscado por un crimen importante, ya sea real o falsamente acusado. El efecto es que el personaje corre el riesgo de ser reconocido y perseguido. Una vez por aventura, el personaje debe superar una tirada de Discreto para evitar ser identificado.





l charco de sangre se extendió por el suelo alrededor de Jela; Kasimer pre-
sionó sus fuertes manos contra su herida para detener la hemorragia. Gormyx se apoyó contra la puerta, tra-
tando de mantenerla cerrada, y al lado del troll estaba Agniesha, sentada en el suelo, abrazando su bastón de runas, agotada. Arron yacía muerto en el pasillo. Ya no tenía sentido pelear; Las criaturas de hueso del falso clérigo no tardarían en romper la puerta.

Sarli, la empleadora de grupo del cadáver, no se vio afec-
tada por el desastre, tal vez porque ya estaba muerta. Miró a través de las grietas en la puerta. *“Los golpeamos por detrás”*. Se volvió hacia Gormyx: *“No disfrutarás del viaje”*.

El troll murmuró y se ajustó el casco. Agniesha se puso de pie, apoyada en su vara, y Jela retiró las manos de Kasimer, reemplazándolas con las suyas. *“Ve”*, susurró ella. El enano asintió y le besó la frente.

Sarli sacó su espada y cortó el aire delante de ella. Entró por la grieta al Inframundo y tiró del troll con ella. La abertura se derrumbó detrás de ellos.

Jela sintió que el mundo a su alrededor se oscurecía. Como en un sueño, vio que la puerta se derrumbaba. Agniesha se estrelló el bastón en el suelo ante ella y los acólitos hechos de hueso que penetraron en la habitación cayeron por el agujero. Desde algún lugar más lejano llegó el canto de guerra de Gormyx.

Lo último que Jela percibió antes de que la oscuridad se la llevara fue a Kasimer saltando el agujero y atacando al sacer-
dote oscuro con sus dos hachas.



SECCIÓN 2

HABILIDADES

Habilidades

AQUÍ ENCONTRARÁS las descripciones de una larga lista de habilidades, principalmente las relacionadas con las nuevas ocupaciones presentadas en este libro. Al igual que con las habilidades presentadas en el Libro Básico, muchas de ellas pueden ser adquiridas por cualquier persona, ocupaciones y arquetipos aparte. Pero también existen las habilidades arquetípicas y las habilidades relacionadas con las profesiones, esta última solo está disponible una vez que el personaje cumple con los requisitos de una profesión, siempre que su grupo esté de acuerdo con esta limitación...

ALQUÍMIA (EXTENDIDA)

El campo de conocimiento de los alquimistas se encuentra en crecimiento constante mientras se recuperan viejas recetas y se crean nuevas fórmulas. Con esta guía los alquimistas pueden crear más elixires, listados al final de la sección de habilidades y ordenados en diferentes niveles como en el Libro Básico. Los efectos se describen en la página de Equipo (pag. 120).

Los alquimistas están acostumbrados a trabajar con substancias explosivas y volátiles, por ello, pueden manejar las granadas alquímicas correcta y eficientemente. Los alquimistas (empezando en el nivel Principiante) no fallan catastróficamente con las granadas alquímicas.

COMBATE ÁGIL (Agile Combat)

Sólo disponible para Juramentado de Hierro (Iron Sworn)

En los combates en áreas boscosas y terreno montañoso la distancia entre los oponentes puede cambiar rápidamente entre a distancia y melee. Los Juramentados de Hierro han desarrollado técnicas para el manejo de estos cambios de armas tan rápidos, y los más hábiles entre ellos son capaces de moverse por el campo de batalla alternando entre armas cuerpo a cuerpo y a distancia sin problemas y aprovechando cada ataque hostil para realizar contraataques. El personaje está entrenado en las técnicas avanzadas de los Juramentados de Hierro para salir victorioso de las escaramuzas.

Principiante **Pasiva.** El personaje puede dividir su movimiento y realizar una parte de la acción de movimiento antes de la acción de combate, y el resto después. Esto se usa para aprovechar al máximo el terreno y la cobertura. El personaje sigue recibiendo ataques gratuitos de los enemigos si se mueve dentro de su distancia de ataque cuerpo a cuerpo.

Adepto **Pasiva.** El personaje puede cambiar de armas como acción gratuita como parte de su acción de combate. Esto sólo se refiere al cambio de armas; no proporciona una acción para poder usar con otra finalidad. Por ejemplo, el Juramentado de Hierro podría comenzar sujetando dos armas, mover parte de su movimiento, cambiar a un arco, disparar, y volver a desenfundar las dos armas. Para finalizar, recorrería el resto de su movimiento.

Maestro **Reacción.** El personaje obtiene una segunda oportunidad para superar las tiradas de Defensa contra los Ataques Gratuitos recibidos al desrabarse del cuerpo a cuerpo. Además, cada uno de los Ataques Gratuitos de este tipo realizados contra el personaje, permite al Juramentado de Hierro realizar un Ataque Gratuito contra el enemigo. El personaje puede cambiar de armas libremente y contraatacar con la arma que mejor le venga en cada situación.



ELIXIRES DE PRINCIPIANTE

- Mina Alquímica (débil)
- Antídoto (débil)
- Tintura de fuego
- Polvo de Destello
- Hierbas curativas
- Flecha retornante
 - Homúnculo
 - Veneno (débil)
- Sabia morada (débil)
- Luz Reveladora
- Virote Aturdidor
- Pintura de Guerra
- Pan de Viaje
- Resina Roja

ELIXIRES DE ADEPTO

- Granada Alquímica
- Mina Alquímica (moderada)
- Antídoto (moderado)
- Vela Sanadora (débil)
- Esporas asfixiantes
- Concentrado mágico
- Concentrado de Zángano
 - Lágrimas curativas
 - Extracto Elemental
 - Vela Fantasmal
 - Agua Bendita
- Veneno (moderado)
- Vela de Ponzona (débil)
- Aceite de protección
- Sabia morada (moderada)
- Tinte de Sombra
- Bomba de Humo
- Bestezuelas Espinosas

ELIXIRES DE MAESTRO

- Mina Alquímica (fuerte)
- Antídoto (fuerte)
- Vela Sanadora (fuerte)
- Elixir de vida
- Veneno (fuerte)
- Vela de Ponzona (moderada)
- Sabia morada (fuerte)
- Amigo Espiritual
- Bomba de Esporas
- Bola de Trueno
- Bebedizo Transmutador
- Tinte Crepuscular
- Polvo espectral

MÍSTICO ACORAZADO (Armored Mystic)

Sólo disponible para Templarios

Los templarios han desarrollado técnicas para realizar los milagros de Prios usando una armadura completa. Cuando los Caballeros del Sol asaltan un asentamiento lleno de herejes o abominaciones oscuras, no es raro verlos marchitar a sus enemigos y bendecir a sus aliados mientras están vestidos de acero.

Principiante **Pasiva.** Los poderes místicos del personaje no se ven afectados por llevar armadura media. La armadura afecta a la defensa como siempre.

Adepto **Pasiva.** Los poderes místicos del personaje no se ven afectados por llevar armadura pesada. La armadura afecta a la defensa como siempre.

Maestro **Pasiva.** El místico acorazado ha trascendido a las limitaciones de la armadura y se beneficia de ello. Recibe un +1D4 al valor de protección de la armadura cuando la viste el místico, dado que una energía mística recorre el acero.

PUÑALADA DE FLECHA (Arrow Jab)

En el caos del campo de batalla, los arqueros se encuentran frecuentemente arrastrados al cuerpo a cuerpo. Para hacer frente a esto, se han desarrollado técnicas para el uso de armas a distancia en combate cerrado. Esta habilidad se puede usar con cualquier tipo de arco o ballesta.

Principiante **Reacción.** Como reacción a un ataque cuerpo a cuerpo contra él, el personaje puede coger una flecha y apuñalar al enemigo con ella. Debe superar una tirada de ataque normal contra el enemigo; un ataque exitoso provoca 1D6 puntos de daño y las características del proyectil (si las posee) son tenidas en cuenta.

Reacción. Al igual que en Principiante pero haciendo 1D8 puntos de daño.

Maestro **Reacción.** Al igual que en Adepto pero el Maestro gana además un ataque gratuito con el arco si la puñalada con la flecha tiene éxito. El Maestro apuñala con la flecha, entonces (en caso de éxito) recarga el arco para realizar un ataque normal contra el objetivo. Si se usa una ballesta, se requiere que la ballesta esté cargada de antemano y que la puñalada inicial se realice con otro virote, o que el personaje esté equipado con una ballesta de repetición.

ARTESANÍA DE ARTEFACTOS

(Artifact Crafting)

Sólo disponible para Artesano de Artefactos

Los días de gloria de la manufactura de artefactos parecen haber pasado y los poderosos secretos de la forja de runas parecen perdidos. Sin embargo, incluso en la sombra creciente de la corrupción, las artes creativas todavía persisten, aunque sea de forma modesta. El personaje ha sido instruido en la factura de artefactos y puede fabricar artefactos de grado más bajo. Hoy en día, los artefactos de mayor grado sólo se pueden encontrar excavando las ruinas de Symbaroum, pero los artesanos de artefactos pertenecen a una tradición que mantiene la cabeza bien alta a pesar de las sombras y la oscuridad.

Además, tiene conocimiento sobre artefactos legendarios y puede discernir cómo funcionan éstos. La Artesanía de Artefactos pertenece a habilidad *Estudiosos* cuando se analizan artefactos, pero no afecta a su uso.

Los artefactos se describen en detalle en la sección de Equipo en las páginas 123 a 127 de la Guía Avanzada del Jugador.

Principiante **Una vez por aventura.** El personaje puede fabricar un artefacto de nivel Principiante superando una tirada de Inteligencia.

Adepto **Una vez por aventura.** Como reconocido artesano de artefactos, el personaje puede fabricar un artefacto de nivel Adepto superando una tirada de Inteligencia.

Maestro **Una vez por aventura.** Siendo un famoso artesano de artefactos, el personaje puede fabricar un artefacto de nivel Maestro superando una tirada de Inteligencia.

ARTISTA DEL HACHA (Axe Artist)

Tradicionalmente, muchos guerreros de origen bárbaro empuñan hachas en la batalla, y estos guerreros han desarrollado técnicas especiales que hacen uso de todo el potencial del hacha. En las manos del personaje, el hacha resulta una herramienta de combate altamente efectiva. El hacha que se utilice puede ser tanto pesada como un hacha a una mano.

Principiante **Activa.** Lo primero que aprende un artista del hacha es atacar con la parte corta del arma provocando una distracción dolorosa para después golpear con fuerza. Este ataque provoca 1D6

puntos de daño y atude al enemigo si el personaje supera una tirada de [Diestro-Tenaz], lo que le permitiría realizar un ataque gratuito inmediatamente.

Adepto **Activa.** Lo siguiente en aprender es el poderoso golpe-doble: atacar con un lado del hacha para luego golpear seguidamente con el otro. El personaje realiza dos ataques en una acción de combate, cada uno de ellos con un dado de ataque un grado menor (1D10=1D8).

Maestro **Pasiva.** El Maestro vuelve al corazón del combate con hacha, el golpe-poderoso. Todo golpe de hacha provoca 1D4 puntos de daño más, limitado a un sólo golpe por acción de combate.

HERRERO (Blacksmith)

Todo pueblo en Ambria y Davokar tiene sus herreros, lo cual dice mucho sobre su importancia. Los herreros maestros son reverenciados en todas las culturas, entre Ambrios y trolls especialmente. El coste de forjar objetos es la mitad a la reflejada en la lista de precios y si el herrero vende los objetos creados, obtiene el precio de la lista como pago. En otras palabras, la ganancia obtenida por el herrero es la mitad del precio de la lista. Esta habilidad puede ser usada una vez por aventura, preferiblemente durante un interludio (o entre aventuras si resulta más razonable). Si los objetos son de tipo consumible (como flechas o viroles), el herrero puede crear 10 unidades cada vez.

Principiante **Especial.** El personaje puede fabricar un objeto de nivel Principiante superando una tirada de inteligencia. Además, puede reparar armaduras o adaptarlas para ser usadas por criaturas de mayor o menor tamaño. Los objetos de nivel principiante son las armas y armaduras ordinarias, incluyendo aquellas con las cualidades Larga y Corta. El herrero principiante no puede añadir ninguna otra cualidad a las armas y armaduras.

Adepto **Especial.** El personaje puede fabricar un objeto de nivel Adepto superando una tirada de inteligencia, añadiendo una cualidad más aparte de Larga o Corta. El herrero Adepto puede fabricar toda arma o armadura que aparece en el manual básico o la guía avanzada para los jugadores, exceptuando los objetos con cualidades místicas o aquellos que tengan más de una cualidad aparte de Larga o Corta. Ten en cuenta que un

¿Durante las aventuras o entre ellas?

Algunas habilidades se pueden usar "una vez por aventura". Esto se puede tratar de dos formas, dependiendo de lo que el grupo de juego prefiera. Si los personajes también tienen períodos activos entre aventuras, en los que se involucran en diversas actividades (trabajar, dirigir un negocio o algo así), estas habilidades pueden usarse durante ese período de tiempo; algunos personajes pasan el tiempo de inactividad en su laboratorio, su herrería, etc. Si el grupo está totalmente comprometido con una aventura continua, puede ser necesario tirar por estas habilidades al comienzo de cada nueva aventura, o encontrar una situación idónea durante ella.

Adepto no puede eliminar cualidades negativas de los objetos.

Maestro **Especial.** El personaje puede fabricar un objeto de nivel Maestro superando una tirada de inteligencia. Los Maestros herreros pueden añadir varias cualidades a las armas y armaduras, además de eliminar las cualidades negativas. Además, pueden infundir cualidades místicas en cualquier tipo de arma o armadura. Por cada cualidad añadida o eliminada, el precio del objeto se multiplica por 5. Las cualidades místicas multiplican el precio por 10.

COMBATE SANGRIENTO (Blood Combat)

Sólo disponible para Guardia de la Furia

Las brujas de Karvostí entienden el poder de la sangre mejor que nadie. Estos conocimientos se han desarrollado en cooperación con la Guardia de la Furia Dormida. La dedicación y el entrenamiento de la guardia les permite hacer uso de la sangre derramada en combate en su propio beneficio, sea la sangre suya o de sus enemigos.

Principiante **Reacción.** El personaje obtiene fuerza de la sangre que mana de sus heridas. Cuando su Resistencia se ve reducida a la mitad, tiene una segunda oportunidad para realizar las tiradas de ataque fallidas en combate cuerpo a cuerpo.

Adepto **Reacción.** Los ataques del personaje se vuelven más poderosos cuanto más daño reciba. Cuando su resistencia se ve reducida a la mitad, todos los ataques que realice en combate cuerpo a cuerpo provocan 1D8 más de daño.

Maestro **Reacción.** La sangre derramada del enemigo sana al guerrero. La mitad del daño causado por el personaje en combate cuerpo a cuerpo se suma a su resistencia, redondeando hacia abajo.

CANALIZACIÓN (Channeling)

Algunos hechiceros y cultistas, gracias a la exposición a los poderes oscuros, han desarrollado cierta capacidad para soportar la corrupción y atraerla hacia sí que dañaría a cualquier otro. Con la práctica, la Canalización también puede ser usada como arma brutal para transferir la corrupción a otros.

Principiante **Reacción.** El personaje puede recibir la corrupción temporal que de otra forma afectaría a cualquier otro en su línea de visión.

Adepto **Reacción.** El personaje obtiene una segunda oportunidad cuando tira para corrupción y en situaciones donde recibe la corrupción de otros. El personaje podrá escoger entre el valor más alto o más bajo según le resulte más favorable; combinado con el nivel de Canalización Maestro, el valor más alto es lo mejor, en los demás casos, el valor menor es lo más preferible.

Maestro **Reacción.** El personaje puede transferir la corrupción en otro ser; esto puede ser usado con cualquier forma de corrupción que sufra, sin importar su origen. Con una tirada satisfactoria de [Tenaz-Tenaz], la corrupción que reciba será transferida a un objetivo a la vista. Si falla la tirada, el Maestro sólo recibirá la mitad de la corrupción (redondeando hacia arriba), mientras el resto se esparce a su alrededor, marchitando las plantas y oscureciendo el terreno.

GOLPE BAJO (Cheap Shot)

En los tugurios de las mayores ciudades de Alberetor emergieron varias técnicas de defensa personal. Estas técnicas son usadas todavía por las bandas callejeras de Yndaros.

Principiante **Activa.** Golpes bajos tales como "besa la alcantarilla" (cabezazo) o "apretón de trasgo" (patada en la entrepierna) salen con naturalidad en situaciones de estrés. Estos ataques provocan 1D6 puntos de daño, y si el oponente resulta dañado, el personaje dispone de un ataque gratuito contra él.

Adepto **Reacción.** El personaje realiza un ataque normal de cuerpo a cuerpo y si provoca daño, puede añadir un giro o placaje. Esta maniobra lanza al oponente al suelo si supera una tirada de (Inteligente-Ágil).

Maestro **Reacción.** Todo enemigo que se enzarce en cuerpo a cuerpo con el personaje, recibe una réplica violenta que provoca 1D6 puntos de daño justo después de atacar. Esta réplica siempre golpea un punto débil y por lo tanto ignora cualquier armadura.

ENREDAR (Ensnare)

Mediante el uso de armas tales como boleadoras, redes o látigos, muchos de los luchadores y cazadores de origen bárbaro aprenden a limitar el movimiento de sus enemigos o presas. Esta habilidad también se conoce entre los Ambrios; las armas de flagelo de hecho, son muy utilizadas en los espectáculos de combate

en las arenas de gladiadores y por muchos cazarrecompensas. Se ha solidado ver a humanos robados esgrimiendo varas con cadenas que les permite enredar a sus enemigos. El personaje ha sido entrenado en técnicas de enredo usadas para obtener Ventaja en cuerpo a cuerpo o para capturar viva a su presa.

Principiante **Activa.** El personaje obtiene una segunda oportunidad para enredar un objetivo (requiere un arma con la cualidad Enredadora, mirar página 118 de la guía avanzada de jugador).

Adepto **Activa.** Además del efecto de nivel de Principiante, el personaje obtiene una segunda oportunidad para tumbar un oponente enredado (requiere un arma con la cualidad Enredadora, mirar página 118 de la guía avanzada de jugador).

Maestro **Reacción.** La habilidad de enredar del personaje es tal, que todo ataque de enredadera se considera que golpea el cuello del objetivo y tiene un efecto estrangulador; además del efecto de enredadera y la oportunidad de tumbar al enemigo, el objetivo sufre 1D6 puntos de daño ignorando armadura. Si el oponente queda a 0 de Resistencia, el personaje puede decidir dejarlo inconsciente en vez de matarlo.

PROEZA DE FUERZA (Feat of Strength)

Sólo disponible para guerreros

El espíritu del guerrero se fortalece en combate, proporcionándole un poder milagroso cuando lo necesita. El personaje es uno de los que han encontrado tal fuente de agresividad en sí mismo y sabe cómo hacer uso de él.

Principiante **Pasiva.** El personaje puede soportar una paliza y cuenta la Resistencia como (Fuerte+5). Esto no afecta al Umbral de Dolor que sigue siendo Fuerte/2 como habitualmente.

Adepto **Reacción.** El personaje se hace más fuerte a medida que sufre daño. Cuando la Resistencia del personaje se ve reducida a la mitad, obtiene una segunda oportunidad para superar las pruebas de Fuerte, incluyendo ataques si se tiran usando Fuerte.

Maestro **Reacción.** El personaje se vuelve aún más fuerte cuando es gravemente herido. Cuando la Resistencia del personaje se ve reducida a la mitad, añade +1D4 puntos de daño a los ataques de cuerpo a cuerpo, además de los efectos de nivel Adepto.

FLAGELANTE (Flailer)

Entre los caballeros de Ambria y sus escuderos, la eficiencia de las armas de cadenas articuladas se conoce desde hace tiempo. Se han desarrollado nuevas formas de utilizar este tipo de armas en el campo de batalla, técnicas que han sido adoptadas por otros guerreros. El personaje ha estudiado los secretos de las armas articuladas y ha aprendido a sacar provecho de todo su potencial.

Tabla 3: Habilidades

HABILIDAD	ARQUETIPO
Acróbata	Guerrero, Maleante, Cazador*
Alquimista	Místico, Maleante
Combate Ágil	Sólo Juramentado de Hierro
Místico Acorazado	Sólo Templario
Puñalada de Flecha	Cazador
Artesanía de Artefactos	Sólo Artesano de Artefactos
Artista del Hacha	Guerrero, Cazador*
Ataque Traicionero	Maleante, Cazador*
Versado en criaturas	Místico, Maleante, Cazador*
Berserker	Guerrero
Herrero	Todos
Combate Sangriento	Sólo Guardia de Furia
Guardaespalda	Guerrero
Canalización	Místico, Maleante
Golpe Bajo	Maleante
Dominación	Todos
Enredar	Guerrero, Maleante, Cazador*
Jinete	Todos
Atributo Excepcional	Todos
Proeza de Fuerza	Sólo Guerrero
Finta	Maleante, Cazador*
Flagelante	Guerrero
Ritmo de Martillo	Guerrero
Instinto de Cazador	Sólo Cazador
Golpe de Hierro	Guerrero
Juego de Cuchillos	Maleante
Líder	Todos
Estudioso	Místico, Maleante
Combate con Armadura	Guerrero
Danza del Manto	Sólo Ladrón Caballeroso
Tirador	Guerrero, Maleante, Cazador*
Medicus	Místico, Maleante, Cazador*
Poder Místico	Místico
Combate sin Armas	Guerrero

HABILIDAD	ARQUETIPO
Oportunista	Guerrero, Maleante, Cazador*
Venenos	Místico, Maleante, Cazador*
Armas de asta	Guerrero, Maleante, Cazador*
Pirotécnia	Sólo Espía de la Reina
Manos Rápidas	Guerrero, Maleante, Cazador*
Disparo Rápido	Cazador, Maleante, Cazador*
Reflejos Rápidos	Sólo Maleante
Recuperación	Todos
Ritualista	Todos
Tatuaje Rúnico	Guerrero
Combate con Escudo	Guerrero
Experto en Asedios	Todos
Sexto Sentido	Guerrero, Maleante, Cazador*
Hechicería	Místico
Combate con Vara	Cazador, Guerrero
Magia del Cetro	Sólo Mago del Cetro
Inquebrantable	Todos
Viento de Acero	Guerrero, Maleante, Cazador*
Estrangulador	Maleante
Talento Profundo	Sólo Místico
Santo de la Espada	Guerrero
Simbolismo	Místico
Táctico	Místico, Maleante
Teurgia	Místico
Trampero	Cazador, Maleante
Trucos de Arquería	Cazador
Cantar Troll	Místico
Ataque con dos Armas	Guerrero, Maleante, Cazador*
Armas a dos manos	Guerrero
Brujería	Místico
Ojo Místico	Místico, Maleante
Magia	Místico
Lucha	Guerrero

*Nota: La tabla de Habilidades en la Guía avanzada del jugador no contempla el uso de las habilidades del Libro Básico por parte del Cazador. He repartido todos estos siguiendo mi criterio personal, siéntete libre de modificar o de seguir tu propio criterio.

Principiante **Pasiva.** En las manos del personaje un arma articulada obtiene la cualidad Enredadora y podrá usarla para enredar al enemigo en vez de realizar un ataque normal.

Adepto **Pasiva.** El personaje potencia el daño secundario de las armas articuladas; estos golpes ahora provocan 1D8 puntos de daño en vez de 1D6.

Maestro **Activa.** El flagelante Maestro puede usar un arma articulada para continuar atacando incluso después de haber golpeado a un objetivo. El personaje puede atacar a todos los enemigos con los que se encuentra trabado en combate cuerpo a cuerpo; cada ataque se tira por separado.

RITMO DE MARTILLO (Hammer Rhythm)

El martillo es una de las armas más antiguas y, en las manos adecuadas, su brutal simplicidad puede crear un ritmo mortal que retumba sobre el campo de batalla. El personaje es uno de aquellos que, mediante entrenamiento y experiencia, puede aprovechar al máximo la fuerza del martillo, sea éste a una mano o la versión más pesada.

Principiante **Reacción.** El personaje puede aplastar el escudo del enemigo con el martillo. Después de un ataque fallido donde el enemigo se defiende con un escudo (donde el enemigo para el ataque del jugador), el personaje puede hacer una tirada de [Fuerte < Ágil]. Si supera la tirada, un escudo de madera se deshace en astillas mientras que un escudo de metal es arrancado de las manos del enemigo y cae al suelo. Además el portador del escudo sufre 1D6 puntos de daño por el potente golpe.

Adepto **Reacción.** Cuando un enemigo se defiende satisfactoriamente del ataque de martillo, el personaje puede sujetar el mango del martillo con las dos manos y arrollar al adversario. Una tirada superada de [Fuerte < Fuerte] empuja el enemigo un paso atrás, y en el hueco descubierto, el combatiente Adepto de martillo puede realizar un Ataque Gratuito contra el oponente.

Maestro **Activa.** El personaje realiza dos ataques de martillo contra el mismo objetivo en una sola acción. Si el oponente se defiende de cualquiera de éstos, el Maestro puede arrollar tal como se describe en el nivel de Adepto. Solo se puede realizar una embestida por turno, aunque el enemigo se defienda de los dos ataques.

INSTINTO DE CAZADOR (Hunter's Instinct)

Sólo disponible para Cazadores

Los cazadores tienen un instinto finamente sintonizado y, a fin de cuentas, hay pocos objetivos, ya sean criminales, bestiales o hechiceros, que puedan evitar los proyectiles del cazador.

Principiante **Especial.** El cazador fija un objetivo a la vista y obtiene una segunda oportunidad para tener éxito en los ata-

ques a distancia contra él. El objetivo se fija cuando el personaje realiza un ataque contra él, y el efecto dura hasta que la presa muera o la escena termine.

Pasiva. Los ataques a distancia del Cazador contra un objetivo fijado provocan +1D4 puntos de daño.

Reacción. El Maestro cazador no permite que escape presa alguna. El personaje obtiene un Ataque Gratuito contra un objetivo fijado tan pronto como éste se mueva. Esto sucede cada vez que el objetivo utilice una acción de movimiento para moverse de un lugar a otro; un blanco que use las dos acciones para moverse, provoca dos ataques a distancia gratuitos por parte del personaje.

JUEGO DE CUCHILLOS (Knife Play)

El uso de cuchillos es muy común en los tugurios de Yndaros; las hojas cortas tienen muchas ventajas a la hora de combatir en callejones angostos, en túneles de desagüe o dentro de los edificios. Una técnica especial de combate se ha desarrollado en este ámbito, llamada Juego de Cuchillos. Esta habilidad se ha extendido por toda Ambria y se usa en aquellas ocasiones en las que se combate en espacios reducidos. Juego de Cuchillos sólo se puede llevar a cabo con armas de tipo cuchillo, es decir, armas cortantes o perforantes con la cualidad Corta.

Principiante **Pasiva.** El personaje puede decidir atacar con Ágil en vez de Diestro cuando ataca con un arma corta de tipo cuchillo.

Adepto **Pasiva.** El personaje realiza dos ataques de cuchillo separados al mismo objetivo con cada acción de combate. Si el personaje tiene Ataque con dos armas, esta habilidad sólo afecta a uno de los ataques, para un total de tres ataques (dos con la mano hábil y dos con la otra).

Maestro **Reacción.** El personaje puede luchar eficazmente con un cuchillo a muy corta distancia del enemigo: cuando el personaje hace daño con un ataque de cuchillo, se supone que se encuentra tan cerca que el enemigo tiene dificultades para usar armas ordinarias de manera efectiva (el personaje tiene dos oportunidades para superar la prueba de Defensa) y no puede atacar con armas Largas. Para colocarse a una distancia mejor, el enemigo tiene que ...

... ganar la iniciativa en el siguiente turno (mira "Quick Strike" en la página 99 o "Take the Initiative" en la página 104 de la Guía avanzada del jugador) y continuar atacando hasta que el luchador de cuchillos ataque de nuevo.

... usar una acción de movimiento para destrasharse del cuerpo a cuerpo y sufrir un ataque gratuito por parte del luchador de cuchillos. Si el Ataque Gratuito provoca daño, el enemigo se encuentra una vez más demasiado cerca para poder atacar adecuadamente.

DANZA DEL MANTO (Mantle Dance)**Sólo disponible para el Ladrón Caballero**

Entre los duelistas de Ambria, los escudos se consideran incómodos y bárbaros, considerando la daga de parada como una herramienta más refinada para la defensa. Una de las escuelas ha ido un paso más allá y ha desarrollado técnicas más elegantes que hacen de la capa del duelistas un escudo danzante. El personaje puede utilizar un manto o una pieza de tela similar en su mano libre para defenderse. En las manos del personaje, la tela se convierte en un escudo hipnótico y distractor que puede confundir e incluso cegar al oponente.

Principiante **Pasiva.** El manto del personaje, o cualquier pieza de tela similar sujetado en la mano proporciona un +1 a la defensa.

Adepto **Activa.** El manto del personaje golpea los ojos del enemigo, cegando temporalmente al objetivo si el ataque tiene éxito. El personaje obtiene inmediatamente un Ataque Gratuito contra el blanco, un ataque contra el que el enemigo deberá defenderse como si estuviera cegado. Todo aquel que ataque al objetivo cegado puede aprovecharse de la situación durante un turno.

Maestro **Activa.** En las manos del Maestro, el manto es como un látigo con la cualidad Enredadora, dando la posibilidad de atrapar el objetivo. Mira la cualidad Enredadora en la página 188 de la Guía avanzada del jugador para más detalles.

OPORTUNISTA (Opportunist)

En medio de la batalla, es cuando los puntos débiles se exponen y pueden ser aprovechados. Este hecho es conocido por los guerreros experimentados tanto en Ambria como en Davokar, quienes han enseñado a otros a hacer uso de tales oportunidades.

Principiante **Reacción.** El personaje tiene una segunda oportunidad para superar los Ataques Gratuitos obtenidos cuando el enemigo se aparta del cuerpo a cuerpo.

Adepto **Reacción.** El personaje puede utilizar habilidades activadas en los Ataques Gratuitos que obtenga cuando el enemigo se aparta del cuerpo a cuerpo. Si se usa, se cancela la segunda oportunidad para superar la tirada que provee el nivel de Principiante.

Maestro **Reacción.** Cuando el enemigo se separa del cuerpo a cuerpo, el Maestro oportunista obtiene tanto la segunda oportunidad para superar la tirada, como la opción de usar una habilidad en el Ataque Gratuito.

PIROTECNIA (Pyrotechnics)**Sólo disponible para el Espía de la Reina**

En Ambria, los avances en el campo de la alquimia han llevado al uso de armas alquímicas. Se sabe que los agentes secretos de la Reina emplean tales dispositivos cuando combaten a los enemigos del reino o escapan de situaciones peligrosas. El personaje puede usar elixires especiales para cegar o debilitar al enemigo. Ten en cuenta que el nivel Maestro de la habilidad Sexto

Sentido permite actuar normalmente a pesar de estar cegado; Sexto Sentido no afecta a ningún otro efecto de Pirotecnia.

Principiante **Activa.** El personaje puede usar Polvo de Destello (Flash Powder) fabricado por un alquimista para deslumbrar al enemigo en combate cuerpo a cuerpo. Esto requiere una tirada de [Diestro-Ágil]; el ataque provoca 1D4 puntos de daño (ignora armadura) y el blanco queda cegado durante 1D4 turnos. El personaje puede además manejar granadas y minas alquímicas si arriesgarse a un fallo catastrófico.

Adepto **Activa.** El personaje puede utilizar una Bomba de Humo (Smoke Bomb) para llenar un área de humo denso. Si la Bomba de Humo se lanza desde la distancia, hace falta una tirada de Diestro para que aterrice donde se pretende. Si se lanza a los pies del personaje no hace falta ninguna tirada, pero se verá afectado de la misma forma que los demás en el área. Todos en la zona, amigos y enemigos, quedan cegados hasta que abandonan el lugar (dos acciones de movimiento en cualquier dirección). Aquellos que permanezcan entre la humareda deben superar un prueba de Fuerte o sufrir 1D4 puntos de daño, ignorando la armadura, debido al envenenamiento por humo.

Maestro **Activa.** El personaje puede activar y lanzar con efectividad una Bola de Trueno (Thunder Ball) hacia un grupo de enemigos. Todos los objetivos en un radio de cinco metros son golpeados, una tirada de [Diestro-Ágil] decide si sufren el daño total o sólo la mitad. El daño es de 1D12 ignorando armadura. Además, todos los objetivos que reciban el daño total quedarán cegados durante 1D4 turnos.

DISPARO RÁPIDO (Rapid Fire)

Los arqueros en Ambria y Davokar han desarrollado técnicas de disparo rápido. En esencia, si son diestros, colocan la flecha en el lado derecho del arco en lugar de a la izquierda, y disparan varias flechas a la vez desde el carcaj para sostenerlas en la mano izquierda. De esta forma, las flechas pueden ser sujetas, apuntadas y disparadas en un solo movimiento, lo que significa que pueden lanzarse una detrás de la otra, una verdadera mala noticia para los objetivos poco blindados. La habilidad requiere que algún tipo de arco sea usado en combate.

Principiante **Activa.** El personaje puede sacrificar su acción de movimiento para disparar una segunda flecha, dos en total. Esto sólo se puede realizar si la acción de combate se utiliza también para disparar el arco. Las tiradas de ataque por las flechas se lanzan por separado y pueden (pero no es obligatorio) ser disparadas al mismo blanco.

Adepto **Activa.** El personaje puede disparar dos flechas en una sola acción de combate, a uno o varios objetivos.

Maestro **Activa.** El personaje puede disparar tres flechas en una sola acción de combate, a uno o varios objetivos

REFLEJOS RÁPIDOS (Rapid Reflexes)

Sólo disponible para Maleantes

Los maleantes no tienen mucho en común, aparte de que todos son supervivientes, ya sea porque les gusta estar vivos o para seguir luchando por sus objetivos. Esta voluntad de mantenerse vivo ha resultado en el desarrollo de varias formas para evitar daños.

Principiante **Reacción.** En situaciones donde el personaje sufre de efectos que provoquen un daño a la mitad o total (como por ejemplo las granadas alquímicas o la Casacada de Azufre), el personaje sufrirá sólo la mitad del daño si el daño es total y ningún daño en caso de mitad de daño. Como ejemplo, si es alcanzado por la Cascada de Azufre que causa 1D12 de daño en caso de impacto y 1D6 si falla, se convierte en 1D6 en caso de impacto y ningún daño en caso de fallar.

Adepto **Reacción.** El maleante evita el ataque cuerpo a cuerpo del enemigo y baila alrededor colocándose a su espalda; con una tirada de éxito de Defensa, el maleante y el oponente intercambian posiciones, si el jugador lo desea. Esto significa que el maleante se libra de estar flanqueado sin sufrir un Ataque Gratuito, y además, el enemigo termina en una posición flanqueada si había algún aliado al lado del maleante.

Maestro **Gratuita.** Los reflejos del Maestro maleante son tan agudos que ignora el orden de turno habitual y siempre actúa primero; solo otros con esta habilidad y un valor más alto en Ágil o Atento pueden ir antes que el maleante.

TATUAJE RÚNICO (Rune Tattoo)

Los artesanos de runas del Clan Vajvod en el este de Davokar a menudo se tatúan a sí mismos y a sus aliados con poderosas runas. Estas runas parecen casi vivas y brillan al rojo vivo cuando se activan en combate. El personaje lleva tales tatuajes, ya sean hechos a sí mismo, requiere el ritual Grabar tatuaje Rúnico (Carve Rune Tattoo), o se le otorga al personaje como regalo o recompensa, probablemente por un servicio de gran importancia para el simbolista que lo hizo. El Tatuaje Rúnico requiere que alguien use el ritual Grabar Tatuaje Rúnico (Carve Rune Tattoo) en el personaje. Si el personaje tiene la habilidad desde el principio, el tatuaje ya está en su lugar.

Principiante **Reacción.** El tatuaje rúnico proporciona un bonificador de +1D4 a la armadura contra los ataques, pero sólo si el personaje decide activarlo. Activar tal efecto cuesta un punto de corrupción temporal por cada ataque que impacte y el personaje decide si utilizarlo o no antes de hacer la tirada por otro tipo de armadura. Además, la runa protege del clima y el viento como si fuera conjunto completo de ropa.

Adepto **Reacción.** El tatuaje rúnico se siente atraído por las heridas en el cuerpo del personaje y brilla alrededor de ellas.

Maestro El personaje regenera un punto de Resistencia por turno; cada punto sanado cuesta un punto en corrupción temporal. El guerrero tatuado puede abortar el proceso de regeneración cuando lo deseé.

Reacción. El tatuaje rúnico añade poder a los ataques del guerrero. Cuando un enemigo es golpeado y si el jugador lo desea, el tatuaje brillante fluye a través del arma produciendo +1D4 puntos de daño, a costa de tantos puntos en corrupción temporal como daño provocado para el personaje.

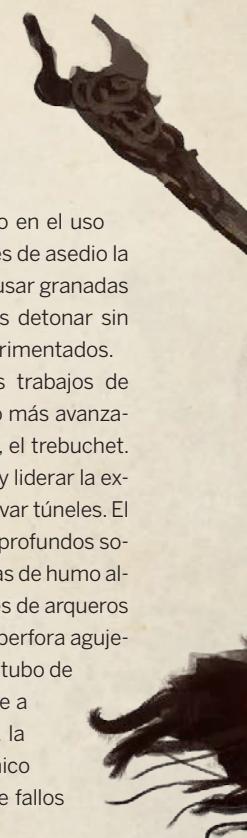
EXPERTO EN ASEDIOS (Siege Expert)

En Ambria, las guerras se libran de dos maneras: en el campo de batalla y mediante asedios. Las armas de asedio se usan en ambos casos. Esta habilidad cubre el uso de ballestas, torres de asedio y catapultas, y también la habilidad para construir estos artíluguos desde cero. Un experto en asedio puede planificar y organizar la excavación de trincheras y túneles de protección con el fin de socavar los muros de un enemigo. A esto se agrega el uso de armas alquímicas en el campo de batalla: granadas alquímicas, vasijas explosivas, baterías a distancia y tubos de fuego alquímicos, tanto estacionarios como portátiles. Todas las armas de asedio y campo de batalla se describen en la sección de Armas, a partir de la página 110 de la guía avanzada del jugador.

Principiante **Especial.** El personaje ha sido entrenado en el uso del lanzavirote y la construcción de torres de asedio la ubicación necesaria. El personaje puede usar granadas alquímicas y no corre riesgo de hacerlos detonar sin querer, algo que sí ocurre con los no experimentados.

Adepto **Especial.** El personaje puede dirigir los trabajos de construcción y el uso de armas de asedio más avanzadas, como la catapulta y su primo mayor, el trebuchet. En un asedio, el personaje puede planear y liderar la excavación de trincheras protectoras y socavar túneles. El personaje ha aprendido los secretos más profundos sobre el arte de las armas de asedio: pantallas de humo alquímico que ocultan a las tropas atacantes de arqueros hostiles; el uso de la vasija alquímica que perfora agujeros en las fortificaciones del enemigo; y el tubo de fuego alquímico, arrojando fuego y muerte a cualquiera que pase frente a él. Además, la versión portátil del tubo de fuego alquímico puede manejarse sin peligro, sin riesgo de fallos catastróficos.

Maestro **Especial.** La comprensión del personaje de las armas alquímicas es excepcional, y todas obtienen la calidad Masiva si no la tienen ya.



COMBATE CON BASTÓN (Staff Fighting)

La aparente simplicidad del bastón tiende a enmascarar su versatilidad como arma, que es demostrada por hábiles luchadores que a menudo se encuentran entre los elfos de Davokar y los magos del cetro ascetas que usan sus bastones de runas para pelear si la situación así lo exige. También hay luchadores con bastón entre los bárbaros, a menudo usando el hacha-pica como arma (arma llamada Alabarda en Ambria). La cuestión de si estas tradiciones de lucha tienen o no un origen común es redundante; todos son igualmente efectivos, algo que un personaje con esta habilidad podrá demostrar. El combate con bastón se

puede realizar con todas las armas largas: bastón, lanza, alabarda y pica. También se puede usar la más exótica vara con cadena. Además, las técnicas de lucha con bastón son especialmente útiles para cualquiera que las use con la más simple de todas las armas largas: el bastón de madera.

Principiante **Reacción.** El personaje se ha entrenado para parar los ataques y gana un +1 en Defensa; con el bastón de madera o con la vara rúnica (más rápida y balanceada que otras armas de la misma categoría) la bonificación es de +2 a Defensa.

Adepto **Reacción.** El personaje utiliza el extremo opuesto del arma Larga para obtener un Ataque Gratuito si el oponente se defiende del ataque inicial. El Ataque Gratuito se tira por separado y el daño es de 1D6. Si se empuña un bastón de madera (es decir, no una lanza ni alabarda, pero sí una vara rúnica), esto se podrá llevar a cabo después de cualquier éxito en Defensa contra los ataques cuerpo a cuerpo, el luchador de vara realiza una rápida réplica después de haber parado.

Maestro **Activa.** El personaje ha aprendido a apuntar a las piernas y después atacar al enemigo caído en un sólo movimiento. El ataque inicial lanza el enemigo al suelo si el atacante supera una prueba de [Diestro-Ágil] y luego hace un Ataque Gratuito con Ventaja sobre el enemigo.

MAGIA DEL BASTÓN (Staff Magic)

Sólo disponible para Magos del Cetro

Los Magos del Cetro fueron antaño los guardias del emperador de Symbaroum. Luego de la caída del último emperador, se retiraron a su fortaleza en las profundidades de Davokar, con la esperanza de reformar su debilitada orden. Según ellos, son los culpables de la caída de Symbaroum; fallaron a su deber debido a que estaban más preocupados por los títulos, intrigas y la posición en vez de proteger el imperio. La reforma dio lugar a la orden tal como es hoy en día, sus miembros aparecen como místicos taciturnos y de austeros atuendos de asombrosos poderes. El personaje es uno de los elegidos, le ha sido entregado un bastón rúnico y la tarea de restaurar la antigua grandeza de la orden, aplastando la oscuridad y colocando al legítimo heredero del último emperador en el Trono de espinas en Symbar. Los Magos del Cetro son un grupo de elite, que exigen mucho a los reclutas desde el principio; sólo los místicos más prometedores pueden tener la esperanza de luchar contra la oscuridad como miembros de su orden.

Principiante **Especial.** El mago del cetro ata su alma a un bastón rúnico, tallado con las runas de los elementos. El bastón absorbe toda la corrupción que el personaje sufriría por aprender poderes místicos de su tradición a nivel Principiante. Si el personaje ya sufre de corrupción permanente cuan se ate a la vara, el grado de corrupción permanente se reduce en 1D6. Esto sólo sucede



una vez; si la vara se pierde o debe ser reemplazada, no hay una nueva reducción. Además, el mago puede activar una runa elemental como acción gratuita para provocar +1D4 de daño con el bastón, no importa si se usa en combinación con los poderes de la tradición o como arma cuerpo a cuerpo. El personaje puede escoger entre fuego, rayo, frío o ácido. Activar la runa no produce corrupción.

Adepto

Especial. El bastón absorbe toda la corrupción que el personaje sufriría por aprender poderes místicos de su tradición a nivel Adepto. Además, la vara vincula la corrupción tan bien que el personaje tiene una segunda oportunidad de tirar por corrupción al usar todos los poderes incluidos en su tradición; el personaje sufre el menor de los dos resultados

Maestro

Especial. El bastón absorbe toda la corrupción que el personaje sufriría por aprender poderes místicos de su tradición a nivel Maestro. Además el bastón absorbe la corrupción temporal tan eficazmente, que el personaje no sufre corrupción temporal cuando usa poderes pertenecientes a la Magia del Cetro.

ral. Si el personaje no dispone de ningún poder místico o si prefiere seleccionar una habilidad como característica, también está permitido. Un talento vinculado a la habilidad Ritualista (incluyendo todos los rituales individuales) o a Ojo Místico, significa que estas habilidades no costarán más de un punto de corrupción temporal. Además, ventajas como Conocimiento de las Eras (Wisdom of the Ages) pueden ser escogidas también. El Talento Profundo no tiene efecto alguno en la corrupción permanente a la hora de aprender poderes fuera de la tradición mística; sólo afecta a la corrupción temporal adquirida a la hora de usar el poder.

Adepto

Pasiva. Un personaje de nivel Adepto en Talento Profundo utiliza todo su valor en Tenaz como umbral de corrupción, en vez de sólo la mitad. Este individuo ne se combierte en abominación hasta que su total de corrupción no alcanza un valor de Tenaz x2.

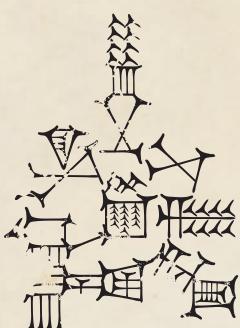
Maestro

Especial. El talento de Maestro permite al personaje lanzar cualquier poder místico, pero sólo a nivel de principiante. Hay una segunda oportunidad de fallar toda tirada de éxito y el uso del poder causa 1D8 puntos de corrupción temporal. Todos los poderes místicos están disponibles, sin importar a qué tradición pertenecen.

TALENTO PROFUNDO (Strong Gift)

Sólo disponible para Místicos

Existen muchos mitos que describen el origen de los poderes místicos, y todas las tradiciones establecidas afirman rápidamente que la suya es la más antigua, o al menos tan antigua como la práctica mística misma. Sea cual sea la verdad, muchos creen que fueron místicos autodidactas con un don especialmente perfeccionado o fuerte quienes fundaron las primeras tradiciones. El Talento Profundo, innato o adquirido a través de pruebas y prácticas, aún se puede encontrar en algunos místicos. Por un lado, el regalo ofrece una resistencia singular contra la corrupción del mundo. También dota al místico con la capacidad de utilizar poderes místicos improvisados, a un alto coste en corrupción.



Símbolos escritos en pergamo que, según el Clan Varakko, son un mapa de un santuario de la edad de Symbaroum. Los símbolos adyacentes, que significan Deidad y derramamiento de sangre, estimulan la imaginación de muchos magos.

Principiante **Especial.** El Talento Profundo permite al personaje escoger un poder característico. Este poder se elige de entre los poderes ya conocidos por el místico, y desde entonces, usar ese poder sólo costará un punto de corrupción tempo-

SANTO DE LA ESPADA (Sword Saint)

Entre los duelistas de Ambria, hay quienes han logrado una simbiosis casi mística con sus espadas de esgrima, que manejan como si fueran extensiones de su cuerpo y alma. Las técnicas de Sabto de la Espada solo se pueden usar con una espada de esgrima (u otra espada a una sola mano con la calidad Equilibrada). Una daga de parada o la habilidad de Danza del Manto también pueden usarse en combinación con la espada, pero Santo de la Espada no se puede combinar con la habilidad Ataque con dos Armas para obtener bonificaciones adicionales por daño.

Principiante **Pasiva.** El personaje ha aprendido a aprovechar al máximo la lucha con una espada equilibrada en una mano y una daga de parada en la otra. El daño infligido por la espada es 1D10, en lugar de 1D8.

Adepto	Reacción. El personaje puede realizar un contraataque rápido. Después de una Defensa exitosa por turno, el personaje gana un Ataque Gratuito contra el enemigo
Maestro	Reacción. El Maestro puede realizar una serie de réplicas y gana un Ataque Gratuito contra el oponente con cada prueba de Defensa superada, sin limitación en el número de Ataques Gratuitos por turno. Como una adición Pasiva, el daño de la espada equilibrada aumenta a 1D12.

SIMBOLISMO (Symbolism)

El simbolismo se desarrolló en el este, más allá de los Cuervos, en lo que los simbolistas llaman “La primera ciudad de los humanos”, un lugar de mito, perdido en algún lugar de los vastos desiertos de los desiertos orientales. Hoy en día, los simbolistas se reúnen en Vajvod, en el este de Davokar, a pesar de que algunos de ellos viajan a lo largo y ancho en su búsqueda del conocimiento de runas, signos y símbolos. La suposición básica de los simbolistas establece que el mundo consiste en signos y símbolos, y que, por lo tanto, puede verse afectado e influenciado por la alteración de signos y símbolos que representan sus diversas características. Los poderes del simbolismo se crean dibujando o escribiendo. También son posibles procedimientos extravagantes, como bordados, grabados o tejidos. Dejando a un lado los procedimientos, el poder del símbolo es liberado por la orden del simbolista, y el símbolo se vaporiza cuando se libera su poder. Crear un símbolo no da corrupción, pero cuando se activa, quien lo usa sufre un (1) punto de corrupción temporal.

Principiante **Especial.** El personaje ha comenzado a comprender el poder de las runas. Los signos deben estar físicamente representados, tallados, pintados, grabados, tatuados, lo que lleva tiempo; para un Principiante, se necesita una hora para crear un símbolo de poder. Sin embargo, solo se necesita una acción de combate para activar un símbolo, lo cual se hace pronunciando una frase de activación. Ten en cuenta que el simbolista tiene que ver o estar en contacto directo (distancia cuerpo a cuerpo) con el símbolo para activarlo. El simbolista solo puede tener un símbolo por poder místico preparado de esta manera. Cuando se usa un símbolo, se debe recargar, lo que requiere el mismo tiempo que para crear el símbolo desde cero.

Adepto	Especial. Con una acción de combate, el simbolista puede pintar rápidamente un símbolo en un libro o dibujarlo en el barro o el polvo del suelo. Estos símbolos temporales trascienden la limitación que establece que el simbolista solo puede tener un símbolo por potencia preparada. Para el Adepto, la activación de símbolos, sin importar si están preparados de manera más permanente (ver Principiante) o son de naturaleza temporal, es una acción gratuita en la que solo tiene que pronunciar una sola palabra. Sin embargo, solo se puede activar un símbolo por turno. Además, el simbolista Adepto puede elegir activar símbolos usando un desencadenante físico en lugar de una palabra. El disparador es decidido por el místico cuando se crea el símbolo, y puede ser, por ejemplo, que una criatura viviente entra a una habitación, que alguien pisa el símbolo o que un arma es desenfundada dentro del rango cuerpo a cuerpo. El simbolista puede excluirse o no de esta ecuación, pero los aliados del simbolista no pueden ser excluidos: si actúan de acuerdo con el desencadenante, el símbolo se activa. El Adepto puede borrar uno de sus propios símbolos con un simple gesto (acción gratuita), pero esto requiere tener que tocar el símbolo.
Maestro	Activa. Como acción de combate, el simbolista puede dibujar runas de poder en llamas en el aire y activarlas como parte de la misma acción. Por lo tanto, los símbolos funcionan igual que los poderes de otras tradiciones, excepto que el místico solo sufre un punto en la corrupción temporal por activación. Estos símbolos momentáneos trascienden la limitación que establece que el simbolista solo puede tener un símbolo por potencia preparado.

Maestro	Activa. Como acción de combate, el simbolista puede dibujar runas de poder en llamas en el aire y activarlas como parte de la misma acción. Por lo tanto, los símbolos funcionan igual que los poderes de otras tradiciones, excepto que el místico solo sufre un punto en la corrupción temporal por activación. Estos símbolos momentáneos trascienden la limitación que establece que el simbolista solo puede tener un símbolo por potencia preparado.
---------	---

TRAMPERO (Trapper)

Las trampas se han utilizado desde la antigüedad y en Davokar son particularmente útiles. Entre los bárbaros, el arte de preparar trampas es conocido por muchos e incluso los ambrianos que se aventuran en el bosque saben apreciar una buena trampa. El personaje se ha dado cuenta de que los monstruos y las abominaciones se combaten mejor después de haber sido atrapados y encadenados. Los tramperos capacitados pueden desplegar y desarmar tanto trampas mecánicas como minas alquímicas. Además, cuando surge la necesidad, el personaje

La verdad sobre los Simbolistas

Según los simbolistas del Clan Vajvod, los humanos llegaron a la región al oeste de los Cuervos como refugiados del este. Las leyendas dicen que el territorio de los Vajvod fue el primero en ser poblado y que la colonización costó muchas vidas. Lo que se interpuso exactamente en su camino es un tema de debate y conjeturas: se habla de gigantes, hordas de bestias depredadoras y una tribu humana llamada Aravax o Axerva, posiblemente relacionada con la raza de arácnidos conocida más tarde como los seguidores de Angathal Taar. Independientemente de ello, los simbolistas afirman que las leyendas tienen una lección invaluable que contar.

Claro, se podrían haber salvado muchas vidas humanas si los refugiados hubieran usado poderes místicos más potentes y más rápidos, pero solo a corto plazo. El hecho de que la humanidad finalmente triunfara se debió a lo que se había aprendido de errores anteriores: ideas sobre la capacidad del mundo para castigar brutalmente a todos los que lo violan o abusan de él. Basados en esta lógica, los simbolistas ortodoxos afirman que la diferencia entre todas las demás tradiciones místicas es escasa; que las brujas y los magos en realidad no son mucho mejores que los brujos.

Trampas y Terreno

La efectividad de las trampas está determinada por las limitaciones y el potencial del terreno. Por lo tanto, se sugiere que se use un Mapa de combate cuando se empleen trampas (ver página 162 del Libro Básico). Si se usa Movimiento por escala, una trampa cubre un cuadrado (ver página 181 del Libro Básico).

puede fabricar rápidamente trampas improvisadas a partir de los materiales disponibles. Vea más sobre las reglas con respecto a las trampas en la página 102 de la Guía avanzada del jugador.

Principiante Activa. Superando una prueba de Inteligente, el personaje puede usar una acción de combate para desplegar o mecánica. El efecto depende del nivel de la trampa (ver página 127 en el capítulo Equipamiento de la Guía avanzada del jugador). El personaje también puede construir una trampa improvisada, pero esto requiere de un turno completo para llevar a cabo. Una trampa improvisada hecha por el personaje infinge 1D6 de daño.

Activa. El personaje puede manipular minas alquímicas de la misma forma en la que maneja trampas mecánicas. Una trampa improvisada hecha por el personaje ahora infinge 1D8 de daño.

Activa. El personaje es un famoso trampero que sabe cómo sacar el máximo provecho de cualquier tipo de trampa. Las trampas y las minas se cuentan como si fuesen de un grado más alto: débil se vuelve moderado, moderado se vuelve fuerte y el personaje tiene una segunda oportunidad en todas las tiradas cuando usa un dispositivo fuerte. Los intentos de los enemigos de descubrir, desarmar o liberarse se vuelven más difíciles; los dados de daño se lanzan dos veces y se escoge el resultado más alto. Para las trampas alquímicas, la repetición de la tirada de daño solo se refiere a la explosión inicial, no al daño continuo que sigue. Las trampas improvisadas ahora infligen 1D10 de daño.

TRUCOS DE ARQUERÍA (Trick Archery)

Hacer trucos con arcos y ballestas es la máxima moda en Ambria, tan apreciado en los espectáculos, como efectivo en el combate. Los arqueros que usen trucos no son muchos, ya que la mayoría de la gente carece de la paciencia para perfeccionar sus habilidades a un extremo tan asombroso. El personaje es uno de los pocos que han dedicado sus vidas a perfeccionar el arco o la ballesta.

Principiante Activa. El personaje puede usar un turno completo (combate mas movimiento) para apuntar perfectamente y luego alcanzar una ubicación muy precisa en el enemigo: disparar al arma en la mano, clavar cierta parte del cuerpo a una pared o árbol cercano, o apuntar a los ojos para cegar al enemigo. El ataque se tira como de costumbre y si golpea e infinge daño, también se produce el efecto deseado: un arma se suelta y debe ser recogida, una flecha que clava al enemigo en una pared debe ser retirada o rota, y un golpe cercano a los ojos deja al enemigo cegado temporalmente. Cualquiera que sea el caso, el objetivo pierde una acción de combate para hacerse cargo de la situación.

Activa. El arquero puede hacer que los proyectiles reboten en pisos, paredes, muebles, escudos o criaturas vivas con una piel o armadura robusta para poder alcanzar a los objetivos detrás de la cobertura para que el personaje no necesite una línea de visión clara antes de disparar. Debe tener una idea de dónde está el objetivo o lo ha visto esconderse, por ejemplo, detrás de una cobertura o en una habitación contigua. Si el objetivo ha realizado una acción de doble movimiento, no puede ser alcanzado. Este tipo de ataque se realiza de la forma habitual, tanto en la tirada de ataque como en la prueba de daño.

Reacción. Una vez por turno, el personaje puede parar un ataque a distancia exitoso. Esta maniobra de detención a distancia puede ser de dos tipos: contra un ataque cuerpo a cuerpo dirigido a un aliado: el maestro arquero dispara un proyectil que desvía un ataque que de otro modo habría golpeado a uno de sus aliados. Esta maniobra de parada requiere superar una prueba de [Diestro-Ágil]; si tiene éxito, el ataque falla y el aliado no sufre ningún daño. Frente a un proyectil físico dirigido al arquero o un aliado: la maniobra de parada requiere superar una prueba de [Diestro-Ágil]; si tiene éxito, el proyectil recibido se desvía y pierde su objetivo.

CANTAR TROLL (Troll Singing)

La tradición mística de los trolls se expresa a través del canto, a veces acompañado de música tocada con cuerno, flauta o gaitas. De acuerdo con las canciones educativas de los trolls, la tradición proviene del estilo de canto kauking que los trolls usan para comunicarse a través de largas distancias en el Inframundo.

Principiante **Especial.** El cantante troll no sufre corrupción permanente por aprender canciones troll en el nivel Principiante, pero no tiene protección contra la corrupción temporal sufrida al cantarlas. Además, una vez por escena, todos los cantantes de trolls tienen una segunda oportunidad de tener éxito en una prueba cuando intentan influenciar o afectar la mente de un objetivo (es decir, situaciones en las que el adversario se defiende usando el atributo Tenaz). La repetición de la tirada no se puede usar para crear o mantener una cadena de efectos místicos.

Adepto **Especial.** El cantante troll no sufre corrupción permanente al aprender canciones troll en el nivel Adepto. Además, el Adepto puede repetir una prueba de éxito al tratar de influir o afectar la mente de un objetivo, también al crear o mantener una cadena de dichos efectos místicos.

Maestro **Especial.** El cantante troll no sufre corrupción permanente por aprender canciones troll al nivel Maestro. El Maestro puede repetir cada prueba de éxito cuando intenta influenciar o afectar la mente de un objetivo, también cuando crea o mantiene una cadena de tales efectos místicos.

LUCHA (Wrestling)

La lucha es popular entre los guerreros, apreciada con fines educativos, así como por su valor para el entretenimiento. Por lo tanto, los combates de lucha se pueden ver en las arenas de las ciudades más grandes de Ambria, en los campamentos del ejército entre los soldados aburridos, así como en el campo de batalla en medio de espadas y hachas. El personaje está entrenado para luchar, con o sin la protección de la armadura. El rasgo Robusto agrega una bonificación a Fuerte al lanzar a un oponente o resistirse a ser arrojado: +2 en nivel Principiante, +4 en nivel Adepto, +8

en nivel Maestro. Robusto no da bonificación si se usa algún otro atributo además de Fuerte.

Principiante **Activa.** El personaje conoce las maniobras básicas de lucha y puede usarlas contra oponentes armados. Además, el personaje puede luchar mientras sostiene armas; no hace falta soltarlos ni envainarlos. El ataque se realiza como de costumbre y, si tiene éxito, el luchador agarra firmemente al enemigo. El luchador puede intentar derribar al enemigo o simplemente mantener el agarre; Ambas alternativas requieren una prueba de [Fuerte<Fuerte]. El lanzamiento infinge 1D4 de daño, ignorando la armadura, y deja al enemigo boca arriba. La alternativa a un lanzamiento, mantener el agarre, no infinge ningún daño, pero el enemigo no puede actuar hasta que el luchador falle una prueba [Fuerte<Fuerte]. Además, todos los aliados del luchador tienen ventaja sobre el enemigo agarrado. El luchador no puede hacer nada más mientras mantiene el agarre, dejándolo vulnerable: todos los enemigos tienen ventaja sobre el luchador

Adepto **Reacción.** El personaje ha aprendido a contrarrestar la fuerza de un oponente y puede usarlo para arrojar al enemigo al suelo. Primero, el luchador debe pasar una prueba de defensa normal frente al ataque cuerpo a cuerpo del enemigo, luego debe pasar una prueba de [Ágil<Fuerte]. El lanzamiento infinge 1D4 de daño, ignorando la armadura, y el enemigo arrojado termina boca arriba, pierde el aliento y no puede realizar ninguna acción activa durante el turno siguiente.

Maestro **Reacción.** El lanzamiento reactivo del personaje (ver el nivel Adepto) solo requiere una prueba pasada [Ágil<Fuerte], no se necesita una prueba de Defensa. Si el lanzamiento falla, se lanza una prueba de Defensa para evitar ser golpeado. El lanzamiento del Maestro infinge 1D6 de daño, ignorando la armadura, y el enemigo arrojado termina boca arriba, pierde el aliento y no puede realizar ninguna acción activa durante el turno siguiente. Además, el luchador Maestro obtiene inmediatamente un Ataque Gratuito sobre el enemigo.

Kauking

El estilo de canto conocido como Kauking entre los trolls se puede describir como un gemido agudo y melodioso que recorre largas distancias. Las canciones son generalmente sin palabras, pero los tonos, la melodía y el ritmo tienen significado para aquellos que están preparados para comprenderlo.

Tradiciones Místicas

EL MUNDO ES ANTIGUO y sus tradiciones místicas son muchas y variadas. Algunos de estos entran en contacto con Ambria y Davokar; otros ya están establecidos allí, en secreto en Ambria o existentes en lugares remotos, raramente visitados en el interior de Davokar, entre ellos, *Magia del Bastón, Simbolismo y Cantar Troll*.

Simbolismo

EL SIMBOLISMO NACIÓ en el este, más allá de los Cuervos, y los místicos que huidos lo llevaron a lo que ahora es el territorio del Clan Vajvod en Davokar. Los simbolistas son anteriores a la fundación del Clan Vajvod, al menos de acuerdo con los restos cubiertos de runas que los bárbaros descubrieron cuando llegaron por primera vez al área.

El principal de estos remanentes es el Templo de Azure, construido en piedra azul traída a Vajvod desde más allá de las montañas y cubierta de runas talladas por muchas generaciones de simbolistas. Aún hoy, el templo azul es el escenario de las raras Reuniones Rúnicas, cuando los nuevos miembros se inician en la tradición.

LOS TÍTULOS EN EL SIMBOLISMO

Los simbolistas tienen pocos títulos y solo difieren entre aprendices y miembros iniciados, a menudo llamados "Seguidores" y "Tejedores". El término "Tejedor maestro" también se usa como título honorífico para simbolistas destacados. Los seguidores a veces se llaman en broma "Husillos", refiriéndose a la rueca de hilar, ya que muchos simbolistas piensan en el mundo como un tejido o pintura que remodelan o repintan

con sus poderes. También es habitual que los Tejedores tomen títulos que creen que merecen, desde "Tallador de Signos", "Pintor de Destinos" y "Trenzador de Patrones", hasta "Artista Rúnico" y "Artesano de Poder". En la Reunión Rúnica, una reunión anual donde Los simbolistas que pueden juntarse en el Templo de Azure en Vojvodar, solo los Tejedores pueden hablar y votar, mientras que los Seguidores escuchan. Los Tejedores Maestros no tienen una autoridad especial aparte de la que se otorga a todos los Tejedores, pero naturalmente sus opiniones tienen más peso.

PODERES

Los simbolistas pintan o escriben cuando usan sus poderes, a menudo en materiales perecederos como pergaminos o en la tierra, pero los Tejedores expertos pueden escribir runas brillantes en el aire. También se hacen runas talladas de un tipo más permanente, pero generalmente en lugares donde se espera que permanezcan durante largos períodos de tiempo y se "recarguen" después de haber sido activadas. El simbolismo incluye los poderes *Runas protectoras, Glifo drenante, Símbolo cegador y Sello de destierro*.



¿Qué sabe un mago de los secretos de Symbaroum?

Un mago del bastón sabe lo mismo con respecto al destino de Davokar y Symbaroum tanto como otros místicos y cazadores de tesoros bien informados. Saben de caminos relativamente seguros desde el castillo de la orden dentro de Davokar hasta el asentamiento bárbaro más cercano, y ya que pasan mucho tiempo patrullando el área, que conocen la geografía cercana al castillo.

Por supuesto, los rumores afirman que los grandes maestros entre los magos del bastón saben mucho más que eso, como la ubicación precisa y las rutas seguras a la ciudad de Symbar. Pero como no están dispuestos a compartir tales ideas, aparentemente creen que un cierto conocimiento puede ser peligroso.

Entre los magos del bastón en general, es más o menos obvio que tarde o temprano llegará un día en que los Maestros dirigirán la orden a Symbar, para reclamar el Trono de Espinas en una última batalla decisiva contra los poderes de la oscuridad.

RITUALES

Como parte de una tradición basada en la escritura, los simbolistas también han puesto gran énfasis en los rituales, y la tradición enseña una serie de rituales únicos que involucran símbolos y signos cargados. Al ser principalmente conocidos por sus tatuajes, muchos simbolistas mayores están cubiertos con poderosos tatuajes rúnicos, que ofrecen el mismo tipo de protección y ayuda a sus aliados cercanos.

El simbolismo incluye los rituales *Escritura lejana*, *Trampa de hechizos*, *Tallar tatuaje rúnico* y *Guardián rúnico*.

CORRUPCIÓN

El origen del simbolismo se remonta a la destrucción del este, y muchos artesanos rúnicos explican el nacimiento de su tradición basándose en el objetivo de resistir y/o evitar la corrupción. A medida que la vida desaparecía en el este y se convirtió en el desierto desolado y arruina-

do que es hoy, los simbolistas estaban ocupados profundizando en su conocimiento. No fue hasta que el imperio más allá de los Cuervos cayó y la región circundante se vio devastada (por culpa de otros místicos, según leyendas simbolistas), que los místicos fundadores del Simbolismo huyeron a través de las montañas al paisaje deshabitado del río que hoy se conoce como Vojvodar.

La fuerza del simbolismo es su resistencia a la corrupción: los simbolistas no sufren una corrupción permanente por aprender los poderes de la tradición o por crear símbolos. Sufren algo de corrupción cuando se activa un símbolo, pero menos que los miembros de otras tradiciones, solo un punto de corrupción temporal por símbolo activado. La debilidad del simbolismo es que es lento; un simbolista intercambia su protección contra la corrupción por el tiempo que lleva elaborar los símbolos. Sin embargo, los rituales del simbolismo funcionan igual que los rituales de otras tradiciones.

Magia del Bastón

LA ORDEN DE MAGIA DEL BASTÓN consiste en un número de monjes guerreros ascéticos que se ven a sí mismos como descendientes de la guardia del último emperador de Symbaroum. Los magos del bastón viven en su castillo en lo profundo del bosque, en las partes salvajes de Davokar, donde las ruinas del imperio caído les recuerdan constantemente su fracaso del pasado. Según sus mitos, la caída de Symbaroum estaba directamente relacionada con la muerte del emperador, y como sus guardaespaldas era su deber mantenerlo vivo. Por lo tanto, en la mente de los magos, la caída de Symbaroum fue por su culpa y, con la destrucción del imperio, la oscuridad entró en esta parte del mundo.

Corresponde a los magos que viven hoy en día corregir los errores del pasado, lo que significa que deben luchar contra la corrupción y finalmente resucitar al imperio caído. En la lucha contra la corrupción, tienen un valioso aliado en el Pacto de Hierro; incluso si los magos no son miembros oficiales del pacto, a menudo cooperan con los elfos. Sin embargo, el Pacto de Hierro y los magos del bastón no siempre están de acuerdo, particularmente en la idea de que un nuevo emperador debe ocupar su lugar en el Trono de los Espinos, mientras que los magos consideran que la muerte del emperador es el factor desencadenante. Los elfos recuerdan al emperador como la raíz de todo mal.

Además de atacar a quienes, por ignorancia o por hambre de poder, confraternizan con los poderes de corrupción, los magos del bastón buscan continuamente "El descendiente y legítimo heredero del último emperador". La búsqueda es tan difícil como frustrante, con muchos magos en serio desacuerdo en cuanto a cómo organizar la búsqueda y a quién definir como objetivo. La mayoría de los magos del bastón prefieren el combate más tangible contra las abominaciones, los hechiceros y los pocos cazadores de tesoros que se aventuran tan lejos en Davokar que se acercan al corazón de Symbaroum: la ciudad en ruinas de Symbar y su trono vacío.

TÍTULOS DE LA MAGIA DEL BASTÓN

La orden de los magos del bastón tiene tres títulos: Sin bastón (aprendices; es decir, místicos establecidos que entrenan con la orden pero que aún no han ganado una vara), Bastón Rúnico (aquellos que han recibido un bastón) y, finalmente, los Maestros del Bastón.

PODERES

Los poderes de Magia del bastón están asociados con el bastón, visto como una extensión del alma de un verdadero mago guerrero y como su principal arma. Además de eso, la tradición presenta una serie de poderes defensivos que emanan de las runas de un bastón.

La magia del bastón incluye los poderes *Anatema*, *Runas protectoras*, *Armas danzantes*, *Esfera* y *Bastón Proyectil*.

RITUALES

Los magos menos experimentados generalmente no se enfocan en aprender rituales, pero tan pronto se establecen como guerreros expertos, aprenden rápidamente al menos uno de los rituales ofensivos de la tradición: *Tormenta de sangre* o *Tremor*. De hecho, los magos de alto rango esperan que sean capaces de desatar tales poderes destructivos en el combate, y los Maestros del bastón siempre aprenden estos rituales y algunos rituales tomados de otras tradiciones.

Los rituales de Magia del bastón se realizan de una manera especial: se tejen sobre el bastón de runas y luego se almacenan en él, con el bastón vibrando de la fuerza, hasta que el mago lo introduce en el suelo y emite una palabra de poder (requiere una acción de combate). Entonces el poder del ritual toma efecto.

Una vez se ha almacenado un ritual, el bastón no puede usarse para otros poderes o rituales; Si es así, el ritual almacenado queda abolido. Sin embargo, el mago es libre de activar las runas elementales del bastón (ver la habilidad Magia del Bastón) y usarlas como un arma cuerpo a cuerpo, incluso con los poderes de un ritual almacenado.

Cantar Troll

Como tradición, el Cantar Troll es tan antiguo como la raza de los trolls, al menos, su memoria colectiva no recuerda nada antes de las canciones. Según el mito, la raza de los trolls se creó a través de las canciones del mundo, tarareada por los espíritus del aire y el polvo, al ritmo de la cola de la Serpiente Mundo tocando el lecho de piedra.

Para los trolls, las canciones de los Escaldos junto con el martilleo de los herreros, y las garras de los guerreros en las paredes de piedra del Abismo componen el gran himno de la vida. La cultura de los trolls, la raza en sí, incluso la existencia de trolls solitarios, es impensable sin las canciones.

TÍTULOS DE LOS CANTORES TROLL

Los cantores Troll no tienen títulos, pero siguen un sistema simple de aprendizaje donde un cantante prometedor aprende de un maestro. Cuando un aprendiz ha aprendido lo suficiente, se les asigna la tarea de servir a los gobernantes lo mejor que puedan, y más tarde llega el momento de pasar el conocimiento y las habilidades a un nuevo aprendiz.

PODERES

Los poderes de los Cantares Troll influyen en las mentes más que en los cuerpos, y a menudo afectan a muchos oyentes a la vez, en lugar de a un solo objetivo. Además, algunos de los poderes se realizan como himnos que se pueden cantar en paralelo con otras actividades; un himno de combate cantado en la batalla puede no ser tan poderoso como otros poderes, pero en combinación con los golpes del martillo, el efecto es considerable.

El Cantar Troll incluye los poderes *Arma Danzante*, *Himno debilitador*, *Confusión*, *Himno heroico*, *Himno de batalla* y *Retribución*.

Si un mago del bastón usa rituales de otras tradiciones, funcionan como lo harían normalmente.

CORRUPCIÓN

La orden enseña que la corrupción es un efecto secundario del ejercicio negligente del poder. Los magos no consideran que la corrupción sea inmoral en sí misma, pero enfatizan que la corrupción del místico puede convertirse en el arma del enemigo; a todos los magos se les enseña que los hechiceros pueden usar la propia corrupción del mago en su contra, por lo que se debe evitar la corrupción.

El orden también mantiene vivas las lecciones más antiguas y más oscuras, las lecciones que afirman que el uso desacuidado de los poderes místicos, los rituales y los artefactos no solo afectan al místico que los maneja, sino también al mundo circundante. Como prueba de esto, a menudo se refieren a las desérticas tierras al este de los Cuervos, que en algún momento fueron tierras de cultivo florecientes y la cuna del primer imperio de la humanidad. Y dado que la orden, según los magos, proviene del este, no es improbable que sus relatos morales sobre la importancia de la restricción mística contengan algunos granos de verdad.

RITUALES

El Cantar Troll tiene pocos rituales propios y los que existen a menudo tratan de reparar a los quebrantados o encontrar a los perdidos, como en los rituales *Restaurar* y *Recuperar*. Sin embargo, la falta de rituales no impide que los Escaldos aprendan rituales de otras tradiciones.

CORRUPCIÓN

Aceptar voluntariamente la corrupción es impensable para la mayoría de los cantores troll. A través de las canciones, los trolls recuerdan el mundo tal como era antes de la corrupción, mucho antes de que los humanos llegaran y comenzaran a construir sus imperios. Cuando Symbaroum se oscureció por el hambre y la codicia, los trolls dieron la bienvenida a la intervención de los Elfos; apoyaron el Pacto de Hierro y contribuyeron al nacimiento de Davokar. Al menos esto se dice en las canciones.

Hoy en día, los trolls viven en el Abismo bajo el bosque, donde la oscuridad se reproduce; y en cavidades y cuevas se recoge en charcos de malicia. Estos lugares de nacimiento de abominaciones recuerdan a todos los trolls, cantantes o no, que ha llegado el crepúsculo o el invierno del mundo. También saben que este crepúsculo no puede ser expulsado por las luces misteriosas que brillan en sus pasillos subterráneos; que este es un invierno durante el cual las temperaturas templadas del Infra-mundo no los protegerán de ser mordidas por la escarcha.

Poderes y rituales

EN ESTA SECCIÓN ENCONTRARÁS los poderes y rituales que la Guía del jugador avanzado agrega al juego. Ten en cuenta que algunos de ellos están destinados exclusivamente para profesiones místicas y, por lo tanto, no están disponibles para aquellos que no cumplen con los requisitos de la profesión. Estos poderes están marcados con la frase “Sólo disponible para...” Por ejemplo, el poder *Bastón Proyectil* solo está disponible para los magos del bastón, mientras que la *Esfera de poder* pertenece a la magia del bastón pero puede ser adquirida por otros.

SELLO DE DESTIERRO (Banishing Seal)

Tradición: Simbolismo

Material: un símbolo creado para este propósito. El místico une las energías de destierro a un símbolo, que cuando se desata se expande en ondas sobre el área. En el momento de la creación, el místico debe elegir qué tipo de criatura será afectada (abominaciones, bestias, seres culturales o no muertos).

Principiante **Activa.** El símbolo dispara una cadena de energías de destierro. El objetivo más cercano al símbolo se ve afectado si el místico pasa una prueba de [*Tenaz* ← *Tenaz*]; si tiene éxito, se intenta desterrar al próximo enemigo y así sucesivamente, hasta que una prueba falla. Las criaturas desterradas deben abandonar el área tan rápido como puedan y no pueden volver antes del final de la escena.

Adepto

Activa. Igual que el nivel de principiante, pero las criaturas que no se ven afectadas (la prueba falla) sufren 1D4 de daño por el poder, ignorando la Armadura. Los objetivos que no se ven afectados por el efecto de destierro pueden optar por huir para evitar ser dañados; Si es así, no pueden regresar hasta después de la escena.

Maestro

Activa. Igual que el nivel de principiante, pero aquellos que no son desterrados sufren daño 1D8, ignorando la Armadura. Los objetivos que no se ven afectados por el efecto de destierro pueden optar por huir y solo sufrir 1D4 de daño, ignorando la Armadura; Si es así, no pueden regresar hasta después de la escena.

Tabla 4: Poderes místicos

PODER	TRADICIÓN	PODER	TRADICIÓN
Anatema	Magia, Magia del Bastón, Teurgia	Herida compartida	Brujería, Teurgia
Aliento Negro	Hechicería	Himno de Batalla	Cantares Troll
Alma de Fuego	Sólo Piromantes	Himno Debilitador	Cantares Troll
Arma Danzante	Magia del Bastón, Cantares Troll	Himno Heroico	Cantares Troll
Aura Impía	Hechicería	Imperceptible	Magia, Teurgia
Aura Sagrada	Teurgia	Imposición de manos	Brujería, Teurgia
Bastón Proyectil	Sólo Magos del Bastón	Levitar	Magia, Teurgia
Cacería Salvaje	Sólo Caminantes de Sangre	Maldición	Brujería, Hechicería
Cambiaformas	Brujería	Manto de Espinas	Sólo Tejedoras Verdes
Cascada de Azufre	Magia	Martillo de monstruos	Teurgia
Castigo	Hechicería, Cantares Troll	Modificación ilusoria	Magia
Confusión	Magia, Cantares Troll	Muro de Llamas	Magia
Dador de Vida	Sólo Confesores	Paseo Espiritual	Sólo Nigromantes
Empuje mental	Magia	Prisma ardiente de Prios	Teurgia
Enredadera veloz	Brujería	Purgatorio	Sólo Inquisidores
Erupción de larvas	Brujería, Hechicería	Rayo Negro	Hechicería
Escudo bendito	Teurgia	Refugio terrestre	Brujería
Esfera	Magia del Bastón	Runas Protectoras	Magia del Bastón, Simbolismo
Espejismo	Sólo Ilusionistas	Sello de Destierro	Simbolismo
Espíritus Atormentadores	Sólo Espiritistas y Nigromantes	Símbolo Cegador	Simbolismo
Exorcizar	Sólo Demonólogos	Someter Voluntad	Brujería, Magia, Hechicería
Forma verdadera	Magia, Teurgia	Teletransporte	Sólo Demonólogos
Glifo Drenador	Simbolismo	Tormenta de flechas	Brujería
Golpe espectral	Hechicería	Transformación regresiva	Brujería
Golpe Psíquico	Sólo Mentalistas		

RAYO NEGRO (Black Bolt)

Tradicion: Hechicería

Material: Un fragmento de vidrio volcánico.

Durante la Gran Guerra, los rayos negros de los Señores Oscuros, atrapando y quemando sus objetivos, eran temidos por todos. En días más recientes, otros hechiceros han descubierto que pueden hacer lo mismo, extendiendo sus almas manchadas y usándolas como un látigo que atrapa y corroa al enemigo. El místico no puede lanzar un nuevo rayo negro mientras que al menos un enemigo siga atrapado por este poder, pero es libre de hacer uso de otros poderes místicos.

Principiante **Activa.** Con una prueba [*Tenaz* ← *Ágil*] superada, el personaje lanza un rayo negro a un enemigo. Si tiene éxito, el objetivo es golpeado y sufre 1D6 de daño, ignorando la Armadura. Además, el objetivo queda atrapado y puede que no actúe hasta que logre liberarse, lo que requiere una prueba superada de *Tenaz* (se realiza una tirada cada turno después del primero) o sucede automáticamente si el místico pierde la concentración, [*Tenaz* - *Daño*].

Adepto **Activa.** El personaje lanza una cadena de rayos negros. Esto funciona igual que en el nivel de principiante, pero para cada objetivo que es golpeado por el rayo, otro enemigo puede ser alcanzado, hasta que se falle una tirada. Todos los enemigos afectados pueden intentar liberarse del efecto del poder, y si uno de ellos tiene éxito, todos ellos son libres de actuar inmediatamente. Lo mismo ocurre si el místico pierde la concentración, [*Tenaz* - *Daño*].

Maestro **Activa.** El personaje lanza una cadena de rayos negros al igual que a nivel de adepto, pero los objetivos atrapados deben liberarse individualmente; no pueden ayudarse mutuamente como a nivel de adepto. Si el místico pierde la concentración [*Tenaz* - *Daño*], todos los objetivos se liberan inmediatamente de la oscuridad que los enreda.

ALIENTO NEGRO (Black Breath)

Tradicion: Hechicería

Material: La corrupción permanente del propio místico.

Un místico con corrupción permanente puede arrojar su oscuridad interior e infectar a otros con corrupción, o curar criaturas ya contaminadas..

Principiante **Activa.** Una (1) criatura es golpeada; Tira 1D4 contra su corrupción total. Si la tirada es igual o menor que el valor de corrupción, la criatura cura una cantidad igual al resultado de la tirada; Si es mayor, la criatura sufre el resultado en corrupción temporal.

Adepto **Activa.** Igual que en principiante, pero tirando 1D6.

Maestro **Activa.** Igual que el nivel de Adepto, pero el ataque se realiza en cadena, donde se golpea a otro objetivo si el anterior sufrió corrupción. Tan pronto como alguien es sanado, la cadena se rompe.

SÍMBOLO CEGADOR (Blinding Symbol)

Tradicion: Simbolismo

Material: Un símbolo preparado.

Las intrincadas runas emiten energías que pueden cegar temporalmente a aquellos que están deslumbrados por la luz. El efecto de un símbolo cegador se suspende de inmediato si la víctima usa una dosis de Lágrimas curativas.

Principiante **Activa.** Las runas disparan una cadena de energías cegadoras. El objetivo más cercano al símbolo está cegado si el místico pasa una prueba de [*Tenaz* ← *Tenaz*]; si esto tiene éxito, se intenta cegar al próximo enemigo y así sucesivamente, hasta que falla una prueba. Las víctimas solo están ciegas por un turno antes de recuperar automáticamente la vista.

Adepto **Activa.** Mismo efecto que a nivel principiante. Sin embargo, el efecto dura hasta que el místico falla una prueba de *Tenaz* o pierde la concentración [*Tenaz* - *Daño*].

Maestro **Activa.** Mismo efecto que a nivel principiante. Sin embargo, el efecto dura hasta que el afigrido recupera la Resistencia mediante poderes curativos o elixires.

HIMNO DE BATALLA (Combat Hymn)

Tradicion: Cantares Troll

Material: Ninguno, pero el místico debe cantar en alto.

Hay un poder en bruto e indomable en el canto, y algunos místicos aprenden a cantar mientras luchan para ganar una fuerza adicional considerable cuando luchan contra el enemigo. El personaje es uno de los que han aprendido a cantar himnos de combate para aumentar sus posibilidades de combate. La canción se interrumpe si el místico usa otro poder místico o si la concentración se pierde debido al daño [*Tenaz* - *Daño*].

Principiante **Gratuita.** El personaje se otorga a sí mismo y a todos los aliados una bonificación de +1 a *Ágil*, *Fuerte* o *Diestro* (el aliado elige qué atributo se verá afectado) mientras el canto continúe.

Adepto **Gratuita.** El personaje se otorga a sí mismo y a todos los aliados una bonificación de +1 a *Ágil*, *Fuerte* y *Diestro* mientras el canto continúe.

Maestro **Gratuita.** El personaje y todos los aliados obtienen un bonificador de +1 a *Ágil*, *Fuerte* y *Diestro* durante el tiempo que continúe el canto. Además, el personaje y todos los aliados recuperan 1D6 de *Resistencia* cuando comienza la canción; Este efecto curativo solo se puede utilizar una vez por escena.

ARMA DANZANTE (Dancing Weapon)

Tradicion: Magia del Bastón y Cantares Troll.

Material: Con el mero uso de la fuerza de voluntad, el místico hace que un arma vuela y luche, con la velocidad y la agilidad de un pensamiento. El arma en cuestión no tiene que ser especial de ninguna manera; Si tiene cualidades o poderes, estos pueden ser utilizados por el místico de acuerdo con las reglas de combate estándar. Sin embargo, el místico no puede usar

otras habilidades relacionadas con el combate cuerpo a cuerpo mientras usa este poder.

Principiante **Activa.** El místico deja que un arma baile y usa *Tenaz* en lugar de tanto *Diestro* (ataque) como *Ágil* (defensa). Aparte de eso, se aplican las reglas normales de combate. El principiante debe concentrarse en el arma mientras lucha, lo que le impide usar otros poderes o habilidades mientras el arma baila.

Adepto **Activa.** El místico debe tomar el control del arma mediante una acción de combate para activar el poder, pero luego el arma lucha solo mientras que el místico es libre de usar otros poderes y habilidades. Tanto las tiradas de ataque como las de defensa se hacen contra *Tenaz*.

Maestro **Gratuita.** El arma sale de la funda cuando el maestro la necesita, ataca una vez por turno y defiende al personaje por sí solo, dejando al místico libre para usar otros poderes y habilidades. Tanto las tiradas de ataque como las de defensa se hacen contra *Tenaz*.

GLIFO DRENADOR (Draining Glyph)

Tradición: Simbolismo

Material: Un glifo cuidadosamente elaborado.

El místico crea un glifo que, al activarse, se convierte en un vórtice giratorio que succiona la fuerza vital del enemigo. El glifo afecta a todos los enemigos que pueden ver el símbolo y están frente a él.

Principiante **Activa.** Con una prueba [*Tenaz* ← *Fuerte*], el místico puede dañar a todos los enemigos cercanos (una prueba por objetivo). El daño es de 1D4, ignorando la armadura. El efecto dura hasta que el místico falla una prueba de *Tenaz* o pierde la concentración [*Tenaz* - *Daño*].

Adepto **Activa.** Igual que el nivel de principiante, pero el efecto dura hasta que el místico falla una prueba de *Tenaz*.

Maestro **Activa.** El maestro puede dirigir parte de la energía drenada a sí mismo o a sus aliados; La fuerza de vida robada sana al místico o a uno de sus aliados, devolviendo 1D4 puntos de *Resistencia* por turno mientras el efecto esté activo.

EXORCIZAR (Exorcize)

Tradición: Sólo Demonólogos

Material: Un arma afilada para cortar el tejido del mundo.

La falta de respeto de un Hechicero por las leyes de la naturaleza le otorga la asombrosa capacidad de desgarrar y doblar constantes aparentes como el tiempo y el espacio. Una forma de hacer uso de esto es desterrar temporalmente a las criaturas del mundo de los vivos al Inframundo, donde los vientos alienígenas aullan a coro con las abominaciones de caza.

Esto plantea un peligro para el demonólogo, ya que cualquier intento fallido de usar el poder corre el riesgo de traer una abominación al mundo. Si esto sucede, la abominación ataca a una víctima aleatoria, aunque no a alguien que esté

protegido por un *Aura impía* o cuya alma ya esté completamente corrupta.

La abominación que aparece tiene una probabilidad igual (1d6) de ser (1-2) un Demonio Vengativo, 3-4) un Demonio Conocedor, o (5-6) un Demonio Guardián (para estadísticas, vea el ritual *Convocar Demonio* en la página 94).

Principiante **Activa.** Con una prueba exitosa [*Tenaz* ← *Tenaz*], el personaje abre una grieta temporal en el tejido del mundo y envía un enemigo a través de ella. El enemigo regresa un turno más tarde, en el turno de los personajes y en el mismo lugar, huyendo de las brumas del Inframundo y sufriendo 1D4 de Daño (ignorando la Armadura) y 1D4 de corrupción temporal.

Un intento fallido atrae automáticamente una abominación que entra por la grieta.

Adepto **Activa.** Con una prueba exitosa de [*Tenaz* ← *Tenaz*], el personaje envía a un enemigo aun más lejos a las profundidades del Inframundo y deben luchar para volver; En cada turno, el enemigo puede hacer una prueba de *Tenaz* y un éxito lo devolverá al mundo. Cada turno que se pasa en el Inframundo sufre 1D4 de daño (ignorando la Armadura) y 1D4 de corrupción temporal. Si el objetivo muere o se convierte en abominación, la grieta se cierra y el enemigo desaparece para siempre.

Dado que la grieta está abierta mientras el enemigo sea expulsado, existe el riesgo de que se produzca una abominación iracunda - cada turno después del primero, el místico debe pasar una prueba de *Tenaz* para evitar que una abominación entre a través de la grieta.

Si la prueba inicial para usar el poder falla, el místico debe lanzar de inmediato una prueba de *Tenaz* para evitar que una abominación furiosa se deslice hacia el mundo.

El místico puede optar por no intentar detener la entrada de la abominación, sin importar si la abominación es un efecto de un intento fallido de usar el poder o como consecuencia de una ruptura exitosa y duradera.

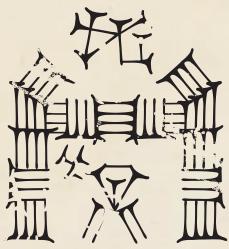
Reacción. Una vez por turno, un enemigo que ataca al místico en combate cuerpo a cuerpo corre el riesgo de ser expulsado al Inframundo, [*Tenaz* ← *Tenaz*]. Si es expulsado, él o ella sufre el mismo efecto que en el nivel de principiante. Una prueba fallida no tiene efecto; no hay riesgo de que una abominación entre en el mundo.

ALMA DE FUEGO (Fire Soul)

Tradición: Sólo Piromantes

Material: Ninguno, pero las Almas de Fuego a menudo muestran signos físicos de su atracción al fuego; Una mirada ardiente, pelo rojo o calor que irradia del cuerpo.

Los piromantes han descubierto que aquellos que dedican sus vidas al estudio del fuego, con el tiempo aprenden a usarlo instintivamente como escudo y como arma. Incluso se dice que los más devotos aprenden a manipular la fuerza de los in-



Garabatos cuneiformes encontrados en una ruina del castillo al noroeste de Karvosti; probablemente una falsificación más reciente, tallada por un bárbaro o posiblemente incluso un Ambrio.

cendios hostiles y, paradójicamente, usan estos poderes de combustión para curarse a sí mismos cuando están heridos..

Principiante **Reacción.** Cuando el místico es atacado en combate cuerpo a cuerpo, las llamas golpean al atacante e infligen 1D6 de daño. Además, el místico sufre menos daño de fuego, lo que significa que tiene + 1D6 Armadura contra el daño de ese elemento.

Adepto **Reacción.** Al igual que el nivel de principiante, excepto que la protección contra incendios y el daño infligido contra aquellos que atacan a los místicos en combate cuerpo a cuerpo, reciben 1D10 de daño en lugar de 1D6.

Maestro **Reacción.** El poder del maestro es tan grande que no recibe daño sino que es curado por el fuego. El místico recupera la mitad de cualquier daño que hubiera sido infligido por el fuego (si el místico debería haber sufrido 4 daños, en su lugar cura 2 de *Resistencia*). Esto también se refiere al fuego creado por el místico al usar otros poderes además del Alma de Fuego.

Además, las llamas que brotan del místico cuando es atacado ahora también toman represalias a distancia. Los poderes que afectan a la mente no provocarán tales represalias, pero los poderes que causan daño sí lo hacen. Las llamas causan 1D10 de daño y la Armadura protege como de costumbre.

HIMNO HEROICO (Heroic Hymn)

Tradicion: Cantares Troll

Material: Ninguno, pero el místico debe cantar en alto.

Hay poder en los himnos heroicos de antaño. El místico puede cantar mientras lucha, llenando así a sus aliados con coraje y vigor. La canción se interrumpe si el místico usa otro poder místico o si la concentración se pierde al recibir daño [Tenaz - Daño].

Principiante **Gratuita.** El personaje se da a sí mismo ya todos los aliados una bonificación de +1 a Inteligente, Tenaz o Persuasivo (el aliado elige qué atributo se verá afectado) mientras el canto continúa.

Adepto **Gratuita.** El personaje se da a sí mismo ya todos los aliados una bonificación

de +1 a Inteligente, Tenaz y Persuasivo mientras el canto continúa.

Gratuita. El personaje se da a sí mismo ya todos los aliados una bonificación de +1 a Inteligente, Tenaz o Persuasivo mientras el canto continúa. Además, la corrupción temporal del personaje y todos los aliados se reduce en 1D4 cuando comienza la canción; Este efecto curativo solo se puede utilizar una vez por escena

DADOR DE VIDA (Lifegiver)

Tradicion: Sólo Confesores

Material: Ninguno, pero el místico debe cantar en alto.

La fuente de la vida es clara y refrescante en estos días oscuros. Los curanderos dedicados pueden extraer su poder y transformarlo en un don purificador que limpia las almas de la corrupción y cura las heridas físicas.

Principiante **Activa.** El místico lava 1D4 puntos de corrupción temporal de una criatura a la vista. Cualquier punto de exceso cura la *Resistencia* de la criatura en su lugar. El místico puede usar este poder sobre sí mismo.

Adepto **Activa.** El místico lava 1D4 puntos de corrupción temporal de él mismo y de todos los aliados a la vista. Cualquier punto de exceso cura la *Resistencia* en su lugar.

Maestro **Reacción.** La mera presencia del Confesor reduce directamente el efecto dañino de la corrupción temporal en todos los aliados a la vista. Cuando un aliado usa un poder místico o un artefacto que da corrupción, la cantidad sufrida se reduce en 1D4 puntos. Cualquier exceso de puntos no tiene efecto.

En este caso, el poder no tiene efecto en el místico que lo usa; el personaje del jugador sufre una corrupción temporal al usar poderes y artefactos como de costumbre.

ESPEJISMO (Mirroring)

Tradicion: Sólo Ilusionistas

Material: Un par de figurillas.

Las capas de malentendidos y mentiras de la realidad pueden usarse para proyectar una serie de fenómenos concebibles, cuando sólo uno de los cuales corresponde a la realidad. Las múl-

tiples imágenes falsas creadas de esta manera sirven para proteger al místico de ataques hostiles. En la mayoría de los casos, siempre existe el riesgo de que el enemigo apunte al místico en lugar de a una ilusión. Cada ataque contra el místico tiene una posibilidad de golpear una de las proyecciones o el místico: si se hacen tres ilusiones, la probabilidad de que el místico sea el objetivo es 1 de 4. A medida que se destruyen las ilusiones, aumenta el riesgo de que el místico sea golpeado.

Principiante **Activa.** Con una prueba superada de *Tenaz*, el místico proyecta 1D4 copias de sí mismo. Si se golpea una copia, deja de existir. El daño de los efectos de área golpea al místico como de costumbre y disipa instantáneamente todas las copias en espejo.

Adepto **Activa.** Con una prueba superada de *Tenaz*, el místico proyecta 1D6 copias de sí mismo. El daño de los efectos de área golpea al místico como de costumbre y disipa instantáneamente una de las copias en espejo.

Maestro **Activa.** Con una prueba superada de *Tenaz*, el místico proyecta 1D8 copias de sí mismo. El daño de los efectos de área golpea al místico como de costumbre pero no disipa ninguna de las copias en espejo.

RUNAS PROTECTORAS (Protective Runes)

Tradición: Magia del bastón, Simbolismo

Material: Una representación de las runas.

Las runas del místico emiten energías protectoras que rodean al místico y en niveles más altos también sus aliados.

Principiante **Activa.** El poder de las runas ofrece + 1D4 a Armadura hasta que el místico falle una prueba de *Tenaz* o pierda la concentración [Tenaz - Daño]. El dado extra de Armadura se tira por separado con cada golpe y se agrega a cualquier otra Armadura.

Adepto **Activa.** Las runas proporcionan + 1D4 a la armadura (consulta el nivel de principiante). Un efecto de represalia también infinge 1D4 de daño a cada enemigo que dañe a la criatura protegida, ignorando cualquier Armadura. El efecto dura hasta que el místico falle una prueba de *Tenaz* o pierda la concentración [Tenaz - Daño].

Maestro **Activa.** Los efectos protectores y de represalia suman 1D6 en lugar de 1D4, y el poder dura hasta que el místico falle una prueba *Tenaz*.

GOLPE PSIQUICO (Psychic Thrust)

Tradición: Sólo Mentalistas

Material: Un trozo de vidrio, afilado como un cuchillo.

Algunos místicos saben cómo proyectar su voluntad para formar un arma psíquica que pueda atacar al enemigo junto con los ataques cuerpo a cuerpo ordinarios del místico. Esto significa que el enemigo debe defenderse en dos frentes, y arriesgarse a fallar en ambos. También existe la posibilidad de que el enemigo esté paralizado o severamente dañado por el empuje psíquico.

Principiante **Reacción.** El místico realiza un ataque cuerpo a cuerpo normal en combinación con un empuje psíquico, dirigido a la capacidad defensiva del enemigo. El personaje gana una segunda oportunidad para tener éxito en la prueba de ataque.

Adepto **Reacción.** El impulso psíquico se realiza en combinación con el ataque cuerpo a cuerpo, y si el místico pasa una prueba de [*Tenaz* ← *Tenaz*], el enemigo es incapaz de defenderse contra el ataque. Por lo tanto, si esta prueba es exitosa, el místico golpea automáticamente al enemigo.

Maestro **Reacción.** Con una prueba exitosa de [*Tenaz* ← *Tenaz*] el enemigo no puede defenderse y el ataque cuerpo a cuerpo golpea automáticamente. Además, el enemigo sufre 1D4 de daño extra, ignorando la Armadura, además del daño infligido por el ataque cuerpo a cuerpo.

PURGATORIO (Purgatory)

Tradición: Sólo Inquisidores.

Material: Un pedazo corto de una cadena oxidada.

Las almas ennegrecidas se hacen eco del dolor y la oscuridad, y un inquisidor entrenado puede usar esa corrupción contra el enemigo, o incluso ahogar al objetivo retorcido en su propia oscuridad interior.

Principiante **Activa.** El místico obliga a un objetivo a lanzar 1D20 contra su corrupción total. Un resultado igual o inferior a su valor provoca un dolor agudo que incapacita al objetivo durante un turno completo. Las criaturas completamente corrompidas sufren daño de 1D6 automáticamente, ignorando la armadura.

Adepto **Activa.** El místico obliga a todos los objetivos a la vista a lanzar 1D20 contra su corrupción total. Un resultado igual o inferior a su valor provoca un dolor agudo que incapacita al objetivo durante un turno completo. Las criaturas completamente corrompidas sufren daño de 1D6 automáticamente, ignorando la armadura.

Maestro **Reacción.** El místico castiga automáticamente a todos los enemigos a la vista que atraigan a la corrupción. El místico puede excluir a cualquier aliado del efecto.

Cada punto de corrupción sufrido por el uso de poderes o artefactos causa la misma cantidad de daño físico al enemigo, ignorando la Armadura.

CASTIGO (Retribution)

Tradición: Hechicería, Cantares Troll.

Material: Ninguno, sólo palabras dañinas.

Algunos místicos de mente oscura pueden usar su ira y venganza para acumular energías oscuras alrededor de una criatura a la que quieren herir. De hecho, en los niveles superiores, el efecto de esta habilidad se vuelve instintivo, y todo el dolor que sufre el místico, se transferirá a cualquier enemigo que se encuentre cerca.

Ten en cuenta que los miembros de la raza Enana pueden aprender *Retribución* como si fuera una habilidad normal.

Por lo tanto, no sufren corrupción por el uso de este poder particular, ni cuando lo aprenden, ni cuando lo utilizan. Esto sólo sucede con este poder y la raza enana.

Principiante **Activa.** El personaje pronuncia palabras de fatalidad y si pasa una prueba de [*Tenaz* ← *Tenaz*], la desgracia se acumula en una densa nube alrededor de un enemigo. Todos los que atacan al objetivo tienen una segunda oportunidad de pasar sus pruebas de ataque durante el resto de la escena. Solo un enemigo a la vez puede sufrir el *Castigo* del místico de esta manera; Cambiar el objetivo cuenta como acción de combate.

Adepto **Reacción.** Si el personaje sufre daño y pasa una prueba de [*Tenaz* ← *Tenaz*], el atacante se verá atado por un enlace mortal. Solo un enemigo a la vez puede estar vinculado por un vínculo de muerte, pero si se rompe un vínculo, un nuevo enemigo que daña al personaje puede ser vinculado.

El vínculo de muerte significa que el daño sufrido por el personaje también se infinge al enemigo atado. Esto incluye todo el daño, independientemente de la fuente.

El umbral del dolor no se ve afectado; Se maneja por separado para el personaje y el objetivo. Los ataques que no causan daño pueden ser ignorados, pero en el caso de poderes que hacen daño como parte de su efecto, cualquier daño se transfiere a través del enlace. El daño del rasgo monstruoso *Daño alternativo* también se transfiere al objetivo.

Si el personaje muere (o acaba moribundo), el enlace se rompe inmediatamente y el daño del ataque que lo derribó no se transfiere.

Maestro **Reacción.** Igual que en el nivel de adepto, pero cada vez que el personaje sufre daño por un ataque y pasa una prueba de [*Tenaz* ← *Tenaz*], el atacante se verá atado por un enlace mortal. Por lo tanto, el número de criaturas atadas es ilimitado.

ESFERA (Sphere)

Tradición: Magia del Bastón.

Material: Bastón rúnico o arma de melee.

El místico gira su bastón (u otra arma de com-

bate cuerpo a cuerpo) a tal velocidad que forma una esfera protectora. La esfera efectivamente detiene la mayoría de los ataques. Pero por otra parte, el místico no puede realizar ataques o usar otros poderes sin disipar la esfera. La esfera está activa hasta que es abortada voluntariamente, hasta que el místico usa otro poder o hasta que es disipado por algún otro místico que usa el poder *Anatema*.

Principiante **Activa.** La esfera le permite al místico elegir entre defender usando *Tenaz* en lugar de *Ágil*. Puede proteger al místico de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia, pero no de poderes místicos. Solo se permite el movimiento mientras se está dentro de la esfera; ni siquiera las acciones que normalmente pueden reemplazar el movimiento son posibles mientras se mantiene la esfera.

Adepto **Activa.** La esfera defiende automáticamente contra un número ilimitado de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia siempre que esté activa. Sin embargo, no proporciona ninguna protección contra poderes místicos y efectos de área como explosiones, bombas de humo o similares.

Maestro **Activa.** El maestro puede hacer que un arma forme una esfera sin tener que tocarla. De esa manera, él o ella puede incluir un aliado dentro de la esfera. Además, esto deja las manos del místico libres para otras acciones, como beber un elixir, vendar las heridas de un aliado o desenrollar un hechizo, es decir, acciones que pueden reemplazar una acción de movimiento. El místico no puede afectar al mundo fuera de la esfera, pero puede mantener los efectos místicos que ya están activos; lo mismo ocurre con cualquier aliado que el místico proteja dentro de la esfera.

PASEO ESPIRITUAL (Spirit Walk)

Tradición: Sólo Nigromantes.

Material: Un retal de un vestido de entierro. Debido a su cercanía con la muerte, el místico ha desarrollado la habilidad para asumir la forma inmaterial de un espíritu. *Paseo Espiritual* se ve bloqueado por *Círculo Mágico*, *Círculo de Brujas* y *Rito de Bendición*; el místico no puede atravesar o dejar tales áreas mientras se mueve en forma de espíritu; sin embargo, es posible asumir la forma





de espíritu cuando se encuentra dentro de dichos dominios protegidos. El *Paseo Espiritual* también termina si alguien enciende una *Vela fantasmal* cerca (vea el elixir alquímico con ese nombre, en la página 153 del Libro de reglas básico)

Principiante **Completa**. Con una prueba con éxito de *Tenaz*, el místico asume la forma de espíritu. Esta forma inmaterial dura una acción de movimiento (unos 10 metros), lo que hace posible moverse incluso a través de los muros más gruesos o, por lo demás, a través de enemigos en el campo de batalla. Todos los ataques dirigidos contra el místico se ignoran a menos que se realicen con poderes místicos o artefactos, ambos solo causan medio daño. El movimiento es todo lo que el personaje puede de hacer durante el turno, y después de haberse movido, vuelve a asumir su forma física.

Adepto

Reacción. La forma del espíritu llega instintivamente al místico. Cuando es atacado, el místico puede tirar [*Tenaz* - Daño] en lugar de una prueba de Defensa; Si tiene éxito, el ataque pasa a través del místico sin causar daño. Las excepciones son los poderes y artefactos místicos, que causan la mitad del daño incluso si se pasa la prueba. El místico vuelve inmediatamente a su forma física. El místico puede optar por tirar la Defensa como de costumbre si lo prefiere, es decir, no usar el *Paseo Espiritual* para evitar un ataque específico.

Maestro

Reacción. Con una prueba de *Tenaz* superada, el místico puede permitir que un ataque, realizado con un arma o un poder místico, comience en forma de espíritu y luego trascienda a la forma física una vez que la armadura del enemigo haya sido penetrada; si es así, la Armadura del objetivo es ignorada por el ataque del místico.

Vista sobre los confines del norte del Paso del Lodo Negro y algunas de las estatuas de piedra que se encuentran en el pantano. Que se componen de piedra se sabe, pero no si fueron creados de esa manera ...

BASTÓN PROYECTIL (Staff Projectile)

Tradicion: Sólo Magos del Bastón.

Material: Bastón rúnico.

En manos de un mago de bastón, el bastón de runas es un arma poderosa para atacar a distancia. El bastón es arrojado a un enemigo y vuelve a la mano del místico, golpee éste o no.

Principiante **Activa.** El místico lanza el bastón y puede tirar con *Tenaz* en lugar de *Diestro* para golpear el objetivo. El bastón hace daño 1D8; Se agrega el efecto de una runa elemental posiblemente activada (ver *Magia de Bastón*).

Adepto **Activa.** Como a nivel Principiante, pero el proyectil inflige 1D10 de daño. El bastón puede ser lanzado más allá del terreno bloqueado o enemigos para alcanzar un objetivo más lejano; El místico no necesita una línea de visión clara, sino que tiene que ver al menos parte del objetivo. Se agrega el efecto de una runa elemental posiblemente activada (ver *Magia de Bastón*).

Maestro **Activa.** Se lanza el bastón en una cadena y el místico puede usar *Tenaz* en lugar de *Diestro* para golpear. El primer golpe hace 1D12 de daño, el segundo 1D10, el tercero 1D8, el cuarto 1D6 y el quinto 1D4. La cadena no se rompe al fallar una prueba de ataque, pero el daño se reduce con cada objetivo, golpee o no. El *Bastón Proyectil* no puede apuntar más de cinco objetivos; el místico debe ver el objetivo pero no necesita una línea de visión clara. Se agrega el efecto de una runa elemental posiblemente activada (ver *Magia de Bastón*).

TELETRANSPORTE (Teleport)

Tradicion: Sólo Demonólogos.

Material: Un arma afilada para cortar el tejido del mundo.

Los hechiceros que han ido más lejos al cuestionar las leyes de la naturaleza pueden abrir agujeros en el mundo y salir de allí, solo para romper otra grieta en la tela del Abismo y volver al mundo de la vida en una nueva ubicación. Como siempre, cuando la capa de la realidad está perforada, existe el riesgo de que una abominación se deslice y ataque a una criatura aleatoria, excepto aquellas protegidas por el poder del *Aura Impía* o cuyas almas estén completamente corruptas.

¿Cuánto ves del Inframundo?

La criatura que, de buena gana o no, es lanzada al mundo de Yonder se encuentra en un páramo fluctuante. El suelo está cubierto de cenizas e incluso el aire está lleno de motas de hollín que se encienden y brillan contra la piel. Si tiene mala suerte, la criatura aterriza en el regazo de una abominación demoníaca; de lo contrario, tales seres pueden verse a lo lejos o escucharse aullando por el hambre.

La abominación que viene tiene una probabilidad igual (1d6) de ser (1-2) un Demonio Vengativo, 3-4) un Demonio Conocedor, o (5-6) un Demonio Guardián (para estadísticas, vea el ritual *Invocar Demonio* en la página 94).

Principiante **Activa.** Con una prueba superada de *Tenaz*, el personaje puede salir del mundo y regresar dentro de un rango de dos acciones de movimiento. El místico sufre 1D4 de daño en el viaje a través del Abismo, ignorando la Armadura. La teletransportación no desencadena un Ataque gratuito, incluso si se retira del cuerpo a cuerpo. El místico debe ver la ubicación de retorno cuando se activa el poder místico.

Si la prueba falla, un demonio enfurecido entra a través de la grieta.

Adepto **Activa.** Igual que en el nivel de principiante, excepto que el místico no sufre ningún daño durante su viaje al Abismo.

Si la prueba falla, el místico debe pasar una prueba de *Tenaz* para evitar que una abominación enfurecida entre a través de la grieta en el mundo. El místico puede optar por no detener la entrada y permitir que el demonio pase a través.

Maestro **Activa.** Igual que en el nivel Adepto, con la adición de que el místico puede llevar a alguien más en el viaje. Esta persona debe estar al lado del místico cuando el poder se active (rango de cuerpo a cuerpo) y si la criatura se muestra reticente, el místico debe pasar una prueba de [*Tenaz* ← *Tenaz*] para obligarla a seguir. El compañero de viaje sufre 1D4 de daño, ignorando la Armadura y además de 1D4 a la corrupción temporal por la experiencia traumática.

Si la prueba falla, el místico debe pasar una prueba de *Tenaz* para evitar que una abominación enfurecida entre a través de la grieta en el mundo. El místico puede optar por no detener la entrada y dejar que el demonio pase.

MANTO DE ESPINAS (Thorn Cloak)

Tradicion: Sólo Tejedores Verdes.

Material: Una rama de un arbusto espinoso.

Las plantas en la naturaleza son generalmente vistas como inmóviles y reactivas en lugar de agresivas y activas. Los tejedores verdes experimentados las conocen mejor y pueden usar las enredaderas, espinas y raíces circundantes para defendese a sí mismos y a sus aliados.

Principiante **Activa.** El místico se deja entrelazar por la vegetación, que proporciona una bonificación de +1D4 en Armadura, o +1D6 si el místico no se mueve durante todo el turno.

Adepto **Activa.** Igual que en el nivel de principiante, pero la vegetación también se ramifica para proteger a los aliados que están cerca (dentro del rango de cuerpo a cuerpo). Estos aliados obtienen una bonificación de +1D4 a la

Maestro

Armadura, pero esta protección extra desaparece si se alejan del místico, o si el místico se aleja de los aliados.

Activa. El místico y sus aliados están protegidos como a nivel de adepto, con la adición de que la vegetación contraataca a los atacantes enemigos. Cada golpe exitoso en combate cuerpo a cuerpo contra un místico o un aliado protegido infinge 1D10 de daño (ignorando la Armadura) sobre el atacante debido a las espinas.

ESPÍRITUS ATORMENTADORES (Tormenting Spirits)

Tradición: Sólo Espiritistas y Nigromantes.

Material: Un retal de un vestido de entierro.

El mundo es viejo y muchos espíritus de días pasados aun permanecen; Espíritus de la naturaleza en la tierra y el agua, o héroes muertos que aún no han pasado al otro lado. Algunos místicos pueden despertar a los espíritus y hacer que ataque a sus enemigos. Los enemigos serán acosados por estos espíritus ardientes que rasgan la ropa, el equipo, el cabello y la carne. En el mejor de los casos, el objetivo no puede actuar; en el peor de los casos, el objetivo se vuelve loco o incluso muere a causa de los ataques.

Principiante **Activa.** El místico llama a los espíritus en su ayuda, y estas formas transparentes atacan a un enemigo. El objetivo falla automáticamente todas las pruebas de concentración si usa poderes místicos; Todas las demás pruebas tienen una segunda oportunidad para fallar. El místico debe pasar una prueba de *Tenaz* cada turno para que los espíritus continúen sus ataques..

Adepto **Activa.** El místico puede exigir una ayuda más sustancial de los espíritus. Atacan ferozmente y causan daño al atributo *Tenaz*, que se suma al efecto descrito en el nivel de principiante. El daño infligido es 1D4 por turno, ignorando la armadura. Si *Tenaz* se reduce a cero, el objetivo muere, suponiendo que no se les permite realizar pruebas de muerte (como a los jugadores). En el segundo, en cambio, se vuelve temporalmente loco (catatónico, llorando o de otra manera incapaz de actuar) mientras hace sus pruebas de muerte. El daño a *Tenaz* se cura como otro tipo de daño. El místico debe pasar una prueba de *Tenaz* cada turno para que los espíritus continúen su ataque. Además, si el místico recibe daño, la concentración se romperá si falla la prueba [*Tenaz*-Daño].

Maestro **Activa.** Igual que en adepto, pero los ataques espirituales infligen 1D6 de daño a *Tenaz*

HIMNO DEBILITADOR (Weakening Hymn)

Tradición: Cantares Troll.

Material: Ninguno, pero el místico debe cantar en alto.

A lo largo de la historia, se han escrito muchas canciones burlonas sobre los débiles de corazón y en estas melodías hay armonías debilitantes para ser explotadas por místicos que saben cómo. El místico canta repetidamente este tema conta-

gioso mientras lucha, difundiendo así la cobardía y la debilidad entre sus enemigos.

La canción se interrumpe si el místico usa otro poder místico o si la concentración se pierde al recibir daño [*Tenaz*-Daño].

Principiante **Gratuita.** Con una prueba superada de [*Persuasivo* ← *Tenaz*], el místico provoca a cada enemigo herido una segunda oportunidad de fallar en todas las pruebas exitosas mientras el canto continúa; Se hace una prueba para cada enemigo herido.

Adepto **Gratuita.** Con una prueba superada de [*Persuasivo* ← *Tenaz*], el místico provoca a cada enemigo (herido o no) una segunda oportunidad de fallar en todas las pruebas superadas mientras el canto continúa.

Maestro **Gratuita.** Con una prueba superada de [*Persuasivo* ← *Tenaz*], el místico provoca en cada enemigo (herido o no) una segunda oportunidad para fallar en todas las pruebas superadas. Además, todos los enemigos que fallan en una prueba de éxito debido al *Himno Debilitador* sufren 1D4 de daño, ignorando la armadura, causados por estar físicamente afectados por letras desgarradoras que evocan errores pasados.

CACERÍA SALVAJE (Wild Hunt)

Tradición: Sólo Caminantes de Sangre.

Material: El pelaje de una bestia muerta por causas naturales. La naturaleza de Davokar puede parecer oscura y llena de conflictos, atrapada en un ciclo eterno de nacimientos, conflictos y muerte. Pero para los místicos que tienen la capacidad de ver la verdad más profunda, hay un desequilibrio perfecto en este ciclo; Una forma superior de armonía. El místico puede utilizar esta información para obtener la ayuda de criaturas aparentemente hostiles de la categoría Bestia. Si las bestias convocadas no son del mismo tipo que los enemigos, el tipo se decide por qué tipos viven naturalmente en el ambiente. El personaje dicta cómo actúan las bestias durante la escena, después de lo cual giran y abandonan el área.

Principiante **Gratuita.** El místico puede convocar a una bestia con nivel de desafío Sencillo para ayudarlo en combate.

Adepto **Gratuita.** El místico puede convocar a una bestia con nivel de desafío Normal o 1D4 bestias Sencillas para ayudarlo en combate.

Maestro **Gratuita.** El místico llama a una bestia con nivel de desafío Complicado, 1D4 bestias Normales o 1D6 bestias Sencillas para ayudarlo en combate.

Rituales

Rituales de la magia del bastón

Los rituales de la magia del bastón no funcionan como otros rituales; están vinculados al bastón de runas y se activan a través de una acción activa en un momento posterior. Un bastón de runas cargado con un ritual no puede usarse para realizar poderes o rituales místicos; Si es así, el ritual almacenado se pierde.

Rituales Mayores

Estos son los rituales correspondientes a las diferentes profesiones.

BRUJERÍA:

Espíritu:

Nigromancia pasa a ser *Adivinación de Muerte*.

CAMINANTE DE SANGRE:

Familiar pasa a ser *Compañero Bestial*.

TEJEDOR VERDE:

Crecimiento Acelerado pasa a ser *Fortaleza Viviente*.

MAGIA:

Ilusionista:

Terrero Ilusorio pasa a ser *Fata Morgana*.

Mentalista:

Clarividencia pasa a ser *Tunel Mágico*.

Piromante:

Siervo Flamígero pasa a ser *Servos Gemelos*.

HECHICERÍA:

Demonólogo:

Convocar Demónio pasa a ser *Siervo Demoníaco*.

Nigromante:

Levantar a los muertos pasa a ser *Señor de la Muerte*.

TEURGIA:

Inquisidor:

Humo Sagrado pasa a ser *Mirada Penetrante*.

Confesor:

Exorcismo pasa a ser *Expiación*.

ESTA SECCIÓN PRESENTA una serie de nuevos rituales, entre ellos una serie de rituales superiores que solo están disponibles para los miembros de cierta profesión/especialización: no son secretos, pero son imposibles de realizar para otros, ya que requieren una visión especial que ninguno más que los alumnos dedicados de un área particular tienen.

Ten en cuenta que un personaje que pertenece a una profesión mística debe primero adquirir el ritual de nivel básico de la manera normal, antes de poder elegirlo nuevamente y obtener un nivel superior.

UNGIR (Anoint)

Tradición:

Teurgia

El místico se unge a sí mismo con aceites sagrados antes de una batalla, obteniendo así lo siguiente: +10 de Resistencia temporal, +1d4 en protección además de cualquier armadura usada y +1d4 de daño en todos los ataques. Si el místico es atacado, primero pierde la Resistencia temporal, antes de que se vea afectada su propia Resistencia.

El inconveniente es que el místico no se puede curar y que todas las pruebas de muerte fallan automáticamente durante la escena. El efecto dura la duración de una escena.

EXPIACIÓN (Atonement)

Tradición:

Sólo Confesores

El nivel más alto del ritual Exorcismo hace que el teurgo sea capaz de aligerar las cargas espirituales de una persona no poseída; Esto se hace cuando el pecador acepta realizar una tarea para el confesor. La tarea debe llevar mucho tiempo y ser costosa o peligrosa, generalmente una buena acción para la Iglesia del Sol o para Prios en general. Una vez que se realiza la tarea, la corrupción permanente del pecador se reduce en 1d4.

El ritual cuesta un punto de experiencia para realizar, pagado por el confesor o el pecador (el místico decide).

COMPAÑERO BESTIAL (Beast Companion)

Tradición:

Sólo Caminantes de Sangre

El nivel superior del ritual Familiar une a la bestia con el cuerpo y el alma del místico; Si el familiar muere, este resucita al amanecer de la mañana siguiente.

El místico sufre daño cuando el familiar muere, como antes. En caso de que el compañero bestial se corrompa completamente, a través

del ritual de Vínculo de Sangre o de alguna otra manera, el vínculo entre el místico y la bestia se rompe para siempre.

PAISAJE HECHIZADOR (Bewitching Landscape)

Tradición:

Magia

El místico puede tejer una gran ilusión sobre una ubicación, haciendo que todos los que entren en el área estén confundidos, perdidos y en riesgo de morir de hambre si no pueden romper el hechizo.

El místico cautiva a todas las criaturas en el área con una prueba [Tenaz ← Inteligente] superada; las víctimas obtienen una segunda oportunidad de romper el hechizo si uno de sus compañeros pasa la prueba y luego lanza una prueba de Persuasivo con éxito.

El efecto se puede disipar temporalmente con Anatema; de lo contrario solo puede ser roto permanentemente por el místico que tejió la ilusión.

SIMPATÍA NEGRA (Black Sympathy)

Tradición:

Brujería, Hechicería y Teurgia

Con una prueba de éxito de Tenaz, el místico puede infiligr dolor a un enemigo desde la distancia, dañando una muñeca o clavando clavos en un rastro dejado por el objetivo. El ritual también requiere un vínculo místico con la víctima: algunas hebras de cabello, un charco de sangre o un objeto que el objetivo aprecia.

La víctima no sufre ningún daño, pero experimenta dolores agudos y no puede curarse de ninguna manera durante los días de tormento. Le lleva al atormentador una hora realizar el ritual, pero no se necesita una prueba de éxito después de la primera. Simpatía Negra puede abortarse con el ritual Romper Conexión. Después de eso, Simpatía Negra no se puede reanudar utilizando el mismo enlace místico, ni antes de que hayan transcurrido treinta días, incluso si hay un nuevo enlace disponible.

TORMENTA DE SANGRE (Blood Storm)

Tradición:

Sólo Magos del Bastón

El mago del bastón prepara una tormenta de sangre en el bastón rúnico, para ser desatado con un golpe en el suelo. La tormenta ruge sobre el área, con el místico quieto en su ojo tranquilo. El místico y los aliados que están cerca no se ven afectados, al igual que cualquier enemigo dentro del rango de combate cuerpo a cuerpo. Todos los que están más lejos son golpeados por el efecto completo de la tormenta de sangre.

Tabla 5: Rituales

RITUAL	TRADICIÓN
<i>Ungir</i>	Teurgia
<i>Adivinación</i>	Brujería
<i>Adivinación de Muerte</i>	Sólo Espiritistas
<i>Cadenas de Juicio</i>	Teurgia
<i>Círculo de Bruja</i>	Brujería
<i>Círculo Mágico</i>	Magia
<i>Clarividencia</i>	Magia
<i>Compañero Bestial</i>	Sólo Caminante de Sangre
<i>Conjuro de Tunel</i>	Sólo Mentalistas
<i>Crecimiento Acelerado</i>	Brujería
<i>Decretar Confesión</i>	Teurgia
<i>Esclavizar</i>	Hechicería
<i>Escritura Lejana</i>	Simbolismo
<i>Espíritu Protector</i>	Teurgia
<i>Exorcismo</i>	Teurgia
<i>Expiación</i>	Sólo Confesor
<i>Extender la Vida</i>	Magia
<i>Familiar</i>	Brujería
<i>Fata Morgana</i>	Sólo Ilusionistas
<i>Filacteria</i>	Hechicería
<i>Forma Falsa</i>	Magia
<i>Fortaleza Viviente</i>	Sólo Tejedoras Verdes
<i>Fuego Purificador</i>	Teurgia
<i>Guardián Rúnico</i>	Simbolismo
<i>Humo Sagrado</i>	Teurgia
<i>Illusion</i>	Magia
<i>Intercambiar Sombra</i>	Hechicería
<i>Interrogatorio Mental</i>	Magia
<i>Invocación</i>	Brujería
<i>Invocar Demonio</i>	Sólo Demonólogos
<i>Levantar a los Muertos</i>	Hechicería
<i>Maldito por el Destino</i>	Brujería
<i>Manipulación Atmosférica</i>	Brujería

RITUAL	TRADICIÓN
<i>Mirada Penetrante</i>	Sólo Inquisidores
<i>Nana del Bosque</i>	Brujería
<i>Nigromancia</i>	Brujería
<i>Oráculo</i>	Teurgia
<i>Paisaje Hechizador</i>	Magia
<i>Piedra de espíritu</i>	Magia
<i>Posesión</i>	Hechicería
<i>Préstamo Animal</i>	Brujería
<i>Rastro Herético</i>	Teurgia
<i>Recuperar</i>	Troll Singing
<i>Relato de cenizas</i>	Magia
<i>Restaurar</i>	Troll Singing
<i>Rito de bendición</i>	Teurgia
<i>Rito de Profanación</i>	Hechicería
<i>Rito de sellado/apertura</i>	Troll Singing
<i>Romper Conexión</i>	Magia
<i>Santuario</i>	Magia
<i>Señor de la Muerte</i>	Sólo Nigromantes
<i>Siervo Demoníaco</i>	Sólo Demonólogos
<i>Siervo Flamígero</i>	Magia
<i>Siervos Gemelos</i>	Sólo Piromantes
<i>Simpatía negra</i>	Brujería, Hechicería, Teurgia
<i>Sin Rastro</i>	Brujería
<i>Tallar la Carne</i>	Hechicería
<i>Tallar Tatuaje Rúnico</i>	Simbolismo
<i>Terremoto</i>	Sólo Magos del Bastón
<i>Terreno Falso</i>	Magia
<i>Tormenta de sangre</i>	Sólo Magos del Bastón
<i>Tormento</i>	Brujería
<i>Trampa de Alma</i>	Hechicería
<i>Trampa de Conjuros</i>	Simbolismo
<i>Vínculo de Sangre</i>	Brujería
<i>Zancada de Siete Leguas</i>	Magia

Los atrapados en la tormenta están ciegos. Además de moverse a ciegas, deben pasar una prueba de Atento cada turno para poder realizar cualquier acción. Incluso si pasan la prueba, tienen una segunda oportunidad de fallar en todas las pruebas superadas.

La tormenta de sangre también tiene un efecto de ahogamiento; Apunta activamente a la boca y la nariz, y penetra en los pulmones, causando 1d4 de daño en cada turno, ignorando la Armadura. La única forma de detener esto es abandonar el área, entrar en combate cercano, huir a algún lugar afuera o refugiarse dentro de una estructura sin ventanas.

La Tormenta de Sangre dura hasta que el místico falla una prueba de Tenaz o pierde la concentración al dañarse, [Tenaz-Daño].

MALDITO POR EL DESTINO (Burdened by Fate)

Tradición: Brujería

Con una prueba de Tenaz superada, el místico une a una criatura a una misión. El ritual requiere un vínculo místico con el objetivo: algunas hebras de cabello, un charco de sangre o un objeto que el objetivo aprecie. Si tiene éxito, el objetivo inmediatamente sabe lo que debe hacer pero no quién lo ha vinculado realmente a la misión o tarea. El efecto del ritual es que la criatura tiene una segunda oportunidad de pasar una prueba por escena mientras intenta completar la misión. Por otro lado, tiene una segunda oportunidad de fallar todas las pruebas durante las escenas que no están directamente relacionadas con la misión.

Maldito por el destino puede ser disipado por el ritual *Romper conexión*.

TALLAR TATUAJE RÚNICO (Carve Rune Tattoo)

Tradición: Simbolismo

El místico talla runas de poder en la piel de una criatura, lo que le otorga al objetivo la habilidad *Tatuaje Rúnico*. El tatuaje debe ser pagado con 10 puntos de experiencia o corrupción permanente; Es posible combinarlos y pagar parte del costo en experiencia y el resto en corrupción. El objetivo puede pagar en su totalidad o el simbolista puede contribuir con la totalidad o una parte del costo.

ADIVINACIÓN DE MUERTE (Death Divination)

Tradición: Sólo Espiritistas.

En el nivel superior del ritual *Nigromancia*, el místico tiene una segunda oportunidad de pasar todas las pruebas para obtener respuestas de los espíritus de los muertos

SEÑOR DE LA MUERTE (Death Lord)

Tradición: Sólo Nigromantes

El nivel superior del ritual *Convocar No Muertos* permite al nigromante convocar a una criatura no muerta de mayor poder, un Señor de la Muerte; un esqueleto ennegrecido con una armadura de placa completa cubierta de hollín, que ejecuta las órdenes del místico con ojos que arden por detrás de la visera.

Los Señores de la Muerte son inteligentes y toman su propia iniciativa al resolver problemas; a menudo comandan hordas de no-muertos menores o actúan como los guardaespaldas de sus creadores.

El Señor de la Muerte se maneja como un segundo personaje, gana Experiencia y se desarrolla como un personaje jugador.

SEÑOR DE LA MUERTE

Raza	No Muerto
Desafío	Normal
Rasgos	Frío de Ultratumba (I), No Muerto (I)
Diestro	13 (-3)
Inteligente	10 (0)
Discreto	7 (+3)
Persuasivo	5 (+5)
Ágil	11 (-1)
Tenaz	9 (+1)
Fuerte	15 (-5)
Atento	10 (0)
Habilidades	Golpe de Hierro (Principiante), Combate con Armadura (Principiante), Armas a Dos Manos (Principiante),
Armas	Arma Pesada 1D12
Armadura	Placas completa 1D10
Defensa	7
Resistencia	15
Umbral de dolor	-
Equipo	Ninguno
Sombra	Igual que su dueño

Tácticas: Camina directamente hacia el objetivo o se mantiene ante su maestro.

FORMA FALSA (False Shape)

Tradición: Magia

El místico teje una imagen ilusoria alrededor de sí mismo o de un aliado, que luego asume una apariencia física diferente. Esta no puede ser la apariencia de un individuo específico, solo de una versión típica del miembro de una raza. El místico puede decidir la forma y las características típicas de la raza, en términos de género, color de pelo, voz, ropas, etc., pero el objetivo mantiene sus estadísticas, habilidades y sombras. Su tamaño real no se ve afectado, solo el tamaño de la apariencia ilusoria.

La ilusión no puede ser revelada sin usar otros poderes o rituales. La única excepción es si el objetivo intenta hacer algo que normalmente no puede hacer, pero que la forma asumida podría hacer; entonces la ilusión se desmorona. Aparte de eso, la forma falsa se desvanece después de aproximadamente una semana.

ESCRITURA LEJANA (Faraway Writing)

Tradición: Simbolismo

Desde la distancia, el místico puede escribir signos y símbolos en un lugar bien conocido. Las señales aparecen en una superficie plana, como una pared, un piso o una mesa. Aparecen cuando el místico realiza el ritual, y deletrea un mensaje corto o incluso un poder místico de la Tradición del Simbolismo. El místico puede optar por dejar que la escritura sea visible para todos o hacerse visible cuando un individuo específico ve la

superficie. En este último caso, el texto aparece y/o el poder se activa solo cuando esa persona lo ve.

FATA MORGANA (Fata Morgana)

Tradición: Sólo Ilusionistas

El nivel superior del ritual *Terreno Ilusorio* le da al ilusionista tal poder sobre la mentira que toca la verdad; lo que se crea con *Fata Morgana* en realidad existe, al menos durante el ciclo lunar que persiste la ilusión. El místico puede colocar un tipo de terreno sobre otro o decidir elevar un edificio más pequeño, como un huerto o un fuerte de piedra (consulte Daños en los edificios, página 106), en una ubicación seleccionada.

La creación no puede ser vista, pero puede ser destruida; Si se usan las reglas de Daño en los edificios, el *Fata Morgana* tiene la mitad de la resistencia de un edificio correspondiente. Despues de un mes, la ilusión se desvanece en el transcurso de una noche. Los que estuvieron dentro durante la noche terminan en el suelo y no queda nada de la mentira.

Realizar el ritual cuesta un punto de experiencia.

TALLAR LA CARNE (Flesh Craft)

Tradición: Hechicería

El místico transforma temporalmente sus manos en piezas de artesanía y escultura de hueso en forma de garra, trabajando en una víctima más o menos dispuesta. El trabajo transforma a la víctima en una burla grotesca de su yo anterior, que posee uno o más rasgos monstruosos en el nivel I de la siguiente lista: *Sangre ácida*, *Ataque ácido*, *Acorazado*, *Ataque de corrupción*, *Arma natural*, *Veneno*, *Escupitajo venenoso*, *Regeneración*, *Robusto*, *Alado*. Más tarde, la víctima puede desarrollar los rasgos otorgados por el ritual con Experiencia, como si fueran habilidades normales.

Una víctima voluntaria gana 1d4 de corrupción permanente por rasgo, pero solo se ve afectada por cualquier cantidad que trascienda su valor actual en corrupción permanente. Una víctima involuntaria gana 1d4 de corrupción permanente por rasgo, que se agrega a la corrupción que ya tiene.

Dado que el riesgo de que la víctima se convierta en una plaga es alto, el hechicero cuidadoso siempre comienza atando a la víctima con el ritual *Esclavo*. Con esa precaución tomada, la abominación recién nacida obedecerá a su creador después de la caída en la oscuridad.

Ejemplo: la hechicera Agathara usa *Tallar la carne* en uno de sus sirvientes, que voluntariamente se somete a ser "exaltado". Ella no conoce el ritual *Esclavo*, pero encadena a su víctima a la pared, solo para estar en el lado seguro. El subordinado tiene *Tenaz* 12 y corrupción permanente 4 cuando comienza el ritual. Agathara opta por darle tres rasgos monstruosos, con un total de [3d4-4] en corrupción permanente. Agathara saca 7 en 3d4, lo que le da 3 puntos más en corrupción permanente, 7 en total. Esto supera su umbral de corrupción, lo que resulta inmediatamente en un 1D4 adicional en corrupción permanente. La tirada es 3, de ahí que la corrupción permanente de la víctima sea 10. El leal seguidor de Agathara se transforma en una versión exaltada de él mismo con tres rasgos monstruosos

en el nivel de principiante, sin llegar a ser totalmente corrupto.

Si Agathara hubiera tratado de hacer lo mismo con una víctima involuntaria, las matemáticas de la corrupción hubieran sido más sombrías: primero, la víctima habría sufrido 7 en corrupción permanente, además de las 4 que tenía, 11 en total, y luego sufrió 3 más al superar el umbral de corrupción, por un total de 14. Claro, la víctima habría recibido tres rasgos monstruosos, pero también se habría convertido en una abominación aullante, fuera de control. De no ser por las cadenas, Agathara probablemente se habría convertido en la primera comida del recién nacido

EXTENDER LA VIDA (Life Extension)

Tradición: Magia

El místico puede posponer su envejecimiento por un año. El ritual requiere una dosis de Elixir de vida por uso y cuesta un punto de Experiencia o un punto de corrupción permanente

FORTALEZA VIVIENTE (Living Fortress)

Tradición: Sólo Tejedores Verdes

El nivel superior del ritual *Crecimiento Acelerado* le permite al místico crear una fortaleza de árboles vivos y arbustos espinosos. El fuerte cuenta como un fuerte de madera (ver Daño en los edificios, página 106) y se defiende contra cualquiera que intente pasar sus muros vivientes, tanto al entrar como al salir. Quienes intenten pasar deben tener éxito con tres pruebas [*Tenaz* ← *Tenaz*] o sufrir 1D12 de daño (ignorando la armadura) por empalamiento de espinas o de ramas pesadas.

El místico que creó el fuerte puede dejar entrar y salir a cualquiera, y también puede enseñar a sus aliados palabras secretas que les permitirán pasar sin obstáculos a través de la vegetación vigilante.

La fortaleza vive una temporada (tres meses), luego el ritual debe realizarse de nuevo o comenzará a marchitarse. Realizar el ritual cuesta un punto de experiencia.

FILACTERIA (Phylactery)

Tradición: Hechicería

El místico une su alma corrupta a un recipiente (generalmente una figura) y resucita físicamente en su vecindad 1d12 días después de haber muerto. Crear una Filactería cuesta un punto de Experiencia o un punto de corrupción permanente. Cada vez que se utiliza la Filactería para resucitar al místico, éste sufre 1d6 de corrupción permanente. Las criaturas completamente corruptas no pueden tener una filactería, ya que técnicamente ya no tienen alma

MIRADA PENETRANTE (Piercing Gaze)

Tradición: Sólo Inquisidores.

El nivel superior del ritual *Humo Sagrado* le da al teurgo una segunda oportunidad de pasar todas las pruebas cuando se usa *Humo Sagrado*. Además, con una prueba de *Inteligente* superada, la *Mirada Penetrante* ve a través del ritual *Intercambiar Sombra*, revelando la sombra real oculta por la falsa.

TERREMOTO (Quake)

Tradición: Sólo Magos del Bastón

Se dice que la tierra tiembla cuando un mago se enfurece (probablemente un rumor provocado por este ritual). El mago recurre a la ira de la roca de fondo y la guarda en su bastón de runas. Cuando sea necesario, el mago puede golpear el bastón contra el suelo y una ola de fuerza se dispara, como olas en el agua.

El Terremoto puede dirigirse a una estructura física y aplastar puertas, ventanas y puentes; el místico puede golpear la estructura objetivo con el bastón, o lanzar la vara usando el poder Bastón Proyectil.

No importa si el temblor se dirige hacia el suelo o hacia un objeto, el mago sufre 1d6 de corrupción temporal al activarse.

En el suelo: el mago golpea el suelo y provoca ondas de choque que derriban a todas las criaturas cercanas con una prueba [Tenaz ← Ágil] superada (una tirada por criatura, aliado o enemigo). El místico y los aliados adyacentes están excluidos del efecto, al igual que cualquier enemigo dentro del rango de combate cuerpo a cuerpo. Los que caen sufren 1d4 de daño, ignorando la armadura.

Hacia un objeto: El temblor es lo suficientemente poderoso como para aplastar puentes, paredes y puertas. El daño infligido se repite como un golpe habitual con el bastón, pero la calidad Demoledor se agrega gracias al ritual; El bastón daña las estructuras como si fuera un ariete. Consulte la regla Daños en edificios, página 106, para obtener más información.

Las puertas se convierten en astillas, mientras que los pisos y los puentes se convierten en polvo. Si el místico aplasta el suelo, éste permanece de pie en el borde de la ruptura, pero ante él se abre un agujero lo suficientemente grande como para requerir dos acciones de movimiento para moverse. Naturalmente, si en cambio es un puente que lo está aplastado, cualquiera que quiera pasar debe subir o nadar al otro lado.

LEVANTAR A LOS MUERTOS (Raise Undead)

Tradición: Hechicería

El místico tiene la capacidad de otorgar (no)vida permanente a una criatura recién muerta que falleció no más de siete días antes. Para que los no muertos caigan bajo el control del místico después de la finalización del ritual, el místico debe realizar una prueba con éxito contra [Tenaz ← Tenaz]. Si la prueba falla, el no-muerto despierta con su propia voluntad intacta y luego es libre de decidir por sí mismo si sigue o no al místico. Si la prueba es exitosa, la criatura debe obedecer al místico como si estuviera atada por una runa de esclavitud, y solo puede ser liberada por la muerte de su amo.

La criatura mantiene todas las estadísticas y habilidades que tenía en la vida y también está dotada con el rasgo monstruoso No Muerto en el nivel I. No envejece pero no continuará para siempre, ya que su cuerpo está en un estado constante de lenta descomposición. La criatura debe hacer una prueba contra Fuerte cada año; si la prueba falla, el valor de la criatura en Fuerte se reduce en un punto. Cuando el valor Fuerte alcanza 0, el cuerpo finalmente se deshace y la criatura encuentra su muerte final.

RESTAURAR (Restore)

Tradición: Cantares Troll

El místico puede restaurar un elemento dañado cantando: se repara una espada rota, se vuelve a juntar un jarrón roto y un candado corroído recupera su funcionalidad. El elemento restaurado recupera todas sus funciones y cualidades. El místico no puede crear nada nuevo usando el ritual.

RECUPERAR (Retrieve)

Tradición: Cantares Troll

El místico puede cantar una melodía que revela el camino a un objeto perdido o desplazado. Esto requiere que el místico, o alguien que está en compañía del místico, conozca el objeto tan bien que pueda describirlo en detalle. Si el objeto en cuestión se ha ocultado a propósito, el místico debe pasar una prueba de [Tenaz ← Discreto] para conocer su paradero.

GUARDIÁN RÚNICO (Rune Guardian)

Tradición: Simbolismo

El místico crea un leal guardia personal de una estatua de piedra o madera, tallada con runas que dan vida. El creador del guardián puede inculcar algo de su propia experiencia en la estatua, para hacer que el ser más fuerte en la creación.

El Guardián Rúnico se maneja como un segundo personaje del jugador; gana experiencia y se desarrolla con el tiempo. El guardián no duerme y tiene una personalidad simple, que gira en torno al deber y la obediencia. Si el guardián muere, toda la experiencia adquirida se pierde y el místico debe comenzar de nuevo con uno nuevo.

GUARDIÁN RÚNICO

Raza	Ser Mágico	
Desafío	Complicado	
Rasgos	Acorazado (II), Arma Natural (II), Robusto (III)	
Diestro 5 (+5), Inteligente 10 (0), Discreto 7 (+3), Persuasivo 9 (+1), Ágil 10 (-1), Tenaz 11 (-1), Fuerte 15 (-5), Atento 13 (-3)		
Habilidades	Golpe de Hierro (Adepto)	
Armas	Puños Martillo 1D8 (+1D8 por Robusto +1D4 por Golpe de Hierro)	
Armadura	Piedra o madera 1D6 (+1D8 por Robusto)	
Defensa	6	
Resistencia 15	Umbral de dolor	8
Equipo	Ninguno	
Sombra	Igual que su dueño	

Tácticas: Obedece los mandatos de su maestro, buscando la mejor forma de complacerlo.

RITO DE SELLADO/APERTURA (Sealing/Opening Rite)**Tradición:** Cantares Troll

El místico puede cantar palabras de poder sobre una puerta, una cerradura o una entrada para sellarla con energías místicas o para abrirla, ya sea que esté bloqueada por una cerradura convencional o por energías místicas. Sellar una puerta no requiere prueba, pero para abrirla, el místico debe pasar una prueba contra [Tenaz ← Dificultad], donde la dificultad se decide por la dificultad del mecanismo de bloqueo o el valor de Tenaz del místico que la selló. Las cerraduras que normalmente no se pueden forzar, que se abren a una contraseña o similar, tienen un valor de Dificultad -8.

SIERVO DEMONÍACO (Servant Daemon)**Tradición:** Sólo Demonólogos

El nivel superior del ritual *Convocar Demonio* une un demonio sirviente al demonólogo. El sirviente es débil al principio pero puede desarrollarse con el tiempo, y el jugador lo maneja como un segundo personaje. Además, el *Siervo Demoníaco* puede ser el sujeto del ritual *Vínculo de Sangre*.

SIERVO DEMONÍACO

Raza	Abominación			
Desafío	Normal			
Rasgos	Acorazado (I), Arma Natural (I)			
Diestro 13 (-3), Inteligente 10 (0), Discreto 11 (-1), Persuasivo 5 (+5), Ágil 15 (-5), Tenaz 9 (+1), Fuerte 7 (+3), Atento 10 (0)				
Habilidades Ninguna				
Armas	Colmillos afilados 1D6(Corta)			
Armadura	Piel demoníaca 1D4			
Defensa	15			
Resistencia 10	Umbral de dolor	3		
Equipo	Ninguno			
Sombra	Igual que su dueño			
Tácticas: Obedece los mandatos de su maestro con reticencia.				

TRAMPA DEL ALMA (Soul Trap)**Tradición:** Hechicería

Con una prueba superada de Tenaz, el místico une el alma de una criatura recién muerta a un recipiente preparado, generalmente un colgante con una joya. El objetivo debe haber muerto menos de un minuto antes del comienzo del ritual, y el místico debe estar en la escena de la muerte o tener acceso al cadáver. El propósito de capturar el alma a menudo es evitar que otros se pongan en contacto con ella con el ritual *Nigromancia*.

La *Trampa del Alma* se destruye fácilmente rompiendo el recipiente, pero los rituales *Romper Conexión* y *Exorcismo* también se pueden usar si se quiere conservar la joya.

TRAMPA DE CONJUROS (Spell Trap)**Tradición:** Simbolismo

El místico une un poder a una determinada ubicación o a un objeto. Ten en cuenta que los poderes del simbolismo no se vinculan de esta manera; Esta situación está cubierta por el nivel de Adepto en simbolismo. En su lugar, la *Trampa de Conjuros* se usa para poderes no incluidos en esa tradición.

Todas las *Trampa de Conjuros* deben recibir un criterio de activación cuando se crean. Tal criterio puede ser, por ejemplo, que una criatura viviente entre a la habitación, que alguien pise la *Trampa de Conjuros* o que se desenfunde un arma en la vecindad. El místico puede excluirse a sí mismo de ser capaz de disparar la trampa, pero los aliados del místico no están excluidos: si cumplen con el criterio, el poder se activa.

El místico que hace la *Trampa de Conjuros* no tiene que saber el poder que debe ser atrapado, pero en ese caso necesita la ayuda de un místico que lo haga o un rollo que describa el poder. El *Trampa de Conjuros* puede ser disipado con *Anatema* o el ritual *Romper Conexión*; si no, permanece inactivo durante años (décadas, a veces siglos) antes de que sus energías se disipen.

TÚNEL MÁGICO (Spell Tunnel)**Tradición:** Sólo Mentalistas

El nivel más alto del ritual *Clarividencia* hace posible que el mentalista abra un túnel mágico a la ubicación observada. A través de este túnel, se pueden usar todos los poderes místicos que no requieren tocar el objetivo. También los aliados del mentalista pueden usar el túnel para afectar la ubicación observada con poderes místicos. Sin embargo, el túnel va en ambos sentidos, por lo que la gente del otro lado puede tomar represalias. Las armas a distancia no pueden disparar proyectiles a través del túnel; solo se permiten poderes y rasgos que funcionan como poderes.

El *Túnel mágico* está activo durante una escena pero puede cerrarse antes con *Anatema*.

CONVOCAR DEMONIO (Summon Daemon)**(VENGATIVO, CONOCEDOR O GUARDIÁN)****Tradición:** Sólo Demonólogos

Fuera del mundo conocido por los ambrios y bárbaros, los vientos soplan sobre un paisaje muerto y cubierto de niebla. Las abominaciones deambulan por las brumas, cazando toda vida para consumir. Los demonólogos saben cómo convocar demonios al mundo de los vivos, y pueden obligarlos a prestar servicio. Estos demonios vienen en tres formas diferentes y la convocatoria de cada uno requiere el uso de un ritual separado, pero como los procedimientos comparten muchas características, se describen juntos.

Independientemente del tipo de demonio que se convoque, el procedimiento es el mismo: la criatura debe aparecer dentro de un símbolo preparado en el suelo, y los demonólogos sabios se aseguran de aprender y usar el ritual *Círculo Mágico* para protegerse si algo ocurre o sale mal durante la invocación.

Convocar Demonios

Los tres tipos de demonios son convocados con diferentes rituales; Cuando el místico adquiere el ritual, la clase debe ser especificada.

La invocación de un demonio no requiere que se realice ninguna prueba una vez que se haya creado el símbolo especial; sin embargo, para someter al demonio y hacer que obedezca al demonólogo, se debe pasar una prueba contra [Tenaz ← Tenaz]. Un sacrificio de sangre en la forma de un ser vivo le da al místico una segunda oportunidad de pasar la prueba, y si la víctima no tiene una corrupción permanente, el místico también obtiene una bonificación de +1 en la prueba.

Si la prueba tiene éxito, el demonio hace un servicio al místico; Si la prueba falla, el demonio es libre de hacer lo que quiera hasta la misma hora del día siguiente. La criatura no puede permanecer más tiempo que eso a menos que esté atada al servicio del demonólogo. Ya sea que el demonio esté o no vinculado al místico, nunca podrá entrar en círculos mágicos, círculos de brujas o en un sitio protegido por Sanctum.

El demonólogo solo puede encadenar a un demonio a la vez; si se convoca a más, el ya atado se libera y permanecerá en el mundo durante veinticuatro horas antes de regresar a su lugar de origen. Sin embargo, si el místico sabe más de uno de los rituales de invocación, puede tener un demonio de cada tipo en servicio.

Los tres rituales permiten que el místico convoque un tipo específico de demonio, ya sea un demonio Vindicativo, Conocedor o Guardián. El ritual cuesta un punto de experiencia, ya sea que la prueba para controlar el demonio tenga éxito o fracase.

Demonio vengativo: La abominación es una de las criaturas aladas que se elevan a través de las nieblas del Inframundo. Si el místico lo ordena, el demonio vengativo puede rastrear y atacar a una criatura conocida y nombrada con la intención de matarla. El místico necesita un enlace al objetivo, por ejemplo, su cabello, sangre o un elemento que él o ella aprecie. El demonio sigue el enlace astral a la víctima; si la distancia puede contarse en las marchas del día, el demonio vuela al ritmo de marcha extenuante y debe realizar una prueba para ver si ocurre algo catastrófico; tal vez sea rastreado por cazadores de brujas o asesinado por alguna otra monstruosidad en el camino.

Demonio conocedor: La abominación es una de las criaturas manipuladoras que acechan en las nieblas del Inframundo, siempre buscando formas de vida para domesticar y consumir.

DEMONIO VENGATIVO

Maneras	Olfateando y husmeando	
Raza	Abominación	
Desafío	Complicado	
Rasgos	Acorazado (II), Arma Natural (III), Alado(III)	
Diestro 15 (-5), Inteligente 10 (0), Discreto 13 (-3), Persuasivo 5 (+5), Ágil 11 (-1), Tenaz 7 (+3), Fuerte 9 (+1), Atento 10 (0)		
Habilidades	Ninguna	
Armas	Garras 5 (larga)	
Armadura	Piel demoníaca 3	
Defensa	-1	
Resistencia 10	Umbral de dolor	5
Equipo	Ninguno	
Sombra	Como una nube negra y aceitosa bailando en vientos violentos (completamente corruptos)	

Tácticas: El demonio intentará esperar hasta que la víctima se encuentre en un lugar que se adapte al demonio, preferiblemente un área abierta enorme o un gran salón. Puede esperar en las sombras o en las vigas bajo el techo para obtener ventaja. Entonces ataca..

Un demonio bien informado responde una pregunta del místico; Además, las pruebas [Tenaz ← Tenaz] proporcionan más respuestas. El demonio puede responder sí o no en una pregunta directa (como el ritual Adivinación) o responder una pregunta abierta (como el ritual Oráculo). Las preguntas adicionales no aumentan el riesgo de que el demonio se libere: si una prueba falla, el demonio simplemente se negará a responder más preguntas, y demora una hora obtener cada respuesta. Un sacrificio de sangre también ayuda al tirar por preguntas adicionales.

Demonio guardián: La abominación se convoca de entre las monstruosidades que aullan en el Inframundo, en busca de objetivos que reuzmen odio y frustración.

El demonio guardián vigila un lugar hasta que el demonólogo lo mata o libera. El demonio obedecerá las instrucciones sobre a quién se le permite la entrada o el paso; el demonólogo puede cambiar la definición con respecto a quién o qué puede entrar o permitir el paso, pero el pacto no le permite cambiar la ubicación.

DEMONIO CONOCEDOR		
Maneras	Adulador y jadeante	
Raza	Abominación	
Desafío	Complicado	
Rasgos	Daño Alternativo (III)	
Diestro 7 (+3), Inteligente 10 (0), Discreto 9 (+1), Persuasivo 11 (-1), Ágil 13 (-3), Tenaz 15 (-5), Fuerte 5 (+5), Atento 10 (0)		
Habilidades	Someter Voluntad (Maestro), Ritualista (Adepto): Esclavizar, Oráculo, Adivinación)	
Armas	Beso que consume vida 5, ignora armadura y daña Tenaz	
Armadura	Ninguna	
Defensa	-3	
Resistencia 10	Umbral de dolor	3
Equipo	Ninguno	
Sombra	Sombra tranquila en la negrura, como un charco de betún líquido (completamente corrupto)	

Tácticas: El demonio se mantendrá a distancia e intentará dominar la voluntad de su víctima; Cuando el objetivo ya no logra resistir, el demonio consume su alma. El mayor deseo del demonio es vencer la voluntad del místico convocante y luego esclavizarlo, lo que hace posible que el demonio permanezca libre en el mundo, hasta que el místico muera o se salve de la esclavitud.

TORMENTO (Torment)

Tradición: Brujería, Hechicería

El místico coloca una maldición atormentadora sobre el objetivo. Esto requiere un enlace místico al objetivo. El efecto del ritual puede variar, pero una versión de uso frecuente hace que la víctima se marchite lentamente: su resistencia se reduce en un punto cada semana y no puede curarse hasta que se levante la maldición.

Otros efectos conocidos del ritual son la invocación de verrugas o un hedor desagradable que rodea a la víctima, lo que hace que el objetivo se canse durante el día y se mantenga alerta durante la noche; a menudo se limita a un mes, solo para enseñarle una lección a la víctima.

El efecto de tormento puede ser eliminado por el ritual Romper Conexión

DEMONIO GUARDIÁN		
Maneras	Resoplando y arañando el suelo	
Raza	Abominación	
Desafío	Complicado	
Rasgos	Arma Natural (III), Robusto (II)	
Diestro 5 (+5), Inteligente 10 (0), Discreto 9 (+1), Persuasivo 7 (+3), Ágil 13 (-3), Tenaz 10 (0), Fuerte 15 (-5), Atento 11 (-1)		
Habilidades	Golpe de Hierro (Adepto), Armas de Asta (Adepto)	
Armas	Garras 11 (larga)	
Armadura	Piel demoníaca 3	
Defensa	0	
Resistencia 15	Umbral de dolor	8
Equipo	Ninguno	
Sombra	Negro nocturno burbujeante y alquitrán hirviendo (completamente corrupto)	

Tácticas: El demonio permanecerá dentro de su área de protección y bloqueará el paso haciendo un uso completo de sus largas garras. Si el enemigo recurre a usar ataques a distancia, el demonio entrará en combate cuerpo a cuerpo tan pronto como sea posible.

SIN RASTRO (Traceless)

Tradición: Brujería

Todo rastro físico del místico y sus aliados desaparece. Por ejemplo, los pasos en el barro disminuyen, las ramas rotas y los tallos de hierba se curan y las telarañas se restauran místicamente. El ritual funciona igual de bien en la civilización; el polvo se asienta en los pisos de mosaico y las pilas de papel están dispuestas como estaban antes de que el místico o algún aliado las buscara.

La duración es de 24 horas, ya sea hacia adelante o hacia atrás desde el lanzamiento del ritual; los rastros de las actividades del día anterior pueden borrarse o el efecto puede afectar a todas las actividades realizadas durante el día posterior a la realización del ritual. En cualquier caso, el efecto del ritual es que ni el místico ni sus aliados pueden ser rastreados por ningún medio físico, incluido el olfato. Los métodos de seguimiento místico no se ven afectados.

SIERVOS GEMELOS (Twin Servants)

Tradición: Sólo Piromantes

La versión avanzada del ritual Siervo Flamígero permite que el piromante tenga dos sirvientes en llamas. Estos son manejados como dos personajes adicionales separados por el jugador, y ganan experiencia de las aventuras tal como lo hacen todos los sirvientes en llamas.

ASÍ HABLÓ AROALETA
“... y los seres del más allá desgarraron Symbaroum, con garras y colmillos, cuernos y púas; Invitado pero no bienvenido, llamado pero no querido; eran los invitados que con hambre insaciable comían y bebían hasta que no quedaba nada para devorar...”



~~~~~  ~~~~

a luz cayó a través de las grietas en el techo, bailando con el polvo que cubría todo lo que había en la habitación: las botellas de elixires, los trofeos de monstruos mal conservados y la propia matrona, un vieja trocalengo.

Fue Kasimer quien los había llevado a la cabaña. Agniesha permaneció junto a la puerta, aparentemente incómoda. Gormyx habló por el grupo, en parte porque la voz firme del cantante troll lo convirtió en un gran negociador, en parte porque sabía más sobre el inframundo que el resto de los demás juntos. El conocimiento del Abismo era sin duda relevante en la situación; su némesis había huido allí después de la confrontación y el grupo había decidido cazarle.

Parecía que el troll y la trocalengo ya habían acordado un precio para varios artículos y elixires, pero todavía estaban discutiendo sobre una cerveza que la matrona afirmaba que podía proporcionar a cualquiera una piel similar a una armadura, garras e incluso alas. Gormyx estaba a punto de presentar un nuevo argumento cuando Jela se escuchó a sí misma gritar: “*¡Me lo quedo!*” Los demás le miraron desconcertados.

En una voz más tranquila, ella explicó: “*Lo tomaré. ¡Prefiero morir antes que permitir que el sacerdote negro escape de nuevo!*”.

~~~~~  ~~~~



SECCIÓN 3

LAS HERRAMIENTAS

Reglas Alternativas

ESTA SECCIÓN PRESENTA una serie de nuevas reglas y mecánicas. La mayoría de ellos son opcionales o se presentan como alternativas, mientras que algunas adiciones y aclaraciones actuales son necesarias para jugar con las habilidades incluidas en este libro. Como siempre, todas las reglas alternativas deben discutirse dentro del grupo de juego y aprobarse por el Director de Juego antes de ser utilizadas; después de todo, afectan a todos, incluida la tarea del DJ.

ARMAS ALQUÍMICAS

Cualquiera puede usar armas alquímicas, pero solo aquellas con el entrenamiento adecuado pueden hacerlo sin riesgo. Los tipos más avanzados no se pueden utilizar en absoluto sin la formación adecuada. Aquí hay un resumen de lo que necesitan:

Tubo de fuego alquímico (portátil): requiere *Experto en Asedios* (adepto) para que se utilice sin riesgo.

Tubo de fuego alquímico (estacionario): requiere *Experto en Asedios* (adepto).

Granada alquímica: requiere que *Alquimia*, *Experto en Asedios* o *Pirotecnia* para que se utilice sin riesgo.

Mina alquímica: requiere el uso de *Trampero* o *Pirotecnia*.

Vasija Explosiva: Cualquiera puede hacer uso de una Vasija Explosiva, pero solo una persona con la habilidad *Experto en Asedios* o *Pirotecnia* puede hacerlo sin riesgo.

CATEGORÍAS DE DISTANCIA

Algunos grupos de juego consideran que las reglas básicas para las armas a distancia son demasiado simplistas, ya que no tienen en cuenta la distancia; el tirador debe simplemente poder ver al enemigo y tener una línea de visión clara para él. Si tu grupo de juego quiere reglas más matizadas y tácticamente relevantes, se pueden usar las siguientes pautas:

Cada encuentro de combate comienza a una distancia determinada por la situación y el te-

rreno (el DJ decide). Las categorías de distancia modifican el daño y la posibilidad de golpear, y corresponden al número de acciones de movimiento necesarias para que los combatientes se enfrenten entre sí en el combate cuerpo a cuerpo.

Ten en cuenta que los poderes místicos no están afectados de ninguna manera por esta regla.

Un efecto obvio de la regla es que los personajes con armas a distancia no pueden luchar eficazmente a corta distancia; Tienen que moverse (y sufrir ataques de oportunidad) o cambiar de arma. Esto significa que las habilidades *Acrobacias*, *Puñalada de Flecha* y *Manos Rápidas* se vuelven aún más valiosas.

NO MUERTO EN LUGAR DE MUERTO

Los no muertos son una plaga que se extiende sin parar por Ambria y Davokar. La razón de esto es desconocida, pero las teorías hablan del “crepúsculo del mundo” y del “inminente colapso del orden natural”.

Para aquellos grupos de juego que estén interesados, existe la posibilidad de que los personajes muertos sean muertos vivientes y luego permanezcan en juego. Esta regla opcional puede combinarse con la regla alternativa Muerte instantánea, lo que aumentaría aún más la posibilidad/riesgo de que un personaje se convierta en no-muerto.

Otra opción es permitir que el jugador cuyo personaje muera realice una prueba para que se convierta en un no-muerto, preferiblemente una prueba simple de *Tenaz*.

NO MUERTO EN LUGAR DE COMPLETAMENTE CORRUPTO

Un hecho implícito en Symbaroum es que algunas criaturas pueden estar completamente corruptas sin perder su voluntad por completo. Si el grupo de juego lo desea, lo mismo puede aplicarse a los hechiceros: en lugar de convertirse en abominación cuando están completamente corruptos, pueden hacer una prueba de *Tenaz* para no morir, de acuerdo con el arquetipo presentado en la Guía avanzada del jugador.

HAZAÑAS

La introducción de reglas para las hazañas puede ser una opción interesante para los grupos de juego que desean que los personajes jugadores se parezcan más a los héroes tradicionales. En resumen, las hazañas son acciones que solo las personas especialmente heroicas pueden lograr. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que esto le da a los personajes acceso a acciones que inclinan seriamente el equilibrio del juego a su favor. Por supuesto, en los juegos heroicos este es el punto.

Las hazañas cuestan un punto de experiencia, o uno de corrupción permanente, para activar.

Golpe limpio: el héroe realiza un ataque normal y el golpe o golpes exitosos infligen el daño máximo.

Sin Miedo: El héroe ignora los efectos de horror, como el del monstruoso rasgo *Terrorífico*.

Ignorar la corrupción: durante el resto del turno, la corrupción acumulada del héroe no importa; Todas las pruebas se hacen como si él o ella no tuvieran corrupción. Sin embargo, el héroe sufre la corrupción como de costumbre, que entra en juego el siguiente turno.

Defensa perfecta: el héroe detiene o esquiva un ataque exitoso que de otro modo lo hubiera golpeado. Defensa perfecta solo se puede usar una vez por turno.

Golpe rápido: el héroe ataca primero en el turno. Si alguien más está usando Golpe Rápido, el orden de la iniciativa se resuelve de la manera normal.

Resiliencia: + 1d4 Armadura durante el resto del turno.

Tabla 6: Categorías de distancia

| DISTANCIA | EFFECTO EN ARMAS A DISTANCIA | DISTANCIA APROXIMADA | NUMERO DE MOVIMIENTOS |
|-----------|--|----------------------|-----------------------|
| Cerca | El ataque solo es posible en el primer turno y solo si el tirador tiene la iniciativa. | 1-2 metros | Ninguno |
| Corta | +2 al ataque y +1D4 al daño | 10 metros | 1 |
| Media | Nada | 20 metros | 2 |
| Larga | -2 al ataque | 50 metros | 5 |
| Extrema | -5 al ataque | 100 metros | 10 |

Armas Alquímicas

Al final de la Gran Guerra, cuando el equilibrio de poder era aún parejo y el resultado no estaba claro, los estrategas del ejército de Korinthia enviaron a dos barcos de vela rápida en busca de un rumor. Los espías y los mercaderes que viajaban a lo lejos hablaban de tipos de armas alquímicas con un poder destructivo terrible, desarrollados por las Ciudades Estado y utilizados en combate entre sí, así como contra un enemigo común (gigantes según algunos, elfos y abominaciones según otros). Los barcos regresaron llenos de tales armas.

El tipo más simple de arma alquímica es la granada. También hay artilleros más masivos, en forma de baterías de misiles que disparan enjambres de flechas de fuego y enormes tubos de fuego que arrojan una muerte ardiente al enemigo. Durante los últimos días de batalla, los maestros de la alquimia de la Ordo Mágica intentaron mejorar las innovaciones importantes, por ejemplo, experimentaron con tubos de fuego de fundición sólida que podían recargarse después de cada uso en lugar de quemarse, como los importados hechos de madera. Los maestros tuvieron mucho éxito y los tubos hechos de metal se convirtieron rápidamente en el estándar, seguido pronto por tipos portátiles que podían ser manejados por zapadores individuales a pie.

Justo antes del final de la guerra, cuando Korinthia estuvo cautiva, el desesperado Consejo de Guerra también adquirió dos armas masivas del estado de la ciudad de Koral. No llegaron a tiempo para contribuir durante el asalto de la fortaleza de los Señores Oscuros, pero fueron llevados a lo largo de los Titanes: "El Volcán" se mantuvo en Agrella y la batería de misiles llamada "Los Cuatro Jinetes" almacenada con el Cuerpo de Zapadores de Yndaros.

Las armas alquímicas son todavía poco comunes en Ambria. Son caras y pocas en número, ya que tanto Ordo Magica como el resto del reino se han enfocado en otras tareas después del final de la guerra; la mayoría de los tubos de fuego ahora utilizados por zapadores y alquimistas venían con las caravanas del viejo Alberetor. Pero esto puede estar a punto de cambiar. Algo parece indicar que tanto las granadas como los tubos de fuego y las baterías de misiles serán cruciales cuando la Reina decida que ha llegado el momento de penetrar más profundamente en Davokar.

Mirada rápida: la mirada del héroe hace que un enemigo retroceda y se abstenga de atacar al héroe. Si la lucha ya está en marcha, el enemigo puede elegir atacar a otra criatura; Si la pelea no ha comenzado, el enemigo no atacará antes de que alguien más dé el primer golpe.

Ataque de torbellino: en una acción de combate, el héroe realiza un ataque contra cada enemigo en combate cuerpo a cuerpo.

ESTORBO

Para los grupos de juego a los que les gusta la idea, se puede introducir una regla de estorbo, que especifique la cantidad de peso que los personajes pueden transportar sin que se les obstaculice.

Hay límites a cuánto puede llevar un personaje. Para decidir si se agotan al moverse cargados de tesoros, hachas bárbaras magistralmente elaboradas o armaduras chapadas en oro, los elementos se miden de forma abstracta en números y no en peso. Un personaje puede llevar una cantidad de elementos que reflejen su valor *Fuerte* sin verse afectado negativamente. Si el personaje lleva más, cada elemento extra otorga una modificación de -1 a Defensa, al igual que el efecto de incomodidad de la armadura.

Un personaje puede llevar un máximo de objetos de *Fuerte* $\times 2$; si lleva más, no pueden moverse más que distancias cortas a la vez.

Con el don *Mula de Carga*, el límite de Estorbo se calcula como *Fuerte* $\times 1.5$, redondeado hacia abajo.

Además de estos conceptos básicos se aplica lo siguiente:

- Ropa, cinturones y botas no cuentan como artículos transportados.
- Las mochilas, bolsas, bandoleras y otros recipientes ligeros no cuentan como artículos; solo se cuenta el contenido.
- Barriles, cofres, cajas y otros recipientes voluminosos cuentan como artículos por derecho propio, que se agregan a lo que contienen.
- Los objetos más pequeños (monedas, colgantes, joyas) no pesan nada a menos que uno lleve muchos de ellos; Cuentan como un objeto transportado por cada 50 piezas.
- La armadura usada para protección no cuenta en este caso; tiene un valor de incomodo en su lugar. La armadura que se lleva pero no se usa para la protección corresponde a un número de elementos igual a su valor de *incomodo*.
- Las armas que se sostienen en las manos de un personaje no cuentan como elementos transportados (pero denotan hostilidad). Las armas que llevan en el zurrón, en sus fundas o similares están entorpeciendo.
- Las armas con la cualidad masiva cuentan como dos elementos.

Un personaje que lleva más de lo permitido también tendrá dificultades para mantener el ritmo durante marchas más largas: las categorías en la tabla 27 en la página 182 del Libro de Reglas Básicas de Symbaroum se vuelven un nivel peor cuando un personaje carga demasiado. La marcha de un día cuenta como una marcha forzada, y una marcha forzada cuenta como una marcha extenuante. Un personaje con demasiado estorbo no puede viajar al verdadero ritmo de la marcha extenuante. Además, la carga pesada otorga una modificación de -1 por artículo extra a *Fuerte* al tirar para ver si la marcha extenuante produce 1 o 1 + 1d6 de daño por día de viaje.



INVESTIGAR EN LOS ARCHIVOS

Cualquiera puede buscar información en archivos y bibliotecas, pero para encontrar algo útil, obviamente necesita buscar en un lugar donde se pueda encontrar la información deseada (en otras palabras, buscar direcciones a Symbar en los archivos de la ciudad de Fuerte Espina carece de sentido). Aprender dónde buscar puede requerir una prueba de *Inteligente* en combinación con los contactos adecuados.

En la práctica, la búsqueda se basa en los personajes que dirigen una pregunta sobre el archivo de documentos. Si el Director de Juego considera que los documentos pueden contener alguna información relevante, un personaje con la habilidad *Estudioso* tira contra *Inteligente* mientras que los otros tiran una prueba de [*Inteligente*-5]. Un personaje con el Don de *Archivista* obtiene una segunda oportunidad de pasar todas las pruebas cuando busca colecciones de documentos.



Cada personaje que participa en la investigación puede tirar; el que tiene la mejor oportunidad de tener éxito comienza, luego el resto sigue en orden descendente. Si la prueba falla, se termina y ese personaje tiene que continuar buscando en otro lugar, pero si alguien pasa la prueba, el Director de Juego debe entregar una respuesta a la pregunta.

Si la respuesta se encuentra dentro de un campo específico de conocimiento cubierto por alguna otra habilidad, esta habilidad se puede usar en lugar de *Estudioso* cuando se investiga: habilidades como *Alquimia*, *Fabricación de artefactos*, *Envenenadores*, *Medicus*, *Sabiduría de bestias* y diversas versiones de *Tradiciones místicas* pueden ser relevantes en este contexto. Si la respuesta a la pregunta es compleja, estas habilidades también pueden proporcionar información más profunda de acuerdo con la regla de Grados de éxito, que se describe en la página 172 del Libro de Reglas Básico.

EMPEZAR CON EXPERIENCIA GRATUITA

En el Libro de reglas básicas, en la página 179, está la regla opcional Repetir tirada por Experiencia. Teniendo eso en cuenta, y debido a las nuevas posibilidades introducidas por las reglas sobre dones y cargas, algunos grupos de juego pueden preferir construir sus personajes de una manera diferente a la que se describe en el Libro Básico, es decir, comenzar con experiencia gratuita en vez de elegir una habilidad a nivel de adepto y dos a nivel de principiante (alternativamente cinco a nivel de principiante).

Comenzar con Experiencia gratuita significa que cada jugador obtiene 50 puntos de Experiencia para usar con su personaje. Esto se puede aumentar al elegir las cargas y luego gastarlas para adquirir dones, habilidades y rasgos. Sin embargo, la Experiencia también se puede guardar para las repeticiones, si el grupo utiliza la regla opcional Repetir tiradas por Experiencia.

El monasterio de los Hermanos Crepusculares, visto desde uno de los muchos valles bajo los Titanes.

MÁS RITUALES PARA LOS MAESTROS

La habilidad Ritualista tiene un límite de seis rituales al alcanzar el nivel maestro. Para los grupos de juego que realmente disfrutan de los rituales y piensan que media docena es demasiado poco para un verdadero maestro ritualista, se recomienda la siguiente regla alternativa:

Los ritualistas maestros pueden aprender rituales adicionales por el coste de 10 puntos de Experiencia por ritual. Sólo un maestro puede adquirir más rituales de esta manera; Para los ritualistas menos prominentes, se aplica lo que se detalla en la descripción de los niveles de habilidad.

HUIDA Y CAZA

Cuando los personajes intentan escapar de alguien o son presa de algo, se sugiere que el Director de Juego lo maneje basándose en el atributo Ágil. Si los personajes deciden permanecer juntos, el que tiene el valor más bajo en Ágil debe hacer una prueba, modificada por el Ágil del perseguidor más rápido. Si se separan, todos deben realizar una prueba, nuevamente modificada por el Ágil del perseguidor más rápido. Si es al revés y los personajes son los cazadores, se usa la misma fórmula, pero con una modificación basada en la presa más lenta.

Durante la caza, se realiza una prueba cada turno: si la presa tiene éxito, se aleja un paso; si la presa falla, el cazador se acerca un paso más. Para finalmente poder escapar, el cazado debe alcanzar una ventaja de 3, en otras palabras, él o ella debe tener éxito en tres tiradas más de lo que falla. Y la presa que falla en tres tiradas más de lo que tiene éxito, por supuesto, quedará atrapada.

Ejemplo: El ladrón bárbaro Hoska estuvo a punto de escaparse después de un robo en Fuerte Espina cuando un vigilante solitario lo vio salir del edificio. ¡Comienza la búsqueda! Hoska tiene Ágil 13 y el guardia Ágil 9 (+1), lo que significa que el jugador de Hoska debe tirar contra $13 + 1 = 14$ en un intento de escapar del cazador.

En el primer turno, el jugador saca un 7 - Hoska se retira y tiene 1 punto de ventaja. La suerte se mantiene y el segundo dado cae 13: ventaja = 2. Una tirada más de éxito y Hoska será libre. Pero desafortunadamente, la tercera tirada es 17; el guardia se acerca y la ventaja vuelve a ser de 1. El jugador de Hoska suspira nerviosamente. ¡La caza continúa!

TRAMPAS

Tanto los personajes entrenados y como los no entrenados pueden colocar trampas para proteger una ubicación o frenar a un enemigo. Aquí tenemos las reglas sobre trampas portátiles y las que se pueden montar en el lugar.

Las trampas específicas se describen en el capítulo Equipo en la página 127.

Colocar una trampa

Mediante una tirada superada de Inteligente, el personaje puede colocar una trampa prefabricada.

Los individuos no entrenados (es decir, aquellos que no tienen la habilidad de Trampero) solo pueden colocar trampas mecánicas, que requieren una prueba de éxito en Inteligente. Si el resultado de la prueba es 20, la trampa se activa en sus manos.

Los tramperos entrenados pueden preparar trampas mecánicas y minas alquímicas con una acción de combate, y además, pueden crear trampas improvisadas. Esto requiere la habilidad Trampero, o Pirotecnia si sólo se usan minas alquímicas

Descubrir una trampa

Cualquiera en riesgo de activar una trampa lo descubre con una prueba superada de [Atento↔Discreto]

Eludir la trampa

Una trampa descubierta se puede eludir de dos maneras:

Se puede saltar como parte de una acción de movimiento, que requiere una prueba de [Ágil↔Inteligente]. Si la prueba falla, la trampa se activa y el personaje queda atrapado, es decir, el movimiento se interrumpe.

Si el terreno lo permite, siempre se puede ignorar una trampa rodeándola. Esto cuesta una acción de movimiento adicional, o más dependiendo del terreno.

Desarmar una trampa

Una trampa descubierta puede ser desarmada.

Un individuo que no esté entrenado para ello no puede desarmar trampas, tiene que incapacitarlas disparándolas o activándolas con un instrumento largo (la cualidad Larga). El procedimiento cuenta como una acción de combate y requiere una prueba superada de [Diestro↔Inteligente].

Un personaje con la habilidad de Trampero puede realizar una prueba [Inteligente↔Inteligente] para desarmar una trampa, y no requiere un instrumento con la cualidad Larga para hacerlo.

Liberarse de una trampa

Las trampas a menudo causan daño, especificado en la descripción de la trampa o, en el caso de trampas improvisadas, en la descripción de la habilidad Trampero. Además, si la trampa tiene tales cualidades, puede mantener a la víctima en su lugar. Si es así, esto se menciona en la descripción, combinado con información sobre lo que se necesita para soltarse.

COMERCIAR BIENES USADOS Y TESOROS

A veces, los personajes de los jugadores querrán vender sus armas y armaduras usadas. Los comerciantes estarán encantados de comprar dichos artículos de segunda mano a la mitad del precio indicado (luego les darán un pulido y se los venderán a otra persona a precio completo).

Los artículos con cualidades místicas tienden a mantener su valor a lo largo del tiempo y siempre se venden al precio correspondiente al precio indicado. Además, los artículos comerciales normales se venden al precio de compra indicado, lo que convierte estos hallazgos en tesoros engorrosos pero valiosos.

RECIBIR INGRESOS DE LOS DONES

Para los grupos de juego a los que les gusta ver a los personajes usar el tiempo entre las aventuras activamente, los Dones pueden usarse como una fuente de ingresos.

Las Dones más obvios que se pueden usar de esta manera son *Cartógrafo*, *Engañar*, *Escapista*, *Jugador*, *Imitador*, *Medium*, *Espejismo*, *Músico* y *Cuentacuentos*. Por supuesto, se pueden usar otros Dones y habilidades para ganar táleros, si el jugador puede dar una explicación razonable de cómo hacerlo.

Una vez por aventura (o aventuras intermedias), el jugador puede tirar contra el atributo relacionado con el don / habilidad; Si no existe tal atributo, usa el más alto de Inteligente o Persuasivo. Una prueba con éxito genera un ingreso de 1d10 táleros.

MANIOBRAS

Para los grupos de juego que buscan añadir más opciones tácticas al juego, las maniobras pueden ser una adición atractiva, dando más opciones a todos los involucrados en el combate. Un inconveniente es que esto hace que las escenas de combate sean más complicadas, tanto con respecto al número de elecciones que los jugadores deben realizar como por el control requerido por el Director de Juego. En esencia, tomará más tiempo representar una escena de combate; algunos grupos de juegos ven esto como un beneficio, otros no.

En algunos casos, las maniobras funcionan de manera similar a las habilidades y pueden difuminar la línea entre las habilidades y las opciones tácticas disponibles para todos. Las habilidades son siempre mucho más poderosas claro, pero debes tomarte un tiempo para discutir si deseas agregar esta mecánica o no.

Algunas de las maniobras solo serán útiles si el grupo de juego también usa la regla opcional Movimiento a escala (página 179 en el Libro básico), o al menos está dispuesta a jugar con un mapa de combate simplificado (página 160 en el Libro básico).

Aquí tienes una lista de maniobras que tanto personajes como sus oponentes pueden emplear, con la intención de mejorar su propia posición o hacer las cosas más difíciles para el enemigo.

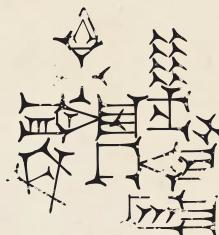
Apuntar con cuidado

Te tomas el tiempo para apuntar cuidadosamente con un arma a distancia y obtener una segunda oportunidad para superar la prueba de ataque.

Cuesta una acción de movimiento, lo que significa que no puedes moverte durante el turno.

Cargar

Cargas contra el enemigo y realizas un doble movimiento más una acción de combate cuerpo a cuerpo. La carga debe ser en línea recta hacia el objetivo. Si la prueba de ataque falla, el objetivo puede realizar un Ataque gratuito.



Escrituras talladas en una piedra cerca de los pantanos, posiblemente un mensaje para los viajeros de la zona, advirtiéndoles de los elfos hostiles.

Retrasar la iniciativa

Eliges retrasar tu iniciativa durante el turno, para permitir que alguien más vaya primero. Cuando sea tu hora de actuar, específicas quién actuará antes. El siguiente turno, vuelves a tu lugar normal en el orden de la iniciativa

Desarmar

Golpeas el arma o escudo del enemigo, esperando que él o ella lo dejen caer [Diestro←Fuerte]. El ataque no infinge daño, y si la prueba falla, te expone a un ataque gratuito del enemigo..

Defensa total

Te concentras sólo en la defensa y tienes una segunda oportunidad para superar todas las pruebas de defensa durante el turno. No podrás realizar ningún ataque.

Ataque total

Te concentras en atacar cuerpo a cuerpo durante un turno, dándote una segunda oportunidad para superar todos los ataques cuerpo a cuerpo. Debido a esto, tienes una segunda oportunidad de fallar todas las pruebas de Defensa durante el turno.

Sostener

Atacas con una maniobra de lucha dirigida a evitar que el objetivo se mueva [Fuerte←Fuer-te]. El rasgo Robusto da una bonificación a la prueba, +2 en el nivel I, +4 en el nivel II y +8 en el nivel III. Esta modificación se aplica tanto al luchador como a su objetivo, si este último es Robusto. Se realiza una prueba cada turno para mantener la sujeción

Si la prueba falla, el objetivo puede realizar un Ataque gratuito. Además, tenga en cuenta que no puedes realizar ninguna otra acción mientras mantienes la retención.

Noquear

Atacas desde una posición de Ventaja, con el objetivo de dejar inconsciente al objetivo. El ataque se realiza como de costumbre, pero en lugar de

causar daño, se lanza 1d12 contra el valor de daño; si el resultado es menor que el valor, el objetivo cae inconsciente. Si el ataque falla, pierdes la ventaja sobre el objetivo (consulte la página 160 en el Libro básico para obtener más información sobre Ventaja).

Ejemplo: Grumpa flanquea a un guardia e intenta noquearlo. El ataque es exitoso; el dado de daño se tira con un resultado de 6. El jugador tira 1D12, intentando sacar por debajo de 6; saca un 4 y el guardia cae inconsciente al suelo.

Envenenar un arma

Con una prueba superada de Inteligente, puedes usar una acción de combate para aplicar veneno a tu arma. Si el resultado es 20 algo sale mal y te envenenas a ti mismo. El veneno es suficiente para un golpe, luego se debe aplicar una nueva dosis.

Hacer retroceder

Te lanzas contra el objetivo con la intención de empujarlo hacia atrás, fuera de una habitación, sobre el borde de un acantilado o similar. Tienes que comenzar tu turno con el empuje y debes pasar tanto tu acción de movimiento como de combate haciéndolo. Una prueba de ataque superada causa la mitad de daño pero también empujará al objetivo hacia la mitad de un movimiento hacia atrás (cinco metros). Si la prueba falla, el objetivo consigue realizar un Ataque Gratuito.

Placaje

Atacas con la esperanza de derribar al objetivo [Fuerte←Fuerte]. El riesgo está en que tú también caes, ya sea un placaje exitoso o no; una prueba de Ágil te permite permanecer en pie. El placaje cuenta como una acción de combate y si eres Robusto sumas +2 a la prueba Fuerte por nivel adquirido en el rasgo.

Tomar la iniciativa

Haces una prueba de Tenaz con la esperanza de obtener la iniciativa. Si tienes éxito, obtendrás un bono de +5 al decidir tu lugar en el orden de la iniciativa. La desventaja es que la velocidad tiene un impacto negativo en tu precisión; tienes una segunda oportunidad de fallar todas las pruebas superadas durante el turno, sin importar si la tirada de Tenaz fue un éxito o no. El siguiente turno, vuelves a tu lugar normal en el orden de la iniciativa.

Tabla 7: Trofeos de caza

| RESISTENCIA | EJEMPLO | VALOR
(Buenas/Malas Condiciones) |
|-------------|--|-------------------------------------|
| Débil | Un par de colmillos de Gato víbora | 1 tálero/- |
| Normal | La piel negra de un Gato víbora o una araña trampera clavada en un soporte | 10 táleros/1 tálero |
| Complicado | Un par de alas de Libélula dragón o un cráneo de Abojalí | 100 táleros/10 táleros |
| Fuerte | Los ojos hipnóticos de una Lindorma | 500 táleros/50 táleros |
| Mítico | El cráneo de un Architroll | 1 000 táleros/100 táleros |

TROFEOS DE CAZA

Para cualquiera que mata monstruos y colecciona trofeos, hay dinero para ganar, incluso si la adquisición de las partes valiosas puede causar problemas para los no entrenados, la putrefacción arruina muchos trofeos por completo y reduce el precio de los demás. Se requiere una prueba de Inteligente para poder cosechar un trofeo, lo que hace que un trofeo esté en mal estado si es un éxito y no hay ningún trofeo en caso de fallo. Para conseguir un trofeo en buenas condiciones, es necesaria una prueba de Inteligente superada con la habilidad Versado en Criaturas o el don Forestal; si tal prueba falla, en su lugar se cosecha un trofeo en malas condiciones.

En la parte inferior de la página hay una lista de trofeos obvios y más exóticos que los cazadores de monstruos pueden recolectar durante sus batidas de caza por el bosque.

ARTÍCULOS FABRICADOS POR MAESTROS

Durante sus aventuras, los personajes de los jugadores pueden encontrar armas y armaduras creadas por maestros, y si en su lugar encuentran objetos de valor o monedas, tienen la oportunidad de comprar obras maestras de herreros especialmente habilidosos.

El maestro herrero tiene la capacidad de agregar una o más cualidades al objeto en cuestión, o incluso para eliminar cualidades negativas. Por cada cualidad agregada o eliminada, el coste/valor del artículo se incrementa de forma acumulativa en $\times 5$. Las cualidades místicas aumentan el precio de forma acumulativa en $\times 10$.

Ejemplo: Si una espada cuesta cinco táleros, una versión de maestro con la calidad Impacto Agravado valdría 25 táleros (5×5 táleros). Si también quieres que la espada sea Precisa, el valor se incrementa hasta 125 táleros ($5 \times 5 \times 5$ táleros). Y si también quieres que sea Flamígera, el precio es de 1.250 táleros ($5 \times 5 \times 5 \times 10$ táleros), una arma para los reyes y las reinas en verdad!

REALIZAR UN PACTO

Hacer un pacto con una de los poderes antiguos del mundo puede ser un atajo hacia el conocimiento y el poder, pero está lejos de ser libre de riesgos. Para los plebeyos, la realización de pactos y la hechicería son más o menos lo mismo, pero incluso si muchos hechiceros usan los pactos como un medio para fortalecerse, cualquiera que sea lo suficientemente valiente o esté desesperado puede involucrarse en un pacto.



Hacer un pacto requiere un acuerdo con un ser poderoso que esté interesado en convertirse en el protector y tutor del personaje; por lo general, un espíritu de la naturaleza o un no-muerto.

En resumen, este ser le da al personaje algo de su poder, para obtener un agente leal que puede llegar a lugares que el ser no puede, o con el objetivo a largo plazo de consumir la fuerza espiritual del personaje cuando finalmente se convierte en abominación - o a veces ambos. En el primer caso, el personaje se verá obligado a actuar de una manera que promueva un objetivo que el ser busca; en el segundo caso, el ser intentará tentar al personaje a atraer y acumular corrupción de cualquier forma que pueda.

Los beneficios del pacto

El personaje puede ganar experiencia a cambio de aceptar corrupción permanente; cada punto en corrupción permanente da 1d12 puntos de experiencia. Esto sucede en el momento de forjar el pacto. Más tarde, se puede aceptar un máximo de 1 corrupción permanente por aventura. El jugador decide si se hace, y en tal caso, cuando se realizará este intercambio

El personaje accede a todos los rasgos monstruosos, habilidades, poderes místicos y rituales que posea el ser. Él o ella debe pagar por estos regalos con Experiencia como de costumbre

El personaje también puede obtener acceso a otros rasgos y habilidades, además de los que posee el ser. En ese caso, el regalo debe pagarse con 1 punto en corrupción permanente, un punto que no proporciona experiencia adicional. Una vez que se ha pagado el regalo, debe adquirirse gastando Experiencia como de costumbre.

El precio del pacto

El personaje debe aceptar uno de los objetivos del ser como propio y esforzarse por alcanzarlo. Este objetivo puede reemplazar uno de los objetivos propios del personaje o asumirse como un objetivo adicional. De cualquier manera, el objetivo se determina en el momento de forjar el pacto.

El personaje ya no puede tener metas personales que contradigan los objetivos del ser. Esto también se pone de manifiesto cuando se forja el pacto, y es un requisito indispensable para llegar a un acuerdo.

Si el personaje comienza a desviarse o actúa en desacuerdo con las metas y objetivos del ser, éste lo sabrá. Inicialmente, el personaje será advertido en forma de pesadillas, incomodidad física o similar. Entonces, si el personaje no cambia sus costumbres, las cosas irán de mal en peor; el ser le negará al personaje la opción de intercambiar la corrupción por experiencia y le impondrá una maldición, lo que significa que toda la corrupción ganada por el personaje se duplica o que él o ella no podrá curarse naturalmente y que todas las demás curas se reducen a la mitad. Otra opción es que todas las tiradas que el juramentado realice utilizando su atributo más frecuentemente usado tengan una segunda oportunidad de fallar. El ser elegirá la alternativa que sea más dañina para el personaje.

Romper un pacto

No hay forma conocida de romper este tipo de pacto. Puede esconderse temporalmente del pacto y la maldición en un círculo de brujas, un círculo mágico o dentro de un lugar sagrado (ver los rituales en cuestión para más detalles). Sin embargo, tan pronto como el personaje salga de dicha ubicación, la maldición vuelve con toda su fuerza.

DAÑO EN EDIFICIOS

Es probable que haya ocasiones en que los personajes tengan prisión por atravesar un obstáculo físico, o pueden ser los enemigos quienes necesiten hacer lo mismo para alcanzar a los personajes.

Aquí entran nuevos conceptos relacionados con los edificios:

Dureza: cuando la resistencia de un edificio llega a cero, el atacante puede acceder a él: se derrumba una fortificación, se derrumba un muro, etc. La brecha es lo suficientemente grande para que entren 1d4 atacantes por turno, contra los defensores que pueden colocarse cuatro a lo largo de la apertura recién formada.

Punto de ruptura: si un edificio recibe la mitad de su Resistencia en daño en un turno, es decir, se excede el Punto de ruptura, se rompe de inmediato. Tenga en cuenta que esto incluye todo el daño infligido durante el turno, no de un solo ataque como es el caso con el umbral de dolor. Por lo tanto, con suficientes catapultas reunidas, las paredes de un castillo pueden romperse en un solo turno, al menos en teoría.

Fortificación: En esencia, la fortificación es la armadura del edificio. Las armas con la cualidad *Demoledora* ignoran el valor de Fortificación; otras armas primero deben penetrar el valor de Fortificación antes de dañar la estructura. Las habilidades con un efecto de penetración de armadura no tienen tal efecto en los edificios.

Prender fuego a los edificios

Prender fuego a los edificios de madera es una táctica de uso frecuente durante los asedios. Esto requiere algún tipo de mezcla inflamable: puede ser una granada alquímica, un recipiente de aceite en llamas o un simple fuego hecho de ramas secas y yesca. Cuando el edificio ha estado expuesto a las llamas, se realiza una prueba contra [Inteligente -Fortificación] para ver si se incendia; Si es así, las llamas causan 1d4 de daño y cuentan con la cualidad *Demoledora*. Ten en cuenta que quienquiera que encienda el fuego se convertirá en el objetivo de ataques a distancia, siempre que el edificio en cuestión tenga ventanas o arqueros en el techo.

Las personas que se encuentran dentro de un edificio en llamas corren el riesgo de sufrir daños en cada turno, el edificio continúa quemándose: se requiere una prueba de *Fuerte* por turno o, de lo contrario, el individuo comienza a recibir 1d4 de daño (ignorando la Armadura) cada turno de humo y calor. Cuando una prueba de *Fuerte* falla, el daño continúa automáticamente; La única forma de detenerlo es abandonar el edificio o buscar otra manera de enfriarse.

Apagar el fuego una vez que ha comenzado a extenderse requiere acceso a grandes cantidades de agua, arena o similar. El fuego se apaga cuando alguien tiene éxito con una prueba contra [Inteligente - el número de turnos que lleva el fuego prendido después del primero]. Cualquiera que apague el fuego de esta manera probablemente se convierta en el objetivo de ataques a distancia.

RECUPERAR FLECHAS Y VIROTES

Algunos grupos de jugadores pueden considerar realista e incluso deseable si las flechas y los disparos que se han disparado durante el combate corran el riesgo de romperse, lo que hace que sea importante para los arqueros planear con anticipación (los proyectiles se convierten en un recurso). Esto hace que valga la pena pasar un tiempo buscando los proyectiles intactos después de la batalla, murmurando enojados cada vez que uno de ellos se fractura o se pierde de alguna otra manera.

Los grupos que deseen utilizar las reglas para recuperar proyectiles disparados pueden usar estas pautas:

- Un proyectil ordinario resulta dañado si el jugador obtiene más de un 10 con 1d20. Esto se aplica a todos los proyectiles sin cualidades.
- Un proyectil que tenga algún tipo de cualidad (Equilibrado o Preciso por ejemplo) resulta dañado si el jugador obtiene más de un 15 con 1d20.
- Los proyectiles con cualidades místicas resultan dañados si el jugador obtiene más de un 17 con 1d20.

LOS SECRETOS DE LAS TRADICIONES

Las tradiciones místicas albergan secretos que se resisten a compartir con los forasteros. Las reglas sobre alquimia y artefactos no tienen en cuenta este secreto, pero los jugadores que deseen utilizar las habilidades creativas de acuerdo con las tradiciones del mundo del juego pueden usar las reglas que se describen aquí.

Las recetas y procedimientos secretos son conocidos solo por personajes iniciados en las diferentes tradiciones, pero pueden ser utilizados por cualquier persona que haya tenido acceso a ellos mientras jugaba, ya sea que hayan adquirido los conocimientos de un tutor, hayan encontrado textos misteriosos sobre el tema o hayan comprado los secretos del mercado negro en Fuerte Espina o alguna otra ciudad.

Si se usa esta regla, cada alquimista o artesano debe elegir a qué tradición pertenecer. Ten en

cuenta que la bendición del conocimiento prohibido puede dar a un personaje acceso a los secretos de todas las tradiciones desde el principio.

Secretos de la Brujería

- **Alquimia:** Bebedizo Transmutador, Bestezuelas Espinosas.
- **Creación de Artefactos:** Mascara de corteza, Trenza de bruja, Máscara de Bestia, Velo de entierro.
- **Herrería:** Sangrante, Castigador, Vestido de bruja.

Secretos de la Magia

- **Alquimia:** Granada Alquímica.
- **Creación de Artefactos:** Mina Alquímica, Pergamino de Hechizo, Sello de Conjuro, Piedra de Destello, Anillo de Mando, Medallón de la Orden, Prisma Mental.
- **Herrería:** Flamígera, Manto de la Orden, Revestimiento de Veneno.

Secretos del Simbolismo

- **Alquimia:** Pintura de guerra.
- **Creación de Artefactos:** Códice Ritual, Sello Ritual, Arma Trascendental.
- **Herrería:** Arma de Pesadilla.

Secretos de la Magia del Bastón

- **Alquimia:** Nada.
- **Creación de Artefactos:** Bastón Rúnico, Punta de Bastón, Cabeza de Bastón.
- **Herrería:** Cobertura de Ácido.

Secretos de la Hechicería

- **Alquimia:** Amigo Espiritual, Tintura de Sombra, Homúnculo.
- **Creación de Artefactos:** Máscara de Muerte, Corona de Hierro.
- **Herrería:** Armadura de Sigilo, Runa de muerte y profanación.

Tabla 8: Daño en los Edificios

| EDIFICIO | RESISTENCIA | PUNTO DE RUPTURA | VALOR DE FORTIFICACIÓN* |
|--------------------------|-------------|------------------|-------------------------|
| Granja pequeña | 10 | 5 | 5 |
| Casa de Campo | 10 | 5 | 10 |
| Torre de guardia, madera | 10 | 5 | 15 |
| Torre de guardia, piedra | 40 | 20 | 20 |
| Fuerte, madera | 50 | 25 | 15 |
| Señorío | 100 | 50 | 10 |
| Fuerte, piedra | 200 | 100 | 20 |
| Fortaleza | 500 | 250 | 20 |
| Castillo | 1000 | 500 | 20 |

* Las armas con la cualidad *Demoledora* ignoran el valor de Fortificación del edificio y dañan su Resistencia directamente. Las habilidades con un efecto de penetración de armadura no tienen tal efecto en edificios

Seres con los que realizar pactos

Entonces, ¿qué seres pueden estar interesados en forjar un pacto con los personajes? En general, son criaturas de la categoría Bestias, No-muertos o Abominaciones que proporcionan al menos una gran resistencia. Un par de ejemplos perfectos de tales seres aparecen en las aventuras ya publicadas por Järrnringen, pero como ésta es una guía para el jugador, no podemos especificar exactamente quiénes son ...

Tabla 9: Localizaciones

| 1D10 LOCALIZACIÓN EFECTO DEL DAÑO IGUAL O SUPERIOR AL UMBRAL DE DOLOR | | |
|---|------------------|--|
| 1 | Pierna Derecha | Golpe fuerte. Movimiento reducido a la mitad durante el resto de la escena. |
| 2 | Pierna Izquierda | Golpe fuerte. Movimiento reducido a la mitad durante el resto de la escena. |
| 3-5 | Torso | Pierde el aliento. Incapacitado durante un turno. |
| 6-7 | Brazo Derecho | Suelta el objeto que sujetaba en la mano si falla una prueba de Ágil. Además, una segunda oportunidad de fallar todas las tiradas que requieren el uso del brazo para el resto de la escena. |
| 8-9 | Brazo Izquierdo | Suelta el objeto que sujetaba en la mano si falla una prueba de Ágil. Además, una segunda oportunidad de fallar todas las tiradas que requieren el uso del brazo para el resto de la escena. |
| 10 | Cabeza | +1D6 de Daño y el objetivo queda inconsciente durante 1D4 turnos. |

Mano Habil

Si se usan las Localizaciones de Impacto, sería prudente decidir si los personajes son diestros o zurdos. Como sugerencia, el personaje tiene la misma mano hábil que su jugador y se asume que todos los PNJ son diestros.

Apuntar alto o bajo

1D10 ALTO

- 1 Pierna Derecha
- 2 Pierna Izquierda
- 3-4 Torso
- 5-6 Brazo Derecho
- 7-8 Brazo Izquierdo
- 9-10 Cabeza

1D10 BAJO

- 1-2 Pierna Derecha
- 3-4 Pierna Izquierda
- 5-7 Torso
- 8 Brazo Derecho
- 9 Brazo Izquierdo
- 10 Cabeza

El grupo y la Reputación

Es muy posible que los personajes del mismo grupo tengan diferentes reputaciones, dependiendo de si se jactan de sus acciones, si los bardos cantan para su gloria o tratan de hacer lo contrario, tratan de mantener su participación en secreto y se esfuerzan activamente por ocultar sus logros..

Secretos de la Teurgia

- **Alquimia:** Agua Bendita
 - **Creación de Artefactos:** Mascara de plagas, Máscara Solar
 - **Herrería:** Túnica Bendita, Santificado
- Secretos de los Cantares Troll**
- **Alquimia:** Nada
 - **Creación de Artefactos:** Araña Sanadora, Moneda de la Suerte, Capa de Marlit, Piedra de Reunión, Sapo Guardián
 - **Herrería:** Coraza de Escaldo, Tormentosa

LOCALIZACIONES

Esta regla opcional hace posible golpear partes específicas del enemigo y significa que el daño igual o superior al umbral del dolor tiene diferentes efectos dependiendo de dónde se golpea al enemigo. Además, la armadura se puede dividir en segmentos para que el personaje pueda tener diferentes tipos de armadura en diferentes partes del cuerpo.

Apuntar alto o bajo

El personaje puede elegir apuntar alto o bajo para golpear partes no protegidas del objetivo, o causar un cierto efecto, por ejemplo, que el objetivo pierda una acción de movimiento o caiga algo. Apuntar alto o bajo da -2 en la prueba de ataque.

Apuntar a la parte del cuerpo

El personaje puede apuntar a una parte específica del cuerpo del enemigo, esperando golpear un área menos protegida o lograr un efecto específico. Apuntar a una parte específica del cuerpo da -5 en la prueba de éxito.

Segmentos de armadura

El personaje puede usar diferentes armaduras en diferentes partes del cuerpo, para ahorrar dinero

y reducir el nivel de incómodo mientras protege las partes más vitales tanto como sea posible.

Los segmentos de armadura cuestan una parte del precio de la armadura completa y tienen una parte del valor de la armadura en Incómodo. El impedimento se redondea para que 0.5 se convierta en 1.

Tabla 10: Segmentos de Armadura

| SEGMENTO DE ARMADURA | PRECIO/VALOR DE INCOMODO |
|----------------------|--------------------------|
| Piernas | 20% (10% por pierna) |
| Coraza (torso) | 40% |
| Brazos | 20% (10% por brazo) |
| Casco | 20% |

REPUTACIÓN

En el mundo de Symbaroum hay mucha gente sedienta aventuras, y algunas viven lo suficiente como para llegar a ser famosas... o infames. Tal fama es, sin embargo, un arma de doble filo: seguramente, ser reconocido le dará ciertos beneficios sociales al personaje, pero también hace que sea mucho más difícil viajar o actuar sin ser notado. Además, habrá muchos rumores dando vueltas, detallando los hechos y sucesos por los que el personaje es conocido. Independientemente de la veracidad de los rumores, la gente tratará al personaje de forma diferente; ser famoso es bueno habitualmente, pero con cierto tipo de personas también es cierto que ser infame puede funcionar a su favor.

El valor en Reputación indica cuán conocido es el personaje y tiene los siguientes efectos:

- La Reputación modifica Discreto negativamente cuando el personaje quiere evitar llamar la atención.
- La Reputación modifica Persuasivo negati-

Tabla 11: Reputación

| VALOR | TIPO | EJEMPLO |
|-------|-----------------------------|--|
| 0 | Plebeyos | — |
| 1 | Plebeyo destacado | Kadra, cazatesoros de Fuerte Espina |
| 2 | Aventurero experimentado | Lysindra Garradorada, cazatesoros de éxito |
| 3 | Héroe reconocido localmente | Garm Gusantorcidio, héroe trasgo de Fuerte Espina |
| 4 | Héroe ampliamente conocido | Serex Attio, viejo héroe de La Gran Guerra |
| 5 | Líder prominente | Iakobo Vearra, comandante de los Templarios de la Orden del Sol |
| 6 | Duques Ambrios | Esmerelda, hermana de la Reina y Duquesa de Kasandrien |
| 7 | Individuo legendario | Lasifor Camponegro, Alcalde de Fuerte Espina; Yeleta, Huldra de Karvosti |
| 9 | — | Tharaban, Gran Jefe de los clanes bárbaros |
| 10 | — | Korinthia Hiendenoche, Reina de Ambria |

Tabla 12: Efecto de los actos en la Reputación:

| Actividad | Efecto en la Reputación |
|-------------------------------|---|
| Aventura habitual | ±0. Una aventura por estación (4 al año) es suficiente para mantener la reputación (por ejemplo las aventuras la Corona de Cobre: La Tierra Prometida, La Marca de la Bestia y La Tumba de los Sueños Moribundos) |
| Aventura popular | +1 por aventura con un impacto significativo públicamente, en una ciudad o con gran impacto en una amplia zona (por ejemplo "Wrath of the Warden") |
| Cuentos/Canciones heróicas | +1 a un coste de 10 táleros, para un máximo de +1 en Reputación. Un personaje con el don Cuentacuentos o Músico puede obtener esta bonificación de forma gratuita |
| Una presentación eminentes | +1 en la situación actual pero sin ningún efecto más allá |
| Ausencia, descanso o silencio | -1 por estación de descanso o silencio (4 por año); incluyendo aventuras que escapan al conocimiento del público |

vamente cuando el personaje trata de influenciar a alguien de una facción hostil, si el personaje es reconocido e identificado por culpa de su reputación.

- La Reputación modifica Persuasivo favorablemente si el personaje menciona su nombre y actos cuando trata de obtener favores sociales.

Cambios en la Reputación

El personaje puede influir en su reputación principalmente yendo de aventuras, pero también fomentando la difusión de rumores, canciones y cuentos. Por otro lado, el personaje también puede hacer un esfuerzo para actuar discretamente, con la esperanza de evitar ser famoso. Puede que sea reconocido no sea lo más interesante para todos los personajes

Tipo de Reputación

Además del valor numérico, la reputación de un personaje debe describirse adecuadamente en la forma de un epíteto y una oración corta o dos. Como se mencionó anteriormente, los detalles de la reputación pueden complicar las cosas, dependiendo de con quién interactúes: el epíteto "El salvador de Fuerte Espina" probablemente provocará una reacción diferente al de "El Rompejuramentos", y seguramente inspirará sentimientos muy diversos entre la gente de diferentes facciones. Una reputación como "Asesino de brujas" le dará una cálida bienvenida al personaje en Temploreccio y ciertas partes de Yndaros, mientras

que la bienvenida sería muy diferente en Karvosti o cuando se encuentre con brujas en el interior de Davokar.

En resumen: la reputación del personaje afectará la forma en que otros lo vean y provocará diferentes reacciones por parte de diferentes personas.

EFFECTOS ACUMULATIVOS

Cuando un personaje actúa de una manera que lleva a efectos superpuestos, se aplica lo siguiente:

- Una segunda oportunidad para superar/fallar una prueba de éxito:** solo se hace una tirada adicional, sin importar cuántos efectos estén en juego y de qué regla derivan.
- Dos oportunidades simultáneas para superar/fallar:** los efectos se anulan entre sí, y solo se hace una tirada adicional si el personaje tiene más de uno que del otro.
- Múltiples modificaciones positivas y negativas en la misma prueba de éxito:** se suman, pero solo se puede usar un modificador de cada tipo de fuente: bonificaciones, elementos, elixires. Si varias modificaciones provienen de la misma fuente (es decir, muchos elementos que otorgan una bonificación en la misma prueba), solo entra en juego la modificación más alta.
- Incremento del nivel del dado:** los efectos que aumentan el nivel de dados de la prueba del efecto pueden, como máximo, aumentar a 1d12. Después de eso, cada aumento adicional agrega +1 al resultado.

Armas y Armaduras

EXISTEN MUCHOS TIPOS diferentes de armas y armaduras en Ambria y Davokar, algunas de ellas importadas de tierras lejanas, otras de fabricación local pero aún poco comunes. Lo mismo se aplica a otros tipo de equipo, ya que la riqueza en expansión de Ambria introduce nuevos bienes en el reino y en las profundidades de Davokar en manos de ansiosos cazadores de fortunas.

Armas

TUBO DE FUEGO ALQUÍMICO (portátil)

Cualidad: Flamígero, Área de efecto (cono)

El tubo de fuego alquímico portátil es una versión más ligera del arma de asedio estacionaria con el mismo nombre. La versión portátil está hecha de una tubería sólida, que está cargada con productos inflamables alquímicos que, cuando se encienden, convierten el arma en un lanzallamas. Las llamas del tubo de fuego pueden golpear a todos los enemigos frente al portador; Se realiza una prueba para cada objetivo. Aquellos que son golpeados sufren daño completo, más el daño del fuego como un efecto continuo; los que logran defenderse sufren la mitad del daño y no tienen un efecto continuo del fuego.

Cualquiera puede usar un tubo de fuego alquímico, pero los usuarios que no tienen la habilidad de *Experto en asedios* a nivel *Adepto* corren el riesgo de provocar un fallo catastrófico. Para obtener más detalles, consulta las reglas sobre armas alquímicas en la página 98.

Un tubo de fuego portátil usado en combate cuerpo a cuerpo cuenta como un martillo de guerra.

TUBO DE FUEGO ALQUÍMICO (estacionario)

Cualidad: Flamígero, Área de efecto (cono)

El tubo de fuego estacionario consiste en un cilindro, generalmente un tronco ahuecado, pero también existen versiones totalmente fundidas, que están cargadas con productos inflamables alquímicos que, cuando se encienden, convierten el arma en un lanzallamas devastador. Las llamas pueden golpear a todos los enemigos en frente del dispositivo; Se realiza una prueba para cada objetivo. Aquellos que son golpeados sufren daño completo, más el daño del fuego como un efecto continuo; los que logran defenderse sufren la mitad del daño y no tienen un efecto continuo del fuego.

Solo las personas con la habilidad *Experto de Experto en asedios* a nivel *Adepto* pueden operar un tubo de fuego alquímico estacionario (ver Armas alquímicas, página 98).

Tabla 13: Armas de combate cuerpo a cuerpo

| ARMA | DAÑO | CUALIDADES | PRECIO |
|------------------------------|-------------|---|-------------------|
| Armas de una mano | 1D8 | | 5 táleros |
| Espada Bastarda | | Bastarda | 50 táleros |
| Espada de Esgrima | | Precisa | 25 táleros |
| Pico de Cuervo | 1D8+1 | Impacto Agravado | 25 táleros |
| Kanza (sobre montura) | | Bastarda, Larga | 15 táleros |
| Mangual | | Articulada | 25 táleros |
| Martillo largo, a una mano | | Bastarda | 50 táleros |
| Látigo largo | 1D6 | Articulada, Enredadora, Roma | 10 táleros |
| Estoque | 1D8+1 | Impacto Agravado | 25 táleros |
| Armas cortas | 1D6 | Corta | 1 tálero |
| Cuchilla de Asesino | | Oculta | 5 táleros |
| Daga de parada | | Equilibrada | 5 táleros |
| Estilete | 1D6+1 | Impacto Agravado | 5 táleros |
| Armas Largas | 1D8 | Larga | 3 táleros |
| Alabarda | 1D8+1 | Impacto Agravado | 15 táleros |
| Pica | | Precisa | 15 táleros |
| Bastón | 1D6 | Roma | 1 chelín |
| Bastón con cadena | | Enredadora | 15 táleros |
| Lanza, a dos manos | | Bastarda, Larga, Precisa | 10 táleros |
| Ataque Desarmado | 1D4 | Corta | — |
| Garras de combate | 1D4+1 | Impacto Agravado | 1 tálero |
| Escudo | | | 3 táleros |
| Rodela | | Flexible | 15 táleros |
| Escudo de metal | | Equilibrada | 15 táleros |
| Armas Pesadas | 1D10 | | 10 táleros |
| Espada bastarda, a dos manos | | Bastarda, Precisa | 50 táleros |
| Hacha doble | 1D10+1 | Impacto Agravado | 50 táleros |
| Mangual de combate | | Articulada | 50 táleros |
| Hacha de verdugo | 1D10+1 | Impacto Agravado, Masiva, Difícil manejo | 50 táleros |
| Martillo de guerra | | Sangrante, Masiva, Difícil manejo | 50 táleros |
| Martillo largo, a dos manos | | Bastarda, Masiva, Difícil manejo, Precisa | 15 táleros |
| Espada de ejecutor | | Precisa, Masiva, Difícil manejo | 50 táleros |
| Mangual pesado | | Articulada, Masiva, Difícil manejo | 50 táleros |
| Hacha con gancho | 1D10+1 | Bastarda, Impacto Agravado, Difícil manejo, Precisa | 10 táleros |

Usar armas alquímicas sin entrenamiento

Las armas alquímicas que pueden ser utilizadas por cualquier persona conllevan cierto riesgo para los no entrenados: una prueba de éxito con un resultado de 20 (o si se usa contra los personajes, una prueba de Defensa con el resultado de 1) significa que el arma detona en manos del usuario. El usuario recibe el daño completo, sin tirar la Defensa. Además, todos los que estén en contacto directo con el usuario deben tirar Defensa o sufrir la mitad del daño. Los usuarios entrenados no se arriesgan a tales fallas catastróficas.

GRANADA ALQUÍMICA

Cualidad: Flamígera, Área de efecto (radio)

La granada alquímica es el primo más pequeño de la vasija explosiva (un recipiente de cerámica resistente lleno de sustancias volátiles que explotan cuando se encienden con una mecha o cuando se aplasta el recipiente). La granada es del tamaño de un puño y se lanza con la mano o con una honda.

El lanzador apunta a un objetivo y también tira para golpear a cualquiera dentro del rango de cuerpo a cuerpo de la criatura objetivo. Con una tirada de ataque exitosa, aquellos que son golpeados sufren daño completo, más el daño del fuego como un efecto continuo. Si la prueba de ataque falla, todos los que logran defenderse solo sufren la mitad de daño y no tienen un efecto continuo de fuego.

Cualquiera puede usar una granada alquímica, pero un usuario no entrenado (es decir, que no ha aprendido *Alquimia, Experto en asedio o Pirotecnia*) corre el riesgo de desencadenar un fallo catastrófico (consulta Armas alquímicas, página 98).

FLECHAS Y VIROTES

Además de los virotes y flechas regulares, se han desarrollado varios proyectiles especiales. No es raro que los arqueros ambrios lleven dos carcajes, una con flechas regulares y otra con una colección de otras especializadas.

Flecha de Precisión

Una flecha (o virote) con la cualidad Precisa, que está especialmente bien equilibrada, lo que facilita el golpe.

Flecha Flamígera

Un proyectil con una cabeza inflamable. A menudo se usa para prender fuego al objetivo, ya sea una criatura viva, un edificio o un campo de grano (consulta la cualidad Flamígera para más detalles).

Flecha Enredadora

Una punta de flecha de púas y un fino hilo de seda adherido a la flecha permiten atrapar un objetivo con este proyectil. Deshacerse de ella toma una acción de movimiento y requiere una prueba de [Fuerte-Daño]; si tiene éxito, el objetivo sufre $1d4$ de daño pero la flecha sale. Moverse de un lado a otro con una flecha incrustada en la carne hace 1 daño por turno, ignorando la armadura.

Cabeza de Martillo

La cabeza en forma de bola de esta flecha está destinada a aturdir, en lugar de dañar al objetivo. Después de un golpe exitoso, el daño se lanza como de costumbre, pero el resultado se usa para decidir si el objetivo queda aturdido [Fuerte-Daño]. Si el objetivo está aturdido, no podrá realizar ningún tipo de acciones en el siguiente turno.

Cabeza Perforante

Este proyectil tiene una cabeza que facilita perforar a través de la armadura. Tiene la cualidad Impacto Agravado en objetivos con valor de armadura igual o superior a 1.

Corta-cuerdas

Una punta en forma de Y permite cortar cuerdas. Golpear la cuerda es difícil (-5 en la prueba de ataque), pero un éxito significa que se corta la cuerda.

Cola de Golondrina

La cabeza de este proyectil es ancha y significa que se puede usar para provocar heridas sangrantes. El inconveniente es que es menos efectivo contra objetivos blindados. Los objetivos obtienen una bonificación de Armadura + $1d4$ contra la Cola de golondrina, pero si están dañados, sangrarán como se describe en la cualidad Sangrante.

Silvadora

La flecha silba mientras vuela, como señal a los aliados.

Gancho

La flecha lleva un gancho de agarre que vuela un máximo de diez metros verticales o treinta metros horizontales. Un fino hilo de seda permite levantar una cuerda más resistente hasta el gancho de agarre, y una vez que esta cuerda se engancha en el gancho, se puede usar para escalar

CUCHILLA DE ASESINO

Cualidad: Oculta, Corta

La empuñadura delgada y el fino acero de la hoja hacen que la cuchilla del Asesino sea fácil de ocultar sin sacrificar su mordida. Se sujetó fácilmente a la muñeca o al tobillo, o incluso se sujetó detrás del cuello con un trozo de resina. Fajas especiales o bolsillos ocultos en la ropa funcionan igual de bien. El arma puede ser contrabandeada por guardias, para ser usada en misiones secretas o para ser entregada a un prisionero.

Tabla 14: Armas de combate a distancia

| ARMA | DAÑO | CUALIDADES | PRECIO |
|--------------------------------|--------|-----------------------------------|------------------|
| Arma a distancia | | | |
| Tubo de fuego alquímico | 1D12 | Flamígero, Área de efecto (cono) | 10 táleros |
| 1 carga de tubo alquímico | | | 1 tálero |
| Cerbatana | | Especial | 2 táleros |
| Ballesta | 1D10 | | 8 táleros |
| Arbalesta | 1D10+1 | Impacto agravado | 40 táleros |
| Ballesta pequeña | | Oculta | 40 táleros |
| Ballesta de repetición | | Especial | 40 táleros |
| Arco | 1D8 | | 5 táleros |
| Arco largo | | Precisa | 25 táleros |
| Arco de jinete | | Precisa | 50 táleros |
| Arco compuesto | 1D8+1 | Impacto agravado | 25 táleros |
| 10 flechas o viroles regulares | | | 1 tálero |
| Flecha de Precisión | | Precisa | 5 chalines |
| Flecha Flamígera | | Flamígero | 5 chalines |
| Flecha Enredadora | | Especial | 5 chalines |
| Cabeza de Martillo | | Especial | 5 chalines |
| Cabeza Perforante | +1 | Impacto agravado | 5 chalines |
| Corta-cuerdas | | Especial | 5 chalines |
| Cola de Golondrina | | Sangrante | 5 chalines |
| Silvadora | | Especial | 2 chalines |
| Gancho | | Especial | 5 chalines |
| Arma arrojadiza | | 1D6 | 2 táleros |
| Granada Alquímica | 1D10 | Flamígero, Área de efecto (radio) | 1 tálero |
| Boleadoras | | Especial | 2 táleros |
| Ala arrojadiza | | Retornante | 10 táleros |
| Honda lanza | 1D6+1 | Impacto agravado | 10 táleros |

Tabla 15: Armas de asedio

| ARMA DE ASEDO | DAÑO | CUALIDADES | PRECIO |
|---------------------------------------|------|--|----------------------------|
| Tubo de fuego alquímico, estacionario | 1D12 | Flamígera, Difícil manejo, Área de efecto | 250 táleros |
| Lanzaviroles | 1D12 | Masiva, Difícil manejo | 50 táleros |
| Vasija Explosiva (enterrada) | 1D12 | Demoladora | 100 táleros |
| Vasija Explosiva (sobre la tierra) | 1D12 | Area Effect | 100 táleros |
| Catapulta | 1D12 | Demoladora o Flamígera, Área de efecto (radio), Difícil manejo | 250 táleros +50 por vasija |
| Batería de misiles | 1D10 | Flamígera, Area Effect (radius) | 200 táleros +50 por carga |
| Trebuchet | 1D12 | Massive, Unwieldy, Wrecking | 1250 táleros |

LANZAVIROTES

Cualidad: Masiva, Difícil manejo

Esencialmente, el lanzavirote es una enorme ballesta estacionaria, destinada a disparar a blancos fijos, formaciones de tropas en el campo y monstruos del tipo más robusto.

En La Gran Guerra, el lanzavirote se usó contra las bestias de tiro no muertos de los Señores Oscuros, con la intención de evitar que sus torres de asedio llegasen a las murallas. Esto continuó durante la colonización de Ambria, con las bestias domesticadas de los caudillos bárbaros como los objetivos principales. Incluso hoy en día, los lanzavirotes apuntan hacia Davokar desde los puestos de avanzada y las torres de los muros.

CERBATANA

Cualidad: Especial

El propósito de la cerbatana es disparar un dardo envenenado hacia un objetivo. El dardo no causa daño en sí mismo, pero penetra en cualquier protección si el resultado de la tirada de 1d8 (1d10 con la habilidad *Tirador*) es más alto que el valor de Armadura del objetivo.

BOLEADORAS

Cualidad: Especial

En Davokar se usan boleadoras cuando alguien quiere capturar a la presa con vida; o para reducir la velocidad de un objetivo antes de matarla.

Están formadas de dos o más pesas atadas con cuerdas. Se apuntan a las piernas o brazos del objetivo para impedir el movimiento. Normalmente, se lanza a las piernas y la prueba de ataque es [Diestro ← Ágil]; Si la prueba tiene éxito, el objetivo no puede moverse. Es más difícil golpear los brazos del objetivo: esto requiere un [Diestro ← Ágil + 3] superado y, si tiene éxito, el objetivo tiene una segunda oportunidad de fallar todas las pruebas de éxito relacionadas con el uso de los brazos. Eliminar las boleadoras cuenta como una acción de combate y requiere una prueba con éxito de Ágil.

VASJA EXPLOSIVA

Cualidad: Demoledora (si se entierra) o Flamígera, Área de Efecto (radio)

La vasija explosiva es un frasco lleno de sustancias volátiles que explotan cuando se encienden o aplastan. Si la vasija explosiva se ha enterrado cerca de una estructura, tiene la cualidad *Demoledora*; si explota al aire libre, tiene un efecto de área en su lugar. Tenga en cuenta que quien dispara una vasija explosiva debe usar una mecha para evitar sufrir el efecto.

Cualquier persona puede usar una vasija explosiva, pero solo aquellos con la habilidad *Experto en Asedios* o *Pirotecnia* pueden hacerlo sin correr el riesgo de un fallo catastrófico. Consulta las reglas sobre armas alquímicas en la página 98.

Las vasijas explosivas también pueden usarse como munición para catapultas, en cuyo caso tienen un efecto de área en el impacto.

CATAPULTA

Cualidad: Demoledora o Flamígera, Área de Efecto (radio), Difícil Manejo

Los dispositivos balísticos han sido empleados durante mucho tiempo en las muchas guerras de Alberetor, y el más utilizado, antes y ahora, es la catapulta. Comparado con su primo más grande, el trebuchet, es relativamente fácil de transportar pero aún así es muy efectivo contra estructuras y tropas. Se necesita a alguien con la habilidad *Experto en Asedios* para cargar, apuntar y disparar una catapulta; se puede cargar con cientos rodados o con vasijas explosivas, los primeros para aplastar edificios y los últimos más efectivos contra objetivos más débiles pero inflamables, incluidas las formaciones hostiles de tropas en el campo de batalla.

BASTÓN CON CADENA

Cualidad: Larga, Enredadora

El bastón con cadena fue desarrollado por los elfos y ha sido adoptado por algunos clanes bárbaros. El arma está compuesta por un bastón con una cadena corta unida a cada extremo, lo que hace posible usar el arma para atrapar un objetivo. Las cadenas a menudo terminan en un peso o una cuchilla corta, lo que lo hace aún más mortal.

ARCO COMPUESTO

Cualidad: Impacto Agravado

Entre los varaks y saars que viajan en carros que viven en las llanuras al oeste de Davokar, hacer arcos es una forma de arte muy apreciada. El arco compuesto está hecho de capas de cuerno y tendones sobre un núcleo de madera; Es más corto y no tan preciso como el arco largo, pero más poderoso. Su tamaño lo hace perfecto para usarlo a caballo, el asiento del conductor o la plataforma estrecha de un carro de batalla.

ESTOQUE

Cualidad: Impacto Agravado

El Estoque es una espada de esgrima pero con una hoja cónica que termina en una punta en forma de cuña, destinada a penetrar la armadura del objetivo.

ESPADA DE EJECUTOR

Cualidad: Precisa, Difícil Manejo, Masiva

Esta espada gigante es utilizada por los verdugos para terminar con la vida de los nobles (el hacha es para mercaderes y artesanos, la cuerda para los plebeyos), pero también hay quienes manejan el arma en el campo de batalla.

HACHA CON GANCHO

Cualidad: Bastarda, Impacto Agravado, Difícil Manejo, Precisa

Este hacha de mango largo es un arma bastarda utilizada durante los asaltos. Puede sostenerse con una mano, junto con un escudo, o sin él al subir escaleras a la almena donde se sujetó con ambas manos para despejar la parte superior de la pared. Los modelos más antiguos de la Gran Guerra se usaron en batallas navales y tienen un gancho de agarre en la parte posterior de la cabeza del hacha, para asegurar un paso seguro de una nave a otra.

MANGUAL PESADO**Cualidad:** Articulado, Difícil Manejo, Masiva

El mangual pesado es una versión más grande del mangual de batalla. Como podría esperarse, el mangual más pesado es más lento pero tiene un mayor impacto en los desafortunados que son golpeados por su masiva cabeza.

ARCO DE JINETE**Cualidad:** Precisa

Durante la Gran Guerra surgió la necesidad de un arco poderoso que pudieran usar los guerreros montados. El arco largo tradicional era demasiado desgarbado: era tan largo que interfería con el caballo, o viceversa. Para resolver esto, se desarrolló el arco asimétrico del jinete.

El miembro inferior del arco es más corto que el superior, lo que permite que el arco se pueda mover hacia adelante y hacia atrás sobre la espalda del caballo sin perder su efectividad. El arma se inclina hacia adelante cuando se apunta y se dispara, para mantener la misma tensión entre las dos extremidades.

En Ambria, el arco de jinete se usa principalmente en el oeste, contra las incursiones de la carreta en Saars. Allí, las compañías tradicionales de arco largo se utilizan como tropas defensivas, pero para cazar a los saqueadores se necesitan jinetes, preferiblemente armados con arcos.

LANZA DE CABALLERÍA**Cualidad:** Bastarda, Larga, Precisa

El valor de la lanza no debe ser subestimado: las monstruosidades más grandes de los Señores Oscuros a menudo fueron asesinadas por lanzas en manos de valientes caballeros. El arma también fue utilizada por la caballería ambria para ganar dominio sobre las tierras bajas y conducir bárbaros, manadas de depredadores y abominaciones al bosque de Davokar.

La lanza es una lanza alargada, con una empuñadura y un arriaz adaptados para usar a caballo. Cuando se monta a caballo, la lanza tiene la calidad Larga, incluso si se sujetó con una mano. A pie, la lanza es demasiado larga para ser manejada con una sola mano.

MARTILLO LARGO**Cualidad:** Bastarda, Precisa

El poderoso martillo largo se puede usar en una mano junto con un escudo, pero, como todas las armas bastardas, solo se desarrolla su pleno potencial cuando se sostiene con las dos manos.

LÁTIGO LARGO**Cualidad:** Articulado, Enredadora, Roma

El látigo largo ha sido adaptado del látigo común de pastoreo o de esclavista; Su función no es solo conducir sino también atrapar al objetivo. Además, su longitud le otorga un poder considerable capaz de herir objetivos ligeramente blindados.

BATERÍA DE MISILES**Cualidad:** Flamígera, Area de Efecto (radio)

La batería de misiles es un arma de asedio no apta para ser usada por nadie más que por zapadores entrenados. Consiste en un marco de madera en el que se pueden cargar cientos de misiles alquímicos. Cuando se encienden, los misiles chirriantes y ardientes caen sobre las tropas enemigas. Cada criatura atrapada en la lluvia de misiles debe pasar una prueba de Defensa o ser golpeada por una flecha en llamas. Si se golpea, el objetivo tira de nuevo, hasta que una prueba de Defensa tenga éxito, entonces no recibe ninguna otra flecha adicional.

BALLESTA DE REPETICIÓN**Cualidad:** Especial

La ballesta de repetición es una versión mecánicamente avanzada de la ballesta. El arma tiene una palanca debajo, para una recarga más rápida. Solo los herreros más hábiles son capaces de construir tales armas técnicamente avanzadas. Una ballesta de repetición se recarga como una acción libre, sin perder el poder dañino de la ballesta normal.

BALLESTA PEQUEÑA**Cualidad:** Oculta

Entre los ladrones y pandillas de Yndaros, se utiliza una versión más pequeña y fácil de ocultar de la ballesta. Puede sostenerse y dispararse con una mano, pero requiere dos para cargar y tiene el mismo poder que la ballesta estándar. Los asesinos a menudo aplican veneno a los viroles, lo que hace que el arma sea muy efectiva para su tamaño.

ALA ARROJADIZA**Cualidad:** Retonante

El ala arrojadiza está diseñada para que un usuario experto pueda hacer que regrese al lugar desde el que fue arrojado, si falla su objetivo (requiere una prueba de Diestro, realizada como Acción Gratuita). En las profundidades de Davokar, las alas hechas de madera endurecida se usan para cazar animales pequeños, mientras que las que se usan en combate tienen un filo de acero alrededor del ala.

TREBUCHET**Cualidad:** Masiva, Difícil Manejo, Demoledora

La reina de las armas de asedio es el poderoso Trebuchet, un dispositivo balístico con suficiente poder para arrasar las paredes más resistentes, al menos después de varios disparos. El trebuchet solo puede ser manejado por alguien con la habilidad *Experto de asedio* a nivel de Adepto.

MARTILLO DE GUERRA**Cualidad:** Masiva, Difícil Manejo

Martillo de guerra es el nombre colectivo de una serie de armas a dos manos de peso y longitud considerables. En la mayoría de los casos, son martillos reales, a menudo con picos largos en la superficie de golpeo de la cabeza del martillo. Otro caso es el del tubo alquímico portátil, cuando se usa como arma cuerpo a cuerpo.

Armadura

A CONTINUACIÓN SE ENCUENTRAN las descripciones de los nuevos tipos de armadura para la protección de los personajes.

ARMADURA OCULTA

Tipo: Ligera

Cualidad: Concealed, Flexible

Los brujos tienen muchas razones para permanecer escondidos. Para ello, a menudo tejen hilos místicamente reforzados en sus telas, lo que da como resultado túnicas y capas que parecen normales pero ofrecen protección. A otros grupos, como los espías, les encantaría tener acceso a tales prendas, para evitar así la atención no deseada y aun así estar listos para la batalla.

COTA DE MALLAS DOBLE

Tipo: Media

Cualidad: Reforzada, Flexible

La cota de malla de doble hilo solo puede ser fabricada por los herreros más hábiles; con anillos más delgados que se entrelazan en capas, crean una armadura tan flexible como la cota de malla pero mucho más duradera.



ARMADURA DE CAMPO

Tipo: Pesada

Cualidad: Reforzada

La armadura de campo es una placa completa forjada con láminas plisadas, lo que la hace menos flexible que la placa completa, pero mucho más resistente a los golpes.

ARMADURA DE CAMPO DE LOS PANSAR

Tipo: Pesada

Cualidad: Reforzada, Flexible

Los maestros herreros que trabajan para los Pansars pueden forjar una armadura de placas completa utilizando láminas de acero plisadas, manteniendo aun así la flexibilidad de la armadura completa estándar.

ARMADURA LAMINADA

Tipo: Media

Cualidad: Reforzada

La armadura laminada es una armadura más antigua, hoy en día a menudo se reemplaza por la más barata malla de escamas o la cota de malla flexible. Sin embargo, todavía quedan algunos conjuntos de armaduras laminadas antiguas y hay herreros que realmente las prefieren debido a su mayor capacidad de protección. Algunas de las casas nobles de Ambria todavía se visten con este tipo de armadura, por razones sentimentales... o, según afirman, "tradicionales".

La armadura laminada solo puede proteger el torso, los hombros y las caderas; los brazos y las piernas generalmente se visten de cuero endurecido para mantener la movilidad.

CORAZA DE ESCALDO

Tipo: Ligera

Cualidad: Reforzada, Flexible

Los cantores troll son a menudo poetas guerreros y muchos llevan una armadura flexible de tiras tejidas, de tela o de cuero, reforzadas con armonías protectoras. La coraza de Escaldo es duradera sin obstaculizar el movimiento de los usuarios, lo que lo hace popular entre otros grupos también. Por ejemplo, los duelistas adinerados en Yndaros a menudo pintan sus corazas con colores personales, para que puedan ser reconocidos desde lejos.

Tabla 16: Armaduras

| ARMADURA | PROTECCIÓN | CUALIDADES | PRECIO | Cualidades |
|---------------------------------|------------|---------------------|-------------|--------------------|
| Armadura ligera | 1D4 | Incomoda (-2) | 2 táleros | Área de Efecto |
| Hilo de seda | | Flexible | 10 táleros | Equilibrada |
| Ropajes de bruja | | Flexible | 10 táleros | Bastarda |
| Cuero endurecido | 1D4+1 | Reforzada | 10 táleros | Sangrante |
| Túnica de la orden | | Flexible | 10 táleros | Oculta |
| Coraza de escaldo | 1D4+1 | Reforzada, Flexible | 50 táleros | Impacto Agravado |
| Piel de lobo | | Aparatosa | 1 táleros | Enredadora |
| Armadura oculta | | Oculta, Flexible | 50 táleros | Flexible |
| Túnica bendita | | Flexible | 10 táleros | Aparatosa |
| Armadura media | 1D6 | Incomoda (-3) | 5 táleros | Articulada |
| Cota de mallas doble | 1D6+1 | Reforzada, Flexible | 125 táleros | Larga |
| Aramdura de cuervo | | Aparatosa | 2 táleros | Masiva |
| Coraza de seda lacada | | Flexible | 25 táleros | Reforzada |
| Armadura laminada | 1D6+1 | Reforzada | 25 táleros | Retornante |
| Armadura pesada | 1D8 | Incomoda (-4) | 10 táleros | Cobertura completa |
| Armadura de campo | 1D8+1 | Reforzada | 50 táleros | Corta |
| Armadura completa | | Flexible | 50 táleros | Difícil Manejo |
| Armadura de campo de los Pansar | 1D8+1 | Reforzada, Flexible | 250 táleros | Demoledora |
| Placa completa de templario | 1D8 (+1D4) | Sagrada | 100 táleros | |
| Armadura de furia | | Castigadora | 100 táleros | |

PLACA COMPLETA DE TEMPLARIO

Tipo: Pesada

Cualidad: Sagrada

La armadura de los templarios es una placa completa forjada, bendecida y llevada por el círculo interno de la orden. Esta élite entre la élite hereda su armadura de un predecesor caído en batalla o, rara vez, fallecido de una muerte solemne en su alcoba en Templorecio. La armadura le da a su portador la protección de Prios, mediante bendiciones forjadas en el acero y por la sangre santificada de enemigos y mártires.

Cualidades

LOS HERREROS HAN DESARROLLADO una serie de armas y tipos de armaduras con cualidades que no aparecen en el Libro de Reglas Básico. Antes de leer acerca de las nuevas a continuación, recuerda que si una cualidad entra en conflicto con la forma en que opera una habilidad, la habilidad siempre tiene prioridad.

ÁREA DE EFECTO (Area effect)

El arma afecta un área y daña a todos los que están dentro de ella. Se realiza una prueba para cada criatura en el área; los que son golpeados sufren daño completo, mientras que aquellos que pasan la prueba de Defensa sufren la mitad. Los efectos secundarios en curso sólo afectan a los que sufren el daño total del efecto inicial.

Hay dos tipos de efectos de área, radio y cono; los primeros existen en dos versiones: rango de melé y corto.

ARMADURA DE FURIA

Tipo: Pesada

Cualidad: Castigadora

La cota de malla reforzada que usan los guerreros en la Guardia de la Furia Dormida tiene energías místicas vengativas forjadas en los anillos. Los encantos castigadores, según la leyenda creada por la huldra Bovosin hace más de cuatro siglos, le dan al acero su característico color rojo sangre, como si los guerreros acabaran de salir de la escena de una dura batalla, bañada en la sangre de sus enemigos.

Radio de alcance cuerpo a cuerpo: 1-2 metros, es decir, una criatura y todas las demás en su vecindad directa: aquellos que están en combate cuerpo a cuerpo con el objetivo o que podrían estar sin tener que pasar una acción de movimiento.

Radio corto: 10 metros, es decir, todos los que están dentro de una acción de movimiento desde el punto objetivo en el suelo.

Cono: cualquier persona presente en frente del arma corre el riesgo de ser golpeado cuando se dispara. Si se usa movimiento por escala en una cuadrícula, el cono es tan ancho como la distancia desde el arma. En el rango de cuerpo a cuerpo es de 1 a 2 metros de ancho, en el rango corto es de aproximadamente 10 metros de ancho, y en el rango medio máximo es de unos 20 metros de ancho.

Armas Masivas en los enemigos

Si se usa un arma masiva contra un personaje jugador, el jugador lanza el dado de armadura dos veces y el valor más bajo determina el nivel de protección.

BASTARDA (Bastard weapon)

El arma puede ser manejada a una o dos manos, aunque sólo mostrará todo su potencial al blandirla con ambas manos. El arma bastarda pierde una o todas sus cualidades cuando se usa con una sola mano, pero puede combinarse con un escudo, lo que puede ser preferible a veces. Otra ventaja es que se puede usar mientras se monta a caballo, se maneja en una mano hasta que el jinete desmonta y puede agarrarlo con las dos

SANGRANTE (Blood-letting)

El arma causa heridas, abiertas o internas, que sangran a una velocidad de 1 Resistencia por turno. El sangrado comienza en el turno después de un golpe dañino y el efecto es acumulativo: los golpes dañinos adicionales aumentan el efecto de derramamiento de sangre en +1. Los primeros auxilios u otros tipos de curación detendrán el sangrado.

OCULTA (Concealed)

El elemento normalmente pasa desapercibido, o se ve como algo diferente a una protección o un arma. Si alguien examina activamente al propietario, se realiza una prueba contra [Discreto ← Atento], de lo contrario no se puede descubrir. Otros objetos ocultos se pueden descubrir a primera vista con dicha prueba.

ENREDADORA (Ensnaring)

El arma se puede usar para atrapar un objetivo, lo que se realiza con una prueba [Diestro ← Ágil] superada. Un objetivo atrapado no puede moverse y tiene una segunda oportunidad de fallar en todas las pruebas de éxito. Todo intento de liberarse requiere gastar una acción de combate; esto obliga al atacante a probar nuevamente [Diestro ← Ágil] para mantener al objetivo bajo control.

Se pueden usar armas de combate cuerpo a cuerpo para tratar de derribar a un objetivo. El intento cuenta como una acción de combate y requiere un [Fuerte ← Fuerte] superado para tener éxito. Un objetivo caído no puede levantarse hasta que se haya liberado del efecto de atrapamiento.

Además, ten en cuenta que se puede usar un Arma enredadora con la habilidad de *Enredar* para realizar maniobras más avanzadas (consulte la página 64).

MASIVA (Massive)

El arma hace que otras armas parezcan insignificantes en comparación. El portador tiene una segunda oportunidad en la prueba de daño; el dado de daño se tira dos veces y se usa el más alto de los dos resultados. Ten en cuenta que esto solo se aplica al daño del arma, no a los dados adicionales de habilidades, poderes y elixires.

REFORZADA (Reinforced)

La armadura es más resistente que otras armaduras en la misma categoría (ligera, media, pesada), lo que significa que el usuario puede agregar +1 a sus tiradas de armadura.

RETORNAnte (Returning)

El arma está diseñada de tal manera que un usuario experto pueda hacerla regresar si un ataque no alcanza el objetivo. Se requiere una prueba de *Diestro* exitosa, que cuenta como una acción gratuita.

COBERTURA COMPLETA (Screening)

El escudo es tan grande que obstruye completamente la línea de visión en una dirección; Los arqueros deben moverse hacia los lados para obtener una línea de visión clara. Un aliado que camina directamente detrás del portador del escudo de protección recibe la misma protección que el portador.

DIFÍCIL MANEJO (Unwieldy)

El arma es tan pesada o desequilibrada que dificulta el balanceo y el control durante el combate. Un ataque con el arma requiere un turno completo; Tanto la acción de combate como la de movimiento se gastan en el ataque. En otras palabras, el portador no puede atacar y moverse durante un solo turno, pero una vez que está en su lugar, es posible realizar un ataque cada turno.

DEMOLEDORA (Wrecking)

El arma está destinada principalmente a atacar edificios, en lugar de criaturas vivientes; su falta de precisión hace que sea casi imposible apuntar a enemigos individuales, por lo que es más adecuado para disparos en fortificaciones o grandes áreas en el campo de batalla. Su efecto en los edificios es considerable y es probable que múltiples impactos arruinen la estructura: una torre se derrumba, se rompe un muro, se abre una puerta para que los atacantes tengan la oportunidad de asaltar el edificio.

Las criaturas que están donde un arma Demoledora golpea reciben daño; Se ignora la armadura, pero una prueba de Defensa con éxito reduce a la mitad el daño. Cualquier persona presente en un edificio que sea destruido muere o queda moribundo si falla una prueba de Defensa; si se pasa la prueba, sufre daño en su lugar, ignorando la Armadura. Además, el individuo está enterrado entre los escombros y se necesita el resto de la escena para salir de los restos.

Cualidades Místicas

ALGUNOS HERREROS SON TAN HÁBILES que pueden impartir cualidades místicas a sus obras maestras, cualidades parejas a la magia y los milagros. Las siguientes cualidades místicas son conocidas, y por supuesto muy codiciadas.

CAPA DE ÁCIDO (Acid Coated)

Los antiguos procedimientos de forja hacen que cada golpe sea potencialmente corrosivo. Cada golpe con el arma infinge $1d4$ de daño adicional durante $1d4$ turnos. El efecto ácido no se añade al daño normal; se tira como un golpe separado.

Tal arma a menudo se transporta en una funda o vaina especial para evitar dañar al propietario. En combate, el ácido afectará al portador si la tirada de ataque es de 20 y una tirada consecutiva es más alta que el atributo *Diestro* del portador (o el atributo que reemplaza a *Diestro* en los ataques)

ARMA DE PERDICIÓN (Bane Weapon)

El arma está forjada en odio y endurecida con venganza, dirigida a un grupo específico de criaturas: elfos, criaturas aladas, no muertos, humanos, reptiles, arañas, abominaciones, trolls o depredadores (consulta la página 209 en el libro de reglas Básico). En este sentido, los trocenarios cuentan como Elfos mientras que los ogros y los trasgos cuentan como Trolls. Los enanos son un grupo por derecho propio. El Arma de perdición infinge $+1d4$ de daño contra los miembros del grupo seleccionado y también brilla suavemente en su presencia, lo que otorga una bonificación de $+1$ a *Atento* cuando realiza pruebas para descubrir si dicha criatura está cerca.

RUNA DE MUERTE (Death Rune)

El arma está inscrita con runas que niegan la vida que causan $1d4$ de daño extra contra criaturas vivas y no completamente corruptas. En el caso de los no muertos u otros seres completamente corruptos, las energías sanan $1d4$ de Resistencia.

PROFANADA (Desecrated)

El arma o armadura está forjada en fuego negro y tiene poder adicional contra criaturas no contaminadas. Una criatura herida debe tirar $1d20$ por debajo de su valor de corrupción total, o sufrir $+1d4$ de daño. Y cuando alguien que usa una armadura profanada y es golpeado por un ataque exitoso, el atacante debe lanzar $1d20$ por debajo de su valor de corrupción total; si el resultado es igual o superior, la armadura agrega $+1d4$ de protección contra el ataque.

Las criaturas completamente corruptas siempre pasan estas pruebas, mientras que los seres no contaminados (con cero corrupción) siempre fallan.

FLAMÍGERA (Flaming)

El arma brilla e incluso chisporrotea antes de estallar en llamas cuando se usa activamente. El arma hace daño como de costumbre, pero el objetivo comienza a arder, causando $1d4$ de daño por $1d4$ turnos, comenzando el turno después del golpe inicial. El fuego se extingue si el objetivo usa un turno completo para rodar por el suelo y pasa una prueba de *Ágil*.

SANTIFICADA (Hallowed)

El objeto está forjado en fuego sagrado y tiene un poder extra contra criaturas corruptas. Una criatura herida debe tirar $1d20$ sobre su valor de corrupción total, o sufrir $+1d4$ de daño. Cuando un atacante golpea a alguien que lleva una armadura santificada, el atacante debe lanzar $1d20$ por encima de su valor de corrupción total; si el resultado es igual o inferior, la armadura agrega $+1d4$ de protección contra el ataque.

Las criaturas completamente corruptas siempre fallan estas pruebas, mientras que los seres con cero corrupción siempre tienen éxito.

CAPA DE VENENO (Poison Coated)

Los antiguos procedimientos de forja hacen que cada golpe sea potencialmente venenoso. Cuando un ataque daña al objetivo, también sufre $1d4$ de daño durante $1d4$ turnos a causa del veneno.

CASTIGADORA (Retributive)

La armadura está elaborada con técnicas secretas y retributivas que hacen que segregue ácido. Con cada golpe en combate cuerpo a cuerpo, el atacante debe pasar una prueba de *Ágil*. Si falla, el atacante recibe un golpe de ácido que causa $1d4$ de daño durante $1d4$ turnos.

ATRONADORA (Thundering)

El arma está infundida con energías atronadoras de tormenta. Cada golpe hace eco con los poderes del relámpago y causa $1d8$ de daño, lanzando por separado del daño normal causado por el ataque. Las habilidades no aumentan este efecto de daño adicional. Si alguno de los daños de esta cualidad penetra en la armadura, el objetivo también tiene que pasar una prueba de *Fuerte* o perder una acción debido a la fuerza desatada por el golpe Atronador.

Cualidades Místicas

- Capa de ácido
- Arma de perdición
- Runa de muerte
- Profanada
- Flamígera
- Santificada
- Capa de veneno
- Castigadora
- Atronadora

Ranomar de Vajvod

Los ambrios tienen varios herreros maestros, como por ejemplo la todavía activa Petrona Esposa del Acero, que elaboró las lanzas y la espada del rey Ynedar. Pero en este momento, los nobles parecen pensar que el Vajvod Ranomar es el mejor forjador de la región, al menos si se juzga por los precios que están dispuestos a pagar éstos para poder colgar una de sus espadas de esgrima de sus cinturones.

Equipo

AQUÍ ENCONTRARÁS descripciones del equipo que los personajes pueden necesitar durante sus aventuras, junto con los elementos y servicios que pueden necesitar para relajarse y recuperarse. Los objetos y servicios enumerados están disponibles en todos los asentamientos principales de Ambria, pero también pueden ser fabricados por habilidosos personajes jugadores.

Elixires Alquímicos

EL INTERCAMBIO DE CONOCIMIENTO entre los alquimistas en Ambria y Davokar hace que haya cada vez más elixires disponibles para los ambrianos. Algunas drogas solo se pueden comprar en el mercado negro en lugares como Fuerte Espina, ya que son ilegales o al menos tan inapropiadas que venderlas (o comprarlas) atraerá la atención de las autoridades y los cazadores de brujas. Entre estos se encuentran todos los elixires que provocan corrupción; Tanto los ambrios como los bárbaros manejan el comercio de tales decociones discretamente

Encontrar un elixir específico en el mercado negro de Ambria requiere una prueba de *Inteligente* por parte de alguien con el don Contactos (cazador de tesoros o alguna especialización similar).

VELA SANADORA (Antidote Candle)

Cuando se enciende, esta vela emite vapores que funcionan como un antídoto a su alrededor. Una Vela Sanadora débil afecta a cada criatura envenenada en la vecindad y reduce el efecto de los venenos en curso en un nivel: un veneno fuerte se vuelve moderado, un moderado débil y un débil se neutraliza. Una vela de antídoto moderada hace lo mismo, pero con una reducción de dos niveles: un veneno fuerte se debilita, mientras que los moderados y débiles se neutralizan. Tenga en cuenta que esto no afecta el daño ya sufrido.

CONCENTRADO DE ZÁNGANO (Drone Dew)

El Concentrado de Zángano es un elixir líquido hecho de esporas de zánganos, que contiene acelerantes. Una persona

que ingiera una dosis de elixir se duerme inmediatamente si no pasa una prueba de *Fuerte*, y permanece dormido durante una hora o hasta que sufra algún daño. Si se pasa la prueba, la persona queda aturdida, con el efecto de que está limitada a una acción por turno y no puede usar ninguna habilidad activa durante una hora.

TINTURA DE FUEGO (Fire Dye)

La Tintura de Fuego consiste en sales que cambian el color de cualquier fuego en el que se arrojan. Si a los colores se les atribuye un significado específico conocido por el usuario y un observador aliado, se puede usar para la señalización a largas distancias. También se utilizan para el entretenimiento entre los ricos, y por los charlatanes para impresionar a la plebe..

POLVO DE DESTELLO (Flash Powder)

Un polvo finamente granulado que emite una luz cegadora cuando se arroja. El Polvo de Destello se usa con el nivel de principiante de la habilidad *Pirotecnia*.

AGUA BENDITA (Holy Water)

El agua bendita, infundida con la luz de Prios, puede curar heridas y calmar las almas. Funciona como una cura a base de hierbas con +1 en la prueba de efecto (que significa +2 de *Resistencia* si se usa sin la habilidad de *Medicus*) y también elimina 1 punto de corrupción temporal

FLECHA RETORNAnte (Homing Arrow)

El alquimista prepara una flecha en las esencias de retorno, creando así una flecha que sobre pasa a otros combatientes, es decir, no requiere una línea de visión clara. Sin embargo, el arque ro debe ver alguna parte del objetivo y debe realizar una prueba de ataque normal para poder golpear con éxito.

HOMÚNCULO (Homunculus)

Se planta una semilla y un día más tarde un sirviente en miniatura brota del suelo. El homúnculo es pequeño como un niño, no tiene habilidades y todos los valores de los atributos son 5 (+5). Sirve a su creador lealmente y luego se marchita después de un mes; todo lo que deja atrás es una pila de tierra. Crear un homúnculo es una verdadera violación del orden natural, lo que significa que quien usa la semilla sufre 1D6 corrupción temporal.

VELA DE PONZOÑA (Poison Candle)

Una vela aparentemente ordinaria que emite vapores venenosos cuando se enciende; se descubre con una tirada de [Vigilante←Discreto del Alquimista]. El veneno está en el aire y afecta a todos en la habitación o en los alrededores. La vela debe arder durante 1d4 turnos antes de que se libere el veneno, por lo que el asesino puede encenderlo y salir de la habitación antes de que tenga efecto. Una vela de veneno débil hace 2 puntos de daño por turno, una moderada 3 por turno.

SABIA MORADA (Purple Sap)

La Sabia Morada está hecha de una decoción de un lirio de los valles púrpura, una flor cuyas propiedades de limpieza y resistencia a la corrupción fueron descubiertas por las brujas de Davokar hace mucho tiempo. Comprar el elixir es costoso, porque el ingrediente es tan raro y pocos alquimistas tienen la destreza suficiente para prepararlo. El elixir no tiene efecto sobre la corrupción permanente o sobre las marcas de plagas que ya han aparecido en el usuario.

Débil: Un alquimista novato puede elaborar una poción que elimina inmediatamente 1D4 de corrupción temporal del alma del usuario.

Moderada: Cuando es fabricado por un adepto, el elixir inmediatamente elimina 1D6 corrupción temporal.

Fuerte: La versión maestra elimina 1d8 corrupción temporal.

Tabla 17: Elixires alquímicos

| ELIXIR | PRECIO | ELIXIR | PRECIO |
|-------------------------|-------------|-------------------|-------------|
| Aceite de protección | 2 táleros | Luz Reveladora | 2 táleros |
| Agua Bendita | 2 táleros | Pan de viaje | 1 táleros |
| Amigo Espiritual | 12 táleros | Pitura de Guerra | 2 táleros |
| Antídoto | | Polvo de Destello | 1 táleros |
| Débil | 1 táleros | Polvo espectral | 2 táleros |
| Moderado | 2 táleros | Resina Roja | 1 táleros |
| Fuerte | 3 táleros | Sabia morada | |
| Bebedizo Transmutador * | | Débil | 4 táleros |
| Débil | 2 táleros * | Moderado | 8 táleros |
| Moderado | 4 táleros * | Fuerte | 12 táleros |
| Fuerte | 6 táleros * | Tinte Crepuscular | 12 táleros |
| Bestezuelas Espinosas | 4 táleros * | Tinte de Sombra | 3 táleros * |
| Bola de Trueno | 3 táleros | Tintura de fuego | 1 táleros |
| Bomba de esporas | 2 táleros | Vela de Ponzoña | |
| Bomba de Esporas | 3 táleros | Débil | 8 táleros |
| Bomba de Humo | 2 táleros | Moderado | 12 táleros |
| Concentrado de Zán-gano | 4 táleros | Protective Oil | 2 táleros |
| Concentrado mágico | 1 táleros | Vela fantasmal | 2 táleros |
| Elixir de Vida | 12 táleros | Vela Sanadora | |
| Extracto elemental | 2 táleros | Débil | 6 táleros |
| Flecha retornante | 2 táleros | Moderado | 9 táleros |
| Hierbas curativas | 1 táleros | Veneno | |
| Homúnculo | 2 táleros * | Débil | 2 táleros |
| Lágrimas curativas | 2 táleros | Moderado | 4 táleros |
| | | Fuerte | 6 táleros |
| | | Virote Aturdidor | 1 táleros |

* Sólo en el mercado negro

LUZ REVELADORA (Revealing Light)

Una vela de cera que cuando se enciende hace que las criaturas vivientes (no muertos vivientes o abominaciones) brillen suavemente en la oscuridad, haciendo que sea más difícil permanecer oculto (una segunda oportunidad de fallar las pruebas de acercarse sigilosamente a alguien o una segunda oportunidad de pasar pruebas para descubrir a alguien furtivo). Esto afecta a todos los que se encuentran en la habitación o en sus alrededores, incluido el que encendió la vela.

TINTE DE SOMBRA (Shadow Tint)

Este elixir horriblemente enfermizo fue usado una vez por místicos que querían ocultar cuán cerca estaban de llegar a ser completamente corruptos, lo que lo hacía una adición bienvenida a todas las colecciones de decociones místicas de los hechiceros.

Quien logre tragar el lodo, distorsiona su sombra durante una escena completa, haciendo que parezca que el valor en la corrupción total es 1D6 puntos más bajo.

BOMBA DE HUMO (Smoke bomb)

La bomba de humo es un recipiente de cerámica que emite un humo alquímico denso al romperse, y se usa con el nivel adecuado de la habilidad pirotécnia. El humo llena una habitación o cubre a un grupo de personas que se encuentren trabados en combate cuerpo a cuerpo.

AMIGO ESPIRITUAL (Spirit Friend)

La droga milagrosa llamada Amigo Espiritual se cocina en un caldero, pero no es el líquido lo que se embotella, sino los vapores. El humo blanco grisáceo se captura en pequeños frascos de cerámica y se inhala cuando es necesario. El Amigo Espiritual le da al usuario el nivel I en el rasgo Forma Espiritual. El efecto dura 1D4 turnos, al coste de tantos puntos en corrupción temporal.

VIROTE ATURDIDOR (Stun Bolt)

El alquimista cubre un viroe de ballesta en un relajante muscular de acción rápida; cualquier persona golpeada por el proyectil debe pasar una prueba [Fuerte-Daño] o caer al suelo. El rasgo monstruoso Robusto da +2 en Fuerte por nivel al tirar esta prueba.

BESTEZUELAS ESPINOSAS

(Thorn Beasties)

Un puñado de semillas se arrojan al suelo y, un turno más tarde, aparecen 1D4 Bestezuelas Espinosas para servir al usuario. Las Bestezuelas son pequeñas criaturas vagamente humanoides hechas de espinas; no hablan, sino que crujen y crujen como ramitas dobladas y frotadas. Las bestias sobreviven durante una sola escena antes de secarse para verse como muñecas de brujas espinosas.

La invocación de las Bestezuelas espinosas es una clara violación del orden natural, lo que significa que quien usa las semillas sufre 1D6 corrupción temporal.

BOLA DE TRUENO (Thunder Ball)

Una carga alquímica que se lanza y detona en medio de una luz repentina y fuerte, utilizado con el nivel maestro de la habilidad Pirotecnia.

BEBEDIZO TRANSMUTADOR

(Transforming Draught)

Este es un poderoso mutágeno que transforma el cuerpo del usuario de una manera monstruosa. Durante una escena, el usuario se convierte en una criatura bestial y tiene una segunda



oportunidad de suspender todas las pruebas persuasivas hasta que el efecto desaparece.

El bebedizo le da al usuario un rasgo monstruoso para el resto de la escena; el nivel del rasgo se decide por la fuerza del elixir. Además, cada dosis consumida produce corrupción temporal, también determinada por la fuerza del elixir. Por supuesto, la transformación física y el efecto de corrupción son motivos suficientes para prohibir el elixir y solo está disponible en el mercado negro de Ambria.

Los siguientes rasgos monstruosos pueden ser adquiridos, decididos por el alquimista cuando elaboran el elixir: Duro, Arma natural, Robusto and Alado.

Débil: El bebedizo da el rasgo seleccionado en el nivel I, al costo de corrupción temporal 1D4.

Moderado: El bebedizo da el rasgo seleccionado en el nivel II, al costo de corrupción temporal 1D6.

Fuerte: El bebedizo da el rasgo seleccionado en el nivel III, al costo de corrupción temporal 1D8.

TINTE CREPUSCULAR (Twilight Tincture)

Este es un extracto de tallos secos y hojas del extremadamente raro Cardo Crepuscular. Hasta hace poco, la rareza de la hierba (en ocasiones, uno o un par de tallos) se pueden encontrar entre otras ofrendas en las ruinas de Davokar, en lugar de un sitio de crecimiento real) junto con su efecto médico moderado hizo que no fuese muy buscado; parece tener un efecto sobre ciertos tipos de eccema y posiblemente también sobre la senilidad si se consume.

Sin embargo, con el envejecimiento de la reina madre ha surgido una demanda creciente de la corte. Por supuesto, la historia de cómo Lasi-for Camponegro compró la tierra en la que Fuerte Espina se construyó por una brazada de cardos crepusculares le dio a la hierba un fuerte impulso en popularidad entre los cazadores de fortuna.

Últimamente, el tinte del crepuscular ha encontrado otro grupo de usuarios, y un nuevo área de uso: ha demostrado ser capaz de disfrazar una serie de síntomas que se producen al ser no-muerto. Desafortunados y desesperados, algunos alquimistas, buscaron formas de ocultar sus marcas de muerte, y alguien descubrió que

| Bestezuelas Espinosa | |
|--|--|
| Maneras | Crujido y rasgado |
| Raza | Enredadera |
| Rasgos | Arma Natural (I), Veneno (I) |
| Diestro 13 (-3), Inteligente 10 (0), Discreto 11 (-1), Persuasivo 5 (+5), Ágil 15 (-5), Tenaz 9 (+1), Fuerte 7 (+3), Atento 10 (0) | |
| Habilidades | Ninguna |
| Armas | Espinas afiladas 3 |
| Armadura | Ninguna |
| Defensa | -5 |
| Resistencia 10 | Umbral de dolor 3 |
| Equipo | Nada |
| Sombra | Igual que el místico |
| Tácticas: | Se mueve a la velocidad del rayo con movimientos bruscos |

la tintura del crepúsculo (consumida, no untada en la piel) hizo que un cuerpo no muerto cobrara vida temporalmente: la piel recuperó su enrojecimiento, la temperatura del cuerpo subió, y el olor de la respiración mejoró drásticamente.

El efecto dura una semana por prueba superada [Fuerte -Corrupción permanente]. Si la prueba falla, el efecto permanece por un día más antes de disiparse por completo. En criaturas totalmente corruptas, el efecto solo dura un día por dosis, no se realiza ninguna prueba.

PINTURA DE GUERRA (War Paint)

Las pinturas con carga mística pueden ayudar a un guerrero en combate. La pintura de guerra agrega +1 a Ágil o Fuerte durante toda una escena, y el guerrero decide qué atributo aumentar cuando se aplica la pintura.

RESINA ROJA (Wild Chew)

La resina de mascar roja llamada Resina Roja es un fuerte estimulante que hace que el masticador esté más alerta, sea menos cauteloso y mucho más agresivo. Una dosis de Resina Roja mueve 2 puntos en Discreto, Inteligente y Tenaz a Ágil, Fuerte y Diestro para el resto de la escena. Durante la próxima escena, el usuario se siente débil y tiene -2 en todos los atributos.

Con el tiempo, la Resina Roja se vuelve altamente adictiva y se producirán severos síntomas de abstinencia a menos que el usuario consuma una dosis cada semana, con el riesgo de una locura permanente o la muerte. No hay medicamentos conocidos que puedan contrarrestar esto.

Maestro Hide

Durante el año 7, se dice que el maestro de la alquimia Hide comenzó a experimentar con el Bebedizo Transmutador de las brujas. Quería volar para encontrarse con su reina con sus propias alas; en lugar de eso, se convirtió en una abominación y murió antes de que Korinthia alcanzara Yndaros.

Artefactos Menores

Ejemplos de Focos Místicos

BRUJERÍA

Máscara hecha de madera o hueso, a menudo pintada o adornada con cuentas de colores

MAGIA

Bastón tallado con símbolos de poder

MAGIA DEL BASTÓN

Cabeza de bastón, a menudo una piedra entrelazada en filigrana o sujetada por una garra ornamental

HECHICERÍA

Vara de hueso humano, grabada con runas oscuras

SIMBOLISMO

Un frasco lleno de pintura

TEURGIA

Un símbolo sagrado que se ilumina suavemente en la oscuridad y brilla cuando se usa

CANTARES TROLL

Un cuerno de abedul o instrumento similar que suena o toca silenciosamente incluso cuando no se usa

CON EL RENACIMIENTO de la creación de artefactos, los artefactos menores están disponibles para su compra. Estos elementos no son necesariamente más potentes que los elixires alquímicos, pero a menudo son de un tipo más permanente. Si un artefacto menor es de un carácter desecharable (como lo son todos los elixires), también requerirá que el usuario tenga cierta habilidad. Algunos artefactos menores están estrechamente vinculados a una tradición mística o un poder místico y de poca utilidad en términos más generales, pero muchos de ellos pueden ser utilizados por cualquiera y seguramente serán una adición bienvenida a las herramientas y equipos de cualquier aventurero cazador de tesoros en Davokar.

MÁSCARA ANIMAL (Animal Mask)

Las brujas Caminantes de la sangre tienden a identificarse con las bestias de la naturaleza, un sentimiento encarnado por el uso de máscaras de animales. Cada máscara de animal con propiedades místicas simboliza a un animal y otorga un bonificador de +1 a un atributo asociado con ese animal: *Discreto, Ágil, Inteligente, Fuerte o Atento*

MÁSCARA DE CORTEZA (Bark Mask)

Las brujas Tejedoras verdes a menudo cubren sus caras con una máscara de corteza, como un símbolo de su conexión con la naturaleza. Muchas de estas máscaras están impregnadas de poder y proporcionan una nueva tirada por escena en una prueba relacionada con plantas o cualquier cosa que crezca, por ejemplo *Manto de Espinas* y *Enredadera Veloz*. La tirada adicional puede usarse para pruebas para activar tales poderes o para resistir el efecto de tales poderes.

VELO DE ENTIERRO (Burial Shroud)

Los espiritistas entre las brujas a menudo llevan un sudario sobre su cabeza cuando contactan con los espíritus de los muertos, ya que esto hace que los espíritus se calmen y permitan una conexión más profunda. Un místico que usa un artefacto de este tipo gana un bonificador de +1 a *Tenaz* en todas las pruebas cuando trata con espíritus, tanto cuando trata de controlarlos (como en el poder de *Espíritus Atormentadores*) y cuando trata de resistir el efecto de los rasgos monstruosos utilizados por los espíritus, que incluyen el atributo *Tenaz*

MÁSCARA DE MUERTE (Death Mask)

La aspiración de los nigromantes de dominar la muerte ha llevado al uso de máscaras de muerte espantosas que han sido infundidas con poder. Una máscara de muerte otorga una bonificación de +1 en las pruebas de todos los poderes y rituales que afectan a la intersección entre la vida y la muerte, por ejemplo, el *Golpe Espectral* y el ritual *Levantar a los muertos*

ARAÑA SANADORA (Healing Spider)

Una pequeña estatuilla de araña que se coloca en una herida abierta, donde se cubre rápidamente a sí misma y la herida en una red que cura la Resistencia 1d12 en el transcurso de un día. La araña no puede curar el daño del veneno u otras lesiones internas. Cuando termina, la araña se arrastra desde la herida para ser reutilizada en otras nuevas. El tratado por la araña curativa sufre un punto de corrupción temporal.

CORONA DE HIERRO (Iron Crown)

Los demonólogos a menudo llevan una corona de hierro oxidado al desgarrar la tela del mundo. Estas coronas dan una bonificación de +1 al manipular el mundo, como ocurre con los poderes místicos *Exorcismo* y *Teletransporte*, o el ritual *Invocar Demonio*.

MONEDA DE LA SUERTE (Lucky Coin)

Una moneda de oro imbuida de energías de buena fortuna. La moneda se lleva en un bolso y otorga una bonificación de +1 a una prueba de éxito, una vez por escena. Quien juegue con tales energías corre el riesgo de sufrir el efecto contrario; Si el resultado de una prueba modificada por la moneda es de 20, el usuario tendrá mala suerte para el resto de la escena: todas las pruebas de éxito tienen una segunda oportunidad para fallar.

CAPA DE MARLIT (Marlit Cape)

La piel de un marlit, un reptil conocido por su estilo de caza furtiva, se trata conservando preparaciones alquímicas para que mantenga sus propiedades de camuflaje después de morir la bestia. El usuario tiene una bonificación de +1 a *Discreto* cuando se escabulle y se esconde.

PIEDRA DE REUNIÓN (Meeting Stone)

Una piedra se carga con una invitación a una persona específica, que al recibir y tocar el artefacto de forma instintiva sabe dónde está esperando el dueño de la piedra. Solo un místico

(con al menos un poder místico) puede activar una piedra de reunión.

PRISMA MENTAL (Mind Prism)

Los ilusionistas de la Ordo Magica a menudo usan un prisma para describir cómo la percepción de la realidad se puede descomponer y entender. Algunos de estos cristales están llenos de tantas energías sugerentes que proporcionan una bonificación de +1 a todas las pruebas relacionadas con la creación de ilusiones.

Tabla 18: Artefactos menores

| ARTEFACTO | PRECIO |
|-----------------------------|------------|
| Anillo de mando | 10 táleros |
| Araña sanadora | 4 táleros |
| Arma trascendental | 12 táleros |
| Bastón rúnico | 12 táleros |
| Cabeza de bastón | 10 táleros |
| Capa de Marlit | 4 táleros |
| Códice ritual | 4 táleros |
| Corona de hierro | 10 táleros |
| Foco Místico | 12 táleros |
| Foco ritual | 8 táleros |
| Máscara animal | 10 táleros |
| Máscara de corteza | 10 táleros |
| Máscara de la peste | 8 táleros |
| Máscara de muerte | 10 táleros |
| Máscara solar | 10 táleros |
| Medallón de la Orden | 2 táleros |
| Moneda de la suerte | 8 táleros |
| Pergamino de hechizo | |
| Principiante | 2 táleros |
| Adepto | 4 táleros |
| Maestro | 6 táleros |
| Piedra de destello | 10 táleros |
| Piedra de reunión | 2 táleros |
| Piedra del alma | 12 táleros |
| Prisma mental | 10 táleros |
| Punta de bastón | 10 táleros |
| Sapo guardián | 1 táleros |
| Sello de conjuro | |
| Principiante | 8 táleros |
| Adepto | 12 táleros |
| Sello ritual | 12 táleros |
| Trenza de bruja | 8 táleros |
| Velo de entierro | 10 táleros |

FOCO MÍSTICO (Mystical Focus)

Un Foco específico de una tradición otorga un bono de +1 en todas las pruebas relacionadas con todos los poderes de la tradición, pero limitado a un uso por escena. El bono se puede usar junto con otros artefactos menores que también proporcionan un bono a las pruebas de éxito para el poder místico en cuestión. Un foco místico está ligado al usuario como otros artefactos superiores, es decir, gastando un punto de experiencia o aceptando voluntariamente un punto de corrupción permanente.

MEDALLÓN DE LA ORDEN (Order Medallion)

Los medallones de la Ordo Magica se entregan a los novatos y se quedan con los magos durante toda su carrera. Cuando el asistente alcanza el nivel de adepto, el medallón se transforma para simbolizar este paso; Lo mismo sucede cuando se alcanza el nivel maestro. Algunos capítulos han hecho que los medallones de la orden sea obligatorio y también se han relacionado con ciertas funciones, como la capacidad de abrir puertas que están cerradas para los forasteros/principiantes/adeptos y activar el círculo mágico del capítulo.

MÁSCARA DE LA PESTE (Pest Mask)

En un mundo lleno de contagios y venenos no es de extrañar que se hayan desarrollado muchos métodos (sean efectivos o supersticiosos) para resistir tales fenómenos. Los confesores de la Iglesia del Sol, por ejemplo, llevan máscaras de plagas para protegerse. Permiten al usuario usar *Tenaz* en lugar de *Fuerte* en las pruebas para resistir enfermedades y venenos.

CÓDICE RITUAL (Ritual Codex)

El códice guarda un ritual escrito para que otro ritualista pueda realizarlo sin haber aprendido previamente el ritual. El códice solo se puede utilizar una vez.

FOCO RITUAL (Ritual Focus)

Un objeto específico de la tradición que otorga una bonificación de +1 en las pruebas de éxito para todos los rituales pertenecientes a dicha tradición. Ver ejemplos a la derecha.

SELLO RITUAL (Ritual Seal)

El creador de artefactos une un ritual a un sello; Cuando se rompe, se dispara el efecto del ritual. El creador del sello no necesita conocer el ritual,

Ejemplos de Focos Rituales

BRUJERÍA

Ropa e tejido natural con símbolos de poder bordados

MAGIA

Una colección de símbolos de metal, donde diferentes metales representan diferentes elementos o principios

MAGIA DEL BASTÓN

Punta de bastón en metal, usado para dibujar símbolos en el suelo.

HECHICERÍA

Cáliz con la forma del cráneo de un demonio, del cual se bebe la sangre del sacrificio durante el ritual

SIMBOLISMO

Herramientas de talla de runas con puntas brillantes

TEURGIA

Mortaja de un portador de la luz, llevado como una capa o envuelto en el objeto del ritual

CANTARES TROLL

Tablilla de piedra, tablero de madera o escudo óseo con símbolos tallados, que funciona como una nota o una hoja de canciones de himnos antiguos y ritmos poderosos

sino que debe estar en compañía de quien lo hace cuando se crea (o tener acceso a un códice ritual que lo explique; el códice se destruye con este acto). El que rompe el sello sufre una corrupción temporal como de costumbre.

ANILLO DE MANDO (Ruler's Ring)

Los prominentes magos que deforman la mente, a menudo llevan un anillo de oro en un dedo, alrededor de la muñeca o la parte superior del brazo, o en la cabeza en forma de una banda para la cabeza. Para ellos, esto representa el noble esfuerzo del gobernante. Estos anillos a menudo se inculcan con la capacidad de dominar a todos los seres vivos. Si es así, el anillo de oro otorga una bonificación de +1 a todas las pruebas que involucran poderes y rituales de hechicería que afectan la voluntad del objetivo, por ejemplo, el uso y la resistencia de *Someter Voluntad* y *Interrogatorio Mental*.

BASTÓN RÚNICO (Rune Staff)

El sello distintivo del mago del bastón es su propia vara, tallado con las runas de los elementos. De la mano de su propietario, el bastón emite un aura protectora (Armadura +1d4), y también es el instrumento a través del cual el mago ejerce sus poderes.

PIEDRA DEL ALMA (Soul Stone)

Una piedra de alma es el elemento requerido para realizar el ritual con el mismo nombre.

PIEDRA DE DESTELLO (Spark Stone)

El poder de un piromante se incrementa con este ámbar brillante. La piedra de destello es una versión más débil de las famosas piedras de sol que los maestros pirómanos de antaño podían crear a partir de espíritus de fuego convocados. Hoy en día, los magos del fuego tienen que arreglárselas con artefactos menores, los cuales están lejos de ser tan poderosos, pero siguen siendo de gran ayuda para aquellos cuyas habilidades están relacionadas con el fuego y la llamas. Todos los poderes con efectos de fuego obtienen una bonificación de +1 al dado del efecto cuando lo usa alguien con una piedra de chispa en la mano o engarzada en su bastón.

PERGAMINO DE HECHIZO (Spell Scroll)

Los artesanos de artefactos en la Ordo Magica pueden unir un poder místico en el nivel de principiante, adepto o maestro (dependiendo del nivel del artefacto) a un rollo. El poder puede ser activado por alguien más que tenga Magia en un nivel igual o superior al nivel del poder, o alguien que tenga la habilidad de *Estudioso* en el nivel de adepto. Quienquiera que active el rollo sufre una corrupción temporal como de costumbre y el rollo se consume en la activación.

SELLO DE CONJURO (Spell Seal)

Un artesano de artefactos ha unido un poder místico en el nivel de principiante o adepto (dependiendo del nivel del artefacto) a un sello; cuando se rompe el sello, se activa el poder. Quienquiera que rompa el sello sufre una corrupción temporal como de costumbre y el sello se gasta cuando se rompe.



PUNTA DE BASTÓN (Staff Foot)

Una punta de bastón forjada con hechizos de fortalecimiento puede otorgarle más poder al mago de bastón cuando se usa como arma. El artefacto se une al bastón y otorga una bonificación de +1 en las pruebas de efecto de todos los ataques cuerpo a cuerpo o a distancia, y en todos los poderes que utilizan directamente al bastón como arma. Aunque este artefacto se adjunta habitualmente a un bastón rúnico, se puede unir a un bastón de madera común con el mismo efecto.

CABEZA DE BASTÓN (Staff Head)

Un adorno especial en la parte superior de la vara del mago del bastón puede proporcionar una concentración adicional. La cabeza del bastón, a menudo una hermosa piedra encerrada en hierro meteórico, otorga una bonificación de +1 a todas las pruebas de éxito que no involucran directamente el bastón como arma, como por ejemplo la *Tormenta de sangre* y la *Esfera*.

MÁSCARA SOLAR (Sun Mask)

Las máscaras solares de los teurgos otorgan calor espiritual a los corazones fríos y difunden la luz donde ninguna otra luz puede alcanzar. Usados por un teurgo, también pueden ayudar en el combate contra los no muertos y las abominaciones. La máscara irradia luz alrededor del portador como si fuera una antorcha; Además, todos los poderes con efectos sagrados o de destierro tienen una bonificación de +1 en las tiradas.

Trampas

LAS TRAMPAS VIENEN EN DOS TIPOS, mecánicas y alquímicas. Los mecánicos pueden ser manejados por usuarios no entrenados, pero por el bien de la rapidez y seguridad, se recomienda la habilidad de *Trampero*. Cuando se trata de minas alquímicas, *Trampero* o la habilidad *Pirotecnia* es un requisito para el uso.

MINA ALQUÍMICA

Las minas alquímicas son creadas por un alquimista que posee la habilidad *Trampero* y/o *Pirotecnia*. Cuando se activan, rocían sustancias inflamables sobre los desdichados objetivos y causan daño de fuego durante varios turnos. Para librarse de los materiales inflamables se requiere una acción de combate y una prueba de [Ágil ← Inteligente], esta última es el valor del

SAPO GUARDIÁN (Toad Guard)

Una figura en forma de sapo actúa como una alarma. El usuario, que tiene que conocer al menos un poder místico, susurra una condición desencadenante a la estatuilla; el gatillo debe ser de naturaleza física y debe ocurrir cerca del sapo guardián, por ejemplo, “alguien pasa por la arboleda” o “la puerta se abre desde afuera”. Si está activado, el sapo despertará a todos con un fuerte silbido.

ARMA TRASCENDENTAL (Transcendental Weapon)

Estas armas fueron forjadas para permitir que el portador ataque desde la distancia. Solo los místicos (definidos como alguien que ha aprendido al menos un poder místico) saben cómo usar ese artefacto.

El ataque se lanza como en combate cuerpo a cuerpo, pero puede golpear objetivos distantes y requiere una línea de visión clara, al igual que los ataques a distancia. Se pueden usar habilidades activas, pero a un nivel inferior: un maestro puede usar el nivel adepto de la habilidad a través del arma trascendental; Un adepto puede usar el nivel de principiante. Un principiante no puede usar la habilidad con un arma trascendental.

TRENZA DE BRUJA (Witch Braid)

Esta trenza está hecha de tres tipos de cabello o pelaje y mantiene a raya a la muerte, lo que le otorga una bonificación de +1 a *Fuerte* durante las pruebas de muerte. Los personajes que no son jugadores con la trenza podrán hacer pruebas de muerte, junto con la bonificación de +1.

atributo del fabricante de la mina (se puede asumir que el alquimista promedio tiene *Inteligente* 13 (-3)). Una alternativa es sumergirse en el agua, que apaga el fuego durante el tiempo que permanezca allí. Los aliados que intentan ayudar al objetivo en llamas pueden realizar pruebas separadas para apagar las llamas.

Débil: la explosión causa un daño de 1d8, después de lo cual la sustancia arde durante 1d4 turnos, lo que infinge 1d4 de daño por turno.

Moderada: la explosión infinge 1d10 de daño, después de lo cual la sustancia continúa ardiendo durante 1d6 turnos, lo que infinge 1d6 de daño por turno.

Fuerte: la explosión infinge 1d12 de daño, después de lo cual la sustancia arde durante 1d8 turnos, lo que infinge 1d8 de daño por turno.

Artefactos menores**ARTEFACTOS DE PRINCIPIANTE**

- Araña Sanadora
- Códice Ritual
- Máscara de la Peste
- Medallón de la Orden
- Pergamino de Hechizo
- Piedra de Reunión
- Sapo Guardián

ARTEFACTOS DE ADEPTO

- Anillo de Mando
- Cabeza de Bastón
- Capa de Marlit
- Corona de Hierro
- Foco Ritual
- Máscara Animal
- Máscara de Corteza
- Máscara de Muerte
- Máscara Solar
- Moneda de la Suerte
- Pergamino de Hechizo
- Piedra de Destello
- Prisma Mental
- Punta de Bastón
- Sello de Conjuro (principiante)
- Trenza de Bruja
- Velo de Entierro

ARTEFACTOS MAESTROS

- Arma Trascendental
- Bastón Rúnico
- Foco Místico
- Pergamino de Hechizo
- Piedra de Alma
- Sello de Conjuro (adepto)
- Sello Ritual

TRAMPA MECÁNICA

Las trampas mecánicas vienen en muchos diseños, pero la versión básica consiste en dos semicírculos dentados que se cierran de golpe cuando se activan. Se requiere una prueba superada de [Fuerte ← Inteligente] para liberarse, siendo este último el valor de atributo del que fabricó la trampa (se puede suponer que el fabricante de trampas medio tiene Inteligente 13 (-3)). Cada intento de liberarse cuenta como acción de combate.

Débil: la trampa provoca 1d8 de daño.

Moderada: la trampa provoca 1d10 de daño.

Fuerte: la trampa provoca 1d12 de daño

Tabla 19: Trampas

| TRAMPA | PRECIO |
|-----------------------|-----------|
| Mina Alquímica | |
| Débil | 2 táleros |
| Moderada | 4 táleros |
| Fuerte | 8 táleros |
| Mina Mecánica | |
| Débil | 4 táleros |
| Moderada | 2 táleros |
| Fuerte | 3 táleros |

Herramientas del Óficio

CATÁLOGO DE ARTEFACTOS

Esta copia bien organizada que recopila todos los conocimientos del herrero troll Xavaundo fue grabada por la maestra Balinda de la Ordo Magica y otorga una bonificación de +1 a las pruebas de éxito con Fabricar Artefactos.

BESTIARIO

Un catálogo ricamente ilustrado de los peligros del mundo, que incluye notas marginales de propietarios anteriores sobre las mejores maneras de evitar los monstruos o cómo combatirlos de manera efectiva. El bestiario otorga una bonificación de +1 a las pruebas de éxito con Saber de Bestias.

INSTRUMENTOS DE CARTÓGRAFO

Utensilios de escritura, pergamo, compás, regla y un sextante son los instrumentos básicos de un cartógrafo capacitado. El uso de estas herramientas le otorga una bonificación de +1 en todas las pruebas de éxito al tratar de dibujar mapas precisos.

KIT DE ENGAÑO

Dados cargados, tarjetas marcadas y piezas de juego que otorgan al personaje jugador un bono de +1 en todas las pruebas de éxito al apostar (consulte el don Tramposo en la página 52 para conocer los riesgos de hacer trampa en los juegos).

HERRAMIENTAS DE ESCALADA

Una colección de cuerdas, hebillas, ganchos y herramientas utilizadas para escalar en terrenos difíciles. El equipo de escalada otorga una bonificación de +1 a todas las pruebas de éxito para escalar.

KIT DE DISFRAZ

El kit incluye maquillaje, pelucas y cera para alterar los rasgos faciales, junto con una variedad de prendas básicas de importancia local. El kit otorga una bonificación de +1 en todas las pruebas de éxito al tratar de engañar a alguien con un disfraz.

HERRAMIENTAS DE EXCAVACIÓN

Un par de palas, un pequeño pincho, un colador y un cubo, junto con cepillos, una cuerda de medición anudada y una lupa. Las herramientas de excavación dan una bonificación de +1 a la búsqueda de tesoros en las ruinas del mundo

LABORATORIO DE CAMPO

Quemador, soporte de réplica, pipetas, mortero y otros instrumentos que necesita un alquimista. El laboratorio de campo otorga una bonificación de +1 a todas las pruebas de éxito con Alquimia.

BIBLIOTECA DE CAMPO

Media docena de libros de referencia junto con una docena de rollos sobre temas más especializados. La biblioteca de campo otorga una bonificación de +1 a todas las pruebas de éxito con Estudios.

HERRERÍA PORTATIL

La herrería de campo portátil es una necesidad para todos los herreros que viajan. Consiste en una colección de herramientas, un horno de campaña con un baño de agua y un pequeño yunque. Cualquiera que use la herrería gana una bonificación de +1 a las pruebas de éxito con Herrero

KIT DE CIRUJANO DE CAMPO

El kit de un cirujano de campo contiene herramientas para quemar, cortar y tratar heridas y enfermedades, y otorga una bonificación de +1 en todas las pruebas de éxito con la habilidad *Medicus*.

KIT DE FALSIFICADOR

A parte de una lupa, papel, pergamo y una colección de bolígrafos y tinta, este paquete incluye sellos, sellos y artículos de papelería preimpresos de una larga lista de organizaciones, casas de comercio y similares. El kit otorga al usuario una bonificación de +1 en todas las pruebas de éxito cuando se trata de engañar a alguien con un documento falsificado.

MANUAL DE VENENOS

Un manual sobre el uso de venenos, ilustrado abundantemente con ejemplos sobre qué hacer, y qué no hacer, para elaborar con éxito decociones y elixires. Cualquiera que use el manual gana un bono de +1 en todas las pruebas de éxito con *Envenenador*.

MANUAL DE TRAMPERO

Una copia usada del famoso tomo del conocido ogro Mandibulacruel que contiene un extenso registro de trampas, desde simples trampas de caza y trampas de aguja para cajas hasta artíluguos masivos adecuados para el túmulo de un rey. El libro otorga una bonificación de +1 a todas las pruebas de éxito con *Trampero*.

Tabla 20: Herramientas del oficio

| HERRAMIENTA | PRECIO |
|----------------------------|------------|
| Bestiario | 10 táleros |
| Biblioteca de campo | 10 táleros |
| Catálogo de Artefactos | 10 táleros |
| Herramientas de Escalada | 10 táleros |
| Herramientas de excavación | 10 táleros |
| Herrería portátil | 10 táleros |
| Instrumentos de Cartógrafo | 10 táleros |
| Kit de cirujano de campo | 10 táleros |
| Kit de disfraz | 10 táleros |
| Kit de Engaño | 10 táleros |
| Kit de falsificador | 10 táleros |
| Laboratorio de campo | 10 táleros |
| Manual de Trampero | 10 táleros |
| Manual de venenos | 10 táleros |

Comida y Bebida

LOS NOBLES ABURRIDOS, los buscadores de tesoros y los malhechores, puede parecer que no tienen nada en común, pero las apariencias son engañosas: ¡todos saben apreciar una buena comida!

Por otra parte, lo que consideran una comida sabrosa y lo que están dispuestos a pagar por ella difiere mucho entre los representantes de estos grupos.

A continuación hay una lista de platos de comida, bebidas y otros tipos de estimulantes. Los platos enumerados se pueden encontrar en los menús de todo Ambria y algunos de ellos también se pueden ofrecer en los asentamientos de los clanes. Pero los precios indicados deben considerarse como una guía, ya que pueden variar considerablemente: la taberna Triunfo de Afadir en Fuerte Espina solicita brillantes táleros a los clientes, pero en el asentamiento de los Baigos junto al lago Gran Mere, cualquiera puede obtener una comida fantástica a cambio de un artículo útil o un pequeño servicio.

Culturas Gastronómicas

Las culturas gastronómicas de los clanes y los ambrios son variadas, pero en general los ambrios prefieren platos procesados (terneras, salchichas, patés, etc.) mientras que los platos bárbaros son más rústicos, como guisos y barbacoas.

Tabla 21: Comidas y Bebidas

| PLATOS | PRECIO |
|--|-------------|
| Bebidas | |
| Botella de Blot (vino caliente) | 3 táleros |
| Botella de laderas del sur (de alberotor) | 15 táleros |
| Botella de Ludendrink (vino caliente) | 2 táleros |
| Botella de Rosado de Vearra (vino sencillo). | 2 táleros |
| Botella de vino blanco (no especificado) | 1 tálero |
| Botella de vino tinto (no especificado) | 1 tálero |
| Cerveza de mesa (stut aguado) | 1 orteg |
| Jarra de Alivio del Duque (Stut simple) | 1 chelín |
| Jarra de Argona (Stut fino) | 2 chelines |
| Jarra de cerveza negra (sin especificar) | 1 orteg |
| Jarra de cerveza negra Zarekiana | 1 chelín |
| Jarra de cerveza Adersel (cerveza triple fermentada) | 8 chelines |
| Jarra de honor de Kurun (triple fermentado) | 5 chelines |
| Jarra de Stut (sin especificar) | 3 ortegs |
| Jarra de Urtal (triple cerveza roja fermentada) | 3 chelines |
| Jarra de Veloum (mosto bárbaro) | 2 chelines |
| Lata de Vesa | 4 ortegs |
| Carne | |
| Asado de jabalí a la brasa | 6 chelines |
| Asado lento con zanahoria guisada | 5 chelines |
| Empanada con nabos | 2 chelines |
| Filete de rey en salsa | 8 chelines |
| Pulmón relleno con puré negro | 4 chelines |
| Salchicha de Roka con puré | 12 chelines |
| Gachas | |
| Crema de avena picante | 1 táleros |
| Gachas de cebada con mantequilla | 2 chelines |
| Gachas de avena | 4 ortegs |
| Guisos | |
| Carne con tropezones | 8 ortegs |
| Guiso de repollo | 3 ortegs |
| Guiso de verduras de raíz | 4 ortegs |
| Guiso mezclado | 5 ortegs |
| Pescado y nabos | 1 chelín |
| Pasteles | |
| Pastel de pescado | 5 chelines |
| Pastel de carne | 2 chelines |
| Pastel de despojos | 4 chelines |
| Pastel de repollo | 1 chelín |
| Pastel de riñones | 2 chelines |
| Pastel de trucha | 8 chelines |
| Tarta de champiñones | 4 chelines |
| Pescado | |
| Arenques salados con nabos | 5 chelines |
| Pudín de trucha con nabos | 15 chelines |
| Salsa de pescado y pan crujiente | 5 ortegs |
| Walleye con mantequilla | 22 chelines |
| Postres | |
| Agujas saladas y dulces | 5 ortegs |
| Alazán asado a la miel | 3 chelines |
| Bandeja de cortes (quesos y carnes) | 3 chelines |
| Bizcocho trufado con mantequilla | 5 ortegs |
| Confitería de mermelada | 3 chelines |
| Confitería de turró | 2 ortegs |
| Figuras de mazapán | 5 chelines |
| Gofres con mantequilla y miel | 3 chelines |
| Helado y fruta | 2 ortegs |
| Jengibre confitado | 1 chelín |
| Nueces en chocolate | 1 orteg |
| Pastel de fruta | 1 tálero |
| Pastelería frita | 2 ortegs |
| Pétalos de rosa recubiertos de azúcar | 5 ortegs |
| Pudín de frutas | 1 orteg |
| Sorbete de frutas | 7 táleros |
| Sopas | |
| Sopa de cebolla con pan crujiente | 4 ortegs |
| Sopa de sangre con pan oscuro | 5 ortegs |
| Tés | |
| Té de frutas | 1 chelines |
| Té de roble de hierro | 8 ortegs |
| Té de especias | 1 orteg |
| Té ahumado | 4 ortegs |
| Té de hierbas | 2 ortegs |

Instrumentos Musicales

LA MÚSICA ES UN COMPONENTE vital en todas las culturas de la región de Davokar. Aquí hay una lista de algunos de los instrumentos musicales más populares.

GAITA

Una flauta unida a una bolsa de cuero que suena como un bramido. Este instrumento es particularmente popular entre algunos de los clanes, pero también se pueden encontrar versiones en el campo ambrio. Sin embargo, nunca se ve en los salones más finos de Ambria...

CUERNO DE BRONCE

Un buen bramido para situaciones pomposas.

CUERNO DE CORTEZA DE ABEDUL

Los plebeyos en los campos de Ambria usan estos cuernos para múltiples propósitos, pero principalmente para ahuyentar a las bestias y atraer a su ganado. También se utiliza para enviar mensajes a largas distancias; un pastor solitario puede señalar coberturas y el mensaje se transmite en cadena. Los expertos en tocar cuernos tocan de una manera única, para que todos sepan quién está enviando el mensaje: "aquí hay rastros de baiagornos", "falta una vaca" o "los trasgos me han robado el queso".

TAMBOR

Un instrumento rítmico que viene en muchas formas, desde los tambores más simples que se escuchan entre los clanes de Davokar, hasta los instrumentos de metal del ejército ambrio.

VIOLÍN

Un instrumento a menudo de tres cuerdas, tocado con un arco hecho de crin, muy común entre los campesinos ambrios.

FLAUTA

Hay innumerables tipos de flautas, desde flautas de metal delgadas hasta instrumentos de viento hechos de cañas, ramas de árboles y cuernos. Otros tipos conocidos son la flauta de pan y la chirimía, esta última identificada por su tono estridente.



ORGANILLO

El organillo es un instrumento de cuerda con un mango de manivela que produce un sonido chirriante para acompañar rítmicamente la música. Durante mucho tiempo ha sido popular en Ambria (y Alberetor antes de ello), pero en Yndaros se ha asociado con mendigos. Muchos refugiados del sur se ganan la vida exponiendo constantemente a los que pasan a una cacofonía de zumbidos melódicos, crujidos y molidos.

LAÚD

Instrumento de cuerda con una base en forma de pera, tocado con los dedos o con una púa..

ARPA DE BOCA

La pequeña arpa de boca es llevada por muchos amantes del día, artistas y bufones, y su sonido a menudo se puede escuchar en el fondo en reuniones de los ambientes más simples de Ambria.

ESPINETA

La espineta es un instrumento de diapasón que es popular en la corte de Yndaros y forma la columna vertebral de la Música de la corte ambria, junto con el laúd.

Tabla 22: Instrumentos Musicales

| INSTRUMENTO | PRECIO |
|-----------------------------|-------------|
| Arpa de boca | 5 chelines |
| Caramillo | 5 chelines |
| Cuerno de Bronce | 1 tálaro |
| Cuerno de corteza de abedul | 1 chelín |
| Espinete | 15 táleros |
| Flauta | 2 chelines |
| Gaita | 1 tálaro |
| Laúd | 15 chelines |
| Organillo | 3 táleros |
| Tambor | 3 chelines |
| Violín | 3 táleros |

Tabaco

Muchos ambrios disfrutan de una buena calada, casi tanto como una bebida fuerte o un cuento sorprendente. Después de una comida, durante el trabajo, después del trabajo o en lugar de trabajar, ¡cuálquier momento es un buen momento para fumar!

Bienes Comerciales

El comercio es la sangre vital de Ambria y gran parte de esto también ocurre en Davokar. Los bienes no siempre tienen un uso práctico; En su lugar, son la base para diferentes tipos de artículos de artesanía.

Tabla 23: Bienes

| BIENES | PRECIO |
|-----------------------------|-------------|
| Aceite (vegetal), un terral | 5 ortegs |
| Alquitrán, un barril | 5 chelines. |
| Azafrán, una caja | 50 táleros |
| Azúcar, un saco | 1 tálaro |
| Bayas de Roka, una caja | 12 ortegs |
| Canela, una caja | 1 tálaro |
| Cardamomo, una caja | 5 ortegs |
| Clavo, una caja | 7 ortegs |
| Cobre, una barra | 5 chelines |
| Comino, una caja | 5 ortegs |
| Cúrcuma, una caja | 1 orteg |
| Especias, una caja | 3 ortegs |
| Grano, un saco | 2 chelines |
| Hierro, una barra | 1 tálaro |
| Jengibre, una caja | 5 ortegs |
| Menta, una caja | 5 ortegs |
| Miel, un tarro | 1 chelín |
| Oro, una barra | 500 táleros |
| Plata, una barra | 50 táleros |
| Sal, 1 saco | 1 chelín |
| Seda, un rollo | 50 táleros |
| Tela de algodón, un rollo | 1 tálaro |
| Vinagre, un terral | 1 chelín |

Tabla 23: Utensilios para Tabaco

| UTENSILIOS | PRECIO |
|---------------------|------------|
| Caja de rapé | 1 chelín |
| Pipa de arcilla | 3 chelines |
| Pipa de madera | 5 chelines |
| Tubo largo de tallo | 1 tálaro |
| Tubo para fumar | 5 ortegs |

Tabla 23: Tipos de Tabaco

| TIPOS | PRECIO |
|-------------------------------|------------|
| Tabaco de frutas, una caja | 4 ortegs |
| Tabaco para esnifar, una caja | 2 táleros |
| Hoja larga, una caja | 8 chelines |
| Tabaco masticable, una caja | 6 ortegs |
| Tabaco de hierbas, una caja | 2 chelines |

Medidas en Ambria

Los bienes comerciales se transportan a menudo en los siguientes volúmenes y pesos en Ambria.

| | |
|----------|------------|
| Caja | 0,1 kg |
| Libra | ½ kg |
| Bar | 1 kg |
| Rollo | 5 kg |
| Bala | 20 kg |
| Jarro | ½ litro |
| Jarra | 1 litro |
| Terral | 5 litros |
| Barilete | 10 litros |
| Saco | 20 litros |
| Barril | 200 litros |

Tabaco

«En las ruinas de Symbaroum un sueño reveló
un pozo, un caldero, un túnel.

De sus profundidades se arrastró una criatura de la plaga,
podredumbre forjada en carne, crujedad tallada en hueso,
una decocción del espinazo de la Serpiente Madre.

Y la bestia pútrida me miró con deleite, hambrienta,
y en sus ojos llameantes vi la muerte de toda vida».

