

ATHKRI

EDICIÓN DEFINITIVA



EL NAUFRAGIO

Sistema Athkri segunda edición (2017-2020).

- **Autores:** Adrián Diego "**Maurick Starkvind**" y Cristina Borrego "**Amy An'ei**".
- **Redacción y maquetación:** Adrián Diego "**Maurick Starkvind**".
- **Corrección:** Cristina Borrego "**Amy An'ei**".
- **Pruebas de juego:** Alberto Méndez "**Pixel van Gogh**", Antonio José Domínguez "**Lady Midnight**", Borja Garrido "**Kaze**", Cristina Borrego "**Amy An'ei**", Eduardo José Aguilar "**icestorm**", Juan María Medina, Rebeca Díez "**Weladora**", Jaime Castellano y M^a del Carmen Sánchez.

Rápido y Fácil es una obra de Trúkulo y Theck. Sin ellos, este manual no podría haber sido creado.

Quiero agradecer las palabras y ánimo a **Meroka**, de Rol Gratis, ya que parte de ellas me han animado a dar forma a esta versión definitiva.

Dungeons & Dragons, Mundo de Tinieblas, Cyberpunk 2020, Ultima Online, The Legend of Zelda, Final Fantasy y los demás productos nombrados a lo largo de este documento pertenecen a sus respectivos autores, siendo referidos como inspiraciones para dar forma a este juego de rol.

Este juego está dedicado a aquellos que han compartido mi afición al rol durante todos estos años y se lo han pasado tan bien como yo en mis partidas, —o yo en las suyas— a pesar de mis errores como Director de juego —o jugador—.

<https://nafragio.net/>

Introducción

Hace ya muchos años que me inicié en el mundo del rol y he probado varios juegos que, de un modo u otro, han acabado cansándome. El caso más evidente es mi reciente rechazo a cualquier cosa basada en **Mundo de Tinieblas**, pese a que ha sido el sistema que más he utilizado a lo largo de mi carrera como rolero. Los derivados del d20 (e incluso los originales) me gustan, de verdad, pero sus interminables -y aburridas- reglas para todo me agotan. Otros sistemas, como **FATE** o **FAE**, no me llaman lo más mínimo, y no les he cogido el gusto. Todo esto me ha llevado a decidir lanzarme a *crear* el **Sistema Athkri**.

Dejé de arbitrar en mesa hace casi dos años, y desde entonces he intentado buscar el sistema perfecto, puesto que a pesar de haber abandonado la toga de máster, no he dejado de crear cosas, anotando ideas para partidas y manteniendo mis universos, ya fuese solo o con ayuda de mis jugadores, subidos en la red para que no cayesen en el olvido.

Como ya comenté a principios de año con **Truñotónico**, he seguido arbitrando por web. En los inicios de esta partida de superhéroes adolescentes murcianos víctimas de la ESO, creé (bueno, quien dice *crear*...) un sistema híbrido entre **Hifos**, de *Nosolorol*, y **Mundo de Tinieblas**. Uno de mis objetivos fue prescindir de las tiradas para facilitar la narración pero el resultado fue bastante penoso. Meses después, con la partida a medio acabar, descubrí **Rápido y Fácil** y la sencillez que prometía me atrajo bastante. También, al ser un sistema publicado bajo Creative Commons, podía publicar hojas de personaje o expansiones de contenido sin preocuparme por si la editorial se enfadaba y me tiraba el chiringuito (como podría haber ocurrido con mi sección de 4ª Edición, pero ahí sigue, aguantando tras la muerte de la campaña).

Después de haber acumulado suficiente información, haber hecho una prueba o dos en mesa del sistema, e incluso haber transferido la matemática a un videojuego, creo que estoy preparado para dar el siguiente paso y sacar un "manual oficial" de un juego de rol, que puede ser más o menos idóneo, listo para mis creaciones. El **Sistema Athkri** toma su nombre de un concepto abstracto que alguien me sugirió hace un tiempo, pero no es más que una revisión de **Rápido y Fácil**.

Si eres alguien que busca un sistema de juego innovador, que dé una vuelta de tuerca a lo que llevamos viendo todos estos años, esto no es para ti. Si buscas un sistema con el que ponerte a jugar tras hacer unos pocos cálculos y que sea sencillo a la hora de resolver entuertos, que contemple la posibilidad de resolver las situaciones mediante la interpretación y que sea gratuito, este es para ti.

Comenzando

Voy a dar por hecho que el lector es un iniciado en los juegos de rol y ya sabe por dónde van los tiros; para aquellos que desconozcan ciertos términos, recomiendo consultar otras fuentes antes de continuar.

Este sistema de rol está basado en **Rápido y Fácil**, por lo tanto se puede usar en cualquier ambientación posible. ¿Quieres jugar una partida inspirada en los **Mitos de Cthulhu** en los años 20? ¿O recordar una batalla clásica? Podrás hacer ambas cosas con unas reglas sencillas y raudas.

Para utilizar el **Sistema Athkri**, se necesitan los siguientes objetos. Todos ellos son de fácil adquisición en cualquier núcleo urbano, por lo que no debería presentar ningún problema.

- ✓ Un set de 3 dados de 10 caras para cada jugador. Otros tantos para el **Director de juego**.
- ✓ Una buena cantidad de dados de 6 caras para todo el grupo. Quien quiera compartirlos bien; si no, pues un set de 5 dados de 6 caras por participante bastará.
- ✓ Papel, bolígrafos, lápices, etc.
- ✓ Una copia impresa o digital del **Sistema Athkri**.
- ✓ Miniaturas y plantillas si se desea utilizar este tipo de parafernalia en los combates.

Una vez que tengas todo esto preparado, es necesario asignar unas tareas a cada jugador. También es importante decidir quién será el **Director de juego**; esta figura es muy importante, ya que es quien va a definir el tema de la campaña, su dificultad y la trama de la misma.

Control de cambios

Con el fin de mantener coherencia en las publicaciones, este documento aplica las actualizaciones "Athkri 2.0", "Gente con Clase" y "Tréboles, dados y augurios", ya publicadas en la bitácora de El Naufragio.

- **20 de febrero de 2018:** Completamos el documento final del Sistema **Athkri 2.0**.
- **21 de febrero de 2018:** Correcciones mínimas. Se cambia el color de los cuadros de texto de **Joe el Chungo**. Se añade la **Tabla de Idiomas**. Se añade el artículo sobre el **Atributo Suerte** y el artículo sobre **Creación de Poderes**.
- **16 de marzo de 2018:** Se añade la sección **Objetos mágicos** al Capítulo 16: **Equipamiento**, que se encontraba misteriosamente ausente.
- **19 de marzo de 2018:** La Segunda Edición del Manual se hace oficial. Retocamos el título de portada y la decoración de la contraportada.
- **12 de abril de 2018:** El daño de la Honda era incorrecto: causaba 1 punto más de lo que debería.
- **16 de junio de 2020:** Se añaden los Libros 4, 5 y 6; se añaden los Capítulos 19 a 32. Se finaliza el *Sistema Athkri 2.0*.
- **Febrero de 2022:** Se revisa descripción de Movimiento y reglamento de Agarrar / Agarre gracias a los apuntes de @Joseca en Telegram.

Un epílogo para Athkri

Seré breve en este párrafo. Si estás leyendo esto, es porque te ha interesado **Athkri 2.0 Definitivo**. En este documento interminable encontrarás todo lo que escribí cuando me afectó la fiebre creativa de **Athkri**. En retrospectiva no es un mal juego, pero a pesar de todas las páginas que ha generado, noto que le falta algo. Quizás son esos **Conjuros** del **Octavo Círculo** que no existen, quizás es que se me asemeja tanto a *Savage Worlds* que considero innecesaria la existencia de este manual.

Pero no. Desde que escribí **Athkri** (esta es la versión 2.0, pero hubo una 1.0 mucho peor) he aprendido mucho sobre juegos de rol, sobre los entresijos de los sistemas y sobre maquetación. En un futuro, aparecerá **Athkri 3.0**, con una maqueta mejor (esto ha sido creado completamente en Microsoft Word) y un reglamento, espero, mucho mejor.

Este libro es un epílogo lleno de amor hacia mi primera creación pública, el **Sistema Athkri**. Quizás no es más que **Rápido y Fácil** con una capa de complejidad. Quizás no lo va a jugar nadie ni será tan famoso como esos juegos que están en boca de todos. Pero es nuestro juego. Lo hemos probado mucho y tenemos varias campañas pendientes.

Es muy probable que veas parte de este material en otras de nuestras publicaciones. Se nos han quedado en el tintero ciertas clases que aparecen en la **Guía del jugador de Ylat (Belisario, Cazador, por ejemplo)** y conceptos adaptados de otros juegos (como el **Tecnópata** y el **Eudemonista**, para **Ocaso Sideral**). También es posible que veas aquí conceptos y textos que ya hayamos publicado, como las aventuras que hay al final del manual.

No obstante, te animamos a que lo leas y lo pruebes. Seguro que hay algún agujero de reglas, cosa normal en un documento tan largo, pero aun así es muy disfrutable. Te lo aseguro.

Athkri será nuestra creación, nuestro orgullo; y estas 200 y pico páginas lo demuestran. ¿Quieres jugar a algo relativamente complejo, pero aunado en un único manual? Comienza a leer y no te vas a arrepentir, que aquí hay tema para aburrirte dos o tres años.

Maurick Starkvind, 16 de junio de 2020

Índice de Contenido

LIBRO 1: PERSONAJE **4**

CAPÍTULO 1: ATRIBUTOS	5
CAPÍTULO 2: HABILIDADES	7
CAPÍTULO 3: CARACTERÍSTICAS	13
CAPÍTULO 4: RASGOS	16
CAPÍTULO 5: RAZAS	20
CAPÍTULO 6: CLASES	23

LIBRO 2: REGLAMENTO **31**

CAPÍTULO 7: TIRADAS	32
CAPÍTULO 8: COMBATE	36
CAPÍTULO 9: ACCIONES	41
CAPÍTULO 10: CONDICIONES	44
CAPÍTULO 11: PODERES	47
CAPÍTULO 12: TÉCNICAS	51
CAPÍTULO 13: CONJUROS	53
CAPÍTULO 14: PODERES DE CLASE	62

LIBRO 3: TOQUES FINALES **64**

CAPÍTULO 15: EXPERIENCIA	65
CAPÍTULO 16: EQUIPAMIENTO	67
CAPÍTULO 17: BESTIARIO	78

CAPÍTULO 18: REGLAS ADICIONALES **95**

LIBRO 4: CONTENIDO ADICIONAL **102**

CAPÍTULO 19: REGLAS DE TERROR	103
CAPÍTULO 20: REGLAS DE HACKEO	109
CAPÍTULO 21: REGLAS CON BARAJA INGLESA	114
CAPÍTULO 22: CLASES ADICIONALES	116
CAPÍTULO 23: RAZAS ADICIONALES	145
CAPÍTULO 24: REGLAS PARA MESTIZOS	170
CAPÍTULO 25: CANCIONES	176
CAPÍTULO 26: VARITAS & PERGAMINOS	179
CAPÍTULO 27: EL GRIMORIO DE MASHERA SKARA	185
CAPÍTULO 28: LAS TABLAS DE SLAT-DEANAICH	203

LIBRO 5: AVENTURAS **211**

CAPÍTULO 29: LLANTO ESPECTRAL	212
CAPÍTULO 30: PROTOCOLO DE CUARENTENA	224
CAPÍTULO 31: UNA NOCHE EN DUKE HEIGHTS	233

LIBRO 6: EPÍLOGO **245**

CAPÍTULO 32: GLOSARIO	246
CAPÍTULO 33: LISTADOS	250
CAPÍTULO 34: CRÉDITOS Y LICENCIA	273



LIBRO 1
PERSONAJE

CAPÍTULO 1: ATRIBUTOS

Los Atributos son una serie de valores numéricos que definen las capacidades innatas de un personaje. Suelen permanecer inamovibles al paso del tiempo; sin embargo, ciertas experiencias o desgracias vividas por el personaje pueden llevar a su modificación.

LISTA DE ATRIBUTOS

Existen seis Atributos diferentes, que agrupan a grandes rasgos ciertas capacidades del ser humano.

FÍSICO

 El concepto de **Físico** aúna en un mismo puntaje la resistencia física y la fuerza bruta, definiendo la capacidad para cargar, empujar y aguantar esfuerzos físicos demoledores. Un personaje con un valor alto en este **Atributo** suele gozar de musculatura marcada.

Influye en las siguientes **Características**:

- Ataque cuerpo a cuerpo
- Puntos de Esfuerzo
- Puntos de Salud

AGILIDAD

 Define cuan suelto es el personaje, su coordinación mano-ojo, la destreza que muestra a la hora de manejar herramientas o armas y la gracia con la que se mueve. Un personaje con alto valor en este **Atributo** suele ser esbelto y de dedos rápidos.

Influye en las siguientes **Características**:

- Ataque a distancia
- Defensa

MENTE

 Esta puntuación detalla el raciocinio del personaje, así como su nivel de inteligencia, su capacidad de comprensión y resolución de problemas de diversa índole, y la facilidad que tiene para entender nuevos conceptos. Un personaje con alto valor en este **Atributo** suele ser metódico, inquisitivo y cerebral.

Influye en las siguientes **Características**:

- Ataque mágico
- Puntos de Maná

INTUICIÓN

 Delimita el umbral de los sentidos físicos, la capacidad de atención y el talento artístico natural. Un personaje con un alto valor en este **Atributo** suele demostrar habilidades artísticas, musicales o expresarse con exquisitez.

Influye en las siguientes **Características**:

- Iniciativa

PRESENCIA

 Conjunto de diversos factores sociales que definen la aptitud para desenvolverse con otros individuos. Viene a aunar tanto la apariencia física, el arte para la manipulación y la capacidad para caer bien. Un personaje con un alto valor en este **Atributo** es el alma de la fiesta, al que todo el mundo quiere o un empresario cruel y mezquino que logra siempre lo que se propone.

Influye en las siguientes **Características**:

- Atractivo
- Voluntad

SUERTE

 El valor de la **Suerte** cuantifica cuánto –y con qué potencia– el personaje es capaz de influenciar en su destino. Es una medida numérica que se emplea para alterar resultados de **Tiradas** o la propia partida; su uso y utilidad queda en manos del Director de juego.

Un personaje comienza con 1d6+2 de **Suerte**.

LÍMITES

El mínimo que un personaje jugador puede tener en un **Atributo** es 4, mientras que el máximo es 10. En términos generales, la media humana se encuentra entre el 4 y el 5 en un **Atributo**. Valores inferiores denotan algún tipo de minusvalía o tara, mientras que valores superiores pertenecerán a genios o a personas especialmente bien preparadas.

ASIGNACIÓN DE PUNTOS

Cada personaje comienza con 4 puntos en cada **Atributo**, excepto **Suerte**, y después puede repartir puntos adicionales dependiendo del nivel de realismo que quiera dar el **Director de juego** a la campaña.

- **Realista**: 8 puntos a repartir. Máximo 7 en un **Atributo**.
- **Heroica**: 12 puntos a repartir. Máximo 8 en un **Atributo**.
- **Cósmica**: 16 puntos a repartir. Máximo 10 en un **Atributo**.

CAPÍTULO 2: HABILIDADES

Las **Habilidades** de un personaje muestran de un modo numérico las capacidades y destrezas que ha aprendido a lo largo de su vida. Cualquier materia que pueda ser entrenada, como la biología o el salto con pértiga, es susceptible de convertirse en una **Habilidad** del **Sistema Athkri**.

Por lo general, cada **Habilidad** estará asignada a un **Atributo**. Aunque esto no implica que estén enlazadas a perpetuidad. Un golpe bien dado puede hacer funcionar una vieja televisión (Físico + Tecnología) o alguien con ojo analítico se puede dar cuenta de que hay un anacronismo en los pergaminos secretos (Intuición + Historia).

HABILIDADES NÚCLEO

Al contrario que los **Atributos**, la lista de **Habilidades** no tiene un número limitado de opciones. Sin embargo, ciertas **Características** requieren la existencia de las llamadas **Habilidades núcleo**, que son las siguientes.

- Aguante
- Atletismo
- Combate a distancia
- Combate cuerpo a cuerpo
- Compostura
- Esquivar
- Reflejos

Estas **Habilidades** no forman un grupo separado del resto, simplemente su valor se suma al de ciertas **Características**.

LISTA DE HABILIDADES

Las **Habilidades núcleo** no son las únicas que uno se puede encontrar en el **Sistema Athkri**. Como cualquier otro sistema narrativo, cada personaje puede tener cualquier **Habilidad** que se le ocurra, siempre bajo la autorización del Director de juego. No obstante, a continuación ofrecemos un listado bastante amplio.

FÍSICO

Las habilidades descritas a continuación dependen, por lo general, del **Atributo** Físico. Suelen estar relacionadas con proezas de fuerza o acciones que basen su éxito en la forma física del usuario.

AGUANTE

Disposición del personaje para soportar desafíos que desafíen su constitución corporal; resistir los efectos del veneno, de la deshidratación, del hambre y del agotamiento son situaciones en las que se pone a prueba el **Aguante** del personaje.

Esta **Habilidad** es poseída por militares, deportistas de riesgo o trabajadores en zonas peligrosas.

Influye en las siguientes **Características**:

- Puntos de Salud

ATLETISMO

Capacidad atlética para realizar tareas de esfuerzo físico y aguantar un tiempo determinado llevándolas a cabo.

Esta **Habilidad** es poseída por atletas, deportistas o artistas marciales.

Influye en las siguientes **Características**:

- Puntos de Esfuerzo

COMBATE CUERPO A CUERPO

Representa el conocimiento y la destreza sobre como desenvolverse en combates físicos, tanto desarmado como con armas.

Esta **Habilidad** es poseída por artistas marciales, fuerzas de seguridad, soldados o matones de discoteca.

Influye en las siguientes **Características**:

- Ataque cuerpo a cuerpo

ESCALAR

Una combinación de destreza y conocimiento de la orografía que permite saber trepar por paredes empinadas o carentes de rugosidades.

Esta **Habilidad** es poseída por aficionados a los deportes extremos, miembros de equipos de asalto o ladrones.

LEVANTAR

Capacidad muscular del personaje para levantar pesos en punto muerto o haciendo esfuerzo.

Esta **Habilidad** es poseída por forzudos, repartidores o reponedores de centros comerciales.

NADAR

Determina lo hábil que es uno a la hora de nadar en aguas profundas y la profundidad máxima que se puede alcanzar buceando. Sin embargo, para aguantar la respiración es necesario tener un buen puntaje en Atletismo.

Esta **Habilidad** es poseída por atletas olímpicos, buzos del ejército, vigilantes de la playa y pescadores.

AGILIDAD

Las habilidades descritas a continuación se basan en el **Atributo** Agilidad y suelen estar relacionadas con la habilidad manual y la coordinación mano-ojo del usuario.

CABALGAR

Destreza a la hora de maniobrar una montura viva, como un caballo o un camello, y realizar acrobacias, trucos y otras acciones.

Esta **Habilidad** es poseída por jinetes, granjeros o miembros del circo.

COMBATE A DISTANCIA

Aúna el bagaje sobre cómo impactar en un blanco a varios metros de distancia, ya sea con un arco o una ballesta, como con armas de fuego, piedras u objetos improvisados –como un gnomo de jardín–.

Esta **Habilidad** es poseída por cazadores, miembros del cuerpo de policía, artistas olímpicos o criminales.

Influye en las siguientes **Características**:

- Ataque a distancia

CONDUCCIÓN

Competencia del personaje para pilotar un tipo de vehículo específico. Cuando se obtiene esta **Habilidad**, se ha de especificar el grupo de vehículos que sabe usar el personaje. También se puede llamar **Pilotar** o **Navegar**, eso a decisión del personaje y/o Director de juego.

Ejemplos: *Coches automáticos, camiones, motocicletas, aviones, embarcaciones de recreo, buques militares.*

Esta **Habilidad** es poseída por militares, pilotos de fórmula 1, ciudadanos o taxistas.

ESQUIVAR

Aptitud para eludir ataques de un agresor, para apartarse de un desprendimiento de rocas a tiempo o para bloquear un impacto directo. Cualquier persona despierta debe tener un puntaje destacable en **Esquivar**, o correrá el peligro de tropezarse con cualquier obstáculo, por muy evidente que sea éste.

Esta **Habilidad** es poseída por artistas marciales, boxeadores, luchadores de muai-thay y combatientes de todo tipo.

Influye en las siguientes **Características**:

- Defensa

LATROCINIO

También conocida como juego de manos, esta **Habilidad** es la capacidad para sustraer objetos de valor de un individuo sin que éste se entere, ya sea gracias al típico encontronazo "casual" o al birlar la cartera de un transeúnte al caminar.

Esta **Habilidad** es poseída por trileros, sinvergüenzas, magos de la calle y ladrones de baja estofa.

MANIPULAR MECANISMOS

Aptitud para operar y manejar mecanismos de seguridad, como pueden ser cerraduras o trampas.

Esta **Habilidad** es poseída por ladrones, terroristas o agentes secretos.

SIGILO

Capacidad para saber moverse en silencio, aprovechándose de las luces y las sombras, con el fin de no ser detectado. Por lo general, un uso de esta **Habilidad** provocará una prueba enfrentada contra la puntuación en Atención de los objetivos.

Esta **Habilidad** es poseída por ladrones, ninjas, asesinos y miembros de las fuerzas especiales.

MENTE

Las habilidades enumeradas a continuación dependen del **Atributo** Mente y por lo tanto definen conocimientos aprendidos a través del estudio o la enseñanza.

COMERCIO

Define un amplio conocimiento sobre el valor de los objetos, qué decisiones son las más adecuadas para sacar provecho de una inversión y cómo llevar la contabilidad de un negocio.

Esta **Habilidad** es poseída por contables, gerentes, empresarios y corredores de bolsa.

FAUNA

Conocimientos de los animales, saber cómo tratarlos, sus costumbres, y para domarlos o domesticarlos. Esto incluye también animales salvajes, e incluso animales extraordinarios de leyenda.

Esta **Habilidad** es poseída por granjeros, biólogos o señores de las bestias.

HISTORIA

Conocimiento sobre los hechos históricos pasados y acontecimientos importantes de una cultura. Esta sabiduría abarca biografías, geografía, política e incluso leyendas.

Cuando se obtiene esta **Habilidad**, se ha de definir los conocimientos que abarca. Por ejemplo, **Historia de Roma** no contendrá los mismos datos que **Historia del Tercer Reich**.

Esta **Habilidad** es poseída por académicos, profesores y políticos.

LEYES

Cuando de instruido se encuentra el personaje en procedimientos jurídicos, códigos legales y demás datos burocráticos. Por lo general no es necesario definir qué tipo de **Leyes** conoce el usuario; sin embargo, en caso de que la crónica vaya a llevar al grupo de juego por lugares dispares entre sí, sería necesario definir **Leyes**, puesto que el sistema jurídico norteamericano no funciona de igual modo que el europeo.

Esta **Habilidad** es poseída por abogados, detectives de policía, fiscales y jueces.

MEDICINA

Permite saber cómo funciona el cuerpo humano, qué síntomas muestra cuando se tiene una determinada enfermedad o herida, y qué remedios aplicar para solucionarlo.

Esta **Habilidad** puede ser tan general o específica como el jugador quiera, pero permite realizar Primeros auxilios sobre un objetivo herido. Consulta **Acciones** para más información.

Esta **Habilidad** es poseída por enfermeros, celadores, médicos y soldados.

OCULTISMO

Bagaje sobre el mundo sobrenatural, ya sea conocimientos sobre ciencias ocultas, criaturas de otros planos, leyendas, y rituales. En crónicas en las que exista la magia, esta **Habilidad** se puede utilizar para definir el grado de sabiduría del personaje respecto a los asuntos arcanos.

Esta **Habilidad** es poseída por curanderos, charlatanes, profetas y tarotistas.

Puede influir en las siguientes **Características**:

- Ataque mágico

RELIGIÓN

Conocimiento ceremonial, cultural, geográfico y antropológico de una religión en concreto. El personaje ha de escoger la fe de la que quiera especializarse; aunque si desea tener varios conocimientos sobre distintas religiones, puede obtener esta **Habilidad** varias veces.

Esta **Habilidad** es poseída por sacerdotes, obispos y fanáticos de lo religioso.

SUPERVIVENCIA

Esta **Habilidad** detalla las posibilidades de sobrevivir en un entorno salvaje sin ningún tipo de herramienta humana. Reúne varios talentos necesarios para mantenerse con vida en lugares hostiles, como saber hacer un fuego, identificar setas o bayas venenosas o crear trampas improvisadas.

Esta **Habilidad** es poseída por guardias forestales, locos de la naturaleza y ermitaños.

TECNOLOGÍA

Aptitud para entender, manejar y reparar cualquier tipo de tecnología de la época en la que se juegue la crónica. En esta **Habilidad** puede abarcar muchos campos, por lo que es interesante que el jugador defina qué clase de **Tecnología** conoce su personaje.

Ejemplos: *Informática, Electrónica, Explosivos, Ingeniería, Armería.*

Esta **Habilidad** es poseída por ingenieros, trabajadores o constructores.

INTUICIÓN

Las habilidades enumeradas a continuación dependen del **Atributo** Intuición, y suelen estar relacionadas con la expresión artística, con la capacidad de atención y cómo el personaje interactúa con el entorno utilizando sus sentidos.

ATENCIÓN

Cuan atento está el personaje a la hora de utilizar sus sentidos para detectar peligros o cosas fuera de lugar. Sabes que alguien se está escondiendo en una habitación, escuchar el ruido de hojas al partirse por una pisada, relacionar un grafiti con un mensaje oculto, etc.

Esta **Habilidad** se enfrenta contra el valor de Sigilo de otros objetivos.

Esta **Habilidad** es poseída por detectives privados, peritos del seguro, policías y marujas.

BUSCAR

Capacidad para enfocar los sentidos en buscar algo, o a alguien, y encontrarlo aunque no esté a simple vista. Se suele utilizar en conjunción con Atención para darse cuenta de que algo no está y localizarlo después.

Esta **Habilidad** es poseída por detectives privados o madres.

CALLEJEO

Define cuan avisado es el personaje a la hora de moverse entre los bajos fondos, encontrar traficantes de droga o saber a quién dirigirse en caso de tener que vender o comprar objetos robados. También implica un conocimiento de la estructura de la ciudad, para saber qué sitios son seguros para esconderse en una persecución.

Esta **Habilidad** es poseída por policías, rateros, vagabundos y criminales.

ETIQUETA

Talento para “*estar en la onda*” de la moda y las costumbres de los lugares por los que se mueve el personaje. Esta **Habilidad** no sólo implica respetar ciertas normas de protocolo o vestimenta, sino un amplio conocimiento de las mismas. Se ha de asumir que un personaje sin ningún punto en **Etiqueta** parecerá hosco y extranjero a ojos de los locales.

Esta **Habilidad** es poseída por aristócratas, burócratas, miembros de la realeza, caballeros y estrellas del cine.

MÚSICA

Aptitud para desenvolverse en el uso de instrumentos musicales o para cantar. Abarca todos los conocimientos necesarios, desde el solfeo y la lectura de partituras hasta la armonía de las notas.

Esta **Habilidad** es poseída por artistas, cantantes, productores musicales, bardos y trovadores errantes.

REFLEJOS

Capacidad de reacción rápida ante cualquier peligro inminente, como tomar una decisión en milisegundos, elegir el camino adecuado en un cruce de direcciones o actuar en previsión que otros.

Esta **Habilidad** es poseída por miembros del ejército, ejecutivos ladinos y cualquier otro cargo de responsabilidad.

Influye en las siguientes **Características**:

- Iniciativa

PRESENCIA

Las habilidades enumeradas a continuación dependen del **Atributo** Presencia, por lo que dependen de las aptitudes sociales del personaje, como caer bien a otros, saber exponer su punto de vista y demostrar empatía con los demás.

AMENAZAR

Talento para hacer saber al interlocutor que, si no hace lo que el personaje quiere, le va a pasar algo muy malo. No se limita a las amenazas a gritos, sino también a sutiles sugerencias ocultas tras un velo de cordialidad.

Esta **Habilidad** es poseída por policías, guardias, mercenarios, reyes y líderes.

COMPOSTURA

Define la capacidad de una persona para mantener la calma y la sangre fría en una discusión acalorada, o cuándo callar en conversaciones comprometidas.

Esta **Habilidad** es poseída por cualquiera con dos dedos de frente. Los bocazas y los aficionados a la prensa del corazón son famosos por carecer por completo de **Compostura**.

Influye en las siguientes **Características**:

- Voluntad

EMPATÍA

Competencia para identificar emociones y sentimientos de otras personas. Esta **Habilidad** tiene varios usos, como puede ser fingir algún tipo de sentimiento para aprovecharse de otro o entender por lo que está pasando.

Por lo general, cuando alguien intenta mentir, suelen enfrentarse su valor de Subterfugio contra el valor de **Empatía** de quien recibe la mentira.

Esta **Habilidad** es poseída por psicólogos, trabajadores sociales, caraduras y sociópatas.

INTERROGAR

Capacidad para sacar la verdad de un sujeto mediante una serie de preguntas incriminatorias que obligan al objetivo en caer en una contradicción. Si no está diciendo la verdad, el proceso la sacará a la luz. Aunque el proceso sólo requiere una habitación cerrada y muchas horas, es posible utilizar otros métodos más físicos y sangrientos...

Esta **Habilidad** es poseída por policías, verdugos, inquisidores y espías.

LIDERAZGO

Aptitud para persuadir a un grupo de personas a seguir órdenes o ideas bajo el estandarte de una idea o de una posición social. Esta **Habilidad** se aplica tanto a grupos pequeños como a comunidades grandes, sectas o batallones militares.

Esta **Habilidad** es poseída por caciques, dictadores, generales del ejército, jefes de policía, capitanes de la guardia, reyes, emperadores y aristócratas.

SUBTERFUGIO

Indica lo bien que se le da al personaje hacer que otros hagan lo que él desea: ya sea seducir a una secretaria para obtener unos documentos, lograr que el guardia obvie la espada oculta antes de entrar a la fortaleza o hacer creer un punto de vista o idea aunque el concepto esté lejos de la verdad.

Esta **Habilidad** es poseída por truhanes, periodistas, fulleros y vendedores de enciclopedias.

ASIGNACIÓN DE PUNTOS

Cada personaje comienza sin ningún punto en sus **Habilidades**. Durante su creación, tiene una cantidad de puntos a repartir dependiente del nivel de realismo de la crónica.

- **Realista**: 25 puntos a repartir. Máximo 6 en 2 **Habilidades** en la creación.
- **Heroica**: 35 puntos a repartir. Máximo 7 en 2 **Habilidades** en la creación.
- **Cósmica**: 50 puntos a repartir. Máximo 8 en 2 **Habilidades** en la creación.

Una vez que el personaje comience a ganar puntos de **Experiencia** y a mejorar, el límite de puntuación en la creación no se aplica; un personaje en nivel de realismo **Realista** es capaz de alcanzar una puntuación de 10 en una **Habilidad**.

PUNTAJE Y LÍMITES

El valor de las **Habilidades** va desde 0 hasta 10. Un profesional cualificado suele tener entre 4 y 5 puntos en la **Habilidad** que represente su campo, mientras que un auténtico artista o un experto sin parangón pueden llegar a los 8 o los 9 puntos. Una **Habilidad** al 10 representa la perfección pura, y sólo es alcanzable por alguien muy dedicado.

Un personaje del **Sistema Athkri** tiene un tope de puntaje en sus **Habilidades**. Esto se calcula sumando todos los valores de las **Habilidades** y comparándolo con el límite definido por el nivel de realismo. Si un personaje quiere mejorar una **Habilidad** por encima del límite total, tendrá que perder puntuación en otra de su elección, sin derecho a reclamar el valor perdido.

- **Realista**: 50 puntos en total.
- **Heroica**: 75 puntos en total.
- **Cósmica**: 100 puntos en total.

Los puntos de **Idiomas** o **Poderes** no cuentan para calcular el límite de **Habilidades**.

IDIOMAS

Esta puntuación, que se encuentra separada de la lista de **Habilidades**, especifica la soltura con un idioma concreto. Si un personaje quiere ser políglota, ha de comprar tantos **Idiomas** como desee; a la hora de mejorarlos, se ha de tratar como si fuese una **Habilidad** más.

No vamos a proporcionar un listado de **Idiomas** para que los jugadores elijan, ya que creemos que es tarea del **Director de juego** definir las opciones disponibles. Los lenguajes de programación, como *Javascript*, *PHP* o *Ruby*, pueden ser añadidos a la lista de **Idiomas** de un personaje. También otras formas de comunicación secretas, como el *Código Morse*, la *Lengua de los Druidas* o las señales que dejan los vagabundos para que otros de su gremio sepan información referente a la zona.

DURANTE LA CREACIÓN

Cada personaje puede recibir, de manera gratuita, varios **Idiomas** -a diferentes puntuaciones- a la hora de su creación. No obstante, para definir un puntaje básico en el **Sistema Athkri**, cada personaje recibe 4 puntos -de manera gratuita- en su **Idioma** nativo a la hora de crear el personaje.

Alguien nativo sin ningún conocimiento sobre la gramática de su lengua materna, se asume que tiene 4 puntos. Por ejemplo, **Joe el Chungo** tiene **Inglés** a 4 y **Español** a 1. Podremos asumir que se comunicará sin ningún problema en inglés, pero tendrá dificultades para expresarse en español.

PERFECCIONAR EL IDIOMA

A la hora de mejorar la puntuación en un **Idioma** en concreto, ha de tratarse como si fuese una **Habilidad** adicional. Queda en manos del Director de juego si va a considerar que los puntos en Idiomas influyen en el límite de **Puntos de Habilidad**.

El proceso de aprendizaje de un **Idioma** es algo arduo y que da resultados a largo plazo, por lo que es aconsejable que el Director de juego tenga prudencia a la hora de permitir que un personaje mejore sus puntuaciones.

TABLA DE IDIOMAS

La siguiente tabla reúne varios idiomas de ejemplo, empleados en la ambientación de fantasía heroica Ylat. El Director de juego es libre de crear los propios y asignarles reglas variadas.

Lengua	Alfabeto	Hablantes	Variaciones
Común	Común	Todas las razas civilizadas.	Esserino, guroaltense.
Silvano	Rúnico	Elfos agrestes y celestiales.	Arboleda, qelastaví.
Lítico	Ideno	Enanos y gnomos.	Lengua de la montaña, lengua de la jungla, gnómico.
Gramarán	Ideno	Orcos, trols, gigantes.	-
Goblínico	Común	Hobgoblins y goblins.	Demasiadas.
Purrense	Ninguno	Gatónidos y espíritus felinos.	Miauser.
Séripido	Glifos	Dragones, prole dragontina y arcanistas.	Palabra inferior, palabra real.
Rasmálico	Glifos	Iblisios, elfos blancos, demonios y brujos.	Nérico.
Kaélico	Rúnico	Clero, ángeles y celestiales.	Voz de dios, Mantras.

CAPÍTULO 3: CARACTERÍSTICAS

Al igual que los **Atributos** o las **Habilidades**, las **Características** son valores numéricos que definen ciertos aspectos del personaje, aunque suelen ser resultado de operaciones matemáticas entre los dos bloques de valores anteriores.

RECURSOS

Las siguientes **Características** son puntuaciones mutables, que variarán según el personaje vaya realizando acciones o sufriendo daño.

PUNTOS DE SALUD

 Cantidad de daño que puede sufrir un individuo. Un personaje que ha sufrido daño y sus **Puntos de Salud** actuales son iguales o menores a su puntuación en Físico, está Malherido y su Dado objetivo baja 1 nivel.

Si los **Puntos de Salud** llegan a 0, pasa a estar Inconsciente. Un personaje muere cuando el total de puntos de daño que ha recibido es igual a su Físico x6.

La fórmula para calcular el máximo de **Puntos de Salud** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Físico * 4 + valor de la **Habilidad** Aguante.
- Ciertas piezas de **Equipo** o **Rasgos** de personaje pueden alterar esta fórmula.

PUNTOS DE ESFUERZO

 Representación numérica del cansancio que puede llegar a soportar un personaje. Este valor se utiliza en ciertos **Poderes** de tipo marcial, como las Técnicas, y para realizar maniobras de combate.

Esta **Característica** es prescindible en caso de que el Director de juego lo vea necesario.

La fórmula para calcular los **Puntos de Esfuerzo** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Físico + valor de la **Habilidad** Atletismo.
- Ciertas piezas de **Equipo** o **Rasgos** de personaje pueden alterar esta fórmula.

PUNTOS DE MANÁ

 La fuerza espiritual del personaje. Los **Puntos de Maná** actúan como recurso para los **Poderes** relacionados con las artes arcanas, como los Conjuros.

Esta **Característica** es prescindible en caso de que el Director de juego lo vea necesario.

La fórmula para calcular los **Puntos de Maná** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Mente * 3.
- Ciertas piezas de **Equipo** o **Rasgos** de personaje pueden alterar esta fórmula.

COMBATE

Los siguientes valores definen las capacidades de combate del personaje.

ATAQUE A DISTANCIA

 Precisión de un individuo a la hora de acertar con un ataque con armas a distancia, ya sean improvisadas o diseñadas para ello.

La fórmula para calcular el **Ataque a distancia** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Agilidad + valor de la **Habilidad** Combate a distancia.

ATAQUE CUERPO A CUERPO

 Destreza del personaje a la hora de impactar con una agresión cuerpo a cuerpo, ya sea con las manos desnudas o con un arma.

La fórmula para calcular el **Ataque cuerpo a cuerpo** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Físico + valor de la **Habilidad** Combate cuerpo a cuerpo.

ATAQUE MÁGICO

 Capacidad mística del personaje para extraer energías mágicas y moldearlas en forma de hechizos o sortilegios. Esta **Característica** sólo se ha de calcular en caso de que el personaje sea capaz de utilizar Conjuros, careciendo de utilidad en individuos no duchos en las artes arcanas.

La fórmula para calcular el **Ataque mágico** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Mente + valor de la **Habilidad** Ocultismo.

DEFENSA

 Este valor define cuán complicado es alcanzar al personaje con ataques cuerpo a cuerpo. **Defensa** implica tanto esquivas como bloqueos y desvíos de ataques.

Todo personaje suma 5, el 50% del tipo de dado que utilizamos para las **Tiradas** (d10) debido a que es un valor estático (al contrario que los **Ataques**, que implican una tirada y un valor variable entre 4 y 20).

La fórmula para calcular la **Defensa** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Agilidad + valor de la **Habilidad** Esquivar + 5.

VOLUNTAD

 Define la fuerza de voluntad y el resuello del personaje a la hora de enfrentarse a situaciones sociales de mucha presión. También se emplea a la hora de resistir los efectos de hechizos enajenadores, de control mental o tácticas de combate basadas en el subterfugio.

Todo personaje suma 5, el 50% del tipo de dado que utilizamos para las **Tiradas** (d10) debido a que es un valor estático (al contrario que los **Ataques**, que implican una tirada y un valor variable entre 4 y 20).

La fórmula para calcular la **Voluntad** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Presencia + valor de la **Habilidad** Compostura + 5.

INICIATIVA

 Capacidad de reacción del personaje en situaciones de tensión. Un puntaje alto en esta **Característica** permite obtener varias veces por turno.

La fórmula para calcular el **Iniciativa** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Intuición + valor de la **Habilidad** Reflejos – valor de la **Característica** Estorbo.

MOVIMIENTO

 Indica cuánto se puede mover el personaje utilizando una acción en **Combate**. Cada punto en **Movimiento** equivale a 2m que puede recorrer gastando una Acción Mayor y 1m usando

una Acción Menor. Si se emplea un tablero, un personaje no puede mover una Casilla si no tiene por lo menos 1 punto de **Movimiento** entero.

El valor básico de **Movimiento** es 4, pero este puntaje puede ser modificado mediante **Rasgos** de la **Raza** o **Clase** del personaje.

EQUIPAMIENTO

Las siguientes **Características** dependen de los objetos de **Equipamiento** que el personaje lleve, aunque pueden ser modificados también por ciertos **Rasgos**.

ATRACTIVO

 Este valor especifica cuán bello es el personaje para los miembros de su especie y el sex-appeal que puede despertar en otros seres. Es un puntaje estático, que puede ser modificado por piezas de **Equipamiento**, ciertos **Poderes** u operaciones de cirugía estética. El valor inicial depende del **Atributo** Presencia.

La fórmula para calcular el **Atractivo** es la siguiente:

- Valor del **Atributo** Presencia / 2 (redondear hacia abajo).

BLINDAJE

 La puntuación de **Blindaje** se resta al total de daño sufrido por un personaje. Por lo general, será dado por las piezas de armadura que lleve.

COBERTURA

 Cuán complicado es alcanzar al personaje con Ataques a distancia. Su valor varía según la posición del individuo respecto a su agresor. Para más información, consultar **Combate**.

ESTORBO

 El valor de **Estorbo** indica cuán embutido e incómodo se encuentra el personaje. Afecta a todas las **Tiradas** de Agilidad fuera de **Combate**, sin importar la naturaleza de las mismas. Durante el **Combate**, sólo se resta a las **Tiradas** de Iniciativa y a aquellas dentro de la lógica, como escalar un muro, nadar con una armadura de placas o dar volteretas.

LÍMITE DE LAS CARACTERÍSTICAS

Debido a que la mayoría de las **Características** son sumas de otros valores numéricos del personaje, indicamos a continuación las puntuaciones mínimas y máximas que pueden tener los personajes del **Sistema Athkri** utilizando únicamente sus valores básicos, sin utilizar **Equipo**.

Característica	Valor mínimo	Valor máximo	Máximo con equipo
Puntos de Salud	16	50	60
Puntos de Esfuerzo	4	20	30
Puntos de Maná	12	30	50
Ataque cuerpo a cuerpo	4	20	30
Ataque a distancia	4	20	30
Ataque mágico	4	20	30
Defensa	9	25	35
Voluntad	9	25	35
Iniciativa	4	20	30
Movimiento	3	6	7
Atractivo	2	5	10
Blindaje	0	0	10
Cobertura	10	25	35
Estorbo	0	0	10

CAPÍTULO 4: RASGOS

Los **Rasgos** son “*variaciones de las reglas*” que pueden tener los personajes, ya sea dando un beneficio o provocando un perjuicio, y su efecto está en funcionamiento continuo. En ciertos casos, el **Rasgo** puede quedar agotado, bien porque su uso está limitado a una sesión, o tendrá que ser activado por el jugador - en el caso de Puñalada, por ejemplo-, mediante Acciones gratuitas, a no ser que la descripción del **Rasgo** indique lo contrario.

El método para asignar **Rasgos** a un personaje es mediante la asignación de **Razas** o **Clases**. Estas proporcionan una lista de **Rasgos** con propiedades variables que dependen de la elección del jugador.

PODERES

Si un **Rasgo** del personaje le permite adquirir **Poderes**, ha de tratarlos si fuesen **Habilidades** adicionales.

Un **Rasgo** puede otorgar uno o varios **Poderes** adicionales en el momento de su obtención. Si no se especifica, el personaje puede elegir tantos **Poderes** diferentes como los que están indicados (a Nivel 1 cada uno) o repartir esos puntos para adquirir un **Poder** a un nivel más alto.

Joe el Chungo ha decidido volverse un **Guerrero** porque está de moda llevar armaduras pesadas y aparatosas, así que recibe los **Rasgos** Competencia con armaduras y Entrenamiento marcial. Este último le permite adquirir hasta 3 Técnicas a Nivel 1, pero **Joe** considera que él es un tipo muy fuerte y necesita tener **Impacto poderoso** a Nivel 3. Tras consultarlo con su Director de juego, **el Chungo** comienza la partida siendo un Guerrero que tiene una única Técnica a Nivel 3.

LISTA DE RASGOS

El número entre paréntesis indica el coste del **Rasgo** para calcular el coste total de la **Raza** o **Clase**.

RACIALES

Los siguientes **Rasgos** pertenecen a las opciones raciales de **Athkri**.

APRENDIZAJE RÁPIDO

- **Coste:** 5 Puntos.
- **Efecto:** +1 PX adicional por Sesión.

BAJA ESTATURA

- **Coste:** 0 Puntos.
- **Efecto**
 - +1 Defensa.
 - -1 Movimiento.
 - Tu tamaño es Pequeño en lugar de Normal.

BUENA SUERTE

- **Coste:** 5 Puntos.
- **Efecto:** Una vez por Sesión, puedes descartar el resultado de cualquier **Tirada** que hayas hecho y repetirla. Debes quedarte con el segundo resultado.

BUEN DESARROLLO

- **Coste:** 5 Puntos.
- **Efecto:** Tienes 1 punto adicional para repartir en tus **Atributos** durante la Creación de personaje.

COMBATIENTE

- **Coste:** 2 Puntos.
- **Efecto:** +1 a Ataque cuerpo a cuerpo.

CORPULENCIA

- **Coste:** 3 Puntos.
- **Efecto**
 - Tus Puntos de Salud máximos se calculan con Físico *5 en lugar de Físico *4.
 - -1 Movimiento.

DESPIADADO

- **Coste:** 5 Puntos.
- **Efecto:** Una vez por **Combate**, puedes repetir una Tirada de Ataque cuerpo a cuerpo antes de resolver el Daño. Debes quedarte con el segundo resultado.

DETERMINACIÓN

- **Coste:** 5 Puntos.
- **Efecto:** Tu límite total de **Puntos de Habilidad** aumenta en 5.

FUENTE DE MANÁ

- **Coste:** 5 Puntos.
- **Efecto:** Tus Puntos de Maná máximos se calculan con Mente *4 en lugar de Mente *3.

HOMBROS RESISTENTES

- **Coste:** 2 Puntos.
- **Efecto:** -1 Estorbo.

CLÁSEOS

Los siguientes **Rasgos** pertenecen a las distintas **Clases** disponibles del **Sistema Athkri**.

ACTITUD DESVERGONZADA

- **Coste:** 4 Puntos.
- **Efecto:**
 - +1 a las Pruebas de Subterfugio.
 - Una vez al día, puedes elegir el Dado objetivo mayor de una Prueba de Atributo o Habilidad que emplee tu Atributo Presencia.

ALTA ALCURNIA

- **Coste:** 4 Puntos.
- **Efecto:**
 - +1 a las Pruebas de Etiqueta.
 - Proporciona bienes materiales, objetos valiosos, títulos nobiliarios, contactos en la corte o propiedades en posesión. Queda en mano del Director de juego poner límites a esta ventaja.

ANIMAL SOCIAL

- **Coste:** 3 Puntos.
- **Efecto:** Cuando realices una Prueba de Habilidad que dependa del Atributo Presencia, puedes gastar, antes de realizar la **Tirada**, 1

INFRAVISIÓN

- **Coste:** 1 Punto.
- **Efecto:** Eres capaz de distinguir formas, pero no colores, en completa oscuridad. Sufres una penalización -2 a las Pruebas de Intuición que empleen el sentido de la vista en entornos a oscuras, en lugar de no ver nada.

LINAJE FEÉRICO

- **Coste:** 2 Puntos.
- **Efecto:** +2 a las Tiradas de salvación contra efectos de control mental y dormir.

PASO LIGERO

- **Coste:** 2 Puntos.
- **Efecto:** +1 Movimiento.

PUNTERÍA ÉLFICA

- **Coste:** 3 Puntos.
- **Efecto:**
 - +1 Ataque a distancia.
 - +1 a las Tiradas de Daño con arcos.

Punto de Esfuerzo para obtener una bonificación +3 al resultado.

ARTES ARCANAS

- **Coste:** 1 Punto.
- **Efecto:**
 - Permite aprender y utilizar Conjuros.
 - El personaje puede comprar Conjuros durante la Creación de personaje como si fuesen **Habilidades** adicionales, siempre y cuando cumpla los requisitos del **Poder**.

ARTIMAÑAS DE RUFÍAN

- **Coste:** 3 Puntos.
- **Efecto:**
 - +1 a las Pruebas de Latrocinio.
 - Permite aprender y utilizar Técnicas.
 - Otorga 1 punto para comprar Técnicas en el momento de la Creación del personaje. Se aconseja elegir Técnicas relacionadas con el juego sucio y la destreza.

BUENA PERCHA

- **Coste:** 2 Puntos.
- **Efecto:** +1 Atractivo.

COMPETENCIA CON ARMADURAS

- **Coste:** 2 Puntos.
- **Efecto:** Reduce en 2 puntos el requisito de Físico de las Armaduras.

DEFENSOR

- **Coste:** 2 Puntos.
- **Efecto:** Mientras lleves puesta una armadura que proporcione, al menos, 2 puntos de Blindaje, obtienes una bonificación +1 a tu Defensa.

ENTRENAMIENTO MARCIAL

- **Coste:** 4 Puntos.
- **Efecto**
 - Permite aprender y utilizar Técnicas.
 - Otorga 3 puntos para comprar Técnicas en el momento de la Creación del personaje.

EXPRESIÓN

- **Coste:** 5 Puntos.
- **Efecto**
 - Otorga el talento necesario para destacar en un campo artístico (*Músico, Escritor, Escultor, Pintor, etc.*)
 - Una vez por Sesión, permite elegir (antes o después de tirar) el Dado objetivo mayor de una Prueba de Habilidad, relacionada con el campo elegido por el personaje.

FEROCIDAD

- **Coste:** 3 Puntos.
- **Efecto:** Si sacas un 1 en una Tirada de Daño cuerpo a cuerpo con un arma a dos manos, descartas ese valor y tiras el Daño de nuevo. Debes quedarte con el nuevo resultado, aunque sea 1 otra vez.

INSTRUCCIÓN DE COMBATE

- **Coste:** 1 Punto.
- **Efecto**
 - Permite aprender y utilizar Técnicas.
 - El personaje puede comprar Técnicas durante la Creación de personaje como si fuesen **Habilidades**, siempre y cuando cumpla los requisitos del **Poder**.

LIBRO DE CONJUROS

- **Coste:** 5 Puntos.
- **Efecto**
 - Permite aprender y utilizar Conjuros.
 - Otorga 3 puntos para comprar Conjuros de *Primer Círculo* y 1 punto para comprar Conjuros de *Segundo Círculo* en el momento de la Creación del personaje.
 - El personaje conserva sus sortilegios en un tomo de magia que ha de llevar consigo en todo momento. Perder el **Libro de conjuros** le impediría utilizar sus hechizos, pero podría recuperarlo tras invertir 5d10 Monedas por cada Conjuro y un total de 3d6 días de trabajo continuo.

LUCHA ENÉRGICA

- **Coste:** 3 Puntos.
- **Efecto:** Una vez al día, puedes realizar un Ataque básico como Acción menor en lugar de Acción mayor.

MAESTRO DE NADA

- **Coste:** 5 Puntos.
- **Efecto:** El jugador puede elegir **Rasgos** de clase a su elección hasta un total de 5 puntos.

MANITAS IMPROVISADOR

- **Coste: 4 Puntos.**
- **Efecto**
 - +1 a las Pruebas de Manipular mecanismos.
 - +1 a las Pruebas de Tecnología.
 - Puedes realizar reparaciones parciales a máquinas o artefactos que estén estropeados, activándolos efectivamente durante tantos Turnos como el valor de tu **Atributo** Intuición. El alcance de este **Rasgo** queda en manos del Director de juego.

OFICIO

- **Coste: 5 Puntos.**
- **Efecto**
 - Otorga los conocimientos y talentos necesarios para llevar a cabo un oficio (*Herrería, Armería, Carpintería, Cocinero, Mercadería, Gerencia, etc.*)
 - Una vez por Sesión, permite obtener (antes o después de tirar) una bonificación +5 a una Prueba de Habilidad, relacionada con el campo elegido por el personaje.

PUÑALADA

- **Coste: 3 Puntos.**
- **Efecto:** Una vez por Turno, permite al personaje realizar, como Acción Menor, un Ataque básico cuerpo a cuerpo sorpresa contra un enemigo adyacente. Este ataque no puede ser Crítico, y causa 1d6 de Daño si impacta.

REACCIÓN RAUDA

- **Coste: 4 Puntos.**
- **Efecto:** Una vez por Turno, puedes realizar una Prueba de Habilidad de Agilidad + Reflejos a Dificultad 16 como Acción gratuita. Si tienes éxito, obtienes una Acción menor adicional.

SABER MÉDICO

- **Coste: 5 Puntos.**
- **Efecto**
 - +1 a las Pruebas de Medicina.
 - Las curaciones realizadas, sean naturales o mágicas, sanan 1d6 Puntos de Salud adicionales.

TALENTOS DE MERCADERÍA

- **Coste: 4 Puntos.**
- **Efecto:**
 - +1 a las Pruebas de Comercio.
 - Una vez al día, puedes elegir el Dado objetivo mayor de una Prueba de Habilidad relacionada con la compraventa de bienes materiales, la tasación de un objeto o la negociación de precios. El Director de juego tiene la última palabra para especificar en qué ocasiones se puede usar este **Rasgo**.

TÍTULO NOBILIARIO

- **Coste: 3 Puntos.**
- **Efecto:** Proporciona bienes materiales, objetos valiosos, títulos nobiliarios, contactos en la corte o propiedades en posesión. Queda en mano del Director de juego poner límites a esta ventaja.

CAPÍTULO 5: RAZAS

Como el **Sistema Athkri** está orientado a aquellos que ya saben lo que es un juego de rol y cómo funcionan, no vamos a extendernos en explicar qué es una **Raza** o una **Clase**. Un personaje puede ser de una **Raza**, pero carecer de **Clase**, o al contrario.

Para elegir una **Raza**, hay que cumplir ciertos requisitos, que son indicados en la sección de detalles. En ciertas ocasiones, el jugador podrá elegir entre varias opciones de **Rasgos**; esto estará señalado cuando corresponda.

BÁSICAS

Estas opciones de **Raza** se publicaron originalmente en la primera edición del **Sistema Athkri**. Abarcan especies muy comunes en la fantasía épica.

HUMANO

Los humanos son muy comunes, y se les puede encontrar en cualquier rincón del mundo. Sus reinos son vastos y están en constante aumento, sus gobiernos ambiciosos y en busca de todo tipo de alianzas para perpetuar su existencia. Su diversidad hace que existan humanos de una gran variedad de colores de cabello, piel y ojos.

Su esperanza vital ronda los setenta u ochenta años para aquellos que pueden disfrutar de una vida en condiciones dignas. Esta situación provoca que el ansia por aprovechar el poco tiempo que se les da les lleve mucho más lejos que sus vecinos humanoideos. La incansable determinación que mueve a los humanos a llegar tan lejos como puedan sorprender y repugna a otras razas. Sin embargo, otros lo consideran algo admirable y excitante.

DETALLES

- **Coste:** 5
- **Idiomas:** común e infracomún

RASGOS

El **Humano** ha de elegir 1 **Rasgo** de la lista.

- Aprendizaje rápido
- Buen desarrollo
- Determinación

ELFO

Considerados los ancestros vivientes de las tierras, los elfos son unos individuos envueltos en misterios que moran en ciudadelas marmóreas de ensueño y en profundos bosques llenos de secretos. Altos, delgados y gráciles, los elfos son el testimonio viviente de los poderes místicos de la urdimbre arcana, pero

debido a su aislamiento están empezando a desaparecer.

Son conocidos por sus orejas en punta, sus melenas lacias de colores variados y sus facciones afiladas, que evocan una enigmática atracción por parte de otras razas, principalmente los humanos. Muchos llegan a superar el milenio de existencia, aunque la decadencia que están experimentando desde hace siglos empieza a cobrarse la vida de elfos cada vez más jóvenes.

DETALLES

- **Coste:** 7
- **Requisitos:** para crear un personaje **Elfo**, su puntuación en Agilidad ha de ser superior a su puntuación en Físico.
- **Idiomas:** común y silvano

RASGOS

- Linaje feérico
- Paso ligero
- Puntería élfica



ENANO

Taciturnos moradores de salones chapados en oro, de cuevas ignotas y de sistemas cavernarios peligrosamente complejos, los enanos afirman haber nacido de rocas arcaicas, y así viven sus vidas. De pensamiento cerrado, avaros y poco dados a aceptar a los extranjeros, estos humanoides forman sus ciudades estado y sus leyes lejos del resto de los mortales, pero cuando han tenido la necesidad de relacionarse con otros seres, han aceptado a regañadientes.

No llegan a superar el metro cincuenta de estatura, pero son de robusta constitución. También son peludos, y lucen con orgullo sus rizadas barbas y cabelleras, de colores ocres y oscuros como la tierra que les vio nacer. A pesar de que pueden llegar a vivir más de tres siglos, la vida en las minas es muy peligrosa.



DETALLES

- **Coste:** 6
- **Requisitos:** para crear un personaje **Enano**, tanto su puntuación en Agilidad como su puntuación en Presencia no pueden ser superiores a su puntuación de Físico.
- **Idiomas:** común y lítico

RASGOS

- Corpulencia
- Hombros resistentes
- Infravisión

MEDIANO

Tratados como una especie inferior por el resto de razas, los medianos son un pueblo afable, bonachón y aficionado al buen comer que puebla las riberas y las colinas intentando no molestar a nadie – aunque tengan claras dificultades a la hora de lograrlo-. Se cree que sus antepasados fueron humanos que vivieron en una provincia muy pacífica, y que tanto tiempo de paz hizo que menguasen hasta convertirse en la mitad de lo que eran –de ahí su nombre-. Pero la desgracia llegó a esas tierras y tuvieron que exiliarse a lo largo y ancho del mundo. Les ha sido complicado adaptarse a la vida en otras regiones más hostiles, pero hay quien dice que su existencia está protegida por algún tipo de espíritu guardián, pues se sabe de medianos que han sobrevivido situaciones mortales con tan sólo unos rasguños.

No tienen ningún lugar al que llamar hogar, aunque se adaptan allá donde haya un buen desayuno y se pueda disfrutar de la tranquilidad de un amanecer, aprovechándose sin dudar

de su buena suerte. Un mediano es un humano en miniatura, que no llega a superar los noventa centímetros de altura ni los quince kilos de peso, pero que está sorprendentemente bien formado. Comparten aspecto y esperanza de vida con sus primos humanos; hay ciertas tribus de medianos que tienen pelo en la palma de sus pies, y por ello los llevan al aire.



DETALLES

- **Coste:** 5
- **Requisitos:** para crear un personaje **Mediano**, su puntuación en Físico no puede ser más de 6.
- **Idiomas:** común

RASGOS

- Baja estatura
- Buena suerte

GNOMO

Estos pequeños seres tienen un origen común con los enanos, pero su excéntrica forma de ser dista mucho de la actitud hosca de sus primos. Dotados con el don de la excesiva creatividad, los gnomos pasan sus vidas en busca del invento perfecto. Y siempre que logran construir tal insólito artefacto, no se conforman con el resultado y pasan a buscar, de nuevo, el invento perfecto. Su sociedad valora el intelecto por encima de todo, y aquellos que no logran hacerse valer son exiliados sin dudarlos.

Son humanoides bajitos, que no llegan a superar el metro quince de altura, y su peso oscila entre los quince y los veinte kilos. El color de su pelo puede ser de cualquier color, aunque cuanto más viejo es el gnomo, más blanco se vuelve. Son especialmente ágiles con las manos, pues uno de los pilares de su existencia es la manipulación de artefactos e instrumento para construir las singulares máquinas que los representan.

DETALLES

- **Coste:** 6
- **Requisitos:** para crear un personaje **Gnomo**, su puntuación en Físico no puede ser más de 7.
- **Idiomas:** común y lítico (*gnómico*)

RASGOS

- Baja estatura
- Fuente de maná
- Infravisión



ORCO

Estos toscos humanoides atravesaron un espantoso yermo lleno de peligros huyendo de un mal primordial en busca de tierras fértiles. Cuando comenzaron a asentarse en las tierras de los hombres, sus costumbres bárbaras y primitivas chocaron con los habitantes, y en seguida fueron tachados de monstruos asesinos. Su desconocimiento y falta de intelecto les llevó a intentar aprovecharse de estas etnias, pero sus números empezaron a menguar.

Con el paso de los años, ciertas comunidades orcas han logrado habituarse a la vida entre humanos; pero aun así, su presencia sigue siendo non-grata en la mayoría de poblaciones civilizadas. Un orco es un humanoide, de piel marrón-verdosa, que ronda el metro noventa o los dos metros de altura, con una musculatura considerable incluso en los individuos más rollizos. Su cabello suele ser duro y falto de brillo al igual que su vello corporal. Su esperanza de vida es similar a la de un humano, aunque la brutalidad de su día a día hace que sea mucho más baja.



DETALLES

- **Coste:** 7
- **Requisitos:** para crear un personaje **Orco**, su puntuación en Físico ha de ser superior a su puntuación en Mente.
- **Idiomas:** común y gramarán (*orco*)

RASGOS

- Combatiente
- Despiadado

CAPÍTULO 6: CLASES

Una **Clase** resume, de manera genérica, la ocupación y cómo se gana el pan el personaje. Se supone que en el **Sistema Athkri**, los protagonistas son gente excepcional, personas con madera de héroe que soportan calamidades para cumplir con sus objetivos; o al menos eso es lo que intentamos transmitir.

El campo de **Roles** es para que el jugador se haga una idea de lo que se espera de su personaje en el campo de batalla; esto no obliga a que lo cumpla, solo es una sugerencia.

Como habrás podido ver, los **Rasgos** de personaje se aplican a “plantillas” o “estereotipos”, por lo que no tendrás demasiada dificultad a la hora de crear tus propias **Razas** o **Clases**.

ROLES DE CLASE

En el **Sistema Athkri** utilizamos una serie de etiquetas denominadas roles que especifican, de manera breve, las tareas que se espera que desempeñe un individuo en combate. No se han de tomar como algo grabado en piedra, sino que es una ayuda para definir cómo se ha de jugar la **Clase**.

AGRESOR



Las **Clases** afines a este rol se centran en causar mucho daño al enemigo, aunque suelen carecer de opciones para ofrecer apoyo a sus compañeros.

APOYO



Aquellos que pertenecen a este rol mantienen a sus compañeros de aventuras en buena forma, ya sea sanando venenos, recuperando **Puntos de Salud** o aumentando sus capacidades de combate. Para ello poseen talentos especiales, hechizos místicos o fórmulas secretas que les permiten realizar su trabajo con facilidad.

DEFENSOR



Un **Defensor** protege a sus aliados de embistes enemigos mediante tácticas de batalla, armaduras pesadas o puro ingenio.

ESTRATEGA



La función del **Estratega** es tener al grupo enemigo bajo control, ralentizando a los individuos más rápidos, poniendo trabas a los rivales peligrosos y analizando en todo momento la evolución de la batalla y del terreno.

BÁSICAS

Las opciones de **Clase** mostradas a continuación se publicaron en la primera versión del **Sistema Athkri**. Representan las ocupaciones más clásicas de la fantasía épica.

GUERRERO

Un guerrero es un combatiente entrenado en el arte de la guerra, capaz de aplastar el cráneo de su oponente como en clavarle una flecha en la cuenca del ojo a metros de distancia. Son el núcleo de las legiones, la fuerza de hierro de los ejércitos, los mercenarios que ofrecen sus servicios en tabernas de mala muerte y los que forman la guardia de la ciudad. Cada guerrero afronta una serie de desafíos a lo largo de su vida que forjan su temperamento y su estoicismo para llegar a ser tipos duros y taciturnos.

Comparados con otros caballeros o soldados juramentados, los guerreros son personas más cercanas a la gente común que a la nobleza. Sin importar de dónde provenga, un guerrero podrá manejar multitud de variedades de armas, tanto a distancia como cuerpo a cuerpo y será capaz de embutirse hasta en la armadura más pesada.

DETALLES

- **Coste:** 6-7
- **Roles:**  
- **Armaduras:** tela, ligeras, intermedias y placas
- **Poderes:** Técnicas

COMO JUGAR

El estilo de juego de un guerrero puede ser tan variado como desee el jugador; la versatilidad que tiene le permite cubrir muchos papeles en la aventura. Gracias a su capacidad de aprender manio-

bras de combate cuerpo a cuerpo puede mantener a los enemigos cerca mientras les impacta con proezas de fuerza bruta, o puede armarse con una ballesta pesada para debilitar a los adversarios desde la distancia o también blandir un arma en cada mano para pelear como si fuese un aguerrido gladiador. El estilo de lucha que un guerrero emplee en combate no debería afectar a su letalidad.

Un personaje puede centrarse en un tipo de arma específico o utilizar una gran variedad con el fin de ser lo más versátil posible en batalla. La selección de armaduras del guerrero es mucho más extensa que la de otros combatientes cuerpo a cuerpo, así que no tiene dificultad para equipar una coraza de placas y absorber grandes cantidades de daño. De ese modo, podría convertirse en un protector o defensor del grupo sin llegar a sacrificar sus habilidades de combate.

Un guerrero no tiene por qué estar obsesionado con el enfrentamiento y la guerra, también puede desarrollar tácticas de batalla, habilidades de interrogación o dotes de liderazgo. Cualquier conocimiento que se use a la hora de derrotar una amenaza enemiga es útil para el guerrero. E idiota será aquel que no lo tenga en cuenta.

ATRIBUTOS

Físico es el **Atributo** más importante de un guerrero, mientras que los otros **Atributos** tienen una importancia variable según el tipo de combatiente que quiera ser. Un arquero o ballestero querrá tener una Agilidad alta, mientras que un hábil comandante estará más interesado en mejorar su Mente y su Presencia.

HABILIDADES

Un guerrero necesita al menos de Combate cuerpo a cuerpo o Combate a distancia para poder cumplir con su función de soldado o mercenario. Otras **Habilidades** como Atletismo, Escalar, Nadar o Atención le permiten mantenerse alerta y en plena forma, cualidades necesarias para mantenerse con vida en el día a día. Igual de importantes son Esquivar y Reflejos para desenvolverse en el combate. Los guerreros que quieran interpretar a un general o a un verdugo siniestro tienen a su disposición Amenazar, Interrogar y Liderazgo para mostrarse implacables.

RASGOS

Durante la Creación de personaje, el guerrero recibe los siguientes **Rasgos** de personaje.

BÁSICOS

- Competencia con armaduras
- Entrenamiento marcial

GENTE CON CLASE

El guerrero puede descartar el **Rasgo** Competencia con armaduras a cambio de escoger uno de los siguientes **Rasgos**.

- Defensor
- Ferocidad
- Lucha enérgica

EQUIPO INICIAL

El guerrero obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Una espada larga, un hacha de batalla, un martillo de guerra o un arco corto.
- Un cuchillo.
- Una rodela o un carcaj con 20 flechas.
- Un atuendo de aventurero.
- Una armadura acolchada o una armadura de pieles.
- Una poción de curación menor o una poción de esfuerzo menor.
- 3d10 x5 Monedas.



INSPIRACIONES

Esta clase es de las más clásicas en la fantasía heroica. En D&D es uno de los cuatro pilares junto con el **Ladrón**, el **Mago** y el **Clérigo**, y muchos de los personajes que participan en esta ambientación pertenecen a esta clase.

MAGO

Un mago es un tejedor de conjuros arcanos que controla fuerzas místicas para dar lugar a proezas sobrenaturales o experimentar lo que tales efectos mágicos le ofrecen. Se considera un diletante de la magia arcana, ya que para él es una ventaja poder estudiar cualquier conjuro con total libertad. Esto le otorga una versatilidad que otros lanzadores de conjuros, centrados en otros ritos, no tienen; no se encorseta en una única escuela de magia, emplea sus conocimientos para lanzar hechizos de cualquier tipo, desde milagros sagrados hasta rituales nigrománticos.

Pero esto no significa que un mago sea menos poderoso que otro lanzador de conjuros, ya que su método de estudios arcanos se centra en el proceso de lanzamiento más que en la comprensión del mismo. Para un mago, es más importante la versatilidad que conocer al dedillo una única escuela de magia. Muchos magos forman parte de academias o círculos con el objetivo de incrementar sus conocimientos y engordar sus libros de conjuros.

DETALLES

- **Coste:** 5
- **Roles:** 
- **Armaduras:** tela
- **Poderes:** Conjuros

COMO JUGAR

Aunque la vida de aventurero les permite viajar y descubrir nuevos conjuros o rituales para su colección de conjuros, la reclusión en una academia de magia arcana o el estudio solitario en una cabaña de madera suele ser una preferencia bastante común entre los magos. La personalidad de un mago se ve influenciada por los hechizos que conoce, practica y utiliza en su día a día. Al que guste utilizar hechizos de fuego suele ser más atrevido y lanzado que otro especializado en conjuros de ilusión.

La función de un mago en una sociedad civilizada oscila entre el sabio consejero del rey hasta el déspota que mantiene a una población esclavizada mediante sus artes mágicas y sus esbirros invocados. Las posibilidades están limitadas por la cantidad de páginas de su libro de conjuros y lo bien que conozca sus conjuros.

En el ámbito de un grupo de aventureros, el mago cubre mediante sus habilidades arcanas los huecos

creados por sus compañeros, ya sea como combatiente a distancia o como agitador de las fuerzas enemigas. La flexibilidad que le proporciona su libro de conjuros le permite adaptarse a casi cualquier situación.

ATRIBUTOS

Ya que los Conjuros son **Poderes** que funcionan mediante el **Atributo** Mente, este es el más importante para un mago, ya que su recurso de Maná se genera a partir de él, y sus hechizos serán más poderosos y efectivos. Un mago querrá tener una Intuición adecuada para no dejar pasar por alto detalles que podrían poner en peligro su vida.

Por último, la Agilidad mejora el valor de Defensa, por lo que también es un punto importante a tener en cuenta.

HABILIDADES

El conjunto de **Habilidades** de un mago abarca un abanico de conocimientos compuesto -pero no limitado- por Ocultismo, Religión y Buscar. Los magos no son grandes atletas, por lo que se recomienda que las **Habilidades** relacionadas con Físico o con Agilidad no tengan puntuaciones demasiado altas, aunque un valor alto en Esquivar puede incrementar sus posibilidades de supervivencia si se ve envuelto en una refriega cuerpo a cuerpo.

RASGOS

- Libro de conjuros

EQUIPO INICIAL

El mago obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Un bastón, una vara o una varita.
- Una muda de ropa.
- Una poción de curación menor o una poción de maná menor.
- 2d10 x10 Monedas.

INSPIRACIONES

Esta clase es de las más clásicas en la fantasía heroica. En D&D es uno de los cuatro pilares junto con el **Ladrón**, el **Guerrero** y el **Clérigo**, y muchos de los personajes que participan en esta ambientación pertenecen a esta clase.

CANALLA

El típico rufián de barrios bajos que se escabulle entre la muchedumbre mientras la guardia intenta darle caza es un cliché de las historias de fantasía. El canalla es un fuera de la ley experto en la agilidad, el engaño y el latrocinio, que es capaz de escapar de situaciones comprometidas y esquivar trampas mortales sin derramar una gota de sudor. Cualquier sinvergüenza que sea capaz de cachear una bolsa sin levantar sospechas o tenga el valor suficiente como para robar sin pestañear forma parte de esta clase.

La mayoría de canallas aventureros deciden convertirse en exploradores o en cazadores de tesoros, más interesados en el saqueo de ruinas o en el descubrimiento de salas a rebosar de oro que del simple latrocinio. Otros eligen redimirse al ofrecer sus habilidades de infiltración a la corona o al imperio para actuar como espías o asesinos a sueldo. Un canalla llegará a dónde su corazón quiera llegar, sin importar si el bien, el mal, la riqueza, la pobreza o la justicia le han llevado hasta ahí.

DETALLES

- **Coste:** 6-7
- **Roles:**  
- **Armaduras:** tela y ligeras
- **Poderes:** Técnicas

COMO JUGAR

Las destrezas innatas de un canalla le permiten adaptarse a las situaciones, siempre que tenga control sobre ellas. Un rufián que haya vivido en una gran ciudad suele ser hábil con puñales y el robo descuidado, mientras que un viajero inmoral se gana unas monedas gracias al arte de la seducción y muy pocos escrúpulos. Los canallas prefieren el uso de armas pequeñas y letales, como pueden ser cuchillos o dagas. En la mayoría de casos, el canalla no estará interesado en la muerte de su víctima en caso de que sea un objetivo potencial -y aprovechable en el futuro-.

Que un canalla se dedique al robo, extorsión y otras actividades ilegales no quiere decir que las tenga que practicar en todo momento; aunque es bueno en ello, no le interesa ser capturado o que se asocie su rostro a sus delitos. La templanza es una virtud que hasta el mejor canalla ha de tener, pues el descontrol le llevaría, sin duda alguna, a acabar con sus huesos en una celda o colgado en un cadalso. Esto

no implica que un canalla pueda tener buen corazón y principios que le guíen a la hora de llevar a cabo sus fechorías; sus objetivos pueden limitarse a nobles adinerados o repartir su botín entre los más necesitados. En contraparte, la crueldad de un canalla malvado puede no conocer límites y hallar gozo en el desuello de inocentes tras haberles arrebatado sus pertenencias.

A la hora de pertenecer a un grupo de aventureros, un canalla puede tomar el papel de explorador que revela el camino a sus compañeros o el del ágil combatiente que incapacita y enerva a sus adversarios.

ATRIBUTOS

Para un canalla, el **Atributo** Agilidad es vital a la hora de orquestar sus villanías. Ha de estar preparado en todo momento para que no le descubran y ha de tener una reacción rápida para escabullirse de sus enemigos.

Presencia potencia la faceta seductora y sinvergüenza del personaje, mientras que Intuición le permite reaccionar rápidamente ante cualquier peligro o bofetada.

HABILIDADES

Todo canalla que se precie ha de tener unas puntuaciones altas en Callejeo, Latrocinio, Sigilo y Subterfugio. Con estas cuatro **Habilidades** puede cumplir con las expectativas que se esperan de su clase. Otras opciones que encajan con las actividades criminales (o que pueden facilitar la ejecución de las mismas) pueden ser Atletismo, Buscar, Escalar o Atención.

RASGOS

Durante la Creación de personaje, el canalla recibe los siguientes **Rasgos** de personaje.

BÁSICOS

- Artimañas de rufián
- Puñalada

GENTE CON CLASE

El canalla puede descartar el **Rasgo** Artimañas de rufián a cambio de escoger uno de los siguientes **Rasgos**.

- Actitud desvergonzada
- Manitas improvisador
- Reacción rauda

EQUIPO INICIAL

El canalla obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Una espada corta, una cimitarra o dos dagas.
- Una ballesta de mano o una ballesta ligera.
- Dos cargadores de ballesta de mano o un carcaj con 10 virotes.
- Un atuendo de aventurero.
- Una armadura acolchada.
- 1d10 x20 Monedas.

INSPIRACIONES

Esta clase es de las más clásicas en la fantasía heroica. En D&D es uno de los cuatro pilares junto con el **Guerrero**, el **Mago** y el **Clérigo**, y muchos de los personajes que participan en esta ambientación pertenecen a esta clase. A continuación se enumeran varios ladrones famosos de relatos fantásticos, películas, series o de la propia historia.



ARISTÓCRATA

Los nobles son privilegiados que han tenido la suerte de nacer en un entorno rodeado de riquezas y comodidades, en contraste con vagabundos, campesinos, esclavos, trabajadores y demás calaña. Pasan sus vidas entre intrigas de la corte, artículos de lujo y banquetes copiosos sin que les preocupe demasiado lo que ocurre más allá de sus mansiones. Esta posición de poder les da a los aristócratas la autoridad para decidir el rumbo de la sociedad en la que viven.

La definición de aristocracia (o nobleza) difiere entre cada tierra y cada raza, aunque es común que la posición sea hereditaria. Sin embargo, entre dos

familias nobles de títulos distintos, llegan a existir diferencias abismales de tierras y posesiones. Mientras que un marqués puede poseer varias mansiones, negocios y millas de tierras, un barón puede tener sólo una pequeña mansión y un par de campos. Un miembro de una familia aristócrata que no es el actual portador del título suele ser llamado lord o lady.

DETALLES

- **Coste:** 5-8
- **Roles:**  
- **Armaduras:** tela y ligeras
- **Poderes:** Técnicas

COMO JUGAR

Un personaje jugador aristócrata suele ser miembro de una familia noble de poco poder, como un barón o un terrateniente; esto puede ser suficiente motivo para lanzarse a la aventura o bien para alejarse de la comodidad de su vida.

A pesar de no ser capaces de exhibir proezas como un caballero entrenado o un mercenario veterano, la mayoría de aristócratas aventureros saben desenvolverse en combate. También pueden exhibir conocimientos fruto de su educación privilegiada; este bagaje puede servirle para justificar su presencia en compañías de aventureros o de espadas de alquiler.

La mayor ventaja de la que puede disfrutar un aristócrata es el uso de su destacable riqueza para ampliar sus horizontes. Es muy común entre los adinerados encontrar pasatiempos extraños y bizarros, como desentrañar los misterios de un artefacto arcano o descubrir las ruinas de una antigua civilización.

Cualquier motivo que lleve a un aristócrata a acumular fama, méritos o nuevas tierras es suficiente para que se lance a una vida repleta de aventuras y peligros.

ATRIBUTOS

Las puntuaciones que mejor encajan en el perfil de un aristócrata son Presencia y Mente. La Intuición es importante para aquellos interesados en el subterfugio y las intrigas de la corte.

Es habitual que un noble esté alejado del trabajo físico, pero no es raro que se aficione a practicar esgrima o algún arte marcial para tonificar su cuerpo. Es común que un aristócrata legue uno de sus hijos a otra familia noble para que ejerza de escudero

durante unos años; esta práctica se lleva a cabo con el fin de que el niño aprenda a desenvolverse entre otros nobles y desarrolle aptitudes para la guerra.

HABILIDADES

Las capacidades de un aristócrata varían según sus intereses y su educación. Es común, al menos, que tenga puntuaciones altas en Etiqueta e Historia, para reflejar sus conocimientos y su comportamiento. Para aquellos más sociales, encontrarán muy útil Atención, Liderazgo y Subterfugio.

RASGOS

Durante la Creación de personaje, el aristócrata recibe los siguientes **Rasgos** de personaje.

BÁSICOS

- Alta alcurnia
- Instrucción de combate

GENTE CON CLASE

El aristócrata puede descartar el **Rasgo** Alta alcurnia a cambio de obtener el **Rasgo** Título nobiliario y uno de los siguientes **Rasgos**.

- Animal social
- Buena percha
- Talentos de mercadería

EQUIPO INICIAL

El aristócrata obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Un arma cuerpo a cuerpo a elegir.
- Una armadura de cuero.
- Una muda de noble.
- Una poción de curación menor.
- 6d10 x5 Monedas.

INSPIRACIÓN

A pesar de que un aristócrata no es una clase común en las opciones de los imaginarios para aventureros, la presencia de hombres acaudalados en la mayoría de historias me ha inspirado para su creación.



El concepto ha sido adaptado de la clase de PNJ "Noble" de D&D 3.5 y Pathfinder, y del tema de personaje "Noble" de D&D 4.0.

TRABAJADOR

La sociedad, ya sea moderna o medieval, necesita personas que se encarguen de las tareas menos agradecidas y mecánicas. Estos empleos forman parte de unos intrincados mecanismos sociales y son cruciales para que el sistema funcione; mientras que un noble y los miembros de su séquito disfrutan de una posición de poder, no pueden llegar a sobrevivir sin el apoyo de los sirvientes, mercaderes y artesanos.

Un personaje trabajador forma parte de una clase social en la que ha de desempeñar una función para ganarse la vida. Puede ser un barbero que hace las veces de dentista o médico improvisado, o ser un mercader ambulante que viaja de pueblo en pueblo para vender productos que no son autóctonos. Los músicos, actores de teatro o artistas en general también pertenecen a esta clase, ya que sus servicios son requeridos por la mayoría de la sociedad.

Aquellos que pertenezcan a esta clase forman parte del colectivo más importante en una sociedad civilizada: los que ofrecen servicios como la ropa, los artículos de primera necesidad o los que alegran los días grises con sus canciones y sus bailes.

DETALLES

- **Coste:** 5
- **Roles:** 
- **Armaduras:** tela y ligeras

COMO JUGAR

El trabajador ha de elegir en qué se va a especializar su personaje en el momento de elegir esta clase. También no está de más especificar por qué ha decidido lanzarse a la aventura y cuál es su objetivo, ya que un trabajador suele preferir la rutina en un mismo lugar más que la incertidumbre de viajar a lugares desconocidos. Un trovador ambulante o el dueño de una caravana encajan en el estereotipo de trabajador aventurero, pues su nicho de mercado se encuentra entre las carreteras, las posadas en cruces de camino y las aldeas ignotas.

Un personaje que posea conocimientos médicos, de herrería, de armería o de tasación puede ser muy útil para el grupo, ya que estos talentos son muy apreciados por compañías de aventureros o mercenarios. Un médico siempre es bienvenido en cualquier ejército, un escriba puede llevar los registros de misiones o escribir las memorias del líder y un contable puede asegurar el futuro económico de la compañía. Cualquier aventurero que no quiera destacar en combate ni en habilidades mágicas si no en conocimientos útiles, encontrará adecuada esta clase.



ATRIBUTOS

Un trabajador necesita buenas puntuaciones en Intuición para ser competente en lo que hace. Otros **Atributos** le facilitan la especialización en su empleo: un médico o sanador querrá tener una puntuación alta en Mente mientras que un herrero se beneficiará de tener un Físico elevado. Presencia es muy importante para comerciantes, artistas de vodevil y demás personalidades interesadas en ganarse la vida con sus encantos.

HABILIDADES

El tipo de empleo de un trabajador dicta su selección de **Habilidades**, ya que su función tiende a ser más especialista que la de otros aventureros. Se ha de consultar con el **Director de juego** para definir qué clase de profesión realiza el personaje y qué **Habilidades** ha desarrollado gracias a ella.

RASGOS

El trabajador ha de elegir uno de los siguientes **Rasgos** durante la Creación de personaje. Las **Habilidades** adecuadas para el desempeño de su labor variarán según lo que haya seleccionado.

- Expresión
- Oficio
- Saber médico

EQUIPO INICIAL

El trabajador obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Un garrote, una vara o un cuchillo.
- Un paquete de herramientas relacionadas con el oficio.
- Una muda de ropa.
- Una armadura acolchada.
- Una mochila.
- 4d10 x5 Monedas.

INSPIRACIÓN

A pesar de que un trabajador no es una opción común en los aventureros, se consideró la necesidad de permitir a los jugadores ser mercaderes o curanderos sin especializaciones en combate.

En un principio se crearon las clases *Sanador*, *Comerciante* y *Artista*; después, se decidió unificarlas en una misma. Al fin y al cabo, las tres son profesiones que ofrecen ciertos servicios a cambio de dinero. El concepto ha sido adaptado de la clase de PNJ "Experto" de **D&D 3.5** y **Pathfinder**.

DILETANTE

No todos los individuos de una sociedad se estancan en una única ocupación, al igual que unos pocos dedican su vida a viajar de un lado para otro, sin saber muy bien qué les deparará el mañana. La mayoría acaba encontrando su lugar, pero hay otros que esa insoportable inquietud les lleva a experimentar con todo: comienzan proyectos que son cancelados a la mañana siguiente, cambian de empleo más de tres veces por semana. Y aunque tengan que luchar por sobrevivir mucho más que los que escogen el camino de la comodidad, estos seres se encuentran a gusto aprendiendo nuevas cosas todos los días.

Un personaje diletante ha tomado la decisión de no especializarse en nada, y aun así es alguien excepcional. El diletante no planta raíces en ningún sitio, lo que le permite conocer diversas culturas, conocimientos y hacer gala de un amplio abanico de talentos que, de otro modo, no podría haber conseguido.

DETALLES

- **Coste:** 5
- **Roles:** 
- **Armaduras:** dependientes de su elección de **Rasgos**
- **Poderes:** dependientes de su elección de **Rasgos**

COMO JUGAR

Un diletante es un individuo que se ha hecho a sí mismo, por lo que dos personajes de esta clase pueden ser tan distintos como el día y la noche. En el momento de su creación, el jugador elige los **Rasgos** que quiere que tenga, y esto le da un montón de versatilidad; pero también hace que sea menos poderoso que otras clases más especializadas. Sin embargo, esto es el punto fuerte del diletante: ser capaz de desempeñar papeles que no están cubiertos por las otras clases, como un lanzador de conjuros híbrido, o un médico de batalla.

Debido a esta volubilidad, el diletante puede ser una inclusión muy interesante para un grupo de juego. El personaje puede obtener **Rasgos** que complementen a sus compañeros, o simplemente puede dejarse llevar por la imaginación y crear una clase peculiar, extraña o divertida.

ATRIBUTOS

El diletante ha de potenciar los **Atributos** que requiera su elección de **Rasgos**. Uno especializado en el combate cuerpo a cuerpo querrá Físico, mientras que un lanzador de **Conjuros** agradecerá tener un puntaje alto en Mente. Consulta los **Rasgos** y los **Poderes** derivados de ellos para saber qué **Atributos** necesita el personaje.

HABILIDADES

Al igual que con los **Atributos**, el diletante depende de los **Rasgos** escogidos para establecer la lista de **Habilidades** que necesita. Ten en cuenta que una vez creado el personaje, no podrás cambiar los **Rasgos**, por lo que es una decisión muy importante que influirá en el resultado final.

RASGOS

- Maestro de nada

EQUIPO INICIAL

El diletante obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Un arma cuerpo a cuerpo a elegir por valor inferior a 50 Monedas o un arma a distancia a elegir por valor inferior a 30 Monedas.
- Una rodela o una bolsa de cuero con 5 unidades de munición del arma a distancia elegida.
- Un atuendo de aventurero o una muda de ropa
- Una armadura acolchada o una poción de curación menor.
- Una mochila.
- 1d20 x10 Monedas.

INSPIRACIÓN

El diletante surge como una necesidad de permitir a los jugadores crear una **Clase** que combine aspectos de varias sin entrar en complicadas reglas sobre *Multiclase*.

Toma su inspiración del concepto de personaje de Ultima Online y de la clase Factótum, de D&D 3.5. El hecho de ser una opción básica bebe de la idea inicial de Rápido y Fácil, en la que se es capaz de hacer un personaje que no esté limitado por una clase.



LIBRO 2
REGLAMENTO

CAPÍTULO 7: TIRADAS

Las **Tiradas** se utilizan para resolver conflictos mediante la suma de un número al azar y el valor específico de un personaje (o personajes) contra una Dificultad definida por el Director de juego.

Para resolver esto, en el **Sistema Athkri** usamos tres dados de diez caras y, tras tirarlos, nos quedamos con el Dado objetivo (1o3d10, 1 objetivo en 3 dados de 10, a partir de ahora).

Por lo general, el Dado objetivo es el valor medio; es decir, ni el valor más bajo ni el valor más alto, aunque ciertas condiciones pueden modificar el Dado objetivo de un personaje.

Una **Tirada** tiene éxito cuando se iguala o supera la Dificultad establecida.

PRUEBAS DE ATRIBUTO

Cuando un personaje necesite utilizar únicamente su **Atributo** para hacer una acción que no implique utilizar una **Habilidad** (por ejemplo, empujar un objeto pesado con su Físico o dar una buena impresión con su Presencia), realiza una **Tirada** de 1o3d10 + el valor que tenga en ese **Atributo**.

Las Dificultades para este tipo de **Tiradas** son las siguientes.

Tarea	Dificultad	Variación
Fácil	9	8-10
Normal	12	11-13
Difícil	15	14-16
Muy difícil	18	17-19
Casi imposible	21	20-22

Joe el Chungo, que tiene Físico 7, se ha dejado las llaves dentro de su casa y no se le ocurre otra cosa mejor que tirar abajo la puerta para poder recuperarlas.

El Director de juego le exige una **Prueba** de Físico a Dificultad 12 (Normal) para que la puerta caiga y pueda entrar de nuevo en su domicilio. **Joe** tendría que sacar al menos un 5 en su Dado objetivo ($5 + 7 = 12$) para tener éxito en su descerebrado cometido.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Este tipo de **Tiradas** serán las más comunes. Un personaje ha de realizar una **Tirada** de 1o3d10 + el valor de **Atributo** asignado a la **Habilidad** + el valor de la propia **Habilidad**.

Si el personaje no tiene ningún punto en la **Habilidad**, el Dado objetivo pasa a ser el dado menor en lugar del dado medio.

Las Dificultades para este tipo de **Tiradas** son las siguientes.

Tarea	Dificultad	Variación
Fácil	10	8-12
Normal	15	13-17
Difícil	20	18-22
Muy difícil	25	23-27
Casi imposible	30	28-32

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

Joe el Chungo se ha dado cuenta de que quizás haber tirado la puerta de su hogar no ha sido una buena idea. Ahora tiene que colocarla de nuevo y reparar el golpe que ha hecho con su poderosa bota, así que el Director de juego le pide que realice una **Prueba** de Tecnología (+Mente, 5) a Dificultad 15 (Normal) para que **Joe** de rienda suelta a su talento como manitas y arregle el desaguisado en el que él mismo se ha metido.

Joe tendrá que sacar al menos un 8 en su Dado objetivo ($5 + 2 + 8 = 15$) para reparar la tontería que ha hecho...

A pesar de que cada **Habilidad** está asociada a un **Atributo** por defecto, nada impide al Director de juego mezclar según considere. Esto quiere decir que, a la hora de disparar un arma de fuego, el jugador tire Agilidad + Combate a distancia, mientras que a la hora de repararla o limpiarla, tire Mente + Combate a distancia. Incluso se puede pedir que, para encontrar cual es la pieza que falla en un rifle, se tire Intuición + Combate a distancia.

AYUDAR EN LA TIRADA

Si un personaje tiene que realizar una prueba de **Habilidad** y recibe ayuda por parte de un aliado, su Dado objetivo aumenta un nivel si el Director de juego lo considera necesario. Para poder ayudar a un compañero, el personaje que ofrece la ayuda ha de tener al menos 1 punto en la **Habilidad** necesaria. Un personaje no puede ayudar a otro en una **Tirada de Ataque**.

TIRADAS DE ATAQUE

Durante el **Combate**, varios individuos intentarán golpearse entre sí. Cuando un personaje intenta atacar a otro ha de realizar una **Tirada de Ataque**, que viene a ser una **Prueba de Habilidad** contra una Dificultad estática establecida por la Defensa o Voluntad del objetivo.

TIRADAS ENFRENTADAS

En determinadas ocasiones, dos personajes querrán lograr algo que va en contra de lo que quiere el otro. Esto se conoce como una **Tirada enfrentada**, y se resuelve del siguiente modo.

Cada personaje realiza la prueba, ya sea de **Atributo** o de **Habilidad**, y se comparan resultados. Quien haya sacado un número mayor, gana. Esto se puede aplicar a persecuciones, competiciones, carreras, etc.

En caso de que haya un empate, queda en manos del Director de juego resolverlo; nosotros recomendamos tirar de nuevo hasta que se rompa el empate, pero no es obligatorio.

Johnny el Largo se encuentra con su colegón **Joe el Chungo** y deciden competir por ver quién nada más rápido. Se van hacia la piscina municipal y se lanzan al agua, listos para enfrentarse.

Para que **Joe el Chungo** barra el suelo con la dignidad de su amigo, tendrá que sacar más puntuación en una **Tirada enfrentada** de Físico + Nadar + 1o3d10 que **Johnny el Largo**.

TIRADAS DE SALVACIÓN

Ciertos efectos, condiciones o Poderes provocan que el personaje sufra un estado en el que ha de

realizar una **Tirada de salvación** cada vez que ac-túe. Dicho estado puede ser que el personaje se haya quedado atrapado en una habitación llena de gas venenoso, esté sufriendo inanición, se esté ahogando o se encuentre cerca de un volcán.

El estado provoca un perjuicio al personaje, y seguirá causándose hasta que supere la **Tirada de salvación**; ésta estará asociada a un **Atributo**, por ejemplo Físico o Agilidad, y tendrá que ser superada como si fuese una Prueba de Atributo para anular sus efectos.

Si el estado es causado por un elemento permanente, como puede ser el susodicho volcán o la inanición, superar la **Tirada** anulará los efectos durante el Turno actual. En cambio, si el estado es algún tipo de envenenamiento o quemadura, superarla anulará el perjuicio.

Joe el Chungo se ha pasado de vueltas durante la competición con su colegón y ha terminado atravesando en barrena el muro de la piscina.

Este desagradable suceso le ha llevado hasta unas cloacas abandonadas y anegadas. No tiene aire, así que tendrá que buscar un modo de escapar antes de que muera por asfixia.

Al comienzo de cada Turno, el Director de juego le pide que realice una **Tirada de salvación** de Físico a Dificultad 10 para que **Joe** pueda sobrevivir unos segundos más. No le queda mucho tiempo, pues cada Turno la Dificultad aumenta en 1...

TIRADAS PORCENTUALES

En determinadas ocasiones, un efecto tendrá un % de posibilidades de darse. Esto se conoce como **Tirada porcentual** o **Tirada d100**. Para resolverla, se han de tomar 2 dados de 10 caras y designar uno de ellos como las decenas y otro como las unidades; se realiza la **Tirada** y se comprueba el resultado.

Si el número resultante es:

- Igual o inferior a la Dificultad indicada, la **Tirada** tiene éxito.
- 99, la **Tirada** es un Crítico.
- 00, la **Tirada** es una Pifia.

TIRADAS DE DAÑO

Cuando un objetivo golpea a otro u ocurre algún tipo de efecto, se evalúa mediante tiradas de dados de seis caras (d6); la progresión de **Daño** se calcula del siguiente modo.

- 1b2d6 - Se tiran 2 dados de 6 caras y se guarda el resultado más bajo.
- 1d6 - Daño básico. Personajes desarmados, armas improvisadas, etc
- 1d6+1
- 1d6+2
- 1d6+3
- 2d6 - Al alcanzar un +4 en la escala de **Daño**, en lugar de sumar se añade un dado adicional.
- 2d6+1
- 2d6+2
- 2d6+3
- 3d6, etc.

Para calcular la media de daño, se considera que cada d6 viene a ser 4.2 de **Daño**. Por ejemplo, $3d6 + 3 = 4.2 + 4.2 + 4.2 + 3 = 15.6$ de daño medio.

EXPLOTAR EL DADO

Cuando se saque el valor máximo en un dado, se considera que éste "explota". Esto quiere decir que se guarda ese valor y se vuelve a tirar, sumando el siguiente resultado; si vuelve a salir otra vez el valor máximo, se vuelve a tirar y así hasta que salga otro valor.

Después de pasar un mal rato, **Joe el Chungo** ha deducido cómo va a salir de las cloacas anegadas: se le ocurre golpear con fuerza las paredes para que la estancia se derrumbe y así el agua se cuele entre las grietas. Algo... arriesgado.

El Director de juego le pide que realice una Prueba de Físico a Dificultad 21 (*Casi imposible*), cosa que hace encantado y tira sus 3d10. La fortuna sonrío a **Joe**, que saca un 4, 10 y 10, por lo que repite el Dado objetivo; el resultado es un 8, sacando un total de 18 (10 + 8) + 7 de Físico, total 25. **Joe el Chungo** logra su objetivo y destruye las malvadas paredes de la alcantarilla.

En las **Tiradas** de **Atributo**, **Habilidad** o enfrentadas, sólo puede explotar el Dado objetivo. Esto quiere decir que si sale un 10 en otro dado de los 3d10, no contaría si no es el Dado objetivo.

Con los dados de **Daño** ocurre lo mismo; si se saca un 6 en uno de los dados, se vuelve a tirar y se suma todo el resultado. Las armas son letales y un cuchillo oxidado puede ser mortal si se clava en una zona delicada.

DESAFÍOS DE HABILIDAD

Durante el desarrollo de la partida, van a haber situaciones en las que una simple Prueba de Habilidad no va a ser suficiente para resolver la situación. Imagínate que el grupo de jugadores ha de romper la cerradura de una puerta blindada, hackear el ordenador de un peligroso criminal para averiguar cuál será su próximo objetivo o perseguir al ladrón que se está escapando por la azotea. Para esto, utilizamos los **Desafíos de habilidad**.

Joe el Chungo está a punto de asfixiarse tras haberse quedado encerrado en las cloacas debajo de la piscina municipal.

El Director de juego le da un ultimátum: tiene 3 Turnos para superar una Dificultad objetivo de 26 utilizando su Físico + Atletismo, o morirá aplastado por litros de aguas fecales.

Joe se prepara para intentar luchar por su vida y realiza las 3 **Tiradas** pertinentes, sacando un 8, un 13 y un 11.

Tras haber logrado un total de 32, supera el **Desafío de habilidad** y **Joe el Chungo** encuentra una pequeña abertura en el techo de la sala, por la cual puede sacar su enorme y estúpida cabeza para sopesar un plan que le saque de ahí.

Un **Desafío de habilidad** consiste en realizar varias **Tiradas** durante un determinado número de Turnos para superar una Dificultad objetivo definida por el Director de juego.

El resultado de cada **Tirada** se suma al cómputo total, y si supera el objetivo establecido antes de que se acaben el tiempo, el **Desafío** tiene éxito; si no, bueno, pues los jugadores van a pasar un mal rato con total seguridad.

CRÍTICOS

De vez en cuando, existe la posibilidad de un personaje lo haga excepcionalmente bien, logrando lo que se conoce como un éxito **Crítico**.

Si el resultado de una **Tirada** supera en 10 puntos la Dificultad, se considera que ha sido un éxito **Crítico**. El personaje no sólo logra hacer lo que quería, sino que lo hace con una perfección digna de los grandes maestros o realiza un ataque espléndido que deja sin aliento a sus enemigos. Como siempre, queda en manos del Director de juego definir los efectos del **Crítico**.

Si la **Tirada** está relacionada con algún **Poder** o efecto especial, cada aumento de 10 añade 1 Turno de duración, 1 objetivo adicional u otra condición que defina el Director de juego; en el caso de que fuese una Tirada de Daño, cada aumento de 10 añade 1d6 adicional a la Tirada de Daño.

Tras causar daños catastróficos a las instalaciones de la piscina, **Joe el Chungo** ha de enfrentarse al malvado mánager del centro deportivo, así que le pega un buen puñetazo en la cara.

El resultado de su **Tirada** de ataque es 30, mientras que la Dificultad para impactar a tal abominable ser es 10; **Joe** ha obtenido 2 aumentos de 10 por encima de la Dificultad ($30 - 10 = 20 / 10 = 2$), por lo que obtiene 2d6 adicionales a la hora de hacer daño al terrible y deleznable mánager.

PIFIAS

Al igual que uno puede hacer las cosas de manera estupenda, también puede cometer fallos catastróficos con consecuencias funestas y horrendas. Una **Pifia** es cuando el Dado objetivo tiene como resultado un 1 y el próximo valor más alto es igual o menor que 5; el triple 1 es **Pifia** absoluta, nefasta y apocalíptica.

Que el Director de juego se frote las manos y prepare algo muy divertido.

El épico enfrentamiento entre **Joe el Chungo** y el mánager le ha dejado agotado por completo, pero aún debe huir de un grupo de culturistas enfurecidos que quieren acabar con él por haber roto las máquinas de hacer pesas.

Joe tiene que trepar un muro divertido antes de poder parapetarse, por lo que el Director de juego le pide que haga una **Tirada** de Físico + Escalar a Dificultad 18 (*Difícil*). Joe tira los dados y el resultado de su **Tirada** es 1, 1 y 3; una horrenda **Pifia**.

El Director de juego sonríe ante tanta acumulación de belleza y comienza a describirle las consecuencias de la terrible **Pifia** que acaba de cometer **Joe el Chungo**.



CAPÍTULO 8: COMBATE

En ciertas ocasiones la situación llegará a un punto en el que ni las **Tiradas** ni la interpretación puedan dar una solución, requiriendo que los jugadores y el Director de juego se involucren en un simulado conflicto violento. El **Combate** del **Sistema Athkri** no pretende ser realista, por lo que sus reglas intentan ser sencillas y accesibles.

CASILLAS

El **Combate** del **Sistema Athkri** está pensado para representarse con tablero y miniaturas, tokens u otro tipo de representación visual. Si no tienes interés en utilizar ninguno de estos objetos, no pasa nada; se puede obviar sin ningún problema si eres capaz de visualizar dónde están los combatientes.

Cada **Casilla** representa un espacio en el campo de batalla, y ocupa una superficie (aproximada) de 2m por 2m.

TAMAÑO

No todos los personajes ocupan el mismo espacio durante el **Combate**: habrá unos más corpulentos que otros, y es necesario definir ciertos **Tamaños**. Si no se indica lo contrario, cada combatiente tiene un **Tamaño Normal**; criaturas como perros, gatos, gnomos tendrán un **Tamaño Pequeño**, mientras que bestias grandes y temibles como un oso, un ogro o un corpulento visitante de la *Galaxia X* tendrán un **Tamaño Grande**.

La columna de **Espacio** indica cuantas **Casillas** ocupa la criatura; el valor de **Alcance** se aplica a las Tiradas de Ataque cuerpo a cuerpo.

Tamaño	Espacio	Alcance	Altura máxima	Ejemplos
Minúsculo	0,5	-1	0,75m	Ratón, ardilla
Pequeño	1	0	1,5m	Niño, perro
Normal	1	0	3m	Ser humano
Grande	2×2	1	6m	Oso, tigre, león
Enorme	3×3	2	9m	Elefante, hipopótamo
Gigante	4×4	3	12m	Helicóptero, mamut

FASES DEL COMBATE

El **Combate** se divide en dos fases: **Preparación**, en la que los contendientes utilizan su característica de **Iniciativa** para decidir quién actuará antes o después y **Desarrollo**, dónde se llevan a cabo **Acciones** para neutralizar o derrotar al rival.

PREPARACIÓN

Al inicio de cada **Combate**, todos los participantes realizan una Tirada de Iniciativa y actuarán en orden de mayor a menor según la **Tirada**. Los empates se resuelven mediante comparación de la **Característica** de Iniciativa (el que más tiene actúa antes) o según considere el Director de juego si esto no desempata.

Cada personaje dispone de una Acción Mayor y una Acción Menor por turno; cada participante que saque 20 o más en la Tirada de Iniciativa, obtendrá

una Acción Mayor adicional por cada 10 puntos por encima de 20 (2 acciones por 20, 3 acciones por 30, 4 acciones por 40, etc.).

DESARROLLO

Siguiendo el orden de Iniciativa, los contendientes hacen uso de sus capacidades en **Combate**.

- Un **Turno** es cuando un personaje actúa y lleva a cabo **Acciones**.
- Cada **Fase de Desarrollo** finalizada (todo participante ha actuado), se denomina **Ronda**.

Un **Turno** dura 3 segundos, y durante ese tiempo cada participante tiene, como mínimo, una Acción Mayor, una Acción Menor y tantas Acciones Gratuitas como el Director de juego considere. Si el resultado de Iniciativa es superior a 20, obtiene Acción Mayor adicionales.

CONCLUSIÓN

El **Combate** finaliza cuando queda únicamente un bando con miembros activos, los combatientes de un bando deciden rendirse o huir u ocurren otras condiciones que llevan a los participantes a parar su enfrentamiento.

ALCANCE Y DISTANCIA

Cuando un personaje realiza un ataque a distancia contra un objetivo, utiliza como Dificultad la característica de Cobertura de este último.

Este valor es variable que depende de la distancia que separa al objetivo del agresor; con el fin de simplificar esta puntuación, tenemos en cuenta cuatro distancias, cada cual con un valor distinto.

Distancia	Cobertura
Bocajarro	10
Corta	15
Media	20
Larga	25

Cada arma a distancia dispone de un valor denominado **Alcance**, en el que se definen las distancias **Corta, Media y Larga** en metros.

Estas puntuaciones sirven para especificar la Cobertura que tiene un objetivo dependiendo del arma que use el agresor.

Un arco largo tiene **Alcance** 25/50/100. Esto quiere decir que un objetivo a 25 metros tendría una Cobertura de 15, mientras que otro a 100 metros (o más) tendría una Cobertura de 25.

ARMAS A DISTANCIA EN CUERPO A CUERPO

Si el objetivo está adyacente -o a **Bocajarro**- al personaje y éste no posee ningún **Rasgo** o **Poder** que le permitan atacar a distancia desde tan cerca, el personaje reduce su Dado objetivo un nivel.

Si ya guarda el dado bajo por cualquier otro efecto, sufrirá en su lugar una penalización -2 a la Tirada de Ataque.

COBERTURA

Además de la **Distancia** del objetivo, lo que esté haciendo también influye en la característica de Cobertura.

La tabla a continuación especifica ciertas situaciones en las que la Dificultad de impactar al objetivo se verá incrementada por el valor indicado.

El objetivo está...	Cobertura
Entre otros objetivos adyacentes	+2
En movimiento	+3
Tumbado	+5
Tras un obstáculo ligero (un árbol)	+2
Tras un obstáculo medio (un carruaje)	+4
Tras un obstáculo grande (una trinchera)	+6

Esta tabla sugiere ciertas modificaciones genéricas, pero el Director de juego puede dar o quitar puntos de Cobertura según la situación lo requiera.

SALUD Y MUERTE

La **Característica** de Puntos de Salud es lo que define si un contendiente puede actuar o si está fuera de combate. Es una puntuación abstracta para poder delimitar el estado de los participantes; cuando un personaje reciba puntos de daño, no significa que sufra heridas graves, si no que va perdiendo poco a poco su resistencia física y cuando se consumen por completo, significa que no puede aguantar más y cae rendido. En ese momento es cuando se puede considerar que ha recibido heridas.

NIVELES DE ESTADO

A medida que los personajes sufren daño, van acumulando lesiones y molestias que les provocan distintos niveles de **Heridas**. Cuando un personaje está herido, padece distintas penurias que afectan a sus **Tiradas** y a su funcionamiento en **Combate**.

ESTABLE

El personaje se considera Estable si tiene más Puntos de Salud que su valor de Físico.

MALHERIDO

El Dado objetivo del personaje se reduce un nivel. Un individuo queda **Malherido** cuando sus Puntos de Salud son igual o menos que su valor en Físico.

En caso de personajes no jugadores, se considera que está **Malherido** si sus Puntos de Salud son menos que sus Puntos de Salud máximos / 4 (redondeando hacia abajo).

INCONSCIENTE

Un personaje pierde el conocimiento si sus Puntos de Salud equivalen a 0 -o menos-. Al comienzo de

cada Turno, ha de realizar una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 12. Un personaje **Inconsciente** también está Indefenso.

Si tiene éxito, se estabiliza y sus Puntos de Salud se ajustan a 1; si falla, recibe tantos puntos de daño automáticos como su valor en Físico, que no se pueden reducir. Si vuelve a fallar una segunda vez, recibirá tanto daño como su Físico x2, y así sucesivamente hasta que muera. Este daño puede ser una hemorragia interna, un desangramiento o algún tipo de fallo biológico.

Un personaje que se estabilice por sí mismo recobrará el conocimiento en 1d6 minutos, aunque si vuelve a sufrir daño quedará **Inconsciente** de nuevo, y no podrá volver a estabilizarse sin ayuda externa.

Si un personaje recibe cualquier tipo de curación mientras está **Inconsciente**, sus Puntos de Salud se ajustan a 0 y después recibe el valor de curación obtenido.

MUERTO

El individuo que acumula tantos puntos de daño -o más- como su valor en Físico x6 muere definitivamente.

CURACIÓN NATURAL

La curación natural se realiza al descansar de manera adecuada. Por cada 6-8 horas de descanso se recuperan tantos Puntos de Salud como el valor del **Atributo** Físico del personaje. En caso de que el lugar esté resguardado, limpio y no se interrumpa el sueño, la recuperación aumenta a Físico x2.

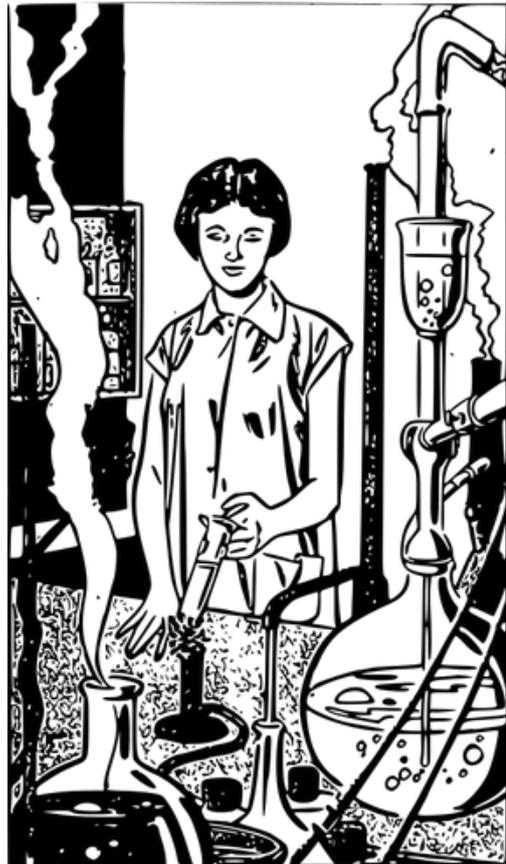
Los Puntos de Esfuerzo se recuperan al completo tras descansar, mientras que los Puntos de Maná se regeneran tras meditar en tranquilidad durante 10 minutos por punto a recuperar.

Para poder meditar, el personaje ha de superar una Prueba de Mente a Dificultad 12. Sólo puede meditar una vez al día y si la meditación es interrumpida, no recobrará Maná.

RECUPERAR EL ALIENTO

Tras un **Combate**, los personajes pueden recobrar el aliento si han recibido daños; esto les permite regenerar 1d6 Puntos de Salud mientras cubren sus heridas, alivian los moratones y suspiran.

Si el Director de juego es libre de prescindir de esta regla si así lo considera.



COMBATE AVANZADO

COMBATE CON DOS ARMAS

Un personaje puede luchar dos armas ligeras en cada mano; por ejemplo, puede estar armado con dos dagas, una espada corta y una daga, etc. Ha de llevar una armadura ligera (con un valor de Esforbo máximo de 1) o no llevar ninguna. El personaje sufre una penalización -4 a Ataque cuerpo a cuerpo, pero puede llevar a cabo dos ataques (uno con cada arma) utilizando una única Acción Mayor.

COMBATE MONTADO

Un personaje que esté subido a una montura y desee combatir con ella, tendrá que realizar, como Acción gratuita, una Prueba de Cabalgar a Dificultad 15 antes de actuar en su Turno; si la supera, obtiene una bonificación +2 a su Tirada de Ataque por estar en una posición con ventaja.

Si se ataca a la montura, su jinete ha de realizar una Prueba de Cabalgar a Dificultad 15 para que no le arroje al suelo; si falla, sufre 1d6+2 de Daño y pierde el control de la bestia, que huirá del lugar lo más rápido que pueda.

La montura puede estar entrenada para el **Combate** o puede gozar de algún vínculo especial con su jinete, permitiéndole actuar de forma diferente, según la lógica y bajo la supervisión del Director de juego.

DEFENSA ACTIVA

En lugar de emplear la **Característica** de Defensa como valor pasivo para defenderse de las agresiones, el personaje puede realizar una Tirada enfrentada contra su atacante. El agresor realiza una Prueba de Físico + Combate cuerpo a cuerpo y el defensor realiza una Prueba de Agilidad + Esquivar; en caso de que el defensor saque mayor puntuación, el ataque es un fallo.

Esta regla sólo se puede emplear en combate cuerpo a cuerpo, ya que los ataques a distancia emplean la **Característica** de Cobertura.

DIVIDIR ACCIONES

Si un personaje quiere hacer varias cosas durante su Turno, técnicamente no sería capaz debido al escaso lapso de tiempo que duran las Rondas. Sin embargo, si el Director de juego considera necesario

permitir a sus jugadores que dividan acción, pueden emplear su Acción Mayor en hacer dos Acciones Mayores, pero guardando el valor más bajo en el Dado objetivo en cada una de ellas.

Si el personaje ya guarda el valor más bajo del Dado objetivo por cualquier motivo, no puede **Dividir acciones**.

EMBOSCADAS

Un individuo, oculto o invisible, puede llevar a cabo una Tirada enfrentada de Sigilo contra la Atención del objetivo. Si se tiene éxito, el agresor puede realizar un Ataque básico gratuito contra el objetivo; el Director de juego puede aplicar bonificaciones para este ataque según su criterio.

El objetivo de una **Emboscada** no puede ser consciente de que su atacante pretende herirle.

FLANQUEOS Y ATAQUES SORPRESA

Dos o más personajes que rodeen a un mismo oponente reciben una bonificación +2 a la Tirada de ataque. Se aplica la misma bonificación si, al atacar a distancia, dos o más personajes disparan al mismo objetivo en el mismo Turno.

Un personaje que ataque por la espalda o a un objetivo que no sea consciente del peligro, recibe una bonificación +4 a su Tirada de ataque.

LOCALIZACIÓN DE DAÑO

Para especificar dónde se impacta al atacar, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia, se puede emplear el valor del Dado objetivo de la Tirada de ataque; la siguiente tabla indica el resultado con la localización en el cuerpo del objetivo.

Dado objetivo	Localización
2, 4	Extremidades inferiores
5	Parte baja del cuerpo
6, 8	Pecho
3, 7	Extremidades superiores
9	Genitales
10	Cabeza

Los efectos adicionales que puedan surgir por impactar a alguien en sus partes nobles o en el pecho quedan en manos del Director de juego.

TIPOS DE DAÑO

En el mundo hay varios elementos que simbolizan las fuerzas de la naturaleza y la vida, al igual que la muerte y la corrupción. Las criaturas reaccionan de manera diferente cuando son afectadas por un **Elemento** u otro. Mientras que la humedad y el frío son ambientes vitales para unos, otros quizás puedan encontrar su perdición si entran en contacto con estos elementos.

LISTA DE ELEMENTOS

Elemento	Descripción
Fuego	Llamas, sur, purga.
Frío	Agua, norte, hielo, conservación.
Relámpago	Castigo divino, este, rayos.
Veneno	Ponzoña, oeste, naturaleza.
Ácido	Tecnología, polución.
Fuerza	Energía invisible, fuerza de voluntad.
Impío	Maldad, corrupción, muerte.
Radiante	Bondad, luz, esperanza.
Sónico	Ondas de sonido.
Psíquico	Dolor mental, psiónica.

DAÑO ELEMENTAL

Por sí solos, los **Elementos** son sólo palabras descriptivas; pero se pueden aplicar con las criaturas y los personajes, añadiéndoles una capa más de complejidad para definir sus debilidades o resistencias.

Por ejemplo, un hombre reptil de los pantanos puede ser resistente al **Frío** pero débil al **Ácido**, ya que está más acostumbrado a las frías aguas de su ciénaga que al mortal toque de una **Salpicadura de ácido**.

Cuando un individuo sufre daño de un **Elemento** al que es débil, recibe el doble de Daño total; mientras que si es resistente al **Elemento**, recibe la mitad de Daño, redondeando hacia abajo.

OTROS ELEMENTOS

Si el Director de juego requiere añadir o quitar **Elementos** a esta lista, tiene total libertad de hacerlo. Por ejemplo, puede añadir el **Elemento Explosión**, que simboliza el daño hecho por las deflagraciones y estallidos de armas pesadas; o puede quitar el **Elemento Veneno** y **Ácido** para unirlos en uno solo: **Corrosión**.

CAPÍTULO 9: ACCIONES

Durante un **Combate**, un personaje puede realizar diversas **Acciones**, descritas a continuación. Cualquier personaje del **Sistema Athkri** será capaz de llevarlas a cabo, sin importar su trasfondo o su entrenamiento.

ACCIONES MAYORES

ATAQUE BÁSICO

El personaje emplea el arma equipada para intentar causar daño a uno o varios objetivos, según las especificaciones del arma. Para alcanzar a un objetivo, se debe superar una **Tirada** que varía si el arma es cuerpo a cuerpo o a distancia. Si no tiene ningún arma equipada, no puede atacar a distancia. Obviamente, si el ataque es cuerpo a cuerpo el personaje ha de estar adyacente al objetivo.

CUERPO A CUERPO

Prueba de Ataque cuerpo a cuerpo a Dificultad la Defensa del objetivo.

A DISTANCIA

Prueba de Ataque a distancia a Dificultad la Cobertura del objetivo.

Para ataques a distancia se ha de tener en cuenta el **Alcance** del arma, ya que la Dificultad varía según lo lejos que esté el objetivo.

Si la **Tirada** tiene éxito, el personaje tendrá que realizar una Tirada de Daño según el arma que tenga equipada. Hay que tener en cuenta también cualquier tipo de bonificación por **Poderes, Equipo** u otras condiciones.

Si el resultado de la **Tirada** supera por 10 puntos el valor de la Dificultad, ya sea Defensa o Cobertura, la Tirada de Daño obtiene 1d6 adicional por cada 10 puntos de más.

Si sacamos un 36 contra una Defensa de 15, eso haría 2d6 adicionales al daño normal al superar en 20 o más la Dificultad.

AYUDAR A UN ALIADO

El personaje ofrece su ayuda a un compañero si tiene al menos 1 punto en las **Habilidades** implicadas; gasta su **Acción** en aumentar el Dado objetivo de su aliado.

CAMBIAR DE ARMA

El personaje tira su arma al suelo y blande otra que tenga a mano. Es recomendable que cada jugador

especifique dónde y cómo porta las diferentes armas su personaje.

DEFENDERSE

El usuario adopta una actitud defensiva para intentar evitar que le alcancen los impactos enemigos. Si el personaje se defiende, gana una bonificación temporal de +5 a su **Característica** de Defensa hasta el comienzo de su siguiente Turno.

MANIPULAR UN OBJETO

El personaje agarra o recoge un objeto a su alcance (en la misma Casilla o en una Casilla adyacente) siempre y cuando pueda usar sus manos -o apéndices similares-.

PRIMEROS AUXILIOS

Requiere 1 uso de Material de curandero. Realizas una Prueba de Medicina a Dificultad 14 mientras aplicas vendajes y/o ungüentos a un objetivo adyacente a ti (que puedas tocar); en caso de éxito, el objetivo recupera 1d6 Puntos de Salud.

Un paciente sólo puede beneficiarse de **Primeros auxilios** si está herido y una única vez al día. Ha de descansar al menos ocho horas para volver a recibir sanación de este tipo.

AGARRAR

Para apresar y mantener a un oponente, el personaje ha de realizar un Ataque cuerpo a cuerpo con una bonificación +2 a la Defensa del objetivo. Si tiene éxito, Agarra a su objetivo; éste no puede moverse durante su Turno, aunque puede intentar zafarse (con una Tirada enfrentada de Físico + Aguante contra el Ataque cuerpo a cuerpo del agresor), atacar con las extremidades que tenga libres, la cabeza o algún órgano adicional o no hacer nada. Si logra soltarse, podrá realizar un Ataque cuerpo a cuerpo de manera gratuita a su agresor.

Mientras el personaje tiene agarrado a un enemigo, puede moverse un máximo de 4 metros (2 Casillas), puede utilizar al objetivo como escudo humano (bonificación +6 a Defensa y Cobertura) o puede realizar un Ataque cuerpo a cuerpo contra él con un arma a una mano; recibe una bonificación +4 a

Ataque cuerpo a cuerpo si decide atacar a su objetivo mientras lo Agarra.

Obviamente, se recomienda utilizar la lógica a la hora de emplear esta **Acción**.

EMPUJAR

Si un personaje quiere empujar con violencia a otro objetivo para desplazarlo o tirarlo al suelo, ha de realizar una Tirada enfrentada de Físico. Si tiene éxito, puede mover 1 Casilla (2m) al adversario en dirección contraria o derribarlo; si falla, quedará adyacente al enemigo y no podrá volver a intentar el **empujón** en el siguiente Turno.

GOLPEAR CON EL ESCUDO

Para emplear un escudo como un arma e impactar a un enemigo, ha de tratarse como un arma cuerpo a cuerpo y el Daño que causa es 1d6+1 contundente.

Es posible que existan otros escudos con encantamientos o propiedades especiales, pero esta regla se aplica a cualquier **Escudo** estándar no mágico.

ACCIONES MENORES

APUNTAR

Sólo puede utilizarse si el usuario tiene un arma a distancia equipada. Permite apuntar a un objetivo para obtener una bonificación +2 al próximo Ataque a distancia realizado contra él.

ARROJAR UN OBJETO

El usuario tira un objeto, como una poción, una caja o un pergamino, a un aliado que está lejos de él. El receptor tendrá que hacer una Prueba de Agilidad + Reflejos a Dificultad 10 + 2 por cada Casilla (o por cada 2m) que separe del usuario para recogerlo.

Si se lanza un objeto con intenciones hostiles, se ha de tratar como un Ataque básico a distancia.

MANIPULAR UN MECANISMO

Bajar una palanca, pulsar un botón o girar una manivela son **Acciones Menores**. Para otro tipo de mecanismos, como *hackear* una computadora o averiguar la combinación de una puerta, se requerirán varias **Acciones Mayores**.

USAR UN CONSUMIBLE

Un objeto consumible, como una poción, un elixir o un talismán, se puede utilizar para obtener algún tipo de beneficio temporal y único.

ACCIONES GRATUITAS

Hay ciertas acciones dentro del combate que, debido a su trivialidad, no consumen ninguna **Acción Mayor** o **Menor**: estas son las denominadas **Acciones gratuitas**. Aunque no existe ningún límite, se recomienda tanto a los jugadores como al Director de juego utilizar la lógica para no excederse hablando.

PRONUNCIAR UNAS PALABRAS

Es normal que los personajes quieran comunicarse entre sí mientras combaten, ya sea para compartir información importante (*¡Yo llevo cinco muertos, pringado!*), dar órdenes o amenazar a un rival. Si alguien quiere hablar, no consume ninguna acción soltar un improperio o una instrucción.

TIRAR EL ARMA AL SUELO

El personaje tira el arma que tenga en las manos al suelo, quedando desarmado. No confundir con Cambiar de arma, que implica tirar una al suelo y blandir otra.



ACCIONES VARIABLES

Este tipo de **Acciones** pueden ser **Mayores** o **Menores**, dependiendo del efecto que se quiera lograr o de otras reglas.

MOVERSE

Durante el **Combate**, los contendientes querrán cambiar de posición, apartarse de baldosas llameantes o alejarse de pozos de ácido. Dependiendo de la **Acción** que gaste el personaje, moverá más o menos Casillas.

- **Acción Mayor:** el personaje se mueve su valor de Movimiento; generalmente, hasta 6 metros (4 Casillas).
- **Acción Menor:** el personaje se mueve la mitad de su valor de Movimiento, redondeando hacia arriba; generalmente, hasta 3 metros (2 Casillas).

TUMBARSE Y PONERSE DE PIE

Un combatiente puede agacharse y tumbarse como parte de su movimiento sin coste adicional, pero un individuo que esté tumbado o tirado en el suelo, ha de gastar una **Acción Menor** en ponerse de pie. Esto sólo puede ocurrir una vez por Turno.

DIVIDIR MOVIMIENTO Y LÍMITES

Si un personaje desea mover 1 Casilla, realizar otra **Acción** y después moverse el resto, puede hacerlo siempre y cuando no agote su valor de Movimiento durante la **Acción**.

Un personaje puede moverse como máximo 9 metros (6 Casillas) por Turno, no puede atravesar Casillas (o espacios) que estén ocupadas por enemigos y no puede finalizar su **Movimiento** en una Casilla ocupada por otro personaje, ya sea aliado o enemigo.

RECARGAR UN ARMA

Ciertas armas a distancia necesitan recargarse, ya sea cada disparo o después de haber agotado un cargador. Dependiendo del tipo de arma, se requiere un tipo de **Acción** u otra.

- Arco: 1 **Acción Menor**
- Ballesta o arma de fuego: 1 **Acción Mayor**

USAR UN PODER

Ya sea emplear una Técnica secreta de artes marciales o lanzar un poderoso Conjuro arcano, los **Poderes** consumen por lo general una **Acción Mayor**, aunque otros pueden gastar tan sólo una **Acción Menor**.



CAPÍTULO 10: CONDICIONES

Durante los **Combates**, los personajes sufrirán diversos cambios en su estado vital, alterando cómo reaccionan ante los sucesos. El peligroso veneno de un escorpión o un corte profundo harán que el afectado sufra Daño cada Turno, la mirada de un monstruo mitológico convertirá a sus víctimas en piedra, etc.

AGARRE

Un ser **Agarrado** ha sido inmovilizado por un adversario, una trampa u el efecto de un **Poder**; no puede Moverse, y cada Turno ha de realizar una Tirada enfrentada de Físico + Aguante contra el Ataque cuerpo a cuerpo (u otra Dificultad asignada por el Director de juego) del origen del **Agarre**.

Si intenta atacar o usar un **Poder**, sufrirá una penalización -4 a sus **Tiradas**, e incluso puede ser incapaz de llevar la **Acción** a cabo si el Director de juego lo considera así. Ciertas criaturas causan Daño si el afectado no logra liberarse del **Agarre**.

Si lo que provoca el **Agarre** es una criatura, podrá Moverse si mantiene el **Agarre**, pero empleando la mitad de su Movimiento. Otros seres, debido a su forma corporal o su naturaleza, no podrán moverse en estas condiciones.

CEGUERA

El afectado ha visto cómo sus órganos sensoriales de la vista han sido deshabilitados por el efecto de una fuerte luz o un **Poder**.

Su **Característica** Defensa se reduce a 5, cualquier tipo de **Tirada** relacionada con la vista falla (por lo general, de Intuición) sin derecho a prueba y, si se mueve, ha de realizar una Prueba de Agilidad + Atletismo a Dificultad 15 si va a caminar tanto como su valor de Movimiento; si falla esta prueba, tiene un 50% de posibilidades de caer Derribado.

CONFUSIÓN

Un ser que esté **Confundido**, ya sea por efectos naturales o mágicos, trata a todos los combatientes como enemigos y ha de realizar una Tirada d100 cada vez que actúa en su Turno para ver cómo reacciona ante la situación.

Resultado	Comportamiento
01-25	Actúa con normalidad.
26-50	No hace nada, sólo balbucear incoherencias.
51-75	Se golpea a sí mismo con el arma equipada.
76-99	Ataca a la criatura más próxima con lo que pueda.

Utilizar un **Poder** de Toque contra un aliado **Confundido** requiere que el personaje realice una Tirada de ataque contra la Defensa del afectado; si falla, el efecto falla.

DAÑO CONTINUO

Ciertas trampas, ataques o peligros causan algún tipo de infección o malestar al personaje, provocando pérdidas de Puntos de Salud al comienzo de su Turno. Cuando un personaje se ve afligido por **Daño continuo**, sufre una cantidad de Daño determinada por la naturaleza del peligro.

Para librarse de un **Daño continuo**, el personaje ha de superar una Tirada de Salvación de Físico establecida por la potencia del efecto; el Director de juego puede encontrar la Dificultad en la descripción del mismo.

DERRIBO

El afectado está en el suelo, ya sea porque se ha caído de bruces, ha sido arrollado por un enemigo corpulento o porque se ha tumbado. Sufre una penalización -4 a las Tiradas de Ataque cuerpo a cuerpo y a su Defensa, una bonificación +5 a su Cobertura y se ve incapaz de utilizar armas a distancia salvo ballestas o fusiles.

Ponerse en pie requiere utilizar una **Acción** de Moverse.

DOMINACIÓN

Un individuo **Dominado** está bajo el control de otro ser; el afectado sufre una penalización -2 a todas sus **Tiradas** mientras se encuentre bajo este efecto. Al comienzo de cada Turno del afectado, es el *controlador* quien decide las **Acciones** que va a tomar.

Si se obliga al afectado a realizar actos que pongan en peligro su vida, la de sus familiares o amigos, o atenten contra sus valores morales, podrá intentar librarse de la **Dominación** mediante una Tirada de salvación de Mente a una Dificultad establecida por el Director de juego, según lo transgresora que sea la orden.

ENFERMEDAD

Las causas por las que alguien puede enfermar son muy variadas, y los síntomas físicos se hacen presentes de formas insospechadas. Cuando un personaje se encuentra **Enfermo**, sufre una penalización -2 a todas sus **Tiradas**, más cualquier otro efecto derivado de la **Enfermedad**.

FASCINACIÓN

Un individuo embrujado por un hechizo mesmerizante ve nublado su raciocinio y su capacidad para tomar decisiones. Durante el embrujo, el afectado es incapaz de llevar a cabo acciones hostiles contra el origen de su **Fascinación**; aparte, sufre una penalización -4 a las Pruebas de Mente, Intuición y Presencia.

HERIDAS

A medida que los personajes sufren daño, van acumulando lesiones y molestias que les provocan distintos niveles de **Heridas**. Cuando un personaje está herido, padece distintas penurias que afectan a sus **Tiradas** y a su funcionamiento en **Combate**.

ESTABLE

El personaje se considera **Estable** si tiene más Puntos de Salud que su valor de Físico.

MALHERIDO

El Dado objetivo del personaje se reduce un nivel. Un individuo queda **Malherido** cuando sus Puntos de Salud son igual o menos que su valor en Físico.

En caso de personajes no jugadores, se considera que está **Malherido** si sus Puntos de Salud son menos que sus Puntos de Salud máximos / 4 (redondeando hacia abajo).

INCONSCIENTE

Un personaje pierde el conocimiento si sus Puntos de Salud equivalen a 0 -o menos-. Al comienzo de cada Turno, ha de realizar una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 12. Un personaje **Inconsciente** también está Indefenso.

Si tiene éxito, se estabiliza y sus Puntos de Salud se ajustan a 1; si falla, recibe tantos puntos de daño automáticos como su valor en Físico, que no se pueden reducir. Si vuelve a fallar una segunda vez, recibirá tanto daño como su Físico x2, y así sucesivamente hasta que muera. Este daño puede ser una

hemorragia interna, un desangramiento o algún tipo de fallo biológico.

Un personaje que se estabilice por sí mismo recobrará el conocimiento en 1d6 minutos, aunque si vuelve a sufrir daño quedará **Inconsciente** de nuevo, y no podrá volver a estabilizarse sin ayuda externa.

Si un personaje recibe cualquier tipo de curación mientras está **Inconsciente**, sus Puntos de Salud se ajustan a 0 y después recibe el valor de curación obtenido.

MUERTO

El individuo que acumula tantos puntos de daño -o más- como su valor en Físico x6 muere definitivamente.

INDEFENSIÓN

Algo impide al individuo actuar y lo deja a merced de todo tipo de agresiones. El afectado no puede defenderse de ningún ataque, por lo que sus Características de Defensa y Voluntad bajan a 0. Esta **Condición** no altera su Cobertura ni su Blindaje, en caso de que lo tuviese.

Si un personaje sufre daño estando **Indefenso**, y el resultado es igual o más que su valor de Físico x2, ha de superar una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 13; si falla, muere sin remedio.

INVISIBILIDAD

Un individuo **Invisible** es incapaz de ser detectado mediante la vista. El afectado obtiene una bonificación +4 a sus Pruebas de Sigilo y a sus Tiradas de Ataque contra objetivos que no lo puedan ver.



MIEDO

El miedo se hace presente en los corazones de animales, humanoides y otros seres mortales, por lo que cualquier criatura que esté **Asustada** sufre una penalización -2 a todas sus **Tiradas** y ha de hacer lo posible para alejarse del origen de sus miedos. Aunque si el afectado ve que no hay por dónde escapar, es muy probable que use al máximo sus capacidades para destruir lo que le esté asustando.

PARÁLISIS

El individuo ha sido afectado por algún tipo de **Parálisis** biológica o mágica, impidiendo que su cuerpo se mueva con normalidad. Aunque la sustancia nociva y paralizante corra por su organismo, el afectado aún puede tomar **Acciones**; el personaje sufre una penalización -4 a su Cobertura y tiene un 50% de posibilidades de quedarse paralizado, cancelando la **Acción** que desearía tomar, cada vez que actúe en su Turno.

PETRIFICACIÓN

Una terrible maldición ha convertido la piel del afectado en dura roca, transformándolo en una estatua. No puede tomar ninguna **Acción**, sufre una penalización -10 a Defensa y a Cobertura, obtiene +20 a Blindaje, no envejece y cualquier **Condición** nociva se mantiene en suspensión hasta que se libre de la **Petrificación**.

Si el afectado pierde algún trozo mientras está convertido en piedra, no lo recuperará cuando se disipe el efecto, sufriendo algún tipo de penalización adicional definida por el Director de juego.

PROVOCACIÓN

El afectado ha sido enfurecido por las acciones burlonas, grotescas o idiotas de un adversario, y se ve en la necesidad imperiosa de golpearle inmediatamente, sin centrarse en otros objetivos.

Un individuo **Provocado** sufrirá alguna penalización si no elige como objetivo al origen de su provocación; consulta las peculiaridades de la **Provocación**.

SILENCIO

Las cuerdas vocales, la garganta o la boca del personaje han sido enmudecidas por medios físicos o mágicos, impidiéndole el habla.

El afectado es incapaz de utilizar **Poderes** que requieran la voz, como los **Conjuros** o las **Canciones**, hasta que esta **Condición** sea sanada.



SORDERA

El sistema auditivo del personaje ha sido anulado por un ruido fuerte, una lesión o algún efecto mágico. El afectado sufre una penalización -4 a Iniciativa y fallará cualquier tipo de Prueba relacionada con el oído (generalmente Intuición).

Cualquier **Poder** que requiera que el personaje hable, como un **Conjuro**, tendrá un 30% de posibilidades de fallar; si el personaje ya tiene % de fallo, debido a **Estorbo** por ejemplo, suma el 30% a su % total de fallo.

La **Sordera** hace que el personaje sea inmune a cualquier efecto que requiera escuchar u oír, como puede ser una canción, una maldición o el canto de una sirena.

CAPÍTULO 11: PODERES

Los **Poderes** son disciplinas que permiten a los personajes realizar proezas que el ciudadano común no es capaz de hacer. Utilizar una *Técnica secreta* para seccionar la carótida de tu enemigo con un rápido tajo o invocar llamas infernales mediante el lanzamiento de un *Conjuro arcano* son ejemplos de uso de un **Poder**.

OBTENCIÓN

Durante la Creación de personaje, se pueden obtener **Rasgos** que desbloquean la obtención de **Poderes**; comprueba qué tipo de **Poder** otorga y cuantos pone a disposición del jugador para elegir. Si no otorga ninguno, el jugador tendrá que comprar **Poderes** gastando sus puntos de **Habilidad** bajo la autorización del Director de juego.

Un **Poder** se trata como una **Habilidad** a efectos de juego. Suele estar asociado a un **Atributo**, que se sumará a su valor (oscila entre 1 y 10) en **Tiradas**, y mejorarlo cuesta puntos de **Experiencia**; la puntuación de un **Poder** no se tiene en cuenta a la hora de calcular el límite total de **Habilidades**.

Mediante puntos de **Experiencia**, el personaje puede comprar nuevos **Poderes** del listado si su **Rasgo** se lo permite; cada tipo tiene unas reglas específicas para el aprendizaje.

ETIQUETAS

Ciertos **Poderes** tienen etiquetas definitorias generales, que clasifican su uso y/o efecto.

CONVOCACIÓN



Crean o llaman a algún tipo de criatura que está a tus órdenes; este ser actuará tras de ti en la Iniciativa. Puedes gastar 1 Acción Menor durante tu Turno para darle alguna orden, que realizará cuando sea su Turno, o puedes dejar que actúe por su cuenta a discreción del Director de juego.

DIARIO



Sólo se pueden usar una vez al día; esto quiere decir que el personaje deberá descansar unas 8 horas antes de poder volver a utilizarlo. Ciertas **Razas** descansan a un ritmo distinto; consulta sus **Rasgos** para más información.

RITUAL



Su efecto no es instantáneo, si no que requieren cánticos, bailes o ceremonias para que el sortilegio tenga lugar. A efectos de juego, el personaje ha de emplear unos diez minutos realizando las

preparaciones necesarias antes de que el **Poder** funcione.

TÉCNICAS

Saber dar un golpe certero en el punto débil del enemigo, realizar una finta e incapacitarle desde atrás o dejar caer todo el peso en el extremo del arma para partir un hueso son proezas que todo Guerrero o Bárbaro han logrado. Las **Técnicas** son una mezcla de conocimientos, talento innato y reflejos afilados que permiten llevar a cabo demostraciones físicas de poderío.

APRENDIZAJE

Un personaje ha de poseer, como mínimo, una puntuación en la **Habilidad** indicada, y explicar su aprendizaje de algún modo; el Director de juego puede exigir una justificación, como que el personaje ha llevado a cabo un entrenamiento exhaustivo o ha sido adoctrinado por un gran maestro.

Las **Técnicas** se encuentran clasificadas en **Categorías** que definen cuan complicado es aprenderlas. Aprender una **Técnica** tiene un coste en puntos de **Experiencia** igual al requisito mínimo de **Habilidad** multiplicado por 3.

Categoría	Coste en PX	Habilidad mínima
Básica	6	2
Avanzada	12	4
Experta	18	6
Maestra	24	8

Joe el Chungo quiere aprender la **Técnica** Ataque certero para utilizarla contra unos mandriles peligrosos. Esta **Técnica** es **Básica**, por lo que **Joe** tendrá que pagar 6 PX para poder aprenderla.

ACTIVACIÓN

Para utilizar una **Técnica**, el usuario ha de declararlo, pagar el coste de Puntos de Esfuerzo y realizar la **Tirada** indicada por la misma: en unas ocasiones tendrá que realizar un Ataque básico (con los efectos añadidos por el **Poder**), y en otras realizará una Prueba de **Atributo** + Nivel de la **Técnica**.

El coste en Puntos de Esfuerzo se calcula dividiendo el requisito mínimo de **Habilidad** de la **Técnica** entre 2; por ejemplo, una **Técnica básica** requiere 1 Punto de Esfuerzo. El Esfuerzo empleado al activar la **Técnica** se consume aunque el resultado sea un fallo; una **Técnica** suele considerarse una Acción Mayor, pero puede tener otro tipo.

ALCANCE

Como regla general, cada **Técnica** requiere el uso de un arma o grupo de armas específicos, por lo que emplea las reglas concretas de dichas armas. De otro modo, se define el alcance de la misma mediante metros y Casillas.

MEJORA

En adición al efecto inicial, cada **Técnica** posee un apartado denominado **Mejora** que indica los beneficios obtenibles si se mejora de Nivel.

CONJUROS

Los **Conjuros** son fórmulas arcanas, combinaciones de palabras o demostraciones de pura fuerza de voluntad que alteran la realidad, crean lluvias de fuego o modifican el aspecto de un ser vivo. Los actos sobrenaturales de un Mago o las maldiciones infernales de un Brujo son **Conjuros**.

Los **Conjuros** se clasifican en **Círculos** que indican su potencia, su Dificultad y su coste de Maná, y en **Escuelas de magia**, que definen sus efectos y elementos a los que afectan.

APRENDIZAJE

Para aprender un **Conjuro** es necesario, al menos, conocer un **Conjuro** del mismo **Círculo** ó un **Conjuro** de la misma **Escuela**, pero de **Círculo** inferior.

Joe el Chungo se ha vuelto un mago lanzador de conjuros. Conoce un **Conjuro** de **Primer Círculo** de la **Escuela Elemental** y quiere aprender un **Conjuro** de **Segundo Círculo** de la **Escuela Naturaleza**. Para poder aprender tal **Conjuro**, necesita conocer un **Conjuro** de **Segundo Círculo** de la **Escuela Elemental** o un **Conjuro** de **Primer Círculo** de la **Escuela Naturaleza**.

El método puede variar a discreción del Director de juego. Se puede encontrar un pergamino que albergue la invocación del **Conjuro** o que alguien se lo enseñe al personaje. El coste de Puntos de Experiencia para aprender un **Conjuro** es igual a su Dificultad -6.

No todos los **Rasgos** que permiten aprender **Conjuros** otorgan acceso a todos los **Círculos** o **Escuelas**; si no se hace referencia a ciertas **Escuelas** concretas o limitaciones de **Círculo**, significa que el **Rasgo** permite aprender cualquier **Conjuro**. El Director de juego y el jugador tendrán que ser coherentes con los **Conjuros** que aprende el personaje.

ACTIVACIÓN

Para poder lanzar un **Conjuro** con éxito, el personaje debe realizar una Prueba de Ataque mágico a la Dificultad indicada, y pagar el coste de Maná necesario; tanto el coste de Maná como la Dificultad son definidas por el **Círculo** del **Conjuro**.

Un personaje al que no le queden Puntos de Maná no puede lanzar **Conjuros** y, a no ser que se especifique lo contrario, lanzar un **Conjuro** se considera una Acción Mayor.

- **Dificultad:** se calcula multiplicando el **Círculo** por 2 y sumándole 8. Un **Conjuro** de **Segundo Círculo** tendrá Dificultad 12 ($2 * 2 = 4 + 8 = 12$).
- **Coste de Maná:** igual al **Círculo** del **Conjuro**. Un **Conjuro** de **Segundo Círculo** tiene un coste de Maná de 2 puntos.

Aunque la Dificultad base del **Conjuro** está especificada por su **Círculo**, habrá ciertos **Conjuros** que utilicen valores distintos, como la Voluntad del objetivo o su Defensa. Consulta los detalles del **Conjuro**, y si no aparece ninguna referencia a la Dificultad, significa que utilizará el valor estándar del **Círculo**.

ARMAS Y FOCOS

Para que un personaje pueda lanzar un **Conjuro**, ha de tener las manos libres o canalizar la energía mágica a través de su arma. Ciertos tipos de armas tienen la propiedad Foco, que permiten lanzar el **Conjuro** con facilidad a través de ellas.

Si un personaje lanza el **Conjuro** con un arma que no tenga la propiedad Foco, sufre una penalización -2 a la Tirada de lanzamiento.

CONJUROS Y ESTORBO

Si el personaje tiene algún punto de Estorbo, otorgado por portar armaduras, tiene una posibilidad de que el **Conjuro** no funcione debido a que los materiales protectores interfieren con las energías arcanas.

Para resolver si el **Conjuro** falla debido a la interferencia de las armaduras, consulta la siguiente **Tabla**. Tira 1d100 y si el resultado es igual o menor al % de fallo, el **Conjuro** falla consumiendo el Maná que el personaje haya invertido y haciéndole perder su Turno.

Estorbo	% de fallo
1	20%
2	30%
3	40%
4	50%
5	60%
6	70%
7	80%
8	90%
9+	99%

QUEMAR MANÁ

Un personaje puede consumir más Maná del que indica el **Conjuro** para aumentar las posibilidades de éxito al lanzarlo.

Por cada 2 Puntos de Maná adicionales gastados, el personaje obtiene una bonificación +1 a la Tirada de lanzamiento.

POTENCIAR

Ciertos **Conjuros** tienen una sección denominada *Potenciar*. Esto significa que, si el personaje tiene suficiente Maná, podrá aumentar el efecto del **Conjuro** gastando una cantidad adicional, indicada en dicha sección.

ALCANCE Y OBJETIVO

Los **Conjuros** poseen un **Alcance** efectivo que indica la distancia (en metros y Casillas) a la que pueden ser lanzados, mientras que el **Objetivo** especifica a quién o qué se puede afectar.

LANZADOR

El **Conjuro** sólo puede afectar al lanzador.

TOQUE

El lanzador ha de entrar en contacto con el objetivo para que el sortilegio surja efecto.

Si el resultado es algo nocivo o dañino, es posible que el objetivo tenga derecho a una Tirada de salvación o que el lanzador realice una Tirada de ataque.

DISTANCIA

Afecta a uno o varios objetivos a tantos metros (Casillas) del lanzador como indique la descripción; éste ha de tener una línea de visión clara, a no ser que la descripción del **Conjuro** diga lo contrario.

Los **Conjuros** de **Toque** y **Distancia** pueden tener como objetivo al lanzador.

ESCUELAS DE MAGIA

Las **Escuelas de magia** son seis: **Arcana**, **Demonología**, **Divina**, **Elemental**, **Naturaleza** y **Nigromancia**. Cada una de ellas simboliza las fuerzas que forman la urdimbre arcana, una enrevesada malla de energía espiritual que envuelve el mundo y que los arcanistas, los usuarios de la magia, alteran, retuerquen y recolocan para dar forma a los **Conjuros**.

ARCANA



Los **Conjuros** de la escuela **Arcana** son efectos mágicos que alteran la realidad manipulando las hebras cósmicas que la forman: escudos invisibles, haces de luz celeste o choques de fuerza energética son muestras de hechizos arcanos.

DEMONOLOGÍA



La **Demonología** consiste en extraer energías primigenias y peligrosas de planos de existencia infernal. Los demonólogos pueden controlar diablos, demonios, llamas maléficas, sombras mortíferas y lanzar funestas maldiciones.

DIVINA



Un siervo de los espíritus deíficos toma poder de la misma esencia de la creación; los **Conjuros** de la escuela **Divina** forman barreras protectoras, intervienen en los asuntos de los mortales o sanan el cuerpo y el espíritu.

ELEMENTAL



Los **Conjuros** de la escuela **Elemental** controlan fuerzas energéticas que evocan truenos, llamaradas, ventiscas, diluvios y otros fenómenos de los elementos.

NATURALEZA



Los sortilegios de la escuela de la **Naturaleza** manipulan las energías primordiales de la tierra y del clima, como el crecimiento salvaje de la espesura, lluvias torrenciales o el control de las plantas.

NIGROMANCIA



Un nigromante desvela los secretos de la tumba y de la muerte, arrastrando espíritus inquietos para cumplir sus deseos. La escuela de **Nigromancia** no se limita a entrometerse en los asuntos de los fallecidos, pero su práctica suele levantar sospechas y rechazo.

COSTE Y DIFICULTAD

Con el objetivo de resumir los distintos **Costes** en **Experiencia** y **Dificultades** de los **Círculos de Conjuros**, la siguiente **Tabla** aúna toda la información relevante para la adquisición de nuevos **Conjuros**.

Círculo	Coste en PX	Dificultad
Primer	4	10
Segundo	6	12
Tercero	8	14
Cuarto	10	16
Quinto	12	18
Sexto	14	20
Séptimo	16	22
Octavo	18	24

PODERES DE CLASE

Las siguientes opciones son **Poderes** limitados a una **Clase** en concreto, sin entrar en la distinción de Técnicas o Conjuros, que proporcionan una capa adicional de personalización para las **Clases** del **Sistema Athkri**.

APRENDIZAJE

Para que un personaje obtenga **Poderes de Clase**, ha de pertenecer a la **Clase** indicada y pagar un coste de 5 PX, además de justificar su obtención mediante trasfondo o interpretación al Director de juego. Cada **Poder de Clase** tiene su coste en Puntos de Recurso y en tipo de **Acción**, especificado en su sección correspondiente.

En el caso del Diletante, podrá aprender cualquier **Poder de Clase** si ha adquirido un **Rasgo** de esa misma.

Un Diletante ha adquirido el **Rasgo** Puñalada, del Canalla, y Competencia con armaduras, del Guerrero, durante la Creación de personaje; es capaz de aprender los **Poderes** Postura desafiante, Piruetas y Precisión marcial.

MEJORA

En adición al efecto inicial, cada **Poder de Clase** posee un apartado denominado **Mejora** que indica los beneficios obtenibles si se mejora de Nivel.



CAPÍTULO 12: TÉCNICAS

BÁSICAS

ATAQUE CERTERO

- **Técnica básica**
- **Habilidad:** Cualquiera
- **Alcance:** Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico contra el objetivo. Antes de realizar la Tirada de Ataque, puedes elegir sufrir una penalización -1 al Daño para obtener una bonificación +1 a la Tirada de Ataque.

Mejora: Puedes aumentar la penalización de Daño hasta el Nivel del Poder, obteniendo así el mismo valor como bonificación a la Tirada de Ataque; no puedes reducir tu Daño por debajo de 1d6.

DESJARRETAR

- **Técnica básica**
- **Habilidad:** Combate a distancia
- **Alcance:** Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico a distancia contra el objetivo. Si logras causar daño, reduces a la mitad el Movimiento del objetivo durante 1 Turno, redondeando hacia abajo.

Mejora: A Nivel 5, el Movimiento del objetivo se reduce en un cuarto; a Nivel 10, provoca un sangrado que causa 1d6 de Daño al comienzo de cada Turno del objetivo. Esta **Condición** queda sanada si el objetivo supera una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 13.

IMPACTO PODEROSO

- **Técnica básica**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico contra el objetivo. Antes de resolver la Tirada de Ataque, puedes elegir sufrir una penalización -1 a la Tirada de Ataque para obtener una bonificación +1 al Daño.

Mejora: Puedes aumentar la penalización de la Tirada de Ataque hasta el Nivel del Poder, obteniendo así el mismo valor como bonificación al Daño; ten en cuenta que puedes reducir tu **Característica** de Ataque cuerpo a cuerpo por debajo de 0 mediante el uso de esta **Técnica**.

AVANZADAS

DOBLE GOLPE

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad:** Cualquiera
- **Alcance:** Arma

Efecto: Realiza dos Ataques básicos -si llevas dos armas, puedes una en cada ataque o usar dos veces la misma- contra dos objetivos distintos o contra el mismo objetivo; sufres una penalización -2 en la segunda Tirada de Ataque.

Mejora: A Nivel 5, la penalización de la segunda Tirada de Ataque no se aplica; a Nivel 10, obtienes una bonificación +2 para las dos Tiradas de Ataque.

FINTA

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** 1 Casilla

Efecto: Te mueves 2m (1 Casilla) y realizas un Ataque básico cuerpo a cuerpo, con una bonificación de +2 a la Tirada de Ataque, contra un objetivo.

Mejora: A Nivel 5, te puedes mover hasta 3m (2 Casillas) antes de realizar el ataque; a Nivel 10, la bonificación a la Tirada de Ataque aumenta a +4.



IMPACTO DE SUPREMACÍA

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad:** Cualquiera
- **Alcance:** Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico contra el objetivo; si causas Daño, recuperas 1d6 Puntos de Salud, no puede explotar el dado.

Mejora: A Nivel 5, la **Tirada** d6 puede explotar; a Nivel 10, la cantidad de Puntos de Salud recuperados aumenta a 2d6.

MOFA

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** 2m (1 Casilla)
- **Acción:** Menor

Efecto:

- Hasta el inicio de tu próximo Turno, tú y el objetivo obtenéis una bonificación +4 a Defensa para los ataques que os hagáis entre vosotros.
- Realiza una Prueba de Presencia + Subterfugio con Dificultad el valor de Voluntad del objetivo; si tienes éxito, provocas que si el objetivo no te elige como objetivo de sus ataques durante su próximo Turno, sufrirá una penalización -2 a todas sus **Tiradas** durante ese Turno.

Mejora: A Nivel 5, la bonificación que recibe el objetivo pasa a ser +2 y la penalización por no elegirte como objetivo pasa a ser -4; a Nivel 10, el objetivo ya no recibe ninguna bonificación a Defensa y la penalización por no elegirte como objetivo pasa a ser -6.

EXPERTAS

DISPARO ATURDIDOR

- **Técnica experta**
- **Habilidad:** Combate a distancia
- **Alcance:** Arma

Efecto: Realiza un Ataque básico a distancia contra el objetivo. Si logras causar daño, el objetivo no podrá Moverse durante su próximo Turno.

Mejora: A Nivel 5, la restricción de Moverse requiere que el objetivo supere una Tirada de salvación de Agilidad a Dificultad 12; a nivel 10, la Dificultad pasa a ser 16.

CAPÍTULO 13: CONJUROS

En este listado se muestran todos los **Conjuros**, ordenados alfabéticamente por **Círculo**, de menor a mayor escala de poder.

PRIMER CÍRCULO

Los sortilegios del **Primer Círculo** son utilizados por aprendices de mago, gente de a pie y bribones que saben un truco o dos. Son artes mágicas de poca potencia.

CONVERTIR AGUA

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Toque 2m (1 Casilla)
- **Objetivo:** Un recipiente que contenga 1 litro o más de agua.

Efecto: Permite convertir 1 litro por Nivel de Poder de agua en vino, cerveza, aceite o hielo. Es aconsejable que el líquido a transmutar esté en un recipiente.

DETECTAR MAGIA

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia 10m (5 Casillas)

Efecto: Detecta rastros de magia en las cercanías. Permite identificar **Conjuros** empleados, barreras mágicas, cierres arcanos y objetos mágicos. El Director de juego puede incrementar la Dificultad si lo considera necesario.

DISIPAR MAGIA

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Coste:** Maná variable (según **Conjuro** objetivo)
- **Dificultad:** Variable (según **Conjuro** objetivo)
- **Alcance:** Distancia 20m (10 Casillas)

Efecto: Cancela un hechizo o efecto mágico, que haya sido lanzado en el anterior Turno y aún esté en activo, a Dificultad del **Conjuro** +2 y pagando el mismo coste de Maná del **Conjuro** a disipar. No se puede emplear como **Contrahechizo**.

LUZ

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Toque o Distancia 6m (3 Casillas)
- **Objetivo:** Un objeto inanimado que no esté vivo o una criatura.

Efecto: Elige uno cuando lances el **Conjuro**.

- Creas una luz brillante, que alumbra unos 4 metros (2 Casillas) a su alrededor, sobre un objeto, que sea inanimado y no esté vivo, durante 1 hora por Nivel de Poder.
- Evocas un rayo cegador que paraliza durante 1 Turno a un objetivo si no supera una Tirada de salvación de Intuición a Dificultad 10.

MANO DE MAGO

- **Primer Círculo**
- **Alcance:** Distancia 20m (10 Casillas)
- **Objetivo:** Un objeto inanimado que no esté vivo.

Efecto: Mueves a voluntad un objeto inanimado que no esté vivo durante 1 Turno por Nivel de Poder. No puedes cargar con algo que pese más de 2kg por Nivel de Poder, ni lo puedes lanzar o utilizar como arma.

MENSAJE LEJANO

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Lanzador (2m)

- **Etiquetas:** 

Efecto:

- Envías un mensaje lejano a una persona que conozcas y que sepa este mismo **Conjuro**; os permite comunicaros mediante mensajes telepáticos breves.
- El receptor recibe un aviso mental cuando se usa por primera vez este **Conjuro**, y ha de aceptar la llamada para abrir cualquier comunicación.
- Una vez que lo has lanzado, puedes mantener el efecto durante 10 minutos por Nivel de Poder.

OFRENDA VITAL

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Coste:** 2 Salud
- **Dificultad:** -
- **Alcance:** Lanzador
- **Acción:** Menor

Efecto: Recuperas 1 Punto de Maná a cambio del coste del **Conjuro**. No necesitas realizar tirada de lanzamiento.

Potenciar: Por cada 2 Puntos de Salud consumidos, recuperas 1 Punto de Maná adicional.

Puedes potenciar la **Ofrenda vital** tantas veces como Nivel de Poder.

SEGUNDO CÍRCULO

Los practicantes místicos que perfeccionan el uso de hechizos del **Segundo Círculo** no dejan de ser novatos, pero se les empieza a tener en cuenta entre las cábalas arcana.

AMISTAD ANIMAL

- **Segundo S Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Distancia 4m (2 Casillas)
- **Objetivo:** Un animal no inteligente.
- **Salvación:** Mente, 6 + Nivel de Poder

Efecto: Conviertes a un animal en tu amigo durante 1 minuto por Nivel de Poder.

Si la bestia era hostil en un principio, puede liberarse de este efecto mediante una Tirada de Salvación, que puede efectuar cada Turno que comience bajo el influjo del lanzador.

AUXILIO INVISIBLE

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Lanzador (2m)
- **Etiquetas:** 

Efecto: Hace saber, a una persona de nuestra elección y que la conozcamos, que necesitamos ayuda.

El receptor puede intuir nuestra localización mediante una presencia divina invisible, que interactúa entre él y el lanzador.

Afecta a un sólo objetivo que se encuentre en el mismo plano material que el lanzador.

CAÍDA DE PLUMA

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia 20m (10 Casillas)

Efecto: El objetivo desciende lentamente, sin sufrir Daño por caída, hasta 10 metros (5 Casillas) por Nivel de Poder, o haya pasado 1 minuto por Nivel de Poder o sufra Daño de otra fuente.

CONSAGRAR ESCUDO

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Toque 2m (1 Casilla)
- **Objetivo:** Un objeto de tipo escudo.

Efecto: Envuelve un escudo que tengas en tus manos de protección divina. Durante 1 Turno por Nivel de Poder, otorga al escudo una bonificación +1 a Defensa y a Cobertura.

CURACIÓN

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Toque 2m (1 Casilla)

Efecto: Creas una tenue y cálida luz curativa que restaura 1d6 Puntos de Salud al objetivo.

Potenciar: Puedes gastar 2 Puntos de Maná adicionales para aumentar la **Curación** 1d6, hasta un máximo de 3d6 por **Potenciación**.

PIES DE ARAÑA

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Creas unas ventosas invisibles en tus manos y en tus pies que te permiten caminar o trepar por cualquier superficie, negando incluso la gravedad, durante 1 Turno por Nivel de Poder.

TOQUE ELÉCTRICO

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Dificultad:** Defensa del objetivo
- **Alcance:** Toque 2m (1 Casilla)

Efecto: Sobrecargas la palma de tu mano con energía chisporroteante, causando 2d6 de Daño de relámpago a un objetivo.

TERCER CÍRCULO

El **Tercer Círculo** es la frontera entre los practicantes novicios y los arcanistas avanzados; los **Conjuros** comienzan a volverse peligrosos y sus aplicaciones pueden cambiar el curso de una batalla.

ARMA ELEMENTAL

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Toque 2m (1 Casilla)
- **Objetivo:** Un objeto de tipo Arma
- **Acción:** Menor

Efecto: Envuelve un arma que tengas en tus manos de energía de los elementos fuego, frío, relámpago o fuerza.

Durante 1 Turno por Nivel de Poder, ése arma causará 1d6 de Daño adicional del elemento elegido.

ATRAVESAR

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Atraviesas cualquier sólido como si fuese gelatina.

Puedes recorrer 1 metro de materia por Nivel de Poder; si no puedes atravesarlo por completo, lo sabrás antes de quedarte emparedado.

CADENA ARGÉNTEA

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Toque 2m (1 Casilla)
- **Objetivo:** un objeto inanimado que no ocupe más de 4m² o una criatura viva

Efecto: Toca al objetivo antes de lanzar este **Conjuro**; durante 1 hora por Nivel de Poder verás un fino hilo plateado que se encuentra unido a ti y al objetivo.

INVISIBILIDAD

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Te vuelves invisible durante 1 minuto por Nivel de Poder o hasta que realices una **Acción** que no sea moverte. Si utilizas este **Conjuro** en **Combate**, la duración se reduce a 1 Turno por Nivel de Poder.

INVOCAR LOBO

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Distancia 2m (1 Casilla)

- **Etiquetas:** 

Efecto: Convocas un lobo espectral, en una Casilla adyacente a ti, que está a tus órdenes durante 1 Turno por Nivel de Poder; sólo puedes tener un lobo que espectral activo a la vez.

Potenciar: Por 3 Puntos de Maná adicionales, puedes invocar otro lobo espectral o hacer que la **Convocación** dure hasta el final del **Combate**.

PALABRA EMBAUCADORA

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Dificultad:** Voluntad del objetivo
- **Alcance:** Distancia 10m (5 Casillas)
- **Objetivo:** una criatura inteligente con la que compartas Idioma
- **Salvación:** 15

Efecto: El objetivo se convierte en tu amigo durante 1 Turno por Nivel de Poder. Al final de cada uno de sus Turnos, el objetivo ha de realizar una Tirada de salvación de Mente para librarse del hechizo. Si le pides que haga cosas que pongan en peligro su vida o la de sus seres queridos, el objetivo recibe una bonificación +5 a la Tirada de salvación.

PROYECTIL MÁGICO

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia 30m (15 Casillas)

Efecto: Dos haces de energía arcana salen disparados de tus dedos en dirección al objetivo, ignorando obstáculos u otros objetivos. Este **Conjuro** no puede errar una vez ha sido lanzado, y causa 2d6 de Daño por fuerza.

Potenciar: Gastando 5 Puntos de Maná adicionales, puedes lanzar otros dos haces de energía arcana hacia un objetivo diferente al primero.

QUEMADURA DE MANÁ

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia 10m (5 Casillas)

Efecto: Te concentras en el aura espiritual de tu objetivo y haces arder su conexión con la urdimbre arcana, haciéndole perder 1d6 Puntos de Maná.

Potenciar: Por cada 3 Puntos de Maná adicionales que gastes, aumentas 1d6 los Puntos de Maná que pierde el objetivo.

RESPIRAR BAJO EL AGUA

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Toque 2m (1 Casilla)

Efecto: Del cuello del objetivo surgen unas agallas verdosas, que le permiten respirar sin dificultades bajo el agua durante 10 minutos por Nivel de Poder. Ten en cuenta que este **Conjuro** no protege de otros efectos adversos como el frío o la presión.

SILENCIO

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia 4m (2 Casillas)

Efecto: Generas una cúpula invisible e intangible de energía arcana a tu alrededor, que impide durante 1 minuto por Nivel de Poder que cualquier sonido salga de su interior.

Potenciar: Gastando 3 Puntos de Maná adicionales, puedes aumentar el área de efecto de **Silencio** en 2m (1 Casilla).

TELETRANSPORTE

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia 10m (5 Casillas)
- **Objetivo:** un espacio desocupado que puedas ver y esté dentro del **Alcance** del **Poder**.

Efecto: Tu cuerpo se deshace en partículas arcanas que viajan a toda velocidad a través de la urdimbre cósmica que rodea el mundo, reformándote a unos metros de tu posición original.

Potenciar: Por cada 1 Punto de Maná adicional, incrementas el **Alcance** del **Poder** en 2m (1 Casilla).

CUARTO CÍRCULO

Llegados a este punto, quienes dominen los hechizos del **Cuarto Círculo** pasan a ser considerados arcanistas notables. El poder que albergan dichos **Conjuros** es enorme y peligroso.

AURA DE ESPINAS

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Lanzador 6m (3 Casillas)

Efecto: Crea una capa de espinas dañinas alrededor de todos los aliados, lanzador inclusive, durante 1 Turno por Nivel de Poder. Estas espinas otorgan una bonificación +1 al Daño cuerpo a cuerpo y causan 2 Puntos de Daño (no reducibles por Blindaje ni efectos adicionales) a un objetivo que cause Daño cuerpo a cuerpo al usuario.

BAILE DE VIENTO

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Levantas varias corrientes de viento a tu alrededor, que te otorgan una bonificación +2 a Defensa y a Cobertura durante 1 Turno por Nivel de Poder.

Potenciar: Puedes gastar 4 Puntos de Maná adicionales para cubrir con corrientes de aire en un radio de 6m (3 Casillas) de ti.

CAMINO ONÍRICO

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Lanzador
- **Etiquetas:** 
- **Objetivo:** Una criatura inteligente que conozcas, esté en el mismo mundo que tú y que esté dormida.
- **Salvación:** 16

Efecto: Te introduces psíquicamente en los sueños de otra persona conocida y vives, desde su punto de vista, lo que esté soñando.

No puedes afectar el curso del sueño ni intervenir de ningún modo, aunque puedes cancelar el efecto del **Conjuro** cuando lo veas necesario.

Cada minuto que pases en el interior del sueño, hay un 20% de posibilidades de que llames la atención de la víctima. Si la víctima es consciente de tu presencia, tiene derecho a una Tirada de salvación de Mente para expulsarte de su sueño.

ESPEJO DE SOMBRAS

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Creas varias imágenes falsas con tu aspecto a tu alrededor durante 1 Turno por Nivel de Poder. Estas ilusiones hacen que cada Ataque básico que recibas tenga un 50% de posibilidades de fallar.

PIEL DE PIEDRA

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Distancia 10m (5 Casillas)

Efecto: La piel del objetivo se endurece como si fuese la corteza de un árbol antiguo o una roca milenaria durante 1 Turno por Nivel de Poder; esto otorga una bonificación +2 al Blindaje.

Potenciar: Puedes consumir 2 Puntos de Maná adicionales para incrementar la bonificación de Blindaje a +3.

PRELACIÓN

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Recibes un mensaje sagrado del espíritu deífico, del panteón al que adores o de cualquier otra fuente de fe en la que creas. Este aviso te permite prever los movimientos del objetivo y adelantarte a sus acciones, otorgándote una bonificación +2 a tu siguiente Tirada de Ataque básico y otra bonificación +2 a tu Defensa para el siguiente ataque que sufras. Estas bonificaciones desaparecen en tantos Turnos como Nivel de Poder si no atacas o eres atacado.

Potenciar: Puedes gastar 4 Puntos de Maná adicionales para extender el efecto a dos aliados de tu elección -han de compartir tu fe o al menos no seguir un dogma completamente opuesto al tuyo- en un radio de 6m (3 Casillas) de ti.

REFLEJO MÁGICO

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Rodeas tu aura de magia protectora que repele los sortilegios lanzados sobre ti. Elige un **Círculo** de **Conjuros** igual o menor al **Tercero**. Durante 1 hora por Nivel de Poder, cualquier **Conjuro** del **Círculo** seleccionado es reflejado de vuelta a su lanzador, inclusive curaciones, bendiciones o efectos positivos, si te tiene a ti como objetivo. El efecto finaliza una vez que ha reflejado un **Conjuro** o hasta que se disipa el efecto por el paso del tiempo.

Potenciar: Si conoces al menos un **Conjuro** de un **Círculo** superior al **Tercero**, puedes gastar tantos Puntos de Maná como el **Coste** de dicho **Círculo** para reflejar **Conjuros** de ese **Círculo**.

RELÁMPAGO

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Distancia 20m (10 Casillas)

Efecto: Perturbas la atmósfera del lugar, creando un electrizante relámpago que cae sobre el objetivo. Causa 2d6 Puntos de Daño de relámpago e ignora el valor de Blindaje del objetivo.

SENTIDOS PUROS

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Distancia 10m (5 Casillas)

Efecto: Limpias de cualquier distracción la mente del objetivo, otorgándole una bonificación +2 a Intuición durante 1 Turno por Nivel de Poder.

Potenciar: Puedes gastar 4 Puntos de Maná adicionales para aumentar la bonificación de Intuición a +4.

VIGOR DE COLOSO

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Distancia 10m (5 Casillas)

Efecto: Tonificas el cuerpo del objetivo con plegarias divinas, otorgándole una bonificación +2 a Físico durante 1 Turno por Nivel de Poder.

Potenciar: Puedes gastar 4 Puntos de Maná adicionales para aumentar la bonificación de Físico a +4.

QUINTO CÍRCULO

El **Quinto Círculo** es el límite para ciertos lanzadores de **Conjuros** que han compartido su vida con otros talentos. Este **Círculo** alberga poderes capaces de resquebrajar una montaña o desbordar un río.

BOLA DE FUEGO

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia 20m (10 Casillas)
- **Objetivo:** Una criatura o una Casilla dentro del **Alcance** del **Poder**.

Efecto: Creas una enorme esfera de llamas refulgentes entre tus manos y la lanzas hacia la Casilla objetivo. Una vez que llega a su destino, libera una terrible deflagración causando 3d6+3 Puntos de Daño por fuego a todas las criaturas en un radio de 6m (3 Casillas) alrededor del objetivo.

Efecto: Puedes gastar 2 Puntos de Maná adicionales para cambiar el elemento asociado a la **Bola de fuego**, pudiendo crear una **Bola de escarcha**, una **Bola eléctrica**, etc.

CAMPO ANTIMAGIA

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Eriges una cúpula de energía invisible, en un radio de 6m (3 Casillas) a tu alrededor, durante 1 Turno por Nivel de Poder. Cualquier **Conjuro** lanzado en el interior del **Campo antimagia** es desintegrado en finas partículas arcanas.

NIEBLA

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Lanzador 10m (5 Casillas)

Efecto: Haces que surja una terrible y espesa niebla gris a tu alrededor durante 1 Turno por Nivel de Poder. Esta niebla provoca una penalización -4 a todas las Pruebas relacionadas con la Intuición (vista) y otorga una bonificación +10 a Cobertura para ataques a distancia realizados desde el exterior hacia el interior del área.

Potenciar: Puedes gastar 3 Puntos de Maná adicionales para hacer que tus aliados (o aquellos que designes al lanzar el **Conjuro**) sean inmunes al efecto de la **Niebla**.

SALVAGUARDA MENTAL

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Distancia 6m (3 Casillas)

Efecto: Creas un escudo metafórico alrededor de la consciencia del objetivo durante 1 Turno por Nivel de Poder, otorgando una bonificación +4 a las Tiradas de salvación de los **Atributos** Mente, Intuición y Presencia.

TERREMOTO

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Lanzador 12m (6 Casillas)
- **Salvación:** **Agilidad**, 10 + Nivel de Poder

Efecto: Resquebrajas la corteza terrestre, causando un terrible seísmo que afecta a los seres y las estructuras a tu alrededor. Cada criatura afectada por el **Terremoto** (excepto tú) sufre 2d6 de Daño por fuerza, 1d6 de Daño contundente y ha de superar una Tirada de salvación para no caer derribado al suelo.

SEXTO CÍRCULO

La antesala a los grandes poderes y secretos de la urdimbre arcana, el **Sexto Círculo** es alcanzado por muy pocos. Aquellos que logran perfeccionar sus artes mágicas para controlar los inconmensurables poderes de este **Círculo** son arcanistas de renombre.

ACELERAR

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia 8m (4 Casillas)

Efecto: Arrastras los finos hilos invisibles de la realidad para que entorpezcan menos al objetivo, otorgándole 1 Acción Mayor adicional durante su próximo Turno.

Un objetivo sólo se puede beneficiar de este efecto una vez por Ronda.

CADENA DE RELÁMPAGOS

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia 12m (6 Casillas)

Efecto: El poder del trueno repta hacia tus brazos o tu foco, arremolinándose en una espiral de energía eléctrica. Arrojas el rayo hacia un objetivo, causándole 2d6 de Daño de relámpago.

Después, si hay un objetivo en un radio de 12m (6 Casillas) alrededor del primer objetivo, saltará hacia él, causándole 1d6+3 de Daño de relámpago. Este efecto se repetirá hasta dos veces adicionales, afectando a un total de cuatro objetivos.

DUPLICACIÓN

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Lanzador



- **Etiquetas:**

Efecto: Envías tu cuerpo a un vacío astral perdido en el flujo del tiempo, causando una paradoja que hace que existas dos veces en la línea temporal actual. Tu duplicado se materializará a 2m (1 Casilla) de ti, en un espacio que esté libre y pueda ocupar y podrá actuar como si fuese otro personaje más durante 1 Turno por Nivel de Poder.

Tus Puntos de Salud actuales se dividen entre 2 (redondeando hacia abajo), y los repartes entre tu yo auténtico y tu duplicado. Al acabarse la duración del **Conjuro**, uno de los dos (el que menos Puntos de Salud, o uno al azar si tenéis los mismos) os disiparéis en partículas arcanas mientras la realidad ajusta la paradoja.

Cuando uno de los dos muere -es indiferente cual- o el **Conjuro** se disipa, el efecto finaliza y el superviviente ajusta sus Puntos de Salud a la suma restante entre los valores de los dos individuos.

ESCUDO ANTIMAGIA

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Tejes un poderoso escudo metafórico alrededor de tu existencia que dura 1 Turno por Nivel de Poder. El próximo **Conjuro** que te tenga como objetivo y te impacte, será absorbido por el escudo, anulando su efecto y haciendo que el agresor pierda 1d6 Puntos de Maná.

OJO DE TAIUHN

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Lanzador

- **Etiquetas:** 

Efecto: Proyectas tu mente hacia la urdimbre arcana que rodea el mundo, absorbiendo conocimiento de las energías que usáis tanto tú como tus adversarios. Al finalizar el rito, podrás lanzar cualquier **Conjuro** que hayas visto y escuchado, al mismo Nivel que ha sido lanzado, pagando el **Coste** correspondiente durante 1 Turno por Nivel de Poder.

Ejemplo: Bob el Mago prepara el **Ojo de Taiuhn** para su enfrentamiento con Phil el Brujo. Durante el combate, como Phil no es un arcanista demasiado despierto, convoca una Cadena de Relámpagos de Nivel 6 para achicharrar a Bob; éste recibe varios impactos, pero en el siguiente Turno podrá lanzar la misma Cadena de Relámpagos a Nivel 6, puesto que ha visto a Phil hacerlo.

RAYO SOLAR

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia 8m (4 Casillas)

Efecto: Absorbes la energía lumínica de las proximidades, creando en un fiero círculo abrasador de llamas y luz brillante en un radio de 6m (3 Casillas) del objetivo. Cualquier ser que se encuentre dentro del **Rayo Solar** sufre 2d6 de Daño por fuego y 2d6 de Daño radiante.

Potenciar: Puedes gastar 6 Puntos de Maná adicionales para dejar fijo el **Rayo Solar** en la ubicación dónde lo lanzas durante 1 Turno por Nivel de Poder.

SÉPTIMO CÍRCULO

Una meta tan complicada como peligrosa de alcanzar, los arcanistas que son capaces de desentrañar los secretos del **Séptimo Círculo** pueden plegar la realidad a voluntad e incluso viajar entre planos.

LLUVIA DE METEORITOS

- **Séptimo Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia 20m (10 Casillas)

Efecto: Partes el firmamento en dos y haces caer una mirada de piedras ardientes sobre una Casilla objetivo. Todos los seres en un área de 16m (8 Casillas) alrededor de dicha Casilla sufren 1d6 de Daño contundente, 4d6 de Daño por fuego y quedan derribados.

Potenciar: Puedes gastar 6 Puntos de Maná adicionales para extender la duración de la **Lluvia de meteoritos** otro Turno adicional o ampliar el área de efecto a 32m (16 Casillas).

SINO DEL SEGADOR

- **Séptimo Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia 10m (5 Casillas)
- **Etiquetas:** 

Efecto: Arrancas de un plano umbral y olvidado a un poderoso espíritu maléfico, que atacará y perseguirá al objetivo durante 2 **Turnos** por **Nivel de Poder**. Si muere mientras dura la **Convocación**, sufres 3d6 de Daño impío.

Características:

- **Puntos de Salud:** 26
- **Defensa y Voluntad:** 15
- **Movimiento:** 6 (levita, atraviesa paredes y cualquier obstáculo)
- Inmune al Daño impío y a cualquier **Condición**.
- Supera cualquier **Tirada de Salvación** automáticamente.

Ataques:

- **Guadaña del Segador:** Cuerpo a cuerpo. +15 contra Defensa del objetivo; 2d6+1 de Daño impío.

OCTAVO CÍRCULO

Entre los gremios más antiguos de lanzadores de conjuros, se dice que el **Octavo Círculo** es territorio sagrado, en el que sólo pueden entrar espíritus deíficos, fuerzas primordiales y seres de más allá de las estrellas. Se pueden contar con los dedos de una mano aquellos mortales que han llegado a lanzar un **Conjuro** de este **Círculo**.

En el manual básico del **Sistema Athkri** no hay **Conjuros** del **Octavo Círculo**. Se aconseja a los **Directores de juego** que los hechizos que se añadan a este podio sean extremadamente poderosos e igual de peligrosos. Dejamos en manos del **Director de juego** y sus jugadores la creación de **Conjuros** dignos de estar aquí.

IDEAS PARA CONJUROS MUY PODEROSOS

Te ofrecemos unas ideas sobre Conjuros de Octavo Círculo para cada una de las Escuelas. Esto te puede permitir crear tus propios Poderes o utilizar estos aquí descritos.

- **Deseo:** De la Escuela Arcana. Este Conjuro permite a su portador hacer que un único deseo se cumpla de forma instantánea, pero tendrá que hacer un pago importante.
- **Resurrección verdadera:** De la Escuela Divina. Este Conjuro permite traer a alguien de la muerte sin secuela alguna para el resucitado.
- **Día de los muertos:** De la Escuela Nigromancia. Este Conjuro levanta como muertos vivientes a todos los cadáveres en un radio de 5km alrededor del lanzador, provocando una pesadillesca situación que afectará a todos los vivos de la zona.
- **Apocalipsis:** De la Escuela Demonología. Este Conjuro parte la realidad en dos, trayendo parte del infierno y liberando decenas de demonios menores sobre la tierra. Es posible que algún señor infernal quiera recompensar —o devorar— al lanzador por semejante hazaña.
- **Venganza de Gaia:** De la Escuela Naturaleza. Este Conjuro provoca que aparezcan temblores por toda la provincia, al mismo tiempo que emergen enredaderas repletas de esporas y raíces. En un radio de 20km alrededor del lanzador, todas las criaturas consideradas impuras y todas las edificaciones son arrasadas por latigazos y plantas.
- **Ojo de la tormenta:** De la Escuela Elemental. Este Conjuro absorbe todos los efectos climáticos de una zona de 5km alrededor del lanzador y los anula durante tantos días como Nivel de Poder. Mientras dure el efecto, no habrá corrientes de viento, no hará ni frío ni calor, no lloverá ni habrá nubes. El lanzador podrá liberar partes del clima, de forma violenta, a voluntad.
- **Inundación celestial:** De la Escuela Divina y/o Elemental. Este Conjuro anega una zona de 10km² alrededor del lanzador, inundándola con aguas torrenciales o marítimas, hasta el punto de hacer que aldeas y pueblos desaparezcan bajo las aguas.
- **Luna roja:** De la Escuela Arcana y/o Demonología. Este Conjuro ha de lanzarse por la noche, cuando la luna llena esté brillando en el firmamento. El astro se tiñe de rojo y todas las criaturas malignas en un radio de 20km² alrededor del lanzador se volverán muy activas y sedientas de sangre. El lanzador podrá dirigirlas mentalmente hacia un objetivo concreto o dejarlas que deambulen sembrando el caos.
- **Plaga grisácea:** De la Escuela Naturaleza y/o Nigromancia. Este Conjuro libera una terrible enfermedad que asola la tierra y envenena a los animales en un radio de 5km² alrededor del lanzador. Los terrenos se cubrirán de vegetación podrida y marchita, que no dejará de crecer y las bestias vomitarán bilis y extenderán la peste más allá de los límites del hechizo.

CAPÍTULO 14: PODERES DE CLASE

ACCIONES MAYORES

APARIENCIA GRANDIOSA

- **Clase:** Aristócrata
 - **Aprendizaje:** 5 PX
 - **Coste:** 4 Esfuerzo o de Maná (a elegir)
- **Alcance:** Lanzador
- **Acción:** Mayor

Efecto: Haces acopio de tu espléndida educación, de tu buen aspecto o de tu carisma innato para obtener una bonificación +1d6 a las **Tiradas**, fuera de combate y relacionadas con la interacción social, que hagas con el **Atributo** Presencia durante 10 minutos. Sólo puedes disfrutar del efecto de este **Poder** una vez cada hora.

Mejora: A Nivel 5, la duración aumenta a 20 minutos; a Nivel 10, la bonificación aumenta a +2d6 o puedes reducir el Coste de activación a 2 Puntos de Esfuerzo o de Maná (a elegir).



CUIDADOS DE EMERGENCIA

- **Clase:** Trabajador
 - **Aprendizaje:** 5 PX
 - **Coste:** 1 uso de Material de curandero y 3 Esfuerzo
- **Alcance:** Toque
- **Acción:** Mayor
- **Requisito:** Debes conocer el **Rasgo** Saber médico.
- **Etiquetas:** 

Efecto: Realizas una intervención de emergencia sobre un paciente muy herido. Realiza una Prueba de Medicina a Dificultad 18 – Nivel de Poder; en caso de que tengas éxito, el objetivo recupera 1d6+3

Puntos de Salud. Puedes emplear este **Poder** todas las veces que sean necesarias, sin tener en cuenta el límite de usos de la **Acción** Primeros auxilios.

Mejora: A Nivel 5, la curación aumenta a 2d6+3 Puntos de Salud; a Nivel 10, puedes gastar 2 Puntos de Esfuerzo adicionales para efectuar una atención urgente e ignorar, una vez al día, la Etiqueta Ritual de este **Poder**.

FLUJO DE TRABAJO

- **Clase:** Trabajador
 - **Aprendizaje:** 5 PX
 - **Coste:** 5 Esfuerzo
- **Objetivo:** Un objeto o una acción vinculada a tu Expresión u Oficio.
- **Acción:** Mayor
- **Requisito:** Debes conocer los **Rasgos** Expresión u Oficio.
- **Etiquetas:**  

Efecto: Obtienes una bonificación +1d6 a las **Tiradas** requeridas para completar una tarea relacionada con tu Expresión u Oficio, como puede ser escribir una canción, forjar una espada, reparar un aparato estropeado o dar una actuación sublime.

Mejora: A Nivel 5, la bonificación aumenta a +2d6; a Nivel 10, puedes usar este **Poder** hasta dos veces por tarea (ignorando la Etiqueta Diario) o reducir el Coste de activación a 3 Puntos de Esfuerzo.

ACCIONES MENORES

CONCENTRACIÓN ARCANA

- **Clase:** Mago
 - **Aprendizaje:** 5 PX
 - **Coste:** 4 Maná
- **Alcance:** Lanzador
- **Acción:** Menor

Efecto: Relajas tus músculos para permitir que las fuerzas místicas recorran con facilidad tu cuerpo, reduciendo en 1d6 la Dificultad del próximo Conjuro que lances. Sólo puedes disfrutar de este efecto una vez por Turno.

Mejora: A Nivel 5, la Dificultad se reduce en 1d6+2; a Nivel 10, puedes reducir el Coste a 2 Puntos de Maná o aumentar la reducción de Dificultad en 2d6.

PIRUETAS

- **Clase:** Canalla
 - **Aprendizaje:** 5 PX
 - **Coste:** 3 Esfuerzo
- **Alcance:** Lanzador
- **Acción:** Menor

Efecto: Llevas a cabo una proeza de agilidad que te permite escurrirte o trepar con facilidad. Realiza una Prueba de Agilidad + Atletismo a Dificultad 15; si tienes éxito, puedes emplear todo tu Movimiento como Acción gratuita, ignorando cualquier impedimento del terreno. Este movimiento gratuito no cuenta para el total de Movimiento de tu Turno.

Mejora: A Nivel 5, la Dificultad se reduce en 1d6+2; a Nivel 10, puedes reducir el Coste a 2 Puntos de Esfuerzo o aumentar la reducción de Dificultad en 2d6.



POSTURA DESAFIANTE

- **Clase:** Guerrero
 - **Aprendizaje:** 5 PX
 - **Coste:** 1 Esfuerzo (activación)
- **Alcance:** 2m (1 Casilla)
- **Acción:** Menor

Efecto: Adoptas una posición intimidante, atrayendo la enemistad de tus adversarios. Hasta que anules este **Poder** como Acción menor, todos los ataques que realices sobre los enemigos provocarán el siguiente efecto: durante el siguiente Turno del objetivo, si ataca a otro objetivo que no seas tú –el que impone el efecto de *Postura desafiante*–, sufrirá una penalización -2 a todas sus Tiradas de Ataque.

Mejora: A Nivel 5, puedes anular la *Postura desafiante* como Acción gratuita y causar el efecto a dos objetivos adyacentes a ti; a Nivel 10, la penalización aumenta a -4.

PRECISIÓN MARCIAL

- **Clase:** Guerrero o Canalla
 - **Aprendizaje:** 5 PX
 - **Coste:** 2 Esfuerzo
- **Alcance:** Lanzador
- **Acción:** Menor

Efecto: Apuntas con pericia a un objetivo que esté al alcance de tu arma a distancia, y obtienes una bonificación +1d6 a la siguiente Tirada de Ataque que realices sobre dicho objetivo.

Mejora: A Nivel 5, la bonificación aumenta en 1d6+2; a Nivel 10, ignoras la bonificación a Cobertura de un objetivo si está en movimiento o entre otros objetivos adyacentes.



LIBRO 3
TOQUES FINALES

CAPÍTULO 15: EXPERIENCIA

El **Sistema Athkri** posee un sistema de avance de los personajes basado en **Puntos de Experiencia** (PX a partir de ahora). Los personajes no tienen niveles, y emplean los PX obtenidos para mejorar los distintos valores que los componen: **Atributos**, **Habilidades** y **Poderes**.

REPARTO DE PX

Se entrega a los jugadores una cantidad determinada de PX tras finalizar cada sesión de juego. Es tarea del Director de juego definir quién se lleva más PX y quien no según interpretación y participación del jugador.

Por lo general, un personaje obtiene unos 4 o 5 PX por Sesión. Queda en mano del Director de juego asignar los PX que considere necesarios para mantener una coherencia en los niveles de poder de los personajes jugadores.

MEJORA DE ATRIBUTOS

No se recomienda permitir a los jugadores incrementar el valor de sus **Atributos**, pues alteraría de forma significativa el equilibrio del juego. Ten en cuenta que, si existiese la posibilidad de mejorar un **Atributo**, sale más a cuenta incrementarlo que subir las **Habilidades** relacionadas con el susodicho.

Sin embargo, es natural que los personajes, aparte de aprender más –y reflejarlo mediante sus **Habilidades**– quieran volverse más fuertes, más ágiles o mejorar sus aptitudes sociales.

PRINCIPAL Y SECUNDARIO

Durante la creación de personaje, el jugador elige dos **Atributos** que considere importantes para el personaje, uno como principal y otro como secundario.

Supongamos que **Joe el Chungo** tiene como **Atributo** principal Físico, y como secundario Mente.

- Mejorar el *principal* con PX cuesta Nivel x3. Subir Físico de 4 a 5 costaría 12 PX.
- Mejorar el *secundario* con PX cuesta Nivel x5. Subir Mente de 4 a 5 costaría 20 PX.

ATRIBUTOS DE RAZA O CLASE

Si se emplean los **Rasgos** de personaje, el jugador escoge su **Atributo** principal y secundario de los sugeridos por la **Raza** o por la **Clase**. El funcionamiento sería igual que el primer método descrito.

SUBIDA LIBRE

Los jugadores pueden mejorar sus **Atributos** sin restricción. Se recomienda que el coste sea Nivel x5.

MEJORA DE HABILIDADES

La mayor parte de los PX gastados por los jugadores irán en esta categoría, ya que las **Habilidades** son un valor muy importante a la hora de definir las cualidades de un personaje.

El coste básico de mejora de **Habilidad** es igual al nivel que tenga el jugador en ella; por ejemplo: para poder subir Callejeo de 7 a 8 es necesario gastarse 8 PX.

APRENDER UNA NUEVA HABILIDAD

El coste para añadir una **Habilidad** a la lista son 3 PX. El personaje ha de justificar cómo la ha aprendido: mediante un mentor, estudiando un libro, practicando durante meses, etc. Ciertas **Habilidades** pueden estar restringidas, como puede ser conocimientos demasiado oscuros –artes infernales, rituales sombríos–, información oculta al público –operativas militares, señales secretas de espionaje– o directamente prohibidas o perdidas –un idioma antiguo y olvidado, avances medicinales, mecánica hidráulica, etc.–.

Si un personaje aprende una nueva **Habilidad**, no puede mejorarla hasta la siguiente mejora de personaje, aunque tenga los PX necesarios. En ocasiones en las que pase un tiempo considerable en partida, por ejemplo unos meses, esta regla se puede obviar.

MEJORA DE IDIOMAS

A efectos de sistema, cada Idioma se trata como si fuesen una **Habilidad** más.

MEJORA DE PODERES

Los **Poderes** son capacidades excepcionales que permiten a los personajes realizar hazañas increíbles, como lanzar poderosos Conjuros o realizar Técnicas mortales.

La mejora de **Poderes** funciona de manera similar a las **Habilidades**. Cada lista de **Poderes** tiene sus particularidades para el aprendizaje; sin embargo, la mejora es igual para todos. Mejorar un **Poder** tiene un coste de PX igual a su Nivel.

Joe el Chungo quiere mejorar uno de sus **Poderes** para sentirse muy peligroso y enfrentarse en igualdad de condiciones a los violentos gimnastas. Si quiere mejorar la Técnica Ataque certero del Nivel 2 al Nivel 3, le costará un total de 2 PX.

Un **Poder** no se puede mejorar hasta que haya pasado una Sesión desde que se aprendió y lo haya usado, al menos, una vez.

TABLA DE MEJORA CON EXPERIENCIA

Valor	Coste
Atributo (principal)	Nivel x3
Atributo (secundario)	Nivel x4
Atributo (libre)	Nivel x5
Habilidad (nueva)	3
Habilidad (mejora)	Nivel
Idioma (nuevo)	3
Idioma (mejora)	Nivel
Poder (nueva Técnica)	Habilidad x3
Poder (nuevo Conjuro)	Dificultad -8
Poder (mejora)	Nivel

CAPÍTULO 16: EQUIPAMIENTO

Los personajes pueden llegar a acumular distintos objetos de efectos variados, como una armadura que les protege de los golpes, un arma para combatir a sus enemigos o una misteriosa poción que despierta cualidades extraordinarias. Las siguientes reglas cubren el equipo de los personajes, el dinero y los objetos mágicos o especiales, que proporcionan puntuaciones adicionales a los diversos valores de personaje.

DINERO

El dinero en el **Sistema Athkri** se representa por un valor –abstracto o no– de **Monedas**. Los objetos tienen un determinado valor en **Monedas**, y esta cantidad se usa en las transacciones entre personajes y PNJs o entre personajes.

RIQUEZA INICIAL

Como regla básica, cada personaje recibe $2d10 \times 100$ **Monedas** en el momento de la Creación de personaje. Esto quiere decir que el jugador tirará dos dados de diez caras, sumará el resultado y después lo multiplicará por 100.

Un método alternativo es establecer la clase social a la que pertenecía el personaje. El jugador tira $1d10$ y compara el resultado con la siguiente tabla.

d10	Clase social	Monedas iniciales
1-2	Pordiosero	10
3-4	Plebeyo	50
5-6	Empleado	200
7-8	Acomodado	1000
9	Clero	500
10	Aristocracia	2000

Finalmente, cada **Clase** posee un apartado en el que se detalla su **Equipamiento** inicial, especificando las **Monedas** que tiene en su poder el personaje al comienzo.

CONSERVACIÓN Y TRANSPORTE

Aunque el sustantivo que utilizamos sea **Monedas**, no tienen por qué ser piezas metálicas redondeadas. Pueden ser créditos en una cuenta corriente, cheques bancarios firmados, una bolsa repleta de joyas, una máscara de oro con incrustaciones de ámbar, etc. Es importante que los jugadores especifiquen en todo momento cómo transportan sus riquezas –o como las conservan– para mantener la coherencia y la inmersión.

VENTA DE OBJETOS

Llegará un momento en el que los personajes quieran deshacerse de ciertos objetos. Cuando un juga-

dor quiera vender un objeto a un PNJ, la regla general es que recibirá, a cambio, un cuarto del valor en **Monedas** (redondeando hacia abajo). Cualquier cosa puede ser vendida, aunque recae sobre el Director de juego aclarar si el PNJ está interesado en comprarlo.

Si la situación no es favorable, se puede permitir que el personaje lleve a cabo una Prueba del Atributo Presencia o una Prueba de Habilidad de Comercio o Subterfugio para intentar convencer de que el objeto en cuestión es mucho más valioso de lo que aparenta.

RANURAS DE EQUIPO

Las **Ranuras** especifican qué clase de objetos puede llevar equipado un personaje. Esta regla permite equilibrar los **Objetos mágicos**.

El Director de juego puede no emplear estas reglas, y limitar lo que lleva un personaje a arma y armadura.

- **Mano dominante:** Para blandir el arma preferida por el personaje.
- **Mano torpe:** Un arma secundaria puede ser una daga, una espada corta, una pistola, una varita o un cetro, un fetiche o un escudo.
- **Cabeza:** Cualquier tipo de añadido cosmético a la cabeza del personaje, aunque la armadura venga con yelmo.
- **Cuerpo:** Bien la armadura (por debajo de la ropa), una túnica, un traje exoespacial, etc.
- **Brazos:** Guantes, brazaletes, pulseras o cualquier tipo de accesorio que se coloque entre el antebrazo y la mano, inclusive.
- **Pies:** Calzado, botas, espinilleras, rodilleras, etc. Todo lo que se ubique entre la rodilla y el pie, inclusive.
- **Joyería:** Anillos, abalorios, pendientes, colgantes, crucifijos, etc. Un personaje puede tener hasta 2 objetos mágicos en activo. El resto estarán latentes, aunque se puede cambiar una **Joya** activa por otra como Acción Gratuita (un único cambio por Turno).

- **Otros:** En esta ranura entrarían capas, tatuajes, escarificaciones, piercings, chips subcutáneos, añadidos cibernéticos o steampunkers, embrujos del alma, sigilos, etc; cualquier otro objeto mágico que no se ubique en el resto de ranuras. Queda en manos del Director de juego si sus personajes pueden utilizar esta ranura; si decide usarla, el límite es el mismo que con la **Joyería:** 2 objetos activos.



ARMAS

Un personaje que entra en **Combate** necesitará defenderse de las agresiones de sus adversarios empleando armas, ya sean cuerpo a cuerpo o a distancia. Cualquier personaje puede usar armas, pero si no cumple ciertos requisitos, especificados en las **Propiedades** del arma, su Dado objetivo bajará; de igual modo, si no tiene puntos en las **Habilidades** Combate cuerpo a cuerpo o Combate a distancia, según arma, su Dado objetivo también bajará. Si el Dado objetivo no puede bajar más, el personaje sufre una penalización -2 a todas las **Tiradas** que impliquen usar el arma.

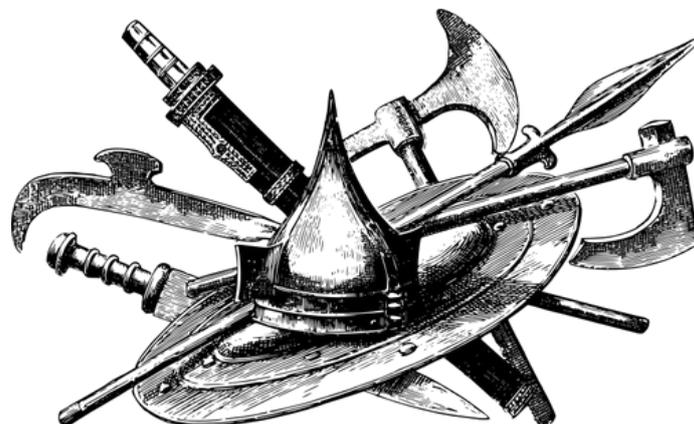
CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS

Cada arma tiene unas características que la diferencian del resto mecánicamente.

- **Precisión:** Valor que se suma o resta a la Tirada de Ataque a la hora de atacar con el arma.
- **Daño:** Cantidad de Daño que hace el arma de base.
- **Distancia:** Si el arma no tiene este valor, no puede ser utilizada como Arma a distancia; si lo tiene, especifica los metros de las Distancias: Corta/Media/Larga. Si arrojas un arma cuerpo a cuerpo, utilizas tu valor de **Atributo** Físico en lugar de Agilidad en la Tirada de Ataque.
- **Elemento:** Tipo de daño que hace el arma. Por lo general, Contundente, Cortante o Perforante. Puede tener varios.
- **Precio:** El coste en Monedas del arma.
- **Propiedades**
 - **Atributo X:** Requiere que el personaje tenga, al menos, X en el **Atributo** especificado.
 - **Daño variable:** El Daño del arma cambia según las condiciones especificadas.
 - **Dos manos:** El arma ha de ser blandida con las dos manos, ya sea porque es muy grande o porque pesa mucho.
 - **Foco:** El arma puede utilizarse para lanzar Conjuros a través de ella.
 - **Penetración X:** El Daño hecho por el arma ignora X puntos de la **Característica** Blindaje del objetivo.
 - **Largo alcance:** Armas cuerpo a cuerpo; el arma puede impactar a objetivos a 2 Casillas del personaje, en lugar objetivos adyacentes.
 - **Ligera:** El personaje puede llevar un arma de este tipo en cada mano, como un gladiador.
 - **Recarga X:** El arma requiere proyectiles que, después de X disparos, han de ser repuestos. Esto requiere una Acción variable.

CUERPO A CUERPO (FANTASÍA)

Nombre	Pre	Daño	Distancia	Elm	Coste	Propiedades
Armas simples						
Bastón	0	1d6+2	-	C	15	Dos manos, Foco
Cuchillo	0	1d6+1	5/10/15	CR, P	10	Ligera
Daga	+1	1d6+2	3/6/9	CR, P	50	Ligera, Foco
Garrote	0	1d6+2	-	C	10	-
Guadaña	-1	2d6	-	CR	30	Dos manos
Látigo	-1	1d6+3	-	C, CR	75	Largo alcance
Vara	0	1d6+1	-	C	5	Dos manos, Foco
Espadas						
Cimitarra	0	1d6+3	-	CR	130	Agilidad 6, Foco, Ligera
Espada corta	0	1d6+3	-	CR	60	Ligera
Espada larga	0	2d6	-	CR	100	-
Estoque	+1	1d6+2	-	P	80	Agilidad 5, Ligera, Penetración 1
Mandoble	0	2d6+2	-	CR	500	Físico 7, Dos manos
Sable	+1	1d6+3 / 2d6	-	CR	150	Daño variable (dos manos)
Hachas						
Hachuela	-1	1d6+3	3/6/9	C, CR	50	Físico 5, Ligera
Hacha de batalla	-1	2d6+1	-	C, CR	100	Físico 6
Hacha gigante	-1	2d6+3	-	C, CR	120	Físico 7, Dos manos
Lanzas						
Alabarda	0	2d6	-	CR, P	200	Físico 5, Dos manos, Largo alcance
Guja	-1	2d6+1	-	CR	200	Físico 6, Dos manos, Largo alcance
Jabalina	0	1d6+2	15/30/60	P	50	-
Lanza	+1	1d6+3	5/10/15	P	100	Dos manos, Largo alcance
Lanza pesada	-1	2d6 / 3d6	-	P	600	Físico 7, Daño variable (a caballo), Dos manos, Largo alcance
Tridente	0	1d6+3 / 2d6	5/10/15	P	250	Daño variable (dos manos), Largo alcance
Mazas						
Lucero del alba	0	2d6	-	C, P	350	Penetración 1
Martillo de guerra	0	1d6+2 / 2d6	-	C	400	Físico 6, Daño variable (dos manos), Penetración 2
Mangual	-1	2d6	-	C	375	Penetración 3
Maza	0	1d6+3	-	C	90	Penetración 2



A DISTANCIA (FANTASÍA)

Nombre	Pre	Daño	Distancia	Elm	Coste	Propiedades
Arcos						
Arco corto	0	1d6+3	15/30/60	P	10	Dos manos, Recarga 1 (flechas)
Arco largo	+1	2d6	25/50/100	P	10	Físico 7, Dos manos, Recarga 1 (flechas)
Ballestas						
Ballesta de mano	+1	1d6+1	10/20/30	P	30	Ligera, Recarga 6 (cargadores)
Ballesta ligera	0	1d6+3	15/30/60	P	30	Dos manos, Recarga 1 (virotos)
Ballesta pesada	0	2d6+2	20/40/80	P	150	Físico 6, Dos manos, Recarga 1 (virotos)
Otros						
Honda	0	1d6+2	5/15/30	C	6	Recarga 1 (piedras)
Shuriken	0	1d6+2	10/15/20	CR	40	Agilidad 7



CUERPO A CUERPO (MODERNO)

Nombre	Pre	Daño	Distancia	Elm	Coste	Propiedades
Cadena	0	1d6+3	-	C	15	Largo alcance
Katana	+1	1d6+3 / 2d6	-	CR	600	Agilidad 7, Daño variable (dos manos)
Machete	0	1d6+2	3/6/9	CR	30	Ligera, Penetración 1
Nunchaku	+1	1d6+2	-	C	100	Agilidad 6, Ligera
Porra	0	1d6+1	-	C	10	Ligera

A DISTANCIA (MODERNO)

Nombre	Pre	Daño	Distancia	Elm	Coste	Propiedades
Pistola	0	2d6	10/25/50	P	300	Ligera, Recarga 8 (balas 9mm)
Revólver	-1	2d6+1	10/25/50	P	450	Recarga 6 (balas 0.45)
Subfusil	-2	3d6	25/50/100	P	500	Dos manos, Recarga 10 (balas 9mm)
Escopeta recortada	0	4d6 / 3d6 / 2d6	5/15/30	P, F	400	Físico 6, Daño variable (distancia), Dos manos, Recarga 2 (cartuchos de escopeta)
Rifle	+1	2d6+3	50/100/200	P	1000	Físico 8, Dos manos, Recarga 7 (balas de rifle)

ARMADURAS

Al igual que las armas sirven para causar daño y dolor a los oponentes, las armaduras tienen como objetivo proteger a su portador y evitar que sufra daño. Todo personaje puede ponerse cualquier armadura pero si no cumple los requisitos o su **Clase** no es competente con ella, su Dado objetivo bajará un nivel.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMADURAS

Las armaduras tienen dos clasificaciones: vestimenta y escudo. Las primeras se colocan sobre el cuerpo mientras que los segundos se llevan atados a la mano mediante unas correas de cuero o unos soportes metálicos. Estas piezas de equipo comparten ciertas propiedades, aunque un par de ellas son exclusivas de los escudos. Un personaje sólo puede beneficiarse de las características de una armadura y de un escudo.

- **Blindaje:** El valor que suma al Blindaje del usuario. Este valor se resta del Daño sufrido por el personaje.
- **Cobertura:** El valor que suma a la Cobertura del usuario.
- **Defensa:** El valor que suma a la Defensa del usuario.
- **Estorbo:** El valor que se añade al Estorbo del usuario. Para saber cuánto se tarda en preparar la armadura, se multiplica Estorbo x5; el resultado son los minutos necesarios para colocarse o quitarse correctamente la armadura.
- **Físico:** Requisito de Físico para poder llevar la armadura sin problemas.
- **Tipo:** La clasificación de la armadura. Ciertas **Clases** no son capaces de equipar todas las armaduras.
- **Precio:** El coste en Monedas de la armadura o el escudo.

ARMADURAS (FANTASÍA)

Nombre	Blindaje	Estorbo	Físico	Coste
Tela				
Ropas	0	0	-	5
Atuendo de aventurero	0	0	-	80
Muda de noble	0	0	-	500
Ligera				
Armadura acolchada	1	1	4	10
Armadura de cuero	1	1	5	15
Cuero tachonado	2	1	5	30
Intermedia				
Armadura de pieles	3	2	5	75
Armadura de madera	3	2	6	100
Cota de mallas	4	2	6	200
Pesada				
Cota de escamas	5	3	7	750
Coraza de placas	6	3	7	1300
Armadura completa	7	4	8	5000

ARMADURAS (MODERNO)

Nombre	Blindaje	Estorbo	Físico	Coste
Ligera				
Polímero de carbono	2	0	4	7
Intermedia				
Kevlar	4	1	6	75
Pesada				
Exoesqueleto	6	2	6	750

ESCUDOS

Nombre	Defensa	Cobertura	Estorbo	Físico	Coste
Rodela	1	1	0	4	10
Escudo redondo	1	2	0	5	50
Escudo pesado	2	3	1	6	170

CONSUMIBLES

Los objetos consumibles son elementos de uso limitado que proporcionan ventajas o efectos a los personajes, ya sea restaurando la salud o provocando deflagraciones en el campo de batalla. Se clasifican del siguiente modo:

- **Aceites y venenos:** Se aplican sobre un arma u otro consumible para añadir, generalmente, un efecto perjudicial y/o dañino.
- **Arrojadizos:** Son bombas, granadas, abrojos u otros objetos que activan sus efectos al ser arrojados contra el suelo.
- **Elixires:** Otorgan algún tipo de **Condición** a aquel que los bebe.
- **Pociones:** Restauran algún tipo de Característica de Recurso, como pueden ser los Puntos de Salud o los de Maná.

CARACTERÍSTICAS DE LOS CONSUMIBLES

Todos los Consumibles comparten unas características que especifican sus efectos.

- **Objetivo:** Sobre quién se puede usar.
- **Efecto:** Qué es lo que hace.
- **Dado:** Cantidad de dados a usar si requiere una Tirada de Daño o Curación.
- **Precio:** El coste en Monedas del consumible.

LISTA DE CONSUMIBLES

Nombre	Objetivo	Efecto	Dado	Coste
Aceites y venenos				
Vial de veneno ardiente	Un arma que cause Daño <i>Cortante</i> o <i>Perforante</i>	+2 al Daño del arma durante 1 Combate .	-	20
Arrojadizos				
Bomba ígnea	1 Casilla en un radio de 10 metros	Causa Daño de fuego en un área de 3×3 Casillas.	1d6+1	290
Elixires				
Elixir de aleta hídrica	Individuo adyacente	+2 a las Pruebas de Nadar durante 24 horas.	-	180
Pociones				
Poción curativa menor	Individuo adyacente	Restaura Puntos de Salud.	1b2d6	20
Poción de maná menor	Individuo adyacente	Restaura Puntos de Maná.	1b2d6	50

OTRO EQUIPO

El equipo que un personaje puede necesitar en sus aventuras o en el desempeño de su profesión se encuentra en las siguientes listas.

COMIDA Y BEBIDA

Nombre	Detalles	Coste
Raciones de viaje	Comida para un día.	10
Odre de agua	Capacidad para 1 litro de líquido.	50

DROGAS RECREATIVAS

Nombre	Detalles	Coste
Papel de liar	Paquete de 50 muestras.	10
Pipa	Fabricada en madera de roble.	100
Tabaco de liar	Para 50 cigarros.	50
Tabaco para pipa	Bolsita para 50 usos.	70

MUNICIÓN

Nombre	Detalles	Coste
Proyectiles		
Cartucho	Para la Escopeta recortada.	25
Flecha	Para el Arco corto o el Arco largo.	10
Virote	Para la Ballesta ligera o la Ballesta pesada.	12
Cargadores y cajas de munición		
Cargador	Para la Ballesta de mano. Contiene 6 proyectiles.	30
Caja de balas 9mm	Para la Pistola o el Subfusil. Contiene 24 proyectiles.	360
Caja de balas 0.45	Para el Revólver. Contiene 12 proyectiles.	400
Caja de balas de rifle	Para el Rifle. Contiene 14 proyectiles.	520

UTENSILIOS

Nombre	Detalles	Coste
Antorcha	Cuando está encendida ilumina un área de 6m (3 Casillas) alrededor del portador. Dura 1 hora encendida.	1
Candil	Cuando está encendido ilumina un área de 10m (5 Casillas) alrededor del portador. Dura 1 hora por cada litro de aceite.	10
Cuerda	10 metros de cuerda de cáñamo	20
Ganzúas	+1 a Manipular mecanismo para forzar una cerradura.	30
Martillo de herrero	-	10
Material de curandero	Vendas, alcohol puro, gasas, cataplasmas, agujas e hilo. 10 usos.	60
Piedra de afilar	-	100
Vela	Cuando está encendida ilumina un área de 2m (1 Casilla). Dura 30 minutos encendida.	1
Yesca y pedernal	-	50

INSTRUMENTOS MUSICALES

Nombre	Detalles	Coste
Flauta	Requiere Música 1 para poder utilizarla.	10
Gaita	Requiere Música 3 para poder utilizarla.	30
Guitarra	Requiere Música 2 para poder utilizarla.	50
Laúd	Requiere Música 2 para poder utilizarla.	40
Lira	Requiere Música 4 para poder utilizarla.	200

ACCESORIOS Y ROPA

Nombre	Detalles	Coste
Botas altas	-	10
Capa	-	40
Mitones	-	15

ACCESORIOS DE VIAJE

Nombre	Detalles	Coste
Manta de viaje	-	15
Mochila de cuero	-	30
Saco de dormir	Para 1 criatura de Tamaño Normal.	50
Tienda de campaña (pequeña)	Espacio para 2 criaturas de Tamaño Normal.	100
Tienda de campaña (grande)	Espacio para 4 criaturas de Tamaño Normal.	200
Vaina de espada	Para una Espada larga o una Espada corta.	10

ANIMALES

Nombre	Detalles	Coste
Burro o mula	Animal de tiro.	1.000
Caballo de granja	Animal de tiro.	5.000
Caballo de monta	-	15.000
Caballo de guerra	Entrenado para el Combate .	30.000
Elefante de guerra	Entrenado para el Combate .	60.000
Halcón adiestrado	-	10.000
Paloma	-	100
Perro de guerra	Entrenado para el Combate .	5.000

VEHÍCULOS

Durante las aventuras, los personajes querrán usar diferentes medios de transporte como un carro o un barco. Las siguientes **Tablas** indican los precios y los requisitos de dichos servicios.

Nombre	Detalles	Coste
Transporte terrestre		
Carro	Espacio para 4 criaturas de Tamaño Normal. Requiere un animal de tiro.	500
Carruaje	Espacio para 6 criaturas de Tamaño Normal. Requiere dos animales de tiro.	5.000
Transporte acuático		
Barcaza (con remos)	Navega por el agua. Espacio para 2 criaturas de Tamaño Normal.	500
Velero (barco pequeño)	Navega por el agua. Espacio para 4 criaturas de Tamaño Normal.	5.000
Barco mediano	Navega por el agua. Espacio para 20 criaturas de Tamaño Normal.	40.000
Navío	Navega por el agua. Espacio para 100 criaturas de Tamaño Normal.	75.000
Transporte moderno		
Turismo (automóvil)	Espacio para 5 criaturas de Tamaño Normal. Requiere combustible.	75.000
Camioneta	Espacio para 8 criaturas de Tamaño Normal. Requiere combustible.	140.000
Avioneta	Espacio para 5 criaturas de Tamaño Normal. Requiere combustible.	800.000



OBJETOS MÁGICOS

Para la creación de objetos mágicos se utiliza un sistema de puntos. A la hora de crear un objeto mágico, se ha de elegir un objeto común (como puede ser un **Cuchillo** o una **Armadura acolchada**). El objeto retiene sus puntuaciones base y obtiene las que se le mejoren mediante la siguiente tabla.

REPARTO DE PUNTOS

Cada siguiente mejora cuesta 1 **Punto**, salvo que se indique lo contrario, y son acumulables. Cada **Punto** del objeto incrementa su precio en 2d10x10 **Monedas**.

ARMAS

- +1 al **Daño**, cada +4 es 1d6 adicional
- +1 **Ataque**
- +1 **Iniciativa**
- 2 **Puntos**: el arma es a la vez contacto y distancia.
- El arma causa daño elemental del tipo elegido (si se quiere que haga de varios, hay que comprarlos cada uno por separado).
- El arma causa daño a un tipo de criatura en concreto (humanos, orcos, dragones, etc.).
- El arma da una bonificación a una **Tirada** de ataque o uso de **Poder** bajo cierta condición (especificar).

ARMADURAS

- +1 **Defensa**
- +1 **Iniciativa**
- La armadura resiste algún tipo de daño elemental (si se quiere que resista varios, hay que comprarlos cada uno por separado).
- 2 **Puntos**: +1 **Blindaje**
- 3 **Puntos**: la armadura mejora un **Atributo**. Se puede limitar a 1 **Atributo** y 1 **Punto** por objeto.
- 5 **Puntos**: la armadura anula un tipo de daño elemental.
- 10 **Puntos**: la armadura otorga algún efecto fantástico, como respirar bajo el agua, transformarse en ropa a voluntad o crear sombras del usuario.

OTROS

Para la creación de abalorios, capas, yelmos, etc. que no tienen valores de base, empiezan desde 0 y no dan nada a no ser que se encanten. Se puede coger cualquier tipo de encantamiento tanto de **Arma** como de **Armadura**.

CONSUMIBLES

- +1 **Daño** para **Aceites**, **Arrojadizos** o **Venenos**.
- +1 **Curación** para **Pociones**. La curación comienza en 1b2d6 en lugar de 1d6 (consulta Tiradas de **Daño** en el **Capítulo de Combate**).
- +1 **Daño** o **Protección** de 1 tipo elemental.
- +1 **Daño** adicional a un tipo de criatura (reptiles, seres pétreos, muertos vivos, etc.).
- +1 a las **Tiradas** de una **Habilidad** en concreto durante 24 horas.
- +1x1 **Casilla** de efecto.
- 2 **Puntos**: Anula una **Condición** de enfermedad, veneno o maldición mediante **Prueba de Atributo**.
- 2 **Puntos**: +1 a una **Característica** en concreto durante 1 escena (o 1 combate).
- 3 **Puntos**: +1 a un **Atributo** en concreto durante 1 escena (o 1 combate).
- 4 **Puntos**: Anula una **Condición** de enfermedad, veneno o maldición.

EJEMPLO: Jarmund el mago dicharachero se compra un nuevo sombrero de color rosa en un mercadillo ujibo. Cuál es su sorpresa que descubre que es una **Boina del barbudo atemporal** y que, sólo por llevarla puesta, recibe un +1 a **Presencia**.

Si la nueva gorra de **Jarmund** fuese una gorra común y corriente, no tendría ninguna ventaja salvo la de sentirse muy bien consigo mismo, pero como es un objeto mágico, recibe una bonificación adicional.

LISTADO DE OBJETOS MÁGICOS

A continuación te dejamos unos cuantos ejemplos de Objetos mágicos creados según el sistema descrito en la sección anterior. Se ha intentado que se puedan utilizar en cualquier ambientación, y cambiando un poco la descripción se pueden tratar como piezas de tecnología avanzadas si así lo desear.

ARMAS

ARMA DEL HÉROE

Esta ornamentada espada ha sido forjada por los mejores herreros élficos de la región. Cuando su portador está repleto de vitalidad, es capaz de arrojar descargas energéticas.

- **Coste:** 4 Puntos
- **Tipo:** Espada corta
- **Daño:** 1d6+3

Efecto: +2 a las **Tiradas** de **Ataque cuerpo a cuerpo** con este arma. Si el usuario tiene sus **Puntos de Salud** al máximo, puede efectuar un **Ataque a distancia** [10/20/30], empleando su **Característica** de **Ataque cuerpo a cuerpo**. Del filo del arma surgirá un rayo de energía que impactará al adversario.

BÁCULO DE RELAJAMIENTO

Los arcanistas de la ciudadela de Dol-Bathor crearon estos bastones para mantenerse con vida mientras llevaban a cabo rituales sangrientos.

- **Coste:** 5 Puntos
- **Tipo:** Bastón
- **Daño:** 1d6+2

Efecto: El usuario recupera 1 **Punto de Salud** por cada **Punto de Maná** gastado empleando el **Báculo** como foco.

DYRISYE, LA RAMA RESILIENTE

El legendario artefacto Dyrisyse fue robado de la cámara secreta de un acaudalado cacique iblisio por uno de sus sirvientes elfos. Se dice que fue el preciado tesoro de una estirpe de arqueros místicos.

- **Coste:** 5 Puntos
- **Tipo:** Bastón
- **Daño:** 1d6+2 / 2d6

Efecto: El usuario puede convertir a **Dyrisyse** en un arco largo como **Acción Menor** y viceversa. Mientras esté convertido en arco, el usuario puede gastar 1 **Punto de Maná** para disparar flechas de energía con una bonificación +2 al **Daño**.

ESTILETE DE LAS BRUMAS

Estas afiladas dagas adornadas con símbolos profanos y de la plaga fueron creadas por una horda de hombres-rata pestilentes. Permite canalizar con mayor facilidad conjuros nocivos.

- **Coste:** 3 Puntos
- **Tipo:** Daga
- **Daño:** 1d6+2

Efecto: +2 a las **Tiradas** de lanzamiento y +1 al **Daño** de **Conjuros** que hagan daño de tipo ácido o veneno empleando el **Estilete** como foco.

ARMADURAS

ARMADURA DE APROVENTEL

Los operativos de la división militar de Aproventel han sido entrenados para llevar estas protecciones sintéticas.

- **Coste:** 4 Puntos
- **Tipo:** Polímero de carbono
- **Equipar:** +2 **Defensa**, +4 **Blindaje**; Requiere **Físico 4**

Efecto: +2 a **Defensa** y +2 a **Blindaje**.

CORAZA DE MILAGROS TÁCTILES

El truhán Bobstey Korgalles era conocido por meterse en enfrentamientos en los que hacía creer que estaba en desventaja. La cara de sus rivales cuando su camisa de tela con chorreras se convertía en una armadura completa era para recordar.

- **Coste:** 10 Puntos
- **Tipo:** Coraza de placas
- **Equipar:** +6 **Blindaje**, +3 **Estorbo**; Requiere **Físico 7**

Efecto: Como **Acción Menor**, el usuario puede convertir esta **Coraza** en un atuendo de ropa del estilo que desee. Igualmente, como **Acción Menor** puede volver a convertirla en una **Coraza de placas**.

PETO DEL CAMINANTE NOCTURNO

Los acechadores de foresta del Clan Hojilens emplean estos elaborados petos de ciervo feérico para silenciar sus pasos antes de entrar en combate.

- **Coste:** 4 Puntos
- **Tipo:** Armadura de pieles
- **Equipar:** +1 **Agilidad**, +3 **Blindaje**, +1 **Estorbo**; Requiere **Físico 6**

Efecto: +1 al **Atributo Agilidad** y -1 **Estorbo**.

TÚNICA DE ARCANISTA

Varios conjuros protectores han sido lanzados sobre esta decorada túnica de tela, que es empleada por los arcanistas para protegerse de ataques inesperados.

- **Coste:** 2 Puntos
- **Tipo:** Ropas
- **Equipar:** +1 **Blindaje**

Efecto: +1 a **Blindaje**.

OTROS

ANILLO DE SÍMBOLO DENTADO

Este anillo de elaboración enana aumenta la potencia de los ataques cuerpo a cuerpo de su portador.

- **Coste:** 2 Puntos
- **Tipo:** Anillo

Efecto: +2 a las **Tiradas** de **Daño** cuerpo a cuerpo.

LÍMITES MÁGICOS EN EQUIPO

Cada objeto mágico puede ofrecer diversas bonificaciones, pero un personaje jamás podrá beneficiarse de más puntuaciones que las establecidas por la siguiente **Tabla**. Hay que tener en cuenta que los incrementos de **Características** mediante mejora de **Atributo** o **Habilidad** por objeto también se tienen en cuenta.

Valor	Máximo por objeto
Puntos de Salud	20
Puntos de Esfuerzo	10
Puntos de Maná	20
Ataque cuerpo a cuerpo	10
Ataque a distancia	10
Ataque mágico	10
Iniciativa	10
Defensa	10
Voluntad	10
Atractivo	5
Blindaje	10
Cobertura	10
Estorbo	10
Atributo	4
Habilidad	6
Daño	3d6

CAPÍTULO 17: BESTIARIO

Con los personajes ya definidos, el concepto de juego claro y la partida a punto de comenzar, lo último que falta son los bloques de estadísticas de los adversarios. En este **Capítulo** del **Sistema Athkri** trataremos diferentes métodos para crear tus propios antagonistas y también te ofreceremos un listado de monstruos de ejemplo.

Tenemos dos métodos de creación de enemigos, de mayor a menor complejidad:

- Utilizando las reglas de creación de personaje y tratarlo como si fuese un PJ más.
- Empleando un sistema de puntos para definir cuan poderosa es nuestra criatura.

Si vas a optar por la ruta de creación de PJ, no es necesario que continúes. Ten en cuenta que el método de creación por puntos es adecuado para campañas con **Nivel de Realismo Realista**; para personajes mucho más poderosos de base recomendamos crear sus adversarios como otros PJs o aumentar significativamente los puntos de creación.

Recuerda que el **Sistema Athkri** intenta simplificar las cosas para jugar una partida de rol: los seres mostrados en este **Capítulo** no pretenden estar equilibrados, y es probable que en ciertas ocasiones veas que, o bien es imposible que alcancen a los jugadores o bien que son invulnerables. Si se da el caso, no dudes ni un momento en modificar sus estadísticas según te convenga.

CREACIÓN DE ENEMIGOS

Cada criatura tiene una puntuación llamada **Desafío**, que indica de forma numérica cuan poderosa es. Por lo general, un monstruo que esté a la altura de un **Personaje jugador** tendrá entre 40 y 60 puntos de **Desafío**. Una alimaña o un esbirro cualquiera tendrán de 10 a 30 puntos, mientras que una bestia de leyenda tendrá más de 80 puntos.

VALORES BÁSICOS

Una criatura tiene los siguientes valores básicos. Esto quiere decir que un monstruo de **Desafío** 0 tendrá estas estadísticas.

- **Salud:** 4
- **Ataque:** 5
- **Defensa y Voluntad:** 8
- **Daño:** 1d6 (Cuerpo a cuerpo)
- **Iniciativa:** 5
- **Blindaje:** 0
- **Salvaciones:** 4
- **Movimiento:** 3m (2 Casillas)
- **Tamaño:** Normal

VALORES LÍMITE

Existe una puntuación límite para cada característica de los monstruos.

Con el fin de mantener un equilibrio entre tantas criaturas, se sugieren las siguientes puntuaciones máximas:

- **Salud**
 - 40 para un enemigo común.
 - 90 para una criatura fuerte.
 - 180 para seres míticos.
- **Ataque**
 - 15 en un enemigo común.
 - 20 para una criatura fuerte.
 - 30 para seres míticos.
- **Defensa y Voluntad**
 - 20 en un enemigo común.
 - 25 para una criatura fuerte.
 - 35 para seres míticos.
- **Daño**
 - 3d6 en un enemigo común.
 - 4d6 para una criatura fuerte.
 - 5d6 para seres míticos.
 - Recomendamos usar **Poderes** para lograr efectos devastadores o variados.
- **Iniciativa**
 - 15 en un enemigo común.
 - 20 para una criatura fuerte.
 - 25 para seres míticos.
 - Recuerda que por cada aumento de 10 por encima de 20 (inclusive) en el resultado de la **Tirada de Iniciativa**, el adversario obtiene 1 **Acción Mayor**.
- **Blindaje**
 - 3 en un enemigo común.
 - 6 para una criatura fuerte.
 - 10 para seres míticos.
- **Salvaciones**
 - 6 en un enemigo común.

- 8 para una criatura fuerte.
- 10 para seres míticos.
- **Movimiento**
 - 12m (8 **Casillas**).

VALORES DE SALVACIÓN

Una característica que poseen los adversarios son las **Salvaciones**, que se dividen en 3 segmentos: **Físicas**, **Mentales** y **Sensorias**. Estas puntuaciones han de usarse cuando el adversario tenga que realizar una **Tirada de salvación**: el primer valor (**Físico**) para las que abarquen **Físico** o **Agilidad**, el segundo valor (**Mental**) para **Mente** o **Presencia**, y el último para las de **Intuición**.

REPARTO DE PUNTOS

Gracias al gasto de **Puntos de Desafío** se mejora la criatura con las siguientes fórmulas. También puedes asignar puntuaciones negativas para reducir el coste de **Puntos** de la criatura.

1 PUNTO

- +4 **Puntos de Salud**
- +1 **Ataque**
- +1 **Defensa**
- +1 **Daño**; cada +4 es 1d6 adicional
- +1 **Iniciativa**
- +1 **Blindaje**
- El tipo de ataque pasa a ser **A distancia**.

2 PUNTOS

- +1 **Salvación (Física, Mental o Sensoria)**
- +1,5m (1 **Casilla**) de **Movimiento**
- +1 **Tamaño** (consulta la **Tabla de Tamaño** en el **Capítulo de Combate**)
- El tipo de ataque pasa a ser **Cuerpo a cuerpo** y **A distancia**.
- +1 **Nivel de Poder**
- +4 **Puntos de recurso (Esfuerzo o Maná)**

Como regla opcional, se puede variar la puntuación de **Salud** en 1 o 2 **Puntos** para lograr un poco más de variedad entre los monstruos.

5 PUNTOS

Finalmente, las criaturas pueden tener capacidades especiales a diferentes costes. Se sugieren las siguientes como ejemplo creativo.

- **Vuelo o Nado**: El ser puede moverse por el aire o por el agua con sus **Acciones de movimiento** sin ningún tipo de restricción.

- **Inmunidad mágica**: No puede ser afectado por el daño de **Conjuros** o efectos mágicos.

10 PUNTOS

- **Poder ilimitado**: Un **Poder** en la lista de **Poderes** de la criatura puede ser usado sin gastar recursos.
- **Inmunidad física**: No puede ser afectado por daño físico, como armas, caídas, etc.; sólo daño mágico.

PODERES

Cualquier monstruo puede lanzar **Conjuros** o utilizar **Técnicas** y mediante el gasto de **Puntos de Desafío** otorgamos esta capacidad.

Al comprar un **Poder**, el monstruo ese **Poder** a **Nivel** 1 y 4 **Puntos del recurso** necesario; comprar más **Poderes** no dará **Puntos de recurso** adicionales, tendrán que comprarse aparte.

Si se gastan **Puntos** adicionales, puede subirse de **Nivel** el **Poder** (y ser más fuerte).

EJEMPLO: Un goblin brujo posee **Proyectil Mágico** a **Nivel** 3: esto ha costado 2 **Puntos de Desafío** del **Proyectil Mágico**, que lo entrega a **Nivel** 1 y da 4 **Puntos de Maná**, y otros 4 **Puntos de Desafío** adicionales para subir el **Conjuro** a **Nivel** 3. El coste final son 6 **Puntos**; el goblin sólo podrá usar **Proyectil Mágico** una vez, ya que cuesta 3 **Puntos de Maná**, así que si el **Director de juego** quiere que lo use más veces, tendrá que gastar 2 **Puntos de Desafío** adicionales para aumentar en 4 el **Maná** de la criatura.

DESCRIPCIÓN DE LOS ATAQUES

Cada ataque de una criatura tendrá una letra al final para indicar qué tipo de acción o alcance tiene.

-  La acción es un **Ataque cuerpo a cuerpo**.
-  La acción es un **Ataque a distancia**. Si no se especifica el **Alcance**, asume que es 10/15/30.
-  La acción es una **Acción Menor**.
-  La acción es un **Conjuro**.
-  La acción es una **Acción de movimiento**; ciertos seres pueden moverse de manera distinta.
- [x PE o PM] Coste en **Puntos de Esfuerzo** o de **Maná**.

BLOQUES DE ESTADÍSTICAS

Para facilitar la lectura de los enemigos, hemos creado una tabla por cada criatura, fácil de leer y que te permite comprobar de un vistazo sus capacidades.

Ten en cuenta que un enemigo puede moverse en combate su valor de **Movimiento** como **Acción Menor** o su **Movimiento** x2 como **Acción Mayor**.

Criatura		Desafío X			
Salud	X	Defensa	X	Voluntad	X
Blindaje	X	Ataque	X	Iniciativa	X
Salvaciones	X/Y/Z	Tamaño	Normal	Movimiento	X
Acciones					
🗡️ Ataque cuerpo a cuerpo		+Y contra Defensa; 1d6+2 de daño.			
🏹 Ataque a distancia		+Y contra Cobertura; 1d6+1 de daño por fuerza.			
⚙️ Acción menor		El monstruo hace una acción menor con algún efecto.			
🏃 Acción de movimiento		El monstruo se mueve de una forma inusual.			
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de recurso, equipo, etc. • Pueden haber varios puntos, con diferente información. 					

Como puedes ver, es una tabla sencilla que resume las capacidades de un ser de un modo compacto y vistoso.

LISTADO DE CRIATURAS

A continuación te ofrecemos varios seres que puedes utilizar como adversarios en tus aventuras. No es un listado completo ni complejo, pero te puede servir como idea inicial para crear tus propios monstruos.

ADVERSARIOS RÁPIDO Y FÁCIL

Los siguientes enemigos fueron extraídos del artículo de **Rápido y Fácil** sobre creación de monstruos. A pesar de que las criaturas iniciales no tenían en cuenta las **Características** de **Voluntad**, **Salvaciones**, **Movimiento** y **Tamaño**, las hemos incluido para mostrar la diferencia entre la versión inicial de la que parte el **Sistema Athkri** y nuestros monstruos propios.

RATA GIGANTE

Un roedor del tamaño de un perro pequeño muy peligroso y agresivo. Su hábitat preferido es el sótano de una posada.

Rata gigante			Desafío 9		
Salud	4	Defensa	10	Voluntad	8
Blindaje	0	Ataque	9	Iniciativa	8
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
🗡️ Mordisco		+9 contra Defensa ; 1d6 de Daño .			



ESQUELETO FLOJO

Los restos reanimados de un aventurero desgraciado. La magia nigromántica que lo levantó fue muy poco poderosa.

Esqueleto flojo				Desafío 12	
Salud	4	Defensa	12	Voluntad	8
Blindaje	0	Ataque	11	Iniciativa	7
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Golpetazo	+11 contra Defensa ; 1d6 de Daño .				

ARAÑA GIGANTE

Un enorme insecto que suele vivir en lugares húmedos y oscuros. Da caza a las pobres presas que quedan atrapadas en su telaraña.

Araña gigante				Desafío 15	
Salud	4	Defensa	12	Voluntad	8
Blindaje	0	Ataque	10	Iniciativa	10
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Colmillos	+10 contra Defensa ; 1d6+1 de Daño .				

HUARGO

Este mamífero salvaje y cruel se parece a un lobo gigante. Suele cazar sin piedad organizado en manadas. Cuando es domesticado, suele encontrarse como perro guardián de seres malvados.

Hurgo				Desafío 32	
Salud	16	Defensa	14	Voluntad	8
Blindaje	1	Ataque	15	Iniciativa	12
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Desgarrar	+15 contra Defensa ; 2d6+1 de Daño .				

GUARDIA DE LA CIUDAD

El entrenamiento marcial de este hombre le da la capacidad para proteger las poblaciones civilizadas. Este bloque de atributos simboliza lo que se denomina como Personaje jugador estándar.

Guardia de la ciudad				Desafío 37	
Salud	32	Defensa	18	Voluntad	8
Blindaje	2	Ataque	13	Iniciativa	12
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Espada larga	+13 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				

MUERTO ALZADO

Una de las aberraciones levantada por un poderoso nigromante para servir como guardaespaldas y músculo. Aún retiene las capacidades físicas que tenía en vida.

Muerto alzado				Desafío 36	
Salud	40	Defensa	17	Voluntad	8
Blindaje	2	Ataque	13	Iniciativa	11
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Golpetazo	+13 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño .				

GENERAL OSCURO

Un terrible cacique de otras tierras armado con poderosa magia negra y una horda de esbirros fanáticos. Intenta dominar el mundo mediante un complicado plan que consiste en reunir varios artefactos mágicos en un mismo lugar; pero verá como sus objetivos son frustrados por un grupo deficiente de adolescentes aventureros.

General oscuro				Desafío 57	
Salud	48	Defensa	21	Voluntad	8
Blindaje	6	Ataque	17	Iniciativa	14
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Maza siniestra	+17 contra Defensa ; 2d6+2 de Daño .				

GIGANTE

Monstruoso humanoide que alcanza los diez metros de altura y pesa varias toneladas. Se creían extintos, pero una reciente catástrofe en un tranquilo pueblo de los valles trajo de vuelta el miedo a los gigantes. Han de comer varias vacas al día para mantenerse sanos y con buen humor.

Gigante				Desafío 57	
Salud	80	Defensa	12	Voluntad	8
Blindaje	6	Ataque	19	Iniciativa	12
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Puño gargantúa	+19 contra Defensa ; 2d6+3 de Daño .				

KRAKEN

En las profundidades de los océanos mora un horrendo mal que ha estado oculto a los ojos de la humanidad durante milenios. Cuando un kraken aparece por la superficie, es seguro que varios puertos serán consumidos por su rabia.

Kraken				Desafío 65	
Salud	76	Defensa	17	Voluntad	8
Blindaje	4	Ataque	18	Iniciativa	23
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Tentáculo	+18 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				

ANIMALES

Un animal es una criatura que es capaz de moverse por sus propios medios y que necesita alimento y oxígeno para subsistir. Los seres descritos a continuación pueden servir como amenaza para los personajes, como compañeros o invocaciones, si jugamos con **Poderes** que lo convoquen.

ANGUILA ELÉCTRICA

Anguila eléctrica					Desafío 29
Salud	8	Defensa	13	Voluntad	9
Blindaje	0	Ataque	11	Iniciativa	13
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Pequeño	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Mordisco	+11 contra Defensa ; 1d6+1 de Daño .				
 Cola eléctrica [2 PE]	+13 contra Defensa ; 1d6+1 de Daño de relámpago.				
 Nadar	Puede nadar como Acción de movimiento .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 4 • Resistente al relámpago: +2 Blindaje ante Daños del elemento relámpago. • Ser acuático: si no permanece dentro del agua, tendrá que realizar una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 12 cada Turno tras estar 5 Rondas fuera del agua. Con cada Tirada de salvación subsiguiente, la Dificultad aumenta en 1; por cada fallo, sufre 1d6+2 de Daño. 					

ARDILLA

Ardilla					Desafío 10
Salud	4	Defensa	12	Voluntad	11
Blindaje	0	Ataque	5	Iniciativa	8
Salvaciones	5/5/4	Tamaño	Pequeño	Movimiento	1,5m (1 C)
Acciones					
 Incisivos	+5 contra Defensa ; 1d6 de Daño .				

AVE DE PRESA

Este estereotipo de ave de presa puede representar un águila o un halcón, por ejemplo.

Ave de presa					Desafío 26
Salud	16	Defensa	13	Voluntad	8
Blindaje	0	Ataque	9	Iniciativa	8
Salvaciones	4/4/5	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
 Pico o Garras	+9 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño .				
 Vuelo	Puede volar como Acción de movimiento .				

BISONTE

Este bloque de estadísticas también puede servir para un toro o una res de tamaño similar.

Bisonte					Desafío 36
Salud	28	Defensa	9	Voluntad	13
Blindaje	2	Ataque	10	Iniciativa	6
Salvaciones	7/4/4	Tamaño	Grande	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
 Cornada	+10 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño . Leer efecto de Cornada .				
 Pisotear [2 PE]	El objetivo ha de estar Derribado . +11 contra Defensa ; 2d6 de Daño .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 4 • Montura: Puede ser montado por personajes de Tamaño Normal o inferior; ha de ser entrenado para ello, no obstante. • Cornada: El objetivo ha de realizar una Tirada de salvación de Agilidad a Dificultad 11 o quedar Derribado. 					

CABALLO

Caballo					Desafío 24
Salud	20	Defensa	11	Voluntad	9
Blindaje	2	Ataque	7	Iniciativa	6
Salvaciones	6/4/4	Tamaño	Grande	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
 Cozo o Mordisco	+7 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Montura: Puede ser montado por personajes de Tamaño Normal o inferior. 					

CALAMAR

Este bloque de estadísticas pertenece a un calamar de unos dos metros de largo. También se puede tratar como si fuese un pulpo de tamaño similar.

Calamar					Desafío 31
Salud	12	Defensa	11	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	11	Iniciativa	10
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
 Pico	+11 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño .				
 Agarrón [2 PE]	+13 contra Defensa ; leer efecto de Agarrón .				
 Chorro de tinta [1PE]	Leer efecto de Chorro de tinta .				
 Nadar	Puede nadar como Acción de movimiento .				
 Chorro propulsor [2 PE]	El calamar nada su Movimiento x4 (18m – 12 C)				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 8 • Ser acuático: si no permanece dentro del agua, tendrá que realizar una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 12 cada Turno tras estar 5 Rondas fuera del agua. Con cada Tirada de salvación subsiguiente, la Dificultad aumenta en 1; por cada fallo, sufre 1d6+2 de Daño. • Agarrón: rodea al objetivo con sus tentáculos y lo <i>agarra</i>. Cada Turno han de realizar Tirada enfrentada de +13 contra Físico + Aguante del objetivo. En caso de fallo, sigue atrapado y sufre 1d6+2 de Daño. El calamar puede agarrar objetivos más grandes que él, pero no puede realizar Acciones de movimiento mientras dure el efecto. • Chorro de tinta: El calamar expulsa un espeso chorro de tinta, que ensucia el agua en un radio de 6m (4 C) a su alrededor durante 2 Turnos. Todos aquellos en el interior de la mancha de tinta quedan Cegados. 					

CAMELLO

Camello					Desafío 29
Salud	20	Defensa	9	Voluntad	11
Blindaje	3	Ataque	8	Iniciativa	7
Salvaciones	7/4/4	Tamaño	Grande	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
 Mordisco	+8 contra Defensa ; 1d6 de Daño .				
 Escupitajo [1 PE]	+7 contra Cobertura ; el objetivo sufre una penalización -1 a todas sus Tiradas durante la próxima Ronda .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 4 • Montura: Puede ser montado por personajes de Tamaño Normal o inferior. 					

COCODRILO

Cocodrilo					Desafío 41
Salud	24	Defensa	10	Voluntad	14
Blindaje	2	Ataque	10	Iniciativa	7
Salvaciones	5/4/6	Tamaño	Grande	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Coletazo	+10 contra Defensa ; 2d6+1 de Daño .				
 Mordisco tornillo [2 PE]	+10 contra Defensa ; 2d6+1 de Daño . Leer efecto de Mordisco tornillo .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 12 • Mordisco tornillo: El objetivo queda <i>Agarrado</i> por el cocodrilo durante 4 Turnos. Mientras el objetivo esté atrapado por este ataque, no puede utilizar Acciones de movimiento, y sufre 1d6+1 de Daño cada Turno hasta que se libere mediante Tirada de salvación Físico a Dificultad 16, se acabe el efecto, el cocodrilo muera o lo libere. El cocodrilo puede usar Acciones de movimiento si arrastra al objetivo (consultar <i>Condiciones</i>). 					

COMADREJA

Comadreja				Desafío 14	
Salud	8	Defensa	12	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	7	Iniciativa	7
Salvaciones	4/5/5	Tamaño	Pequeño	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Colmillos	+7 contra Defensa ; 1d6+1 de Daño .				

DELFIN

Delfín					Desafío 30
Salud	16	Defensa	11	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	9	Iniciativa	10
Salvaciones	4/5/4	Tamaño	Grande	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
 Golpetazo	+9 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño .				
 Nadar	Puede nadar como Acción de movimiento .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Montura: Puede ser montado por personajes de Tamaño Normal o inferior; ha de ser entrenado para ello, no obstante. • Respiración: El delfín puede estar sumergido bajo el agua unos diez minutos sin necesidad de realizar Tiradas de salvación de Físico. 					

ELEFANTE

Elefante					Desafío 50
Salud	52	Defensa	7	Voluntad	13
Blindaje	4	Ataque	11	Iniciativa	5
Salvaciones	7/5/5	Tamaño	Enorme	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Trompa o Pisotón	+11 contra Defensa ; 3d6 de Daño .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Tamaño: Enorme • Montura: Puede ser montado por personajes de Tamaño Grande o inferior; ha de ser entrenado para ello, no obstante. 					

GATO

Gato				Desafío 13	
Salud	8	Defensa	9	Voluntad	11
Blindaje	0	Ataque	6	Iniciativa	9
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Pequeño	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Ataque felino	+6 contra Defensa ; 1d6+1 de Daño .				

GRAN SIMIO

Se llama grandes simios a los simios antropomorfos de gran tamaño: gorilas, chimpancés, bonobos y orangutanes. Este bloque de estadísticas representa un gorila.

Gran simio					Desafío 37
Salud	28	Defensa	10	Voluntad	13
Blindaje	2	Ataque	11	Iniciativa	9
Salvaciones	5/7/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Golpetazo	+11 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				
 Grito simiesco [1 PE]	El gran simio se golpea el pecho y grita, otorgando una bonificación +1 a la siguiente Tirada de Ataque cuerpo a cuerpo de sí mismo y de sus aliados en un radio de 4,5m (3 C) a su alrededor.				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 4 					

JABALÍ

Jabalí					Desafío 23
Salud	16	Defensa	11	Voluntad	8
Blindaje	1	Ataque	10	Iniciativa	6
Salvaciones	6/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Cornada	+10 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño .				
 Carga [2 PE]	El jabalí se mueve hasta 9m (6 C) y usa Cornada sobre el objetivo.				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 4 • Montura: Puede ser montado por personajes de Tamaño Pequeño; ha de ser entrenado para ello, no obstante. 					

JIRAFA

Jirafa					Desafío 33	
Salud	24	Defensa	12	Voluntad	10	
Blindaje	0	Ataque	7	Iniciativa	11	
Salvaciones	5/4/5	Tamaño	Enorme	Movimiento	6m (4 C)	
Acciones						
🔪 Pisotón		+7 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño .				
🏃 Acelerón		La jirafa sólo puede usar el Acelerón una vez por Combate ; se mueve hasta 24m (16 C).				

LOBO

Lobo					Desafío 27	
Salud	16	Defensa	11	Voluntad	10	
Blindaje	0	Ataque	11	Iniciativa	10	
Salvaciones	4/4/5	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)	
Acciones						
🔪 Mordisco		+11 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				
Detalles						
<ul style="list-style-type: none"> • Tácticas de manada: El lobo obtiene una bonificación +1 a su Tirada de Ataque si su objetivo ya ha sido atacado por sus aliados durante la Ronda. 						

OSO

Oso					Desafío 47	
Salud	44	Defensa	9	Voluntad	13	
Blindaje	4	Ataque	11	Iniciativa	8	
Salvaciones	7/4/5	Tamaño	Grande	Movimiento	4,5m (3 C)	
Acciones						
🔪 Garras		+11 contra Defensa ; 2d6+1 de Daño .				
🌀 Furia ursina [2 PE]		El oso realiza dos ataques de Garras contra un objetivo.				
Detalles						
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 4 						

PERRO

El siguiente bloque de estadística representa un perro de tamaño medio-grande.

Perro					Desafío 22	
Salud	12	Defensa	10	Voluntad	9	
Blindaje	0	Ataque	8	Iniciativa	8	
Salvaciones	5/4/6	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)	
Acciones						
🔪 Mordisco		+8 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño .				
🏃 Carrera [1 PE]		El perro realiza una Acción de movimiento Mayor .				
Detalles						
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 4 						



PONI

Poni				Desafío 17	
Salud	16	Defensa	10	Voluntad	9
Blindaje	1	Ataque	6	Iniciativa	8
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
 Coz o Mordisco	+6 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Montura: Puede ser montado por personajes de Tamaño Pequeño. 					

RANA

Este bloque de estadísticas representa una rana venenosa de unos sesenta centímetros.

Rana				Desafío 14	
Salud	12	Defensa	10	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	8	Iniciativa	6
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Pequeño	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Lengüetazo	+8 contra Defensa ; 1d6+1 de Daño .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Piel venenosa: Si la piel de un individuo entra en contacto con la de la rana, ha de superar una Tirada de Salvación de Físico a Dificultad 12; si no tiene éxito, quedará envenenado y sufrirá 1d6 de Daño continuo por veneno cada Turno hasta que supere la Tirada de Salvación. 					

RAPTOR

Raptor				Desafío 25	
Salud	16	Defensa	13	Voluntad	9
Blindaje	0	Ataque	9	Iniciativa	9
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
 Garras	+9 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Frenético: Una vez por Combate, el raptor puede repetir una Tirada de Ataque y quedarse con el segundo resultado. 					

RINOCERONTE

Rinoceronte				Desafío 48	
Salud	40	Defensa	11	Voluntad	10
Blindaje	3	Ataque	12	Iniciativa	9
Salvaciones	7/5/4	Tamaño	Grande	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
 Cornada	+12 contra Defensa ; 2d6+1 de Daño .				
 Carga [2 PE]	El rinoceronte se mueve hasta 15m (10 C) y usa Cornada sobre el objetivo.				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 4 • Montura: Puede ser montado por personajes de Tamaño Normal o inferior; ha de ser entrenado para ello, no obstante. 					

SERPIENTE GIGANTE

Serpiente gigante					Desafío 31
Salud	12	Defensa	11	Voluntad	11
Blindaje	0	Ataque	10	Iniciativa	11
Salvaciones	4/6/5	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Mordisco	+10 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño . Leer efecto de Mordisco .				
 Constricción [3 PE]	+12 contra Defensa ; leer efecto de Constreñir .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 8 • Mordisco: el objetivo ha de realizar una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 13 cada Turno. Si no tiene éxito, sufre 1d6+1 de <i>Daño continuo</i> por veneno. El efecto finaliza si supera la Tirada de salvación. • Constricción: rodea al objetivo con su cuerpo y lo <i>agarra</i>. Cada Turno han de realizar Tirada enfrentada de +12 contra Físico + Aguante del objetivo. En caso de fallo, sigue atrapado y sufre 1d6+2 de Daño. La serpiente no puede constreñir a objetivos más grandes que ella, y no puede realizar Acciones de movimiento mientras dure el efecto. 					

TIBURÓN

Tiburón					Desafío 49
Salud	36	Defensa	12	Voluntad	12
Blindaje	2	Ataque	13	Iniciativa	8
Salvaciones	5/4/5	Tamaño	Grande	Movimiento	6m (4 C)
Acciones					
 Mordisco	+13 contra Defensa ; 2d6+1 de Daño .				
 Nadar	Puede nadar como Acción de movimiento .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Ser acuático: si no permanece dentro del agua, tendrá que realizar una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 12 cada Turno tras estar 5 Rondas fuera del agua. Con cada Tirada de salvación subsiguiente, la Dificultad aumenta en 1; por cada fallo, sufre 1d6+2 de Daño. Esto finaliza cuando se sumerge de nuevo en el agua o muere. 					

TIGRE

Tigre					Desafío 38
Salud	32	Defensa	12	Voluntad	8
Blindaje	1	Ataque	12	Iniciativa	11
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Grande	Movimiento	6m (4 C)
Acciones					
 Mordisco	+12 contra Defensa ; 2d6 de Daño .				
 Doble zarpa [2 PE]	Realiza dos ataques. +12 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño . Leer efecto de Doble zarpa .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 8 • Doble zarpa: si causa Daño, provoca al objetivo un <i>Daño continuo</i> de 1d6 por desangramiento cada Turno hasta que supere una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 13. 					

ZORRO

Zorro					Desafío 21
Salud	12	Defensa	11	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	9	Iniciativa	10
Salvaciones	4/5/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Mordisco	+9 contra Defensa ; 1d6+1 de Daño .				
 Finta [2 PE]	El zorro se mueve 1,5m (1 C) antes de atacar. +11 contra Defensa ; 1d6+1 de Daño .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 4 					

BESTIAS MONSTRUOSAS

Estos seres son criaturas alteradas por la magia, experimentos científicos o la evolución inducida de algún artefacto alienígena.

ESCORPIÓN VENENOSO

Un gigantesco insecto armado con dos pinzas enormes y una larga cola acabada en un aguijón venenoso. Tiene el tamaño de un perro grande.

Escorpión venenoso					Desafío 47
Salud	32	Defensa	13	Voluntad	11
Blindaje	2	Ataque	14	Iniciativa	12
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
 Pinzas	+14 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				
 Aguijón [1 PE]	+15 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño . Leer efecto de Aguijón .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 4 • Resistente al veneno: +3 Blindaje ante Daños del elemento veneno. • Montura: Puede ser montado por personajes de Tamaño Pequeño; ha de ser entrenado para ello, no obstante. • Aguijón: el objetivo ha de realizar una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 14 cada Turno. Si no tiene éxito, sufre 1d6+2 de Daño continuo por veneno. El efecto finaliza si supera la Tirada de salvación. 					

LIBÉLULA MUTANTE

Transformada en una criatura ruidosa y pesada, la libélula mutante es tan grande como un coche turismo. Vuela de manera ensordecedora en busca de presas fáciles, y se abalanza sobre ellas para devorarlas con sus híperdesarrolladas mandíbulas.

Libélula mutante					Desafío 41
Salud	20	Defensa	15	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	10	Iniciativa	13
Salvaciones	4/6/4	Tamaño	Grande	Movimiento	6m (4 C)
Acciones					
 Zumbido	+10 contra Cobertura ; 1d6+1 de Daño .				
 Mandíbulas despedazadoras [1 PE]	+12 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño . Ignora hasta 2 puntos de Blindaje del objetivo.				
 Vuelo	Puede volar como Acción de movimiento .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 4 • Montura: Puede ser montado por personajes de Tamaño Normal o inferior; ha de ser entrenada para ello, no obstante. 					

QUIRÓPTERO SOMBRÍO

Producto de la experimentación entre simios y murciélagos, este ser es un híbrido mutante que ha hecho de las cuevas su hábitat natural. Consume la sangre de sus víctimas mediante unos afilados colmillos retráctiles, y hace gala de un poderío descomunal para derribar a sus presas.



Quiróptero sombrío					Desafío 79
Salud	44	Defensa	18	Voluntad	14
Blindaje	4	Ataque	15	Iniciativa	13
Salvaciones	5/4/8	Tamaño	Enorme	Movimiento	6m (4 C)
Acciones					
Aletazo	+15 contra Defensa ; 2d6+1 de Daño .				
Chirrido	+15 contra Cobertura ; 2d6+1 de Daño sónico.				
Succionar sangre [1 PE]	+15 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño . El quiróptero sombrío recupera tantos Puntos de Salud como Daño causado con este ataque.				
Vuelo	Puede volar como Acción de movimiento .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 4 					

HUMANOIDES INVASORES

Son conocidos por su caótico comportamiento, guaridas pestilentes y poco aprecio por la vida. Si bien es cierto que algunas comunidades han logrado encontrar un sitio entre la sociedad civilizada, muchos otros se limitan a ser lacayos de otras criaturas más poderosas o a ser una plaga temida por su ineptitud y peligrosidad.

GOBLIN COMBATIENTE

Goblin combatiente					Desafío 18
Salud	16	Defensa	11	Voluntad	9
Blindaje	2	Ataque	10	Iniciativa	6
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Pequeño	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
Espada corta	+10 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				
Ballesta de mano	10 disparos. +10 contra Cobertura ; 1d6+1 de Daño .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo: Espada corta, ballesta de mano, cargador, peto de cuero, 1db2d6 Monedas. 					

GOBLIN BRUJO

Goblin brujo					Desafío 23
Salud	12	Defensa	11	Voluntad	12
Blindaje	0	Ataque	6	Iniciativa	8
Salvaciones	4/6/4	Tamaño	Pequeño	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Puñal ritual	+6 contra Defensa ; 1d6 de Daño .				
 Estallido arcano [2 PM]	+9 contra 14; 1d6+2 de Daño por fuerza. Ignora resistencia mágica.				
 Curación [2 PM]	+9 contra 14; restaura 1d6 Puntos de Salud al objetivo.				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Maná: 12 • Equipo: Puñal ritual, túnica harapienta, saquillo con componentes, 1d6 Monedas. 					

ORCO INCURSOR

Orco incursor					Desafío 27
Salud	20	Defensa	13	Voluntad	9
Blindaje	1	Ataque	13	Iniciativa	9
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Garrote	+13 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo: Garrote de madera, armadura acolchada, 1b2d6 Monedas. 					

ORCO GUERRERO

Orco guerrero					Desafío 35
Salud	28	Defensa	15	Voluntad	10
Blindaje	0	Ataque	15	Iniciativa	8
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Hacha de batalla	+15 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				
 Hacha arrojadiza	Alcance: 3/6/9. +15 contra Cobertura ; 1d6+1 de Daño .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Equipo: Hacha de batalla, tres hachas arrojadizas, arnés de cuero, 1d6+1 Monedas. 					

MUERTOS VIVIENTES

Criaturas de ultratumba que no han encontrado la paz en la muerte y ahora vagan por el mundo de los vivos renqueando, como abominaciones repugnantes de lo que fueron en vida.

ESQUELETO

Esqueleto					Desafío 22
Salud	16	Defensa	14	Voluntad	6
Blindaje	2	Ataque	12	Iniciativa	4
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Arma oxidada	+12 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Resistencia impía: +3 Blindaje ante Daños del elemento impío. • Muerto viviente: sufre Daño cuando recibe curación. Su Dado objetivo no se reduce debido a las heridas. Inmune al elemento veneno. 					

GHOUL

Ghoul					Desafío 37
Salud	28	Defensa	11	Voluntad	9
Blindaje	1	Ataque	14	Iniciativa	10
Salvaciones	6/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
 Garrazo	+14 contra Defensa ; 2d6 de Daño .				
 Mordisco paralizante [2 PE]	+14 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño y el objetivo queda Paralizado durante 1 Turno .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 8 • Resistencia impía: +4 Blindaje ante Daños del elemento impío. • Debilidad a la luz: el elemento radiante le provoca 5 puntos de Daño adicional. • Muerto viviente: sufre Daño cuando recibe curación. Su Dado objetivo no se reduce debido a las heridas. Inmune al elemento veneno. 					

ZOMBI

Zombi					Desafío 15
Salud	8	Defensa	9	Voluntad	4
Blindaje	1	Ataque	10	Iniciativa	8
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Golpe	+10 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				
 Mordisco infeccioso [2 PE]	+12 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño venenoso. Leer efecto de Mordisco infeccioso .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de Esfuerzo: 16 • Mordisco infeccioso: si el objetivo sufre Daño, ha de realizar una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 12. En caso de fallo, <i>enferma</i>. Cada hora durante 5 horas, el objetivo tendrá que realizar una Tirada de salvación de Físico a Dificultad 14. Si no saca al menos 3 éxitos, morirá y se convertirá en un zombi. • Muerto viviente: sufre Daño cuando recibe curación. Su Dado objetivo no se reduce debido a las heridas. Inmune al elemento veneno. 					

MUNDO CRIMINAL

A continuación presentamos una serie de adversarios ideales para partidas de ambientación moderna o decadente.

MIEMBRO DE UNA BANDA

Miembro de una banda					Desafío 24
Salud	16	Defensa	11	Voluntad	9
Blindaje	1	Ataque	10	Iniciativa	10
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Botella rota	+10 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño .				
 Pistola	7 disparos. +10 contra Cobertura ; 1d6+3 de Daño .				

POLICÍA DE CIUDAD

Policía de ciudad				Desafío 32	
Salud	20	Defensa	13	Voluntad	12
Blindaje	1	Ataque	11	Iniciativa	11
Salvaciones	4/4/5	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Porra	+11 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño .				
 Pistola	8 disparos; +11 contra Cobertura ; 1d6+3 de Daño .				

PSICÓPATA ASESINO

Psicópata asesino				Desafío 52	
Salud	32	Defensa	10	Voluntad	16
Blindaje	3	Ataque	14	Iniciativa	12
Salvaciones	5/6/5	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
 Arma del crimen	+14 contra Defensa ; 2d6 de Daño .				
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Bastardo inmortal: cada vez que sus Puntos de Salud caigan por debajo de 0, se levantará al siguiente Turno con 1d6 Puntos de Salud. Esto puede ocurrir hasta 2 veces si no se le decapita. 					

SECUAZ DE LA MAFIA

Secuaz de la mafia				Desafío 41	
Salud	24	Defensa	13	Voluntad	12
Blindaje	2	Ataque	12	Iniciativa	10
Salvaciones	5/6/5	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Puño americano	+12 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				
 Revólver	6 disparos. +12 contra Cobertura ; 2d6 de Daño .				

YONKI

Yonki				Desafío 16	
Salud	8	Defensa	11	Voluntad	7
Blindaje	0	Ataque	10	Iniciativa	8
Salvaciones	5/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Navaja	+10 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				

CAPÍTULO 18: REGLAS ADICIONALES

SUERTE

El valor de la **Suerte** cuantifica cuánto –y con qué potencia– el personaje es capaz de influenciar en los actos del destino y la buena fortuna. Es una medida numérica que el jugador puede emplear para alterar el sino de su personaje, y aunque se pueden especificar ciertas mecánicas básicas para emplear este Atributo, su uso y utilidad queda en manos del **Director de juego**.

Para generar el valor inicial de **Suerte** de un personaje del **Sistema Athkri**, el jugador ha de realizar una Tirada de 1d6+2 (mínimo 3, máximo 8); debido a la naturaleza caprichosa del azar, es justo que la puntuación quede a expensas de la aleatoriedad.

La Suerte se puede consumir temporalmente para incrementar el resultado de una **Tirada** no exitosa a razón de 1 punto de **Suerte** por 1 punto de aumento. Cualquier punto consumido de este modo se recupera en la siguiente sesión, para distinguir el uso de tales puntos como un elemento fuera de juego, alejado de la ficción narrada. A efectos prácticos de reglas, los puntos de **Suerte** se tratan como si fuesen una **Característica de Recurso**, siendo el valor inicial el máximo.

Otros usos pueden contemplar la creación de elementos dentro del universo de juego por parte del jugador, como una espada convenientemente olvidada, o una puerta que alguien se dejó abierta. Los costes varían según lo que desee el **Director de juego**, pidiendo cada vez más según se vayan agotando las puntuaciones de **Suerte** de los personajes.

Cuando un personaje sufre una herida mortal que acabaría con su vida, el jugador puede negociar el uso de sus puntos de **Suerte** para intentar salvar el pellejo. Una buena cantidad puede evitar enfermedades mortales, disparos inesperados en la cabeza e incluso decapitaciones, haciendo que la mano invisible del destino aparte al afectado en el último instante y dejándole un recuerdo agrídulce, que le recordará que la próxima vez no lo tendrá tan fácil.

La siguiente tabla requiere una **Prueba de Atributo** de **Suerte** para ver qué es lo que ocurre tras la hipotética muerte de un personaje si el **Director de juego** permite el gasto de dichos puntos.

Resultado	Efecto
Pifia	Muerte dramática: El personaje muere irremediamente, aunque tiene permiso para decir unas últimas palabras.
4-8	Salvado por un hilo: El personaje no muere, pero sufre heridas graves que le provocan la pérdida de 1d6 puntos de Atributo y 1d10 puntos de Habilidad. Requiere ser sanado en 1d6+1 minutos o morirá. Si lleva un traje de armadura, quedará destruido por completo si no es mágica.
9-12	Por los pelos: El impacto causa daños masivos en el personaje, pero su fuerza de voluntad le permite soportar una herida que le hubiese matado. Pierde 1d6-2 (mínimo 1) puntos de Atributo y 1d6 puntos de Habilidad. Quedará inconsciente y dolorido durante 1d10 *10 minutos. Si lleva un traje de armadura, quedará destruido por completo si no es mágica.
13-16	En el momento ideal: El personaje logra apartarse en un momento crítico, recibiendo menos daño de lo que debería. Aun así, las consecuencias son preocupantes: pierde 1 o 2 puntos de Atributo y de Habilidad (50%). Permanecerá inconsciente por 1d10 *5 minutos.
17-19	Suertudo: Las heridas sólo le provocan la pérdida de 1 punto de Atributo o 2 de Habilidad (a elección) y le causan la inconsciencia durante 1d6 *5 minutos.
Crítico	Muy afortunado: ¡Menuda suerte! El golpe parecía muchísimo más grave de lo que ha sido en realidad. El personaje queda inconsciente durante 1d6 minutos.

No existen habilidades relacionadas con la **Suerte**, ya que un personaje con una puntuación alta en dicho **Atributo** suele ser alguien afortunado, que supera las calamidades haciendo alarde de una buenaventura innata y que suele destacar cuando el azar actúa siempre a su favor.

CREACIÓN DE RASGOS

Para crear tus propios **Rasgos** has de utilizar un sistema de **Puntos**, que permite definir cuan poderosos son. Ten en cuenta que en el cómputo final de un personaje, suele tener sobre 10-12 **Puntos**, por lo que se recomienda mantener el coste máximo de un **Rasgo** en 6 o 7 puntos.

En los listados presentados anteriormente se puede comprobar el coste de los **Rasgos** básicos del **Sistema Athkri**. Échales un vistazo si necesitas inspiración.

BONIFICACIÓN A UNA HABILIDAD

Otorga una bonificación de X puntos a las **Tiradas** (pero no **Características**) influenciadas por la **Habilidad** elegida.

- **Ejemplos:** +1 Latrocinio, +2 Medicina.
- **Coste:** 1 **Punto** por bonificación.

BONIFICACIÓN A UNA CARACTERÍSTICA

Otorga una bonificación de X puntos a una **Característica** en concreto.

- **Ejemplos:** +2 Defensa, +1 Ataque Cuerpo a Cuerpo.
- **Coste:** 2 **Puntos** por bonificación.

BONIFICACIÓN AL DAÑO

Aumenta en X puntos el **Efecto** o el **Daño** de una acción en concreto. Se ha de especificar el tipo, por ejemplo en ataques cuerpo a cuerpo, con Conjuros de elemento **Fuego** o cuando se realizan curaciones a otro individuo.

- **Coste:** 1 **Punto** por incremento del dado.

EFFECTO ADICIONAL

Otorga algún efecto adicional al personaje de tipo variado. Si se añade alguna restricción, se puede reducir el coste en 2 puntos.

- **Ejemplos:** ver en la oscuridad (hasta 20 metros, con -2 a las **Tiradas**), respirar bajo el agua (durante 10 minutos), alimentarse de luz solar, no dormir, etc.
- **Coste:** 3 **Puntos** sin restricción. 1 **Punto** con restricción.

REDUCIR REQUISITOS

Ciertas piezas de equipo, como pueden ser armas o armaduras, tienen unos requisitos para poder utilizar sin perjuicios; también se puede aplicar a **Poderes** que exijan tener una **Habilidad** a cierto nivel. Reduce en X puntos el requisito de **Atributo**, **Habilidad** o **Característica** que corresponda.

- **Ejemplos:** -1 Físico para armaduras, -2 a los requisitos de Conjuros Arcanos.
- **Coste:** 1 **Punto** por reducción.

APRENDIZAJE DE PODERES

Permite que el personaje aprenda **Poderes** del tipo elegido.

- **Ejemplos:** Técnicas, Conjuros.
- **Coste:** 1 **Punto** por tipo de **Poderes**.

PODERES ADICIONALES

Otorga al personaje X puntos **Poderes** adicionales durante su creación. No requiere que el personaje pueda aprender **Poderes** del tipo elegido, pero tampoco podrá aprender nuevos; para eso necesita **Aprendizaje de Poderes** (más arriba).

- **Coste:** 1 **Punto** por **Poder** adicional en la creación. 2 **Puntos** si el **Poder** es de un rango superior, como por ejemplo de **Segundo Círculo** en caso de los Conjuros.

PERJUICIO AL PERSONAJE

Provoca al personaje una penalización de algún tipo en sus puntuaciones. Esta opción se puede utilizar para nivelar ciertos **Rasgos** poderosos.

- **Ejemplos:** -1 para reducir su Tamaño a Pequeño, -1 Movimiento, etc.
- **Coste:** -2 **Puntos** por perjuicio.

ALTERAR TIRADA DE DADOS

Da la posibilidad al personaje de alterar el resultado de una **Tirada** de dados que haga durante la aventura. Sólo se pueden afectar las **Tirada** realizadas el personaje, no las de los demás jugadores, y sólo 1 vez por sesión. Si el Director de juego pone una limitación, por ejemplo que sea sólo con **Tiradas de Ataque** o de **Conjuros**, se puede reducir a 1 vez por **Combate**.

- **Ejemplos:** Añadir +5 al resultado de una **Tirada** de **Habilidad**, elegir el Dado mayor o repetir la **Tirada** por completo.
- **Coste:** 5 **Puntos** por alteración.

ALTERAR REGLA DEL JUEGO

Cambia cualquier regla del juego por otra regla especificada por el **Rasgo**. Este cambio se aplica sólo al personaje.

- **Ejemplos:** +1 PX adicional por Sesión, +1 **Punto** de **Atributo** adicional en la creación de personaje, modificación del cálculo de una **Característica** en concreto (Salud = Físico x5 en lugar de Físico x4), etc.
- **Coste:** 5 **Puntos**.

CREACIÓN DE PODERES

La siguiente guía para la creación de nuevos **Poderes** para el **Sistema Athkri** emplea un sistema de puntos que asigna al **Poder** resultante un valor; este valor indica la potencia del **Poder**.

DAÑO

Si el **Poder** causa algún tipo de daño -o curación-, emplea la siguiente **Tabla** para definir cuántos puntos cuesta.

Daño	Coste
0	0
1b2d6	+2
1d6	+4
2d6	+6
3d6	+8
4d6	+10

Como habrás podido comprobar, cada aumento de **Daño** son 2 puntos, respetando lo indicado en la sección de **Tiradas de Daño** del **Capítulo Combate**.

En lugar de usar el d6, puedes indicar que el **Poder** causa X puntos de **Daño**, costando 2 puntos cada punto de **Daño**.

ALCANCE

La siguiente Tabla te indica en cuantos puntos se incrementa el coste dependiendo del Alcance del Poder.

Alcance	Coste
Personal	0
Toque	+2
Distancia (base)	+4
Distancia (+)	+2 por cada aumento

El **Alcance Distancia** (base) es hasta 15 metros (10 **Casillas**); por cada 2 puntos adicionales, la **Distancia** se duplica.

ÁREA DE EFECTO

Los **Poderes** suelen afectar a un sólo objetivo, aunque aumentar el área de efecto cuesta tantos puntos como indica la siguiente **Tabla**.

Área de efecto	Coste
1 objetivo	0
2 objetivos	+1
1,5m (1 Casilla) alrededor del objetivo	+2
3 objetivos	+3
3m (2 Casillas) alrededor del objetivo	+4
1'5m (1 Casilla) adicionales al área de efecto a partir de 3m.	+2

Como puedes ver, para afectar a 4 objetivos o más, lo adecuado es aumentar el área de efecto del **Poder**.

EFECTO

La categoría **Efecto** aglutina varios conceptos de los **Poderes**, como causar alguna condición nociva, dar una bonificación a alguna **Característica**, etc. La siguiente **Tabla** es sólo una sugerencia; te recomendamos consultar los **Conjuros** ya creados para hacerte una idea del coste.

Efecto	Coste
Ninguno	0
Modificación a Característica	+4 por modificación
Modificación a Atributo	+5 por modificación
Modificación a Habilidad	+3 por modificación
Condición nociva	+1 a +4
Daño en el tiempo (D.O.T.)	+3
Restringe Acción	+4 por Acción restringida
Provocación	+4
Ocultación	+5
Modificación de intenciones	+6
Duración moderada (10 mins)	+5
Larga duración (1 hora)	+10
Potenciar el poder	+2 por Coste de recurso adicional

Recomendamos usar la lógica a la hora de diseñar nuevos efectos, ya que estas reglas son sólo una guía. Puedes añadir **Efectos adicionales**, **Restricciones al efecto** u otros conceptos que se te ocurran.

LANZAMIENTO

Usar un **Poder** suele ser una **Acción Mayor**, aunque si quieres modificar esto, puedes utilizar la siguiente **Tabla**.

Lanzamiento	Coste
Acción Mayor	0
Acción Menor	+5
Convocación	+6
Diario	-2
Ritual	-5

Los **Poderes** poseen unas etiquetas denominadas **Tipos**, que permiten alterar el uso del mismo. Estas modificaciones les suman o restan puntos.

ASIGNACIÓN DE CÍRCULO

Utiliza la siguiente **Tabla** para ver en qué posición está un **Conjuro** en los **Círculos** de la **Magia** respecto a su coste en puntos de creación.

Coste	Círculo
1 a 5	Primero
6 a 10	Segundo
11 a 15	Tercero
16 a 20	Cuarto
21 a 25	Quinto
26 a 30	Sexto
31 a 35	Séptimo
36 a 40	Octavo

OPCIONES MULTICLASE

En **Athkri** existe un amplio catálogo de opciones de clase, además de la propia clase **Dileante**, que está diseñada para satisfacer esa necesidad de «combinar» diferentes talentos, estas reglas permiten que, otros personajes, puedan adquirir cuando hayan acumulado una cierta cantidad de experiencia.

Por lo tanto, si como **Director de Juego** quieres permitir que tus jugadores puedan comprar otros **Rasgos** clásicos a la larga, utiliza las siguientes directrices.

REQUISITOS

Para adquirir con **Puntos de Experiencia** Rasgos de otras clases, el personaje debe haber acumulado, como mínimo, un total de 100 PX; esto existe para evitar combinaciones demasiado poderosas al comienzo de la campaña.

Una vez cumplidos estos requisitos, la próxima vez que el personaje pueda mejorar sus puntuaciones (siguiendo lo indicado en el **Capítulo 15: Experiencia**) podrá optar a una nueva opción: la compra de **Rasgos**.

COMPRA DE RASGOS

Los **Rasgos** clásicos disponibles deberán estar limitados por el **Director de Juego**. Por otra parte, los **Rasgos** raciales no pueden ser obtenidos tras la **Creación de personaje**. Para calcular el coste en **Puntos de Experiencia** de un **Rasgo** clásico, la fórmula es la siguiente:

$$\text{Coste del Rasgo clásico} * 10$$

Obviamente, un **Rasgo** que tenga un coste negativo (como **Cuerpo del viento**) no puede ser adquirido.

Aquellos **Rasgos** que permitan acceder a **Poderes** no se solapan: esto quiere decir que, si **obienes Instrucción de combate** para poder aprender **Técnicas** y más adelante quieres comprar **Entrenamiento marcial**, no vas a poder.

Si compras un **Rasgo** para desbloquear **Poderes**, te quedas con el primero de ese tipo (*Técnicas, Conjuros o Canciones*) y sus correspondientes restricciones.

CREACIÓN DE PERSONAJE

Enumeramos las distintas formas de crear un personaje para el **Sistema Athkri**.

BÁSICA

Instrucciones para crear un personaje jugador sin **Razas, Clases** o **Rasgos**, utilizando sólo el **Núcleo** del **Sistema Athkri**.

1. Repartir puntos de **Atributos**.
2. Elegir **Habilidades** y repartir puntos.
3. Calcula tus **Características** en función de los valores de tus **Atributos** y **Habilidades**
4. Obtener **Equipamiento** según discreción del **Director de juego**.

YLAT

Para crear un personaje jugador en la ambientación de fantasía heroica **Ylat**.

1. Elige una **Raza**.
2. Elige una **Clase**.
3. Escoge los **Rasgos** en caso de que debas hacerlo.
4. Anota los **Rasgos** que te otorgan tu **Raza** y tu **Clase**.
5. Reparte 8 puntos entre los cinco **Atributos** de tu personaje, teniendo en cuenta las restricciones que aplican tu **Raza** y tu **Clase**; como máximo, puedes poner 4 en uno.
6. Después -y sólo después- de haber repartido los puntos anteriores, añade 4 puntos a cada **Atributo**.
 - Si tus **Rasgos** te han proporcionado puntos para escoger **Poderes**, hazlo ahora.
7. Elige **Habilidades** y reparte 25 puntos entre todas las que tienes; como máximo, puedes tener 2 **Habilidades** a Nivel 6.
 - También puedes usar parte de estos puntos de **Habilidad** para comprar o mejorar **Poderes** si tus **Rasgos** te lo permiten.
8. Calcula tus **Características** en función de los valores de tus **Atributos** y **Habilidades**.
9. Obtener **Equipamiento** según **Equipo inicial** de la **Clase** o según discreción del **Director de juego**.



LIBRO 4
CONTENIDO ADICIONAL

CAPÍTULO 19: REGLAS DE TERROR

ESENCIA Y KARMA

En los juegos de rol es común que existan ciertas reglas para delimitar las decisiones criminales o inmorales de los personajes jugadores, como puntuaciones de humanidad o su ubicación en un eje ley-bondad. En el **Sistema Athkri** hemos considerado que puede ser interesante redactar un reglamento que permita al [Director de juego](#) penalizar –o recompensar– a los jugadores que interpreten personajes que no respeten el tono y el ambiente de la partida.

Las siguientes reglas son completamente opcionales y no intentan ser un estudio sobre la psique humana, la moralidad u otros conceptos de campos más amplios y/o especializados. Tampoco pretende promover ni reglar los comportamientos descritos, siendo únicamente una herramienta opcional y narrativa para el grupo.

CARACTERÍSTICAS

Este suplemento asigna a los personajes del **Sistema Athkri** dos nuevas **Características**: la **Esencia** y el **Karma**. El mínimo de cada uno es -10 y el máximo 10, siendo 5 la media en criaturas civilizadas. Para calcular el valor inicial, el personaje tira 1d6+3 por cada una, sin aplicar ninguna bonificación o penalización.



ESENCIA

La **Esencia** representa la conexión del personaje con su especie, midiendo su moralidad, sus capacidades para relacionarse con otros individuos y su propensión a comportarse como un miembro más de su raza. Los personajes humanos suelen llamar a esta **Característica** *Humanidad*.

A medida que un personaje va perdiendo **Esencia**, sus actos se van volviendo más salvajes e impredecibles, hasta convertirse en una criatura que únicamente satisface sus instintos más primitivos.

Un valor de **Esencia** que esté por debajo de 0 hace que el personaje desprenda un aura inquietante. Los **demás** saben que hay algo que está muy mal con él, y esto provoca una penalización -2 a todas las Tiradas que impliquen relacionarse de manera positiva con otros seres inteligentes, como puede ser una negociación; las **Habilidades** afectadas pueden ser **Compostura**, **Empatía**, **Etiqueta** y **Subterfugio**. Sin embargo, otorga una bonificación +2 a todas las **Pruebas de Habilidad** con **Amenazar** e **Interrogar** y otras acciones que requieran atemorizar a otros.

Las pérdidas suceden por diversos motivos, que no tienen que –pero pueden– estar relacionados con realizar actos malvados. Un personaje al que su **Esencia** desciende por debajo de -10 se convierte en un personaje no jugador y pasa a estar bajo el control del **Director de juego**, con probabilidades de volverse una amenaza a largo plazo para los demás personajes jugadores.

Para que un individuo pueda recuperar **Esencia**, debe poner solución al acto que le ha hecho perder en un principio. Mostrar interés en volver a conectar consigo mismo, recapitular lo hecho o arrepentirse de actos violentos puede ser un buen comienzo. Bajo supervisión del **Director de juego**, un personaje que no cometa ninguna transgresión en 30 días tiene derecho a restaurar 1d6 de **Esencia**.



KARMA

El **Karma** es la brújula moral del personaje respecto a las leyes civilizadas y de comportamiento en sociedad, y su propensión a cometer actos delictivos. Un personaje disfruta más del hurto y el crimen a medida que va perdiendo puntos de **Karma**, siendo más complicado resistirse a la tentación.

Un personaje pierde **Karma** cuando roba, extorsiona, estafa, engaña, o se aprovecha de algún modo de otro individuo con el único fin de obtener un beneficio. La cantidad perdida depende del **Director de juego**, o se puede utilizar la siguiente *Tabla* como guía. La columna central indica cuántos puntos de **Karma** se pierden al instante, y la derecha indica cuántos se pueden recuperar si el transgresor decide arrepentirse del acto. Insistimos en que este texto no pretende reglar los delitos para utilizarlos en la ficción narrativa.

Delito	Esencia	Karma	Contrición
Hurto	-	-1	+1
Robo	-	-2	+2
Extorsión	-	-2	+1
Estafa	-	-1	+0
Tortura / Sadismo	-1d6	-3	+0/+1
Asesinato	-1d6+1	-1d6+1	+2/+2

Otras formas de recuperación o pérdida de **Karma** quedan bajo el escrutinio del **Director de juego**. Un personaje que pase al menos 30 días sin cometer un delito puede tener derecho a recuperar 1d6-2 puntos (mínimo 1).

Un valor de **Karma** que esté por debajo de 0 provoca que el personaje lo tenga más complicado a la hora de resistirse a sus vicios. Si el **Director de juego** lo considera necesario, puede exigir una **Tirada de salvación de Mente a Dificultad 6** + cada punto de **Karma** por debajo de 0 que tenga el personaje para evitar aprovecharse de la situación o cualquier otra villanía similar.

En caso de que el **Karma** de un personaje baje por debajo de -10, en su lugar comenzará a perder **Esencia**; la inmoralidad de sus actos se cobrará su propia ser mientras cae en una espiral de corrupción y vicio.

APLICACIÓN

Este reglamento, por sí mismo, no tiene ninguna aplicación práctica más allá de las mecánicas que albergan la **Esencia** y el **Karma**. Se tiene que tener en cuenta que otras especies ficticias pueden tener unos valores muy distintos a los humanos, y lo descrito aquí está basado en una mecánica que intenta emular el comportamiento de una persona normal. El **Director de juego** puede usar este reglamento a su gusto según el tipo de seres que pueblen sus crónicas.

No obstante, en futuras publicaciones del **Sistema Athkri** existirán ciertos **Rasgos**, **Poderes** o **Clases** que dependan de estas **Características**.

LÍMITE DE LAS CARACTERÍSTICAS

Al ser **Características** de personaje, tanto la **Esencia** como el **Karma** poseen unos valores máximos y mínimos, según lo indicado en la siguiente tabla.

Característica	Valor mínimo	Valor máximo	Máximo con equipo
Esencia	-10	10	10
Karma	-10	10	10

CORDURA Y DEMENCIA

En los relatos o aventuras de la fantasía épica, los protagonistas se enfrentan a terribles peligros sin pestañear, lanzándose a un abismo insondable o al fuego de un monstruoso dragón sin titubear. Sin embargo, existen amenazas que pueden consumir su mente, ya sea en forma de eventos inexplicables o seres que van más allá de la lógica mortal. No todos los héroes poseen igual entereza a la hora de plantar cara a diablos alienígenas, o procesan el asesinato de inocentes con facilidad. Quizás un descuido que acaba en tragedia pone fin a la prometedor carrera de un aventurero tras tomar una mala decisión.

Incluso en historias ambientadas en épocas modernas, en el espacio sideral a bordo de un navío transgaláctico o en las intrigas de una corte victoriana, la presencia de lo desconocido, de sucesos carentes de explicación y de cosas que no pueden estar ahí –pero están– puede dar mucho juego. La oscuridad que mora en nuestras mentes es un elemento que sirve para dar forma a tramas, y por lo tanto requiere un reglamento que nos permita reglar dichas situaciones. ¿Cómo reaccionará un soldado a seres que le recuerdan su estrés post-traumático? ¿Y ese individuo que guarda un horrible secreto en lo más profundo de su corazón pero intenta racionalizar las sombras que lo acechan cada noche?

Gracias a las obras de H.P. Lovecraft y sus conocidos Mitos, ciertos juegos de rol han adquirido un gusto por la “fantasía extraña” o el “horror sobrenatural”. Mediante unas sencillas reglas el **Director de juego** será capaz de utilizar la **Cordura** de sus jugadores para representar el horror cósmico u otras situaciones en las que la psique de los protagonistas se ponga en peligro. Ser el objetivo de un abominable sabueso dimensional, o presenciar como un cuerpo sin vida se eleva como si fuese arrastrado por una fuerza invisible, son situaciones en las que la salud mental de un personaje puede verse reducida.

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Esta ampliación añade una nueva **Característica de Recurso**, la **Cordura**, y el reglamento para tratar elementos típicos de los **Mitos de Cthulhu**: la locura de los personajes al ser testigos de eventos que no deberían existir.

Hemos intentado ofrecer un reglamento sencillo que respete la filosofía de **Athkri**: es rápido, pero quizás puede parecer ambiguo o poco específico para aquellos más exigentes. Sin embargo, creemos que el resultado merece la pena y puede ofrecer situaciones muy interesantes.

Este suplemento se utiliza mejor en partidas o campañas en las que los personajes sean personas comunes, aunque sus efectos se pueden extrapolar a individuos heroicos. Se puede utilizar con **Rápido y Fácil** sin demasiada dificultad.

Bajo ningún concepto intentamos representar de una forma médicamente exacta las enfermedades mentales. Esto es una obra de ficción y no pretende hacer análisis o proponer soluciones a aflicciones **REALES**; si crees que necesitas atención médica o psicológica, consulta a un profesional.

CARACTERÍSTICAS



CORDURA

La **Cordura** de un personaje representa su estabilidad mental, lo conectado que está a la realidad. Unos valores bajos en esta **Característica** provocan que el personaje adquiera **Taras mentales** con mayor facilidad: aflicciones que afectan negativamente a su cuerpo y a su convivencia con los demás.

Cada vez que el personaje se ve expuesto a horrores incomprensibles o situaciones que no deberían ocurrir, puede perder puntos de **Cordura**. Si los **Puntos de Cordura** llegan a 0, el personaje queda **Enloquecido** de forma permanente y pasa a ser controlado por el **Director de juego**.

La fórmula para calcular el máximo de **Puntos de Cordura** es la siguiente:

- (Valor del Atributo **Mente** + valor del Atributo **Presencia**) x2.



DEMENCIA

El valor de **Demencia** es una **Característica** que comienza a 0, pero que va aumentando según el personaje se enfrenta a horrores inefables. Cada vez que pierda **Puntos de Cordura**, el personaje obtiene 1 punto de **Demencia**; al alcanzar 5 puntos de **Demencia**, desarrolla a corto plazo algún tipo de **Tara mental**, obtenida al azar o por decisión del **Director de juego**.

Después de haber desarrollado una **Tara mental** por acumulación de **Demencia**, el valor de esta **Característica** se reduce en 5 puntos por **Tara** sufrida.

TIRADAS

TIRADAS DE CORDURA

Cuando la **Cordura** del personaje se ve amenazada, primero debe realizar una **Tirada de Salvación de Mente o Presencia** (el valor más alto) a una **Dificultad** que varía según lo horripilante de la situación. El personaje debe restar a la **Dificultad** cada punto que tenga en **Demencia**, representando el descenso al abismo de la locura: a medida que se enfrenta a horrores inefables, se volverá más resistente a la pérdida de **Cordura**.

En caso de que falle la **Salvación**, el personaje pierde una cantidad de **Puntos de Cordura**, indicados en la siguiente **Tabla**.

Situación	Dificultad	Pérdida de Cordura
Anormal	11-14	1d6
Perturbadora	15-18	1d6+2
Enloquecedora	19-22	2d6+1

Si el personaje pierde más de 10 **Puntos de Cordura** de golpe, deberá realizar, inmediatamente, una **Tirada de Salvación de Mente** a **Dificultad** 12 + cada punto que tenga en **Demencia**. Si no la supera, sufre una crisis nerviosa y queda **Enloquecido** durante tantos minutos como su puntuación en **Demencia** x2.

A continuación describimos, de forma resumida, las distintas situaciones de terror a las que se pueden ver expuestos los personajes.

ANORMAL

Algo anormal puede ser presenciar un poltergeist, encontrar un cuerpo mutilado ritualmente, leer un documento clasificado de algún gobierno nacional o descubrir una habitación secreta en tu hogar que ha sido usada por un extraño.

PERTURBADORA

Las experiencias perturbadoras tienen que ver con seres o sucesos claramente sobrenaturales. Ser testigo de la creación de un muerto viviente, sufrir una trepanación psíquica en directo o participar en una invocación blasfema –con consecuencias directas para la realidad– son ejemplos de situaciones **Perturbadoras**.

ENLOQUECEDORA

Una situación enloquecedora provoca una clara fisura en la realidad el personaje, corrompiendo su subconsciente de forma descarada. Presenciar el nacimiento de una entidad cósmica, tener experiencias preternaturales a través de aparatos alienígenas o leer –y comprender– los misterios de la creación pueden ser experiencias **Enloquecedoras**.

CONDICIONES

ENLOQUECIDO

Tras haber sufrido una importante pérdida de **Cordura**, el personaje se encuentra en un estado de hundimiento mental que le obliga a comportarse de forma irracional. Mientras esté afectado por la crisis nerviosa, el personaje sufre una penalización -5 a **Defensa** y a **Voluntad**, y guarda el **Dado objetivo** bajo en cualquier **Tirada**; además, ha de emplear todas sus acciones en hacer lo siguiente.

D6	Reacción
1	Te acurrucas en una esquina mientras babeas y balbuceas palabras sin sentido.
2	La ropa te pica como si fuese una medusa, así que te desnudas por completo y te alejas de ella, sin importarte el decoro.
3	Todo te parece peligroso, incluso tu propia existencia. Tienes un 25% de posibilidades de atacar a la persona más cercana, y otros 25% de atacarte a ti mismo.
4	Huyes del lugar de forma instantánea, atravesando cada obstáculo sin prestar atención a tu integridad.
5	Te das cuenta de que hay algo entre las sombras que es el causante de todo. Intentarás convencer a los presentes de dicho conspirador, aunque estés en peligro.
6	Comienzas a gritar y a llorar escandalosamente, incluso llegando a hacer tus necesidades encima.

SALUD MENTAL

La exposición del personaje a horrores cósmicos insondables daña su psique, pero hay esperanza para aquellos que sobrevivan. Por cada 30 días que el personaje pase sin tener que realizar **Tiradas de Cordura**, puede recuperar 1d6 **Puntos de Cordura**. Si recibe atención especializada, como puede ser el seguimiento mediante un médico especializado y la ingesta de psicofármacos adecuados, la cantidad recuperada aumenta a 2d6.

Sin embargo, los personajes que experimenten los efectos de la **Demencia** de forma constante necesitarán una solución a corto plazo. Lamentablemente, no la hay, aunque ciertos Consumibles pueden proveer un parche temporal, como pueden ser píldoras antidepresivas o ansiolíticas.

Si el **Director de juego** considera adecuado permitir a sus personajes recuperar **Cordura** de esta forma, un medicamento puede otorgar 1d6 **Puntos de Cordura** tras tomarlo, pero su efecto solo se puede disfrutar una única vez; cuando se alcance el máximo de **Puntos de Cordura**, el paciente podrá volver a consumir píldoras para restaurar su **Cordura**.

TARAS MENTALES

Cuando el personaje acumula demasiados puntos de **Demencia**, desarrolla ciertas **Taras mentales** que dificultarán su vida y la de sus compañeros. Estos trastornos temporales no duran más de un día, aunque si durante la partida adquiere más de una vez la misma, el personaje tiene un 50% de posibilidades de que se convierta en algo permanente.

El siguiente listado contiene varias **Taras mentales** de ejemplo, aunque el **Director de juego** puede desarrollar nuevas con facilidad.

D6	Tara mental	Efecto
1	Tics nerviosos	El individuo se ve afectado por tics físicos que van desde guiños involuntarios, sorbidos desagradables hasta insultos o gritos repentinos. Sufrir una penalización -4 a Presencia y a sus Habilidades derivadas.
2	Trastorno del descanso	Un afectado por esta Tara es incapaz de dormir con normalidad: puede ser atormentado por terrores nocturnos o sufrir una paranoia constante que le priva del sueño. Sufrir una penalización -4 a Físico y a sus Habilidades derivadas.
3	Adicción	La psique del afligido necesita consumir una sustancia concreta (a elegir por el Director de juego) para mantenerse lúcido. Pasar más de 24 horas sin tomar la sustancia provocará que el personaje guarde el Dado objetivo bajo en todas sus Tiradas hasta que pueda obtener su dosis.
4	Perversión	El personaje adquiere algún tipo de parafilia desagradable, vergonzosa o ambas a la vez. Cuando se encuentre tentado o bajo presión, debe superar una Tirada de Salvación de Presencia a Dificultad 14. Si no lo logra, deberá hacer todo lo posible para dejarse llevar por sus bajos instintos o sufrir una penalización -2 a todas las Tiradas .
5	Delirios	Tras haberse sometido a situaciones estresantes, el personaje ha asimilado ciertas creencias erróneas y desquiciadas que le impiden conservar un nexo con la realidad. Cada 24 horas ha de realizar una Tirada de Salvación de Intuición a Dificultad 14 o sumergirse en una paranoia delirante continua que pondrá en peligro a sí mismo y a sus compañeros.
6	Fobia	El individuo ha desarrollado una fobia irracional a algo en concreto: puede ser tan ambiguo o específico como personas rubias o estudiantes franceses de intercambio con lunares en el cuello. Cuando el personaje se encuentra con el motivo de su fobia, debe superar una Tirada de Salvación de Mente a Dificultad 14. Si no la supera, puede reaccionar de manera violenta (50%) o intentar escapar de cualquier forma (50%).

Otras **Taras mentales** no descritas aquí pueden ser **Amnesia**, **Bloqueos sensoriales**, **Brotos psicóticos**, etc. Animamos al **Director de juego** a reglar sus propias **Taras** o adaptar las indicadas a sus personajes jugadores.

CAPÍTULO 20: REGLAS DE HACKEO

Este sistema de hackeo se puede utilizar en casi cualquier juego de rol de ciencia ficción, aunque el texto presente está preparado para el **Sistema Athkri** de la bitácora **El Naufragio**. Presenta unas reglas sencillas y ágiles para representar la tensión de colarse en un sistema informático y hacerse con el control o con información importante para los protagonistas.

Cualquier dispositivo informático puede ser hackeado, desde un terminal de acceso hasta un ordenador central. Este reglamento contempla que todos los personajes pueden ser capaces de intentar hacerse con un sistema.

Queda en manos del **Director de juego** decidir si permite a sus jugadores hackear terminales mediante equipo especializado o restringe el uso de tales habilidades a **Clases** concretas.

PREPARANDO EL SISTEMA

Cada sistema tiene un **Factor de Seguridad** (Nivel) comprendido entre 1 y 10, y está formado por varios **Nodos**; a su vez, cada **Nodo** posee un Nivel entre 1 y 10, indicando la **Dificultad** de acceder a su contenido.

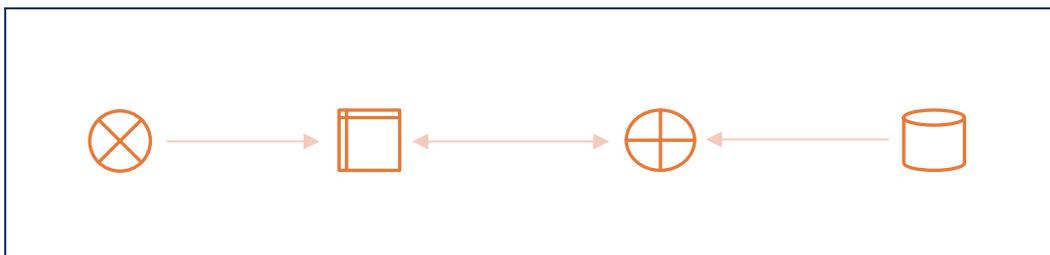
TIPOS DE NODOS

- **Nodo E/S:** El inicio y el fin de la terminal de red. El personaje comienza en un **Nodo de Entrada** y ha de alcanzar un **Nodo de Salida** para hacerse con el control del sistema.
- **Directorio:** Nodos inertes sin información relevante, pero que han de recorrerse para alcanzar los nodos más importantes.
- **Nodo API:** Un nodo que contiene un script que puede resultar beneficioso o perjudicial para el intruso. Hacerse con el control de un **Nodo API** puede provocar distintos cambios en la red.
 - **SPAM:** Reduce en 1 o 2 (50%) el Nivel de los **Nodos de seguridad**.
 - **Transferencia:** Añade +2/-2 a dos **Nodos** adyacentes.
 - **Autorización:** Reduce en 1 o 2 (50%) el Nivel de todas las **Bases de datos** del sistema.
 - **Reducción:** -1 a todos los **Nodos** adyacentes.
- **Bases de datos:** Estos nodos contienen algún tipo de información útil, como pueden ser scripts, datos de acceso o cualquier recompensa digital que proporcione ventaja al hacker.
- **Nodo de seguridad:** El programa anti-virus y anti-intrusos del sistema, que se encargará de retomar los Nodos de la red en cuanto salte la alarma.

PANEL DE ESTRUCTURA

El sistema está representado por un **Panel de estructura**, una suerte de esquema técnico en el que se colocan los **Nodos** que forman la red. Cada **Nodo** está unido por una **Línea de conexión**, que puede ir en una dirección o en ambas. Para que el hacker se haga con el control de un **Nodo**, debe poder moverse hacia el mediante la **Línea de conexión** correspondiente. La estructura más básica es la siguiente:

❖ Nodo Entrada » Directorio » Nodo Salida « Nodo de seguridad.



RONDA DE INTRUSIÓN

En el primer **Turno**, el **Director de juego** debe mostrar al hacker el **Panel de estructura** del sistema, para que decida qué curso de acción va a seguir. En este **Turno**, el hacker puede marcharse del sistema sin saltar ninguna alarma. Una **Pifia** en las **Pruebas de Habilidad** (en cualquier **Prueba**) hace saltar la **Alarma** de forma inmediata.

Durante cada **Turno**, el hacker puede intentar hacerse con el control de un **Nodo** adyacente a su ubicación. Para ello, debe realizar una **Prueba de Habilidad de Mente + Tecnología** (Informática) a **Dificultad** marcada por el Nivel del **Nodo**.

Si se hace con el control de un **Nodo**, se traslada a ese mismo y el **Director de juego** tira 1d100: dependiendo del Nivel del **Nodo**, las posibilidades de que el intruso sea detectado por el **Nodo de seguridad** cambian. La diferencia de Nivel entre el hacker y el **Nodo** también se aplica, sumando o restando 10 al % de **Alarma** según corresponda.

Nivel del Nodo	% de Alarma	Dificultad
1, 2	15	10, 11
3, 4	25	12, 13
5, 6	35	14, 15
7, 8	45	16, 17
9, 10	55	18, 19

Si la **Alarma** se dispara, en el siguiente **Turno** el **Nodo de seguridad** comenzará a hacerse con el control de los **Nodos** adyacentes, comenzando desde el punto inicial. Cada **Turno**, hacker y **Nodo de seguridad** intentarán hacerse con el control de los **Nodos**: la seguridad tiene un valor de **Característica** correspondiente a su Nivel (igualmente indicado en la siguiente Tabla), que deberá emplear el **Director de juego** para conquistar **Nodos**.

Cuando el **Nodo de seguridad** captura un **Nodo**, le otorga +1d2 Nivel, ralentizando el proceso del hacker; si el **Nodo de seguridad** llega a hacerse con el **Nodo de Entrada**, el hackeo falla completamente y el intruso es expulsado del sistema.

El hacker puede abandonar el sistema durante su **Turno** si así lo desea, pero tiene que superar una **Prueba de Mente + Tecnología** (Informática) con una penalización igual al **Factor de seguridad** del sistema (máximo +5).

Factor de seguridad	Características
1, 2	8, 9
3, 4	10, 11
5, 6	12, 13
7, 8	14, 15
9, 10	16, 17

En caso de expulsión, las **Consecuencias** pueden ser nefastas para el hacker (detallado en el siguiente capítulo). Tras el reinicio de los protocolos, se podrá volver a intentar un hackeo, siempre y cuando el intruso conserve su identidad.

ORDEN DE ACCIONES

1. El hacker escanea el **Panel de estructura** del sistema. Decide si intentar entrar o no.
2. Comienza en el **Nodo de Entrada**. Puede intentar capturar el **Nodo** o usar un script.
3. El **Nodo de seguridad** intenta detectar la presencia del hacker.
4. Si el hacker ha sido descubierto, el **Nodo de seguridad** intentará capturar los **Nodos** que conecten desde su punto de inicio hasta el **Nodo de Entrada**.

OPORTUNIDADES

Los terminales pueden estar protegidos por códigos defensivos que alberguen ciertas vulnerabilidades. Si el **Director de juego** desea reducir el nivel de castigo de este **Sistema de Hackeo**, puede otorgar varias "oportunidades" de hackeo antes de que ocurran **Consecuencias**.

Esto proporciona a los jugadores un ambiente "seguro", sin sufrir de forma inmediata el resultado de sus fallos. Para calcular cuantas veces se puede enredar en un terminal antes de que se dispare la alarma, restamos a 10 el **Factor de seguridad** (mínimo 1). De este modo, un terminal de nivel 2 tendrá 4 oportunidades antes de que el hacker sufra las **Consecuencias** de sus errores.

CONSECUENCIAS

Si el hacker logra alcanzar el **Nodo de Salida**, se hará con el control de la terminal o sistema durante el tiempo necesario para hacer sus operaciones ilícitas.

En caso de que sea expulsado por el **Nodo de seguridad**, el programa anti-virus del sistema puede llevar a cabo medidas de protección, como puede ser activar la alarma general, sobrecargar el equipo de conexión del hacker u otras acciones nocivas. La medida básica es bloquear el acceso al sistema durante tantos d10 como **Factor de seguridad**.

Factor de seguridad	Consecuencias	Scripts
1	-	0
2	El terminal del hacker queda bloqueado durante 1d6 minutos.	0
3	La alarma general se activa con un motivo genérico, que no identifica al intruso.	1
4	La alarma general se activa con un motivo genérico y el terminal del hacker (o su implante) queda bloqueado hasta recibir mantenimiento.	1
5	La alarma general se activa avisando de intrusión, sin revelar la ubicación del dispositivo comprometido.	2
6	La alarma general se activa avisando de intrusión, revelando la ubicación del dispositivo comprometido.	2
7	La alarma general se activa avisando de intrusión, revelando la ubicación del dispositivo comprometido y el terminal del intruso queda bloqueado con un potente virus que hará casi imposible su recuperación.	3
8-10	Igual que Factor de seguridad 7, pero el hacker sufrirá una descarga bioeléctrica que lo paralizará durante 20 minutos. Cuando se pase el efecto, sufrirá tantos puntos de daño como Factor de seguridad x2 si no recibe una inyección que anule dicho efecto. Por lo general, dicho medicamento está en posesión de los administradores del sistema o responsables de seguridad.	3

El **Director de juego** puede idear nuevas contramedidas a la intrusión del hacker, como descargas eléctricas dañinas, despliegue de drones de seguridad u otras **Consecuencias** igual de letales según el **Factor de seguridad** del dispositivo.

SCRIPTS DE HACKEO

Mientras está intentando entrar en el sistema, un hacker puede desplegar diversas piezas de código o scripts que le faciliten la tarea. Cada script tiene un momento de uso, especificado en su descripción, y se consume tras desplegarlo. Usar uno de estos scripts no hace saltar la **Alarma**.

Cuando la alarma del sistema se ha disparado, el **Nodo de seguridad** puede utilizar sus propios scripts para perjudicar al intruso. Emplea el mismo reglamento que el hacker para superar las correspondientes pruebas, cambiando la referencia al **Nodo de seguridad** por la nomenclatura del hacker.

Estos scripts se pueden conservar en un stick de memoria específico para venderlos en el mercado negro. Por lo general, un disco con un script de hackeo suele costar 1d10 * 100 **Monedas**, y sólo puede albergar una unidad.

VIRUS

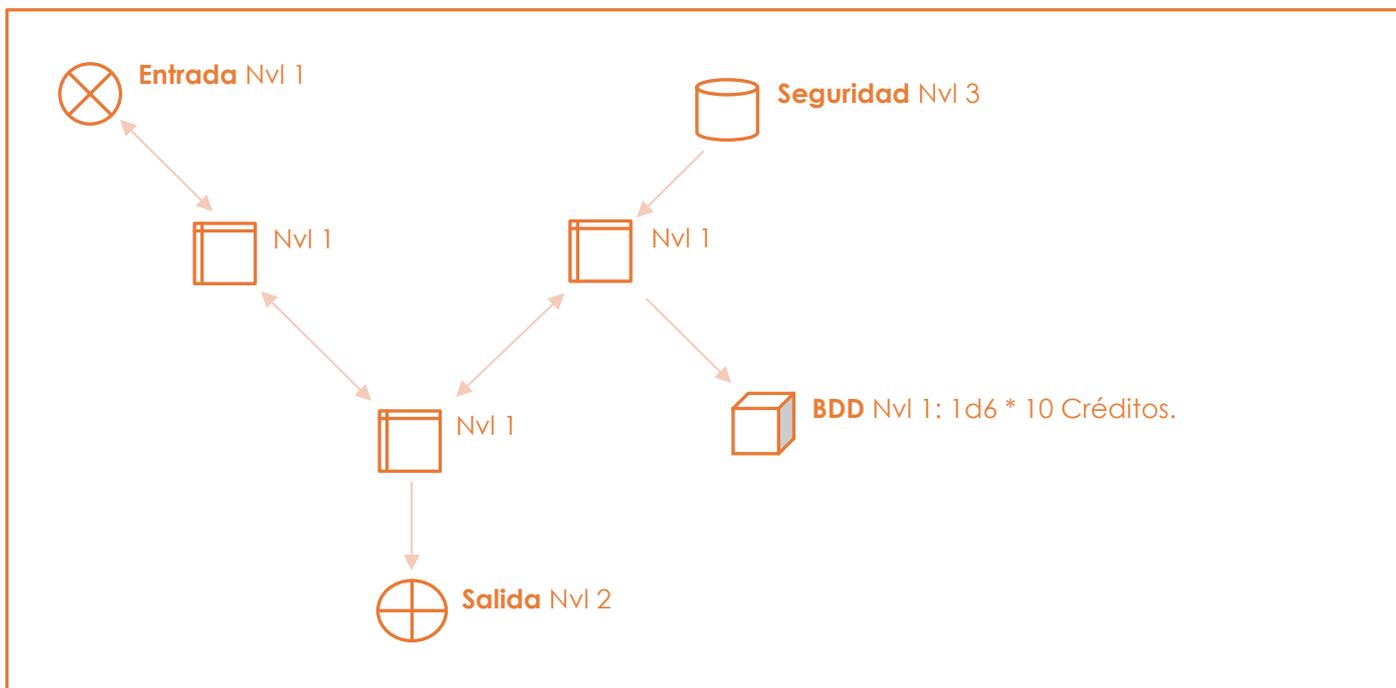
1. **Gray Phantom:** Un virus de acción inmediata que permite capturar un **Nodo de Directorio** forma instantánea y sin disparar alarmas. Se puede activar durante el **Turno** del hacker.
2. **Stonebrick:** Este virus se inyecta en una **Base de datos** para dismantelar sus protocolos de seguridad y acceder a sus contenidos sin esfuerzo alguno. Se puede activar durante el **Turno** del hacker.
3. **The Bulgarian Job:** Un rootkit malicioso que transforma cualquier **Nodo API** en un **Nodo de Directorio** vacío y lo captura. Se puede activar durante el **Turno** del hacker.
4. **Dominion Blue:** El virus más conocido del mercado, se ejecuta desde un **Nodo** capturado y libera un gusano informático que reduce en 1 o 2 (50%) el Nivel de todos los **Nodos** adyacentes (incluso los capturados). Se puede activar durante el **Turno** del hacker.
5. **Bubble:** Uno de los virus más peligrosos de la red oscura: captura cualquier **Nodo** de forma instantánea sin alertar al sistema. Se puede activar durante el **Turno** del hacker.
6. **Nautical Defender:** Un programa anti-virus reescrito para operar como línea de defensa contra los escaneos de un **Nodo de seguridad**. Otorga 1 o 2 (50%) Nivel a un **Nodo** capturado por el hacker. Se puede activar durante el **Turno** del hacker.

GUSANOS

7. **Ophideus:** Este gusano de efecto reactivo anula el sistema de seguridad o anti-virus momentáneamente, dándole al hacker un tiempo valioso para capturar un último **Nodo** o escapar del sistema. Cancela el **Turno** del **Nodo de seguridad** si se activa al inicio de dicho turno.
8. **Donatello:** Uno de los primeros gusanos digitales creados por hackers independientes. Cuando el **Nodo de seguridad** captura otro **Nodo**, se puede activar este gusano para anular dicha captura.
9. **False Brain:** Fue diseñado por un especialista en seguridad informática como método de enseñanza para sus alumnos. Es un programa particularmente peligroso, ya que anula por completo la **Alarma** de un sistema, haciendo creer al **Nodo de seguridad** que ha sufrido un falso positivo. Se puede activar en el momento en el que salta la **Alarma**, aunque sólo se puede usar una vez por sistema.
10. **Thursday Benefits:** Esta pieza de código fue programada con el único fin de permitir una huida rápida e indolora de una red peligrosa. Permite al hacker abandonar el sistema sin dejar rastro de forma automática. Se puede activar en el momento en el que salta la **Alarma** o durante el turno del **Nodo de seguridad**.

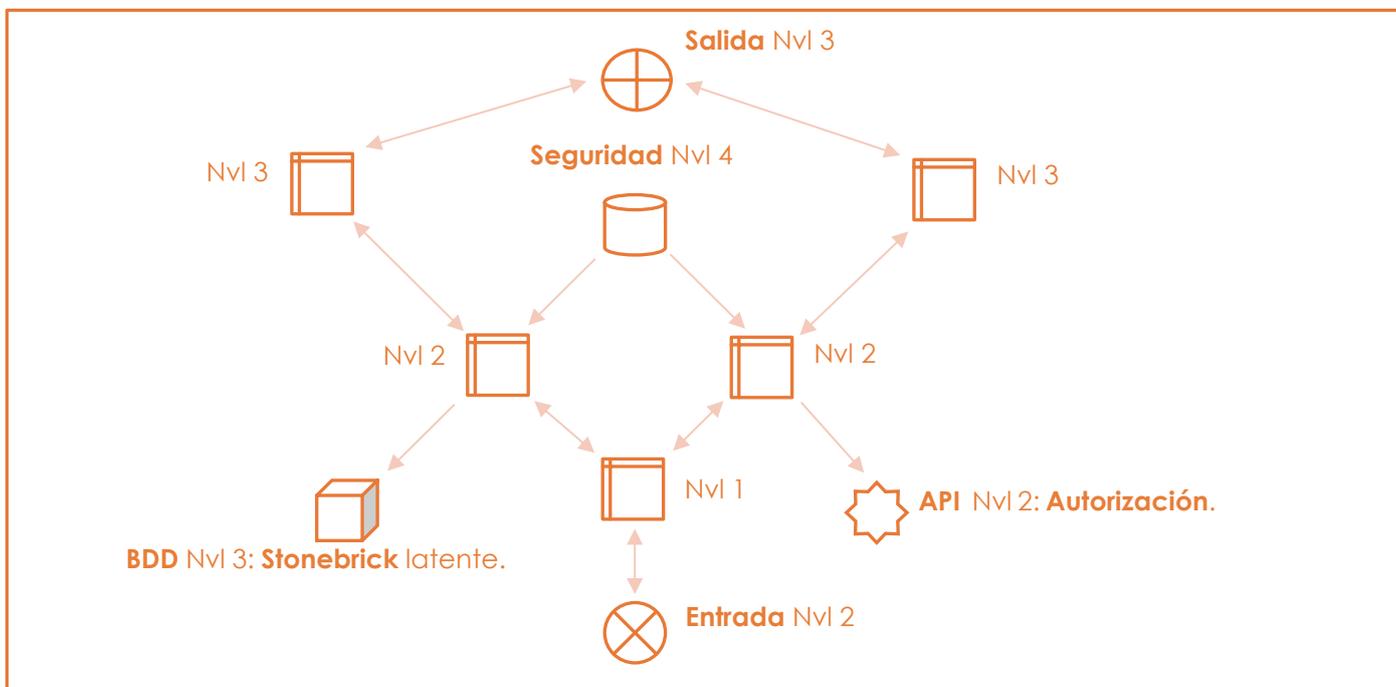
EJEMPLOS DE PANELES DE ESTRUCTURA

TERMINAL DE ACCESO NVL 1



Este modelo de panel se puede utilizar en cualquier sistema de acceso, como puede ser una puerta de personal o la entrada a un edificio.

EQUIPO CORPORATIVO NVL 2



Un terminal ordinario empleado en oficinas y redes informáticas comunes. El sistema de seguridad está conectado a una alarma central, y hacerla saltar traerá bastantes problemas.

CAPÍTULO 21: REGLAS CON BARAJA INGLESA

Este documento resume de forma rápida y sencilla cómo jugar al **Sistema Athkri** empleando una baraja de cartas de póker o baraja inglesa. Si tienes dudas sobre qué baraja emplear, es la que contiene las siguientes cartas:

- Cuatro palos, con cartas numeradas del 2 al 10: **Diamantes**, **Corazones**, **Picas** y **Tréboles**.
- Cuatro figuras en cada palo: **As** (1), **Jack** (11), **Reina** (12) y **Rey** (13).
- Dos **Jókers** (Comodines).

Esto hace un total de 54 cartas, con 13 cartas por palo, y los 2 **Jókers**.

PREPARACIÓN

Cuando preparamos una partida de rol para **Athkri** con esta baraja, separamos las 3 figuras de mayor valor (**Jack**, **Reina** y **Rey**) del resto de la baraja; el **Director de juego** debe conservarlas en un mazo apartado del principal. Los **Ases**, los **Jokers** y el resto de cartas numeradas se deben barajar, formando un mazo con valores del 1 (As) al 10 y con 2 posibles **Jokers**.

De forma opcional, el **Director de juego** puede repartir a sus jugadores unas **Fichas de póker**. La utilidad de estas **Fichas** y su límite se explica más adelante.

TIRADAS

A la hora de realizar una **Tirada** que requiera dados de 10, el jugador extrae 3 cartas del mazo y las coloca frente a él. Como siempre, ha de quedarse con la carta de valor intermedio, a la que deberá sumar los correspondientes modificadores. Al finalizar su tarea, las cartas vuelven al mazo y el **Director de juego** baraja.

- Si la *Carta objetivo* es el valor máximo del mazo (generalmente un 10), el jugador tiene derecho a sacar otra carta adicional, que suma su valor al resultado total. Esto se considera un **Crítico**.
- Si la *Carta objetivo* es el valor mínimo del mazo (1) y el siguiente valor es igual o menor que 5, la Tirada es una **Pifia**.

TIRADAS DE DAÑO

Se sacan tantas cartas como $d6$ cause el arma; por ejemplo, una *Espada larga* causa $2d6$ de daño, por lo tanto se sacarán 2 cartas. Sacar una carta con valor de 10 permite sacar otra y sumar el valor al resultado.

Al resultado se le deben restar 4 salvo cuando el arma tiene alguna bonificación al daño; por ejemplo, una *Espada corta* hace $1d6+3$ de daño, por lo tanto se sacará 1 carta y se restará 1 ($4 - 3$) al valor obtenido. Siempre se causa, al menos, 1 punto de daño.

EL JÓKER

Si el jugador saca un **Jóker** en su **Tirada**, se trata como hubiese sido un **Fallo automático**, sin posibilidad de que otros elementos de juego o de la ficción intervengan para cambiar el resultado. Sin embargo, el jugador se queda la carta, pudiéndola usar más adelante (retirándola del mazo).

En el supuesto de que salgan en la misma **Tirada** los dos **Jókers**, el jugador sólo se queda con uno de ellos y devuelve el otro a la baraja. Se aplican las mismas reglas que si sólo hubiese sacado uno.

Un jugador sólo puede conservar un **Jóker** en su poder: si saca otro mientras tiene un **Jóker**, el nuevo **Jóker** se trata como si fuese una carta de valor 1 (como el **As**).

En cualquier momento, bajo aprobación del **Director de juego**, el jugador que tenga el **Jóker** puede decidir gastarlo para lograr uno de los siguientes beneficios:

- Introducir un **Jack, Reina o Rey** en la baraja, añadiendo la posibilidad de sacar en el futuro un 11, 12 o 13. Si es la primera vez, se mete un **Jack**; la segunda vez, una **Reina**, luego un **Rey** y luego un **Jack**, así hasta agotar estas cartas del mazo del **Director de juego**.
- Transformar una **Tirada** propia en un **Éxito automático**.
- Transformar la **Tirada** de otro jugador en un **Fallo automático**. Si hace esto, le debe entregar el **Jóker** al afectado.

En los dos primeros casos, el **Jóker** debe volver al mazo principal. Si después de que los jugadores introduzcan todas las cartas de figura en el mazo, continúan gastando el **Jóker**, obtienen 1 **Ficha de póker** en su lugar. Si el **Director de juego** no emplea la regla de la **Ficha de póker**, simplemente no ocurre nada.

En las **Tiradas de daño**, el **Jóker** se trata como si fuese un **As** (1), sin aplicar ninguna regla adicional descrita aquí. Las figuras de valor más alto (11, 12 o 13) disfrutan de su puntuación normal, aunque su obtención no es un **Crítico**. Se mantiene la regla de sacar más cartas en caso de 10.

LA FICHA DE PÓKER

Este elemento es completamente opcional. Cada jugador tiene un número limitado de **Fichas de Póker**, que no pueden superar su puntuación en **Suerte**. Lo más común es entregar al jugador tantas Fichas como su valor de **Suerte**.

Cuando realizan una **Tirada**, pueden entregar 1 **Ficha** al **Director de juego** para quedarse con el valor más alto de las 3 cartas sacadas. Igualmente, cuando un jugador realiza una **Tirada**, otro de los jugadores puede entregar 1 **Ficha** al **Director de juego** para obligarle a guardar el valor más bajo de las 3 cartas.

El **Director de juego** no posee ninguna **Ficha de póker** al comienzo de las sesiones, pero va acumulando las que los jugadores le entregan. Entonces, puede entregar 1 **Ficha** a un jugador que acabe de realizar una **Tirada** para obligarle a quedarse con el resultado más bajo.

Múltiples aplicaciones de este sistema no se superponen: una ventaja anula una desventaja y viceversa. Las **Fichas de póker** no se pueden utilizar en las **Tiradas de daño**.

CONCLUSIÓN

Al finalizar la partida, el **Director de juego** vuelve a preparar los mazos como al comienzo: uno con las cartas de valor 2-10, los **Ases** y los **Jókers**, y otro con las figuras **Jack, Reina y Rey**.

CAPÍTULO 22: CLASES ADICIONALES

BÁRBARO

Oriundos de tierras salvajes más allá de la civilización, los bárbaros son guerreros tribales que valoran el poderío físico y la gloria por encima de todo. Demonizan cualquier atisbo de progreso, pues su cultura está tan enraizada en antiguas culturas que el mero hecho de tocar artefactos más complicados que una puela les repugna. Su desdén por la civilización se hace evidente en cómo combaten, la mayoría de las veces completamente desnudo y envueltos en una especie de trance asesino que les hace inmunes al dolor y al sufrimiento.

Son temibles combatientes, capaces de diezmar hasta al caballero más preparado, pero su tendencia al caos y a la desobediencia evita que se conviertan en una fuerza peligrosa. Muchos bárbaros han intentado reunir a las tribus de las tierras salvajes bajo un único estandarte, sin éxito. Cuando uno de estos individuos llega a un núcleo de población, es muy seguro que la guardia redoble sus turnos con el único fin de vigilarlo; las peleas de taberna que provocan tienen la mala fama de cerrar negocios para siempre, principalmente porque el dueño encuentra una desagradable muerte tras negarse a servir más cerveza a un bárbaro borracho.

DETALLES

- **Coste:** 7
- **Roles:**  
- **Armaduras:** tela y ligeras.
- **Poderes:** Técnicas.
- **Rasgos:**
 - Combatiente orgulloso
 - Senda primigenia

COMO JUGAR

La fuerza bruta y el salvajismo en combate son las señas de identidad de un bárbaro. Como unidad en el campo de batalla, goza de gran movilidad y de capacidades para provocar enormes cantidades de daño a objetivos únicos, aunque puede verse impedido con igual facilidad. Puede manejar cualquier tipo de arma, pero el bárbaro estará más cómodo con espadas, hachas gigantes o armas de asta a dos manos para aprovecharse de su poderío y de su alcance.

Pueden entrar en una furia desbocada que incrementa aún más su rastro de destrucción, pero merma sus ya escasas características defensivas. Un bárbaro puede dar lo mejor de sí con un par de aliados que entretengan a sus rivales y le proporcionen curación; pero lo más probable es que sea tan cabezota que quiera lanzarse al combate sin ningún tipo de ayuda.

Un aspecto menos conocido de los bárbaros es su habilidad de liderazgo para reunir seguidores, ya sea mediante el miedo o las promesas de gloria. Suelen seguir creencias animistas y tribales, por lo que no es extraño que se formen tribus que adoren a un poderoso espíritu animal que requiera sacrificios y conquistas para honrarle.

ATRIBUTOS

Los bárbaros requieren un **Físico** muy alto para tener una gran cantidad de **Puntos de Salud** y altas probabilidades de impactar a sus enemigos, pero unas buenas puntuaciones en **Agilidad** y en **Intuición** les permiten estar preparados al 100% para el combate.

Los que terminan siendo líderes de una tribu o de un grupo de mercenarios suelen tener **Presencia** a un nivel considerable, reflejando su talento natural de líderes tribales.

HABILIDADES

Debido a la vida nómada y peligrosa que lleva un bárbaro, requiere dominar **Habilidades** como **Aguante**, **Escalar**, **Supervivencia** y **Atención** para subsistir. Para el combate, los bárbaros suelen considerar a los arqueros poco menos que hombres, lo que les hace tener altas puntuaciones en **Combate cuerpo a cuerpo**, **Esquivar** y **Reflejos**; de este modo demuestran lo buenos combatientes que son.

Aquellos bárbaros dedicados al arte de inspirar a sus iguales en busca de gloria, saqueos y botín se decantan por mejorar **Amenazar** y **Liderazgo**.

RASGOS

Obtienes **Combatiente orgulloso** y **Senda primigenia** como Rasgos de clase.

COMBATIENTE ORGULLOSO

- **Coste:** 1 Punto.
- Permite aprender y utilizar **Técnicas**. Sólo se pueden elegir **Técnicas Cuerpo a cuerpo**.

SENDA PRIMIGENIA

- **Coste:** 5 Puntos
- Otorga el Poder de clase **Furia barbárica** a **Nivel 1**.
- Mientras tu **Característica** de **Estorbo** esté a 0, añades la mitad (redondeando hacia abajo) de tu **Atributo Físico** a tu **Blindaje**.

PODER DE CLASE

El **Rasgo Senda primigenia** proporciona el siguiente Poder de clase a todos los bárbaros.

FURIA BARBÁRICA

- **Poder de clase**
- **Clase:** Bárbaro
- **Acción:** Menor

Te dejas llevar por tus instintos más primitivos y caes en un estado de furia irracional que te vuelve una bestia salvaje, poderosa y frágil.

Efecto: Entrás en estado de *Furia barbárica* durante tantos Turnos como Nivel de Poder: la *Furia* te otorga lo siguiente:

- Bonificación +2 a las Tiradas de Ataque cuerpo a cuerpo y Daño.
- Bonificación +3m (2 Casillas) a tus Acciones de movimiento
- Penalización -4 a tu Defensa y tu Voluntad.

Al finalizar el efecto, tu Dado objetivo bajará 1 nivel durante 1d6 Turnos y no podrás volver a entrar en *Furia barbárica* hasta que se pase esta penalización.

Mejora:

- Nivel 5: la penalización a Defensa y Voluntad pasa a ser -2, y ya no sufres ningún perjuicio al finalizar el efecto de la *Furia*.
- Nivel 10: la bonificación de Ataque y Daño pasa a ser +4, ya no recibes ninguna penalización a Defensa y Voluntad y no puedes quedar Inconsciente (aunque tus Puntos de Salud lleguen a 0 o menos) mientras estés bajo el efecto de la *Furia*.

BARDO

Artistas, embusteros, cuentacuentos y galanes, los bardos son aventureros que han entrado en comunión con la urdimbre mágica a través de canciones y música. Viajan de un lugar a otro, registrando historias y sagas legendarias para aumentar su repertorio de conocimientos, dejando huella en cada población que visitan. A pesar de la desconfianza que despiertan allá por dónde van, la presencia de un bardo es agradecida por los ciudadanos comunes, pues cualquier mortal aprecia una buena actuación o una tonada sobre las hazañas de un héroe.

Gracias a su talento místico, el bardo es capaz de elaborar sortilegios a través de su arte, que no duda en emplear para adornar el espectáculo. Al ser viajeros del camino, los bardos reúnen un montón de conocimientos interesantes que les ayudan a sobrevivir durante sus largas caminatas. También son famosas sus habilidades de combate, demostrando en varias ocasiones que son combatientes duchos que no se quedan atrás en los duelos.

DETALLES

- **Coste:** 6
- **Roles:**  
- **Armaduras:** tela y ligeras
- **Poderes:** Técnicas, Conjuros y Canciones
- **Rasgos:**
 - Combatiente neófito
 - Cultura del viajero
 - Música de bardo
 - Trucos de magia

COMO JUGAR

Un bardo es un individuo versátil que tiene a su disposición una gran variedad de trucos basados en canciones mágicas, en rápidos movimientos marciales y sortilegios arcanos. Cuando llega a una ciudad, sabe aprovechar su labia para conseguir cualquier comodidad que necesite, y hace todo lo posible por caerle bien a todo el mundo antes de que se den cuenta de sus tretas. No es mal tipo, pero sufre cierto agobio si ve que comienza a sentirse atado a un sitio o una persona, por lo que intentará marcharse antes de que las raíces empiecen a asomar.

Si ha de entrar en un combate, el bardo se inclina a utilizar tácticas rastreras más que el enfrentamiento directo, pues es relativamente frágil. Los efectos de las canciones bárdicas afectan a todos los individuos alrededor del músico, incluidos sus aliados, por lo que el bardo ha de tener especial cuidado a la hora de ubicarse en el campo de batalla. Al ser capaz de manejar cualquier arma que no sea demasiado complicada ni pesada, el bardo puede combatir mano a mano con un adversario para ganar tiempo o soportar la refriega.

ATRIBUTOS

El amplio abanico de posibilidades que tiene un bardo a su disposición le hace depender de varios **Atributos**, siendo esencial la Presencia para su aguda lengua e irresistible carisma. La activación de las Canciones depende del **Atributo** Intuición, al igual que la **Habilidad** Música, por lo que son pilares indispensables para que el bardo pueda desempeñar su papel con total facilidad.

Los bardos que prefieran lanzar Conjuros o combatir con Técnicas, tendrán que aumentar sus **Atributos** de Mente o Físico, dependiendo de su elección.

HABILIDADES

Las Canciones del bardo, efectos mágicos derivados de su arte musical, requieren tener una puntuación alta en Música, y viene a ser una **Habilidad** esencial. Callejeo es otra opción ideal para el bardo, ya que sus cualidades como buscavidas le permiten obtener su sustento en las ciudades. Como las Canciones requieren Puntos de Esfuerzo, quizás es buena idea tener un par de puntos en Atletismo, para incrementar el valor de dicho recurso. Otras **Habilidades**, como Comercio, Historia, Atención, Etiqueta, Empatía, Interrogar o Subterfugio permiten al bardo brillar en situaciones sociales, bien simulando tener muchos conocimientos o dándole una buena idea sobre cómo improvisar.

RASGOS

Obtienes **Combatiente neófito**, **Cultura del viajero**, **Música de bardo** y **Trucos de magia** como Rasgos de clase.

COMBATIENTE NEÓFITO

- **Coste:** 0 Puntos.
- **Efecto:** Permite aprender y utilizar Técnicas de **Categoría Básica**.

CULTURA DEL VIAJERO

- **Coste:** 3 Puntos.
- **Efecto:** Cuando el personaje vaya a realizar una Prueba de Habilidad en la que no tenga ningún punto, puede gastar 2 Puntos de Esfuerzo para elegir el valor medio del Dado objetivo.

MÚSICA DE BARDO

- **Coste:** 3 Puntos.
- **Efecto**
 - Permite aprender y utilizar Canciones.
 - Otorga 2 Canciones de **Complejidad Sencilla** a elegir en el momento de la Creación del personaje.

TRUCOS DE MAGIA

- **Coste:** 0 Puntos.
- **Efecto:** Permite aprender y utilizar Conjuros hasta el *Segundo* **Círculo**.

EQUIPO INICIAL

El bardo obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Un arma cuerpo a cuerpo (cuchillo, cimitarra, estoque o sable) o una ballesta ligera y un carcaj con diez (10) virotes.
- Un atuendo de aventurero y una capa.
- Un instrumento.
- Una poción de salud menor o una poción de maná menor.
- 2d10 x10 Monedas.

PODER DE CLASE

Los bardos pueden aprender el siguiente Poder de clase para otorgar cierta ventaja a sus compañeros en tiempos de necesidad; el **Entusiasmo** puede ser un activo muy potente en un grupo de aventureros.

ENTUSIASMO

Siempre intento viajar con artistas, cantantes, juglares o borrachos que sepan una o dos canciones; sin la música, el hastío me hubiese llevado a cometer DEMASIADOS errores.

- **Poder de clase**
- **Clase:** Bardo
- **Acción:** Gratuita
- **Coste:** 2 Puntos de Esfuerzo
- **Alcance:** Distancia 10m (5 Casillas)
- **Requisitos:** El objetivo debe poder escucharte y entender alguno de tus idiomas.

Efecto: Inspiras, ya sea mediante unas palabras de ánimo, un chascarrillo divertido o un grito de esperanza, a un objetivo al alcance, otorgándole un **Dado de valentía** (1d6-1) durante tantas horas como Nivel de Poder. Sólo puedes otorgar un **Dado de valentía** a un único objetivo y éste sólo puede beneficiarse de un único **Dado de valentía**. Si le das el **Dado de valentía** a otro objetivo, el primero lo pierde irremediabilmente.

Durante la duración de **Entusiasmo**, el objetivo puede sumar una bonificación, igual al resultado del **Dado de valentía**, al resultado final de una Prueba de Atributo, Prueba de Habilidad, Tirada de salvación, Tirada enfrentada o Tirada de Daño; hacer esto no requiere acción, y el **Dado de valentía** se pierde en el proceso. Dicho **Dado** es una **Condición** beneficiosa metafórica, a nivel interpretativo no se entrega ningún dado.

Mejora: a nivel 5, incrementas el valor del **Dado de valentía** a 1d6; a nivel 10, el valor del **Dado de valentía** aumenta a 1d6+1.

INSPIRACIONES

Sin duda alguna, el cliché del cantante errante que va de pueblo en pueblo embaucando a las jovencitas y vaciando los bolsillos de los incautos entra dentro de la descripción del Canalla. Pero desde que conocí el concepto de la Clase **Bardo** al jugar a Final Fantasy V, me di cuenta de que eran profesiones muy distintas aunque ambas utilizaran su carisma para lograr sus objetivos. El **Sistema Athkri** intenta mantenerse sencillo, aunque no tengo problema en asumir que con cada añadido, con cada regla adicional y con cada Tirada de salvación lo estoy complicando cada vez más; no obstante, la variedad de opciones hace que sea más interesante y más divertido.

Las mecánicas detrás de las Canciones beben directamente de las **Habilidades** Discordancia, Provocación y Pacificación del MMORPG Ultima Online, y de las Auras de Dragon Age Origins. Estos **Poderes** afectan a todos los que los escuchen, dando al Bardo una faceta estratégica para moverse por el campo de batalla o ayudar a sus aliados a cumplir objetivos que, de otro modo, no serían capaces de realizar.

BRUJO

Un brujo es un arcanista que ha hecho un pacto con una entidad sobrenatural y poderosa que, a cambio de su destino, ha escudriñado los secretos de la urdimbre. Despreciados por sus compañeros por "haber tomado el camino fácil" y considerados los criminales del mundo arcano, los brujos viven por y para la magia, incluso dedicándose con más ahínco que otros practicantes arcanos.

Las artes de la magia han estado presentes en las vidas de los mortales desde que los primeros fuegos celestiales ardieron más allá del horizonte. Sin embargo, los que podían tensar las hebras de la urdimbre eran muy pocos, y esto propició el surgimiento de aquellos que querían acelerar el proceso para apoderarse de los secretos arcanos que se escurrían entre sus dedos.

Los primeros aquelarres conocidos, tras la proliferación de la energía arcana, se reunían alrededor de un poderoso hechicero conocido como Ath-Krithom, un ser trascendental que nació con el don de la magia bullendo en su interior. Tejiendo círculos místicos, logró transmitir sus poderes a sus acólitos, y así se formó el primer aquelarre de la realidad. El abuso de lo arcano por parte de estos brujos provocó una catástrofe natural que acabó con la mayoría de ellos, pero sus secretos y rituales se conservaron a través de papiros y el saber popular.

Con el paso de los siglos, ciertos espíritus poderosos y seres trascendentes se hicieron eco de los mortales que entregaban sus almas a cambio de poderes mágicos, y aparecieron más patrones que seguían la estela creada por Ath-Krithom.

DETALLES

- **Coste:** 5
- **Roles:**  
- **Armaduras:** tela y ligeras.
- **Poderes:** Conjuros.
- **Rasgos:**
 - Brujería
 - Presencia sobrenatural
 - Cuerpo del pacto
 - Instrucción de combate

COMO JUGAR

Un brujo ha de pertenecer a un aquelarre o haber forjado un pacto con una entidad sobrenatural de enorme poder. Al contrario de lo que se cree, estos arcanistas no han "tomado el camino fácil" y recibido sus poderes de forma instantánea y carente de responsabilidades. Canalizar la magia arcana a través de un espíritu manchado por el pacto es agotador, y evocar hechizos sin haberlos perfeccionado es algo peligroso e irresponsable.

Por lo tanto, un brujo ha de cumplir para con su aquelarre –o con su patrón– si quiere conservar sus poderes. Los que deshonran sus votos o se aprovechan de sus aliados suelen acabar exiliados y despojados de todo poder. No deben dejar de lado sus estudios de magia arcana, y practicar cada día para tener sus habilidades místicas a punto para los desafíos que se puedan presentar ante ellos.

Mientras que otros arcanistas prefieren estar en las líneas traseras de la contienda para mantenerse a salvo, ciertos brujos tienen la capacidad marcial para defenderse cuerpo a cuerpo mientras lanzan sortilegios abrasadores e invocan seres infernales al mismo tiempo que acuchillan a sus enemigos. Otros brujos, más conservadores, eligen estar alejados de la contienda, dejando que sus esbirros y sus hechizos se encarguen de sus adversarios.

ATRIBUTOS

Debido al pacto sobrenatural que aceptan todos los brujos, canalizan la energía arcana a través de su personalidad, en lugar de emplear su poder mental. Esto hace que la **Presencia** sea el **Atributo** más importante del brujo, mientras que ha de poseer un puntaje reseñable en **Mente**, para acumular gran cantidad de **Puntos de Maná**.

Los brujos que prefieran enfrascarse en combate cuerpo a cuerpo necesitarán una buena puntuación en **Físico** y en **Agilidad**, para potenciar sus capacidades de pelea y defensa.

HABILIDADES

Los brujos han de esforzarse lo mismo o más que sus compañeros arcanistas, ya que perfeccionar las energías arcanas requiere mucha energía vital. La **Habilidad** de **Aguante** es un factor importante para resistir la canalización mística.

Otras **Habilidades** relacionadas con los estudios arcanos, como **Ocultismo** o **Historia**, refuerzan los conocimientos que tiene el brujo sobre sus artes. Los que prefieren combatir cuerpo a cuerpo, necesitarán tener buenos puntajes en **Combate cuerpo a cuerpo**, **Combate a distancia** o **Esquivar**.

RASGOS

Obtienes **Brujería**, **Presencia sobrenatural**, **Cuerpo del pacto** e **Instrucción de combate** como Rasgos de clase.

BRUJERÍA

- **Coste:** 3 Puntos.
- Permite aprender y utilizar **Conjuros**. Las **Escuelas** de **Conjuros** que puedes aprender están limitadas por tu **Aquelarre**.
- Otorga 2 **Conjuros** de **Primer Círculo** y 1 **Conjuro** de **Segundo Círculo** a elegir en el momento de la creación del personaje.

PRESENCIA SOBRENATURAL

- **Coste:** 3 Puntos.
- El **Atributo** que se emplea para lanzar **Conjuros** del personaje pasa a ser **Presencia** en lugar de **Mente**.

CUERPO DEL PACTO

- **Coste:** -2 Puntos.
- Por cada 5 **Conjuros** seguidos que lance el personaje, ha de realizar una **Prueba de Aguante a Dificultad** 14; si falla, tendrá que guardar el **Dado objetivo** más bajo hasta que descanse al menos 8 horas o reciba curación mágica.

LOS AQUELARES Y LA BRUJERÍA

Elige el **Aquelarre** al que pertenece tu personaje:

- **Aquelarre de la Luna** (Arcano, Divino, Elemental)
- **Pacto de la Tierra Ardiente** (Arcano, Demonología, Nigromancia)
- **Aquelarre sylestri** (Divino, Elemental, Naturaleza)
- **Pacto de la Estrella Lejana** (Demonología, Elemental, Nigromancia)

CABALLERO

Como pináculo de la excelencia tanto en modales como en el arte de la guerra, el caballero es un guerrero noble que ha jurado pleitesía a una orden de caballería o a un código ético particular. El adiestramiento de un caballero es un proceso largo y costoso, que les hace ser activos muy valiosos para cualquier organización militar, ya que son entrenados en una miríada de disciplinas desde su más tierna infancia.

Los caballeros forman parte de ejércitos civilizados, ofrecen su servicio como guardaespaldas a nobles adinerados o participan en guerras libradas bajo preceptos religiosos. Su entrenamiento les permite ser combatientes excelentes, ocupando con tesón la primera línea de batalla para aguantar los embates enemigos. Igualmente, los conocimientos que cultivan a lo largo de sus años de aprendizaje les convierten en excelentes estrategas, capaces de improvisar ante cambios bruscos que puedan sucederse en combate.

No todos los caballeros siguen el mismo código o pertenecen a la misma orden. Hay cientos de organizaciones diferentes en las que se agrupan los caballeros, y el entrenamiento recibido cambia, de manera radical, cómo se desenvuelve un caballero tanto socialmente como en combate.

DETALLES

- **Coste:** 6 - 8
- **Roles:**  
- **Requisitos:** para crear un personaje **Caballero**, su puntuación en **Físico** y en **Presencia** ha de ser al menos de 6.
- **Armaduras:** todas.
- **Poderes:** Técnicas y/o Conjuros.
- **Rasgos:**
 - Código de caballería

COMO JUGAR

Un caballero se lanza al combate en cuanto las espadas son desenvainadas, ocupándose de atraer la atención de la mayor parte de sus adversarios. La protección de sus aliados debe ser su prioridad, mientras emplea sus **Poderes** para entretener, dañar y controlar a sus enemigos.

Debido a que, con total seguridad, portará una armadura pesada y engorrosa, el caballero no destaca en combate a distancia, por lo que necesitará el apoyo de otros compañeros armados con arcos, ballestas o sortilegios para acabar con las amenazas lejanas que se presenten.

Los diferentes **Códigos de caballería** ofrecen opciones distintas tanto de equipamiento como de **Poderes**, por lo que el caballero tendrá que asegurarse de cubrir las necesidades que sus aliados requieran.

ATRIBUTOS

Para aprovechar las posibilidades de sus **Rasgos**, el caballero ha de tener puntuaciones relativamente altas tanto en **Físico** como en **Presencia**, pues estos dos **Atributos** representan las cualidades que hacen brillar a un héroe acorazado como tal. Si el **Código de caballería** le permite manipular las artes arcanas, el caballero debería replantearse si acumular puntos en **Mente**, para aumentar la reserva de **Puntos de Maná**, le puede servir.

HABILIDADES

El proceso de adiestramiento que ha de superar cualquier caballero le concede ciertos conocimientos que plasma en **Habilidades** como **Leyes**, **Historia**, **Ocultismo** o **Religión**.

Sus talentos en combate están representados mediante **Combate cuerpo a cuerpo**, **Amenazar**, **Liderazgo** y **Reflejos**, mientras que su exquisito comportamiento social les lleva a tener valores muy altos en **Compostura** y en **Empatía**.

RASGOS

Obtienes **Código de caballería** como Rasgo de clase. Después, dependiendo de tus elecciones, podrás recibir más Rasgos adicionales.

CÓDIGO DE CABALLERÍA

- **Coste:** 6-8 Puntos.
- El caballero elige uno de los **Códigos de caballería** disponibles, obteniendo los beneficios descritos.

MAGIA DE SANGRE

- **Coste:** 3 Puntos.
 - El **Coste de Maná** de los **Conjuros** que lance el personaje consume **Puntos de Salud** en lugar de **Puntos de Maná**.
 - Los efectos que recuperan **Puntos de Maná** restaurarán **Puntos de Salud** en su lugar.
 - Gastando 2 **Puntos de Esfuerzo** como **Acción Menor**, el personaje puede cambiar los efectos de **Magia de sangre** para que sus **Conjuros** consuman **Puntos de Maná** hasta que duerma ocho horas.

PODERES

Los caballeros disponen de facultades exclusivas que les diferencian del resto de combatientes mundanos, representadas en distintas **Técnicas** que dependen de **Habilidades** basadas en conocimientos o talentos. A pesar de que varios de estos **Poderes** albergan una naturaleza más espiritual o mágica que otras **Técnicas** físicas, no llegan a considerarse **Conjuros**.

Un caballero del **Juramento sagrado** necesita practicar día a día su resistencia para poder canalizar tales **Poderes** divinos mediante pura fuerza de voluntad, en lugar de memorizar la conjuración requerida para evocar un sortilegio.

Estos **Poderes** emplean las mismas reglas que las **Técnicas** y poseen una restricción de **Código de caballería**: el personaje ha de pertenecer al **Código** indicado para poder obtenerlos.

TÉCNICAS BÁSICAS

DESAFÍO HONORABLE

- **Técnica básica**
- **Habilidad:** Amenazar
- **Alcance:** 10m (5 Casillas)
- **Código de caballería:** Cualquiera excepto Endecha de los condenados.

Tras años de entrenamiento en una escuela de caballería, la imponente presencia de tus armas lustradas y tu armadura brillante hace que incluso la más vil de las bestias tema tu poder.

Efecto: Realiza una **Prueba de Habilidad** de **Presencia** + **Amenazar** a **Dificultad** la **Voluntad** del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo tendrá que atacarte durante su próximo **Turno** o sufrirá una penalización -2 a todas sus **Tiradas**.

Mejora: A nivel 5 la penalización del objetivo aumenta a -4; a nivel 10, la penalización del objetivo aumenta a -6.

IMPOSICIÓN DE MANOS

- **Técnica básica**
- **Habilidad:** Religión
- **Maná:** 2
- **Alcance:** Toque (1 Casilla)
- **Etiquetas:** Ritual
- **Código de caballería:** Juramento sagrado.

El caballero concentra energía positiva en sus manos a través de una modesta ceremonia, recibiendo heridas rituales a cambio de sanar a un convaleciente.

Efecto: Tras tocar al objetivo, el usuario sufre 1d6 de **Daño** no reducible bajo ningún concepto, y el objetivo recupera tantos **Puntos de Salud** como **Daño** sufrido por el usuario.

Mejora: A nivel 5, el efecto aumenta a 2d6 (el usuario puede elegir mantenerlo en 1d6 si así lo desea); a nivel 10, el usuario ya no sufre **Daño**.

ORDEN SINIESTRA

- **Técnica básica**
- **Habilidad:** Amenazar
- **Alcance:** 10m (5 Casillas)
- **Código de caballería:** Endecha de los condenados.

Haces saber a tu rival que el dolor que bulle en tu alma no es sólo espiritual, si no una infame maldición que estás dispuesto a compartir con aquellos cobardes que intenten evitar un enfrentamiento contigo.

Efecto: Realiza una **Prueba de Habilidad** de **Presencia** + **Amenazar** a **Dificultad** la **Voluntad** del objetivo. Si tienes éxito, el objetivo tendrá que atacarte durante su próximo **Turno** o sufrirá tanto **Daño** impío como **Nivel de Poder** / 2 (redondeando hacia abajo, mínimo 1).

Mejora: A nivel 5, el objetivo sufre también una penalización -2 a todas sus **Tiradas** aparte del **Daño** impío; a nivel 10, el **Daño** sufrido aumenta a **Nivel de Poder**.

TÉCNICAS AVANZADAS

FUEGO PURIFICADOR

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad:** Religión
- **Maná:** 3
- **Alcance:** 6m (3 Casillas)
- **Código de caballería:** Juramento sagrado.

Mediante un gesto sacro, eres capaz de limpiar cualquier aflicción empleando las llamas doradas y bondadosas de tu juramento. A través del dolor, purificas el alma.

Efecto: Puedes elegirte a ti como objetivo o a un aliado dentro del **Alcance** del **Poder**. Realiza una **Tirada porcentual** con un 50% de posibilidad de éxito; si tienes éxito, el objetivo sufre 2d6 de **Daño** por fuego y es sanado de cualquier **Condición** de **Ceguera**, **Confusión**, **Daño continuo**, **Enfermedad**, **Parálisis** y **Sordera**. En caso de que el objetivo quede reducido a 0 **Puntos de Salud** o menos debido al **Daño** del **Fuego purificador**, sus **Puntos de Salud** se ajustan a 1.

Mejora: A nivel 5, el **Daño** por fuego es reducido a 1d6; a nivel 10, la posibilidad de éxito aumenta a un 75%.

CARGA DE CABALLERÍA

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad:** Cabalgar
- **Salvación:** 6 + Nivel de Poder
- **Requisito:** El usuario ha de estar cabalgando una criatura con el Rasgo Montura.
- **Código de caballería:** Cualquiera.

La visión de un guerrero embutido en una armadura de acero, listo para acabar con su enemigo, cabalgando a toda velocidad por una llanura repleta de soldados derrotados, es una demostración del poderío que ostentan las órdenes de caballería.

Efecto: Has de moverte, como mínimo, 6m (4 **Casillas**) en línea recta hacia el objetivo. Tras completar el **Movimiento**, realizas un *ataque básico cuerpo a cuerpo* contra el objetivo. Si impactas, el objetivo sufre 1d6 de **Daño** contundente adicional y ha de realizar una **Tirada de salvación** de **Agilidad** o caer **Derribado**. Si el objetivo está cabalgando otra criatura, es desmontado y la **Montura** sufre 1d6 de **Daño** contundente. Después de emplear este **Poder**, no podrás **Moverte** más en tu **Turno**.

Mejora: A nivel 5, el **Daño** contundente adicional aumenta a 2d6; a nivel 10, el **Daño** contundente adicional aumenta a 3d6.

TÉCNICAS MAESTRAS

SACRIFICIO SANTIFICADO

- **Técnica maestra**
- **Habilidad:** Religión
- **Maná:** 5
- **Alcance:** 6m (3 Casillas)
- **Etiquetas:** Diario
- **Código de caballería:** Juramento sagrado.

El sacrificio final de un caballero devoto es un secreto arriesgado, limitado a casos de extrema necesidad, y ha de usarse con diligencia, pues debilita enormemente a un campeón divino.

Efecto: Te imbuyes con luz divina, consumiendo tu cuerpo y alma en pos de la buena ventura de tus aliados. Realiza una **Tirada porcentual** con una posibilidad de éxito igual a **Nivel de Poder** x10 (1 = 10%, 2 = 20%, etc.); si tienes éxito, cada objetivo aliado al alcance del **Poder** recupera ½ de sus **Puntos de Salud** máximos, ½ de sus **Puntos de Maná** máximos, ½ de sus **Puntos de Esfuerzo** máximos y es sanado de cualquier **Condición** negativa que le afecte. A cambio, el usuario se queda con los **Puntos de Salud** a 1, los **Puntos de Maná** a 0 y los **Puntos de Esfuerzo** a 0. Si no tienes éxito en la **Tirada porcentual**, recuperas el **Coste** del **Poder**.

Mejora: A nivel 5, los objetivos recuperan todos sus **Puntos de Salud**, **Puntos de Maná** y **Puntos de Esfuerzo**; a nivel 10, el usuario tiene un 50% de posibilidades de no consumir el uso **Diario** del **Sacrificio santificado**, aun- que puede enervar a su **Espíritu deífico** si abusa de este **Poder**.

Especial: Los objetivos del **Sacrificio santificado** deben tener, al menos, 5 puntos de **Karma** o no podrán disfrutar del efecto sanador del **Poder**.

SIERVO DE LAS SOMBRAS

- **Técnica maestra**
- **Habilidad:** Ocultismo
- **Maná:** 4
- **Alcance:** 2m (1 Casilla)
- **Etiquetas:** Convocación, Diario, Ritual
- **Código de caballería:** Endecha de los condenados.

Cuando miras al vacío informe donde las almas condenadas vagan, no puedes si no verte a ti mismo, embozado en un manto siniestro y sombrío, carente de esperanza.

Efecto: Debes preparar un rito sombrío y sacrílego en una estancia debidamente acondicionada para tal acto. Evocas cánticos lúgubres y blasfemos que arrancan de un reino sombrío una parte de tu alma, materializándola como un ser compuesto por humo negro. Durante tantas horas como **Nivel de Poder**, creas un doble de ti mismo que está a tu servicio, pero posee la mitad de tus **Puntos de Salud** máximos. Posee todas tus facultades y capacidades, aunque no tiene raciocinio propio. Si este ser muere antes de que finalice la convocación, tus **Puntos de Salud** se verán reducidos a 1 y quedarás **Enfermo** durante 1d6 días.

Mejora: A nivel 5, ya no sufres ningún perjuicio cuando tu doble sombrío muere; a nivel 10, tu doble sombrío posee tus **Puntos de Salud** máximos en lugar de la mitad.

CÓDIGOS DE CABALLERÍA

Elige uno de los siguientes Códigos de caballería cuando crees tu personaje Caballero.

GUARDIÁN LEAL

- **Coste:** 6 Puntos

Los caballeros que se adhieren a este **Código** han jurado lealtad a una nación, a un linaje o a una casa noble en concreto. Representa el estereotipo de caballero medieval embutido en una coraza pesada y armado con una lanza.

- Permite aprender y utilizar **Técnicas**.
- Otorga 2 **Técnicas** a elegir en el momento de la Creación del Personaje.
- Otorga la **Técnica Desafío honorable** a Nivel 1.
- Otorga el **Rasgo** de clase **Competencia con armaduras**.

JURAMENTO SAGRADO

- **Coste:** 8 Puntos.

Aquellos que siguen este **Código** son considerados guerreros sagrados o paladines de una deidad o espíritu deífico.

- Permite aprender y utilizar **Conjuros**, hasta **Cuarto Círculo** y limitados a las **Escuelas Arcano** y **Divino**, y **Técnicas** de **Combate cuerpo a cuerpo** o las exclusivas del **Código de caballería**.
- Permite lanzar **Conjuros** ignorando las penalizaciones por **Estorbo**.
- Otorga 1 **Técnica Cuerpo a cuerpo** y 1 **Conjuro** de **Primer Círculo** a elegir en el momento de la Creación del Personaje.
- Otorga el **Rasgo** de clase **Presencia sobrenatural**.

ENDECHA DE LOS CONDENADOS

Coste: 8 Puntos.

No todos los caballeros son fervientes defensores del bien. Los paladines caídos, antihéroes o estereotipos del guardia negro siguen la **Endecha de los condenados**, un **Código** oscuro y triste que representa lo peor de la caballería.

- Permite aprender y utilizar **Conjuros**, hasta **Cuarto Círculo** y limitados a las **Escuelas Demonología** y **Nigromancia**, y **Técnicas** de **Combate cuerpo a cuerpo** o las exclusivas del **Código de caballería**.
- Permite lanzar **Conjuros** ignorando las penalizaciones por **Estorbo**.
- Otorga 1 **Técnica Cuerpo a cuerpo** y 1 **Conjuro** de **Primer Círculo** a elegir en el momento de la Creación del Personaje.
- Elegir uno de los siguientes **Rasgos** de clase:
 - **Competencia con armaduras**
 - **Magia de sangre**

ESENCIA Y KARMA

Las facultades de los caballeros se basan en el respeto hacia un estricto código de conducta y en la asunción de que las acciones pasadas influyen en los resultados de las acciones futuras.

En una partida del **Sistema Athkri** con personajes adheridos a los **Códigos de caballería Juramento sagrado** o **Endecha de los condenados**, se recomienda aplicar el reglamento de **Esencia y Karma**.

GURÚ

Los dones de la magia se dominan mediante el estudio intensivo, son concedidos por la sangre afín a la urdimbre arcana o se consiguen al forjar pactos infames con entidades sobrenaturales y poderosas. No obstante, existen ciertos tipos de personas a las que el don llega por curiosa y siniestra casualidad. Estos hombres, llamados gurús por aquellos que presencian como liberan las fuerzas de lo arcana como si fuesen repentinas tormentas veraniegas, hacen uso de una magia peligrosa y aleatoria que les llega sin explicación alguna, abandonándoles de igual modo.

La mayoría emplea estos talentos para dedicarse a una vida de farándula, utilizando cualquier **Conjuro** que salga de sus dedos como una muestra de poder ilimitado. Otros prefieren mantener oculto su don e intentan hacerse pasar por gente común, hasta que un día la situación se descontrola. Por este motivo, los gremios de arcanistas les buscan con ahínco por lo ancho y largo de las tierras. Mantener bajo control a un individuo capaz de liberar una tormenta de fuego con la misma facilidad que crear un pequeño chubasco es un objetivo prioritario en cualquier comunidad de magos.

DETALLES

- **Coste:** 5
- **Roles:**  
- **Requisitos:** para crear un personaje Gurú, su puntuación en **Mente** y en **Intuición** ha de ser al menos de 6.
- **Armaduras:** tela y ligera.
- **Poderes:** Conjuros.
- **Rasgos:**
 - Venturas azarosas
 - Urdimbre vacua

COMO JUGAR

Un gurú es un lanzador de Conjuros poco convencional: al contrario que otros arcanistas, obtiene sus Conjuros al azar cuando se despierta tras un descanso. Puede recibir cualquier tipo de hechizo, ritual o conjuración, sin importar la Escuela o su aptitud para hilar las artes arcana. Esto convierte al gurú en alguien impredecible y muy peligroso, pues tiene a su disposición todo el repertorio de Conjuros de la urdimbre; sin embargo, el gurú no puede saber qué Conjuros va a poseer hasta que se despierta, lo que limita su utilidad por los poderes que recibe cada mañana.

Los gurús que logran mantenerse alejados de los gremios y saben aprovecharse de su poder, ocupan por lo general posiciones importantes en las comunidades. A pesar de que la fuente de sus conjuros es producto de la propia providencia, son conscientes de la urdimbre arcana y se aprovechan de ello para aprender conocimientos útiles, como la alquimia o la herbolaria.

ATRIBUTOS

Un gurú es un lanzador de conjuros con una enorme limitación: sus **Puntos de Maná** son más escasos que los de otros arcanistas, por lo que necesita una puntuación alta en **Mente**; los **Atributos** de **Agilidad** e **Intuición** le permiten incrementar sus **Características** defensivas, por lo que pueden ser importantes.

HABILIDADES

Los **Conjuros** que adquiere un gurú son aleatorios e inconsistentes, y no puede aprenderlos por su cuenta, lo que abre un abanico de posibilidades interesante. Mientras que sus poderes arcana no consumen **Puntos de Habilidad**, el gurú ha de compensar su aleatoriedad con **Habilidades** que aporten a sí mismo y al grupo.

RASGOS

Obtienes **Venturas azarosas** y **Urdimbre vacua** como Rasgos de clase.

VENTURAS AZAROSAS

- **Coste:** 10 Puntos.
- No puedes aprender **Conjuros** por tu cuenta.
- Una vez al día, después de que hayas descansado mínimo ocho horas, aprendes seis **Conjuros** –de **Nivel** variable cada uno- al azar.

URDIMBRE VACUA

- **Coste:** -5 Puntos.
- Tus **Puntos de Maná** máximos se calculan con **Mente** x2 en lugar de **Mente** x3.

CONJUROS ALEATORIOS

El gurú adquiere seis nuevos **Conjuros** cada día después de descansar. Para calcular el **Nivel del Conjuro**, tira 1d10 y quédate con el resultado.

d6	Escuela
1	Arcano
2	Divino
3	Nigromancia
4	Elemental
5	Demonología
6	Naturaleza

Con el **Nivel** de cada **Conjuro** preparado, sólo toca elegir los **Conjuros**. Este aspecto lo dejamos en manos del **Director de juego**, para que reparta los **Conjuros** al gurú como él vea.

Al final de este manual, en el **Capítulo de Listados**, encontrarás los **Listados de Conjuros por Círculo**: en cada tabla se encuentra una columna d100 para poder establecer **Conjuros** al azar.

HECHICERO

Desde que la urdimbre mística del universo fuese consumida por un antiguo e innombrable espíritu, varios fragmentos de magia arcana e imperceptible quedaron suspendidos en un cosmos metafísico de la realidad. Cuando una nueva vida mortal atraviesa el velo de la existencia para cobrar forma en el mundo, existe una pequeña posibilidad de que arrastre consigo una parte de dichas fracciones arcanas y quede imbuido durante toda su existencia con el don de la magia innata.

A estos privilegiados se les llama hechiceros, artesanos de la urdimbre con un talento natural para manipular las energías místicas que son tratados como elegidos en ciertas tribus primitivas o como símbolos de mal agüero en otras sociedades. Los hechiceros sin adiestramiento no controlan sus poderes y son capaces de provocar explosiones devastadoras de poderío puro debido a que el poder de la magia fluye por sus venas; es por esto que ciertas órdenes de arcanistas buscan por todo el mundo para poner freno, de algún modo, a la fuerza imparabile del hechicero.

DETALLES

- **Coste:** 7
- **Roles:**  
- **Armaduras:** tela
- **Poderes:** Conjuros

COMO JUGAR

Mientras que los magos se pasan los días estudiando sus polvorientos tomos arcanos, un hechicero usa sus poderes con total libertad, sin estar limitado por protocolos restrictivos o años de aprendizaje. El hecho de poder dobligar la urdimbre arcana a su voluntad como quien moldea la masa del pan es algo que vuelve imprudentes a los hechiceros, pues se creen invencibles y capaces de lograr lo que se propongan. Tienen que tener cuidado, pues su conexión innata con la magia es también una debilidad que les puede consumir.

La naturaleza errática de los sortilegios que pueden aprender permite a los hechiceros obtener nuevos trucos tan sólo deseándolo, pero su limitada capacidad para conservarlos les impide aprovecharse de este potencial. Un hechicero sólo puede albergar una cantidad limitada de **Conjuros** en su arsenal, por lo que debe escoger los que ofrezcan mayor versatilidad.

A pesar de esto, un hechicero puede llegar a ser un valioso aliado tanto en combate como durante la exploración gracias a su tremendo poder mágico. La mayoría de hechiceros gustan de canalizar sus sortilegios a través de focos mágicos, como pueden ser bastones o dagas, para sentir fluir la energía de su cuerpo. Como arcanistas, prefieren mantenerse alejados de la refriega, aunque ciertas tribus salvajes entrenan a sus hechiceros para lanzarse al combate armados con puñales y conjuros.

ATRIBUTOS

Uno de los **Atributos** más importantes para un hechicero es la Presencia, pues su fuerza de voluntad es lo que les permite aprender Conjuros de forma instantánea tras indagar en el interior de su espíritu. Para poder lanzar hechizos con facilidad, necesitan una buena puntuación en Mente, que les proporciona el Maná necesario para alimentar sus sortilegios.

Debido a que no pueden llevar ni armaduras ni escudos, para no interferir con sus canalizaciones arcanas, los hechiceros se benefician de una Agilidad alta.

HABILIDADES

La sangre arcana de los hechiceros les da un poder desmesurado sobre la urdimbre, pero eso no les limita para desarrollar **Habilidades** como otros personajes. Un hechicero necesita tener Ocultismo a un nivel alto para poder aprender nuevos Conjuros, ya que es incapaz de estudiarlos a partir de pergaminos o libros mágicos. Ciertas **Habilidades** son también necesarias para aumentar las capacidades de supervivencia del hechicero, como Aguante o Esquivar.

La importancia de la Presencia en un hechicero les hace ser arrogantes, por lo que no es extraño que sean personas extrovertidas que se aprovechan de los demás gracias a sus **Habilidades** sociales, como Empatía o Subterfugio.

RASGOS

Obtienes **Torrente arcano** y **Linaje místico** como Rasgos de Clase.

TORRENTE ARCANO

- **Coste:** 3 Puntos.
- **Efecto**
 - Permite aprender y utilizar Conjuros.
 - Otorga 1 punto para comprar Conjuros de *Primer Círculo* y 1 punto para comprar Conjuros de *Segundo Círculo* en el momento de la Creación del personaje.
 - Otorga el Poder de clase Espiral sortilega a Nivel 1.
 - Un personaje con este **Rasgo** no puede tener más de 10 Conjuros aprendidos a la vez. Si desea aprender un onceavo, ha de olvidar uno de los otros sin derecho a recuperar los PX gastados.
 - En caso de que el personaje obtenga otros **Rasgos** que le permitan adquirir Conjuros de diferente modo, persistirá la restricción hasta que se deshaga del **Torrente arcano** bajo aprobación del Director de juego. Un personaje que pierda este **Rasgo**, olvida todos los Conjuros aprendidos mediante dicho método.

LINAJE MÍSTICO

- **Coste:** 4 Puntos.
- **Efecto**
 - +8 Puntos de Maná máximos.
 - La energía en bruto de los hechiceros resuena entre estirpes esotéricas que albergan los secretos de la magia. Consulta los Linajes místicos para elegir uno de ellos y conocer sus beneficios.

LINAJES MÍSTICOS

El origen de los poderes de un hechicero data de épocas remotas y olvidadas, donde seres monstruosos y aberrantes abusaban de sus hechizos para alterar la realidad. El linaje de un hechicero conserva una parte de dichas fuerzas primitivas, y le facilita el manejo de ciertas Escuelas de magia.

El personaje ha de elegir un Linaje místico durante su creación, que no podrá cambiar una vez escogido. Cada hechicero obtiene una bonificación +1 a la hora de lanzar Conjuros de las Escuelas indicadas en su **Linaje** y un efecto especial que modifica determinados Conjuros.

En caso de que el jugador o el Director de juego consideren que no es necesario hacer uso del **Linaje místico**, el hechicero obtiene, en su lugar, una bonificación +1 a las Tiradas de lanzamiento de Conjuros mediante este **Rasgo**, sin entrar a distinción de Escuelas u otras variables.

ANGELICAL

Uno de tus ancestros fue tocado por un ángel o visitado por el avatar de un espíritu deífico. Los hechiceros marcados por este linaje son llamados *oráculos* y se les trata como la viva voz de una deidad.

- **Escuelas:** Divina y Naturaleza.
- **Especial:** Cuando el hechicero sane a alguien con un Conjuro, obtiene una bonificación +1 a la curación realizada.

DEMONÍACO

Los mundos diabólicos, que se encuentran alejados de la realidad, albergan centenares de criaturas malignas que, por lo general, no pueden visitarlos. Sin embargo, uno de tus ancestros contactó con un ente diabólico para imbuir su alma con maldiciones y fuego infernal. Ahora portas esa marca, que hace de ti alguien sombrío y ducho en las artes oscuras.

- **Escuelas:** Demonología y Elemental.
- **Especial:** Los Conjuros que causen daño del tipo **Fuego** o **Impío** infligen 1 punto adicional de Daño.

DRACÓNICO

Un dragón asumió la forma de tu raza y se emparentó con uno de tus ancestros. Por tus venas corre la poderosa sangre de los antiguos reptiles, que tonifica tu cuerpo y te permite potenciar con mayor facilidad los hechizos elementales.

- **Escuelas:** Arcana y Elemental.
- **Especial:** Los Conjuros que causen daño del tipo **Fuego** o **Frío** infligen 1 punto adicional de Daño.

ESTELAR

En algún punto de tu línea genealógica, un ser alienígena formó parte de tus antepasados. Quizás enloqueció a uno de tus bisabuelos o ultrajó la noche de bodas de algún antecesor. De un modo u otro, tienes una facilidad especial para los hechizos enajenadores.

- **Escuelas:** Arcana y Demonología.
- **Especial:** Los Conjuros que causen las **Condiciones** Confusión, Dominación, Fascinación o Miedo duran 1 Turno adicional.

FANTASMAGÓRICO

El espeluznante toque de la muerte en vida afectó de manera inmoral a un miembro de tu familia. Quizás fue un poderoso mago que se transformó en un liche o un descuidado arcanista que abrazó los placeres de ultratumba; el hedor del más allá está presente por donde pasas y tus repugnantes dones levantan sospechas e inquietan a los ignorantes.

- **Escuelas:** Divina y Nigromancia.
- **Especial:** Las criaturas no-muertas invocadas mediante Conjuros duran 1 Turno adicional.

FEÉRICO

La **Buena Gente** interfirió en algún momento con tus antepasados y por ello ahora estás alumbrado por sus caprichos y sus hechizos. Formar parte de una realidad tan pasional como es la de las tierras de las hadas te hace ser impulsivo, sentimental y colérico, algo que deja marca en todos aquellos que te conocen.

- **Escuelas:** Demonología y Naturaleza.
- **Especial:** Otorga una bonificación +1 a la Dificultad de las Tiradas de salvación de Conjuros que provoquen cambios de **Condición** al objetivo.

LUNAR

La siniestra luz lunar alumbró tu nacimiento o el de alguno de tus antepasados. Tu piel es blanca como la nieve y probablemente tu pelo también; se considera signo de debilidad en ciertas culturas, y tu habilidad arcana fluye mejor por las noches que por el día. Por tanto, las horas brujas son más cómodas para ti.

- **Escuelas:** Arcana y Divina.
- **Especial:** El hechicero sufre una penalización -1 a las Tiradas de lanzamiento de Conjuros durante el día, mientras que por la noche obtiene una bonificación +1 a las Tiradas de lanzamiento de Conjuros (se apila con la bonificación de tus Escuelas).

OCEÁNICO

Existe la posibilidad de que tu línea de sangre provenga de las profundidades más ignotas del océano o de algún reino de ultramar olvidado. Eres llamado las aguas marinas y no puedes resistirlo; te puede maravillar u horrorizar, pero sabes bajo esa inmensa masa de agua se ocultan secretos indescriptibles que puedes moldear a tu merced.

- **Escuelas:** Elemental y Naturaleza.
- **Especial:** Los Conjuros que causen daño del tipo **Frío** o **Relámpago** infligen 1 punto adicional de Daño.

PODER DE CLASE

El **Rasgo Torrente arcano** proporciona el siguiente Poder de clase a todos los hechiceros, que pueden usar como rito para aumentar la cantidad de **Conjuros** que conocen.

ESPIRAL SORTÍLEGA

El hechicero, agotado por el viaje, se dejó caer sobre las templadas aguas de las cuevas termales. Tras concentrarse, conectó su alma con la urdimbre y comenzó a tejer un nuevo hechizo para poder continuar su camino.

- **Clase:** Hechicero
- **Acción:** Mayor
- **Coste:** Puntos de Maná
- **Alcance:** Lanzador
- **Etiquetas:** Diario, Ritual

Requisitos: El usuario debe tener una puntuación en Ocultismo igual o mayor al Círculo del **Conjuro** que se desee aprender

Efecto: Permite aprender un **Conjuro** de forma espontánea tras completar un ritual de meditación. El lanzador ha de pagar tantos Puntos de Maná como el Círculo del **Conjuro**, y superar una Prueba de Habilidad de **Presencia** + Nivel de Poder con **Dificultad** igual al **Círculo**.

Se aplican las reglas de **Aprendizaje** de los **Conjuros** con normalidad; el jugador y el **Director de juego** deben ponerse de acuerdo para ver si el hechicero recibe sus **Conjuros** al azar o puede escogerlos.

EQUIPO INICIAL

El hechicero obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Una daga, un garrote o una vara.
- Una túnica de tela o un atuendo de aventurero.
- Una poción de esfuerzo menor o una poción de maná menor.
- 3d10 x5 Monedas.

INSPIRACIONES

Cuando empecé a redactar el primer borrador del **Sistema Athkri**, en ningún momento pensé en emplear las reglas del d20 o cualquier otra cosa relacionada con Dungeons & Dragons. Sin embargo, con el paso del tiempo y habiendo leído un montón de reglamentos más, he de decir que el viejo D&D tiene un encanto que es muy difícil de dejar atrás.

Esta **Clase** está inspirada en Dungeons & Dragons y sus iteraciones, con los cambios suficientes para ser adaptada a **Athkri**. Surge como contraparte del Mago, que es un arcanista mucho más versátil, al igual que sucede en las típicas ediciones del juego de rol más famoso.

MAESTRO DE LAS ESPADAS

Existe una leyenda orca en la que un habilidoso guerrero, después de ganar incontables batallas y haber segado las vidas de un millar de enemigos, se funde con su propio arma y se convierte en la personificación de la guerra. Este ser gozaba de un poder increíble que le permitía moverse tan rápido que daba la impresión de estar en varios lugares a la vez. Tales capacidades le hicieron volverse arrogante y pretencioso, y decidió retar a un antiguo espíritu deífico para demostrar que era más poderoso que lo divino.

No hay conclusión ni moraleja en esta historia, quizás porque se perdió en el tiempo o porque los maestros de las espadas no tienen ningún interés en que se sepa. Estos hábiles combatientes son fieros guerreros que se lanzan a la batalla armados únicamente con sus espadas y unos sentidos tan afilados como el viento. Dedicados en cuerpo y espíritu al vínculo entre cuerpo y arma, siguen una filosofía basada en la meditación, el autocontrol y la disciplina. Las costumbres del maestro de las espadas son transmitidas vía oral, y el alumno ha de asimilar la tradición antes de considerarse un verdadero maestro de las espadas.

DETALLES

- **Coste:** 6
- **Roles:** 
- **Requisitos:** para crear un personaje Maestro de las espadas, su puntuación en **Agilidad** ha de ser al menos de 8.
- **Armaduras:** ninguna.
- **Poderes:** Técnicas.
- **Rasgos:**
 - Cuerpo del aire
 - Hoja de disciplina
 - Torbellino ascendente

COMO JUGAR

Un maestro de las espadas es un luchador letal que destaca en primera línea contra enemigos a melee, que ha sido entrenado durante toda su vida para enfrentarse a retos cada vez más complicados y letales; el único objetivo en el que se centran es superarse tanto mentalmente como físicamente para asemejarse a la divinidad que blandió el Primer Maestro. Debido a esto, la naturaleza ascética de estos guerreros les lleva a vivir una existencia carente de lujos, y suelen vivir apartados de la civilización y de los núcleos urbanos.

Como la tradición de los maestros de las espadas es una sociedad hermética, sus números han ido menguando con el tiempo. Un aventurero que pertenezca a esta Clase será alguien excepcional, y sus modales darán que hablar cuando llegue a las ciudades. Enseñados desde muy jóvenes a despreciar lo material salvo su querida arma -que les es entregada cuando superan la primera prueba y conservan hasta su nombramiento como Maestros- y a valorar el honor personal por encima de todo, son excelentes soldados pero pésimos ciudadanos.

Esta dualidad que les aleja del robo, la codicia y la maldad les lleva a no valorar la inocencia, la amabilidad o la abnegación. Para un maestro de las espadas, la vida es lucha y su supervivencia depende de cómo aplique el código de honor que su mentor le ha inculcado.

ATRIBUTOS

Los asombrosos talentos de un maestro de las espadas están potenciados por sus **Atributos** de **Agilidad** e **Intuición**, que le llevan a reaccionar antes que nadie en combate. Esta ventaja táctica les da la oportunidad de atacar antes que los demás y poner fin a la refriega con rapidez.

Debido a que los **Ataques cuerpo a cuerpo** se realizan mediante pruebas de **Físico**, este **Atributo** es muy importante también.

HABILIDADES

Durante su entrenamiento ascético en territorios salvajes, el maestro de las espadas ha de poner a prueba sus **Habilidades** de **Atletismo**, **Supervivencia**, **Atención** y **Reflejos**. Este tipo de experiencias potencian sus capacidades como sobrevivientes en tierras indómitas, pero socialmente son algo bastos.

RASGOS

Obtienes **Cuerpo del aire**, **Hoja de disciplina** y **Torbellino ascendente** como Rasgos de clase.

CUERPO DEL AIRE

- **Coste:** -1 Punto.
- Si el valor de **Estorbo** es superior a 0, el **Dado objetivo** del personaje se reduce un nivel.

HOJA DE DISCIPLINA

- **Coste:** 4 Puntos.
- +1 a las **Tiradas** de **Combate cuerpo a cuerpo**.
- Permite aprender y utilizar **Técnicas**.
- Otorga 2 **Técnicas** a elegir en el momento de la creación del personaje. Sólo se pueden elegir **Técnicas** de **Combate cuerpo a cuerpo**.

TORBELLINO ASCENDENTE

- **Coste:** 3 Puntos.

Una vez por **Ronda**, siempre que el personaje sea objetivo de un **Ataque cuerpo a cuerpo**, puede gastar 2 **Puntos de Esfuerzo** para realizar una **Tirada enfrentada** de **Combate cuerpo a cuerpo** contra el enemigo.

Si sales victorioso, realizas un **Ataque básico** contra tu atacante con una bonificación +2 a la **Tirada** de **Ataque** y a la **Tirada** de **Daño**. Si no tienes **Puntos de Esfuerzo**, no puedes activar **Torbellino ascendente**.

MONJE

Estos férreos ascetas proceden de aisladas órdenes monásticas, dónde pasan varios años entrenando cuerpo y mente hasta que adquieren un dominio físico que roza lo sobrenatural. Muchos de ellos son pacifistas consumados, que emplean la violencia únicamente cuando es necesario y suelen proteger sus monasterios de desconocidos, pero algunos individuos reciben la llamada a la aventura y viajan más allá de sus santuarios.

Un monje puede recorrer el mundo en busca de la iluminación, un estado de existencia superior, nuevos conocimientos o reclutas para su orden, o simplemente viajar para visitar otros monasterios. Allá donde vayan, siempre les acompañará una sensación de quietud y maestría sobre el ego.

DETALLES

- **Coste:** 7
- **Roles:** 
- **Armaduras:** tela.
- **Poderes:** Técnicas.
- **Rasgos**
 - Cuerpo perfecto
 - Puños de acero
 - Tradición monástica

COMO JUGAR

Las capacidades de combate desarmado de un monje le vuelven un oponente muy peligroso sin necesidad de llevar un equipo importante, en contraste con otras clases que dependen de lo que lleven puesto. Aunque son capaces de utilizar cualquier arma, los monjes prefieren luchar desarmados o con armas simples, como bastones, nunchakus u hoces, ya que combinan sus golpes desnudos con rápidos movimientos del arma. Por esto no pueden llevar protecciones, ya que son particularmente incómodas.

El monje suele adoptar un papel contemplativo, observando la acción desde un prisma de equilibrio y sabiduría. Se espera que intervenga en situaciones tensas para calmar las aguas y no es extraño que se le consulte en temas delicados. Además de sus capacidades como luchador, un monje proporciona cierta tranquilidad al grupo de aventureros mediante sus meditaciones y mantras. En otras ocasiones, la actitud zen de este asceta puede sacar de quicio a los personajes más extrovertidos.

ATRIBUTOS

- **Físico:** Aumenta las posibilidades de impactar al enemigo, y representa el estado físico cuasi-perfecto del monje.
- **Agilidad:** Permite incrementar Defensa, evitando así sufrir daño. Al no poder portar armaduras, cobra especial importancia.
- **Intuición:** Los monjes suelen ser personas muy intuitivas y atentas de su entorno.

HABILIDADES

- **Atletismo:** Cualquiera de las especializaciones es válida, haciendo hincapié en Acrobacias y Levantar.
- **Aguante:** El entrenamiento monástico es duro y agotador.
- **Combate cuerpo a cuerpo**
- **Esquivar:** Para incrementar Defensa.
- **Religión:** Ciertas Técnicas del monje requieren esta Habilidad.
- **Medicina**

RASGOS

Obtienes **Cuerpo perfecto**, **Puños de acero** y **Tradición monástica** como Rasgos de clase.

CUERPO PERFECTO

4 Puntos

El monje ha adquirido tal control sobre su cuerpo, que puede moldear su dureza y su resistencia física a voluntad.

Cuando entra en Combate y realiza una tirada de Iniciativa, puede gastar 2 Puntos de Esfuerzo para obtener 1d6 de Blindaje durante ese Combate concreto. No debe llevar equipada una armadura para beneficiarse de este efecto.

Además, obtiene una bonificación +2 a todas las Tiradas de salvación de Físico y Mente

PUÑOS DE ACERO

2 Puntos

Otorga +3 al daño cuando el monje ataca desarmado, y +1 al daño cuando ataca con un bastón.

TRADICIÓN MONÁSTICA

1 Punto

Puedes aprender y usar Técnicas, y tienes 2 puntos para gastar durante la creación. Sin embargo, solo puedes elegir Técnicas que no requieran un tipo de arma en concreto.

SACERDOTE

El misterio de la creación del mundo y de los espíritus deíficos que lo rodean es algo que ha fascinado a la humanidad desde su concepción como civilización avanzada. Con el fin de encontrar la paz que toda especie inteligente desea, surgieron los llamados sacerdotes, sirvientes espirituales que ofrecían reposo a todas aquellas almas inquietas, perturbadas por la existencia de la magia, los monstruos y los misterios de la vida.

Con el tiempo la organización sacerdotal creció, adoptando las complejas jerarquías clericales y ocupando una posición privilegiada en los cimientos de cualquier comunidad civilizada. Los sacerdotes toman su poder de sus creencias en los espíritus deíficos y en la propia fuerza de su fe, moldeando las energías arcanas de la urdimbre a favor de los deseos de su deidad. Son consejeros, curanderos y líderes, los sacerdotes son bien recibidos allá dónde viajan.

DETALLES

- **Coste:** 7
- **Roles:** 
- **Requisitos:** para crear un personaje Sacerdote, su puntuación en Intuición ha de ser al menos de 6.
- **Armaduras:** tela.
- **Poderes:** Conjuros.
- **Rasgos:**
 - Canalización deífica
 - Poderío de la fe

COMO JUGAR

Como sanadores, los sacerdotes representan un rol importante en un grupo de aventureros, encargándose de que los luchadores y los arcanistas estén en buena forma a la hora de enfrentarse a las adversidades. Al proceder de trasfondos intelectuales o sabios, se espera que un sacerdote sepa tomar decisiones cabales y aconsejar a sus compañeros a seguir el camino recto –o torcido- que su fe predica.

Cuando llega el momento del enfrentamiento, el sacerdote ocupa posiciones alejadas de sus oponentes, encargándose de que sus aliados expriman al máximo sus capacidades, y manteniéndoles saludables, asegurándose la victoria para vivir un día más.

ATRIBUTOS

Los dones del sacerdote dependen de su puntuación en el **Atributo Intuición**, pues el desempeño de las tareas del clero requiere capacidad creativa y una facilidad para desenvolverse entre conocimientos ambiguos o misteriosos.

Como lanzador de conjuros, una **Mente** alta le procura una amplia reserva de **Puntos de Maná**, necesarios para llevar a cabo los milagros y las proezas de su religión.

HABILIDADES

Ya que los dones que posee un sacerdote provienen directamente de los misterios de su fe, deben poseer un buen puntaje en **Religión**; debido a su educación como eruditos y sabios, acumulan conocimientos de **Medicina**, **Historia**, **Ocultismo** y **Tecnología** que les facilitan la realización de sus labores.

Los sacerdotes que ocupan puestos de responsabilidad, en una comunidad religiosa por ejemplo, requieren perfeccionar sus **Habilidades** de **Comercio**, **Leyes**, **Empatía** y **Liderazgo**, para poder ser los líderes que su fe necesita.

RASGOS

Obtienes **Canalización deífica** y **Poderío de la fe** como Rasgos de clase.

CANALIZACIÓN DEÍFICA

- **Coste:** 4 Puntos.
- Permite aprender y utilizar **Conjuros** de la escuela **Divina**.
- Otorga 2 puntos para gastar en **Conjuros** de **Primer Círculo** y 2 puntos para gastar en **Conjuros** de **Segundo Círculo**.
- El personaje ha de elegir un clero entre los disponibles en la sección de **Cleros religiosos**. Esta elección le permite aprender **Conjuros** de otras **Escuelas**, especificadas en el clero.

PODERÍO DE LA FE

- **Coste:** 3 Puntos.
- El **Atributo** que se emplea para lanzar **Conjuros** del personaje pasa a ser **Intuición** en lugar de **Mente**.

CLEROS RELIGIOSOS

Los diferentes cleros religiosos que se han formado a lo largo del mundo les proporcionan a los sacerdotes el dominio sobre distintas **Escuelas** de magia. Durante la *Creación de personaje*, un sacerdote ha de elegir un clero al que rendirá pleitesía, pudiendo aprender **Conjuros** de las **Escuelas** indicadas.

Clero	Moralidad	Escuelas
Iglesia del Campeón del Sol	Buena	Elemental
Cábala yusethiana	Neutral	Arcano
Orden de la Tormenta	Caótica	Elemental, Naturaleza
Finsternis	Maligna	Demonología, Nigromancia

Los **Conjuros** de los que dispone el sacerdote provienen de la fe hacia su **Clero religioso**. Si por algún motivo incumple los preceptos de su religión, el sacerdote puede perder el acceso a los **Conjuros** que haya aprendido mediante sus **Enseñanzas sacerdotales**.

TAHÚR

Los hados benefician a los que son suficientemente atrevidos para acariciar los hilos del destino, torciéndolos a su favor y dejando que las providencias dicten el camino a seguir. A caballo entre un sinvergüenza y un auténtico tejeventuras, el tahúr es un individuo particular que hace de la suerte su medio de vida, sumergiéndose en círculos criminales para apostar –ya sea a las cartas, a los combates ilegales o cualquier otra competición–, y no se ruboriza a la hora de desafiar al azar para cumplir sus deseos.

Pero no todos los tahúres acaban en una espiral de egoísmo, juego y/o dinero; algunos deciden lanzarse a la aventura, bien para beneficio propio o como método para encontrar la redención. Estos valientes tahúres viajan de un lado a otro, siguiendo los signos azarosos que marcan sus vidas.

DETALLES

- **Coste:** 6
- **Roles:** 
- **Requisitos:** para crear un personaje **Tahúr**, su puntuación en Suerte ha de ser al menos de 6.
- **Armaduras:** tela y ligeras.
- **Poderes:** Ninguno.
- **Rasgos:**
 - Combar el azar
 - Embaucador de los hados

COMO JUGAR

El tahúr es una **Clase** especialista que basa sus habilidades en el propio azar, empleando las propias **Tiradas** de dados del jugador como un medio para desarrollar efectos o poderes en la partida. A nivel interpretativo cualquier sinvergüenza puede hacerse pasar por un tahúr, pero sólo los auténticos hacen gala del curioso poder de retorcer los hilos de lo aleatorio, llegando a hacer cosas que son inconcebibles para otras personas.

Sin embargo, el **Director de juego** debe tener en cuenta que esta **Clase** es un tanto especial y que puede estropear una partida preparada debido al factor aleatorio derivado del **Poder de clase** del tahúr. El jugador tendrá que improvisar bastante según los efectos que obtenga en su uso y abuso de la rueda de la fortuna, por lo que no es una **Clase** recomendada para jugadores o **Directores de juego** noveles.

ATRIBUTOS

La **Suerte** es un factor esencial para el tahúr, pues dicta lo alto que puede llegar en su **Poder de clase** “¡Rueda, fortuna!”; por otro lado, la **Presencia** es otro **Atributo** importante para representar la labia y caradura del personaje, capacidades importantes que necesitará para suplir la carencia de **Poderes**.

Otras puntuaciones pueden ser importantes, como una **Agilidad** alta para aumentar su **Defensa** y emplear armas a distancia, ya que las armas arrojadas son distintivas de la clase, y la Intuición para dejarse llevar por sus dotes de observación.

HABILIDADES

Los juegos de azar y las trampas son áreas de especialización del tahúr, por lo que **Habilidades** como **Manipular mecanismos**, **Latrocinio** y **Juegos de azar** son importantes para su día a día, mientras que otras dependientes de **Presencia**, como **Compostura**, **Empatía** y **Subterfugio** complementan el tropo de truhán de la **Clase**.

JUEGOS DE AZAR (PRESENCIA)

Define la afición del personaje por uno o varios juegos de azar y su talento para evitar perder dinero en jugadas arriesgadas. Esta **Habilidad** permite saber lanzar un farol como para ganar sin necesidad de hacer trampas.

Esta **Habilidad** es poseída por jugadores profesionales, mentirosos y tahúres.

RASGOS

Obtienes **Combar el azar** y **Embaucador de los hados** como Rasgos de Clase.

COMBAR EL AZAR

- **5 Puntos.**
- Una vez al día, puedes guardar el **Dado objetivo** mayor de una **Prueba** en la que intervengan las **Habilidades Latrocinio, Atención, Juegos de azar, Compostura o Subterfugio.**

EMBAUCADOR DE LOS HADOS

- **1 Punto.**
- Otorga el **Poder de clase** ¡Rueda, fortuna! a **Nivel 1.**

PODER DE CLASE

El **Rasgo Embaucador de los hados** proporciona el siguiente Poder de clase a todos los tahúres, que usan para lograr efectos aleatorios enigmáticos.

¡RUEDA, FORTUNA!

¡He llegado hasta aquí siguiendo nada más que las estrellas! ¡Que un rayo caiga sobre mi cuerpo inerte, pues he dejado que los hados me sonrían! Y si quiere, que la Diosa de la Fortuna se me lleve.

- **Clase:** Tahúr
- **Acción:** Mayor
- **Coste:** 2 puntos de Suerte

Efecto: Llevas a cabo una acción excepcional, dejando el resultado a los vientos de ventura y el azar. Realiza una **Prueba de Atributo** de **Suerte** y suma la puntuación de **¡Rueda, fortuna!**; dependiendo de si quieres golpear cuerpo a cuerpo a un enemigo, acertarle con un ataque a distancia o llevar a cabo algún suceso extraordinario, lo que ocurra es puro capricho de la **Diosa Fortuna**. Compara el resultado de la tirada con la **Tabla de Fortuna**.

El jugador debe describir, con todo el detalle que le sea posible, los efectos que provoca el uso de este **Poder**. Ciertos tahúres emplean unas ruletas de juego metafóricas para representar cómo la **Fortuna** les sonrío o les entierra en un humillante pozo. El **Director de juego** puede aplicar una bonificación o una penalización según la cantidad de objetivos que quiera afectar el tahúr. El uso de este **Poder** se mantiene ambiguo para mantener la aleatoriedad de la **Clase**.

RESULTADO	SUCESO
1-2 (Pifia)	Dolor desafortunado: Tu ataque es un auténtico fracaso. No sólo los vestigios de la Diosa Fortuna te traicionan, si no que sufres 2d6 Puntos de Daño neutral –no reducibles bajo ningún concepto– y pierdes todos tus puntos de Suerte .
3-7	Esperanza manipulada: Aunque tu Suerte no te ayuda esta vez, tu acción es un fallo inocuo que no te causa ningún perjuicio.
8-13 / 17-22	Ilusión forastera: Tu bravuconada tiene un éxito parcial que, o causa el Daño correspondiente a tu arma equipada o logras hacer lo que esperabas –probablemente con algún giro extraño o misterioso– pero guardarás el Dado objetivo menor en la siguiente Prueba de Atributo de Suerte .
14-16 / 23-25	Furias inoportunas: No todo es bonito en resultados altos. La mala suerte se impregna a todos los aliados y les provocas una penalización -7 a la siguiente Prueba de Habilidad o Tirada de Ataque que realicen.
26-28	Vientos de maravilla: Tu acción tiene un éxito absoluto, cumpliendo lo que te habías propuesto. Si el resultado requería una Tirada adicional por parte del objetivo, como podría ser una Tirada de salvación o una Tirada enfrentada , debe resultar beneficiosa para ti.
29-30+ (Crítico)	Lo increíble y lo exacto: El Director de juego debe describir un suceso asombroso que va a beneficiarte a ti y a tus aliados. Lo que estuvieses haciendo acaba transformándose en una maravilla, en algo que no se podrá repetir en décadas, siglos e incluso milenios.
X-7-Y	El número de la suerte: Aplicable solo si el Dado objetivo es 7. Prioriza sobre los demás sucesos. Sabes que el 7 tiene un significado especial para la Diosa Fortuna , por lo que tal resultado causa 7 Puntos de Daño neutral a tu objetivo –no reducibles bajo ningún concepto–. En caso de que estés intentando hacer una Prueba de Habilidad , obtienes un resultado equivalente a su Dificultad .
X-7-7	Doble número de la suerte: Aplicable solo si el Dado objetivo es 7 y el siguiente es 7 también. Prioriza sobre los demás sucesos y sobre El número de la suerte . ¡Qué afortunado ha sido tu sino! Causas 7d6 Puntos de Daño neutral a tu objetivo. En caso de que estés intentando hacer una Prueba de Habilidad , obtienes un resultado equivalente a dos veces su Dificultad .
7-7-7	Triple número de la suerte: Aplicable solo si el Dado objetivo es 7 y los otros dos también. Prioriza sobre los demás sucesos, sobre El número de la suerte y sobre Doble número de la suerte . ¡La Diosa Fortuna te sonríe en todo su esplendor! Aplica los beneficios de Lo increíble y lo exacto , y además otorga una bonificación +7 a todos los aliados para la siguiente Prueba de Habilidad o Tirada de Ataque que realicen.

EQUIPO INICIAL

El tahúr obtiene los objetos indicados en cada punto. En caso de que haya varias opciones, tendrá que elegir una.

- Un arma arrojadiza a elegir entre un bumerán, un chakram, 1d6 dardos, 1d6-3 shurikens (mínimo 1) o un cuchillo.
- Una armadura ligera (con forma de gabardina de cuero, un poncho, un traje elegante, etc.).
- Una baraja de cartas o un juego de dados.
- Una poción de salud menor.
- Tantas Monedas como Suerte x20

CAPÍTULO 23: RAZAS ADICIONALES

Las siguientes razas han sido escritas para ser utilizadas en el escenario de campaña de Ylat u Ocaso Sideral, aunque pueden ser usadas prácticamente en cualquier ambientación sin cambio alguno.

ACÉFALOS

Considerados un error de la naturaleza, y una especie deforme y monstruosa más, los acéfalos son unos extraños individuos que, como dice su nombre, carecen de cuello o cabeza. Se desconoce de qué repugnante agujero infernal manaron, pero su presencia ha provocado rechazo y desagrado a lo largo de la historia de la humanidad.

Como tribu, siempre han sido desorganizados, carentes de lenguaje o sistema social, y sólo han mostrado hostilidad al resto de especies con las que se encontraban. Incluso otras razas que rechazan la civilización como los orcos o los goblins han tenido cruentos enfrentamientos con los acéfalos, que acababan con la devastación absoluta de uno de los bandos.

Incursiones recientes al territorio de estas criaturas ha desvelado que no todos los individuos acéfalos son propensos a la destrucción descontrolada y que pueden llegar a mostrar cierta emoción; aunque debido a que sus ancestros han estado siglos merodeando y atacando a todos los seres con los que se encontraban, la convivencia dista de ser posible entre un acéfalo y una sociedad civilizada.

DETALLES BIOLÓGICOS

La característica más destacable de un acéfalo es su carencia de cuello y cabeza. En su lugar, tienen una extraña protuberancia cartilaginosa que palpita cuando se encuentran emocionados o hambrientos. Su cuerpo se asemeja al de un humano bastante peludo; llegan a medir sobre un metro cincuenta o un metro sesenta, y pesan sobre los setenta kilos.

Dónde más vello acumulan es en el pecho, cubriéndolo casi por completo. En lugar de pezones, los acéfalos tienen pliegues elásticos de piel endurecida que ocultan unos globos oculares atrofiados. Pueden ver con mucha dificultad a través de estos órganos, aunque prefieren usar sus otros sentidos, que son más desarrollados. Los brazos de un acéfalo son largos y sobrepasan las rodillas si se quedan firmes y quietos. Sus piernas son robustas, preparadas para soportar una larga caminata.

Al carecer de una sociedad per se, los acéfalos carecen de normas de comportamiento o de vestimenta. Hacen su vida desnudos, aunque se dan casos de ciertos individuos que tapan sus órganos pudientes con pieles de animales o improvisadas faldas vegetales. Su cuerpo es capaz de comer carroña o metal si no encuentran nada fresco, aunque prefieren los alimentos frescos y sabrosos. En la parte central de su vientre tienen una abertura horizontal que se asemeja a una boca: a la hora de comer, el acéfalo hace fuerza con sus músculos para estirar su abdomen y consumir el alimento por ahí. Su sistema excretor se encuentra en la misma ubicación -y funciona- que el de un ser humano.

Todos los acéfalos aparentan ser de género masculino, aunque las relaciones que han tenido con el resto de razas no han facilitado indagar más en este asunto. Su reproducción se cree que es vivípara, como la mayoría de seres vivos inteligentes, pero los detalles específicos se desconocen. La esperanza de vida de estas criaturas no supera los cincuenta años. Su actitud violenta y las dificultades que experimentan cuando han de relacionarse con otros seres les lleva a encontrar un final prematuro la mayoría de los casos.

SOCIEDAD

La condición de monstruos de estos individuos les ha privado de poder formar un grupo social o una comunidad todo el tiempo que han estado poblando las tierras. No ha sido hasta hace unos años que comenzaron a organizarse en grupos o manadas, dando forma a una primitiva jerarquía que velaba por la conservación de su especie.

Sus carencias les han impedido desarrollarse, ya que no tienen un lenguaje propio ni una forma de comunicarse con otras criaturas que no sean las de su propia tribu, pero las recientes incursiones de seres civilizados a territorios acéfalos ha permitido crear unos rudimentarios métodos de comunicación. Si bien su organización aún es primitiva, se puede asumir que mantienen un sistema jerárquico basado en los logros y en las aportaciones de uno para la sociedad.

Desconocen la agricultura y la ganadería; se limitan a cazar presas fáciles para alimentarse. Los acéfalos suelen tener dificultades a la hora de manipular herramientas o tecnología que no hayan diseñado ellos. También es muy complicado que cambien de opinión una vez que han decidido hacer algo, por lo que muchas de las muertes de estos individuos suelen ser provocadas por su cabezonería. Sin embargo, esto puede ser beneficioso a veces, pues se ha demostrado que un acéfalo es especialmente resistente a conjuros que alteran la voluntad del individuo.

REQUISITOS DE CREACIÓN

Para crear un personaje acéfalo, su puntuación en **Mente** no puede ser más de 5 y su puntuación en **Pre-sencia** no puede ser más de 5.

RASGOS DE LOS ACÉFALOS

Los acéfalos tienen los siguientes **Rasgos** de raza.

TOZUDEZ IRREFRENABLE:

- **Coste:** 1 Punto
- +1 **Voluntad**.

FISIOLOGÍA ACÉFALA:

- **Coste:** 3 Puntos
- No puede realizar tiradas relacionadas con la vista; es inmune a efectos de visión.
- No puede llevar piezas de armadura en la cabeza, como cascos o sombreros.
- Es consciente de lo que ocurre alrededor gracias a un avanzado sentido de la orientación mezcla de oído y tacto.

AVENTUREROS ACÉFALOS

Desde que decidieron abandonar su estilo de vida salvaje e incoherente, los acéfalos que venden sus servicios como matones de alquiler se han vuelto cada vez más comunes. Suelen pedir comida y lujos como moneda de pago, puesto que no aprecian -todavía- el dinero.

ANTRÓFITOS

Existen una gran cantidad de historias sobre el origen de los antrófitos, pero todas ellas coinciden en que el surgimiento de esta especie fue la respuesta de la tierra ante la devastación provocada por la expansión de los primeros imperios. La más terrible de ellas narra cómo surgieron de los bosques unos seres mitad hombre y mitad planta, sedientos de sangre, en busca de aquellos que transgredían los territorios salvajes.

Sin embargo, los antiguos cantan endechas sobre cómo su llegada al mundo fue el designio de un espíritu délfico poderoso, con el fin de traer de vuelta el equilibrio perdido debido al abuso de las artes arcanas y la tecnología. De un modo u otro, los antrófitos nacieron de los organismos de bosques tan antiguos como la tierra, y su origen alberga el mismo misterio del resto de razas autóctonas.

En la actualidad, la tribu antrófito es despreciada y temida por igual. Su voracidad y su desprecio por la vida de carne contrastan con su ingenuidad y su carencia de desarrollo tecnológico. Estas criaturas viven en bosques, pantanos y junglas, ajenas al paso del tiempo. Cuando capturan algún humanoide civilizado, suelen apropiarse de su tecnología y utilizarla para sí mismos.

DETALLES BIOLÓGICOS

Los antrófitos son plantas sentientes que han adquirido consciencia de sí mismas. Sus cuerpos se asemejan a los de los humanos: poseen cuatro extremidades, utilizan las inferiores para caminar erguidos y sus manos, a pesar de tener sólo cuatro dedos, poseen pulgares oponibles. Su altura no suele superar el metro setenta, ya que a medida que van envejeciendo, van menguando en tamaño. Debido a su estructura plantoide, no existen los antrófitos con sobrepeso; la media está entre los sesenta y los setenta kilos.

Su esqueleto está formado por algún tipo de quitina vegetal, y sus órganos se asemejan a los que tienen las plantas. La piel de un antrófito es rugosa y de tonos marrones o verdosos; ciertas partes de su cuerpo están cubiertas por lo que parecen hojas, como la zona de los hombros o las rodillas. Una flor, de tipo y coloración tan variados como la propia naturaleza, suele aparecer en su cabeza. Ciertos miembros importantes de la tribu la cuidan para presumir de estatus. Su rostro monstruoso muestra unos ojos oscuros y abisales, y su boca ocupa gran parte del mismo, ocupada por una hilera de afilados dientes que no se diferencian de la piel; los antrófitos los emplean para desgarrar y triturar por igual.

Su alimentación es omnívora, pero prefieren los bocados de carne cruda, a ser posible de criaturas todavía vivas. La sangre fresca les proporciona la vitalidad necesaria, aunque pueden alimentarse también de savia, productos vegetales o agua. El cerebro de los antrófitos es un pequeño bulbo que es capaz de absorber recuerdos o conocimientos de la sangre consumida. Si un antrófito prueba la sangre de un renombrado científico o un habilidoso estratega, será capaz de mostrar tales conocimientos durante un tiempo limitado. Se cree que este desagradable talento fue el don que recibieron cuando fueron creados en la antigüedad, como castigo hacia aquellos que abusaban del poder del planeta.

La reproducción de los antrófitos se lleva a cabo en colmenas subterráneas, dónde plantan sus semillas en suelo húmedo preparado para ello. A pesar de que el ratio de nacimientos es bastante elevado, también lo es el de mortalidad; los jóvenes suelen devorarse los unos a los otros para crecer y adquirir conocimientos. Su esperanza de vida es muy elevada: se conocen casos de criaturas que afirman haber alcanzado el milenio. Sin embargo, dada su naturaleza violenta y su temeridad, la mayoría suele sufrir muertes violentas antes de fallecer de manera natural. Cuando un antrófito muere, sus allegados suelen celebrar una breve ceremonia en su honor, y finalizarla devorando sus restos, para que su espíritu continúe viviendo a través de ellos. Esta tribu carece de identidad de género, puesto que son todos hermafroditas.

SOCIEDAD

Debido a su naturaleza destructora y devoradora, los antrófitos no son bienvenidos en comunidades civilizadas. Su presencia inquieta al resto de humanoides, y aunque no son tan salvajes y agresivos como los orcos o los goblinoides, no se han mantenido al margen de invasiones y ataques. Viven en asentamientos contruidos con madera y plantas, ya que rechazan utilizar materiales procesados a partir de minerales.

El estilo de vida de los antrófitos es cazador y recolector; se niegan a emplear la ganadería o la agricultura, puesto que lo ven como una ofensa a la naturaleza. Su sociedad es estrictamente tribal: cada comunidad es dirigida por un antrófito elegido por los espíritus que es quien mantiene las relaciones con otras localizaciones y que actúa como juez, jurado y ejecutor en caso de que algún miembro viole las leyes de convivencia. Este líder es conocido como Vetustular, y su posición no se hereda por línea de sangre -o de savia, en este caso-, sino que ha de ganarse.

El espiritismo y lo que hay tras la muerte no les importa lo más mínimo. Aunque adoran a espíritus deíficos de la naturaleza y lo salvaje, como Valujna o Lenseng, los antrófitos mantienen un estilo de vida simple y mundano. Ciertos individuos han despertado sus ansias aventureras en pos de los designios de una deidad mayor, pero el resto prefiere quedarse en sus hogares y disfrutar del sabor de la carne de los intrusos.

REQUISITOS DE CREACIÓN

Para crear un personaje antrófito, su puntuación en **Mente** no puede ser más elevada que la de su **Intuición**.

RASGOS DE LOS ANTRÓFITOS

Los antrófitos tienen los siguientes Rasgos de raza.

SABIDURÍA DE LA CARNE:

- **Coste:** 2 Puntos
- Cada vez que un antrófito devora la carne de un ser inteligente, puede obtener puntuaciones temporales en alguna Habilidad útil.

FISIOLOGÍA VEGETAL:

- **Coste:** 3 Puntos
- Si sufre daño de fuego o similar, pierde 1d6 de Salud adicional por ataque.
- En caso de amputación de extremidades, puede llegar a regenerar el miembro perdido con el tiempo.

AVENTUREROS ANTRÓFITOS

Todos los antrófitos están invitados por su Vetustular a visitar nuevas tierras y reunir información de otras comunidades. No es extraño encontrar mercenarios antrófitos dispuestos a matar a cualquiera a cambio de unas monedas, puesto que la vida "de los trozos de carne" les importa bien poco.

CAELESTI

En el albor de los tiempos, antes de que la vida orgánica se conociese como tal, llegaron unos seres de más allá de las estrellas que caminaron por las ardientes llanuras primitivas. Estos individuos huían de un mundo devastado y buscaban un nuevo hogar dónde empezar otra vez, pero su meta fue consumida por las especies que iban desarrollando una conciencia propia.

Los que pudieron sobrevivir a la hostilidad se adaptaron y dejaron atrás su manto estelar, transformándose en lo que se conoce en la actualidad como caelesti, una tribu que aboga la conservación de los suyos sin interferir en los asuntos de otras razas.

DETALLES BIOLÓGICOS

Los caelesti son humanoides esbeltos, altos y de movimientos gráciles. Sus rostros casi humanos carecen de imperfecciones, semejantes a esculturas de mármol que resaltan unos ojos redondos, vítreos, cristalinos y carentes de irises; sus cabellos son lacios y finos, que ondean al aire como un alga marina acariciada por la corriente. El tono de su piel y el color de su pelo suelen ser pálidos y fríos. Los más comunes son el azul, gris ceniza y blanco, aunque puede existir más gamas de colores.

Tanto su altura como su forma de caminar son antinaturales. Un caelesti puede llegar a medir sobre dos metros veinte y moverse con la misma facilidad que si midiesen sesenta centímetros menos; se desplazan por la tierra como si sus pies no tocasen el suelo. Sus extremidades son alargadas y fibrosas, que emplean con agilidad para realizar cualquier trabajo manual.

Quizás debido a su origen extraterrestre, los caelesti no muestran un dimorfismo sexual. Esto les lleva a adoptar una identidad de género para que las relaciones con otras especies sean más sencillas. A efectos prácticos, son hermafroditas, pues se cree que se reproducen mediante un complicado apareamiento ritual que el resto de mortales son incapaces de describir.

SOCIEDAD

Desde que levantaron su primer asentamiento en el linde de una campiña ardiente, los caelesti se han mantenido inalterables al paso del tiempo. Construyeron un estado basado en castas que premiaba las habilidades del individuo, para que aquellos que demostraban ser útiles para la sociedad pudiesen avanzar acumular más poder, mientras que los menos hábiles eran relegados a tareas simples y repetitivas.

Con el paso de las eras se han adaptado, con cierta lentitud, a las costumbres de otras razas, haciendo suyas las que más convenientes les parecían. Son seres austeros, serios y poco dados al arte, pero muestran un avanzado nivel de sofisticación. La tecnología que poseen no difiere demasiado del resto de tribus, pero suelen decorar sus herramientas con aleaciones de metal que las hace adquirir un aspecto futurístico.

Para un caelesti, lo más importante es la conservación de su especie y no dudarán en ir a la guerra con el fin de defender su territorio. Al fin y al cabo, la memoria genética de ser unos parias que perdieron su mundo original se ha transmitido de generación en generación. Aprecian el comercio con otras especies, y tienen especial aprecio a las comunidades élficas, pues es creencia que el origen de estos data a las épocas antiguas, cuando caelesti primitivos intentaban reproducirse con otras especies. Asumen que el nacimiento del primer elfo fue producto de un experimento, aunque esta información no suelen compartirla fuera de los círculos de su sociedad.

Las otras razas les ven con recelo. A pesar de ser de los primeros moradores de la tierra, nunca han dejado de ser misteriosos o alienígenas, y sus costumbres son tan herméticas como fascinantes que les separan de la normalidad que ostentan otras criaturas. Los caelesti mantienen sus creencias religiosas lejos de oídos curiosos, pero se dice que adoran a Rilankhu, el Vórtice del Vacío. Creen que estas presencias espirituales viajaron con los caelesti originales desde su planeta natal.

REQUISITOS DE CREACIÓN

Para crear un personaje caelesti, su puntuación en **Presencia** no puede ser más elevada que la de su **Mente**.

RASGOS DE LOS CAELESTI

Los caelesti tienen los siguientes **Rasgos** de raza.

PRESENCIA INQUIETANTE

- **Coste:** 2 Puntos
- +1 a las tiradas de las **Habilidades Amenazar** e **Interrogar**.

CUERPO DE LAS ESTRELLAS

- **Coste:** 2 Puntos
- Cada vez que sea dañado por un **Conjuro**, sufre 1 **Punto de Daño** menos.

AVENTUREROS CAELESTI

Cualquier miembro de la sociedad caelesti puede decidir marcharse de la comunidad en busca de ganancias personales o nuevos retos; siempre y cuando no se le haya asignado un puesto de responsabilidad, un caelesti es libre de viajar para sentirse realizado o venderse como mercenario.

GRIPO

Estas pequeñas criaturas, híbridas entre un humanoide y una rana arborícola, suelen llevar una vida pacífica y tranquila en las profundidades de pantanos, ciénagas o bosques. Debido a su naturaleza serena y su huida disposición, no suelen tener contacto con otras razas ni involucrarse en conflictos más allá de los que puedan tener con sus depredadores.

DETALLES BIOLÓGICOS

Un gripo tiene una altura estimada entre cincuenta y sesenta centímetros, aunque ejemplares muy antiguos pueden alcanzar los ochenta centímetros, y no suelen pesar más de catorce kilos. Carecen de orejas y nariz; en su lugar tienen unas aberturas cubiertas por una membrana cartilaginosa que pueden contraer a voluntad; esto les da un aspecto similar a una rana humanoide. Sus ojos suelen ser grandes y dorados, con irises horizontales; esto puede dar lugar a confusión, pero no ven mejor o peor que cualquier otro humanoide. Poseen una lengua larga y flexible, que pueden estirar a voluntad para cazar a sus presas. Tienen una hilera de muelas que utilizan para triturar a la comida antes de deglutirla; suelen alimentarse de invertebrados, plantas y brotes.

La tonalidad de su piel varía según el clima y el color de la vegetación dónde se hayan criado. En zonas pantanosas suelen presentar tonos oscuros, como el marrón o el negro, mientras que en bosques frondosos el verde suele ser más común. Tanto el pecho como el vientre suelen ser mucho más claros que el resto de su cuerpo.

En el extremo de los dedos tienen unos discos de piel que les permite adherirse y trepar por casi cualquier superficie; estos dedos son prensiles y están unidos por una membrana cutánea, que les facilita la natación.

Su reproducción es ovulípara y estacional. Una vez al año, los gripo realizan un ritual de fertilidad en el que sus hembras ponen sus huevos, y a continuación los machos los fecundan. Este rito varía entre las diferentes comunidades, pero suele celebrarse al finalizar la temporada de lluvias en charcas rituales preparadas con anterioridad. Una hembra pone de tres a siete huevos, de los cuales llegan a sobrevivir al menos dos. El período de madurez de un gripo se alcanza a los diez meses de vida, cuando ya se les considera adultos de pleno derecho; la esperanza de vida de un gripo ronda los cincuenta años.

SOCIEDAD

Son una especie pacífica en comparación con otras razas, pero esto no les hace ajenos a la guerra y a la crueldad aunque su temperamento sea tranquilo y adaptable. Esquivos y desconfiados, intentarán alejar a los intrusos con argucias y trampas antes de emplear la violencia. Evitarán, en la medida de lo posible, el contacto con otros humanoides; pero si uno logra ganarse la confianza de los gripo, podrá disfrutar de un canal de comercio sencillo basado en el trueque.

Los gripo levantan sus asentamientos acuáticos cerca de pantanos o embalses, dónde pueden encontrar material de construcción y alimentos. Edifican sus hogares en pequeñas cabañas de madera y paja que se elevan por encima del agua. Es común que la morada del jefe de la tribu se encuentre más cerca del suelo para que, en caso de que exista algún peligro, pueda actuar del modo más raudo posible. Las chozas superiores, más cerca de las copas, suelen albergar a los más jóvenes y a sus cuidadores. Los conceptos de matrimonio o amor no existen; el apareamiento es una función más para la supervivencia de la especie. Cada gripo tiene unos deberes que cumplir en la comunidad, y los que no son capaces de aportar algo son invitados a marcharse con cordialidad.

La magia no les es extraña, pero no es frecuente que se interesen por las artes arcanas, ya que prefieren los conjuros primigenios, que extraen sus poderes de la fuerza vital de la naturaleza. Por lo general, la posición de jefe tribal suele ser ocupada por un chamán o un druida que esté en armonía con los espíritus del lugar.

REQUISITOS DE CREACIÓN

Para crear un personaje gripo, su puntuación en **Físico** no puede ser más de 6, su puntuación en **Agilidad** ha de ser al menos de 5 y su puntuación de **Intuición** ha de ser al menos de 5.

RASGOS DE LOS GRIPO

Los gripo tienen los siguientes **Rasgos** de raza.

PEQUEÑO PERO ESCURRIDIZO

- **Coste:** 1 Punto
- +1 **Defensa**.
- -1 **Tamaño**.

DACTILARES ADHESIVOS

- **Coste:** 2 Puntos
- +2 a **Escalar**.

CAMINANTE DE LODAZALES

- **Coste:** 2 Puntos
- +1 **Tiradas** de **Ataque** con redes y lanzas.
- +1 a **Atletismo** en zonas de pantano.

AVENTUREROS GRIPO

Debido a su cultura, es bastante extraño que un gripo abandone su aldea durante más de unas semanas. Aquellos gripo que se embarcan en aventuras suelen ser supervivientes de una incursión a su aldea, parías que han sido exiliados por algún motivo, o pueden ser mensajeros o embajadores enviados por el líder de la comunidad.

Su personalidad pacífica y afable juega en su contra a la hora de moverse en entornos hostiles, pero aprenden rápido si logran sobrevivir.

CROANTE

Cuando un renacuajo gripo nace con una mancha negra en su cráneo, la maldición de los croantes se hace presente en el cubil, y esa nidada nacerá corrupta por energías naturales y primigenias. Los croantes son una extraña mutación de los gripos, que nacen a partir de renacuajos afectados por una enfermedad llamada "la marca cinérea". Al contrario que sus primos, tienen cuerpos abotargados y corpulentos, más similares a sapos verrugosos que a delgadas ranas arborícolas, y enormes globos oculares que les permiten ver en un radio de 360°.

La maldad de estos seres es intrínseca, y disfrutan consumiendo las tierras y logros de los gripos. No dudan en aliarse con otras criaturas monstruosas para hacerse con lo que desean, pero como sociedad no valoran las promesas, por lo que no tardan en romper pactos o en traicionar a sus compañeros para seguir adelante. Estas ranas mutantes despiertan la animadversión allá dónde moran, pues son sucias, descuidadas, ruidosas y destructivas. Muy pocos croantes han llegado a mantener relaciones diplomáticas con otras razas, y los que lo consiguen han de esforzarse en mantener la alianza, pues su naturaleza ruin y deleznable les precede.

Se organizan en tribus en las que prima el valor del más fuerte, en las que es común las continuas disputas entre los caciques croantes por el liderazgo. Como carecen de respeto por las tierras, no es extraño que una tribu mantenga una vida cuasi-nómada, obligando a sus miembros a viajar de un lugar a otro cuando han consumido todos los recursos de una región y han dejado la tierra seca. A pesar de todo, son muy territoriales, y defenderán el lugar al que llaman hogar si es traspasado por intrusos.

Entre los gripos hay una leyenda que narra la primera aparición de un croante. El hijo de una poderosa chamana, envidioso de su madre, hizo un pacto con una extraña criatura abisal para arrebatarse el poder a la líder de su tribu. La abominación, que moraba en lo más profundo de un lago negro, hizo realidad los deseos del traidor y retorció los rasgos de su cuerpo hasta convertirlo en el croante original. Tras mostrar su recién obtenido poder a sus congéneres, varios –más de lo que un gripo querría admitir– se ofrecieron para mutar bajo el auspicio del morador del lago, y no tardaron en superar a sus hermanos.

Contra todo pronóstico, el corrupto dirigente de los croantes lideró un cobarde asalto contra su tribu nativa, esperando acabar con su progenitora y arrebatarse el control de la ciénaga. Sin embargo, la chamana tenía de su parte a los espíritus del equilibrio, y mediante una enrevesada trampa, atrapó a su hijo y a sus seguidores en un profundo pozo. Decepcionada con los acontecimientos, no fue capaz de dar muerte a su retoño y le condenó, a él y a todo su séquito, a morar en la oscuridad que tanto habían ansiado por toda la eternidad.

Los gripos creen que miles de años después, aquel grupo de traidores corrompidos por las aguas negras lograron escapar de su prisión, y no tardaron en esparcir su semilla por los pantanos y lodazales del mundo. Para evitar la creación de otro de estos deleznales seres, los gripos emplean un grotesco rito de purificación en el que, si ha aparecido un renacuajo con "la marca cinérea", toda la nidada ha de ser devorada en un festín ritual por toda la tribu.

REQUISITOS DE CREACIÓN

Para crear un personaje croante, su puntuación en **Agilidad** no puede ser más de 8 y su puntuación de **Intuición** ha de ser al menos de 5.

RASGOS DE LOS CROANTES

Los croantes tienen los siguientes **Rasgos** de raza.

BAJA ESTATURA

- **Coste:** 0 Puntos
- +1 **Defensa.**
- -1 **Tamaño.**
- -1 **Movimiento.**

PIEL GRUESA

- **Coste:** 2 Puntos
- +1 **Blindaje**

CAMINANTE DE LODAZALES

- **Coste:** 2 Puntos
- +1 **Tiradas** de **Ataque** con redes y lanzas.
- +1 a **Atletismo** en zonas de pantano.

IBLISIO

Los iblisios son los descendientes de un antiguo reino, una nación humana que fue corrompida por los teje-maneges de sus gobernantes y destruida por los mismos entes infernales que convocaron. La marca infame está presente en cada uno de ellos y ahora, desprovistos de una tierra natal a la que puedan regresar, han de encontrar su lugar entre sociedades que les desprecian y les temen por igual.

Cuando los recursos de los territorios del reino comenzaron a escasear y las revueltas entre campesinos preocupaban de más a la corte, el monarca envió una expedición a las tierras del norte en busca de campos más fértiles. Los exploradores regresaron con la nueva de que habían encontrado un valle a rebosar de vida y verdor; pero sus habitantes eran reptiles gigantes sentientes: dragones de acero.

Para combatir en igualdad con tales horrendas criaturas, el desesperado rey forjó un pacto con un ser infernal que le prometió gloria y poder para conquistar las nuevas tierras. De ese modo nacieron los primeros iblisios, seres humanos corrompidos por energías demoníacas. Pero, a pesar de los esfuerzos del monarca, no lograron vencer a los dragones de acero y su decadente reino sucumbió víctima de la influencia infernal.

Los supervivientes quedaron desperdigados por las naciones aledañas, despojados de su tierra natal y marcados para toda la eternidad con el estigma diabólico de un pacto infructuoso.

DETALLES BIOLÓGICOS

Un iblisio suele medir más o menos lo mismo que un humano común. La coloración de su piel varía del rojo oscuro al rosa violáceo, pasando por tonalidades humanas o blancos impolutos; los colores más rojizos suelen ser testimonio viviente de su sangre infernal.

Sus ojos carecen de iris, mostrándose como orbes luminiscentes de color pálido o ardiente. De su frente surgen dos cuernos compuestos por queratina que suelen en forma, longitud y tamaño. Sus dientes suelen crecer en formas puntiagudas, aunque unos pocos gozan de una dentadura plenamente humana; estos "elegidos" suelen poseer facciones más humanas que diabólicas. Una cola prensil emerge desde el final de su espalda y puede llegar a medir entre ochenta centímetros y un metro; si la entrenan a conciencia pueden llegar a utilizarla de forma muy hábil.

Las piernas de un iblisio tienen la articulación de las rodillas semejantes a la de una cabra o un carnero, y el aspecto de sus pezuñas peludas les impide utilizar calzado con normalidad. No obstante, su movimiento no se diferencia del humano común.

La disposición del aparato reproductor iblisio no difiere del de un humano estándar. Los ciclos de ovulación y el tiempo de gestación es el mismo, y un iblisio puede aparearse con un humano sin ningún tipo de impedimento. No obstante, la posibilidad de quedarse encinta de una hembra iblisia o de preñar de un macho iblisio es bastante baja. Más allá del propio morbo por las diferencias físicas obvias, la unión entre estas dos especies siempre dará lugar a un nuevo iblisio. La sangre de los diablos es dominante y fuerte.

SOCIEDAD

Condenados a portar el estigma infernal de sus ancestros, los iblisios han viajado por el mundo sin llegar a encontrar un lugar al que volver a llamar hogar. A pesar de que los culpables de la corrupción de su sangre murieron hace siglos, el resto de habitantes del continente les guarda un odio particular –e injustificado, la mayoría de las veces–: su presencia inquieta a los viandantes, los mercaderes desconfían de ellos y son los primeros en ser acusados si una desgracia ocurre cerca.

Este odio continuo y persecución les ha forzado a ser independientes y a depender sólo de los de su propia especie; existe un dicho entre los humanos muy común en las zonas centro-sureñas que reza "algo peor que un iblisio son dos iblisios juntos". Desde el fracaso de su antigua nación, los iblisios no han vuelto a levantar una ciudad ni se han molestado en crear una nueva nación. En su lugar, se han asentado donde los demás les dejaban.

Los iblisios se llevan especialmente mal con los dracónidos. El estilo de vida que llevan choca con la obsesión por el honor y el compromiso de los otros. De todos modos, un iblisio siempre esperará ser menospreciado ante otro humano, y ser odiado por otro más no le causará mayor preocupación.

REQUISITOS DE CREACIÓN

Para crear un personaje iblisio, su puntuación en **Presencia** ha de ser al menos de 5.

RASGOS DE LOS IBLISIOS

Los iblisios tienen los siguientes **Rasgos** de raza.

INFRAVISIÓN

- **Coste:** 1 Punto
- Puedes ver en la oscuridad con un -2 a las **Pruebas** que empleen el **Atributo Intuición**.

SANGRE DEL INFRAMUNDO

- **Coste:** 2 Puntos
- +2 a las **Tiradas de salvación** contra efectos que provoquen las **Condiciones Dominación** o **Fascinación**.

SEDUCTOR PECAMINOSO

- **Coste:** 1 Punto
- +1 a las **Tiradas** de **Subterfugio**.

AVENTUREROS IBLISIOS

Debido a la naturaleza nómada y viajera de los iblisios, es mucho más extraño encontrarse a uno asentado en una gran urbe que ofreciendo sus servicios como arcanista, mercenario o asesino. La vida del aventurero es la preferida por los iblisios para ganarse la vida, pues arrastran una melancolía inexplicable desde la desgracia de su antiguo reino y ni siquiera el paso de los milenios la ha conseguido apaciguar

MUERTO VIVIENTE

Aberraciones que atentan contra el propio concepto de la existencia, los muertos vivientes son criaturas a las que se les ha insuflado a la fuerza un alma en su cuerpo físico, sin que sea necesario que el espíritu sea el original. Su creación antinatural surge de las maquinaciones de un arcanista enloquecido, de los diseños de una entidad sobrenatural o de alguna maldición terrenal. De un modo u otro, su presencia se asocia a la maldad, a la corrupción y al rechazo.

DETALLES BIOLÓGICOS

Todos los no muertos carecen de chispa vital, por lo que no necesitan respirar, dormir o comer como otros seres vivos. Han sido animados por fuerzas tenebrosas que consumen las tinieblas, lo que les hace inmunes a métodos curativos convencionales o mágicos. Si un muerto viviente es destruido, será imposible traerlo de nuevo sin emplear rituales prohibidos o realizar pactos con entidades poderosas.

Al carecer de signos vitales, cada muerto viviente alberga en el interior de sus cuerpos algún órgano, marca o esencia mágica que es lo que otorga la capacidad motriz. En caso de que esto sea destruido, el no muerto será consumido y alcanzará la muerte definitiva.

SOCIEDAD

Los muertos vivientes descritos a continuación tienen aspectos en común que son los mismos para todos. Aquellos no muertos que logren liberarse del control de un nigromante o que, por deseo del destino, hayan cobrado conciencia de sí mismos, intentarán encontrar su lugar en el mundo. Un muerto viviente no es maligno por sí mismo, a pesar de su aberrante existencia. Los magos negros o brujos malévolos emplean a sus esbirros no muertos para que les ayuden a cumplir sus propósitos; si uno de ellos logra liberarse, de cualquier modo, del control que pueda ejercer aquel que lo haya maldecido, será capaz de tomar decisiones como cuando aún conservaba la chispa de la vida.

A continuación se describen cuatro tipos de muertos vivientes, de menor a mayor "rango" de independencia, por asignar un término que describa su racionalidad. Cuando se reúnen varios no muertos con conciencia de sí mismos, suelen crear comunidades en las que cualquiera en su condición es aceptado. Aunque este tipo de lugares no son aceptados -y vistos como una amenaza- por sus congéneres vivos.

RASGOS DE LOS MUERTOS VIVIENTES

Todos los muertos vivientes, sin importar su tipo, tienen los siguientes Rasgos de raza.

MUERTE EN VIDA

- **Coste:** 5 Puntos
- Eres considerado una criatura no muerta:
 - No necesitas dormir, respirar ni comer jamás. No sientes cansancio ni agotamiento; no obstante, debes relajar tu mente durante al menos un par de horas al día para no volverte loco. Si no lo haces, comenzarás a perder 1 punto de **Esencia** por día.
 - No puedes ser sanado por medios naturales, como la medicina, ni por **Conjuros** curativos. A cambio, regeneras **Salud** el doble de rápido que el resto de personajes: estar quieto durante unas 4 horas te permitirá disfrutar de un descanso y restaurará al máximo tus **Puntos de Esfuerzo** y **Maná**.
 - Desprendes un aura maligna y perversa, sin importar cómo sea tu personalidad y moralidad. Es posible que debas comer carne cruda para mantenerte activo.

AVENTUREROS MUERTOS VIVIENTES

Al ser originalmente criaturas vivas, los muertos vivientes que cobran conciencia de sí mismos intentan regresar a sus antiguos estilos de vida.

ZOMBI

Un zombi es un cadáver reanimado, ya sea mediante magia negra o alguna enfermedad biológica. Su creación suele ser para cumplir un objetivo específico, como atacar un punto en concreto, extender una plaga o defender un lugar de intrusos. Se les suele considerar lo más bajo en los escalafones de los muertos vivientes.

DETALLES BIOLÓGICOS

El aspecto de un zombi no difiere demasiado del que podría haber tenido en vida. Su cuerpo se encuentra en una continua descomposición, por lo que no es extraño que pierdan pedazos de la piel o extremidades completas. Sus capacidades mentales quedarán reducidas de forma considerable, aunque se han dado casos de zombis que han intentado retomar sus vidas como mortales.

Este muerto viviente conserva las características propias de la raza a la que pertenecía en vida. Sus ropajes se habrán transformado en harapos y su cerebro se encontrará en un avanzado estado de putrefacción, pero intentará llevar a cabo la tarea que le encomendó su maestro. O si carece de propósito en su no-vida, intentará alimentarse del primer ser vivo que encuentre.

REQUISITOS DE CREACIÓN

Para crear un personaje zombi, su puntuación en **Mente** no puede ser más elevada que la de su **Físico**.

RASGOS DE LOS ZOMBIS

Los zombis tienen el siguiente **Rasgo** de raza.

DUREZA

- **Coste:** 2 Puntos
- +1 Blindaje

ESQUELETO

Los huesos reanimados de un muerto que actúan con voluntad propia sin estar atados a un cuerpo de carne. Su creación requiere cierta habilidad con las artes oscuras, por lo que suelen ser utilizados como tropas de choque o para defender un lugar importante. Su presencia, inquietante y estremecedora, aterra a cualquier combatiente inexperto, y eso es utilizado a su favor.

DETALLES BIOLÓGICOS

Los esqueletos carecen de componentes orgánicos más allá de sus huesos amarillentos y agrietados. Presentan un tamaño similar al que tenían en vida, y aunque hayan perdido toda su musculatura, conservan sus capacidades físicas y mentales. No necesitan alimentarse ni satisfacer necesidad alguna; esto puede hacer que ciertos individuos presenten síntomas de apatía o aburrimiento si desarrollan conciencia de sí mismos.

Es posible que el maestro del esqueleto trastoque los recuerdos de la criatura o anule su voluntad, transformándole en un monstruo que actuará según las órdenes que se le dicten. Los esqueletos que se liberan del control de su señor pueden llegar a recuperar sus identidades perdidas con el paso del tiempo.

REQUISITOS DE CREACIÓN

No hay ningún requisito para crear un personaje esqueleto, sólo elegir la raza que era antes de transformarse en muerto viviente.

RASGOS DE LOS ESQUELETOS

Los esqueletos tienen el siguiente **Rasgo** de raza.

DEFENSIVO

- **Coste:** 1 Punto
- +1 Defensa

REDIVIVO

Cuando un ser vivo fallece, su esencia abandona la cáscara mortal y viaja, a través de las corrientes etéreas, hacia el más allá. Si alguien interfiere en este proceso y devuelve el alma a su cuerpo, se crea una criatura conocida como redivivo. Estas aberraciones no suelen ser obras de nigromantes, sino más bien de espíritus caprichosos o de vicisitudes del destino.

Si el alma de un mortal se niega a abandonar su cuerpo muerto, es muy probable que tenga un objetivo que cumplir: una venganza pendiente, un amor en peligro o una familia abandonada en la miseria. Ciertas leyendas cuentan que los cadáveres de soldados muertos en batalla se levantaban una última vez para viajar hasta las puertas de sus hogares para despedirse de sus seres queridos.

DETALLES BIOLÓGICOS

De igual modo que un zombi, un redivivo es el cadáver reanimado de un humanoide que ha vuelto a la vida por métodos mágicos o científicos. Sin embargo, se diferencia de sus contrapartes en putrefacción en que conservan el aspecto y las habilidades que tenían en vida; lo que les diferencia de sus congéneres vivos es que, al haber regresado de la tumba, sus constantes vitales han desaparecido. Un redivivo es un cadáver andante, que aún conserva las heridas que hubiesen provocado su muerte. Su piel es pálida, de tonos grises y sus ojos son esferas blanquecinas sin vida.

La creación de un redivivo puede ser tan dispar como desee el jugador. Un ejemplo de redivivo puede ser Eric Draven, de la película El Cuervo.

REQUISITOS DE CREACIÓN

No hay ningún requisito para crear un personaje redivivo, sólo elegir la raza que era antes de transformarse en muerto viviente.

RASGOS DE LOS REDIVIVOS

Los redivivos tienen el siguiente **Rasgo** de raza.

RECUERDOS DE LA TUMBA

- **Coste:** 0 Puntos
- El redivivo puede elegir un Rasgo de su anterior raza bajo el criterio del Director de juego.
- El coste del **Rasgo** será el que elija el personaje.

VAMPIRO

Uno de los seres más temidos por la humanidad, un vampiro es un no muerto que posee una relativa inmortalidad y que ha de alimentarse de la sangre fresca de sus congéneres para continuar en activo. La figura del vampiro se encuentra en varias culturas a lo largo del mundo y se usa, por lo general, como advertencia para que los ritos funerarios se realicen con corrección.

La creación de este ser conlleva un ritual complejo en el que se drena por completo la sangre a un humanoide, para después alimentarlo con el fluido carmesí y obscuro del creador. Este rito no siempre funciona, ya que depende de la fuerza de voluntad del espíritu de la víctima. Estas criaturas son tan peligrosas como apasionadas, y su presencia suele despertar tanto temor como curiosidad en los mortales.

DETALLES BIOLÓGICOS

La transformación en vampiro provoca ciertos cambios en la anatomía: el sujeto desarrolla cuatro colmillos retráctiles en su boca que le permiten alimentarse de seres vivos. Su piel se torna blanquecina y carente de vida, sus irises se vuelven de un color rojo antinatural y tanto el cabello como las uñas dejan de crecer; si el vampiro decide recortarlas, verá como recuperan su longitud original tras un descanso diurno.

Ha de alimentarse con sangre fresca al menos una vez a la semana. Si no lo hace, por el motivo que sea, corre el peligro de dejarse llevar por la bestia interior; este estado mental sumerge al vampiro en una locura temporal en la que buscará la víctima más cercana para dejarla seca. Los vampiros sanan sus heridas, una vez al día, si se alimentan.

La luz del sol y otras luces fuertes causan daño a los vampiros. Se pueden proteger de estos peligros con ropas gruesas, pero caminar bajo el mediodía supone una tortura insostenible.

SOCIEDAD

Los vampiros suelen crear sociedades a espaldas de la civilización, con sus propias reglas y códigos de etiqueta. Aquellos que no pertenecen a un colectivo vampírico suelen ser criaturas salvajes dominadas por sus impulsos.

REQUISITOS DE CREACIÓN

Para crear un personaje vampiro, su Puntuación en **Presencia** ha de ser al menos de 6.

RASGOS DE LOS VAMPIROS

Los vampiros tienen el siguiente Rasgo de raza.

MALDICIÓN DE LA SANGRE

- **Coste:** 5 Puntos
- Has de beber sangre fresca al menos una vez a la semana para mantener a raya tu bestia interior. Si no lo haces, es posible que sucumbas a la locura del hambre y lleves a cabo atrocidades. **El Director de juego** ha de considerar los efectos de un vampiro hambriento.
- Recuperas 2d6 **Puntos de Salud** una vez al día si bebes sangre.
- Cuando descansas, caes en rigor mortis. A ojos de los demás, estarás muerto. Necesitas descansar seis horas al menos en completa tranquilidad. No descansar bien te debilita; guardas el **Dado objetivo menor**.
- La luz del sol y otras luces brillantes te hieren. A exposición directa, pierdes 1d6 **Puntos de Salud** cada **Turno**. Puedes tapar tu piel con ropajes pesados u otros métodos para evitar este efecto, pero el mero hecho de caminar bajo el sol te causa un malestar insostenible.
- Cada vez que lleves a cabo una **Tirada de Atributo, Habilidad** o combates durante el día, guardas el **Dado objetivo menor**.
- No puedes crear otros vampiros. Tus mordiscos sólo causarán **Daño** (1d6+2) y la muerte si drenas a la víctima.

OBLAP

Estos pequeños seres de piel esmeralda proceden de un plano entrópico más allá del mundo real. Fueron expulsados por la influencia maligna de un poderoso demonio y, aunque encontraron cobijo en las ciudades, su naturaleza afable y complaciente les hizo ser víctimas del abuso y la codicia humana.

Tras haber pasado décadas siendo prácticamente esclavos de la civilización humana, llegó un momento en el que los oblap se rebelaron contra la opresión que sufrían desde que llegaron al Mundo de la carne, y aunque no liberaron ninguna guerra ni sometieron a sus dictadores, abandonaron los pueblos y las aldeas para perderse en bosques, ciénagas y demás territorios indómitos.

Los descendientes de los oprimidos no recuerdan las maldades que sufrió su raza, pero albergan en lo más profundo de su mente una aversión inexplicable hacia los humanoides que moran por las tierras civilizadas. A pesar de que no desean ningún mal hacia los intrusos, rehúyen de cualquier contacto con seres que no sean animales o monstruos.

DETALLES BIOLÓGICOS

Un oblap es una criatura pequeña, de unos noventa centímetros de alto, carente de vello corporal y con un enorme globo ocular que ocupa gran parte de su cabeza; debajo del ojo, presentan una enorme boca llena de dientes molares y premolares. De su cráneo emergen cuatro extremidades delgaduchas y alargadas; a los lados unos enjutos brazos que terminan en una mano con tres dedos y por debajo unas piernas que parecen soportar con facilidad el peso del resto del cuerpo.

Es común que un oblap desarrolle cornamentas o protuberancias quitinosas en la parte superior de su cabeza-cuerpo, aunque su utilidad es más social que defensiva. El que ostente unos cuernos largos y afilados, inclinados diagonalmente, es el individuo con más posibilidades de coronarse como líder de la comunidad.

Al ser seres procedentes de más allá de la realidad, la coloración de sus ojos y de sus pieles es tan extraña como su forma física. Lo más normal es que un oblap sea de un color verde oliva, pero la pigmentación varía por factores tan diversos como aleatorios; puede ser por la alimentación, por el estado anímico, por el clima, etc. Esto también se aplica al ojo; la pupila de un oblap puede tener colores muy llamativos, incluso varios a la vez.

Los oblap tuvieron que adaptarse tras haber llegado a un nuevo y extraño mundo. Se desconoce -incluso los miembros más antiguos de la especie- cómo era su antiguo hogar, cuáles eran sus costumbres y qué era lo que consumían para sobrevivir. Su conexión natural con mundos inconexos les permite manipular con mayor facilidad las líneas arcanas de poder, por lo que son especialmente hábiles a la hora de lanzar Conjuros.

Debido a la estructura maxilofacial que poseen, se cree que son herbívoros, aunque pueden comer cualquier tipo de alimento. Aun así, prefieren las raíces, los frutos y los brotes sin cocinar. Su apareamiento es ovíparo: las hembras ponen un único huevo cada año y es tarea de la comunidad masculina proveer la semilla para fecundarlo. Si el apareamiento tiene éxito, el bebé oblap nacerá en unas semanas listo para unirse a su familia.

SOCIEDAD

Desde que huyeron de la opresión humana, los oblap han intentado establecer diversos núcleos de población, adaptando las normas sociales que aprendieron durante su convivencia con otras especies. Sin embargo, no han sido capaces de encontrar una identidad propia, por lo que prefirieron quedarse con lo que encajaba en sus estándares de convivencia.

La sociedad oblap adoctrina a los jóvenes a respetar la tierra que se les ha otorgado, y se les recuerda que ya perdieron un hogar. Conviven con la naturaleza, y aprovechan estructuras naturales para crear sus casas y lugares de comercio. Han heredado muchas cosas de la civilización humana y se puede ver en el uso de minerales preciosos como moneda de cambio o la fabricación de monedas. Es normal que los ciudadanos ofrezcan sus servicios a cambio de una remuneración económica, e intentan mantenerse aislados de los asuntos del mundo exterior

Son amables con los visitantes, pero intentan que la relación no dure más de unos días. Cuando un poblado oblap se encuentra en peligro, ya sea porque otros seres lo amenacen o porque ocurra una desgracia, toda la aldea no duda en ayudarse mutuamente del modo que mejor puedan. A pesar de todo, cuando un oblap decide marcharse de su pueblo natal en busca de fortuna o nuevas experiencias, no suele regresar. El estilo de vida hermético de la sociedad oblap no perdona al individuo que deja de lado la supervivencia de la especie en pos de sus deseos personales.

REQUISITOS DE CREACIÓN

Para crear un personaje oblap, su puntuación en **Físico** no puede ser más de 6.

RASGOS DE LOS OBLAP

Los oblap tienen los siguientes **Rasgos** de raza.

BAJA ESTATURA

- **Coste:** 0 Puntos
- +1 **Defensa.**
- -1 **Tamaño.**
- -1 **Movimiento.**

AFINIDAD ARCANA

- **Coste:** 1 Punto
- +1 a las **Tiradas de lanzamiento** de **Conjuros.**

OJO DE OBLAP

- **Coste:** -3 Puntos
- Sólo tienes un ojo. Si sufres algún daño en él, puedes quedar ciego de manera permanente.

AVENTUREROS OBLAP

Sólo los más atrevidos entre los oblap -y los marginados- se atreven a marcharse de sus aldeas raciales y viajar más allá, hacia dónde se encuentra la civilización que décadas atrás les oprimió. Suelen dedicarse a trabajos en los que se puedan aprovechar de sus habilidades arcanas o de su pequeño tamaño. Mientras que un oblap casero mantiene la amabilidad de sus ancestros, uno que haya vivido el tiempo suficiente entre humanos desarrollará, sin duda alguna, la crueldad y la avaricia típica de los mortales.

OGRO

Corpulentos, resistentes y crueles, los ogros son una de las especies más antiguas del mundo. A pesar de que a su alrededor han prosperado infinidad de civilizaciones, se han mantenido inalterables a los cambios de las épocas; su maldad es legendaria al igual que su estupidez, pero nadie puede negar que estas criaturas son una de las amenazas más persistentes del progreso.

DETALLES BIOLÓGICOS

Un ogro se asemeja a un humano con un cuerpo voluminoso, facciones primitivas, repugnantes verrugas que surgen por toda su piel y parches de pelo en la espalda. Son bastante altos, llegando a superar los dos metros ochenta de altura y pesando más de trescientos kilos. Sus rostros son monstruosos e intimidantes, de frentes protuberantes, sus cejas pobladas y sus mandíbulas dejan entrever hileras de dientes afilados y deformes, que sobresalen de la boca.

La mayoría de los ogros tiene un tono de piel parduzco u oscuro, aunque aquellos que manipulan energías arcanas suelen presentar colores enfermizos que van del blanco óseo al verde pálido. El concepto de higiene no existe para ellos y no es extraño que desprendan un intenso y repugnante olor.

Carecen de interés alguno en modas, por lo que sus ropajes se limitan a pieles animales que cubren sus gónadas o sus órganos más expuestos, más por protección que por vergüenza. Tienen, sin embargo, una tendencia enfermiza a decorarse a sí mismos con joyas, abalorios y demás objetos brillantes. Por lo general, el líder de una tribu será el que más bisutería rutilante pueda acumular.

Las hembras de esta raza son bastante inusuales, por lo que la reproducción es un evento repleto de violencia y orgullo. Se podría decir que las mujeres ogros son incluso más crueles y agresivas que sus contrapartes masculinas, debido al desequilibrio de números que han de sufrir. Su esperanza de vida oscila entre uno y dos siglos, y alcanzan la madurez bastante pronto; por lo general, un ogro ya es considerado un adulto independiente antes de cumplir los cinco años. Y pobre del que no pueda cuidarse de sí mismo, pues su madre lo abandonará sin pensárselo dos veces.

SOCIEDAD

La sociedad ogra se ha mantenido imperecedera a lo largo de las eras debido a que, como especie, no comprenden —ni quieren comprender— el cambio. Esto no les ha impedido llegar a dirigir imperios que ensombrecían a otras naciones más ambiciosas, pero su tozudez ha sido su mayor punto débil. Han amasado grandes fortunas, levantado enormes ciudades de piedra, pero siempre han dependido del progreso de otros, ya que por sí mismos son incapaces de desarrollar tecnología más allá de una hoguera con palos.

En el peor de los casos, una tribu de ogros vagabundeará por las tierras hasta que puedan hacerse con alguna ruina abandonada, y esclavizarán a los autóctonos más débiles para obligarles a desarrollar sistemas de defensa y demás herramientas necesarias para la vida.

Aunque el resto de razas civilizadas ven a los ogros como monstruos sin corazón, la realidad es que sus costumbres se basan en un intercambio —la mayor parte de las veces impuesto— de fuerza bruta a cambio de inteligencia e ideas. No son malignos de forma intrínseca, pero sus cerebros no son capaces de desarrollar empatía. Puede darse la situación en la que un ogro llegue a hacer algo sólo por altruismo, pero es algo tan extraño —y difícil de hacer por sí mismo— que lo más fácil es que termine sucumbiendo a la violencia y el egoísmo.

REQUISITOS DE CREACIÓN

Para crear un personaje ogro, su puntuación en **Físico** ha de ser al menos de 6 y su puntuación en **Mente** no puede ser más de 5.

RASGOS DE LOS OGROS

Los ogros tienen los siguientes **Rasgos** de raza.

CORPULENCIA

- **Coste:** 3 Puntos.
- Tus Puntos de Salud máximos se calculan con **Físico** *5 en lugar de **Físico** *4.
- -1 **Movimiento**.

BRAZOS FUERTES

- **Coste:** 1 Punto
- +1 a las **Tiradas** de **Daño Cuerpo a cuerpo**.

AVENTUREROS OGROS

La presencia de estos seres es de lo más común en campamentos de mercenarios, tripulaciones de piratas y fortalezas fronterizas. Raro es el ogro que no haya viajado por la tierra una vez en su vida.

OGRO BICÉFALO

Esta subespecie terrible surgió cuando una antigua ogra bruja decidió sumergirse en una poza de maná para aumentar sus poderes arcanos. El ritual no salió como esperaba y fue consumida por la energía primordial de la urdimbre. Cuando emergió de las aguas mágicas, se había transformado en una abominación mutante; fuera de control y con la única necesidad de extender su abominable don por toda la civilización, aterrorizó a las poblaciones vecinas hasta que fue detenida a tiempo.

Sin embargo, las ogros afectadas por su repugnante fertilidad dieron a luz a seres deformes y aterradores. Los chiquillos de aquel brujo loco tenían una habilidad natural para las artes arcanas, pero habían sido maldichos con una dualidad aterradora: en lugar de tener una cabeza, tenían varias, siendo lo más común que tuviesen dos. Sus descendientes jamás lograron limpiar la mancha arcana de su sangre, pero de vez en cuando nace un ogro bicéfalo de la unión ogros normales.

El nacimiento de un ogro bicéfalo ha estado rodeado de polémica en las tribus ogros, pero con el paso de los siglos se ha empezado a considerar un signo de fortuna, pues la agudeza arcana de estas criaturas resulta muy útil a la hora de conquistar a seres inferiores. En lugar de la brutalidad física de sus primos, gozan de un talento innato para manipular el maná, lo que les permite ser excelentes arcanistas o chamanes.

Estos albergan dos almas en su interior; dos personalidades que pueden ser muy dispares, pero igual de estúpidas. No es extraño ver a un ogro bicéfalo discutir consigo mismo o intentar lanzarse conjuros.

REQUISITOS DE CREACIÓN

Para crear un personaje ogro bicéfalo, su puntuación en Físico ha de ser al menos de 5 y su puntuación en Mente ha de ser al menos de 6.

RASGOS DE LOS OGROS BICÉFALOS

Los ogros bicéfalos tienen los siguientes **Rasgos** de raza.

FUENTE DE MANÁ

- **Coste:** 5 Puntos
- Tus **Puntos de Maná** máximos se calculan con **Mente** *4 en lugar de **Mente** *3.

AFINIDAD ARCANA

- **Coste:** 1 Punto
- +1 a las **Tiradas de lanzamiento** de **Conjuros**.

UNOJO

Existe una leyenda negra, entre varias tribus ogros del sur, que narra las hazañas de un salvaje saqueador ogro que logró trepar por una montaña tan alta como el cielo y llegar a la fortaleza de Bajzurm, el espíritu de la tormenta y la guerra. Entre los muros de tal divino lugar encontró un arco compuesto, adornado con detalles místicos que encerraban la furia de mil truenos y que daba a su portador la capacidad de acertar a cualquier objetivo, incluso si éste estaba a kilómetros de distancia.

Ése temerario ogro se aprovechó del artefacto para acabar con sus enemigos desde la seguridad de las nubes de la fortaleza, pero fue sorprendido por el propio Bajzurm en pleno acto, que no le sentó nada bien que se utilizase uno de sus tesoros para un plan tan cobarde y sucio. Así que fulminó al transgresor con un rayo y castigó a toda su tribu con una tormenta eterna que dejó a todos ciegos.

Sólo uno de ellos pudo sobrevivir a la rabia de Bajzurm; el miserable quedó tuerto, pero el poderoso espíritu le permitió vivir para hacer correr la palabra de que aquel que osase robar los tesoros de las tormentas correría la misma suerte. Los descendientes de aquel desgraciado nacieron con un solo glóbulo ocular, en el centro de su frente, como recordatorio viviente de la infracción de sus antecesores. Con el tiempo, empezaron a llamarse unojos y a adoptar como religión los designios del espíritu de las tormentas y la guerra.

Los unojos tienen una constitución similar a los ogros, aunque sus tonos de piel varían entre el gris plateado y el azul turquesa. Carecen por completo de vello corporal y todos sus dientes son colmillos afilados. Al carecer de percepción de la profundidad, tienen muchísimas dificultades para manejar armas a distancia, por lo que prefieren el combate cuerpo a cuerpo. Su sociedad no difiere demasiado de la de los ogros, aunque suelen ser mucho más espirituales y religiosos.

REQUISITOS DE CREACIÓN

Para crear un personaje Unajo, su puntuación en **Físico** ha de ser al menos de 7 y su puntuación en **Intuición** no puede ser más de 4.

RASGOS DE LOS UNOJOS

Los Unajos tienen los siguientes **Rasgos** de raza.

CORPULENCIA

- **Coste: 3 Puntos.**
- Tus Puntos de Salud máximos se calculan con **Físico *5** en lugar de **Físico *4**.
- -1 **Movimiento**.

DESPIADADO

- **Coste: 5 Puntos.**
- Una vez por **Combate**, puedes repetir una **Tirada de Ataque cuerpo a cuerpo** antes de resolver el **Daño**. Debes quedarte con el segundo resultado.

MALDICIÓN DE BAZJURM

- **Coste: -3 Puntos.**
- Guardas el **Dado bajo** en tiradas de **Intuición** relacionadas con la vista.

SERAFENTE

Desterrados de un paraíso perdido, los serafentes son humanoides que antaño fueron benditos, pero que ahora moran por las tierras mortales como portadores de una funesta maldición y como perverso ejemplo de las consecuencias para los que osan desafiar a los espíritus deíficos.

Habiendo habitado entre las razas comunes desde hace milenios, los serafentes han ido extinguiéndose lentamente, y los pocos que quedan luchan entre la resignación de caer en el olvido y la esperanza de un resurgir prometido, siglos ha, por quien los maldijo.

DETALLES BIOLÓGICOS

Como antiguos miembros de las cortes celestes, los serafentes aún conservan ciertos rasgos sagrados que denotan su ascendencia divina, como figuras estilizadas, ligeras, con miembros largos y delicados. Los semblantes son similares a los élficos, con facciones marcadas, afiladas y miradas penetrantes, resplandeciendo con casi cualquier color del espectro. Sus orejas son puntiagudas, y sus pabellones auditivos se encuentran cubiertos por una membrana de tejido semitransparente, que antaño les protegía de las corrientes aéreas.

Sus cabellos suelen ser rebeldes, siendo muy complicados de peinar o adornar. De tonos ardientes y celestiales, prefieren cortarlos y decorarlos con ingenio antes de preocuparse más en ellos. El rasgo más característico de un serafente es una única ala que brota de su espalda, simbolizando el castigo divino al que fueron sometidos sus ancestros. Si bien no pueden utilizarla para volar, muchos miembros de esta especie se entrenan para aprovecharlas en combate.

La piel obsidiana de estas criaturas refulge ante la luz como una joya de ónice al sol. Esto despierta suspicacias y malas miradas entre otros mortales, pues ven a los serafentes como los seres malditos que son; quizás el secreto más oscuro, pero conocido a voces, de los serafentes es su incapacidad para procrear. Los hombres y mujeres de esta especie fueron arrancados de su mundo por una entidad colérica y poderosa, y desde entonces no han logrado concebir un nuevo miembro entre sus filas. Al principio no les preocupó, siendo criaturas tan longevas como centenares de vidas mortales; pero en el ocaso de su existencia, varios ancianos han empezado a derramar lágrimas de preocupación.

SOCIEDAD

Tras haber llegado al mundo mortal, la comunidad serafente conservó sus antiguos estratos sociales, como método de penitencia y respeto hacia el ser omnipotente que los maldijo. Pero, con el paso de las eras, su antigua templanza fue corrompiéndose y acabaron dividiéndose en dos grupos muy diferenciados: los que deseaban respetar los preceptos de sus antiguos señores, y los que buscaban la libertad integrándose en el mundo.

Los serafentes conservadores vieron como sus primos más desafiantes comenzaron a mutar al tiempo que la maldición se cobraba sus pieles, tornándolas negras como la pez. Pero ellos, convencidos de que sus mármoreos cuerpos iban a conservar la palidez que arrastraron desde los cielos, también cambiaron, y esto confirmó los peores temores de esta especie. A pesar de todo, los más ancianos continuaron confiando en la promesa, de aquel ser todopoderoso, de que en algún momento la maldición desaparecería y podrían volver a su paraíso vetusto como los arcanos espíritus divinos que eran.

Abandonados a su suerte, la mayoría de los serafentes asumieron su existencia mortal e intentaron establecerse como un pueblo más. Quizás, debido a su conexión natural con la urdimbre, encontraron su lugar entre comunidades élficas o humanas, más dados al estudio de lo arcano que otras especies más beligerantes. Después de varias eras, su número ha quedado tan reducido que ni se molestan en intentar fundar poblaciones exclusivas; los serafentes terminarán desapareciendo en pocos siglos, y ya han asumido su sino.

REQUISITOS DE CREACIÓN

Para crear un personaje serafente, su puntuación en **Físico** no puede ser más elevada que la de su **Presencia**.

RASGOS DE LOS SERAFENTES

Los serafentes tienen los siguientes **Rasgos** de raza.

HUESOS MÍSTICOS

- **Coste:** 3
- +1 a las **Tiradas de lanzamiento de Conjuros** de la **Escuela Arcana**.
- +4 **Puntos de Maná**.

ALA MALDITA

- **Coste:** 2
- Estás afectado por una maldición divina desde tu nacimiento, mostrando una lustrada ala que surge de tu espalda. Esto no sólo te identifica como un miembro de tu condenada raza, si no que te permite realizar ciertas maniobras o trucos durante tus aventuras.

INFRAVISIÓN

- **Coste:** 1
- Puedes ver en la oscuridad con un -2 a las **Pruebas** que empleen el **Atributo Intuición**.

AVENTUREROS SERAFENTES

La comunidad más conservadora permanece en antiguas ruinas, deseando recibir el perdón celestial, pero los serafentes rebeldes que se lanzaron a los caminos milenios atrás dejaron descendientes que siguen viajando por el mundo, cada cual con su propio interés y, aunque muy pocos buscan una forma mágica de levantar la maldición de su gente o de perpetuar su especie, han encontrado su lugar como consejeros arcanistas, magos de renombre o poderosos combatientes divinos.

CAPÍTULO 24: REGLAS PARA MESTIZOS

Las fábulas de antaño y en menor medida, el resto de fantasías literarias nos hacen creer que el conflicto entre naciones es el motor necesario para contar cualquier historia. Pero entre bastidores ocurre algo más, algo que requiere a dos almas necesitadas de compañía y comprensión: refugiados de guerra, exiliados políticos y príncipes intentando encontrarse a sí mismos en otros territorios son caldo de cultivo para que el roce haga el cariño y vengan al mundo mestizos de todos los colores y sabores.

Diversas mitologías nos presentan a los semidioses, el fruto de una relación entre un dios y un mortal; su condición les lleva a protagonizar diversas aventuras en las que se levantan como héroes ante sus iguales o son condenados por la sangre divina que llevan en sus venas. Por parte de los juegos de rol, los mestizos han estado presentes como una opción racial aparte, diferenciada de sus progenitoras y haciendo hincapié en que, aunque sus dos padres sean de distintas especies, el resultado hace una raza distinta, que obtiene lo mejor y peor de ambas partes. Los semielfos y los semiorcos son arquetipos comunes, pero podemos encontrar híbridos entre enanos y humanos, o los hijos de gigantes y mortales, más cerca de la divinidad que de la gente común.

Las relaciones interraciales dan lugar a situaciones interesantes, en las que se pone en juego los prejuicios o el rechazo social. ¿Cómo aceptarán los trabajadores de la fábrica que el jefe se haya casado con una orca? ¿Le parecerá bien al monarca élfico que su hijo esté tonteando con un poblado de medianos libertinos? El nuevo jefe de BlackFalcon Inc es un corpulento semigigante, que se ha ganado su posición a base de demostrar sus conocimientos financieros y superar a rivales mucho más privilegiados que él. ¿Cómo le irá la vida ahora?

Aunque el término "raza" no sea adecuado a la hora de describir las opciones de estos juegos, vamos a emplearlo porque es un concepto tan arraigado que cambiarlo a estas horas va a traer más quebraderos de cabeza que soluciones.

PRESENTACIÓN

El documento que tienes entre manos es el noveno suplemento para el juego de rol Athkri, un sistema multiambiental basado en Rápido y Fácil de libre descarga en <https://naufragio.net>. En las siguientes páginas mostraremos como crear híbridos entre dos razas, sin entrar en demasiados detalles escabrosos, como si ese trol será lo suficientemente "pequeño" para esa elfa enamorada o si el gnomorco aprecia a sus padres por igual. No vamos tratar temas de genética o biología en profundidad: no somos expertos y nuestra única intención es presentar unas opciones divertidas y accesibles.

Estas reglas incluyen nuevos Rasgos y opciones raciales para los jugadores; han sido elegidas por nuestra comunidad en julio de 2018 como "Una nueva Raza", y en la segunda votación para seleccionar dicha Raza han salido ganadoras las "Reglas para Mestizos" con 3 votos en total. Muchas gracias de corazón a nuestros seguidores por participar.

LO BÁSICO DEL MESTIZAJE

Entendemos como un mestizo a la progenie de dos individuos adultos, que pertenecen a distintas especies de la fantasía, y que presenta cualidades de ambos padres. Por ejemplo, un semielfo presentará unas orejas parcialmente empinadas, un rostro más suave y envejecerá con mayor lentitud que su progenitor humano, pero si tapa sus orejas parecerá otro hombre más.

En términos de juego, un mestizo tiene Rasgos de cada una de las razas progenitoras, pero no todos. Cuando el Director de juego decide crear un mestizo, debe tener en cuenta que las Razas elegidas sean compatibles; presentamos la siguiente lista como guía, al fin y al cabo es él quien tiene la última palabra.

- ¿Cómo se reproducen las Razas elegidas? Si ambas son mamíferas, no debería haber problema. Si una es ovípara y la otra vivípara, ¿tiene que intervenir algún hechizo, maldición divina? ¿O es perfectamente viable la reproducción entre ambos?

- ¿Su Tamaño es compatible? La diferencia de Tamaño debería ser, como máximo, de un rango entre ambas. Así pues, una criatura Pequeña y una Normal no tendrían problema, mientras que una criatura Normal y otra Enorme sí.
- La alimentación es un punto importante: si una de las Razas elegidas come desechos nucleares o bebe lava, sus órganos estarán preparados para soportar tales alimentos. El fruto de su relación será consumido antes de nacer o no podrá sobrevivir una vez llegue al mundo si no desarrolla por completo estos órganos.

ENVEJECIMIENTO

Todas las Razas tienen una esperanza de vida, especificada en la siguiente tabla. No obstante, para especificar qué clase de achaques les afectan a medida que envejecen, los personajes tendrán que realizar una Tirada porcentual cada año que superen la esperanza media. Por cada año que superen la esperanza media, añaden un 1% más a la Tirada.

Raza	Esperanza	Vejez
Humano	50 años	40%
Elfo	500 años	35%
Enano	150 años	45%
Mediano	60 años	40%
Gnomo	250 años	50%
Orco	40 años	55%

Si no la superan, sufrirán -1 permanente a uno de sus Atributos elegido al azar. Cuando un Atributo de un personaje llega a 1 o menos de forma permanente, muerte de forma natural. Un personaje puede escoger perder 1d6 puntos de Habilidad en lugar de perder el punto de Atributo: de este modo alarga su vida un año más.

D6	Atributo
1	Físico
2	Agilidad
3	Mente
4	Intuición
5	Presencia
6	Ninguno

Esta regla es opcional, puede ser descartada si el Director de juego considera que no encaja con su crónica o los jugadores no se sienten cómodos con el envejecimiento reglado de sus personajes.

MESTIZOS Y VEJEZ

La progenie de dos Razas distintas hereda la esperanza de vida media de ambas: el hijo de un elfo y una humana tendría una esperanza de vida de 275 años ($50 + 500 / 2$). Para calcular el % de vejez se utiliza la misma operación: el semielfo resultante comenzaría con un 38% de vejez ($40 + 35 / 2$, redondeamos hacia arriba).

RASGOS

El mestizo hereda los Rasgos raciales de sus padres, pero como no puede quedarse con todos (los genes se mezclan y daría demasiada ventaja a los personajes resultantes), debe comprarlos utilizando una serie de puntos. Un mestizo comienza con 5 puntos raciales, que puede gastar para obtener Rasgos de las razas progenitoras. Con respecto a los idiomas, se recomienda al jugador pensar qué educación ha recibido el mestizo: lo normal es que sepa el idioma común y el de uno de los progenitores. En esos casos en los que la unión sea por amor y no por otros motivos, puede recibir la enseñanza de ambos.

Si el Director de juego lo ve adecuado, puede otorgar unos puntos más: tras una tirada de 1d6, si el resultado es 3 o 4, obtiene 1 punto adicional; por otra parte obtendrá 2 si el valor del dado es 5 o 6.

MESTIZOS Y TAMAÑO

Los personajes mestizos heredan el Tamaño de su progenitora: esto quiere decir que, si la hembra tiene un Rasgo que reduce su Tamaño (por ejemplo, Baja estatura), el mestizo ha de obtenerlo de forma obligatoria (y pagar el coste en puntos si se requiere). De nuevo, si el Director de juego lo ve bien, puede elegirlo mediante una Tirada porcentual al 50%.

RASGOS DE LOS HUMANOS

Los personajes de la raza humana poseen unos Rasgos muy significativos que representan el potencial de desarrollo de tal especie: esta determinación no se traslada demasiado bien a las Reglas para mestizos, por lo que proponemos nuevos Rasgos para aquellos híbridos entre humanos y otras especies.

PERSPICACIA

- **Coste:** 2 Puntos.
- **Efecto:** +2 a las Pruebas de habilidad de Atención, Compostura, Empatía y Subterfugio en entornos o situaciones sociales.

INSPIRACIÓN

- **Coste:** 3 Puntos.
- **Efecto:** Una vez por Sesión, puedes usar una Acción Menor para otorgarte a ti, o a un aliado en un radio de 10m (5 Casillas), una bonificación +1 a la siguiente Tirada.

MENTOR

- **Coste:** 5 Puntos.
- **Efecto:** Al finalizar la Sesión y después de que el Director de juego haya repartido los Puntos de Experiencia, puedes perder 1 de esos PX y dárselo a otro personaje. No puedes dar PX a un mismo personaje continuamente, debes cambiar en cada Sesión.

RAZAS

Estas opciones raciales no habían aparecido en la encuesta de El Naufragio, pero las añadimos para darle algo de variedad al elenco de Razas de Athkri.

TROL

Estos seres nauseabundos moran alejados de la civilización, viviendo en soledad como salvajes depredadores. Su origen se remonta a lo más antiguo de la existencia, cuando por la tierra ardiente caminaban monstruos innumbrables. Su supervivencia se debe a su implacable ferocidad, su capacidad regenerativa y su odio por cualquier ser vivo que no sean ellos. Son tan violentos que no pueden convivir demasiado tiempo entre ellos antes de comenzar a matarse.

Suelen ser individuos altos, delgados y cheposos, con una larga cabellera de pelo ralo y graso, mal cuidado, y sus facciones son de pesadilla: largas narices llenas de granos y pústulas, unas bocas enormes con dientes amarillentos y afilados, y unas orejas en punta con colgajos de cartílago verdoso. Sus extremidades son enormes, tanto que tienen que llevarlas dobladas para no tropezarse con ellas. Los trols más pequeños miden unos dos metros diez, y los más corpulentos llegan a alcanzar los tres.

Los estudiosos que se han atrevido a indagar en los detalles vitales de los trols han acabado convirtiéndose en la comida de éstos, pero los papeles que no han sido digeridos sugieren que pueden llegar a vivir tanto como un elfo. Todo esto son suposiciones, claro. Algunos trols encuentran su lugar en la civilización, intentando ser ciudadanos normales.

DETALLES

- **Coste:** 8
- **Idiomas:** gramarán (trol)

RASGOS

OLOR REPUGNANTE

- **Coste:** 1
- **Efecto:** Tu piel exuda un sudor apestoso, que hace insoportable estar a tu lado sin tener arcadas: todos los que estén en un radio de 4m (2 Casillas) de ti sufren una penalización -1 a su Defensa. Además, guardas el Dado objetivo menor en todas las Pruebas de Habilidad de Etiqueta, Composura, Empatía y Subterfugio.

REGENERACIÓN DE TROL

- **Coste:** 5
- **Efecto:** Cuando tus Puntos de Salud actuales estén por debajo de la mitad de tus Puntos de Salud máximos, recuperarás cada Turno tantos Puntos de Salud como tu puntuación en Físico. No puedes disfrutar de este efecto si en el último Turno has recibido daño por Fuego o Ácido.

SED DE SANGRE

- **Coste:** 2
- **Efecto:** Antes de realizar un Ataque cuerpo a cuerpo, puedes escoger sufrir una penalización -2 a tu Característica Ataque cuerpo a cuerpo para recibir una bonificación +2 a tu Tirada de Daño.

GATÓNIDO

Los gatónidos son pequeños humanoides procedentes de los bosques y valles allá dónde la presencia del hombre no ha llegado. Suelen ser afables protectores de la naturaleza, aunque los más urbanitas se convierten en bribones pilluelos que disfrutan correteando por los tejados de las ciudades.

Su aspecto se asemeja a un infante con rasgos felinos, con orejas en punta y flexibles, y un hocico achatado. El pelaje varía de un gatónido a otro, debido a que hay infinidad de especies distintas, pero la coloración típica es aquella que se puede encontrar en gatos domésticos. La longitud del manto varía según el clima en el que se haya criado: los lugares más fríos proveen de pelo más largo, y en los más cálidos el pelo se reduce hasta casi desaparecer.

Forman colonias de su propia especie para protegerse los unos a los otros: su número es muy reducido en comparación con otras razas, y su adaptación a la vida urbana es complicada. La mayoría de gatónidos que acaban en ciudades se dedican al latrocinio o al crimen organizado, debido a que no se les toma en serio. Sus capacidades físicas para escurrirse y entrar en zonas complicadas o altas les harían unos infiltradores geniales, sino fuese por su disposición alegre y juguetona.

DETALLES

- **Coste:** 7
- **Idiomas:** infracomún y purrense

RASGOS

CAÍDA SUAVE

- **Coste:** 3
- **Efecto:** Puedes caer desde una altura de 20m (10 Casillas) y aterrizar con ambos pies, sin sufrir daño. A partir de 22m (11 Casillas), cuentas el daño por caída de forma normal.

ESCURRIDIZO

- **Coste:** 2
- **Efecto:**
 - +1 a Movimiento.
 - Tu tamaño es Pequeño en lugar de Normal.

RAPIDEZ

- **Coste:** 2
- **Efecto:** +1 a Iniciativa.

DAÑO POR CAÍDAS

Cuando un personaje se precipite hacia el vacío, se tropiece o sufra cualquier percance que le provoque caer desde una gran altura, sufre 1d6 de daño contundente por cada 2 metros de caída (sin contar los 2 primeros: un personaje que se caiga desde una altura de 2 metros o menos no sufre daño en sus Puntos de Salud). La siguiente Tabla ilustra estas reglas.

Distancia (m)	Daño
0-2	0
2-4	1d6
4-6	2d6
6-8	3d6
8-10	4d6
18-20	9d6
28-30	14d6
48-50	24d6
98-100	49d6

El personaje que esté preparado para la caída sufre la mitad de daño total (un aventurero que salta al vacío huyendo de una horda de enemigos, por ejemplo). Las criaturas que, de forma natural, puedan flotar o volar no sufren daño por caídas, salvo en ocasiones en las que su capacidad sea neutralizada de algún modo. Si una criatura que pueda flotar o volar de forma natural sufre daño por caída, el total ha de dividirse entre 4 (redondeando hacia abajo).

LÍMITE DE VELOCIDAD

No es lo mismo que un gnomorco se arroje al vacío desde una torre de seis pisos, con la vacua esperanza de caer en el río que pasa por el valle, que el dirigente de una población bélica patee al emisario y lo deje caer a un pozo de varios metros de profundidad. Dependiendo del Tamaño del individuo, la velocidad de caída y sus consecuencias llegan a ser muy diferentes. La siguiente Tabla indica cuantos metros por Turno cae una criatura: son reglas simplificadas, sin tener en cuenta velocidad límite, ni lo que hace el ser al caer.

Tamaño	Metros / Turno	Daño máximo
Minúsculo	4	8d6
Pequeño	6	16d6
Normal	8	22d6
Grande	24	30d6
Enorme	48	60d6
Gigante	96	120d6

El Director de juego puede reducir o aumentar el daño si la superficie sobre la que se estrella la criatura es de un material u otro: caer al agua es menos dañino que aterrizar sobre un terreno repleto de piedras afiladas.

CAPÍTULO 25: CANCIONES

Las **Canciones** son cánticos cautivadores y misteriosos que pueden afectar los sentidos de los seres vivos o perturbar el descanso de los muertos. Son fanfarrias que retumban el campo de batalla y guían a los soldados hacia la victoria o lúgubres tonadas que anuncian la muerte de un héroe. Para poder adquirir y utilizar este tipo de Poderes sin complicaciones, el personaje debe tener una puntuación alta en la **Habilidad** de Música.

ACTIVACIÓN

Un personaje que decida tocar una **Canción** ha de tener un Instrumento, o emplear la voz, y canalizar el arte musical a través del mismo realizando una Prueba de Intuición + Música contra una Dificultad definida por la **Complejidad** de la **Canción**; sólo es necesaria una Tirada para que la **Canción** comience y el efecto es instantáneo, afectando a los oyentes al alcance. **El músico no puede beneficiarse de su propia música**, aunque sí de los efectos de otros músicos. Las **Canciones** tienen un coste de Maná y/o Esfuerzo que se ha de pagar antes de comenzar a cantarla.

El efecto de la **Canción** se aplica a todas las unidades que sean capaces de escuchar en un radio de 6m (3 Casillas) alrededor del músico, primero cuando empieza a tocarla y después al comienzo de los siguientes Turnos de éste; los objetivos afectados pueden variar si así es indicado en la descripción. Si la **Canción** otorga una bonificación –o penalización– igual a la mitad del Nivel de Poder, siempre se redondea hacia abajo.

El músico puede moverse y tocar al mismo tiempo, pero no puede tocar otras **Canciones**. Puede usar otros **Poderes**, pero tendrá que mantener la **Canción** cada Turno, empleando una Acción Menor para ello, o el efecto desaparecerá. La mayoría de instrumentos han de utilizarse con las dos manos, aunque el músico puede decidir cantar si así lo desea; de un modo u otro, tendrá que especificar –y tener la aprobación del Director de juego– cómo interpreta su personaje las **Canciones**. Aunque se asume que el intérprete cantará o tocará los acordes correspondientes a la melodía, el personaje puede danzar, evocar cánticos de meditación o emplear cualquier movimiento artístico que se le ocurra al jugador, con la autorización del Director de juego.

PERPETUAR EFECTO

Si el personaje mantiene la **Canción**, sin interrupción alguna, durante tantos Turnos seguidos como 11 – Nivel de Poder, el efecto se impregna en todos los oyentes y dura una hora hasta que se disipe. Es posible disfrutar de varios efectos de **Canciones** al mismo tiempo, siempre y cuando sean de músicos diferentes. Si un personaje logra mantener el efecto de una **Canción** tras tocarla durante varios Turnos y después decide tocar otra diferente, el efecto antiguo se sustituye por el nuevo.

APRENDIZAJE

Para aprender una **Canción**, es necesario cumplir el requisito especificado de Música. El método de adquisición de nuevas **Canciones** puede ser mediante improvisación, mediante partituras o cualquier otra opción que se le ocurra al Director de juego. Cada **Canción** nueva tiene un coste en Puntos de Experiencia que depende de su **Complejidad**.

COMPLEJIDAD

Las **Canciones** se encuentran clasificadas en cuatro niveles de *Complejidad*, que definen qué nivel de Música requieren para aprenderlas y su Dificultad a la hora de interpretarlas. Se incluye una columna con el Coste de recurso de la **Canción** según su *Complejidad*; este tipo de **Poderes** emplean una combinación de Puntos de Esfuerzo y de Maná, indicado en cada **Canción** específica.

Complejidad	Coste	Música	Dific.	Exp.
Sencilla	1	2	10	5 PX
Intricada	2	4	13	10 PX
Maestra	4	6	16	15 PX
Mítica	6	8	19	20 PX

ESFORZARSE

Si un músico gasta Puntos de Esfuerzo adicionales antes de realizar la Prueba de Habilidad para comenzar a cantar una **Canción**, puede reducir la Dificultad requerida. Esto permite asegurar que el efecto se vaya a dar a pesar de sufrir una mala tirada. Cada 1 Punto de Esfuerzo adicional reduce en 1 punto la Dificultad. No importa si la **Canción** requiere Puntos de Maná, el personaje sólo se puede esforzar con Puntos de Esfuerzo.

LISTADO DE CANCIONES

ARRULLO PACIFICADOR

- **Categoría:** Sencilla
- **Activación:** 1 Esfuerzo
- **Salvación:** Presencia 4 + Nivel de Poder

Efecto: Los oyentes deben superar una Tirada de salvación o elegirán el Dado objetivo menor en las **Tiradas** relacionadas con la violencia -a discreción del Director de juego.

CANTATA DE ÁNIMO

- **Categoría:** Sencilla
- **Activación:** 1 Maná

Efecto: Los oyentes obtienen una bonificación, equivalente a la mitad del Nivel de Poder (mínimo 1), a las **Tiradas** que empleen las **Características** Ataque cuerpo a cuerpo o Ataque a distancia.

ECOS DE DISCORDIA

- **Categoría:** Intricada
- **Activación:** 2 Maná
- **Salvación:** Físico 6 + Nivel de Poder

Efecto: Si los oyentes tienen algún tipo de debilidad a un elemento, deben superar una Tirada de salvación o se duplicarán dichas debilidades. En caso de no tener ninguna debilidad y no superar la Tirada de salvación, sufrirán debilidad al Daño contundente, cortante o perforante (a elección del músico).

FELICIDAD EXTENUANTE

- **Categoría:** Mítica
- **Activación:** 4 Maná, 2 Esfuerzo
- **Salvación:** Mente 8 + Nivel de Poder

Efecto: Los oyentes deben superar una Tirada de salvación o comenzarán a bailar de manera agotadora, quedando Paralizados y perdiendo tantos Puntos de Esfuerzo como la mitad de Nivel de Poder (mínimo 1).

HIMNO DE LA BRISA

- **Categoría:** Maestra
- **Activación:** 2 Maná, 2 Esfuerzo

Efecto: Cada vez que un oyente cause Daño a un adversario, recupera tantos Puntos de Salud como la mitad de Nivel de Poder (mínimo 1).

MINUETO BORRASCOSO

- **Categoría:** Sencilla
- **Activación:** 1 Maná

Efecto: Los oyentes obtienen una bonificación, equivalente a la mitad de Nivel de Poder (mínimo 1), a la **Característica** Defensa.

ODA A LA LLUVIA

- **Categoría:** Maestra
- **Activación:** 4 Maná

Efecto: Cada vez que un oyente finalice su Turno, recupera tantos Puntos de Maná como la mitad de Nivel de Poder (mínimo 1).

RÉQUIEM

- **Categoría:** Mítica
- **Activación:** 3 Maná, 3 Esfuerzo

Efecto: Los oyentes no-muertos sufren una penalización igual a la mitad del Nivel de Poder (mínimo 1) a Defensa, Voluntad y Blindaje.

SINFONÍA VALEROSA

- **Categoría:** Intricada
- **Activación:** 2 Esfuerzo

Efecto: Los oyentes obtienen una bonificación igual a la mitad de Nivel de Poder (mínimo 1) a las Pruebas de Habilidad.

TONOS DESQUICIANTES

- **Categoría:** Mítica
- **Activación:** 2 Maná, 4 Esfuerzo
- **Salvación:** Mente 8 + Nivel de Poder

Efecto: El músico elige dos oyentes a su alcance: el primero deberá superar una Tirada de salvación; en caso de no superarla, tendrá que realizar un Ataque básico sobre un segundo objetivo elegido por el músico. Una vez elegidos los afectados por los **Tonos desquicantes**, no se pueden cambiar por otros sin interrumpir la **Canción**.

CAPÍTULO 26: VARITAS & PERGAMINOS

Durante el proceso de creación de **Athkri**, dejamos de lado varias ideas que eran muy específicas en pos de ofrecer un manual de juego con conceptos simples y fáciles de asumir. Los **Objetos mágicos** son un pínaculo importante en las ambientaciones de fantasía épica, siendo empleados por los **Directores de juego** como un medio para tejer historias o recompensar a los jugadores –entre otros elementos narrativos–; los **Objetos consumibles** son un añadido: artículos perecederos que otorgan algún tipo de ventaja o poder al usuario y desaparecen después. Debido a su naturaleza efímera, son un elemento que añade dinamismo a partidas de rol que tengan en cuenta el desarrollo de los personajes y/o se basen principalmente en el combate.

El reglamento que se muestra a continuación es una variación del proceso para crear **Objetos mágicos**, ya mostrado en el **Manual básico** de **Athkri**, con el fin de poner a disposición de los personajes jugadores ciertos **Poderes** en forma de objetos con usos limitados. A pesar de que vamos a emplear la terminología usada en otros juegos de rol de fantasía épica, el **Director de juego** no tiene por qué limitarse a varitas mágicas o pergaminos arcanos: la ficción proporciona una miríada de opciones en forma de elementos consumibles, como pueden ser inyecciones de sustancias químicas, aparatos tecnológicos que albergan energías dimensionales o medicamentos elaborados con nanomáquinas, que valen como sustitutos de los clásicos textos mágicos.

CONCEPTOS BÁSICOS

En términos de juego, una **Varita** es un objeto que alberga un **Poder** (generalmente un **Conjuro**) de **Nivel** concreto (definido en el momento de su creación) y que permite al portador utilizar dicho **Poder** un número limitado de veces denominadas como **Cargas**. Al agotarse las **Cargas** de una **Varita**, esta pierde sus capacidades permanentemente (aunque puede haber excepciones).

Un **Pergamino** es un objeto que, al igual que la **Varita**, alberga un **Poder** de **Nivel** concreto y que permite utilizarlo, pero de un único uso.

CREACIÓN DE OBJETOS

PREPARACIÓN

Tanto las **Varitas** como los **Pergaminos** albergan un único **Poder** con un **Nivel** concreto. El **Director de juego** solo tiene que asignar el **Poder** y el **Nivel** para crear dicho objeto; en el caso de las **Varitas**, puede otorgar tantas cargas como considere o calcularlas mediante una **Tirada** de 1d10.

Para elaborar una **Varita** o un **Pergamino**, el personaje debe aprender la **Habilidad** “Fabricar varita” o “Escribir pergamino”, conocer el **Poder** que se quiere imbuir y las herramientas requeridas para tal menester. Los **Atributos** involucrados en la creación son **Intuición** para las **Varitas** y **Mente** para los **Pergaminos**.

La **Dificultad** de la **Prueba** de fabricación es la misma que la **Dificultad** de activación del **Poder**; se debe aplicar una modificación a la **Dificultad** final según la clase de **Objeto** que se quiera crear. Si el personaje ha aprendido (gastado PX) el **Poder** de forma innata, no sufre ninguna penalización a la **Dificultad**; si requiere la ayuda de un tercero, sufre una penalización +2 mientras que si utiliza una **Varita** o un **Pergamino** para replicar las propiedades, sufrirá una penalización +4. En este último caso, el **Objeto** empleado tiene un 25% de posibilidades de estropearse al realizar la **Tirada**.

EJEMPLO: Darok es un artesano que quiere crear una **Varita** que contenga el **Conjuro Fuego lunar**, del **Segundo Círculo**. Como no sabe el **Conjuro**, pide ayuda a su amiga **Lady Vermey**. Darok sufrirá una penalización +2 a la **Dificultad** final para fabricar dicha **Varita**.

FABRICACIÓN

En orden de crear uno de estos **Objetos**, el artesano debe pagar un coste en **Monedas** que representa el precio de los materiales, componentes y otros elementos requeridos para finalizar la obra. Además, si el **Poder** tiene costes de **Recurso**, también tendrá que pagarlos.

Un personaje tarda tantas horas como **Dificultad** / 2 en fabricar una **Varita** y tantas horas como **Dificultad** / 4 para escribir un **Pergamino**. La fórmula que empleamos para calcular el **Coste** en **Monedas** de estos objetos se calcula del siguiente modo:

$$\text{Fórmula Coste: } (((\text{Dificultad Poder} - 8) / 2) * 30)^{\wedge} 2$$

En el caso de los **Pergaminos**, el resultado total se debe dividir entre 4; no es necesario que el **Director de juego** o el personaje hagan el cálculo a mano, la siguiente tabla recoge todos los datos necesarios.

Dificultad Poder	Coste Varita	Coste Pergamino
10	900	225
12	3.600	900
14	8.100	2.025
16	14.400	3.600
18	22.500	5.625
20	32.400	8.100
22	44.100	11.025
24	57.600	14.400

MEJORAS OPCIONALES

El **Director de juego** puede ofrecer las siguientes **Mejoras** como recompensas, tesoro, útiles extraños de una tienda de magia o el objetivo de una larga búsqueda. Son componentes que se añaden al **Objeto** deseado y le proporciona efectos beneficiosos; solo se puede usar una **Mejora** por **Objeto** fabricado. El artesano debe indicar que va a usar **Mejoras** antes de realizar la **Prueba de Habilidad**.

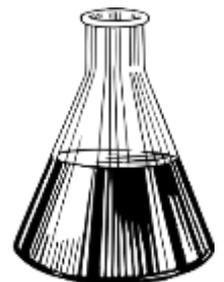
El **Coste** es una sugerencia de precio para que el **Director de juego** se haga una idea del valor de compra-venta de tales elementos.

Mejora	Coste	Efecto
Barniz lustroso	1.500 / Nivel	+1 Nivel (máximo +5).
Trozo de estrella	37.000	+10 al resultado de la Prueba de Habilidad .
Empuñadura marfil	5.000	Varitas. +1 a las Pruebas para activarla.
Núcleo arcano	1.600 / Nivel	Varitas. +1 Carga (máximo +5).
Perla etérea	9.500	Varitas. Recupera 1d6 Cargas cada 24 horas.
Joya de poder	20.000	Varitas. Recupera 1d10 Cargas cada 24 horas.
Tinta sortílega	3.000	Pergaminos. -2 a la Dificultad para copiarlo.
Papiro rojizo	10.000	Pergaminos. 25% de no consumirse al usarlo.

POCIONES Y ELIXIRES

Aquellos **Poderes** con objetivo **Personal** (o **Lanzador**) pueden transferirse a bebedizos mediante la **Habilidad** "Elaborar poción". El funcionamiento es el mismo que cuando se usa un **Pergamino**, con la diferencia de que se debe consumir el contenido en lugar de leer glifos mágicos.

Como medida disuasoria se añade la **Característica Empacho** para evitar que los personajes abusen de pociones con efectos beneficiosos. Consulta más adelante la sección **Características**.



RESULTADOS DE LA ARTESANÍA

El **Nivel** del objeto creado depende de la puntuación en la **Habilidad** del personaje, el **Nivel** máximo del **Poder** original y el resultado de la **Prueba de Habilidad**.

Resultado Prueba	Consecuencias
Pifia	Se pierden los materiales y la Varita o Pergamino utilizada (si es el caso). No puede volver a intentar crear algo hasta pasadas 24 horas.
Fallo (1 punto o menos por debajo de la Dificultad)	25% de posibilidades de perder el 50% de los materiales (se consumen la mitad de las Monedas).
Acierto leve (5 puntos o menos por encima de la Dificultad)	El objeto creado tiene Nivel 1d6 -2 (mínimo 1, máximo Nivel de poder) y 1d6 Cargas si procede.
Acierto genial (6 puntos o más por encima de la Dificultad)	El objeto creado tiene Nivel 1d6 +2 (mínimo 1, máximo Nivel de poder) y 1d6 +2 Cargas si procede.
Crítico (10 puntos por encima de la Dificultad)	El objeto creado tiene el Nivel máximo posible y 1d10 +2 Cargas si procede.

EJEMPLO: Darok se prepara para imbuir la energía mágica de **Lady Vermy** (que pierde 2 puntos de **Maná**) en la varita que ha fabricado a mano. Pide a su aliada que concentre el maná y su jugador se prepara para realizar la **Prueba de Habilidad**.

Darok tiene **Intuición** 7 y **Fabricar varita** 3, por lo que sumará +10 a la **Prueba**. La **Dificultad** para crear con éxito el **Objeto** es 14 (**Fuego lunar** tiene **Dificultad** 12, y +2 por tener que canalizar la energía de otra persona). El resultado de su **Tirada 3d10** es 2, 4 y 9: **Darok** guarda el **Dado objetivo** medio, 4, y le suma 10; total 14, la creación de la varita es un éxito con un **Acierto leve**.

Contento, el jugador de **Darok** tira 1d6 -2 para calcular el **Nivel** de la varita y saca un 4, logrando una **Varita de Fuego lunar** de **Nivel** 2 (el máximo sería 5, el **Nivel** al que lo tiene **Lady Vermy**). Finalmente, **Darok** calcula las **Cargas** de la varita tirando 1d6, y saca un 3.

El resultado de la creación ha dado lugar a una **Varita de Fuego lunar** de **Nivel** 2 con 3 **Cargas** utilizables. Contento con su trabajo, **Darok** da las gracias a **Lady Vermy** y procede a exponer su nuevo producto en la tienda.

ACTIVAR LOS OBJETOS



A la hora de activar una **Varita** o un **Pergamino**, el personaje debe superar una **Prueba de Habilidad** de **Intuición** + **Usar objetos** a **Dificultad** del **Poder** contenido. En el caso de las **Pociones**, no es necesario realizar ninguna **Tirada**. Si el personaje saca una **Pifia**, es posible que el **Poder** se vuelva en su contra, o si es un **Pergamino** de **Alcance Personal**, pueda sufrir el efecto contrario.

Después de resolver los efectos del **Poder**, la **Varita** pierde 1 **Carga** o el **Pergamino** se desintegra tras haber liberado su poder. Usar una **Varita** o un **Pergamino** siempre es una **Acción Mayor**, pues requiere mantener una concentración concreta. Beber una **Poción** es una **Acción Menor**.

IDENTIFICAR EL CONTENIDO

Por lo general, los personajes desconocerán qué clase de **Poder** alberga una **Varita** o un **Pergamino**. Para reconocer las capacidades de un objeto de tales características, el personaje debe realizar una **Prueba de Habilidad** de **Intuición** + la **Habilidad** correspondiente al producto. La **Dificultad** varía según el **Nivel** del objeto a examinar.

Ojo, que los personajes pueden echarle valor al asunto y probar el objeto sin seguridad alguna. Ciertamente, activar una **Varita de Bola de fuego** sin saber que lo es puede resultar bastante divertido y educativo.

Rango de Nivel	Calidad del objeto	Dificultad
1-3	Burda	12
4-6	Ordinaria	15
7-8	Excelente	18
9-10	Obra maestra	21

NUEVAS HABILIDADES

EJEMPLO: La tienda de **Darok** es arrasada por un villano y sus esbirros. Meses después, cuando un grupo de aventureros pasa por las ruinas, uno de ellos encuentra la **Varita de Fuego Lunar** debajo de unos tablones. Este individuo, que es un **Canalla**, quiere saber qué secretos alberga, así que realiza una **Prueba de Habilidad** sumando su **Intuición** 5 y **Fabricar varita** 1 contra una **Dificultad** de 12, puesto que la varita es de **Nivel 2 (Calidad Burda)**.

El resultado es 3, 7 y 7, logrando un resultado de 12. El **Canalla** reconoce que es una **Varita de Fuego Lunar** y sus características, por lo que se la guarda en el zurrón con una sonrisa.

En este suplemento se han nombrado nuevas **Habilidades** que se añaden a las ya descritas en las **Reglas básicas** de **Athkri**. Están disponibles para cualquier personaje que desee fabricar artesanías que fusionan la magia y lo mundano.

MENTE

ESCRIBIR PERGAMINO

Imbuir un papiro con las fuerzas arcanas no es algo sencillo, y esta **Habilidad** indica la destreza del personaje a la hora de interpretar el lenguaje de la magia y dejarlo plasmado en una pieza de papel.

Esta **Habilidad** es poseída por arcanistas, brujos y eruditos.

INTUICIÓN

ELABORAR POCIÓN

Talento para mezclar bebidas, generalmente con fines curativos, y dar lugar a poderosas pociones o elixires gracias a la cristalización de **Poderes** en el líquido.

Esta **Habilidad** es poseída por alquimistas, brujos y curanderos.

FABRICAR VARITA

Conjunto de aptitudes para tejer hebras arcanas y materializarlas en el interior de una varita mágica.

Esta **Habilidad** es poseída por artesanos, magos y sabios.

USAR OBJETOS

Capacidad para comprender los intrínsecos detalles de artefactos curiosos y activarlos con seguridad.

Esta **Habilidad** es poseída por arcanistas, aventureros y saqueadores de tumbas.

NUEVAS CARACTERÍSTICAS

Esta **Característica** ha sido diseñada como medida de disuasión para que los personajes no abusen de bebedizos con capacidades mágicas. Obviamente, si el **Director de juego** cree conveniente no utilizarla debido a la complejidad añadida, puede ignorarla sin efecto alguno en el juego.



EMPACHO

Puntuación del 0 al 10 que representa cuan hastiado está el personaje tras consumir **Pociones** o **Elixires**. A partir de la tercera poción consumida en un lapso de 24 horas, el personaje añade 1d6 / 2 (mínimo 1) a su valor de **Empacho**. Tras pasar 24 horas sin consumir **Pociones**, la puntuación de **Empacho** se reduce a 0.

- Cuando alcanza o supera los 5 puntos, debe realizar una **Tirada de salvación** de **Físico** a **Dificultad** 10 + **Empacho**; si la falla, queda **Enfermo**, sufriendo vómitos y malestar estomacal hasta que haya descansado al menos 8 horas. Debe repetir la **Tirada de salvación** cada vez que su puntuación de **Empacho** aumente por encima de 5.
- Si llega a 10 puntos (o los supera), queda **Indefenso** mientras su cuerpo comienza a expulsar involuntariamente todos los alimentos y líquidos que tenga en su interior por cualquier orificio disponible.

El personaje que sufra cualquier efecto adverso por acumular **Empacho** va desarrollando un rechazo hacia cualquier brebaje mágico. El **Director de juego** debe otorgar al afectado de ascos y manías derivadas del abuso de pociones.

NUEVOS RASGOS

Las siguientes opciones de personaje deben tomarse bajo autorización del **Director de juego**, ya que modifican sustancialmente las **Razas** y **Clases** indicadas.

ENANO

Un personaje de la **Raza Enana** puede descartar el **Rasgo Hombros resistentes** y elegir el siguiente.

ESCRITOR RÚNICO

- **Coste: 2 Puntos.**
- +2 a las Pruebas de **Escribir pergamino**.

GNOMO

Un personaje de la **Raza Gnomo** puede descartar el **Rasgo Fuente de maná** y elegir el siguiente.

ARTESANO EXQUISITO

- **Coste: 4 Puntos.**
- +2 a las Pruebas de **Fabricar varita**.
- +2 **Cargas** adicionales cuando creas con éxito una **Varita**.

CANALLA

El **Rasgo Manitas improvisador** de la **Clase Canalla** se actualiza a lo siguiente.

MANITAS IMPROVISADOR

4 puntos

- +1 a las Pruebas de **Manipular mecanismos**.
- +1 a las Pruebas de **Usar objetos**.
- Puedes realizar reparaciones parciales a máquinas o artefactos que estén estropeados, activándolos efectivamente durante tantos **Turnos** como el valor de tu **Atributo Intuición**. El alcance de este **Rasgo** queda en manos del **Director de juego**.

TRABAJADOR

Si bien la **Clase Trabajador** no obtiene nuevos **Rasgos**, es menester destacar que tanto **Oficio** como **Expresión** pueden potenciar considerablemente los efectos de las **Habilidades** de creación. Un personaje con esta **Clase** es capaz de crear objetos muy poderosos para sus aliados; acompañado de un **Mago** o un **Hechicero**, el **Trabajador** puede fabricar varitas de casi cualquier **Conjuro** del juego.

CONCLUSIÓN

Hemos redactado estas reglas con el uso de **Conjuros** en mente, aunque el **Director de juego** puede crear bastones mágicos que liberan **Doble golpe** al ser usados en combate o un papiro secreto que graba momentáneamente la **Técnica** de la **Finta** en la mente del usuario.

Animamos a crear objetos sorprendentes y útiles mediante este reglamento, que trae a **Athkri** el sistema de creación de útiles perecederos visto en otros juegos de rol.

CAPÍTULO 27: EL GRIMORIO DE MASHERA SKARA

Todos los arcanistas guardan entre sus pertenencias oscuros secretos y fórmulas prohibidas que jamás se atreverían a revelar de cara a la galería o a las Órdenes de las que forman parte. Cuando la pérfida maga Mashera Skara fue ejecutada, sus enseres personales se perdieron entre los rescoldos ardientes de su guarida. Sin embargo, los ávidos cazadores de secretos y el desinterés del hermano de Mashera en proteger sus investigaciones, han propiciado que los poderes ocultos que descubrió salgan a la luz, permitiendo que incluso los arcanistas más inexpertos pongan sus sucias manos.

NUEVAS ETIQUETAS

Esta nueva lista de Técnicas y Conjuros para el Sistema Athkri proporciona diferentes opciones para aquellos personajes que usen el reglamento de Poderes, por lo que también existen nuevos tipos de Etiquetas para ellos.

RECARGA

Un Poder con la Etiqueta Recarga no se puede utilizar hasta que hayan pasado las Rondas indicadas. Por ejemplo, un Poder con Recarga 2 requerirá que el personaje espere 2 Rondas hasta volver a utilizarlo.

CLASIFICACIÓN DE TÉCNICAS

Es bien sabido por cualquier mercenario de tres al cuarto que las Técnicas, esas proezas increíbles y físicas, están clasificadas en cuatro divisiones bien delimitadas:

- **Técnicas básicas:** Hasta el granjero más necio puede intentar hacerlas. Denominadas, en el pasado, como Rango 2.
- **Técnicas avanzadas:** Complicadas secuencias de golpes no aptas para el inexperto. Llamadas Rango 4 en la antigüedad.
- **Técnicas expertas:** Secretos marciales guardados por generales de guerra y caciques bélicos. Conocidas como Rango 6 por los ancestros.
- **Técnicas maestras:** La cúspide del poderío físico, artes ocultas perfeccionadas por los más grandes maestros, nombradas como Rango 8 por los antiguos.

Sirvan las investigaciones de Lady Skara como un nuevo lienzo bautismal, con el único fin de llamar a las cosas por lo que son, y evitar el uso de cifras, despectivas para lo que representan las Técnicas o proezas físicas.

NUEVAS TÉCNICAS

La siguiente selección de **Técnicas** está disponible para cualquier usuario capaz.

BÁSICAS

Requieren 2 puntos en la Habilidad indicada para poder aprenderlas.

GOLPETAZO DE ESCUDO

- **Técnica básica**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** 2m (1 Casilla)
- **Requisito:** Has de llevar un escudo equipado en uno de tus brazos.
- **Salvación:** 4 + Nivel de Poder

Efecto: Realiza un **ataque básico** cuerpo contra el objetivo, empleando tu escudo. Causas 1d6 + la bonificación de **Defensa** del escudo como **Daño contundente**, y el objetivo ha de realizar una **Tirada de salvación** de Físico o quedar derribado.

Mejora: A nivel 5, el objetivo queda también atontado durante 1d6-3 (1 mínimo) Turnos si no supera la Tirada de salvación; a nivel 10, el objetivo queda atontado sin derecho a Tirada de salvación, a no ser que sea inmune a dicha Condición.

IMPACTO GENTIL

- **Técnica básica**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** 2m (1 Casilla)
- **Requisito:** Has de estar desarmado

Usando únicamente dos de sus dedos, el usuario golpea a su rival en el flujo circulatorio, provocándole una parálisis temporal llena de dolor.

Efecto: Realiza un **Ataque básico** contra el objetivo. Si causas daño, el objetivo tiene que realizar una Tirada de Salvación de Cuerpo a Dificultad 6 + Nivel de Poder * 2 o quedar **Paralizado**.

LANZAMIENTO

- **Técnica básica**
- **Habilidad:** Combate a distancia
- **Alcance:** 10m (5 Casillas)
- **Requisito:** Has de arrojar un objeto de, como máximo, un Tamaño equivalente al tuyo y que no sea considerado un arma arrojadiza.

Efecto: Arrojas con fiereza un objeto, un mueble, un jarrón o cualquier cosa que pueda lanzarse hacia el objetivo. Realiza un **Ataque básico** a distancia empleando el **Atributo Físico** en lugar de **Agilidad** para calcular el valor de tu **Ataque a distancia**. El impacto causa 1d6+2 de **Daño** variable (según el tipo de objeto lanzado, generalmente contundente) al objetivo.

Mejora: A nivel 5, el **Daño** aumenta a 2d6+1; a nivel 10, el **Daño** aumenta a 3d6+1.

OLA DE CHOQUE

- **Técnica básica**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Requisito:** Has de estar desarmado

El usuario concentra su poder en las palmas de las manos para emitir olas dañinas de pura energía invisible; se necesita mucha disciplina para lograr aprender esta técnica.

Efecto: Realiza un **Ataque básico** contra un objetivo a tantas **Casillas** (m*2) de ti como Nivel de Poder +1.

TAPABOCAS

- **Técnica básica**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** 2m (1 Casilla)

Efecto: Pegas un puñetazo o un garrazo al objetivo en la boca o en la garganta, causándole 1d6+1 de **Daño** contundente y silenciándolo durante 1d6-3 (mínimo 1) **Turnos**.

Mejora: A nivel 5, el **Daño** aumenta a 1d6+3; a nivel 10, silencias al objetivo durante 1d6 **Turnos**.

AVANZADAS

Requieren 4 puntos en la Habilidad indicada para poder aprenderlas.

CABEZAZO

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** 2m (1 Casilla)
- **Etiquetas:** Recarga 1.
- **Salvación:** 6 + Nivel de Poder

Efecto: Incrustas tu cabeza en la cara del objetivo, causándole 1d6+1 de **Daño** contundente y atontándolo durante su siguiente **Turno**. Si el objetivo lleva protección en la cabeza o está hecho de acero o piedra, sufres tanto **Daño** contundente como su valor de **Blindaje**. Si llevas protección en la cabeza pero el objetivo no, causas tantos puntos de **Daño** contundente adicionales como tu valor de **Blindaje**.

Mejora: A nivel 5, en lugar de atontar al objetivo lo paralizas; a nivel 10, la duración de la parálisis está sujeta a una **Tirada de salvación** de Físico.

CARGA TEMERARIA

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo

Para aquellos que se mantienen alejados del fragor de la batalla, una buena carrera a través de cadáveres y sangre es la nota final que les invita a abandonar este mundo.

Efecto:

- El usuario se mueve hasta 18m (9 Casillas) para enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo con un objetivo.
- Realiza un Ataque cuerpo a cuerpo con una bonificación +1 a la Tirada de Ataque y de Daño contra el objetivo.

Mejora: A nivel 5 la bonificación pasa a ser +2; a nivel 10, el usuario puede recorrer hasta 36m (18 Casillas) en el movimiento inicial.

GOLPE SUTIL

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** Arma

Efecto: Realiza un ataque básico cuerpo a cuerpo contra el objetivo. En lugar de emplear el **Atributo Físico** para calcular el valor de **Ataque cuerpo a cuerpo**, usas tu puntuación en **Agilidad** con una penalización -2.

Mejora: A nivel 5, no se aplica la penalización a **Agilidad**; a nivel 10, recibes una bonificación +2 a la **Tirada de ataque**.

IMPACTO ESPIRITUAL

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** Arma

Efecto: Realiza un **ataque básico** cuerpo a cuerpo contra el objetivo. En lugar de emplear el **Atributo Físico** para calcular el valor de **Ataque cuerpo a cuerpo**, usas tu puntuación en **Intuición** con una penalización -2.

Mejora: A nivel 5, no se aplica la penalización a **Intuición**; a nivel 10, recibes una bonificación +2 a la **Tirada de ataque**.

PUÑO SÓNICO

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Requisito:** Has de estar desarmado

Las hebras de la realidad se resquebrajan cuando el musculoso brazo del usuario rompe el viento al golpear a su adversario.

Efecto: Realiza un **Ataque básico** contra el objetivo. Si causas daño, el objetivo y tantas criaturas Cercanas (4m) a su alrededor como Nivel de Poder quedan **Ensordecidos** durante tantos Turnos como Nivel de Poder.

RÁFAGA DE GOLPES

- **Técnica avanzada**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** 2m (1 Casilla)
- **Requisito:** Has de estar desarmado

Una rápida sucesión de golpes directos que no dejan ni un respiro al oponente.

Daño: El daño de **Ráfaga de golpes** es 1d6 y obtiene +1 por cada **Nivel de Poder**.

Efecto: Realizas tantos **Ataques básicos** como Nivel de Poder (mínimo 2, máximo 4). Puedes elegir objetivos distintos que estén a tu alcance.

EXPERTAS

Requieren 6 puntos en la Habilidad indicada para poder aprenderlas.

BARRIDO DESTRUCTIVO

- **Técnica experta**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** 2m (1 Casilla)
- **Requisito:** Debes empuñar un arma cuerpo a cuerpo a dos manos

Efecto: Agitas tu arma en un arco enfrente de ti, golpeando a los objetivos que osen estar cerca de tu furia. Realizas un **Ataque básico cuerpo a cuerpo** hasta a tres objetivos, que deben estar adyacentes a ti y adyacentes al menos uno con otro. Realiza sólo una **Tirada de ataque** con **Dificultad** el valor de **Defensa** más alto.

Mejora: A nivel 5, obtienes una bonificación +2 al **Daño**; a nivel 10, puedes impactar hasta a cuatro objetivos.

BRUTALIDAD

- **Técnica experta**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** Arma

El maravilloso arte de aplastar la cabeza del oponente con el mango del hacha se ha pasado de generación en generación entre los bárbaros de las tierras norteñas.

Efecto: Realiza un **Ataque cuerpo a cuerpo** con una bonificación de +1d6 a la tirada de **Daño**. Hasta que vuelvas a actuar, tu **Defensa** se verá reducida a 10; si tu **Defensa** ya es inferior a 10 antes de sufrir los efectos de **Brutalidad**, no se aplica la penalización.

Mejora: A nivel 5 la reducción de **Defensa** pasa a ser de 15; a nivel 10, el usuario ya no recibe ninguna penalización.

DISPARO MÚLTIPLE

- **Técnica experta**
- **Habilidad:** Combate a distancia
- **Alcance:** Arma
- **Requisito:** Debes empuñar un arma a distancia.

Efecto: Disparas con rapidez tu arma, impactando hasta a tres objetivos que no estén más de 6m (3 Casillas) separados entre sí. Realiza sólo una **Tirada de ataque a distancia** con **Dificultad** el valor de **Cobertura** más alto.

Mejora: A nivel 5, obtienes una bonificación +2 al **Daño**; a nivel 10, puedes impactar hasta a cuatro objetivos.

PALMA APLASTANTE

- **Técnica experta**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** 2m (1 Casilla)
- **Requisito:** Has de estar desarmado

Gracias al control absoluto de la energía espiritual, un practicante de artes marciales es capaz de atraer y aplastar con facilidad hasta el acero.

Efecto: Realiza un **Ataque básico** contra el objetivo. Ignoras tantos puntos de **Blindaje** del objetivo como Nivel de Poder * 2.

PISOTÓN TEMERARIO

- **Técnica experta**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** 2m (1 Casilla)

Efecto: Golpeas el suelo con furia, creando una onda sónica que afecta a los objetivos adyacentes a ti, causándoles 1d6+3 de **Daño** sónico y provocándoles. Si los afectados no te eligen a ti como objetivo en su siguiente **Tirada de ataque**, sufrirán una penalización -2 a todas sus **Tiradas**.

Mejora: A nivel 5, la penalización aumenta a -4; a nivel 10, el área de alcance de **Pisotón temerario** aumenta a 4m (2 Casillas).

UNO CON EL TIEMPO

- **Técnica experta**
- **PE:** 4
- **Habilidad:** Religión
- **Requisito:** Has de estar desarmado

Las energías místicas que forman el universo se alinean para restaurar el cuerpo del usuario, que cierra sus heridas y sana los huesos rotos mediante pura fuerza de voluntad.

Efecto: Recuperas tantos **Puntos de Salud** como Nivel de Poder. Si estás afectado por alguna **Condición**, puedes repetir la Tirada de Salvación con una bonificación igual a Nivel de Poder / 2 (mínimo +1).

MAESTRAS

Requieren 8 puntos en la Habilidad indicada para poder aprenderlas.

ALMA DE DIAMANTE

- **Técnica maestra**
- **PM:** 8
- **Habilidad:** Religión
- **Requisito:** Has de estar desarmado

Tras décadas de duro entrenamiento, el usuario ha alcanzado un control perfecto sobre su cuerpo y su vida. Ni el ataque más duro puede hacer mella.

Efecto: Activa este Poder cuando quedes Fuera de combate. Recuperas todos los Puntos de Salud.

Complicación: Puedes usar **Alma de diamante** tantas veces al día como Nivel de Poder.

DISPARO EXPLOSIVO

- **Técnica maestra**
- **Habilidad:** Combate a distancia
- **Alcance:** Arma

Efecto: Disparas un proyectil cargado con energía concentrada que estalla cuando alcanza al objetivo, hiriendo a aquellos que estén cerca con fuerza sónica. Realiza un **Ataque básico** a distancia contra un objetivo al alcance; si impactas, causas 2d6 de **Daño** sónico (adicional al **Daño** de arma) y, a cada individuo en un radio de 2m (1 Casilla) alrededor del objetivo principal, le causas 1d6 de **Daño** sónico.

Mejora: A nivel 5, el radio de la explosión sónica aumenta a 4m (2 Casillas); a nivel 10, el **Daño** sónico causado por la explosión aumenta a 2d6.

EJECUCIÓN NOBLE

- **Técnica maestra**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Alcance:** Arma
- **Requisito:** Has de usar un arma de tipo Espada, y ha de estar envainada.
- **Objetivo:** Una criatura que esté Herida (a ¼ de sus Puntos de Salud totales).
- **Etiquetas:** Recarga 2.
- **Salvación:** 6 + Nivel de Poder.

Efecto: Desenvainas tu hoja a la velocidad del rayo, atravesando cualquier defensa que pueda tener el objetivo. Realiza un **Ataque básico** cuerpo a cuerpo contra el objetivo con una bonificación +1d6 a la **Tirada** de daño.

Si impactas, el objetivo ha de realizar una **Tirada de salvación** de **Físico**; en caso de fallo, el objetivo es seccionado a la mitad limpiamente, matándolo en el instante. Aquellas criaturas que sean inmunes a la muerte súbita, sean constructos o muertos vivientes, podrán seguir actuando, pero partidos por la mitad.

Mejora: A nivel 5, la bonificación a la **Tirada de daño** aumenta a +2d6; a nivel 10, la bonificación a la **Tirada de daño** aumenta a +3d6.

GOLPE DEVASTADOR

- **Técnica maestra**
- **Habilidad:** Cualquiera
- **Alcance:** Arma
- **Salvación:** 6 + Nivel de Poder.

Efecto: Impactas al objetivo en su punto débil, causándole dolores y agonías indescriptibles. Realiza un **Ataque básico** contra un objetivo al alcance; si impactas al objetivo, le causas **Ceguera**, **Sordera**, **Mudez** y una penalización -2 a todos sus **Atributos** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder** o hasta que supere una **Tirada de salvación** de **Físico**.

Mejora: A nivel 5, adicionalmente, provocas un **Daño continuo** de 2d6 por sangrado mientras duren las penalizaciones; a nivel 10, la penalización a todos los **Atributos** del objetivo pasa a ser -4.

IMPACTO IMPETUOSO

- **Técnica maestra**
- **Habilidad:** Cualquiera
- **Alcance:** Arma

Efecto: Realiza un **Ataque básico** contra un objetivo al alcance. Si impactas al objetivo, golpeas automáticamente a otro objetivo adyacente al primero, sin **Tirada de ataque**. Si reduces a 0 **Puntos de Salud** o menos al primer objetivo con el ataque, obtienes una bonificación +1d6 a la **Tirada de daño** contra el segundo objetivo.

Mejora: A nivel 5, la bonificación a la **Tirada de daño** aumenta a +2d6; a nivel 10, si impactas al primer objetivo, golpeas automáticamente hasta a dos objetivos adyacentes al primero.

PATADA DE MIL DRAGONES

- **Técnica maestra**
- **Habilidad:** Combate cuerpo a cuerpo
- **Requisito:** Has de estar desarmado

Al concentrar la energía de la realidad en sus piernas, el usuario atraviesa la estancia a toda velocidad, impactando a su rival con la ira de mil espíritus.

Efecto: Realiza una **Carga** contra el objetivo. Obtienes +1d6 adicional al daño, y la penalización a **Defensa** se reduce a 4 – Nivel de Poder.

NUEVOS CONJUROS

La siguiente selección de **Poderes** está disponible tanto para hechiceros como para otros usuarios de magia, como los magos.

PRIMER CÍRCULO

AGUIJÓN IMPÍO

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (20m)

Efecto: Lanzas una púa constituida por energía venenosa y putrefacta hacia un objetivo, que causa 1 punto de daño por veneno e impío si impacta.

BRAVURA

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Toque (2m)

Efecto: Extraes fuerza de voluntad de los restos astrales que flotan por la realidad para imbuir de valor a un objetivo. Durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**, el objetivo guarda el **Dado objetivo mayor** en las **Tiradas de salvación** para resistir los efectos de **Dominación, Fascinación y Miedo**.

CENTELLA CINÉREA

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia (10 m)

Efecto: Oscilas con delicadeza las hebras arcanas que rodean al objetivo, provocándole heridas astrales. Tira 1d6; si el resultado es par, causas 2 puntos de **Daño por fuerza** y si es impar, causas 1 punto de **Daño por fuerza**.

Potenciar: Por cada 1 **Punto de Maná** consumido de más, añades 2 puntos de daño al máximo y al mínimo.

CLARIDAD

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Elimina las penalizaciones que sufre el lanzador, caso de que las tuviese, para lanzar el siguiente **Conjuro**.

Ejemplo: Un mago quiere lanzar una Bola de fuego, pero ha recibido un impacto en el Turno anterior

que le ha provocado una penalización -2 a las Tiradas de lanzamiento de **Conjuros**. Con **Claridad** eliminaría, temporalmente, dicha penalización.

COSECHA DE MUSHUKI

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Crea 1 Racimo de Bayas Azules por nivel. Estas bayas pueden alimentar a una persona durante 1 día.

DARDO ÍGNEO

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (20m)

Efecto: Extiendes tu mano para evocar una llamada flamígera que vuela a gran velocidad hacia el objetivo, causándole quemaduras. El objetivo sufre 1b2d6 de daño por fuego.

ENDEBLEZ

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (20 m)

Efecto: Con un rápido movimiento de tus dedos, imbuyes el cuerpo del objetivo con energía negativa que consume su poderío somático. El objetivo sufre una penalización -1 a **Físico** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

FLORECIMIENTO

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Toque

Efecto: Hace crecer flores y vegetación en un espacio de 2m (1 Casilla) si la tierra es capaz de florecer. Si se aplica sobre una criatura, recupera 1 **Punto de Salud** por cada 2 niveles (máximo 5).

IMBECILIDAD

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (20 m)

Efecto: Tras entonar una blasfemia que hace zozobrar el submundo, la urdimbre se retuerce alrededor de la mente del objetivo, volviéndolo más estúpido. El objetivo sufre una penalización -1 a **Mente** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

LETRA MISTERIOSA

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Toque (2 m)

Efecto: Imbuyes con energía misteriosa la tinta de una pluma, permitiéndote escribir un total de 10 x **Nivel de Poder** palabras que serán ilegibles para cualquier ser que no hayas designado como lector. El efecto del mensaje dura tantos días como **Nivel de Poder**.

NECEDAD

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (20 m)

Efecto: Concentrando una bruma invisible alrededor de los órganos sensitivos del objetivo, oscureces y retuerces sus sentidos. El objetivo sufre una penalización -1 a **Intuición** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

PIROTECNIA MÁGICA

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Crea inofensivas explosiones de luz, color y sonido, que se pueden ver en un radio de 20m (10 Casillas). Se puede usar para crear distracciones o por entretenimiento lúdico.

PURIFICACIÓN

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Toque

Efecto: Sana al objetivo de venenos y enfermedades menores a los que el **Nivel de Conjuro** supere.

Ejemplo: Una Purificación de Nivel 2 no podrá sanar un *Veneno menor* de **Nivel 2**, pero sí un *Veneno menor* de Nivel 1.

RESGUARDO REACTIVO

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Imbuyes tus ropas con una descarga de energía elemental que cubre todo tu cuerpo, protegiéndote de los golpes y asaltos físicos, pero poniendo en peligro tu alma. Durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**, resistes el **Daño** Contundente, Cortante y Perforante, pero eres débil a los elementos Fuego, Frío y Rayo.

SOSERÍA

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (20 m)

Efecto: Al inscribir un signo arcano en el aire, convocas una ola de poder execrante que consume la gracia y el porte del objetivo. El objetivo sufre una penalización -1 a **Presencia** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

TORPEZA

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (20 m)

Efecto: Mediante un sencillo cántico gutural, maldices al objetivo con una leve enfermedad que afecta a su destreza y su coordinación corporal. El objetivo sufre una penalización -1 a **Agilidad** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

SEGUNDO CÍRCULO

AMPARO CONTRA EL VENENO

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Toque (2m)

Efecto: Purificas el aura y el cuerpo del objetivo con energía positiva, permitiéndole guardar el **Dado objetivo** en **Tiradas de salvación** contra efectos de veneno y otorgándole resistencia al daño por veneno durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

APERTURA ARCANA

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Toque (2m)

Efecto: Retuerces las hebras místicas de la realidad para abrir cualquier tipo de cerradura. Aquellos cierres que tengan una **Dificultad** igual o inferior a 15 se abren automáticamente, mientras que otras más complicadas requerirán una **Prueba de Habilidad** adicional de **Atributo** de lanzamiento de **Conjuros** + **Nivel de Poder** a **Dificultad** de la cerradura.

CHARCO DE ACEITE

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** Agilidad, 15

Efecto: Crea un amplio charco de aceite resbaladizo en un área de 6m² (3×3 Casillas) durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Cualquier criatura que entre en el área, tendrá que superar una **Tirada de Salvación**; si falla, caerá al suelo y tendrá que gastar una **Acción Menor** en el siguiente **Turno** para levantarse.

Salir del área afectada requiere la misma **Tirada de Salvación** que si se entrase en ella por primera vez.

EPIDERMIS LLAMEANTE

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Lanzador (2m)

Efecto: Haces que toda tu piel chisporrotee con brasas incandescentes, que emiten una luz tenue, durante 1d6 Turnos. Cada vez que recibas un impacto a cuerpo, causas tantos puntos de Daño por fuego como Nivel de Poder al agresor.

ESTRÉPITO

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (20m)
- **Salvación:** Físico, 2 + Nivel de Poder

Efecto: Haces reverberar las partículas arcanas alrededor del objetivo, liberando una ruidosa explosión de sonido dañina. Causa 1b2d6 de daño sónico al objetivo, y tanto el objetivo como las criaturas adyacentes han de realizar una **Tirada de salvación**; aquellos que fallen quedan **Ensordecidos** durante 1 Turno.

FUEGO LUNAR

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia (10m)

Efecto: Conjuras sobrenaturalmente una serie de siniestras llamas plateadas que queman al objetivo, causándole 1d6 de Daño neutral.

Potenciar: Puedes consumir 2 Puntos de Maná adicionales para causar 1d6 de Daño neutral adicional.

HOJA RUGIENTE

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Toque (2m)

Efecto: El usuario ha de realizar un **Ataque cuerpo a cuerpo** con un arma al lanzar este, añadiendo el **Nivel de Poder** en lugar de su habilidad de ataque habitual. Si tiene éxito, el objetivo sufrirá 1d6 de daño sónico al comienzo de su siguiente **Turno**.

IDENTIFICAR VARITAS Y PERGAMINOS

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Toque (2m)

Efecto: Concentras en tus manos energías prismáticas y poligonales, que se entrelazan con la magia oculta en el interior del **Objeto** que quieres identificar. Se te revela la información pertinente a la **Varita** o **Pergamino** que desees, aunque sólo puedes lanzar este **Conjuro** sobre objetos que no superen el **Nivel de Poder**.

Potenciar: En lugar de escudriñar los detalles de un **Objeto** desconocido, puedes lanzar este **Conjuro** para ocultar sus capacidades. Quien quiera revelar su naturaleza mediante una **Prueba de Habilidad** o este **Conjuro**, tendrá que sumar el **Nivel de Poder** a la **Dificultad** para hacerlo.

MATERIALIZAR ARMA

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Lanzador (2m)

Efecto: Permite invocar un arma de una mano (a elegir en el catálogo de Equipamiento), durante 2 **Turnos** por **Nivel de Poder**.

MIRADA PARALIZANTE

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Salvación:** **Presencia**, 2 + Nivel de Poder

Efecto: Fijas tu mirada sobre el objetivo a la vez que entonas un cántico del submundo, paralizándolo con tu propia fuerza de voluntad. El objetivo queda **Paralizado** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

OÍDO MARCHITO

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Salvación:** Físico, 2 + Nivel de Poder

Efecto: Remueves con inquina energías pestilentes para infectar los órganos sensoriales del oído del objetivo, causándole **Sordera** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

POZA HEDIONDA

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (10m)

Efecto: Liberas una niebla repugnante y blasfema, que infecta la tierra y marchita la vida, cubriendo un área de 4m x 4m (2 Casillas) en una Casilla que dura tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**. Cualquier criatura que entre en el área o comience su **Turno** en su interior, sufre 1d6 puntos de daño por veneno, y toda la vida vegetal que entre en contacto con la **Poza** muere irremediablemente.

PUNICIÓN

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Coste:** 1 de Agua bendita
- **Requisito:** El lanzador ha de practicar una religión de moralidad buena y/o conservadora.

Efecto: Lanzas agua bendita sobre tus manos, que se iluminan con luz divina, y la arrojas sobre una criatura que consideres infame y blasfema, causándole 1d6+1 de Daño.

RAÍCES DE DRÍADE

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** **Agilidad**, 4 + Nivel de Poder

Efecto: Varias enredaderas surgen de la tierra y **Paralizan** al objetivo, causándole tantos puntos de **Daño** por veneno como **Nivel de Poder**. Para librarse del efecto, hay que superar una **Tirada de Salvación**.

SAETA GÉLIDA

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (10m)

Efecto: Una esquila de escarcha helada aparece entre tus dedos, y la arrojas a gran velocidad hacia el objetivo. Causa 1d6 de Daño por frío y, si impacta, el objetivo sufrirá una penalización -1 a su Movimiento durante su próximo Turno.

SUFRIMIENTO

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (6m)

Efecto: Provocas que una ráfaga de aire gélido emerja bajo el objetivo, causándole 1d6+1 de **Daño** por frío e impío.

TOQUE NARCÓTICO

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Salvación:** Físico, 4 + Nivel de Poder

Efecto: Introduces tus dedos en un plano alterno, paralelo al que te encuentras, para extraer una pizca de polvo adormecedor, que dispersas enfrente de las vías respiratorias del objetivo. Una criatura afectada por el **Poder** ha de realizar una **Tirada de salvación** para evitar caer dormida (**Indefenso**). Los seres que no respiran o carecen de sistema respiratorio son inmunes a los efectos de este **Poder**.

TRAMPA MÁGICA

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Toque (2m)

Efecto: Creas un sello de protección en un objeto de tu elección que se pueda abrir (una caja, una puerta, un armario, etc.). Cuando es abierto, el sello estalla causando 1d6+1 puntos de daño contundente a cualquier criatura adyacente.

TRANSMUTACIÓN CORPORAL

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Alteras la esencia que da forma a tu propio ser para adoptar la apariencia de otra criatura. Durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**, obtienes uno de los siguientes beneficios a tu elección.

- **Armas naturales** que causan 1d6+2 de Daño contundente, cortante o perforante (a tu elección). Sufres los cambios corporales necesarios para que estos apéndices surjan.

- **Alteración de la epidermis**, dándote resistencia a un tipo de elemento (frío, fuego, relámpago, veneno, ácido).
- Un **cambio de apariencia** burdo, fácil de distinguir cara a cara, pero indistinguible en la lejanía. Puedes asumir la forma de cualquier criatura que tenga una masa corporal similar a la tuya, pero tus ropajes no se adaptan ni cambian.

VÍNCULO PROTECTOR

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Toque (2m)

Efecto: Concentras poder místico en tus manos y lo imbuyes en el cuerpo de un objetivo aliado. El objetivo obtendrá una bonificación +1 a **Defensa** y a **Cobertura** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder** si permanece en un radio de 6 metros (3 Casillas) o menos de ti.

VISIÓN CORRUPTA

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Salvación:** Físico, 2 + Nivel de Poder

Efecto: Una niebla gruesa y espesa cubre los ojos del objetivo, causándole **Ceguera** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

TERCER CÍRCULO

ARMADURA DE MANÁ

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Lanzador

Efecto: Sobrecargas tu espíritu con fuerzas arcanas, canalizando tu energía mágica hacia el exterior. Durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**, cada vez que sufras daño, lo sustraes de tus **Puntos de Maná** en lugar de tus **Puntos de Salud**.

AURA DE CURACIÓN

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Lanzador (2m)

Efecto: Cura 2 **Puntos de Salud** a todos los aliados, lanzador inclusive, en un radio de 12m (6 Casillas) durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**.

AURA DE PESTILENCIA

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Lanzador (2m)

Efecto: Liberas una repugnante nube gaseosa a tu alrededor que provoca arcadas y malestar a quienes osen estar cerca de ti. Durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**, cualquier criatura viva que finalice su **Turno** adyacente a ti sufre 1d6+2 puntos de **Daño** de veneno.

BOMBA ÁCIDA

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** **Agilidad**, 3 + Nivel de Poder

Efecto: Una esfera de lodo primigenio se forma en un punto a tu elección, estallando tantos **Turnos** como 5 – **Nivel de Poder** (mínimo 1) y causando 3d6 de daño por ácido a cada criatura adyacente. Golpear la **Bomba ácida** antes de que detone provoca que explote antes de tiempo, obligando a las criaturas afectadas a realizar una **Tirada de salvación** o caer **Derribadas**.

CAMINAR DE LOS VIENTOS

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Distancia (6m)

Efecto: Embrujas las piernas del objetivo con energía del viento, permitiéndole moverse a gran velocidad. Otorga +1 **Movimiento** durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**.

CHISPA AURAL

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (6m)

Efecto: Provocas un estallido de energía concentrada en las proximidades del objetivo, causándole 1d6+2 de **Daño** neutral e ignorando su **Característica** Blindaje.

CIERRE ARCANO

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Toque (2m)

Efecto: Manipulas las hebras místicas de la realidad para bloquear con fuerza arcana una cerradura. Cualquiera puede forzarla mediante fuerza bruta, pero si alguien quiere forzarla con ganzúas o una herramienta similar, la **Dificultad** equivale a 8 + Nivel de Poder.

CÍRCULO ÍGNEO

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Lanzador (4m)

Efecto: Generas un aura llameante a tu alrededor que calienta el aire y hace arder a todos los objetivos en un radio de 4m (2 Casillas) de ti. Causa 1d6+3 de **Daño** por fuego.

CORCEL DE LOS ASTROS

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Adyacente (2m)

Efecto: Convocas a través de las capas de realidad a una criatura fiel que te sirve como montura y aliado durante tantas horas como **Nivel de Poder**. La primera vez que uses este **Poder**, has de elegir el tipo de animal (consulta con el **Director de juego**) que te servirá, y has de ser capaz de usarlo como montura. Si la criatura es reducida a 0 **Puntos de Salud** o menos, su cuerpo se disipa en partículas astrales y no podrás volver a invocarlo hasta que hayan pasado 24 horas.

CRECIMIENTO VITAL

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Distancia (2m + 2m por **Nivel de Poder**)
- **Acción:** Menor

Efecto: Evocas energías positivas y vigorizantes con un rápido gesto. Sana 1d6 **Puntos de Salud** al objetivo.

DIABLOS OSCILANTES

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Lanzador (2m)
- **Salvación:** **Agilidad**, 3 + Nivel de Poder

Efecto: Mediante hechizos armeros y cánticos informes, arrancas de un plano de existencia demoníaco a 1d6-2 diablillos (mínimo 1) que revolotean a tu alrededor durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Mientras estos seres estén a tu lado, cada criatura que pase junto a ti tendrá que realizar una **Tirada de salvación** o recibir 1d6 de **Daño** perforante y 1d6 de daño por fuego. Los diablillos son etéreos y no pueden ser afectados por armas o **Poderes**, aunque pueden ser disipados.

GLOSOLALIA

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Lanzador (2m)

Efecto: El fuego bullente de los infiernos se enrosca alrededor de tu lengua y de tus oídos, otorgándote la capacidad de entender cualquier idioma hablado durante 10 minutos por **Nivel de Poder**. Las criaturas que conozcan al menos un idioma también comprenderán tus palabras, si bien tu voz sonará constreñida y demoníaca.

MURO DE PIEDRA

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia (6m)

Efecto: Das forma a las partículas místicas que flotan por la existencia y las moldeas para crear un muro de piedra temporal. Creas un muro de 4 metros de altura (2 Casillas) y una longitud en metros igual al **Nivel de Poder**, que dura tantos **Turnos** como **Nivel de Poder** / 2 (redondeando hacia abajo). Puedes darle la forma que desees, siempre que cada una de sus Casillas estén adyacentes.

QUITAR MALDICIÓN

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Toque (2m)

Efecto: Entrás en comunión con el alma del objetivo y empleas tu influencia mística para librarle de cualquier **Condición** causada por **Maldiciones** de **Tercer Círculo** o inferior.

Potenciar: Puedes incrementar la potencia de **Quitar maldición** en un **Círculo** superior por cada 2 **Puntos de Maná** adicionales consumidos.

RAYO LLAMEANTE

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Alcance (6m)

Efecto: Señalas con el dedo índice a tus objetivos y de la punta emergen dos rayos luminiscentes y abrasadores, que causan 1d6+1 de daño por fuego. Puedes elegir uno o dos objetivos que estén al alcance del **Poder**.

Potenciar: Por cada 2 **Puntos de Maná** adicionales que consumas, creas un rayo adicional.

TORBELLINO DE ARENA

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Adyacente (2m)
- **Salvación:** **Agilidad**, 11

Efecto: Conjuras una ráfaga de viento y arena de 4m por 4m en un espacio adyacente a ti. El torbellino se mueve 2m (1 Casilla) a tu voluntad durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**, y cualquier criatura que entre en contacto con él sufre 1d6 de daño contundente y ha de realizar una **Tirada de salvación** para evitar caer **Derribado**.

VIGILIA DE MUERTE

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Toque (2m)

Efecto: Las fuerzas de ultratumba se entrelazan con el espíritu del objetivo, protegiéndole temporalmente de una muerte prematura. Durante 10 minutos por **Nivel de Poder**, si el objetivo sufre un **Daño** que lo dejaría a 0 **Puntos de Salud** o menos, en lugar de quedar Inconsciente o **Muerto**, sus **Puntos de Salud** se ajustan a 1 y el efecto finaliza. **Vigilia de muerte** no protege de un fallecimiento natural o por causas sobrenaturales, como la desintegración o la galvanización.

VÍNCULO DE MANÁ

- **Tercer Círculo**
- **Coste:** 0.
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Distancia (10m)

Efecto: Moldeas tu energía espiritual para poder transferirla a otros seres vivos. Puedes perder tantos Puntos de Maná como Nivel de Poder, y el objetivo recuperará dicha cantidad.

CUARTO CÍRCULO

CONFUSIÓN

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** 4 + Nivel de Poder

Efecto: El ambiente alrededor del objetivo se trastorna con magia demoníaca, infundiéndole un dolor de cabeza inaguantable y abrumando su mente con imágenes surrealistas y esotéricas. El objetivo queda **Confundido** hasta que supere la **Tirada de salvación**, que realizará al comienzo de cada uno de sus **Turnos**.

DESCARGA SOMBRÍA

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Etiquetas:** Convocación

Efecto: Liberas una descarga de energía sombría repleta de poder oscuro que causa 2d6+1 de **Daño** impío al objetivo. Si el objetivo no es una criatura viva, recibe la mitad de Daño.

Especial: Si el objetivo es una criatura viva y sus **Puntos de Salud** son reducidos a 0 o menos como resultado del **Daño** de este **Conjuro**, su cuerpo se desintegrará en cenizas necróticas.

Al siguiente **Turno** de haber muerto, de dichas cenizas se levantará un **Esqueleto renqueante** que atacará al ser vivo más cercano, y mantendrá su forma durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

ESQUELETO RENQUEANTE

- **Puntos de Salud:** 1
- **Defensa:** 10
- **Voluntad:** Inmune
- **Salvaciones:** Inmune
- **Movimiento:** 3
- **Ataque:** Golpetazo +7 contra **Defensa**; 1d6+1 de Daño contundente.

ENJAMBRE DE INSECTOS

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** Agilidad, 4 + Nivel de Poder

Efecto: Una nube de insectos hambrientos surgen alrededor de tu mano y vuelan a toda velocidad hacia la criatura que designes. Éstos picotean y muerden, causando 2d6 de **Daño** por veneno; tras haber sido atacado por los insectos, el objetivo ha de superar una **Tirada de salvación** o sufrir 1d6 de **Daño** por veneno adicional durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**. Si falla la **Tirada de salvación**, puede repetirla cada **Turno** tras sufrir el **Daño** indicado.

ESFERA CORROSIVA

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** Agilidad 10

Efecto: Creas un orbe formado por ácido corrosivo y lo arrojas hacia el objetivo; este ha de realizar una Tirada de salvación. Si no la supera, sufre 3d6 de Daño por ácido, mientras que si tiene éxito, sólo sufre 1d6+3 de Daño por ácido.

Potenciar: Por cada 2 Puntos de Maná adicionales consumidos, aumentas en 1 punto la Dificultad de la Tirada de salvación.

FULGOR CELESTIAL

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Objetivo:** una criatura aliada

Efecto: Liberas una pequeña chispa de luz divina en el interior de uno de tus aliados, provocando que destellos refulgentes surjan de su ser.

Durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**, el objetivo emitirá un fulgor brillante en un radio de 2m (1 Casilla). Los muertos vivientes que entren en el área de efecto sufrirán 2d6 puntos de **Daño** radiante, mientras que los seres que no sean constructos sufrirán una penalización -2 a las **Tiradas de ataque** realizadas contra el objetivo. Adicionalmente, el objetivo sufrirá una penalización -1 a su **Movimiento**.

Potenciar: Por cada 2 **Puntos de Maná** consumidos adicionalmente, aumentas el tamaño del **Fulgor celestial** en 2m (1 Casilla).

HÁLITO DE ULTRATUMBA

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (2m)
- **Objetivo:** Un área de 4m x 4m adyacente a ti.
- **Salvación:** **Físico**, 4 + Nivel de Poder

Efecto: Aúnas vapores crípticos de cementerio en tu cavidad bucal, exhalando una ola de aire apesados que corroe la piel y oxida los metales, causando 1d6 de **Daño** por veneno y 1d6 de **Daño** impío a cada uno de los objetivos en el interior del área de efecto. Cada objetivo afectado por el **Hálito de ultratumba** ha de superar una **Tirada de salvación** o quedar **Enfermo** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

INVOCAR ELEMENTAL MENOR

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (2m)
- **Etiquetas:** Convocación

Efecto: Convocas un ser elemental menor del tipo que elijas en una Casilla adyacente a ti. Esta criatura estará a tus órdenes durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

Potenciar: Por 6 **Puntos de Maná** adicionales puedes convocar otro elemental adicional o hacer que el primero que invoques dure hasta el final del **Combate**.

IRA DE LA NATURALEZA

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Salvación:** **Físico**, 4 + Nivel de Poder
- **Etiquetas:** Convocación

Efecto: Canalizas a través de ti una parte de la rabia que ha acumulado la tierra a lo largo de las eras, haciendo que surjan 1d6-1 (mínimo 1) enredaderas en un área de 4m x 4m (2 Casillas) a tu elección. Durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**, estas enredaderas atacarán a cualquier criatura que consideres enemiga.

ENREDADERA FURIOSA

- **Puntos de Salud:** 8
- **Defensa:** 9
- **Voluntad:** Inmune
- **Salvaciones:** Inmune
- **Movimiento:** 0
- **Ataque:** Latigazo +10 contra **Defensa**; 1d6+3 de Daño perforante y el objetivo sufre 2 puntos de Daño continuado si no supera una **Tirada de salvación**.

MALDICIÓN DE LOS ELEMENTOS

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** Intuición, 4 + Nivel de Poder

Efecto: Al conjurar las energías elementales de la teluría, rasgas la conexión espiritual del objetivo con la urdimbre, haciendo que un elemento de tu elección le cause el doble de Daño durante 1 **Turno** por **Nivel**. El objetivo puede librarse de esta **Condición** superando una **Tirada de salvación**.

MURO DE FUEGO

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (6m)

Efecto: Evocas una muralla de fuego místico que causa 1d6 de **Daño** por fuego a quien finalice su **Turno** adyacente o la atraviese. El muro mide 4 metros de altura (2 Casillas) y tiene una longitud en metros igual al **Nivel de Poder**, que dura tantos **Turnos** como **Nivel de Poder** / 2 (redondeando hacia abajo). Puedes darle la forma que y el color desees, siempre que cada una de sus Casillas estén adyacentes.

NUBE SOMNÍFERA

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Distancia (16m)
- **Salvación:** **Mente**, 8 + Nivel de Poder

Efecto: Nube de polvo estelar que adormece a los afectados en un radio de 6m por 6m (3x3 Casillas). Se ha de realizar **Tirada de Salvación** en el momento de sufrir el efecto; si no se supera, el objetivo queda dormido durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**.

OLA SALVAJE

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (2m > 8m)

Efecto: Un torrente de agua marina surge frente a ti (en la Casilla adyacente que tengas enfrente), ocupando un espacio de 4m por 4m (2 Casillas).

Esta ola avanza durante 8m (4 Casillas), arrollando todo lo que se encuentre por delante. Cada objetivo que sea golpeado por la marejada sufre 2d6+1 de **Daño** por frío y queda empapado; cualquier fuego que se pueda sofocar por agua es consumido si le alcanza la **Ola salvaje**.

PULSO DE SANACIÓN

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Distancia (8m)

Efecto: Invocas un aura curativa y fortificante que cubre a tus aliados con luz divina. Restauras 2d6 **Puntos de Salud** a un objetivo aliado y si hay un aliado cerca, le cura 1d6 **Puntos de Salud**. Sólo puede beneficiarse un aliado.

Potenciar: Por cada 2 **Puntos de Maná** adicionales, puedes curar a un objetivo adicional alrededor del primer objetivo.

RUNAS DE POTENCIACIÓN

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Lanzador
- **Etiquetas:** Ritual

Efecto: Dibujas con tinte arcano un círculo de poder, que ocupa 1 Casilla, que incrementará tus capacidades como lanzador de **Conjuros** durante 10 minutos por **Nivel de Poder**. Elige una **Escuela de Magia** cuando lances este **Conjuro**; mientras estés en el interior de las **Runas de potenciación**, obtendrás una bonificación +4 para las **Tiradas de lanzamiento** de los **Conjuros** de dicha **Escuela**.

VIAJE POR LA URDIMBRE

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Objetivo:** Una Runa de viaje marcada con el Conjuro Marca arcano.

Efecto: Despiertas la magia contenida en una **Runa de viaje**, abriendo el portal minúsculo que albergan dichos artefactos y permitiéndote viajar hacia la localización guardada a ti y a tantas criaturas adicionales como **Nivel de Poder**.

VIENTOS DE MUERTE

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Lanzador (4m)

Efecto: Propagas sobre tu cuerpo un aura de putrefacción que interfiere con tu conexión a la urdimbre arcano. Durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**, siempre que tengas que gastar **Puntos de Maná**, puedes extraer la esencia de las criaturas y vegetales a tu alrededor para pagar dicho **Coste**, causando 1 punto de **Daño** por **Punto de Maná** requerido.

El **Director de juego** elige qué criaturas son afectadas por los **Vientos de muerte**.

QUINTO CÍRCULO

BENDECIR EL CUERPO

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Toque (2m)

Efecto: El objetivo recuperará 1d6 **Puntos de Salud** adicionales cuando sea sanado mediante **Conjuros**, objetos u otras habilidades durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**.

DESTELLO AURAL

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (6m)

Efecto: Generas un estallido de energía luminosa en el rostro del objetivo, causándole 3d6 de Daño neutral e ignorando su **Característica** Blindaje.

IRA CELESTIAL

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Distancia (20m)
- **Requisito:** El objetivo ha de ser un muerto viviente o un ser de las sombras.

Efecto: Un rayo de furia deífica cae sobre el objetivo, quemándole con luz sagrada y causándole 1d6 de daño radiante. Por cada **Nivel de Poder** por encima de 1, obtiene +1 al daño (aplicándose la escala de daño).

PROMINENCIA

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Elemental
- **Alcance:** Distancia (20m)

Efecto: Evocas dos discos ardientes que vuelan por el aire hacia dos objetivos distintos, que no estén separados entre sí por más de 10m y que estén al alcance de la visión del lanzador. Cada disco causa 2d6 de Daño por fuego, y el lanzador puede dirigir ambos hacia un mismo objetivo.

Potenciar: Puedes consumir 3 Puntos de Maná adicionales para crear un tercer disco llameante.

SEXTO CÍRCULO

GRABACIÓN ARCANAS

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Objetivo:** Una Runa de viaje limpia

Efecto: Imprimes todos los datos de tu localización mediante un gesto místico en una **Runa de viaje** limpia. Más adelante, podrás utilizar el Conjuro **Viajar por la urdimbre** para activar dicha **Runa** y viajar por la urdimbre arcana hacia el lugar dónde la grabaste.

HURACÁN

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Distancia (10m)

Efecto: Convoca un tornado de destrucción de 4m por 4m (2x2 Casillas) que se mueve de manera aleatoria durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Causa 2d6+1 de Daño a toda criatura y objeto que entre en su área de efecto.

PROTECCIÓN CONTRA LA MUERTE

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Distancia (10 m)

Efecto: Envuelves al objetivo en un aura sagrada de fuerza celeste, volviéndole resistente a efectos de muerte súbita, maldiciones y succión durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**.

YUGO DE LOS MUERTOS VIVIENTES

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Requisito:** El objetivo ha de ser un muerto viviente.
- **Salvación:** Físico, 12 + Nivel de Poder

Efecto: De tus yemas emerge el juicio deífico de tu fe, consumiendo hasta las cenizas a las abominaciones de la no muerte; el objetivo ha de superar una **Tirada de Salvación**; si falla, es destruido por completo si es una criatura de un poder medio o sufrirá 4d6 de daño si es una entidad muy poderosa.

SÉPTIMO CÍRCULO

RESURRECCIÓN

- **Séptimo Círculo**
- **Escuela:** Divina
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Requisito:** El objetivo debe ser un cadáver que no lleve muerto más de 48 horas. Si por cualquier motivo ha perdido partes del cuerpo o es sólo una porción del cuerpo, lo que falte se regenerará en tantas horas como 20 - **Nivel de Poder**.

Efecto: Devuelve la vida a un cadáver por completo sin ningún tipo de secuelas. El resucitado tendrá que pagar tantos Puntos de Experiencia como $100 - (\text{Nivel de Poder} * 10)$ tras disfrutar la **Resurrección**; en caso de que no los tenga, podrá pagarlos mientras vaya obteniéndolos.

Si vuelve a morir sin haber pagado esta deuda de **Puntos de Experiencia**, no podrá ser resucitado de nuevo.

TEMPESTAD VENGATIVA

- **Séptimo Círculo**
- **Escuela:** Naturaleza
- **Alcance:** Lanzador (2m)

Efecto: Hace que el cielo ruja y se quiebre durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**; caerá lluvia ácida y rayos mortales impactarán en un área de 12m (6 Casillas) alrededor del lanzador cada **Turno** que esté la tempestad activa. Toda criatura, excepto el lanzador, que se vea afectada por este **Conjuro** sufrirá $2d6+2$ de Daño ácido y de relámpago.

CAPÍTULO 28: LAS TABLAS DE SLAT-DEANAICH

Cuentan las leyendas que el infame lanzador de conjuros **Slat-Deanaich** registró todos sus secretos en gruesas tablas de piedra, codificadas en un idioma incomprensible para el resto, en una última burla a la cordura de los mortales. Fue un poderoso ogro arcanista, y la escasa información que se pudo extraer de la región donde se hallaron sus restos mortales hace sospechar que **Slat** fue uno de los causantes del quiebro de la **Urdimbre**.

Se desconoce cuál fue su sino, pero lo más probable es que el abuso que hacía de los poderes arcanos fuese lo que acabó con él. Se han pasado muchas historias mediante la tradición oral sobre los terribles y blasfemos actos de **Slat-Deanaich**: profanación de lugares sagrados, hostigamiento a pequeñas aldeas empleando los cuerpos sin vida de sus seres queridos e incluso incursiones a planos de existencia gris, zonas prohibidas para los mortales. De ahí el origen de su nombre: **Slat** (*Profanador*) **Deanaich** (*de los Vivos*). La desaparición de este abyecto ser fue un alivio para los moradores de la antigüedad, y que se conserve un ápice de sus abominables secretos es ya una ofensa para la civilización.

Sin embargo, los mortales no aprenden de los errores del pasado, y aquí se encuentran transcritos los peligrosos hechizos de aquel antiguo brujo. Cualquier estudiante de magia debería ser capaz de perfeccionarlos con el debido estudio, aunque es menester informar que es muy probable que el despreciable **Slat-Deanaich** se apropiase de los sortilegios y secretos de aquellos a los que derrotaba. Si bien la mayoría de estos **Conjuros** fueron concebidos para hacer el mal, un arcanista digno sabrá emplearlos para el bien común.

NUEVOS CONJUROS

PRIMER CÍRCULO

MARCHITAR

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (10m)

Efecto: Mustias cualquier planta sobre la que se lance el **Conjuro**. Si el objetivo es una criatura que sea considerada como planta, sufre tanto daño impío como **Nivel de Poder** / 2 (mínimo 1).

Potenciar: Puedes gastar 2 **Puntos de Maná** adicionales para causar tanto daño impío como **Nivel de Poder**.

PROFANACIÓN CARMESÍ

- **Primer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Personal (2m)
- **Etiquetas:** Diario, Ritual
- **Objetivo:** El cadáver de una criatura inteligente.

Efecto: Evocas una niebla roja y corrupta que transforma al objetivo en tantos **Huesos malditos** como **Nivel de Poder**. Necesitarás estos materiales para ciertos **Conjuros** de las **Tablas de Slat-Deanaich**.

Potenciar: Puedes gastar 2 **Puntos de Maná** adicionales para crear tantos **Huesos malditos** como **Nivel de Poder** x2.

SEGUNDO CÍRCULO

ESTALLIDO DIMENSIONAL

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (10m)

Efecto: Rasgas el nexo entre dimensiones en las proximidades del objetivo, causando 1d6+1 de daño neutral e ignorando su resistencia a la magia por tantos puntos como **Nivel de Poder**.

Potenciar: Puedes gastar 4 **Puntos de Maná** adicionales para ignorar por completo la resistencia a la magia del objetivo.

FALSA VIDA

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Personal (2m)

Efecto: Obtienes 1d6 **Puntos de Salud** temporales; esta Salud adicional puede exceder el máximo y dura 1 hora por **Nivel de Poder** o hasta que se agote. Si sufres daño mientras posees **Puntos de Salud** temporales, se deben deducir primero. Solo puedes beneficiarte de una única aplicación de este **Conjuro**.

Potenciar: Puedes gastar 2 **Puntos de Maná** adicionales para obtener 2d6 **Puntos de Salud** temporales en lugar de 1d6.

ORBE TENEBROSO

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** Intuición 4 + Nivel de Poder

Efecto: Una funesta nube negra como la noche surge alrededor de la vista del objetivo, causándole **Ceguera** durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto.

PÚA ÓSEA

- **Segundo Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (ver descripción)
- **Requisito:** 1 Hueso maldito

Efecto: Haces levitar un hueso maldito carmesí y lo arrojas a gran velocidad hacia un objetivo situado a tantos metros como **Nivel de Poder** x2. El proyectil causa 1d6+1 de daño perforante e impío.

Potenciar: Puedes consumir 1 **Hueso maldito** adicional para aumentar el **Alcance** a **Nivel de Poder** x3 y causar 1d6+3 de daño en lugar de 1d6+1.

TERCER CÍRCULO

ALZAR HOMBRE CORRUPTO

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (2m)
- **Etiquetas:** Convocación
- **Requisito:** 2 Huesos malditos
- **Objetivo:** El cadáver de una criatura inteligente.

Efecto: Partes en varias esquirlas óseas los huesos malditos, que se quedan flotando ominosamente a tu alrededor. Después, se clavan en el cuerpo del objetivo, atravesando sus órganos internos y tomando el control temporalmente. Creas un [Hombre corrupto](#) que estará a tu servicio durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**.

Potenciar: Si consumes 2 **Huesos malditos** adicionales, el [Hombre corrupto](#) durará 24 horas o hasta ser destruido. Sólo puedes potenciar un **Conjuro** de **Convocación** de este modo.

ANCLA SOMBRÍA

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** Mente 6 + Nivel de Poder

Efecto: Una pesada ancla de sombras se forma sobre el cuello del objetivo, causándole **Parálisis** durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto. El uso de **Ancla sombría** en otro objetivo anula el primer efecto.

Potenciar: Puedes gastar 3 **Puntos de Maná** adicionales para afectar a otro objetivo adicional.

LUZ DE LUNA

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Objetivo:** Un objeto de tipo Arma
- **Acción:** Menor

Efecto: Hechizas un arma con energía plateada procedente de la luna, encantándola para causar 1d6 adicional de daño radiante y psíquico durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**.

MALDICIÓN DISCORDANTE

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Salvación:** Presencia 6 + Nivel de Poder

Efecto: Esclavizas momentáneamente la personalidad del objetivo, causándole **Confusión** durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto.

MANDALA HIPNÓTICO

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Lanzador (2m)
- **Salvación:** Intuición 6 + Nivel de Poder

Efecto: Tras evocar en tu mano chispas demoníacas, dibujas en el aire un patrón hipnótico herético, que embelesa y distrae a todo aquel que fije su vista en ti. Durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**, cada vez que una criatura te mire debe superar una **Tirada de Salvación** o sufrir **Fascinación** hacia ti por la duración de ese **Asalto**. No puedes controlar a quién afecta el **Mandala hipnótico**, aunque puedes finalizar sus efectos cuando desees.

Potenciar: Puedes gastar 3 **Puntos de Maná** adicionales para volver a tus aliados inmunes al efecto del **Mandala hipnótico** mientras esté activo. Esta potenciación no es permanente.

NUBE DE PUTREFACCIÓN

- **Tercer Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Requisito:** 2 Huesos malditos
- **Salvación:** Físico 6 + Nivel de Poder
- **Objetivo:** El cadáver de una criatura.

Efecto: Lanzas con desprecio los huesos malditos hacia un cuerpo cercano. La funesta magia negra que mora en su interior reacciona con los fluidos muertos del ser, haciendo que se pudra en una repugnante nube de peste y miseria. Causa 2d6 de daño por veneno y ácido, y **Enfermedad**, a todos los objetivos en un radio de 2m del cuerpo. Deben superar una **Tirada de Salvación** si quieren librarse del efecto.

Potenciar: Puedes gastar 2 **Puntos de Maná** adicionales para aumentar el radio de la **Nube** en 2 metros.

CUARTO CÍRCULO

ALZAR MUERTO VIVIENTE

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (2m)
- **Etiquetas:** Convocación
- **Requisito:** 3 Huesos malditos
- **Objetivo:** El cadáver de una criatura.

Efecto: Clavas agujones óseos imbuidos con tu magia oscura que resucitan como una abominación carente de intelecto al objetivo durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Este ser conservará las capacidades que tenía en vida, más no su voluntad o deseos.

Potenciar: Si consumes 3 **Huesos malditos** adicionales, el **Muerto viviente** durará 24 horas o hasta ser destruido. Sólo puedes potenciar un **Conjuro** de **Convocación** de este modo.

ATAR DEMONIO

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Salvación:** Presencia 8 + Nivel de Poder

Efecto: Mediante una rápida invocación profana, eres capaz de arrancar cadenas etéreas forjadas en fuego rasmáliko. Con ellas, puedes **Paralizar** a un objetivo considerado un demonio durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder**.

Potenciar: Puedes gastar 3 **Puntos de Maná** adicionales para aumentar en 2 la **Dificultad** de la **Tirada de Salvación**.

DETONACIÓN CADAVÉRICA

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Requisito:** 3 Huesos malditos
- **Objetivo:** El cadáver de una criatura.

Efecto: Lanzas con desprecio los huesos malditos hacia un cuerpo cercano. La funesta magia negra que mora en su interior reacciona con los fluidos muertos del ser, haciendo que libere una asquerosa explosión de vísceras, sangre y huesos. Causa 2d6+2 de daño contundente e impío a todos los objetivos en un radio de 2m del cuerpo.

Potenciar: Puedes gastar 3 **Puntos de Maná** adicionales para aumentar el radio de la **Detonación** en 2 metros.

FAUCE ASTRAL

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Dificultad:** Defensa
- **Coste:** 0

Efecto: De las profundidades de un plano enloquecido y no euclidiano, surge una hambrienta boca espectral que arranca 1d6 **Puntos de Maná** del objetivo y los imbuje en tu cuerpo, recuperándote tantos **Puntos de Maná** como daño causado.

INFUNDIR TERROR

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia
- **Salvación:** Mente 8 + Nivel de Poder

Efecto: Penetras en la mente del objetivo, arrasando a la luz sus temores más primordiales. Debe superar una **Tirada de Salvación** o tener **Miedo** de ti durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Cada Turno que pase bajo el efecto de **Infundir terror** debe repetir la **Tirada de Salvación** hasta superarla o estar a más de 100m de ti.

LANZA DE SOMBRAS

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (10m)

Efecto: Extiendes tu brazo y las sombras a tu alrededor se arremolinan en una larga lanza sombría, que sale despedida a gran velocidad hacia el objetivo, causándole 3d6 daño impío.

LUNA NUEVA

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia (8m)

Efecto: Concentras en la palma de tu mano un ápice de energía lunar, evocando sus secretos y moldeándolos para otorgar Invisibilidad al objetivo durante 1 minuto por **Nivel de Poder** o hasta que realice una acción distinta a moverse.

MALDICIÓN DE DEBILIDAD

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Salvación:** Presencia 8 + Nivel de Poder

Efecto: Centras tu magia en la personalidad el objetivo, alterándola mediante hebras demoníacas para debilitar su resistencia física y provocándole una penalización -2 a **Blindaje** durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto.

MALDICIÓN DEL CAOS

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Salvación:** Presencia 8 + Nivel de Poder

Efecto: Proyectas tu poder mágico sobre la personalidad del objetivo, infundiendo pensamientos ficticios de inutilidad y desesperación. Provoca una penalización -2 a todas las **Tiradas de Ataque** y uso de **Poderes** del objetivo durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto.

TENTÁCULOS NEGROS

- **Cuarto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (12m)
- **Salvación:** Agilidad 8 + Nivel de Poder

Efecto: De los pies del objetivo surgen varios tentáculos formados por sombras sólidas, tan oscuras como una noche sin luna, que lo aplastan y lo retienen durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. El objetivo sufre 1d6+3 de daño impío cada **Turno** que quede atrapado y debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto.

Potenciar: Puedes gastar 3 **Puntos de Maná** adicionales para aumentar en 2 la **Dificultad** de la **Tirada de Salvación**.

QUINTO CÍRCULO

ALZAR MALDITO

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (2m)
- **Etiquetas:** Convocación
- **Requisito:** 4 Huesos malditos
- **Objetivo:** El cadáver de una criatura inteligente.

Efecto: Los huesos malditos orbitan alrededor del cuerpo objetivo antes de clavarse en su cráneo. Lo transformarán en un [Maldito](#) durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**, tiempo en el que estará fielmente a tu servicio.

Potenciar: Si consumes 4 **Huesos malditos** adicionales, el [Maldito](#) durará 24 horas o hasta ser destruido. Sólo puedes potenciar un **Conjuro** de **Convocación** de este modo.

ERRADICAR

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Requisito:** El objetivo ha de ser una criatura invocada por un Poder con la Etiqueta Convocación.

Efecto: Todas las invocaciones están formadas por tejidos arcanos, y mediante este **Conjuro** eres capaz de reducir a cenizas cósmicas cualquier ser convocado. El objetivo se desvanece en el aire por completo, como si su tiempo de invocación hubiese finalizado.

ESCONDERSE EN LAS SOMBRAS

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Lanzador (2m)

Efecto: Tu impío cuerpo se funde con cualquier sombra cercana; incluso las que están alejadas por la luz se arrastran por los recovecos para cubrirte. Mientras estés cerca de una sombra, obtienes una bonificación +10 a **Sigilo** durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**.

MALDICIÓN ENFERMIZA

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Salvación:** Presencia 10 + Nivel de Poder

Efecto: Infectas la existencia del objetivo con enfermedades retóricas e ilusiones dolorosas de heridas supurantes. Durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**, el objetivo deberá sustraer 1d6 **Puntos de Salud** de cada curación que reciba.

OLVIDO

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Etiquetas:** Ritual
- **Salvación:** Mente 6/8/10 (según importancia del recuerdo) + Nivel de Poder

Efecto: Impregnas la mente del objetivo con tu blasfema presencia, visitando su memoria como si estuvieses en una vieja biblioteca.

Puedes borrar por completo un recuerdo del objetivo una vez hayas penetrado en su psique, pero podrá recuperarlo (a lo largo del tiempo) si supera una única **Tirada de Salvación**.

POSESIÓN MENTAL

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Salvación:** Mente 10 + Nivel de Poder

Efecto: Tras escudriñar indignamente en el interior de la psique del objetivo, expulsas tu existencia de tu cuerpo y te introduces a la fuerza en el de tu víctima. Durante 1 **Turno** por **Nivel de poder**, puedes controlar a voluntad al objetivo, aprovechándote de cualquier ventaja física que tenga. Tu cuerpo queda inconsciente durante la duración del **Conjuro** y el objetivo tiene derecho a realizar una **Tirada de Salvación** cada **Turno** para librarse del efecto.

Potenciar: Puedes gastar 5 **Puntos de Maná** adicionales para mantener cierto control sobre tu cuerpo, permitiéndote realizar una **Acción menor** (que no contemple violencia) con él durante tus **Turnos**.

ROBO DE IDENTIDAD

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (10m)
- **Requisito:** El lanzador debe ser capaz de ver y reconocer a la víctima. Puede ser una imagen, aunque si no es a color la **Dificultad** aumenta en +5.

Efecto: Al elegir a tu presa, alteras la composición orgánica de tu cuerpo para adoptar su apariencia física durante 1 hora por **Nivel de Poder**. Recuerda que no adquieres ni sus dejes ni su personalidad, por lo que tendrás que emplear **Subterfugio** para hacerte pasar por esa persona.

Potenciar: Puedes gastar 3 **Puntos de Maná** adicionales para absorber ciertos manierismos o expresiones del objetivo, obteniendo una bonificación +2 a las **Pruebas** de **Subterfugio** para hacerte pasar por él.

SILENCIO NOCTURNO

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia (8m)
- **Salvación:** Intuición 10 + Nivel de Poder

Efecto: De la siniestra superficie lunar evocas una pequeña parte de su ambiente, enmudeciendo a un objetivo y causándole **Silencio** durante tantos **Turnos** como **Nivel de Poder** o hasta que supere una **Tirada de Salvación**.

TOQUE VAMPÍRICO

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Dificultad:** Defensa

Efecto: Golpeas o apuñalas a tu objetivo, encantando la sangre que brota de la herida para que sea absorbida por tu piel. Causas 2d6 de daño impío y recuperas tantos **Puntos de Salud** como el daño causado. Si canalizas este **Conjuro** a través de un arma, ignoras el **Blindaje** de la víctima.

TRANSFUSIÓN DE DOLOR

- **Quinto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Dificultad:** Defensa
- **Requisito:** Debes haber sufrido daño en la última hora y no haber recibido sanación alguna.

Efecto: Las yemas de tus dedos se vuelven bocas hambrientas repletas de finos colmillos, que transfieren hasta la mitad del daño que ha soportado tu cuerpo en la última hora al objetivo.

Ejemplo: Girlov tiene 40 **Puntos de Salud** y ha sufrido varios espadazos que le han reducido a 10 **Puntos de Salud** (40 - 30 = 10). Mediante **Transfusión de dolor** puede provocar hasta 15 puntos de daño a un objetivo, pues es la mitad de 30, que es la cantidad de daño que ha sufrido en la última hora. Si hubiese sido sanado, este **Conjuro** sería inefectivo.

Potenciar: Puedes gastar 5 **Puntos de Maná** adicionales, puedes transferir todo el daño que ha soportado tu cuerpo en lugar de la mitad.

SEXTO CÍRCULO

GARRA VAMPÍRICA

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (10m)

Efecto: Conjuras una garra espectral que rebosa energía carmesí y dejas que se abalance sobre tu objetivo. El ataque es cruel y espectacular, causando 3d6 de daño impío, derramando un montón de sangre y sanándote la misma cantidad de daño causado.

LLUVIA DE ESTRELLAS

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Arcana
- **Alcance:** Distancia (20m)
- **Objetivo:** Una criatura o una Casilla dentro del **Alcance** del **Poder**.

Efecto: Del insondable vacío sideral viajan a toda velocidad miles de fragmentos estelares hacia la ubicación que designas mediante tu poderío arcano, barriendo un área de 6m por 6m (3 **Casillas**) centrada en el objetivo con fuego astral. Cada criatura en el radio de efecto del **Conjuro** sufre 2d6 de daño radiante y 1d6 de daño psíquico mientras arde en llamas plateadas refulgentes.

Potenciar: Puedes gastar 6 **Puntos de Maná** adicionales para aumentar el área de la **Lluvia de estrellas** a 10m por 10m (5 **Casillas**).

MALDICIÓN DE PESADUMBRE

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Dificultad:** Voluntad
- **Salvación:** Presencia 12 + Nivel de Poder

Efecto: Proclamas una sarta de insultos y herejías en un idioma blasfemo para hacer temblar la voluntad del objetivo, haciendo que sufra 1d6 de daño adicional de cualquier **Conjuro** dañino durante 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Debe superar una **Tirada de Salvación** si quiere librarse del efecto.

MALDICIÓN DE VÍNCULO MORTAL

- **Sexto Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Distancia (6m)
- **Objetivo:** Dos criaturas al alcance del Conjuro.
- **Dificultad:** Voluntad más alta
- **Salvación:** Físico 12 + Nivel de Poder

Efecto: Unes, sin que nadie te haya dado permiso, las almas de dos objetivos mediante artes diabólicas y un cordón de cobre espectral. Mientras dure el efecto de la **Maldición de vínculo mortal** (2 **Turnos** por **Nivel de Poder**), las dos víctimas están unidas espiritualmente; esto significa que, si uno de los dos muere mientras la **Maldición** esté activa, el otro sufrirá tanto daño impío como los **Puntos de Salud** máximos del fallecido. Al finalizar cada **Turno**, cada uno de ellos puede superar una **Tirada de Salvación** para librarse del efecto. Basta con que uno se libere para que finalice la **Maldición**.

SÉPTIMO CÍRCULO

NIEBLA CARMESÍ

- **Séptimo Círculo**
- **Escuela:** Nigromancia
- **Alcance:** Distancia (2m)
- **Requisito:** 6 Huesos malditos

Efecto: Masticas el polvo de los huesos malditos y te lo tragas, generando en tus pulmones un gas maligno procedente de una existencia letal. Cuando lo exhalas, creas un área de 6m x 6m de niebla rojiza que durará 1 **Turno** por **Nivel de Poder**. Todo aquel que entre en –o permanezca en el interior de– la zona neblinosa sufrirá 3d6 de daño impío y tú recuperarás tantos **Puntos de Salud** como daño causado. Tú eres inmune a los efectos de la **Niebla carmesí**.

SEMILLA CINÉREA

- **Séptimo Círculo**
- **Escuela:** Demonología
- **Alcance:** Toque (2m)
- **Dificultad:** Defensa

Efecto: De los fuegos de un mundo ardiente arrancas un trozo de tierra flamígera, que moldeas hasta darle forma de una Semilla cinérea, y la plantas en el alma del objetivo, condenándola a estallar en tantos **Turnos** como 11 – **Nivel de Poder**. Cuando detona, causa 5d6 de daño por fuego al objetivo y 3d6 de daño por fuego a cada criatura en un radio de 4m (2 **Casillas**) a su alrededor. No es posible parar la cuenta atrás de una **Semilla cinérea** una vez se pone en marcha.

Potenciar: Tras haber impregnado a un objetivo con la **Semilla cinérea**, puedes gastar 10 **Puntos de Maná** en cualquier momento, sin requerir **Acción**, para forzar la detonación.

BESTIARIO

A nivel de juego, estos seres actúan tras quien los haya invocado (en el orden de **Iniciativa**) y obedecerán sus órdenes de forma instantánea hasta con el máximo de sus capacidades. Los muertos vivientes creados por estos sortilegios son muy sumisos, y no deberían volverse en contra de su creador a no ser que éste pifíe la **Tirada de lanzamiento**, evento que podría generar situaciones muy interesantes.

HOMBRE CORRUPTO

Hombre corrupto				Desafío 38	
<i>No muerto de Tamaño Normal</i>				<i>35 Puntos de Salud</i>	
Energía	0	Movimiento	3 casillas	Iniciativa	+5
Blindaje	2	Defensa	10	Voluntad	9
Físico	Agilidad	Mente	Intuición	Presencia	Suerte
7	3	0	3	4	1
ACCIONES					
Asalto zombi				<i>Natural; Alcance: 2m (1 C)</i>	
+10 vs. Defensa; Causa 2d6 de Daño contundente.					

MALDITO

Maldito				Desafío 75	
<i>No muerto de Tamaño Normal</i>				<i>51 Puntos de Salud</i>	
Energía	0	Movimiento	3 casillas	Iniciativa	+6
Blindaje	5	Defensa	15	Voluntad	11
Físico	Agilidad	Mente	Intuición	Presencia	Suerte
8	6	0	4	3	2
ACCIONES					
Garrazo				<i>Natural; Alcance: 2m (1 C)</i>	
+10 vs. Defensa; Causa 1d6+2 de Daño cortante.					
Vómito repulsivo				<i>Natural; Alcance: 6m (3 C)</i>	
+6 vs. Cobertura; Causa 1d6+1 de Daño por ácido.					



LIBRO 5
AVENTURAS

CAPÍTULO 29: LLANTO ESPECTRAL

INTRODUCCIÓN

El documento que tienes entre tus manos es una aventura para el juego de rol **Athkri**, ambientada en el mundo de fantasía heroica **Ylat**, aunque puedes adaptarla para tu escenario de campaña sin demasiada dificultad.

Esta aventura está orientada para un grupo de jugadores cuyos personajes sean iniciales o de un nivel bajo. Pero recuerda que si no es así, siempre la puedes cambiar.

Los aguerridos aventureros que acepten el desafío que el **Director de Juego** les tiene preparado deberán lidiar con un espectro algo enfadado y la avaricia de un demonio ígneo.

COMIENZO DEL VIAJE

El grupo de aventureros se encuentra tranquilamente tomando unos tragos de hidromiel o cerveza en su taberna favorita. Hace semanas que no viven ninguna aventura y están algo aburridos. Alguno de ellos ve que un chico que acaba de llegar está preguntando algo por los grupos que también se encuentran en la taberna. Una prueba de Intuición + Atención a Dificultad 15 (normal) le permitirá oír que ofrece muchas monedas a quien le pueda ayudar antes de que se acerque. Por fin, se les llega el turno a ellos. Se presenta con el nombre de **Dan**.

Dan es un joven humano de mediana edad. De pelo castaño a media melena, muy alto y delgado. Se le ve con muchas ganas de vivir aventuras. Es un chico un tanto tímido pero cuando se siente a gusto con la gente es muy campechano.

Está algo fatigado por la caminata, lleva varios días sin descansar ni probar bocado. Aunque el grupo no esté mucho por la labor, este se sienta a su lado. Si le ofrecen algo de comer no lo rechazará, si no, intentará dar pena para conseguir algo de comida. Iniciada la conversación, ya sea porque los jugadores tienen consigo sus armas o se vea alguna cicatriz, se percatará que son aventureros.

Vive en **Mens**, un pueblo que no se encuentra muy lejos de allí. El alcalde del pueblo le ha enviado en busca de alguien que les ayude a resolver un pequeño problema económico que perturba a toda la localidad, y ese «alguien» sería muy bien recompensado por la ayuda.

Una vez el grupo se interese por lo que Dan tiene que contarles, este les habla que a medio día de Mens se encuentra una casona abandonada, que pertenecía a **familia Grera**. Eran conocidos en el pueblo porque todos los domingos bajaban a pasar el día con el resto de la comunidad y durante **la Fiesta de la Cosecha** se hospedaban en la taberna. Nunca habían tenido ningún problema con nadie y la familia era bastante agradable.

Hasta hace unos 10 años.

La familia desapareció y no se volvió a saber nada de ellos. Ahora el alcalde **Godi** quiere recuperar de la casona un préstamo que les hizo hace 10 años por una supuesta reforma en la casona.

Si el grupo preguntase por qué nadie ha ido antes a recuperar dicho préstamo, Dan explicará que ningún vecino, ni si quiera el propio alcalde, se atreve a acercarse a la casona. En el pueblo se rumorea que al estar abandonada está encantada por fantasmas y espíritus.

LA MISIÓN

Cuando Dan termine de poner al día a nuestro grupo de aventureros de cuál es la situación en Mens este les hablará de la misión.

Lo que Godi quiere es que se adentren en la casona y saqueen todo lo que puedan y tenga valor. Una vez se hagan, más o menos, con el valor aproximado de la deuda deberán volver a Mens.

Dan no sabe a cuánto asciende dicha deuda, en el pueblo todos saben lo del préstamo pero solo el alcalde sabe realmente a cuánto asciende la suma.

LA RECOMPENSA

Como no hay misión sin recompensa, Dan les habla de ella. Él correrá con todos los gastos del viaje (comida y hospedaje) más 600 monedas. El pago de las monedas se realizará 1/3 a la llegada a Mens y 2/3 a la vuelta de la casona.

Si pidiesen algo más de dinero Dan les dejará claro que él solo es el recadero. Si quieren negociar tendrán que hablar con el alcalde Godi en persona.

LLANTO ESPECTRAL

El **Director de juego** decidirá a cuantos días puede estar el grupo de Mens. Si parten desde una taberna aleatoria pueden estar cerca. Si el grupo dispone de una «base» y tienen bien definido el territorio de los alrededores, Mens podría estar más lejos.

Durante el camino nuestro grupo de aventureros será asaltado por 1d6 de *Bandidos Ballesteros* y 1d6 de *Bandidos Engañosos*.

Bandido balletero				Desafío 20	
Salud	16	Defensa	9	Voluntad	7
Blindaje	0	Ataque	6	Iniciativa	4
Salvaciones	4/4/4	Tamaño	Normal	Movimiento	8m (4 C)
Acciones					
 Porra	+6 contra Defensa ; 1d6 de Daño .				
 Ballesta de mano	6 disparos. +6 contra Cobertura ; 1d6+1 de Daño .				

Bandido engañoso				Desafío 23	
Salud	8	Defensa	10	Voluntad	8
Blindaje	1	Ataque	6	Iniciativa	4
Salvaciones	2/5/4	Tamaño	Normal	Movimiento	10m (5 C)
Acciones					
 Espada corta	+3 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				

Dependiendo del tiempo que el **Director de juego** proponga, puede haber más de un encuentro. Dan no actuará en ningún momento alegando que no está preparado para morir. Lo que hará será esconderse y lloriquear.

Nuestros aventureros pueden parar a descansar en posadas. Si por curiosidad quisiesen preguntar por Mens o el alcalde Godi, los lugareños que vivan cerca del pueblo sabrán de su existencia porque la **Fiesta de la Cosecha** es muy famosa y está teniendo lugar esa misma semana. Por eso los caminos están plagados de ladrones en busca de viajeros a los que poder robar.

LLEGADA A MENS

Mens es un pueblo de tamaño medio donde todos los aldeanos se conocen entre sí. Crece en círculos alrededor del ayuntamiento formando una plaza muy amplia. Uno de los lados de pueblo limita con el **Bosque de Plata**.

Cuando nuestros aventureros llegan a **Mens** no tardarán mucho en dar con la plaza del pueblo. Hay mucha gente, colorido, música y puestos donde se vende artesanía y alimento. Llegan en pleno apogeo de la celebración de la Fiesta de la Cosecha. El alcalde Godi acaba de dar su discurso anual de agradecimiento a los habitantes de Mens y a los visitantes.

Si nuestros aventureros deciden hablar con los habitantes estos no tendrán ningún problema en hacerlo aunque estarán más pendientes de las canciones del trovador o de participar en algún concurso de «Trae tu calabaza más grande». Si pasan por la taberna el ambiente de esta es mucho más tranquilo que el alboroto del exterior. Algún señor mayor, entre risas, hará mención a que espera que nuestros aventureros no sean como el último grupo al que el alcalde contrató. Como la familia Grera, desapareció sin dejar rastro, quizá partieron en mitad de la noche sin decir adiós.

Al preguntar por la familia Grera o la casona no sacarán más información de la que Dan les ha dado anteriormente. Los aldeanos un poco más mayores les contarán que eran muy agradables y buenos vecinos, un día pidieron un préstamo a su maravilloso alcalde y desaparecieron. La casona está abandonada y les da mucho miedo. Nadie se atreve ni siquiera a acercarse por allí. También se enterarán de que Godi lleva tantos años siendo el alcalde porque es una persona muy encantadora y nunca han tenido problemas con él. Se preocupa por el pueblo y nunca han tenido problemas de abundancia o riqueza desde que está en su puesto.

Desde que entren al pueblo, Dan estará nervioso y ansioso para que lleguen cuanto antes al ayuntamiento y dejarles con el alcalde Godi. Su comportamiento se debe más a una posible reprimenda por parte de Godi hacia su tardanza que otra cosa. Insistirá cada vez más si ve que el grupo tarda en ir al ayuntamiento.

EL ALCALDE GODI

Tras un rato de espera en el hall del ayuntamiento nuestros aventureros consiguen subir al segundo piso. Todo parece estar muy bien decorado, contrastando con las casas austeras del resto de vecinos de Mens. Suelos y paredes de madera tratada, cortinas pomposas y muchos cuadros de temas diversos decoran tanto el ayuntamiento como el despacho de Godi.

Godi es un señor un tanto rechoncho, de mejillas sonrosadas, moreno de piel y pelo castaño. No aparenta ser muy mayor, de unos 40 años. Su forma de ser es un tanto estrafalaria, que se refleja muy bien en su forma de vestir. Godi combina colores muy chillones creyendo que va la última moda. Parece que siempre tiene mucho calor. En la mano siempre sostiene un pañuelo con el que se seca la frente a menudo, quitando el exceso de sudor. La forma de dirigirse al grupo denota superioridad.

Tras un gran escritorio está sentado Godi, parece algo ajetreado y con prisa. Cuando habla con nuestros aventureros usa palabras pomposas sin saber bien su significado, o incluso se las inventa para parecer más erudito. El despacho tiene muchas estanterías con libros y grandes ventanales tras el escritorio que dan a la plaza. Una prueba de Intuición + Atención a Dificultad 12 (fácil) dejará ver a nuestros aventureros que el ayuntamiento es la única casa en todo el pueblo que tiene dos plantas.

Después de una corta presentación, Godi les dará el primer 1/3 de monedas tras que todos firmen un contrato con lo pactado: irán a la casona de los Grera a recuperar la deuda dejada por estos 10 años atrás, y a cambio serán recompensados con los 2/3 restantes de 600 monedas, más lo que quieran saquear por su cuenta.

Obligará a Dan a que les acompañe a la casona Grera y este aceptará a regañadientes. El propio Godi lo haría, pero un hombre de su posición debe atender al pueblo en un momento tan importante como es el de la Fiesta de la Cosecha. Así se justifica: en que el muchacho sabe llegar sin problema; pero en realidad quiere asegurarse de que cumplen su parte del contrato.

Si nuestros aventureros quisieran saber a cuánto asciende la deuda sabrán que es de 10000 monedas. Si lo desean podrán ir y venir varias veces de la casona para ir acumulando el dinero en sus arcas. No puede prestarles ningún carro o animal de tiro ya que esto supone un gasto extra y el objetivo de esto es ganar dinero, no perderlo. Lo único que puede ofrecerles es que el posadero les deje hospedaje, durante el tiempo que tarden, a mitad de precio ya que este le debe un par de favores.

CASONA GRERA

Dan es un joven con muchas ganas de conocer mundo, y lo haría bien si no estuviese más preocupado en darse prisa por volver a la fiesta y de quien bailará con quien en el **Gran Baile de Máscaras** de esa noche. Se le ve molesto porque algo le dice que no les dará tiempo a estar de vuelta para el evento que lleva esperando todo el año. Y así es. Sus despistes hacen que el grupo pierda mucho tiempo tomando un supuesto atajo que en realidad desvía más que acorta.

Después de una larga caminata de idas y venidas, el camino llega hasta una planicie. El lugar es hermoso. El Bosque de Plata y las montañas más altas hacen de marco de la escena. En el centro, la casona permanece silenciosa e inmóvil, como si fuese una roca más del entorno.

Ejerce sobre el grupo la sensación de que alguien o algo les estuviese observando, como si supiese de su llegada antes incluso de que hubiesen emprendido el viaje. Según se vayan acercando nuestros aventureros oirán cómo el viento silba al entrar por alguna de las ventanas del segundo piso. Por fuera la casa parece un tanto descuidada. Se nota que ha sido víctima del paso del tiempo: las grietas son muy visibles y el musgo y la hiedra se están haciendo con gran parte de la fachada. A su alrededor hay una gran valla de ladrillo y hierro, que también se encuentra corroído por el paso del tiempo. La puerta de la valla está cerrada pero no hay ninguna cadena que impida forzarla un poco mediante una prueba de Fuerza a Dificultad 12 (normal) y así poder pasar.

Antes de pasar, desde la valla que bordea la casona, se puede ver, para sorpresa de nuestros aventureros, que el césped, los árboles e incluso las flores están en perfecto estado. Denota un gran mimo y cuidado. Una prueba de Intuición + Atención a Dificultad 15 (normal) revelará que una de las cortinas del piso de arriba se ha movido. Alguien les observaba.

Desde el jardín delantero es imposible poder ver el trasero ya que hay otra valla de madera haciendo de separación. Malhumorado por la hora, Dan ofrece al grupo aporrear la puerta delantera. Quedan apenas un par de horas para que anochezca.

Si nuestros aventureros deciden ir por la entrada principal.

- Tras llamar a la puerta, y esperar unos segundos, oirán unos pasos que se acercan a ellos. Les abre la puerta un señor muy, muy alto y muy, muy delgado. Su piel es pálida, y sus ojeras son muy marcadas. Tras abrirles la puerta les ofrecerá que pasen al salón de la casa.

- Si nuestros aventureros deciden ir por otro lado.

- La valla de madera es muy alta y chirriará nada más empezar a abrirla, lo que hará que el mayordomo aparezca por una de las ventanas y les ofrezca amablemente a entrar por la puerta delantera. Después, amablemente, les llevará al salón de la casa.

Si intentan entrar por una de las ventanas, cuando esté entrando el segundo miembro este verá cómo una figura muy alta está observándoles. Será el mayordomo y esperará pacientemente hasta que todo el grupo entre. Después, amablemente, les llevará al salón de la casa.

INTERIOR CASONA GRERA

La casa, aunque un tanto oscura o poco iluminada por dentro, está en perfecto estado. Desprende un aire rococó: todo muy sobrecargado, cuadros grandes, muebles enormes con acabados en volutas y detalles en dorados, suelos de madera, cortinas pesadas de terciopelo...

Dispone de dos plantas.

[Ver Apéndice 1: Mapa de la Casona Grera]

Desde la vidriera del salón se ve el patio trasero. Césped bien cuidado, unos pocos árboles para dar sombra y una fuente no muy grande en el centro, que en esos momentos está apagada pero tiene agua. Al fondo,

tras un sauce llorón, se puede intuir una pequeña estatua de mármol blanco de un ángel con las alas abiertas y las manos en el pecho mirando hacia abajo. El patio no tiene más ornamentación.

El Mayordomo es un señor muy alto y muy delgado. De piel pálida y pelo encrespado blanco por las canas, aunque algún que otro mechón insinúa que en algún momento fue castaño. Tiene unas ojeras muy marcadas. El paso del tiempo comienza a fallar a su memoria, o al menos es lo que deja intuir. Su forma de hablar es pausada y monótona, parece que hace mucho tiempo algo le sumió en una gran tristeza y aún no ha salido de ella. Se presenta con el nombre de **Engys**.

Cuando nuestros aventureros estén por fin reunidos en el salón **Engys** está dispuesto a contestar a las preguntas que tengan. Habla de forma pausada, quedándose de vez en cuando en silencio pensando la respuesta o intentando recordar. Mientras habla enciende la chimenea.

En la casa viven él y la única heredera de la familia, **Samanta Grera**. Él lleva siendo el mayordomo de la familia desde hace unos cincuenta o sesenta años, ya no lo recuerda bien.

Lo que sí recuerda bien es el día del trágico incidente de la familia. Mientras habla lo hace con mucho pesar:

Era la Fiesta de la Cosecha y la familia había ido al pueblo a celebrarlo. Les encantaba porque el pueblo se llenaba de gente y colorido. Tras el discurso de clausura del alcalde Godi decidieron volver a su casa aunque se había levantado un terrible temporal. La lluvia hizo que el cochero prefiriese pasar por el Bosque de Plata en vez de por el camino habitual. Pero el cochero en realidad estaba compinchado con unos bandidos y estos asaltaron, robaron y mataron a la familia.

Hacia el final de la historia Engys va haciendo pausas, tratando de contener sus sentimientos.

Si tienen interés por saber quién es Samanta, Engys explica al grupo de aventureros que ella es la última heredera de la familia. Es una sobrina lejana de los Grera. Él pasó a ser su tutor legal tras fallecer sus padres y desde entonces vive en la casona. Adora a la niña y lo daría todo por ella.

Si preguntan por Godi se limitará a contestar de forma seca que es el alcalde del pueblo. Sólo lo ha visto un par de veces: cuando vino a evaluar el préstamo de la casa y un tiempo después a exigir el pago del mismo, cuando se le devolvió sin ningún problema.

Tras mencionar el nombre de Samanta y mientras escuchan a Engys, de vez en cuando de forma aleatoria, a alguno de los aventureros le parecerá oír el correteo de unas pisadas, que no tienen que ser por el piso superior, y alguna risilla a lo lejos de una niña.

Sin darse cuenta, la conversación con Engys les ha entretenido tanto que ya es prácticamente de noche y desde el calor de la chimenea se dan cuenta de que ha comenzado a llover. Engys se disculpa por demorarles tanto. Les hará la cena y les ofrecerá refugio para pasar la noche. Al salir del salón, nuestros aventureros oyen que de repente sus pasos se han parado y que susurra algo. Tras un sonoro suspiro vuelve a aparecer en el salón.

Permanece inmóvil ante la mirada de nuestros aventureros hasta que una cabecita de pelo castaño se asoma tras él. Da un paso a un lado e invita a la niña a que se acerque. No se le ve muy convencido, pero pide disculpas por tener que dejarles con Samanta mientras prepara algo de cena para todos. No tardará mucho, y les pide que cuiden de ella unos veinte minutos. Engys se asomará de vez en cuando para ver que todo va bien.

Samanta Grera es una niña de unos 10 años de edad. Su pelo es castaño y largo, casi le llega por la cintura. Sus ojos son grandes y verdes. Lleva puesto un vestido azul oscuro con cintas rojas, y de cinturón un gran lazo rojo atado a la espalda. Zapatos azul oscuro y medias blancas. Al cuello lleva una gargantilla de tela que acaba en lo que parece un rubí engarzado en plata. Mantiene una actitud muy juguetona y puede llegar a enfadarse si nadie decide jugar con ella.

Samanta querrá jugar con todos nuestros héroes a la pelota, a la comba, a las tabas... Insistirá hasta que al menos uno de ellos quiera jugar con ella. De forma sutil evitará todo juego que requiera contacto físico o salir del salón. Antes de que Engys vuelva a aparecer en el salón, Samanta, distraída con el juego, comentará con quien esté jugando con ella que hace mucho tiempo una vez tuvo unas fiebres tan altas que la impidieron ir a celebrar la Fiesta de la Cosecha, y que desde entonces no ha vuelto a salir de casa.

El vestido que lleva ahora le recuerda un poco al de entonces.

Cuando nuestros aventureros se pongan a cenar a lo lejos oirán que poco a poco se va acercando una tormenta. Samanta protestará por la cena alegando que no le gusta y no piensa probar bocado. Engys, un tanto molesto, retirará su plato y la mandará a la cama, al piso de arriba. Una vez terminada la cena, Engys ofrecerá al grupo un par de habitaciones para que pasen la noche, ya que la tormenta se les ha echado encima. Engys no disimula su temor por el temporal e insistirá en que el grupo se quede a pasar la noche.

NOCHE EN LA CASONA

El grupo de aventureros es libre de vagar por la casa por la noche si así lo desea. Dan irá con ellos pero no le gusta la idea. Una de las dos habitaciones permanece cerrada con llave, lo que pueden asumir que es la habitación de Samanta. El resto estarán abiertas. No hay rastro de Engys.

Estén durmiendo o investigando/saqueando la casa, en mitad de la noche oirán un grito desgarrador, agudo y largo; no es un grito normal, parece más de ultratumba. Proviene del patio trasero. Dan, petrificado de miedo, se quedará en una de las habitaciones escondido. Y permanecerá ahí todo lo que dure el evento.

Si nuestros aventureros deciden ir, en su carrera al patio se cruzarán con Engys. Está empapado por la lluvia, jadea y su cara es más de preocupación que de miedo. Pedirá al grupo que le ayude a encontrar una vieja cajita de madera, no muy grande y sin adornos, tiene únicamente en la tapa una flor de lis impresa a fuego. Con ella deben dirigirse al patio trasero. No recuerda dónde la dejó la última vez, por eso les pide ayuda. No podrá dar más explicaciones ya que no hay tiempo de contestarlas. Desaparecerá corriendo en busca de la cajita de madera.

La cajita se encuentra enterrada a los pies de la estatua del ángel. Si el grupo tarda en darse cuenta de ello o probar suerte en el patio Engys podrá aparecer y pedirá al grupo que busque por el patio y él terminará de hacerlo por la casa.

SAMANTA ESPECTRAL

Al llegar al patio un ente de color rubí semitransparente hará aparición ante ellos impidiendo su camino hacia la estatua. Samanta ha entrado en cólera, la fecha del año en el que están es el aniversario de su muerte. Esta información no es accesible a los aventureros de momento, pero una tirada de Intuición puede ponerlos en la pista.

Los ataques efectuados hacia Samanta no tendrán efecto alguno hasta que tengan la cajita de música en la mano. El **Director de Juego** puede decidir si es Engys quien dará esta información al grupo o mediante una prueba de Intuición a Dificultad 15 (moderada).

La cajita se encuentra enterrada casi al ras de la superficie, junto a la estatua del ángel, envuelta en una tela. La lluvia facilitará que puedan escarbar la tierra. Está muy desgastada y no es muy grande, entra perfectamente en la mano. Es de madera de ébano, barnizada, con una flor de lis hecha a fuego. En la parte inferior posee una pequeña manivela que da cuerda. Junto a ella, tallado a mano se pueden leer dos nombres: Samanta y Samuel. De momento, aunque lo intenten, es imposible abrirla.

Una vez con la cajita en la mano oirán otro grito. Este será mucho más alto que el anterior, llegando a hacerles daño en los oídos. El color translúcido de Samanta se hará más opaco permitiendo así que sus ataques impacten contra ella.

Entre llantos y gritos Samanta pedirá poder asistir a las fiestas del pueblo aunque sabe que no puede hacerlo. Sabe que está muerta, pero pedirá desesperadamente a **Samuel** poder ver las luces que iluminan el cielo y

volver a ser una familia feliz. A su cuello aún cuelga la gargantilla con el rubí. Engys, cuyo verdadero nombre es Samuel, pedirá al grupo que simplemente apacigüe su sufrimiento pero que no destruyan su alma, ya que ella es lo único que le queda en este mundo.

Al ver que nunca ocurrirá lo que tanto desea, Samanta comenzará a atacar a nuestros héroes. Todo el patio trasero y la fachada trasera de la casona se ilumina con el resplandor rojizo que desprende Samanta.

Samanta espectral				Desafío 78	
Salud	30	Defensa	12	Voluntad	19
Blindaje	1	Ataque	6	Iniciativa	6
Salvaciones	4/6/6	Tamaño	Normal	Movimiento	6m (3 C)
Acciones					
 Toque espectral	+6 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño contundente y el objetivo retrocede 2m (1 Casilla)				
 Chirrido de ultratumba	13 Energía ; requiere 3 Energía ; +5 contra Dificultad 12. Todos los objetivos sufren -2 a Ataque, Defensa y Voluntad hasta el final del próximo Turno .				
 Llamada a los huesos	Requiere 1 Energía ; acción menor. +5 contra Dificultad 12. Invoca 1d6-2 esqueletos (mínimo 1) adyacentes al invocador.				

Antes de comenzar el encuentro el **Director de Juego** debe tener en cuenta que Samanta ha utilizado *Chirrido de ultratumba* de forma gratuita y sin tener que superar la tirada de dificultad, lo que supone que durante el primer turno a nuestros héroes se le aplica la penalización. El desencadenante ha sido encontrar la cajita de música.

Cuando le toque actuar a Samanta por primera vez invocará a 3 *Necroamebas* con un coste de 3 *Energía*. Tras ello podrá realizar otro ataque. Las *Necroamebas* se colocarán formando un triángulo encerrando así a nuestros héroes, e intentarán acercarse lo máximo a ellos para que la explosión alcance al mayor número de objetivos.

Usará *Llamada a los huesos* siempre que pueda antes de finalizar su turno. Igualmente usará *Toque espectral* como ataque básico contra aquel que esté adyacente a ella y le cause más daño. *Chirrido de ultratumba* lo usará cuando se vea en desventaja. A continuación podemos ver a los Esqueletos y a las *Necroamebas*.

Esqueleto				Desafío 3	
Salud	1	Defensa	9	Voluntad	7
Blindaje	1	Ataque	4	Iniciativa	2
Salvaciones	2/-/-	Tamaño	Normal	Movimiento	6m (3 C)
Acciones					
 Garrazo	+4 contra Defensa ; 1d6+1 de Daño .				
 Mordisco	+4 contra Defensa ; 1d6 de Daño . Se debe superar una Tirada de Salvación de Físico a Dificultad 10 o perder 1d6 de Salud cada Turno mientras se desangra.				

Los *Esqueletos* irán apareciendo de forma aleatoria en el mapa, como el **Director de Juego** crea conveniente. Pegarán al primer objetivo que tengan delante sin rendirse. Son inmunes al cansancio, efectos enajenadores, frío, calor, venenos o enfermedades. Ven en la absoluta oscuridad y reciben el daño mínimo de armas perforantes.

Necroameba				Desafío 3	
Salud	4	Defensa	6	Voluntad	5
Blindaje	0	Ataque	6	Iniciativa	5
Salvaciones	2/-/-	Tamaño	Normal	Movimiento	8m (4 C)
Acciones					
 Vómito repulsivo	+6 contra Cobertura ; 1d6+1 de Daño venenoso.				
 Explosión amébrica	Cuando la necroameba es reducida a 0 puntos de Salud , usa este ataque. +7 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño venenoso a todos los objetivos en un área de 4m alrededor.				

Las Necroamebas son cienos que se forman cuando un tipo de hongo crece junto a los huesos de un cuerpo cuya alma aún sigue atada a este mundo. Va impregnándose de los sentimientos negativos hasta que se crean estos seres terroríficos. Son inmunes a ataques críticos y a efectos enajenadores. Al finalizar su turno doblan su salud si aún están en pie.

Una vez esté Samanta incapacitada la cajita de música podrá tocar su melodía, el resplandor rojizo irá desapareciendo poco a poco. Bajo la lluvia, Samuel aparecerá derrotado en el suelo llorando mientras mantiene el cuerpo de Samanta entre sus brazos. Juntos tararearán la melodía de la cajita de música, Samuel le dirá a su hermana que todo va a ir bien. Cuando se ponga buena podrán ir juntos a las fiestas y volverán a ser una familia feliz.

Al finalizar la melodía Samanta desaparecerá y su destello rojizo se cobijará en la cajita de música. Tras ponerse en pie, Samuel pedirá a los héroes que le acompañen al salón. Ya es hora de que sepan toda la verdad, se lo debe por salvar a su hermana.

CALMA TRAS LA TEMPESTAD

Con el fuego avivado de nuevo, están sentados alrededor de la chimenea. En la repisa Samuel ha colocado la cajita de música. Guarda algo en sus manos, que de vez en cuando acaricia con los dedos. Él permanecerá de pie, apenado contará su historia sin apartar la mirada del fuego.

*Su verdadero nombre es **Samuel Grera**, hermano menor de Samanta. Hace unos cincuenta años Samanta contrajo unas fiebres muy altas debido a una mala gestión del agua por parte de Godi. Sus padres y él pudieron superarlas, pero Samanta no. Aunque pidieron desesperadamente la visita del médico del pueblo, la ayuda nunca llegó. Godi alegaba que más gente necesitaba la ayuda del médico, y al tratarse de una niña sería capaz de soportar las fiebres sin problema. Al poco tiempo Samanta murió, a los diez años de edad, dejando un gran vacío en la familia. Poco después Samuel abandonó su hogar.*

Muchos años después una carta de su padre informándole de la inminente muerte de su madre hizo que volviese, aunque la casa le trajese muchos recuerdos de su hermana. Su mujer e hijos fueron con él. Samuel comenzó a ver a su hermana unas veces tras una puerta, otras en el jardín... Lo achacó a que la echaba de menos y que su mente estaba jugando con él y no le dio importancia. Hasta que un día paseando por el jardín su hijo menor vino hacia él corriendo con una cajita de música. La encontró cerca de la estatua del ángel gracias a la ayuda de una niña del pueblo que vestía un vestido azul con lazos rojos. Tras ello, las visiones se hicieron más comunes, llegando a poder entablar conversaciones con ella y recordando viejos tiempos en los que jugaban juntos y todo era feliz.

De vez en cuando Samanta se enfadaba con él porque no la dejaba jugar con sus hijos o cuando iban a La Fiesta de la Cosecha sin ella y desaparecía unos días. Durante todo ese tiempo Samanta nunca le hizo daño a nadie y Samuel mantenía el secreto a su familia.

Hace poco más de un año, Samuel decidió construir un lugar más bonito para la tumba de su hermana, por eso tomó la mala decisión de pedirle prestado dinero al alcalde Godi, unas 2000 monedas. Este, tras visitar la casona Grera para supervisar las obras, quedó maravillado por la opulencia de la

casa. Aunque la deuda fue saldada al poco de contraerla, Godi siempre se inventaba nuevos suplementos que no había tenido en cuenta antes, llegando a inventarse una deuda de 10000 monedas.

Cuando Samuel se plantó ante tanto descaro del alcalde, Godi montó en cólera y juró que nunca se lo iba a perdonar. Pasó el tiempo y cuando Samuel pensaba que todo estaba arreglado, tras volver de la Fiesta de la Cosecha, unos bandidos contratados por Godi asaltaron su carruaje matando a su familia y robándoles después. Él, malherido de muerte, pudo llegar a la casona. Su hermana le cuidó hasta que se pudo recuperar. Unos días después volvió para enterrar a su mujer e hijos. Fue un trago muy duro para él. Al volver a casa comprobó que los bandidos intentaron entrar en su casa para robarles allí también, pero algo les impidió el paso... Godi lo intentó después, hace unos meses, pero Samanta pudo echarlo sin problema gracias al pavor que el alcalde tiene a los fantasmas.

Todo esto hizo que Samuel decidiese recluírse en su casa, cuidando del espíritu de su hermana, que desde el incidente al no volver a oír las risas de más niños o no a ver a una familia feliz entre los muros se volvió irritable. Cada vez que se enfada debe apaciguarla con su cajita de música.

Tras una breve pausa Samuel dejará sobre la mesita el colgante que Samanta llevaba al cuello. Se lo da a nuestros héroes como agradecimiento por su ayuda.

[Ver Conclusión: Piedra del Alma Perdida]

Hace mucho tiempo enterró su odio por el alcalde y lo que le queda de vida quiere pasarlo en paz. Después, se retirará para descansar lo que queda de noche y dejará a nuestros héroes en el salón. Dan ha estado observando desde la ventana lo ocurrido y ha permanecido en silencio mientras Samuel contaba la verdadera historia. Contiene su rabia contra el alcalde Godi arrepintiéndose de haber caído en sus tejemanejes. Con los primeros rayos de sol piensa arreglar cuantas con él.

Continuará lloviendo por la noche y al amanecer saldrá el sol de nuevo.

TOMA DE DECISIONES

En este punto de la historia, nuestros héroes son libres de decidir si marchar con lo que tienen o volver al pueblo a hablar con Godi. A estas alturas de la vida Samuel no va a echar de menos unos cubiertos de plata o algún candelabro de oro. Si así lo desean podrán despedirse de él y les tendrá preparadas 1d6+3 raciones de viaje. Samanta no está por ningún lado, Samuel piensa que esta vez su espíritu descansará durante un largo periodo de tiempo.

La distribución de la casona se puede ver en el Apéndice 1. Las estancias pueden poseer muebles y decoración cara, pero lo que realmente haya y se pueda encontrar queda bajo la decisión del **Director de Juego**.

La habitación de Samanta, una de las dos estancias grandes de la segunda planta, permanece cerrada toda la escena. Aún así, si algún aventurero realmente quisiese entrar se podría tras superar una prueba de Físico a Dificultad 18 (muy difícil). La habitación está sin tocar desde su fallecimiento; ordenada pero con polvo. Juguetes y libros infantiles por doquier es la decoración que se puede encontrar. Samuel tomó la decisión de mantenerla así durante todo este tiempo. Aunque Samanta esté en letargo puede dar la sensación de que profanarla puede traer problemas.

Samuel se quedará con la cajita de música. Será el único objeto que no permitirá sacar de la casa.

Dan pondrá rumbo al pueblo y esperará a quien quiera ir con él y no hablará mucho durante el trayecto. Si no, se despedirá del grupo tomando caminos separados.

PIEDRA DEL ALMA PERDIDA

Efecto: El portador obtiene un +2 de objeto a las **Tiradas de Salvación** para librarte de un efecto de aturdimiento. Cuando un enemigo te impacta con un ataque cuerpo a cuerpo éste sufre 2 Puntos de Daño de forma instantánea.

AVARICIA ARDIENTE

Nuestros héroes pueden decidir volver a Mens y seguir así la historia para cerrar el círculo. Esta es su continuación:

GODI RINDE CUENTAS

Una vez de vuelta a Mens, Dan les informará, tras mirar el reloj del ayuntamiento, que quedan unas horas para el discurso de clausura. Al ser el último día de las fiestas no suele organizarse muchas actividades y por eso el pueblo está desierto, ya que la noche pasada fue el Gran Baile de Máscaras. El suelo está algo embarrado por la lluvia pero da la impresión que en esa zona la tormenta apenas ha pasado.

Dan dará ventaja a nuestros aventureros. Él necesita pasar antes por su casa a por la espada de su padre. Está dispuesto a acabar con la vida del alcalde.

En la entrada del ayuntamiento, impedirán la entrada a nuestros héroes, alegando que no tienen cita, que el alcalde no está e incluso que no se encuentra disponible; o una combinación de todas. No obstante no ofrecerán mucha resistencia si ven que estos les amenazan. Cuando se encuentren a las puertas del despacho oirán risas y a Godi hablando en **rasmálico**.

Si algún aventurero conoce ese idioma podrá oír como Godi mantiene una pequeña conversación consigo mismo adorando el dinero que ha recaudado en las fiestas y lo pardillos que son los del pueblo.

Pero si nadie conoce el idioma pero se posee un trasfondo erudito se podrá realizar una prueba de Mente Dificultad 15 (moderada) para identificar el idioma e intuir lo que está diciendo Godi.

Cuando nuestros héroes irrumpen en el despacho sorprenderán a Godi con varias cajas de caudales contando las monedas recaudadas del festival. Este disimulará como pueda guardándolas lo más rápido posible bajo llave. Suda más de lo normal, cosa que lo pondrá aún más nervioso.

El grupo de aventureros podrá hacerle preguntas pero éste no querrá contestar a nada e intentará echarlos del lugar. Se negará a cumplir lo pactado alegando que no recuerda haber firmado nada con ningún pardillo extranjero. Poco a poco se irá poniendo más y más nervioso y sudará cada vez más. Hasta que una explosión de calor derretirá la carne que envuelve su verdadera forma.

En ese mismo momento Dan hace aparición, espada larga en mano y dispuesto a todo.

Ante nuestros héroes aparecerá un ser de apariencia humanoide formado por carne, roca y fuego. Una especie de elemental y demonio ígneo.

Godi				Desafío 90	
Salud	40	Defensa	14	Voluntad	10
Blindaje	4	Ataque	4	Iniciativa	6
Salvaciones	6/5/4	Tamaño	Grande	Movimiento	10m (5 C)
Acciones					
 Cimitarra	+8 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				
 Cadenas de fuego	+8 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño . El objetivo adyacente a elección de Godi sufre la mitad del daño causado.				
 Vómito ardiente	12 Energía ; requiere 3 Energía . Causa 2d6 de Daño por fuego y empuja a todos los objetivos heridos 2m (1 Casilla).				
 Curación carbonizada	Requiere 4 Energía ; Godi lanza un aliento llameante que crea fuego, quemando todo a su alcance. Restaura 1d6+2 puntos de salud a sí mismo.				

Los demonios de fuego son conocidos por su arrogancia y naturaleza cruel, aunque su mayor debilidad es la avaricia y el dinero.

Godi usará principalmente su *Cadena de fuego* y *Vómito ardiente* para atacar al mayor número de enemigos posible. La *Cimitarra*, sujeta con su mano torpe, la reservará si solo hay un enemigo junto a él. Tras el primer ataque certero que se haga contra él, Godi usará su *Curación carbonizada*. Podrá tener activos varios focos de fuego con el que ir curándose si necesita moverse por el escenario.

Hay que recordar al **Director de Juego** que todo el despacho de Godi está hecho con madera, y si por algún casual nuestros aventureros quisiesen alejarlo de allí arrojándolo por la ventana, no hay problema. La plaza está llena de puestos también contruidos con madera. Parece que al fin y al cabo Godi no es tan tonto.

Al final de cada turno actuará Dan, causando al demonio de fuego 1d6 de daño. Intentará siempre ponerse a su espalda para evitar así el *Vómito ardiente* y la *Cadena de fuego*. Consigo lleva 2 Pociones curativas menores. No obstante si el **Director de Juego** lo desea, aquí se puede ver la hoja de personaje que corresponde a este aguerrido trabajador.

Dan, joven trabajador				Desafío -	
Salud	21	Defensa	8	Voluntad	8
Blindaje	1	Ataque	4	Iniciativa	3
Salvaciones	4/3/4	Tamaño	Normal	Movimiento	8m (4 C)
Acciones					
 Espada larga		+4 contra Defensa ; 1d6+1 de Daño .			

Durante el combate Godi habla en rasmálico autoproclamándose Príncipe Ardiente Elemental ya que es la fuerza del orden más poderosa de este plano. Está preocupado por su gran fortuna amasada durante tanto tiempo y que estos seres inferiores vienen a robarle.

EL FINAL DEL VIAJE

En su último aliento de vida se ríe a carcajadas ya que esta no es su muerte real. Lo único que van a conseguir nuestros héroes es hacerle regresar a su plano y, con el tiempo, volverá a convencer a otro grupo de brujos, como el que vive en el Bosque de Plata, para hacer de nuevo el ritual y traerlo de vuelta a este plano lleno de seres inferiores y fáciles de manipular. Preferiblemente hablará en rasmálico, pero si ningún aventurero posee el conocimiento del idioma hablará común si no hay otra opción.

Tras la muerte del que fue el alcalde de Mens, se ve cómo su cuerpo se desvanece en cenizas y que poco a poco se consumen llevadas por el viento.

Si Dan sobrevive al encuentro dará las gracias a nuestros héroes por la ayuda, ya que han dado más de lo que se les pedía.

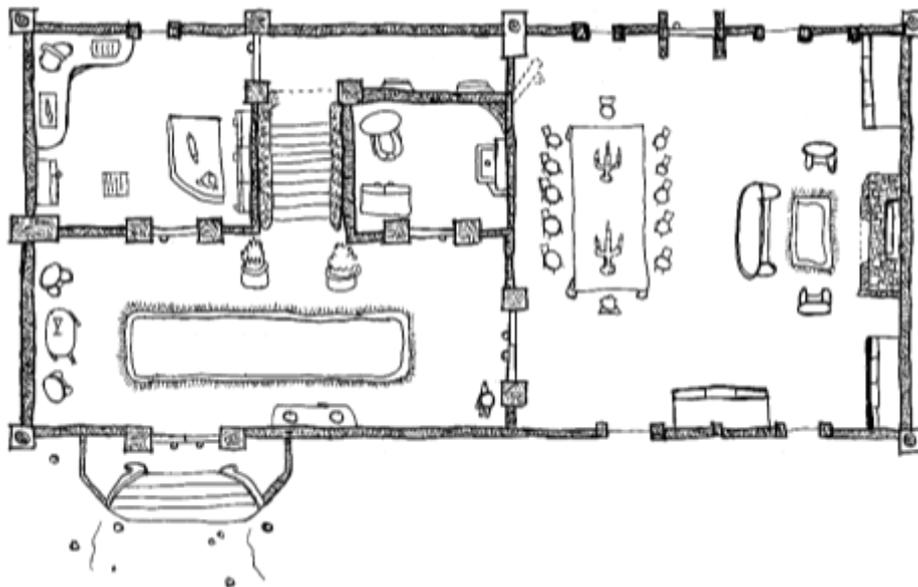
Parte de las monedas se han fundido entre sí, pero no hay nada que el herrero del pueblo pueda solucionar. Como agradecimiento, Dan les dará el resto de las 600 monedas que quedaban por cobrar y 1d10*10 monedas extra rescatadas de entre las fundidas.

Los aldeanos saldrán tímidamente de sus casas muy asustados por lo ocurrido y harán corrillo alrededor nuestros héroes.

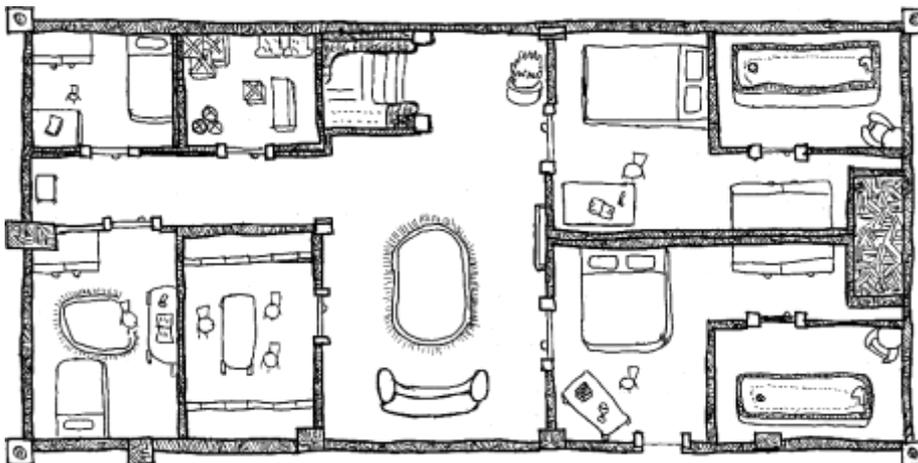
La aventura termina aquí, con una panorámica del pueblo y las llamas que salen del ayuntamiento y de algún puestecillo que otro.

MAPAS

Planta Baja. La cocina y el salón están unidos por un pasillo que pasa por debajo de las escaleras.



Primera Planta. Cualquiera de las dos habitaciones grandes es la de Samanta. La de Samuel es la mediana.



AGRADECIMIENTOS

Este mini proyecto personal no podría haber visto nunca la luz sin el apoyo incondicional de mi marido, Adrián. Y a su insistencia para que diera este paso, del cual no me arrepiento. Gracias por creer en mí y apoyarme en todo momento. Sé que ha sido un duro y largo trabajo puedo decir que lo he finalizado con éxito.

Sé que habrá más proyectos en el futuro, y espero que estés presente en todos y cada uno de ellos. Gracias.

También te lo agradezco a ti, por tener el tiempo y la paciencia de leerlo, y me siento alagada porque hayas escogido esta lectura. Espero que la hayas disfrutado tanto como yo creándola, en el momento en la que me tocó ser su Director de Juego y redactándola ahora para que el mundo pueda verla.

CAPÍTULO 30: PROTOCOLO DE CUARENTENA

Protocolo de cuarentena es una historia introductoria y sencilla, que actúa como tutorial para jugadores noveles y no presenta desafíos complicados, aunque los más veteranos pueden disfrutarla de igual modo. Es una aventura de ciencia ficción, ambientada en el universo de **Ocaso Sideral**.

El **Director de juego** debe leer la siguiente información antes de continuar, para no herir sensibilidades durante la sesión.

- Esta es una aventura de introducción, con unos adversarios no demasiado complicados. Se estima que dure unas dos o tres horas a lo sumo.
- En la aventura se describen escenas chocantes de cadáveres mutilados, víctimas de criaturas ficticias inhumanas.
- En una escena opcional, se hace insinuación de la sexualidad de uno de los personajes no jugadores.
- El uso de armas y violencia está contemplado por las reglas, proponiendo diferentes escenarios en el que se emplean.

COMIENZO

Los protagonistas son miembros de la tripulación pirata de **Coricius Yunta**, un criminal desertor de alguna organización militar humana. Este bandido no lleva demasiado tiempo ejerciendo la piratería estelar, pero ha utilizado antiguos contactos para reclutar esbirros y su conocimiento de rutas comerciales para saquear naves de transporte.

Tras unos cuantos trabajos que han acabado de mala manera, **Yunta** está desesperado por conseguir un botín digno que satisfaga a su tripulación. Sigue siendo un individuo intimidante, pero la incipiente escasez de ganancias está crispando a los más ambiciosos. En un alarde de ingenio, **Yunta** ha logrado interceptar una comunicación encriptada desde una colonia minera en el sistema **Zugwobug**. Éste cuadrante es conocido por su fauna autóctona, unos seres no euclidianos que se desplazan por más de cinco dimensiones y que son especialmente violentos.

Los distintos planetas del sistema están repletos de minerales valiosos, depósitos de gas vitriólico y acumulaciones de opio en la atmósfera, pero la existencia de dichos seres complica la extracción de tales recursos.

Los trabajadores que operaban en el planeta **Zugwobug VI** enviaron una señal de rescate solicitando auxilio tras haber sufrido un ataque en las instalaciones mineras. Los supervivientes se vieron obligados a abandonar la colonia, dejando atrás toneladas de mineral sin procesar y filones de cristales luminosos. **Yunta** planea desvalijar el campamento minero en distintas incursiones, actuando de forma rápida para evitar el peligro de los seres nativos.

REGLAS

Esta aventura utiliza las Características Cordura y Demencia, para representar la tensión que sufrirán los PJ al explorar la Forseti y luchar contra los alienígenas invasores. Además, emplea el equipamiento moderno.

ÓRBITA DE ZUGWOBUG VI

La nave de los piratas, la **Forseti**, llega a la órbita planetaria de **Zugwobug VI** tras un salto en el hiperespacio algo accidentado: el oficial al cargo del puesto de comunicaciones, un catlodio llamado **Rynser**, sufre algún tipo de afección mortal, y fallece de forma repentina en cuanto la embarcación se estabiliza. El capitán ordena a dos de los tripulantes que se lleven el cuerpo a la enfermería, marchándose con ellos. Los personajes y la piloto de la **Forseti**, una gatónida llamada **Selda**, se quedan en el **Puente de mando**, asistiendo en las tareas ordinarias.

Mientras **Yunta** y sus subordinados intentan averiguar por qué **Rynser** ha fallecido, el receptor de comunicaciones detecta una señal de auxilio, procedente de una sonda de escape que se encuentra flotando a la

deriva en las cercanías. El capitán ordena interceptarla, esperando que los supervivientes puedan ofrecer información valiosa sobre las instalaciones mineras.

Con destreza, **Selda** redirige la trayectoria de la **Forseti** y consigue introducir la sonda en el hangar. El vehículo de salvamento tiene forma de orbe, con dos ventanas ovaladas a los lados que muestran el interior, pero se encuentran manchadas de sangre. En cuanto la puerta de acceso se abre, una abominación recubierta de pelo, de tamaño similar a un coche, emerge de la sonda acompañado por varios seres de aspecto similar, y se abalanzan sobre los piratas del hangar, enfrascándose en un cruel enfrentamiento.

El capitán, que ha estado observando la situación desde los equipos de la enfermería, activa el protocolo de cuarentena en la **Forseti**, bloqueando las puertas de acceso a cada uno de los habitáculos de la nave. Efectivamente, los piratas se encuentran encerrados en su propio navío con un extraño organismo violento y alienígena, con muy pocas posibilidades de sobrevivir si no logran vencer a la criatura.

LA NAVE FORSETI

La **Forseti** fue, en sus buenos tiempos, una conocida nave intersistema que trasladaba mercancías de un punto a otro del sector **Targajel**. De construcción fiable y con un equipo humano poco preparado, la **Forseti** fue abordada tras enfrentarse a la infame flota de **Coricius Yunta**; el exmilitar acabó con toda la tripulación original e hizo de ella su buque insignia.

Tras las caras modificaciones realizadas bajo los caprichos de **Yunta**, la nave está compuesta por dos niveles: el superior, que contiene los barracones, las zonas comunes y el puente, y un amplio hangar con espacio para cuatro cazas estelares de tamaño estándar.

El **Puente de mando (1)** es una de las mejoras que más llena de orgullo al sanguinario capitán pirata: ha invertido una importante cantidad de Créditos en renovar los equipos informáticos, los sistemas operativos y los procesadores de **Cálculo**, para asegurarse de que la **Forseti** no erre ningún salto hiperespacial.

Las ampliaciones a los dormitorios permiten que convivan hasta dieciocho miembros de la tripulación, alternándose los turnos de sueño; los **Barracones (2)** contienen un total de seis cápsulas oníricas, más un servicio con dos cabinas de aseo. La mayoría de miembros de la tripulación se quejan de que, teniendo comida sintética a disposición en sencillos paquetes comprimidos, la **Forseti** disponga de una amplia **Cocina (3)** con un refrigerador. En el interior de la cámara de frío se encuentra un dispositivo de CCTV.

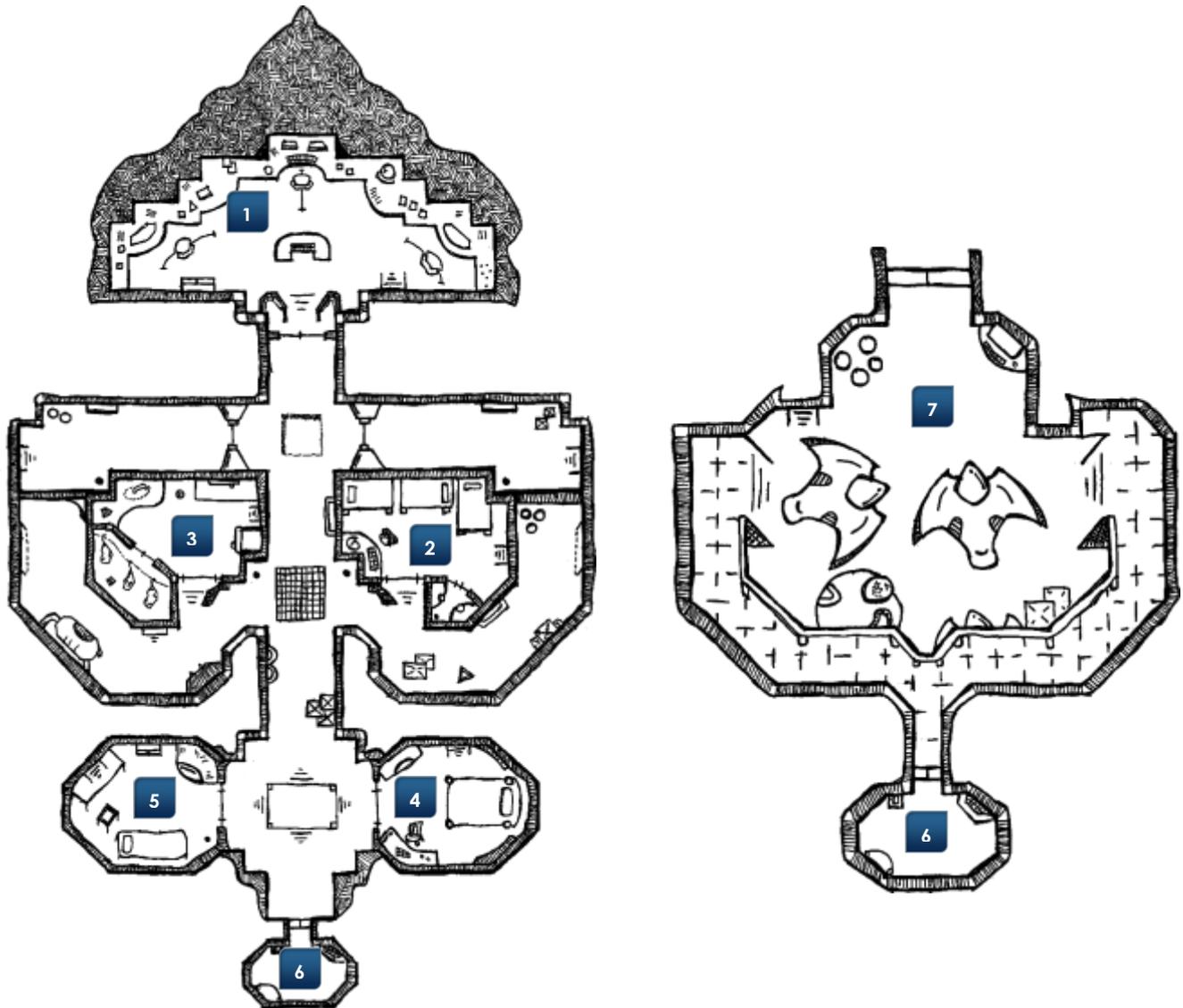
Anécdota de la cámara frigorífica: ¿Por qué hay una cámara de vigilancia? Un antiguo miembro de la tripulación robaba comida durante sus turnos de vigilancia. El capitán instaló la cámara para descubrir al ladrón, y cuando lo hicieron, le arrojaron a un sol.

Yunta echó abajo una de las estancias de carga del nivel superior para levantar su propio **Camarote (4)**, con una cápsula onírica privada, un ornamentado escritorio de madera sintética e incluso un camastro auténtico, con colchón de plumas; obviamente, ningún pasajero de la **Forseti** puede acceder a los aposentos del capitán, pues el panel de acceso está codificado para que sólo se pueda abrir con la mano de **Yunta**. Algunos tripulantes de la nave afirman que, cuando el capitán se mete en su camarote, se pueden escuchar unos golpes rítmicos.

Uno de los caprichos más deseados de **Yunta** era una bio-cabina para poder sanar a sus esbirros, y no perder el tiempo reclutando nuevos miembros. El capitán insiste en que se preocupa por su tripulación, y tras un exitoso asalto a una fragata hospital, la **Forseti** posee una **Bahía médica (5)** instalada en uno de los viejos almacenes del primer nivel.

Al fondo del pasillo se encuentra un **Ascensor (6)**, que comunica los dos niveles de la nave. En el **Hangar (7)** se encuentran tres cazas estelares, aunque sólo 1 de ellos posee el depósito de combustible lleno; los otros 2 tienen un 50% de posibilidades de no tener combustible o tener $\frac{1}{4}$ restante. Todos los cazas han sido modificados por la tripulación pirata para hacer espacio a una persona más: este pasajero suele eyectarse cuando sobrevuelan un carguero o una nave similar y abordar a la tripulación desde abajo.

MAPAS DE LA NAVE



- 1. Puente de mando
- 2. Barracones
- 3. Cocina
- 4. Camarote de Yunta
- 5. Bahía médica
- 6. Ascensor
- 7. Hangar

DESARROLLO

Esta aventura no sigue un orden establecido de eventos, si no que pone a los jugadores en una situación extrema para que tomen decisiones y actúen según sus instintos. La nave no es demasiado grande, estando formada por cinco estancias en el primer nivel y el hangar en el segundo, pero posee el tamaño preciso para que una epidemia extraterrestre sea una amenaza considerable.

Los protagonistas se encuentran encerrados en el **Puente de mando** junto a la gatónida **Selda**, la piloto de la **Forseti**. Es posible que hayan visualizado la masacre del hangar mediante el circuito cerrado de televisión de la nave, o que lo hayan escuchado a través de las comunicaciones, por lo que tendrán que tomar decisiones inmediatas. A continuación se muestran ciertos eventos, que el **Director de juego** puede ir describiendo, en el orden que guste, según los personajes vayan avanzando por la aventura.

DESACTIVACIÓN DEL PROTOCOLO

Lo primero que querrán hacer los personajes será poder acceder al resto de estancias de la nave, a pesar del evidente peligro que conlleva. Otros grupos sopesarán idear un plan de escape, en caso de que no tengan ningún interés en continuar formando parte de la tripulación de **Yunta**. Tendrán varias opciones para hacerlo, como colarse por los conductos de ventilación, intentar hackear el sistema informático o averiguar la palabra clave maestra para desactivar el protocolo de cuarentena de la **Forseti**.

Selda desconoce dicha información, aunque podrá sugerir a los personajes que usen los conductos de aire para moverse por la nave; las criaturas han estado moviéndose a través de ellos, aunque su organismo mutante les hace muy silenciosos. Si se atreven a usar los túneles, tendrán un 40% de posibilidades de darse de bruces con un arctobio joven, y el enfrentamiento será muy interesante.

Por otro lado, si prefieren usar sus capacidades como piratas espaciales, pueden hackear el sistema tras una tirada exitosa de **Mente + Tecnología** (Informática) a **Dificultad** 14. O, si el **Director de Juego** ha descrito el evento **Llamada de Yunta**, pueden intentar sonsacar la palabra clave al capitán; si logran convencerle, la contraseña es **JUSTICIA**.

De un modo u otro, tras desactivar el protocolo, los portones metálicos se replegarán y la nave **Forseti** será explorable, aunque la amenaza del extraño monstruo continuará presente. El cuerpo de un pirata, muerto por las heridas que le han infligido, estará apoyado en las puertas del **Puente de mando**; cuando se abran, caerá como un saco, probablemente enfrente de uno o dos personajes despistados. El cadáver está armado con un rifle, con el cargador a mitad.

PRIMER CONTACTO

Si los personajes logran desactivar el protocolo de cuarentena, accederán al pasillo central de la nave. A pesar de haber activado el sistema de iluminación, los fluorescentes que alumbran el interior están estropeados, y una tenue luz rojiza es lo único que permite discernir lo que mora en la oscuridad. Necesitarán algún tipo de linterna o dispositivo de iluminación para orientarse.

En la intersección central que conecta el pasillo al **Puente de mando**, la **Cocina** y los **Barracones**, encontrarán una pila de cuerpos desmembrados y roídos, de otros miembros de la tripulación, claras víctimas de un asalto voraz. Por encima de los restos de la masacre, en el oxidado techo de la nave, hay un agujero provocado desde el interior, por el que se deslizan apestosos restos sanguinolentos de órganos y fluidos corporales.

Luego de presenciar esta escena tan perturbadora, el **Director de Juego** puede exigir a los personajes realizar una tirada de **Cordura perturbadora**. Si se atreven a investigar entre los restos, encontrarán 1d6 **Granadas** (Bombas ígneas) y 1d6 * 10 **Créditos** en metálico.

EL FESTÍN DEL CHEF

Al fondo de alguno de los pasillos de la nave, el **Chef** está siendo atacado por dos arctobios jóvenes. En caso de que los personajes sean lo suficientemente raudos como para llegar a tiempo, podrán intentar salvarle la vida; de otra forma, el pobre hombre estará condenado a morir, ya sea devorado por los aberrantes seres o por las heridas.

Para que esta escena tenga cierto impacto, se recomienda al **Director de Juego** describir la relación que han tenido los personajes con el **Chef**, un hombre miserable que se unió a la banda de Yunta por necesidad y es el único lugar dónde se sentía a gusto consigo mismo. En contraste con la personalidad desagradable del resto de la tripulación, el **Chef** siempre estaba con una sonrisa. Presenciar la muerte de este bonachón provocará una tirada de **Cordura anormal**, y probablemente un enfrentamiento con los alienígenas.

LLAMADA DE YUNTA

En algún momento desde la activación del protocolo de cuarentena, el capitán intentará comunicarse con los miembros que aún permanezcan en el **Puente de mando** para exigirles que acaben con la criatura que ha invadido la nave; se mostrará especialmente nervioso y desquiciado.

Cuando los personajes se encuentren con **Yunta** en la **Bahía médica**, verán que se ha encerrado en la bio-cabina y está parapetado tras el cristal protector, armado con una **Escopeta** y equipado con su **Armadura pesada**. Como se ha temido lo peor, se ha guardado con él una bolsa de plástico sintético con varias tarjetas bancarias por valor de 2.000 **Créditos** y documentación relacionada con su periodo de actividad como militar.

Afuera, en la enfermería, los cuerpos de dos piratas abatidos a disparos de plasma harán que los personajes frunzan el ceño. El cadáver de **Rynser** aún se encuentra en la camilla dónde lo colocaron antes de la invasión, con expresión inerte y fría.

En las estanterías y muebles de la enfermería se encuentran 1d6 **botiquines**, un **USB** con datos biométricos de la tripulación, un paquete de balas para **Pistola** y una linterna. La bio-cabina puede usarse para restaurar por completo la **Salud** de un personaje herido tras una intervención que dura 1d10 minutos, pero **Yunta** debe permitir utilizarla –o no estar para impedirlo–.

SELDA EN PELIGRO

La gatónida **Selda**, la piloto de la **Forseti**, decidirá quedarse en el **Puente de mando** armada con su **Pistola** y se negará a explorar la nave. Evidentemente, en cuanto los arctobios puedan acceder con libertad al **Puente de mando**, **Selda** estará en peligro. Existe un 50% de posibilidades que un arctobio invasor amenace a la piloto, destrozando varios equipos de control en el proceso. En caso de que el sistema sea dañado, la nave quedará a la deriva e inutilizable.

Si los personajes se encuentran en los habitáculos cercanos, el **Director de Juego** puede pedirles una tirada de **Intuición** a **Dificultad** 10 para que se den cuenta; que decidan o no salvarla, quedará en su conciencia. Si la rescatan, una tirada de **Presencia + Empatía** a **Dificultad** 12 puede convencerla para unirse al grupo.

AUXILIO DE KALU

Una de las guerreras más sanguinarias de la tripulación, la feroz **Kalu**, contactará con los sistemas de comunicación de los personajes; si ninguno de ellos lleva un comunicador, redirigirá la llamada al sistema interno del **Puente de mando**. Si los personajes se encuentran lejos y **Selda** continúa con vida, la gatónida puede avisarles por el sistema de interfonía. La pirata explicará a los personajes que el ser que entró por el hangar es el único de crear más monstruos, pero la línea se cortará antes de que pueda dar más información.

Kalu estará encerrada en la cámara frigorífica, tras haber sido herida. Para llegar, los personajes tendrán que pasar por la **Cocina**, en la que hay dos cuerpos de la tripulación mordisqueados por arctobios invasores. Dependiendo de lo que tardan los personajes en llegar, los seres pueden estar vivos o haber sido asesinados por **Kalu** antes de encerrarse. De cualquier modo, las armas de los cadáveres –dos **Pistolas** con un par de balas cada una- y el hacha láser de **Kalu** –arma cuerpo a cuerpo a dos manos– podrán ser recogidas.

Si no tardan demasiado en explorar la **Cocina**, es posible que **Kalu** pueda ser rescatada. Para abrir la puerta de la cámara se requiere que, al menos, dos personajes superen una tirada de **Físico** a **Dificultad** 12. En el caso de que **Kalu** aún siga con vida, necesitará un **Botiquín** para recuperarse de las heridas; se pueden encontrar en la **Enfermería**, dónde está encerrado el capitán. **Kalu** puede ser una aliada importante, que puede convertirse en personaje jugador si alguno de ellos ya ha muerto.

CAMAROTE DEL CAPITÁN

Esta estancia fue, antes de la renovación de **Yunta**, uno de los almacenes de carga. Aquí es dónde el capitán pasa sus ratos libres, y el acceso está prohibido al resto de la tripulación. Si los personajes se atreven a investigar el camarote, hallarán el cadáver inerte de un humano joven, de buen ver, víctima de los hambrientos arctobios; la tripulación desconoce la identidad de este mancebo.

1d6 arctobios jóvenes estarán merodeando por la habitación, deseosos de carne viva. Una vez hayan eliminado la amenaza, los personajes podrán registrar los muebles para obtener una tarjeta bancaria con 500 **Créditos** registrado a nombre de un tal **Samor Kefav**, un paquete de munición de **Escopeta**, un cuchillo fotónico –arma ligera cuerpo a cuerpo–, un traje de gala masculino de color blanco y un paquete con etiqueta militar que contiene 1d6 **Granadas** (Bombas ígneas).

Un personaje con trasfondo criminal puede intentar superar una tirada de **Mente + Callejeo a Dificultad 12**. Con éxito, reconoce a **Samor Kefav** como un jovencito de compañía bastante famoso en sectores indecorosos. La muerte de dicha celebridad puede traerle varios problemas al capitán **Yunta**, pues los servicios que ofrece son prohibitivamente caros y sus mángagers querrán recibir alguna compensación.

ASCENSOR BLOQUEADO

El acceso al hangar es un ascensor, que se encuentra bloqueado por las interferencias de las criaturas invasoras. Un personaje puede forzar la apertura del mecanismo mediante una tirada de **Agilidad + Tecnología a Dificultad 18**.

En cuanto se conecte el motor del ascensor, 1d6 arctobios jóvenes y 2 arctobios invasores se dirigirán, a través de los conductos de ventilación, hacia la posición de los personajes. Dependiendo del resultado de la tirada de Tecnología, las criaturas llegarán antes o después.

Resultado	LAS CRIATURAS LLEGAN...
Pifia	...de forma instantánea.
Fallo	...en 1 Turno.
Éxito	...en 2 Turnos.
Crítico	...en 3 Turnos.

Con los asaltantes eliminados, los personajes podrán acceder al hangar en el nivel inferior. Cabe destacar que este método no es el único que existe, puesto que mediante los conductos de ventilación se llega también. Sin embargo, es como los arctobios se han extendido por la nave, así que los personajes deberán tener especial cuidado.

Si se atreven a adentrarse en los túneles de ventilación, el **Director de Juego** ha de tener en cuenta que todas las estancias de la nave están interconectadas por los conductos. Atravesarlos no debería ser ningún problema para un individuo de tamaño normal; aquellos que sean corpulentos lo van a tener muy complicado: deben superar una tirada de **Físico a Dificultad 12**, arriesgándose a quedar atrapados en el conducto y a merced de los arctobios que puedan merodear por ahí en busca de nuevas presas.

HANGAR DE LA NAVE

Posiblemente esta sea la última escena que el **Director de Juego** describa: el clímax de la aventura se encuentra en el **Hangar**, a no ser que los personajes hayan despresurizado la nave desde el **Puente de mando** y hayan expulsado al arctobio patriarca al vacío del espacio. Al hangar se accede por una pasarela metálica que se divide en forma de U (ver *mapa Nivel inferior*) tras salir del ascensor. En los extremos se hallan dos escaleras que conectan con la zona de aterrizaje; el camino se encuentra bloqueado con cajas metálicas y barriles de suministros que han sido derribados durante la lucha entre las criaturas invasoras y los piratas.

Los tres cazas que la tripulación usa en sus asaltos se encuentran anclados al suelo, mientras que la cápsula de salvamento en la que llegaron los arctobios está partida por la mitad, empotrada en la pared más cercana a la esclusa. En el centro, un ser enorme similar a los que han estado hostigando –y asesinando– a la tripulación, se encuentra latente, palpitando como un órgano en estado de hibernación. Si es molestado, liberará a las crías que está gestando, lanzando un total de 3d6 arctobios jóvenes contra los personajes, pero si superan una tirada de **Agilidad + Sigilo a Dificultad 15**, pueden moverse por el lugar sin alertar al monstruo.

La situación puede resolverse usando toda la potencia de fuego que tengan, o intentar escapar de la nave utilizando los cazas. El hangar contiene herramientas y aparatos para el mantenimiento de las naves, reparado por toda la estancia. El **Director de Juego** debe recordar que sólo uno de los cazas tiene el **Combustible** al máximo.

El siguiente listado es un ejemplo de los objetos que pueden encontrarse en el **Hangar**.

D6	OBJETO
1-2	4 Trajes espaciales
2	30 metros de Cuerda
3	Una caja con 1d6 Células de energía
4-6	Herramienta pesada a dos manos

El método más lógico de huir de la **Forseti** consiste en abrir la esclusa y huir en los **Cuervos**; sin embargo, quizás los personajes deseen hacerse con el control de la nave espacial y para ello deben acabar con todas las criaturas, incluido el abominable arctobio patriarca. Para ello, el **Director de Juego** deberá presentar un desafío épico, con un montón de seres atacando y arrinconando a los personajes mientras éstos luchan por su vida. Si es menester, los valientes pueden encontrar uno o dos **Lanzallamas** tirados por el suelo para facilitar la contienda.

De otra forma, los personajes que quieran huir de la nave utilizando los cazas, deberán abrir la esclusa, ya sea desde el **Puente de mando** o forzando la apertura desde un terminal en el hangar; ambos métodos requieren una prueba de **Mente + Tecnología** a **Dificultad 15**, aunque el segundo método provoca que se guarde el **Dado bajo**. El ruido de la esclusa alertará a todos los arctobios que queden vivos y el arctobio patriarca liberará a su prole en 1d6 **Turnos** (ver más arriba), por lo que los personajes que queden libres tendrán que soportar la carga de dichas criaturas. La **Forseti** comenzará a despresurizarse en cuanto la esclusa se abra, absorbiendo hacia el espacio todos los objetos y seres vivos que no superen una tirada de **Físico + Aguante** a **Dificultad 15**. Con el portón abierto, los cazas tendrán vía libre para marcharse y huir.

CONCLUSIÓN

El plan inicial del capitán **Yunta** ha quedado truncado por la repentina invasión de los arctobios, pero los personajes son libres de continuar a pesar de que él muera. La superficie del planeta **Zugwobug VI** no es nada agradable, y la amenaza de los moradores no euclidianos continúa existiendo. Por otro lado, si han logrado limpiar la **Forseti** de criaturas, habrá quedado dañada por los enfrentamientos y requerirá cierto mantenimiento y una buena reparación.

La incógnita del fallecimiento del **Oficial Rynser** y la coincidencia con la llegada de los arctobios puede ser una semilla de aventura. ¿Y si esos seres han escapado de las instalaciones de **Zugwobug VI** e intentan invadir otras naves o planetas? ¿Están relacionadas con la muerte de **Rynser**?

Si han descubierto el cadáver de **Samor Kefav**, quizás se pueden involucrar en una indeseable trama por haber sido -indirectamente- los causantes de la muerte de una celebridad tan conocida.

MIEMBROS DE LA TRIPULACIÓN

CORICIUS YUNTA

El capitán **Coricius Yunta** es un infame soldado de alguna organización militar humana, que se ha lanzado a una vida de pillaje fácil tras haber sido licenciado con deshonor. Sus rasgos más característicos son su cabeza afeitada de mala manera, su ojo biónico y su implante de brazo mecánico de primera generación.

Intenta mantener una actitud de superioridad y dura, aunque en realidad es un cobarde miserable. Ha cumplido su primer año como pirata espacial sin demasiados éxitos, y teme que su tripulación se rebele.



SELDA

Esta gatónida de pelaje pardo y atigrado proviene de un mundo devastado por la explotación intergaláctica. Afable y bonachona, es incapaz de hablar la lengua "común" y sólo puede comunicarse mediante maullidos, gruñidos o gestos.

Sus capacidades como piloto son notables, motivo por el cual ha podido mantener su puesto.

KALU

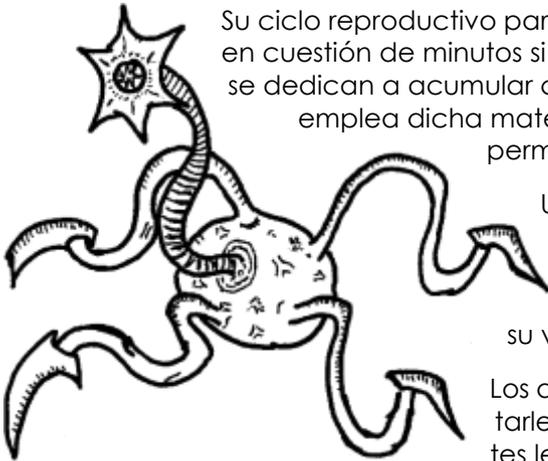
Superviviente de una terrible guerra interplanetaria que arrasó varios mundos en el pasado; se unió llena de hastío a la tripulación de **Yunta**. Es una fibrosa mujer de tez oscura que lleva la cabeza afeitada, salvo una larga coleta que cuida con orgullo. Su mandíbula metálica impone, dándole un aspecto inhumano y peligroso, que se complementa con su enorme hacha láser.

GOB "EL CHEF" MANSON

Un individuo humano rechoncho y afable que se ha visto en la tesitura de alistarse en una tripulación pirata para continuar pagando las caras facturas médicas de su hija, afligida por una enfermedad letal. Se dedica a las tareas menos agradadas de la **Forseti**, como puede ser la limpieza de letrinas; lo hace encantado, y siempre tiene una sonrisa en la cara. Además de tales encargos, es el primer cocinero de la tripulación que sabe preparar comida que no sepa a plástico.

CRIATURAS

Las criaturas tienen forma de globo orgánico, cubiertos por una membrana cartilaginosa repleta de vello oscuro. Cuatro tentáculos brotan de su cuerpo principal; éstos acaban en ganchos que cortan y desgarran la carne con facilidad. Un quinto tentáculo emerge del centro, provisto de colmillos afilados, que usan para devorar a sus presas desde el interior. Se desplazan empleando sus zarcillos para arrastrarse; no parecen poseer órganos sensitivos. A simple vista, no son capaces de comunicarse ni conocer un idioma.



Su ciclo reproductivo parece ser asexual: el progenitor es capaz de dar a luz a varias crías en cuestión de minutos si se ha alimentado con materia viva. Los especímenes más jóvenes se dedican a acumular carne en para regurgitarla en el interior del patriarca, que a su vez emplea dicha materia en crear nuevos individuos, generando por sí mismo tanto espermatozoides como óvulos.

Una tirada de **Mente + Fauna** (Xenobiología) a **Dificultad 12** superada por un personaje con algún tipo de trasfondo estudioso o militar puede reconocer a estos seres como los arctobios, una especie invasora procedente de mundos boscosos conocida por su voracidad, considerados como una plaga.

Los arctobios provocan -5 a las tiradas de **Intuición + Alerta** para detectarles cuando acechan sigilosamente, haciendo de ellos unos oponentes letales si logran sorprender a sus víctimas.

ARCTOBIO JOVEN

Arctobio joven				Desafío -	
Salud	8	Defensa	10	Voluntad	-
Blindaje	0	Ataque	6	Iniciativa	6
Salvaciones	5/-/-	Tamaño	Pequeño	Movimiento	10m (5 C)
Acciones					
Mordisco	+6 contra Defensa ; 1d6+1 de Daño .				

El ser más joven e insignificante de la especie. No alcanza el tamaño de un balón de fútbol, pero es muy rápido y atroz. Posee cuatro apéndices cartilagosos puntiagudos y afilados. No es capaz de aparearse.

ARCTOBIO INVASOR

Arctobio invasor				Desafío -	
Salud	12	Defensa	12	Voluntad	-
Blindaje	0	Ataque	8	Iniciativa	8
Salvaciones	5/-/-	Tamaño	Pequeño	Movimiento	8m (4 C)
Acciones					
Garras	+8 contra Defensa ; 1d6+3 de Daño .				
Ácido	+8 contra Cobertura ; 10m (5 C) 1d6 de Daño .				

Una criatura nervuda y violenta. Estos especímenes se dedican a debilitar las presas más complicadas empleando una glándula que les permite disparar gargajos de. No es capaz de aparearse.

ARCTOBIO PATRIARCA

El ser que viajaba en la sonda de auxilio, una criatura sentiente con intenciones incomprensibles para los seres humanos. Del tamaño de un coche, alberga en su interior decenas de embriones de arctobios jóvenes; debido a su corpulencia es incapaz de moverse. Emplea sus zarcillos para agarrarse con fuerza a la estructura de la nave, pero no puede atacar. Necesita a su prole para ser alimentado.

No tiene estadísticas, no son necesarias; asume que tiene 40 puntos de **Salud** y 10 puntos de **Blindaje**, y es especialmente débil al fuego y al sonido.

CAPÍTULO 31: UNA NOCHE EN DUKE HEIGHTS

SINOPSIS

La universidad de **Duke Heights**, cerca de **Salt Lake City**, celebraba su baile anual bajo una nueva administración. Los recortes económicos habían provocado quejas y sabotajes, pero habían logrado montar el espectáculo a pesar de todo. El alcohol y la fiesta rebosaba por los pasillos de las instalaciones, los alumnos fornicaban en baños llenos de vómitos y los pocos adultos responsables se lamentaban al ver la decadencia de la juventud.

Cuando la noche rodeó el campus y los festejantes se arrepentían de la cantidad de vodka ingerido, sucedió. Primero fueron un par de adolescentes que probaban nuevas experiencias en la sala de calderas. Después los que estaban señalando las estrellas, alucinando bajo el efecto de las pastillas psicotrópicas. No hacían un ruido diferente al de un borracho pasado de vueltas, y esto sorprendió a los estudiantes que se manifestaban en contra de la nueva administración, los recortes y la falta de vergüenza por parte de sus compañeros fiesteros. Ahora todos se arrastraban y gruñían al unísono mientras intentaban darse un festín con las tripas de los rebeldes.

Duke Heights nunca destacó por ser una universidad famosa ni ser la cuna de grandes investigadores, pero ahora iba a ser noticia en todo el país. Unos pocos rezagados de la fiesta que aún conservaban un mínimo de lógica se han parapetado en uno de los cuartos de mantenimiento de la universidad. Toda una horda de devoradores de carne mora por los pasillos llenos de alcohol, sangre y vísceras, esperando a los imprudentes que osen arriesgarse a escapar de las instalaciones.

PREPARACIÓN

OBJETIVO

Los PJ son supervivientes de la masacre de Duke Heights. Miembros de la organización de la fiesta, universitarios con resaca, estudiantes que protestaban en busca de una educación mejor o personal de mantenimiento del centro. Su misión es lograr escapar del campus antes de que sea intervenido por el ejército, y ponerse a salvo.

Tendrán hasta el amanecer para poder abandonar el campus. Para ello, tendrán que abrirse paso a través de los muertos vivientes, que antes eran sus amigos, compañeros o conocidos, y evitar que los militares los localicen.

REGLAS

Esta aventura utiliza las **Características** Cordura y Demencia, para representar la tensión que sufrirán los PJ al enfrentarse a hordas de zombies.

ARQUETIPOS

Los protagonistas podrán ser creados por los jugadores siguiendo los patrones descritos a continuación:

- Capitán del equipo de fútbol
- Animadora
- Oficial de mantenimiento (quemado de la vida)
- Guardia de seguridad (mal pagado, ha pasado un buen momento con una universitaria borracha)
- Neohippie manifestante (en contra de los recortes)
- El novio de la anterior (que no sabe dónde se ha metido)
- Conserje del campus

DESARROLLO

1. CUARTO DE MANTENIMIENTO

NOTA: A no ser que se diga lo contrario, los personajes serán capaces de orientarse por el lugar con las luces que están encendidas por las instalaciones.

El grupo se ha escondido en un cuarto de mantenimiento de unos diez metros cuadrados. Han reunido unas pocas provisiones, quizás un arma de fuego o dos, una linterna para orientarse por la oscuridad y las armas improvisadas que se les hayan ocurrido. Junto a ellos hay un PNJ, que podrá ser un profesor desafortunado o un empleado de limpieza. Saben que ahí fuera hay unas criaturas descerebradas que quieren devorarlos, y creerán que lo mejor será esperar a que el tiempo pase y aguantar como puedan ahí dentro. Pero uno de ellos tendrá en su poder una radio o walkie-talkie y escuchará el siguiente mensaje:

CONVERSACIÓN POR RADIO 01

«Equipo Echo, hemos rodeado la zona. Los hostiles han sido contenidos dentro del perímetro de Duke Heights y no hemos sufrido ninguna baja. Se aprueba la intervención mediante armamento pesado».

«Equipo Charlie, recibido. Nos encontramos de camino al perímetro, esperamos autorización».

La paranoia despertará entre los personajes (si no surge, haz que el PNJ la promueva). Tendrán que elaborar un plan para escabullirse de las instalaciones antes de que la intervención militar solucione el problema de los muertos vivientes.

- **NOTA:** El PNJ tendrá que morir en uno de los encuentros con muertos vivientes para que los jugadores se sientan solos y en peligro.
- **NOTA:** Los PJ tienen que ser conscientes de que no pueden perder la radio, ya que podrán seguir los movimientos de los militares a través de ella. Y si la pierden, pues más diversión para el Director de juego.

2. SÓTANOS DE DUKE HEIGHTS

Los pasillos del sótano están mal iluminados por las luces de emergencia y se escuchan unos cuantos cuerpos reanimados reptando por la oscuridad. Si deciden salir de nuevo al pasillo, tendrán que ingeniárselas para no llamar la atención de las criaturas; una tirada de **Agilidad + Sigilo** normal por cada PJ bastará.

Si alertan a las criaturas —1d6 +2— tendrán que combatir contra ellas.

Una vez que hayan superado las tiradas necesarias —o hayan eliminado a las criaturas— podrán investigar los sótanos. Aparte del cuarto de mantenimiento, existe un acceso peatonal al garaje del campus, la puerta de la sala de calderas y un par de almacenes adicionales.

- **Garaje:** Una tirada de **Intuición + Atención** normal por parte del grupo de PJ les permitirá llegar a la conclusión de que puede ser buena idea escapar en uno de los vehículos del garaje, pero llamarán la atención de posibles militares; si los jugadores llegan a esta conclusión ellos solos, mejor. La puerta estará cerrada a cal y canto, y al otro lado se escucharán los quejidos de otras criaturas. Tendrán que decidir si rompen la puerta mediante una tirada de **Físico** difícil o buscan la llave. Uno de los PJ puede recordar que en la recepción del edificio existe una llave maestra.
- **Sala de calderas:** La puerta está bloqueada. Mediante dos tiradas, una de **Físico + Atletismo** y otra de **Agilidad + Sigilo**, ambas a **Dificultad** normal, podrán forzar la entrada sin hacer demasiado ruido. En el interior habrá 2 cadáveres reanimados esperando en silencio en la oscuridad. Tras eliminarlos podrán encontrar una palanca de metal —útil para forzar puertas—.
- **Almacenes:** Las puertas están abiertas, forzadas por los golpes de los muertos vivientes. En el interior encontrarán los cadáveres de un superviviente y dos de las monstruosidades, que al parecer se han asesinado mutuamente. Aquí encontrarán comida enlatada, botellas de agua y demás suministros

básicos (tirada de **Intuición + Atención** fácil). Cuando vayan a abandonar el almacén, el cuerpo del superviviente se alzarán y tendrán que derrotarlo o escapar de él.

Tras examinar todas las habitaciones disponibles en el sótano, Los PJ tendrán que decidir un camino: forzar la entrada peatonal al garaje y rezar por que los muertos vivientes que reptan por el aparcamiento no las alcancen, o subir a la primera planta e intentar encontrar la llave maestra.

3. EDIFICIO DE AULAS DE DUKE HEIGHTS

Se plantea esta opción como el camino a seguir; si deciden arriesgarse a entrar al garaje por la fuerza, continúa al siguiente punto. Las escaleras a las plantas superiores se han derrumbado tras una explosión de gas, y bajo los escombros parece haber muertos en vida arrastrándose. En el nivel inferior tendrán acceso a las siguientes habitaciones:

Aula de Biología y Química: Uno de los miembros del equipo de fútbol ha montado una pequeña orgía aquí dentro y eso le va a costar caro. Uno de ellos, los restos del jugador de fútbol, será algo más duro que los demás. En total se enfrentarán a 1 muerto viviente por PJ más el jugador de fútbol. Entre los restos del aula (tirada de **Intuición + Atención**) podrán encontrar material químico para poder crear explosivos (tirada de **Mente + Tecnología** difícil).

Si combaten aquí primero, los muertos vivientes que se encuentren al fondo del pasillo empezarán a moverse hacia el aula.

Recepción: En el mostrador habrá dos muertos vivientes tumbados que empezarán a moverse según escuchen a los PJ. En el interior habrá 1D6 +2 monstruos adicionales. Una vez hayan acabado con la amenaza, podrán buscar y encontrar la llave maestra para abrir el garaje (tirada de **Intuición + Atención** fácil) en un llavero que también tendrá las llaves de un vehículo Renault.

Si combaten aquí primero, los muertos vivientes que se encuentren al fondo del pasillo empezarán a moverse hacia la recepción.

Entrada al edificio: El pequeño hall que da entrada al edificio está repleto de escombros, trozos de bancos de madera y basura, que impiden el paso normal hacia el exterior del campus. Sin embargo, se debe describir que centenares de asistentes al baile anual están esperando al otro lado, por lo que no es buena idea tomar ese camino. Si superan una tirada de **Intuición + Atención**, podrán encontrar un superviviente no infectado pero herido mortalmente bajo los escombros de la entrada (tirada de **Cordura anormal**). Este superviviente se llamará Mike y será un miembro de la organización. El moribundo poco les podrá contar, pero con una buena tirada de **Mente + Medicina** difícil podrán parar la hemorragia durante un instante para que les comunique la siguiente información antes de morir:

«Uno..., uno de los organizadores estuvo paseándose por la cocina, olisqueando las botellas de alcohol que íbamos preparando. Nunca lo habíamos visto... No sé quién era... Recuerdo..., recuerdo que lo vi la última vez en el garaje, hablando por teléfono en un Ford Mustang azul...»

Si aún no han encontrado la llave maestra, proveer *Primeros auxilios* a Mike las recompensará con una llave del garaje, que tendrá el pobre hombre en su poder.

Cafetería: Este lugar estará repleto de muertos vivientes. El ruido se podrá escuchar desde el pasillo, pero los PJ verán si quieren arriesgarse. Si deciden echar un vistazo a ver qué sucede, deberán realizar una tirada de *Cordura anormal*.

Fondo del pasillo: Desde que Los PJ suben por las escaleras del fondo podrán ver al fondo del pasillo una amalgama de muertos vivientes inertes. En un principio estarán en silencio, pero si los PJ causan ruido en el aula de Biología y Química o en la recepción, estas criaturas se despertarán y se dirigirán hacia la fuente del ruido.

Una vez hayan examinado a fondo la primera planta, la radio empezará a emitir sonidos estáticos; si no superan una tirada de **Agilidad + Tecnología** a **Dificultad** normal (solo un PJ), el ruido alertará a cualquier otro muerto viviente que quede activo. Lo superen o no, escucharán lo siguiente:

CONVERSACIÓN POR RADIO 02

«Equipo Echo, aquí Charlie. Solicitamos situación de su equipo. Equipo Echo, conteste».

«Equipo Charlie, aquí Echo. La situación está saliéndose de madre... ¡Nos están rodeando! ¡Solicitamos refuerzos a dos kilómetros del perímetro de Duke Heights!»

«Equipo Echo, aquí Charlie. ¿Qué ha sucedido? ¡Los hostiles estaban contenidos!»

«¡Mierda, Charlie! ¡Los responsables de la puta contención se han convertido en esas cosas! ¡Aaaggg!»

«Echo, conteste. Echo, ¡conteste! Maldición, Echo, ¡contestad! Si no vamos a tener que preparar los misiles... ¡Echo, conteste!»

Tras escuchar esto deberán superar una tirada de **Cordura perturbadora** y tendrán que decidir rápido qué hacer. El camino más obvio será dirigirse al garaje, ahora que han encontrado la llave maestra. Si han escuchado lo que Mike tenía que decirles, localizarán al hombre del Ford Mustang.

4. APARCAMIENTO SUBTERRÁNEO

Si han decidido abrir la puerta por medio de la fuerza, los 2D6 +2 muertos vivientes que acechan en el garaje se verán atraídos por el ruido del acceso. A continuación se describe un curso de acción u otro en caso de que hayan ignorado visitar la primera planta del edificio.

En caso de que decidan investigar el garaje, describe que van encontrado muertos vivientes desmembrados y peligrosos tras cada tirada de **Intuición + Atención**. En esta situación es importante que se marchen de aquí cuanto antes.

LOS MUERTOS LO SABEN

Esta escena sucede si fuerzan la puerta del garaje según salen del cuarto de mantenimiento. Tendrán que enfrentarse o idear una manera de distraer a todas esas criaturas mientras localizan un vehículo en condiciones para huir (tirada difícil de **Intuición + Buscar**). Cuando hayan encontrado el vehículo adecuado, el conductor tendrá que realizar una tirada difícil de **Agilidad + Conducción** para hacerle un puente. Si fracasa, los PJ tendrán un turno de acción para escapar de las criaturas y deberán superar una tirada de **Cordura perturbadora**. Si fracasan a la hora de encender el vehículo, dales una segunda oportunidad. Si vuelven a fracasar, tendrán que sopesar si buscar las llaves del coche o enfrentarse a la gran cantidad de criaturas.

Si continúan sin poder encender el coche, describe cómo un vehículo militar estampa la puerta del garaje a toda velocidad y se lleva parte de los muertos vivientes por delante. Esta distracción les dará el tiempo suficiente para encender su coche y salir huyendo del lugar.

EL HOMBRE DEL MUSTANG

Esta escena ocurrirá si han encontrado a Mike y este les ha hablado del hombre del Ford Mustang. Antes de que puedan abrir la puerta con la llave, escucharán varios disparos. El garaje estará en silencio, excepto por un hombre en el centro del mismo, con un arma de fuego humeante, rodeado de muertos vivientes con la cabeza reventada.

Este señor se girará hacia ellos y hablará muy solemnemente.

«¿Supervivientes? ¿No os ha afectado la sustancia? Es igual. —Apuntará su arma hacia los PJ y caminará hacia su preciado vehículo—. Los idiotas de Washington no tardarán en llegar y limpiarán todo este desastre. —Tirará al suelo la llave de un vehículo—. No creo que salgáis vivos de esta, pero que no se diga que no me he preocupado de los inmunes».

Arrancará el vehículo y se marchará.

Los PJ podrán usar la llave que el hombre misterioso les ha dado tras encontrar el vehículo e intentar huir, pero el motor del Mustang habrá llamado la atención de varias criaturas y tendrán que ser raudos. En caso de que no se fíen de la ayuda, podrán emplear el poco tiempo que tienen en encontrar otro vehículo y hacerle un puente. Si se decantan por esta solución, puedes resolver la situación como en el punto 4A.

HUYENDO LO MÁS RÁPIDO POSIBLE

Esta escena sucede si han ignorado o no han encontrado a Mike y han utilizado la llave maestra para acceder al garaje. Merodeando por dentro del garaje habrá 1D6 +2 monstruos, que no se han percatado de su presencia. Tendrán que realizar una tirada de **Agilidad + Sigilo** difícil para encontrar un vehículo con el que huir. En esta situación se podrá tratar la escena como en 4A, pero con la ventaja de que los muertos vivientes no están al tanto de los PJ. Aún.

De una manera u otra, los PJ se encontrarán ahora en un vehículo huyendo a toda velocidad del campus de **Duke Heights**. Si aún no escucharon la conversación por radio 02, es un buen momento para describírsela. Durante el camino, podrán ver cómo el campus y las proximidades del mismo han sido devastadas por los muertos vivientes y no podrán evitar sentir un momento de nostalgia.

5. EXTERIOR DEL CAMPUS

Han dejado atrás la catástrofe inexplicable que ha acabado con sus compañeros, sus amigos e incluso sus amores. A los cinco minutos o así de haber abandonado el lugar, el vehículo empezará a trompetear de manera preocupante, lo que forzará al grupo a hacer una parada. Mientras examinan el aparato para encontrar qué es lo que falla, el resto del grupo tendrá que realizar tiradas de **Intuición + Atención** (difícil, una cada uno). El encargado de la mecánica no estará al tanto, pero si los demás logran sacar la tirada, se darán cuenta de que la horda de muertos vivientes no se ha quedado dentro del campus... ¡los ha seguido a una velocidad más que aceptable! Incomprensiblemente, ya que el coche ha estado durante más de cinco minutos a 180 kilómetros por hora, las criaturas comenzarán a rodear al grupo desde varios ángulos.

El PJ encargado de reparar el vehículo puede seguir intentándolo (tirada difícil de **Mente + Tecnología**) mientras los demás se acongojan dentro del coche, pero si el grupo ha tomado la ruta 4A «LOS MUERTOS LO SABEN», no será posible arreglarlo. En cambio, si han tomado las otras dos rutas de escape del campus, podrán continuar al siguiente y último punto si reparan el vehículo.

El paso errático de los muertos vivientes hace imposible que los hayan seguido desde el campus. Una tirada de **Intuición + Atención** a dificultad normal despertará la siguiente idea en quien la supere: es posible que la infección se haya extendido a toda la ciudad e, incluso, a todo el país. Si todos se dan cuenta o alguno de ellos lo dice en voz alta, todos deberán superar una tirada de **Cordura anormal**. De una manera u otra, tendrán que salir pitando del vehículo. Es posible que a alguien se le ocurra activar la alarma del coche para llamar la atención de los muertos vivientes.

6. URBANIZACIÓN

Tras correr campo a través y atravesar un bosque, al amanecer llegarán a una urbanización de casas. Mientras caminan por el bosque, es necesario que superen una tirada de **Intuición + Buscar** (dificultad Difícil) para no perderse. En caso de que se pierdan, se encontrarán con 2 o 3 muertos vivientes perdidos; tendrán que decidir qué harán con estas criaturas.

En la entrada a la urbanización habrá una furgoneta en buen estado pero cerrada, y se encontrarán con que la mayoría de las casas ha sido tapiada con barricadas improvisadas con tablones de metal. El sonido de quejidos de ultratumba resonará en el interior de esas casas, y antes de que puedan adentrarse en la urbanización, los asaltará un hombre de mediana edad armado con una escopeta. Este hombre, Patrick, es uno de los pocos supervivientes de la pandemia que ha asolado su tranquila urbanización. Les pedirá que se marchen inmediatamente.

Dependiendo de las acciones de los PJ, esta escena puede desembocar en varias situaciones:

- **Obedecen las exigencias de Patrick:** Antes de que se marchen, el hombre les tirará las llaves y una garrafa de gasolina. Para que se marchen lo más rápido posible, les dará la furgoneta de la entrada.
- **Intentan racionalizar con Patrick:** Tendrán que superar una tirada de **Presencia + Subterfugio** (difícil) o **Presencia + Amenazar** (muy difícil) para que Patrick les proporcione ayuda. Si fallan cualquiera de estas dos tiradas, tendrán que enfrentarse al hombre.
- **Atacan a Patrick:** Si aún disponen de armas de fuego con munición, podrán intentar matar al superviviente e intentar agenciarse lo que guarda.

PACIFISMO

Si obedecen a Patrick (primera opción) o lo convencen para que les proporcione ayuda (segunda opción), el hombre les dará las llaves de la furgoneta y la garrafa de gasolina. También les comentará que toda la urbanización ha sido infectada y (a no ser que un jugador haya perdido a su personaje y desee asumir el rol de Patrick) que él se quedará ahí para velar por los cuerpos de su familia. De una manera u otra, escucharán la conversación por radio 03 tras resolver la situación:

Será evidente para los PJ que no podrán quedarse mucho tiempo en el lugar. Si Patrick se ha unido al grupo como jugador, las dirigirá hacia la furgoneta y él la conducirá. Avanzarán lo más rápido que puedan hacia la carretera, justo en el momento en el que una de las barricadas que Patrick puso en las casas se rompe y los muertos vivientes del interior se liberan como una masa informe de destrucción.

VIOLENCIA

Si deciden usar la fuerza bruta o fracasan la diplomacia, podrán enfrentarse a Patrick en combate abierto. Si el grupo conserva la palanca que obtuvo en Duke Heights, podrá forzar las barricadas para liberar a los muertos vivientes y que campen a sus anchas por la urbanización; esta locura puede ayudarle a dirigir a las criaturas hacia Patrick si son superados en potencia de fuego por el superviviente.

Si logran asesinar al superviviente, podrán quedarse con sus herramientas, su munición y su vehículo Hummer. Una vez que se hayan afincado en el lugar podrán tomar nuevas decisiones:

- **Quedarse en el lugar e intentar montar un fuerte:** La despensa de Patrick y el resto de casas está repleta, permitiéndoles sobrevivir durante unos meses.
- **Tomar las llaves que Patrick tenía en sus bolsillos y dirigirse hacia la furgoneta:** Si toman este camino, escucharán la conversación por radio 03.

Si toman la primera decisión —quedarse—, la partida finalizará con el Final 1. «Devorados por la avaricia».

CONVERSACIÓN POR RADIO 03

«Central, aquí Charlie. Echo ha sido consumido por los hostiles y a nosotros no nos queda munición suficiente. Solicitamos extracción».

«Charlie, aquí Central. Situación del equipo y evaluación de hostiles».

«Maldita sea, Central. Más del 80% de la población se ha convertido en esas putas criaturas. ¡Sáquenlos de aquí!»

«Charlie, negativo. Si la infección se ha extendido de tal manera, tendremos que asumir Código Rojo».

«¿¡Código Rojo!? ¡No me jodas! ¡Sacadnos de aquí de una puta vez, joder! ¡Somos vuestros aliados!»

«Cambio y corto».

7. CARRETERA DE UTAH

Huyen a toda velocidad por las carreteras de Utah, observando a su paso cómo los muertos vivientes han devastado el resto de poblaciones. Las comunicaciones por radio de los militares han cesado. Describe que pasan un par de días en carrera, intercambiando de conductor mientras los demás descansan. Puedes pararlos antes si el vehículo tiene que repostar. Mientras estén recogiendo lo que puedan de una gasolinera, de un accidente o de lo que sea, haz que la radio suene y escuchen el siguiente mensaje (variará si han visto al hombre del Mustang o no).

CONVERSACIÓN POR RADIO 04

HOMBRE DEL MUSTANG

«Habéis sobrevivido a Duke Heights y a la catástrofe de Salt Lake City. He de felicitaros y ofrecer os un refugio. Soy un agente de la Agencia Nacional de Inteligencia y es mi deber poner os a salvo, porque hay algo que os hace inmunes a la infección. Si queréis ayudar a vuestros conciudadanos y echar algo de luz sobre esta desgracia, os espero en Iron Fort. Está a dos kilómetros de vuestra localización, dirección Norte, en las coordenadas 876N 331O. Os espero, tengo todo el tiempo del mundo».

MILITAR

«Atención, se ruega a todos los supervivientes que estén por el área de Salt Lake City que se dirijan a la entrada de Iron Fort, en las coordenadas 876N 331O, para poder ofrecerles asistencia médica. Estamos reuniendo a los supervivientes de esta desgracia». (Repetir dos veces).

En ese momento tendrán que tomar una importante decisión. Si aceptan la oferta del hombre del Mustang o de los militares, continuarán hacia Iron Fort y pasarán al siguiente punto. Si no, continuarán su camino y descubrirán el alcance de la infección por todo Estados Unidos. La partida acabará con el Final 2. «Por nuestra cuenta».

8. IRON FORT

Los PJ han decidido aceptar la oferta que han recibido a través de la radio. El camino hacia la supuesta salvación será bastante complicado. Tras tomarse un descanso al lado del vehículo, tendrán que dejarlo atrás y adentrarse en una zona montañosa, poblada por muertos vivientes. Para llegar hasta Iron Fort tendrán que superar las siguientes tiradas de **Intuición + Buscar**:

- **Tirada número 1:** Si es exitosa, podrán avanzar a través de la montaña evitando cualquier encuentro con muertos vivientes. Sin embargo, podrán ver que los pueblos cercanos están abarrotados de estas monstruosidades y tendrán que evitarlos por todos los medios. Si fallan, atraerán 2D6 muertos vivientes que podrán alertar a muchos más si no acaban con ellos rápido. Podrán zafarse de ellos si todo el grupo supera una tirada de **Físico + Atletismo** (difícil).
- **Tirada número 2:** Tras dejar atrás las poblaciones infectadas, se adentrarán en el bosque, que está profundamente oscuro. Tendrán que iluminar el camino con linternas o alguna fuente de luz. Si no superan la tirada, se encontrarán de sopetón con un grupo de 1D6 +2 criaturas, que tendrán que ser destruidas cuanto antes.
- **Tirada número 3:** Muy cerca de Iron Fort tendrán que evitar una horda de muertos vivientes que merodea por las proximidades del lugar. Algunos de ellos tienen marcas de disparos, por lo que es evidente que han pasado demasiado cerca del complejo militar. Si fallan la tirada de **Buscar**, tendrán que hacer rápidamente una tirada de **Agilidad + Sigilo** (difícil), cada uno de ellos, para evitar que los monstruos los descubran.

Una vez finalizadas las tiradas llegarán a su objetivo. Iron Fort es un antiguo aeródromo militar abandonado por el desuso que ahora está rodeado por parafernalia del ejército, una gran antena giratoria y varios operarios que recorren el lugar en trajes NBQ. Si se encontraron con el hombre del Mustang, podrán ver el vehículo aparcado cerca de la puerta principal. Al acercarse a la entrada, un militar que monta guardia armado con una ametralladora pesada las detendrá. Avisará a uno de los trajes NBQ para que se acerque al grupo, y este les pasará una vara eléctrica, como buscando alguna sustancia en el cuerpo o la ropa.

Al ver que no están infectados, el militar los escoltará hacia el interior del aeródromo. Todo estará cubierto por sábanas de plástico, y podrán ver a otros supervivientes en camillas o siendo atendidos por los militares. En la oficina de control les esperará un hombre u otro, dependiendo de sus acciones en el campus.

EL HOMBRE DEL MUSTANG

El hombre que las recibirá será el mismo que encontraron en el garaje. Vestido con su gabardina azul y sus gafas de sol, pedirá que tomen asiento. Sonreirá y dará una orden al soldado de fuera para que cierre la puerta con llave. Esto será inquietante, que serán interrumpidos por la conversación del hombre.

«Realmente sois inmunes al virus que tanto tiempo me ha llevado desarrollar, pero no importa. El gobierno jamás os podrá usar para sintetizar una cura porque os tengo aquí, y con vuestra muerte culminaré mi venganza contra este país podrido».

Rápidamente, los PJ tendrán que superar una tirada de **Agilidad + Combate cuerpo a cuerpo** (muy difícil) para evitar que el hombre del Mustang active el botón bajo la mesa de su despacho. Si no logran conseguirlo, las instalaciones volarán por los aires y todo el que se encuentre en Iron Fort morirá. La partida acabará con el Final 5. «La venganza del hombre del Mustang».

De otro modo, si al menos uno de ellos tiene éxito en la tirada, apartarán al villano del interruptor explosivo y tendrán que enfrentarse a él encerrados en el despacho. Si no logran acabar con el hombre del Mustang y este las derrota o deja inconscientes, el resultado será el mismo que si hubiese apretado el botón.

Si lo inmovilizan o lo asesinan, los PJ serán descubiertos por el resto de militares de Iron Fort, que las vitorearán. El general Robert Stinger, que creía que este hombre era un confiable agente de la Agencia Nacional de Inteligencia, había sido engañado. Con el culpable entre rejas o en la tumba, el General pedirá al grupo que permitan utilizar su sangre para sintetizar la cura del virus. Está en manos del grupo colaborar o no, pero

si pone resistencia se le intentará sobornar con una copiosa suma de dólares. Esta situación dará el final más feliz de la aventura, el Final 6. «Mi sangre, la salvación de América».

EL GENERAL

El hombre que las recibirá será el general Robert Stinger. Este hombre, veterano de la Guerra de Irak, les pedirá que tomen asiento y les pondrá al tanto de la situación. Se cree que la pandemia es un ataque terrorista por gas vírico, y el gobierno está haciendo todo lo posible para desarrollar la vacuna y poner a salvo a los supervivientes; será franco, se estima que la población de los Estados Unidos ha sido infectada al 57%.

Después de que pronuncie esas palabras y de que los PJ digieran la situación, elige en secreto a uno de ellos. En mitad de la conversación, el hombre del traje NBQ de la entrada irrumpirá en la sala y alertará al General de que alguien del grupo está infectado, pero que no ha desarrollado las mutaciones del virus. El General se alarmará y pedirá hablar en secreto con sus oficiales. Todo el grupo será apartado, excepto quien hayas elegido, que será encerrado en una especie de sarcófago de plástico transparente. Todo el grupo deberá superar una tirada de **Cordura anormal**.

Al rato, el General les ofrecerá un trato: su amigo tendrá que ser investigado para que puedan aprovecharse de los anticuerpos del virus desarrollar una cura. Pero la franqueza del General lo llevará a decir la verdad: es probable que con los experimentos muera o sufra un dolor indescriptible. A cambio de que colaboren con él, una vez que se haya establecido de nuevo el orden en el país, serán recompensados por haber escoltado al salvador de los Estados Unidos. El PJ infectado no tendrá posibilidad de elegir. Dependiendo de lo que el grupo elija, sucederá un final u otro.

- **Deciden vender a su amigo:** La partida finalizará con el Final 3. «Un bien mayor».
- **Deciden proteger a su amigo:** La partida finalizará con el Final 4. «Hemos llegado muy lejos para esto».

PERSONAJES NO JUGADORES

MIKE

Uno de los nuevos miembros del consejo de administración de Duke Heights. Mike no es para nada despierto. Pero suele fijarse en los detalles más nimios; por ejemplo, ver a uno de sus superiores oliendo el vodka barato o espolvoreando algo de sal sobre las palomitas servidas para la celebración.

EL HOMBRE DEL MUSTANG

Uno de los nuevos miembros del consejo de administración. Parco en palabras y de mirada dura, este hombre suele vestir con una amplia gabardina azul y taparse los ojos con gafas de sol. Los miembros del consejo cuchichean a sus espaldas, pero saben que las nuevas propuestas del hombre del Mustang han generado muchos beneficios para la junta administrativa. Sin embargo, él tiene otros planes en mente.

En realidad es el agente **Brandon Miller**, un especialista en armas bioquímicas que fue abandonado por su equipo en una misión en los Montes Urales. Tras caminar durante largas semanas bajo la nieve y dado por muerto, juró vengarse de su país destruyendo lo más valioso: sus ciudadanos. Compró un compuesto químico que mutaba las células humanas y causaba la muerte cerebral manteniendo la actividad motriz. En pocas palabras, convertía a quien lo ingiriese en un zombi. Sin embargo, su proveedor le dijo que es posible que hubiese ciertos individuos inmunes al compuesto.

Brandon estuvo colocando cédulas del terrible químico por todo el país, y tras colocar la última en la universidad de Duke Heights, liberó toda la carga. El ataque fue exitoso en parte, ya que aparecieron varios ciudadanos inmunes. Mediante la radio, se aseguró de que todos los inmunes eran devorados por sus aberrantes creaciones, y cuando creía que había acabado con todos, el grupo de protagonistas apareció.

Brandon Miller «el hombre del Mustang»				Desafío 52	
Salud	32	Defensa	10	Voluntad	16
Blindaje	3	Ataque	14	Iniciativa	12
Salvaciones	5/6/5	Tamaño	Normal	Movimiento	4,5m (3 C)
Acciones					
 Jujitsu		+14 contra Defensa ; 1d6+2 de Daño .			
Detalles					
<ul style="list-style-type: none"> • Rápido y cruel: el hombre del Mustang ataca dos veces por Turno. 					

PATRICK DONOVAN

Un padre de familia que lo ha perdido todo de un día para otro. Con sus conocimientos de carpintería ha vallado su urbanización y ha encerrado a sus vecinos, ahora muertos vivientes, en sus casas. Parece ser que Patrick también es inmune a la infección que está asolando Salt Lake City.

Patrick Donovan				Desafío 29	
Salud	20	Defensa	13	Voluntad	12
Blindaje	1	Ataque	9	Iniciativa	11
Salvaciones	4/4/5	Tamaño	Normal	Movimiento	4m (2 C)
Acciones					
 Culatazo		+9 contra Defensa ; 1d6+1 de Daño .			
 Rifle		4 disparos; +9 contra Cobertura ; 2d6 de Daño .			

ROBERT STINGER

Un veterano de la guerra de Irak que ha sido puesto al cargo de las operaciones del ejército en el área de Salt Lake City. Si se encuentran con el hombre del Mustang en Duke Heights, Robert habrá sido neutralizado y encerrado en uno de los sótanos de Iron Fort. Si no, será el que reciba a los PJ al final de la partida.

CRIATURAS

Los enemigos básicos de «Una noche en Duke Heights» son los muertos vivientes, criaturas no muertas o zombis, como desees llamarlos. Se han diseñado tres variaciones, pero puedes hacer las tuyas propias.

ZOMBI DELTA

Este tipo de zombi ha sido afectado rápidamente por la infección y su carne se ha corrompido de manera que lo ha hecho muy endeble. Con una sola herida se desmoronará en pedazos de hueso amarillento, carne maloliente y fluidos ocreos. Utiliza las estadísticas del zombi del Bestiario.

ZOMBI BETA

Con más salud que el zombi delta, este aguanta mejor los golpes. Utiliza las estadísticas del esqueleto del Bestiario.

ZOMBI ALFA

En la aventura solo se ha definido un lugar donde este zombi aparece: es el jugador del equipo de fútbol que se montó su pequeña orgía en el aula de Biología y Química. Es demasiado poderoso para poner más de uno en un grupo de muertos vivientes.

Utiliza las estadísticas del ghoul del Bestiario.

FINALES

«Una noche en Duke Heights» ofrece varios finales a la aventura dependiendo de las decisiones que tome el grupo. Es recomendable llevar un registro de lo que hacen los PJ, ya que si ignoran cierto curso de acción o fuerzan la puerta que no deben, tendrán que continuar por el camino que han decidido abrir.

1. DEVORADOS POR LA AVARICIA

Se han convertido en verdugos y han asesinado a otro superviviente por pura avaricia. Ahora que se han hecho con el control del lugar, y aprovechándose de que Patrick ha mantenido a raya a los muertos vivientes, podrán vivir hasta que pase la desgracia en esta cómoda urbanización. Sin embargo, se han dejado atrás la radio que capturaba las frecuencias de radio militares y han ignorado el destino de Duke Heights, y probablemente el de Salt Lake City.

«Mientras disfrutáis de vuestro nuevo hogar y os acomodáis en sofás cómodos, quizás probando la cerveza por primera vez desde que empezó toda esta catástrofe, escucháis un tenue silbido que recorre el cielo.

En un instante, un estallido a varios kilómetros de aquí zarandea las casas, y podéis distinguir una nube de humo en forma de champiñón que se eleva sobre el bosque cercano.

Ya es demasiado tarde, el calor no tarda en llegar y sois desintegrados por las altas temperaturas, refugiados en vuestra casa ideal».

2. POR NUESTRA CUENTA

Si piensan fríamente, sabrán que algo huele a chamusquina en Iron Fort. Deciden marcharse rumbo a Canadá, asumiendo que la infección todavía no ha llegado allí. Antes de abandonar el estado de Utah reciben una nueva transmisión, del mismo hombre que las invitó a dirigirse a las instalaciones militares.

«Atención, socorro. A todo el que pueda oír esto... ¡no hay esperanza! ¡Huyan lej...!»

El vehículo del grupo desaparecerá en el horizonte mientras escapan, finalmente, de la pesadilla en la que se convirtió Salt Lake City.

3. UN BIEN MAYOR

La supervivencia de la humanidad es lo primero. Uno puede morir para salvar a miles y será recordado como un héroe. O eso es lo que quieren pensar. El PJ que ha resultado poseer los anticuerpos de la infección será torturado por científicos norteamericanos hasta la extenuación, y el resultado de su investigación será poco más que fructífero. Con el paso de los años, Estados Unidos no ha vuelto a recuperarse desde la catástrofe de Duke Heights.

«¿Realmente ha valido la pena? Vuestro amigo sufrió un fin que ninguno de vosotros desearía ni para su peor enemigo. Ahora sois los jeques de un país devastado, con vuestros refugios de paredes diamantinas llenos solo con vosotros y con los miserables que intentan chupar de vuestra benevolencia.

Habéis sobrevivido, sí. Pero... ¿a qué precio? ¿Y esos arañazos bajo la puerta de vuestra casa? ¿No serán ellos, verdad? Estaban exterminados desde hace tiempo...»

4. HEMOS LLEGADO MUY LEJOS PARA ESTO

No han peleado a través de hordas de muertos vivientes para vender a uno de sus amigos, uno de sus compañeros que ha luchado tanto como ellos, a cambio de promesas vacías. Si el Gobierno tiene la culpa del ataque terrorista, que se esfuerce en solucionarlo él mismo. Ellos ya han combatido lo suficiente y ahora solo quieren descansar, no ser diseccionados como ratas de laboratorio.

Se niegan a colaborar con el General y la situación se pone tensa. Robert intenta negociar de nuevo con ellos, pero sabe que poco tiene que ofrecer a unos supervivientes.

«Los militares os dejan ir, pero no os quitan ojo de encima. Cuando estáis abandonado Iron Fort, uno de los operarios con el traje NBQ se acerca desesperado a vosotros, suplicándoos que dejéis vuestros tejidos para examinarlos e intentar crear una cura. De vosotros depende dejar algo de piel y sangre en los laboratorios de este lugar.

No os recompensarán, pero quizás podáis dejar un destello de esperanza. Sin pruebas, sin sufrimiento. Después, os podréis marchar».

5. LA VENGANZA DEL HOMBRE DEL MUSTANG

El culpable de todo esto, el que ha hecho pasar tanto sufrimiento a los PJ y a los Estados Unidos, ha ganado. Inmolándose como un mártir por la causa de su Dios, ha acabado con cualquier esperanza que pudiese tener la humanidad. El fuego los abrasa enseguida y la cinética de la explosión esparcirá sus restos en varias millas a la redonda. Los muertos vivientes se darán un festín de carne abrasada esta noche.

«No lográis parar a tiempo al hombre del Mustang. Podéis escuchar un clic por debajo de su mesa. En menos de un segundo, una enorme bola de fuego estalla dentro del complejo de y sois abrasados por la mezcla de llama y metralla.

La muerte es tan rápida que no sentís siquiera dolor. Lo único que quedará de vosotros, de Iron Fort y del hombre del Mustang será un amplio charco de ceniza, músculo quemado y tuétano ennegrecido».

6. MI SANGRE, LA SALVACIÓN DE AMÉRICA

Se han comportado como verdaderos héroes. Con el villano a buen recaudo y el reconocimiento de las altas esferas gubernamentales, no superarán el trauma de Duke Heights, pero es seguro que los dólares ayudarán a aliviar ese malestar.

Además, gracias a su sangre se creará una cura capaz de revertir los efectos. Aunque los muertos vivientes sanados gracias a este remedio no volverán a ser las personas que eran, dejarán de infectar a aquellos que ataquen y podrán ser utilizados como mano de obra barata.

«Vuestro enfrentamiento con el hombre del Mustang será pasto de las redes sociales, de programas, e incluso Hollywood contactará con vosotros para hacer una película de vuestras heroicidades. Aunque lamentáis las pérdidas que habéis tenido en Duke Heights, está claro que lo que os espera ahora es todo un abanico de posibilidades. Recibís la medalla al honor por parte del general Stinger y podréis rehacer vuestra vida en la ciudad que queráis».



LIBRO 6 EPÍLOGO

CAPÍTULO 32: GLOSARIO

Hemos reunido todos los términos empleados en el **Sistema Athkri** junto a su descripción para que se puedan consultar con mayor facilidad o en caso de duda. Este **Glosario** también permitirá a todo aquel que quiera crear contenido para el **Sistema Athkri** y, por lo tanto, para El Naufragio, a seguir unas directrices para que conserve el mismo estilo.

ACCIÓN

Lo que un personaje puede hacer durante las sesiones de juego. Dependiendo de la naturaleza de la **Acción**, puede implicar una tirada o no.

Durante el **Combate**, el personaje tiene una cantidad limitada de **Acciones**, que pueden variar según su resultado de Iniciativa. Hay dos tipos principales: **Acciones Mayores**, que vienen a ser tareas complicadas, y **Acciones Menores**, que son movimientos rápidos como dar un paso o tirar al suelo un objeto que se tenga en las manos.

Las **Acciones Gratuitas**, **Acciones de Movimiento** y **Acciones Variables** son variaciones de **Acciones Mayores** o **Acciones Menores**.

Los tipos de **Acciones** se han de escribir en mayúscula.

ACCIÓN GRATUITA

Una **Acción Gratuita** es pronunciar unas palabras, gritar o rendirse. El Director de juego puede limitar este tipo de **Acciones** durante el Turno del personaje.

ACCIÓN MAYOR

Una **Acción Mayor** es realizar un ataque, usar un **Poder** o caminar todo el Movimiento.

ACCIÓN MENOR

Una **Acción Menor** es dejar caer un objeto al suelo, recargar una ballesta o caminar la mitad de Movimiento.

ACCIÓN DE MOVIMIENTO

Este tipo de **Acción** hace referencia al hecho de que el personaje se mueva durante un **Combate** utilizando sus **Acciones**. Se suele emplear en las fichas de enemigos o monstruos.

ACCIÓN VARIABLE

Una **Acción Variable** es una **Acción Mayor** o una **Acción Menor**, dependiendo del tiempo que tome llevarla a cabo.

ATAQUE BÁSICO

Acción estándar que consiste en intentar golpear a un adversario con un arma cuerpo a cuerpo, como un garrote o una espada.

Se ha de escribir sólo en mayúscula **Ataque**, empleado también como sinónimo.

ATAQUE BÁSICO A DISTANCIA

Acción estándar que consiste en intentar golpear a un adversario con un arma a distancia, como un arco o una pistola.

Se ha de escribir sólo en mayúscula **Ataque**. No se puede utilizar **Ataque a distancia** como sinónimo, ya que es una **Característica**. Tiene su **Acción** equivalente, denominada **Ataque básico**.

ATRIBUTO

Puntuación de un personaje que simboliza sus capacidades innatas. Hay varios tipos de **Atributos**:

- Físico
- Agilidad
- Mente
- Intuición
- Presencia
- Suerte

BESTIARIO

Colección de criaturas creadas mediante un sistema específico de **Puntos** que son empleadas por el Director de juego como antagonistas o aliados del grupo de jugadores.

BONIFICACIÓN

Valor numérico que se suma a un **Atributo**, una **Habilidad** o una **Característica** de un personaje en concreto. Puede ser otorgado por diversos medios, siendo lo más común un **Rasgo** o un **Poder**. El valor máximo que puede acumular un personaje en **Bonificaciones** son 15 puntos.

CARACTERÍSTICA

Puntuación de un personaje y de un personaje no jugador que define sus capacidades en combate. Una **Característica** se calcula sumando el valor de un Atributo y una Habilidad; ciertas **Características** obtienen una suma adicional, como es el caso de la Defensa o la Voluntad, ya que son Dificultades estáticas para una Prueba de Habilidad.

CLASE

Conjunto de **Rasgos** que simbolizan la profesión o estilo de vida que ostenta el personaje. Los **Rasgos** que se obtienen mediante la **Clase** son más entrenados que orgánicos.

Las **Clases** tienen su propia sección de reglas.

COMBATE

Situación de conflicto en la que dos bandos (o más) deciden arreglar sus diferencias mediante la violencia física o mágica. En el **Sistema Athkri** se resuelve mediante Rondas de 3 segundos —simulados— en las que los participantes emplean sus Turnos para derrotar a sus adversarios.

El **Combate** tiene su propia sección de reglas.

CONDICIONES

Estados que alteran el funcionamiento del personaje afectado durante un determinado número de Turnos o hasta que se supere una Tirada de salvación.

Las **Condiciones** tienen su propia sección de reglas.

COSTE

Valor en puntos de un **Rasgo**, **Raza**, **Clase**, **Poder** o **Equipamiento**. Se emplea para definir cuan poderoso es el concepto al que hace referencia.

CREACIÓN DE PERSONAJE

Proceso de selección de **Atributos**, **Habilidades**, **Rasgos** y **Poderes** con el objetivo de dar vida a un personaje del **Sistema Athkri**.

Los distintos métodos se pueden consultar en el **Artículo** Creación de personaje.

DADO DE VALENTÍA

Mecánica otorgada por el Poder de clase Entusiasmo: proporciona un dado metafórico que el beneficiario puede utilizar para aumentar el resultado de sus **Tiradas**.

DADO OBJETIVO

En el **Sistema Athkri** se utiliza una tirada de 3 dados de 10 caras —3d10— y se guarda el valor de uno de esos dados —generalmente el valor intermedio, o la mediana— para sumarlo a un Atributo, suma de Atributo + Habilidad o Característica y así compararlo con una Dificultad. De este modo se resuelven conflictos que puedan surgir entre personaje y trama, o en Combate.

El Dado objetivo puede variar, al valor más bajo o más alto, si el personaje está afectado por una Condición que provoca tal cambio, no tiene ningún punto en la Habilidad implicada, o sufre algún tipo de ventaja —o desventaja— definida por el Director de juego.

DESAFÍO

Valor en puntos de un enemigo o monstruo del **Bes-tiario**. Se emplea para definir cuan poderosa es la criatura.

DESAFÍO DE HABILIDAD

Sucesión de Pruebas de Habilidad con Dificultad variable que han de superarse para lograr un objetivo en concreto. Un **Desafío de Habilidad** viene a ser una persecución por los tejados de la ciudad, desactivar una bomba antes de que el contador llegue a 0 o encontrar la cura antes de que el virus se extienda por el mundo.

DIFICULTAD

Valor objetivo que se ha de superar mediante una **Tirada** de dados para definir si una Acción tiene éxito o no.

DIRECTOR DE JUEGO

En un juego de rol tradicional, uno de los jugadores asume el papel del **Director de juego** cuando orquesta la historia, los antagonistas y actúa de árbitro para definir los hechos dentro de la misma.

Cuando se haga referencia al **Director de juego**, se ha de escribir únicamente en mayúscula la palabra **Director**.

EQUIPO

Grupos de objetos utilizables por los personajes para usar, vestir o equipar. El término **Equipo** abarca tanto lo que lleva el personaje puesto como su inventario.

Cuando se haga referencia a lo que lleva equipado el personaje, **Equipo** se escribe en mayúscula.

HABILIDAD

Puntuación de un personaje que simboliza sus capacidades aprendidas o entrenadas. Todas van asignadas a un Atributo, el cual se suma al valor para calcular ciertas Tiradas, aunque pueden existir excepciones mediante el Director de juego.

HABILIDAD NÚCLEO

Habilidad específica necesaria para calcular ciertas Características del personaje. Las siguientes **Habilidades** pertenecen a esta clasificación.

- Aguante
- Atletismo
- Combate cuerpo a cuerpo
- Combate a distancia
- Compostura
- Esquivar
- Reflejos

A medida que se vayan aumentando las opciones del **Sistema Athkri**, es posible que aparezcan nuevas **Habilidades núcleo**.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

Acción de personaje que consiste en emplear energías mágicas para conseguir un efecto otorgado por un **Poder** del tipo Conjuro. Conlleva un gasto de Puntos de Maná —y no se puede llevar a cabo si el personaje no tiene suficientes—. Suele ser una Acción Mayor.

Como se podrá ver en otros tipos de Poderes, se escribe en mayúscula el nombre.

MONEDAS

Definición genérica para representar el valor económico de los personajes. Una Moneda equivale a un céntimo de euro aproximadamente si lo comparamos con la economía actual.

NIVEL

Valor de una **Habilidad** o **Poder**.

PENALIZACIÓN

Valor numérico que se resta a un **Atributo**, una **Habilidad** o una **Característica** de un personaje en concreto. Puede ser otorgado por diversos medios, siendo lo más común un **Rasgo** o un **Poder**. El valor máximo que puede acumular un personaje en **Penalizaciones** son 15 puntos.

PODER

Capacidades especiales de los personajes que les permite lograr efectos o realizar tareas asombrosas o sobrehumanas. Un Conjuro que crea electricidad de la nada o una Técnica secreta que conecta varios impactos son **Poderes**.

PRUEBAS

PRUEBA DE ATRIBUTO

Tiradas de dados con Dificultad que emplea el valor de un Atributo como suma al resultado.

PRUEBA DE HABILIDAD

Tirada de dados con Dificultad que emplea el valor de la suma de un Atributo y una Habilidad como suma al resultado.

RANURA DE EQUIPO

Parte del cuerpo donde puede ir una pieza de Equipo del personaje: **Mano dominante**, **Mano torpe** y **Cuerpo**, aunque según decisión del Director de juego pueden existir las siguientes: **Cabeza**, **Brazos**, **Pies**, **Joyería** y **Otros**.

RASGO

Los **Rasgos** son aspectos del personaje, detalles del pasado, legados raciales o características físicas de un personaje. Técnicamente hablando, cualquier alteración de una regla del **Sistema Athkri**, bonificación o penalización a un Atributo, Habilidad o Característica se considera un **Rasgo** de personaje. Por

lo general, se obtienen durante la Creación del personaje y no se pueden conseguir de ningún modo. Están clasificados en *Rasgos raciales* y *Rasgos clásicos*.

La suma total de los **Puntos de Rasgo** del personaje definen cuán poderoso es en términos de reglas; aunque hay que tener en cuenta que este valor es orientativo, al igual que cualquier puntuación en el **Sistema Athkri**.

Los **Rasgos** tienen su propia sección de reglas.

RAZA

Conjunto de Rasgos que simbolizan el nacimiento y el trasfondo del personaje. Los Rasgos que se obtienen mediante la **Raza** son más biológicos que entrenados.

RONDA

Lapso de tiempo de 3 segundos en el que todos los participantes emplean sus Turnos para actuar en **Combate**. Después de que todos los combatientes hayan actuado, comienza la siguiente **Ronda**.

SESIÓN

Una **Sesión** de juego es una partida, que dura entre un par de horas y lo que aguanten sus participantes, en la que se juega al **Sistema Athkri**.

TIRADA

Acto de lanzar dados poligonales para resolver un conflicto que ocurra durante la partida, permitiendo que el azar juegue un papel importante en la resolución. El resultado de la **Tirada** se suma a diferentes valores para compararlo con una Dificultad.

TIRADA DE ATAQUE

Cuando un personaje decide realizar una acción violenta contra otro, ha de realizar una **Tirada** sumando el Atributo y la Habilidad correspondientes, aparte de sumar cualquier Bonificación o restar Penalización de la que disponga. La Dificultad de la **Tirada** corresponde a la Defensa, Voluntad o Cobertura del objetivo.

TIRADA ENFRENTADA

Cuando dos elementos compiten para lograr un objetivo, realizan una **Tirada** en la que los dos resultados se comparan; el que saque mayor valor es el ganador de la **Tirada**.

TIRADA DE INICIATIVA

Al comienzo de un Combate, todos los participantes en la contienda han de realizar una **Tirada** de su Característica de Iniciativa —suma de su Atributo Intuición y la Habilidad Reflejos— para especificar en qué orden actúan.

TIRADA DE SALVACIÓN

Cuando un personaje es afectado por algún tipo de Condición, es posible que deba realizar una Prueba de Atributo contra una Dificultad definida por el efecto.

TURNO

Durante el **Combate**, los personajes pueden actuar una vez por Ronda para emplear sus **Acciones**. Cuando esto sucede, se conoce como **Turno**. Los efectos que ocurren o finalizan durante el **Turno** se aplican cuando comienza éste.



CAPÍTULO 33: LISTADOS

LISTA ALFABÉTICA DE RAZAS

Raza	Coste	Página
Acéfalo	4	145
Antrófito	5	147
Caelesti	4	149
Croante	4	153
Elfo	7	20
Enano	6	21
Gatónido	7	174
Gnomo	6	22
Gripo	5	151
Humano	5	20
Iblisio	4	155
Mediano	5	21
Muerto viviente (esqueleto)	6	159
Muerto viviente (redivivo)	5	160
Muerto viviente (vampiro)	10	161
Muerto viviente (zombi)	7	158
Oblap	-2	162
Ogro	4	164
Ogro bicéfalo	6	166
Orco	7	22
Serafente	6	169
Trol	8	173
Unajo	5	167

LISTA ALFABÉTICA DE CLASES

Clase	Coste	Roles	Página
Aristócrata	5-8	Agresor, Defensor	27
Bárbaro	7	Agresor, Defensor	116
Bardo	6	Apoyo, Estratega	118
Brujo	5	Agresor, Estratega	121
Caballero	6-8	Defensor, Estratega	123
Canalla	6-7	Agresor, Estratega	26
Diletante	5	Cualquiera	30
Guerrero	6-7	Agresor, Defensor	23
Gurú	5	Apoyo, Estratega	129
Hechicero	7	Agresor, Apoyo	131
Maestro de las espadas	6	Agresor	136
Mago	5	Agresor, Apoyo, Estratega	25
Monje	7	Agresor	138
Sacerdote	7	Apoyo	140
Tahúr	6	Estratega	142
Trabajador	5	Apoyo	28

LISTA ALFABÉTICA DE RASGOS POR TIPO

Rasgo	Coste	Página
Cláseos		
Actitud desvergonzada	4	17
Alta alcurnia	4	17
Animal social	3	17
Artes arcanas	1	17
Artimañas de rufián	3	17
Brujería	3	119
Buena percha	2	18
Canalización défica	4	141
Código de caballería	0	124
Combar el azar	5	143
Combatiente neófito	0	121
Combatiente orgulloso	1	117
Competencia con armaduras	2	18
Cuerpo del aire	-1	137
Cuerpo del pacto	-2	119
Cuerpo perfecto	4	139
Cultura del viajero	3	121
Defensor	2	18
Embaucador de los hados	1	143
Entrenamiento marcial	4	18
Expresión	5	18
Ferocidad	3	18
Hoja de disciplina	4	137
Instrucción de combate	1	18
Libro de conjuros	5	18
Linaje místico	4	130
Lucha enérgica	3	18
Maestro de nada	5	18
Magia de sangre	3	124
Manitas improvisador	4	19
Manitas improvisador (alternativo)	4	184
Música de bardo	3	121
Oficio	5	19
Poderío de la fe	3	141
Presencia sobrenatural	3	119
Puñalada	3	19
Puños de acero	2	139
Reacción rauda	4	19
Saber médico	5	19
Senda primigenia	5	117
Talentos de mercadería	4	19
Título nobiliario	3	19
Torbellino ascendente	3	137

Rasgo	Coste	Página
Torrente arcano	3	130
Tradicón monástica	1	139
Trucos de magia	0	121
Urdimbre vacua	-5	135
Venturas azarosas	10	135
Códigos de caballería	0	
Endecha de los condenados	8	128
Guardián leal	6	127
Juramento sagrado	8	127
Raciales	0	
Afinidad arcana	1	163
Ala maldita	2	169
Aprendizaje rápido	5	16
Artesano exquisito	4	183
Baja estatura	0	16
Brazos fuertes	1	166
Buen desarrollo	5	16
Buena suerte	5	16
Caída suave	3	174
Caminante de lodazales	2	152
Combatiente	2	16
Corpulencia	3	16
Cuerpo de las estrellas	2	150
Dactilares adhesivos	2	152
Defensivo	1	159
Despiadado	5	17
Determinación	5	17
Dureza	2	158
Escritor rúnico	2	183
Escurridizo	2	174
Fisiología acéfala	3	146
Fisiología vegetal	3	148
Fuente de maná	5	17
Hombros resistentes	2	17
Huesos místicos	3	169
Infravisión	1	17
Inspiración	3	172
Linaje feérico	2	17
Maldición de Bazjurm	-3	167
Maldición de la sangre	5	161
Mentor	5	172
Muerte en vida	5	157
Ojo de oblap	-3	163
Olor repugnante	1	173
Paso ligero	2	17
Pequeño pero escurridizo	1	152

Rasgo	Coste	Página
Perspicacia	2	172
Piel gruesa	2	154
Presencia inquietante	2	150
Puntería élfica	3	17
Rapidez	2	174
Recuerdos de la tumba	0	160
Regeneración de trol	5	173
Sabiduría de la carne	2	148
Sangre del inframundo	2	156
Sed de sangre	2	173
Seductor pecaminoso	1	156
Tozudez irrefrenable	1	146

LISTA ALFABÉTICA DE TÉCNICAS

Técnica	Categoría	Habilidad	Página
Alma de diamante	Maestra	Religión	189
Ataque certero	Básica	Cualquiera	51
Barrido destructivo	Experta	Combate cuerpo a cuerpo	188
Brutalidad	Experta	Combate cuerpo a cuerpo	188
Cabezazo	Avanzada	Combate cuerpo a cuerpo	187
Carga de caballería	Avanzada	Cabalgar	126
Carga temeraria	Avanzada	Combate cuerpo a cuerpo	187
Desafío honorable	Básica	Amenazar	124
Desjarretar	Básica	Combate a distancia	51
Disparo aturdidor	Experta	Combate a distancia	52
Disparo explosivo	Maestra	Combate a distancia	189
Disparo múltiple	Experta	Combate a distancia	188
Doble golpe	Avanzada	Cualquiera	51
Ejecución noble	Maestra	Combate cuerpo a cuerpo	189
Finta	Avanzada	Combate cuerpo a cuerpo	51
Fuego purificador	Avanzada	Religión	125
Golpe devastador	Maestra	Cualquiera	189
Golpe sutil	Avanzada	Combate cuerpo a cuerpo	187
Golpetazo de escudo	Básica	Combate cuerpo a cuerpo	186
Impacto de supremacía	Avanzada	Cualquiera	51
Impacto espiritual	Avanzada	Combate cuerpo a cuerpo	187
Impacto gentil	Básica	Combate cuerpo a cuerpo	186
Impacto impetuoso	Maestra	Cualquiera	190
Impacto poderoso	Básica	Cualquiera	51
Imposición de manos	Básica	Religión	125
Lanzamiento	Básica	Combate a distancia	186
Mofa	Avanzada	Combate cuerpo a cuerpo	52
Ola de choque	Básica	Combate cuerpo a cuerpo	186
Orden siniestra	Básica	Amenazar	125
Palma aplastante	Experta	Combate cuerpo a cuerpo	188
Patada de mil dragones	Maestra	Combate cuerpo a cuerpo	190
Pisotón temerario	Experta	Combate cuerpo a cuerpo	188
Puño sónico	Avanzada	Combate cuerpo a cuerpo	187
Ráfaga de golpes	Avanzada	Combate cuerpo a cuerpo	188
Sacrificio santificado	Maestra	Religión	126
Siervo de las sombras	Maestra	Ocultismo	127
Tapabocas	Básica	Combate cuerpo a cuerpo	186
Uno con el tiempo	Experta	Religión	189

LISTA ALFABÉTICA DE CONJUROS POR ESCUELA

ARCANA

Conjuro	Círculo	Página
Acelerar	6	59
Apertura arcana	2	193
Atravesar	3	55
Cadena argéntea	3	55
Caída de pluma	2	54
Campo antimagia	5	58
Centella cinérea	1	191
Cierre arcano	3	196
Detectar magia	1	53
Disipar magia	1	53
Duplicación	6	59
Escudo antimagia	6	60
Fuego lunar	2	193
Grabación arcana	6	201
Hoja rugiente	2	193
Identificar varitas y pergaminos	2	194
Invisibilidad	3	55
Letra misteriosa	1	192
Lluvia de estrellas	6	208
Luna nueva	4	206
Luz de luna	3	204
Mano de mago	1	53
Materializar arma	2	194
Mensaje lejano	1	54
Muro de piedra	3	197
Ojo de Taiuhn	6	60
Proyectil mágico	3	56
Reflejo mágico	4	58
Runas de potenciación	4	200
Silencio	3	56
Silencio nocturno	5	208
Teletransporte	3	56
Trampa mágica	2	195
Viaje por la urdimbre	4	200

DEMONOLOGÍA

Conjuro	Círculo	Página
Atar demonio	4	205
Camino onírico	4	57
Confusión	4	198
Diablos oscilantes	3	197
Endeblez	1	191
Erradicar	5	207
Escondarse en las sombras	5	207
Espejo de sombras	4	57
Estallido dimensional	2	203
Fauce astral	4	205
Glosolalia	3	197
Imbecilidad	1	192
Infundir terror	4	206
Maldición de debilidad	4	206
Maldición de los elementos	4	199
Maldición de pesadumbre	6	208
Maldición de vínculo mortal	6	209
Maldición del caos	4	206
Maldición discordante	3	204
Maldición enfermiza	5	207
Mandala hipnótico	3	204
Mirada paralizante	2	194
Necedad	1	191
Olvido	5	207
Palabra embaucadora	3	56
Posesión mental	5	207
Robo de identidad	5	207
Semilla cinérea	7	209
Sino del Segador	7	60
Sosería	1	191
Tentáculos negros	4	206
Toque narcótico	2	195
Torpeza	1	191
Transmutación corporal	2	195

DIVINA

Conjuro	Círculo	Página
Amparo contra el veneno	2	193
Aura de curación	3	195
Auxilio invisible	2	54
Bendecir el cuerpo	5	201
Bravura	1	191
Consagrar escudo	2	55
Convertir agua	1	53
Corcel de los astros	3	196
Curación	2	55
Fulgor celestial	4	199
Ira celestial	5	201
Luz	1	53
Prelación	4	57
Protección contra la muerte	6	201
Pulso de sanación	4	200
Punición	2	194
Purificación	1	191
Quitar maldición	3	197
Resurrección	7	202
Salvaguarda mental	5	59
Sentidos puros	4	58
Vigor de coloso	4	58
Vínculo de maná	3	198
Vínculo protector	2	195
Yugo de los muertos vivientes	6	201

ELEMENTAL

Conjuro	Círculo	Página
Arma elemental	3	55
Armadura de maná	3	195
Bola de fuego	5	58
Cadena de relámpagos	6	59
Chispa aural	3	196
Círculo ígneo	3	196
Claridad	1	191
Dardo ígneo	1	191
Destello aural	5	201
Epidermis llameante	2	193
Esfera corrosiva	4	198
Estrépito	2	193
Invocar elemental menor	4	199
Lluvia de meteoritos	7	60
Muro de fuego	4	200
Ola salvaje	4	200
Pirotecnia mágica	1	191
Prominencia	5	201
Quemadura de maná	3	56
Rayo llameante	3	197
Rayo solar	6	60
Resguardo reactivo	1	191
Saeta gélida	2	194
Toque eléctrico	2	55

NATURALEZA

Conjuro	Círculo	Página
Amistad animal	2	54
Aura de espinas	4	57
Baile de viento	4	57
Bomba ácida	3	196
Caminar de los vientos	3	196
Charco de aceite	2	193
Cosecha de Mushuki	1	191
Crecimiento vital	3	196
Enjambre de insectos	4	198
Florecimiento	1	191
Huracán	6	201
Invocar lobo	3	56
Ira de la naturaleza	4	199
Niebla	5	58
Nube somnífera	4	200
Piel de piedra	4	57
Pies de araña	2	55
Raíces de dríade	2	194
Relámpago	4	58
Respirar bajo el agua	3	56
Tempestad vengativa	7	202
Terremoto	5	59
Torbellino de arena	3	197

NIGROMANCIA

Conjuro	Círculo	Página
Aguijón impío	1	191
Alzar Hombre corrupto	3	204
Alzar Maldito	5	206
Alzar muerto viviente	4	204
Ancla sombría	3	204
Aura de pestilencia	3	196
Descarga sombría	4	198
Defonación cadavérica	4	205
Falsa vida	2	203
Garra vampírica	6	208
Hálito de ultratumba	4	199
Lanza de sombras	4	206
Marchitar	1	203
Niebla carmesí	7	209
Nube de putrefacción	3	205
Ofrenda vital	1	54
Oído marchito	2	194
Orbe tenebroso	2	204
Poza hedionda	2	194
Profanación carmesí	1	203
Púa ósea	2	204
Sufrimiento	2	195
Toque vampírico	5	208
Transfusión de dolor	5	208
Vientos de muerte	4	200
Vigilia de muerte	3	197
Visión corrupta	2	195

LISTA ALFABÉTICA DE CONJUROS POR CÍRCULO

PRIMER CÍRCULO

d100	Conjuro	Escuela	Página
1-4	Aguijón impío	Nigromancia	191
5-8	Bravura	Divina	191
9-12	Centella cinérea	Arcana	191
13-16	Claridad	Elemental	191
17-20	Convertir agua	Divina	53
21-24	Cosecha de Mushuki	Naturaleza	191
25-28	Dardo ígneo	Elemental	191
29-32	Detectar magia	Arcana	53
33-36	Disipar magia	Arcana	53
37-40	Endeblez	Demonología	191
41-44	Florecimiento	Naturaleza	191
45-48	Imbecilidad	Demonología	192
49-52	Letra misteriosa	Arcana	192
53-56	Luz	Divina	53
57-60	Mano de mago	Arcana	53
61-64	Marchitar	Nigromancia	203
65-68	Mensaje lejano	Arcana	54
69-72	Necedad	Demonología	191
73-76	Ofrenda vital	Nigromancia	54
77-80	Pirotecnia mágica	Elemental	191
81-84	Profanación carmesí	Nigromancia	203
85-88	Purificación	Divina	191
89-92	Resguardo reactivo	Elemental	191
93-96	Sosería	Demonología	191
97-00	Torpeza	Demonología	191

SEGUNDO CÍRCULO

d100	Conjuro	Escuela	Página
1-3	Amistad animal	Naturaleza	54
4-6	Amparo contra el veneno	Divina	193
7-9	Apertura arcana	Arcana	193
10-12	Auxilio invisible	Divina	54
13-16	Caída de pluma	Arcana	54
17-19	Charco de aceite	Naturaleza	193
20-22	Consagrar escudo	Divina	55
23-25	Curación	Divina	55
26-28	Epidermis llameante	Elemental	193
29-31	Estallido dimensional	Demonología	203
32-34	Estrépito	Elemental	193
35-37	Falsa vida	Nigromancia	203
38-41	Fuego lunar	Arcana	193
42-44	Hoja rugiente	Arcana	193
45-48	Identificar varitas y pergaminos	Arcana	194
49-51	Materializar arma	Arcana	194
52-54	Mirada paralizante	Demonología	194
55-57	Oído marchito	Nigromancia	194
58-60	Orbe tenebroso	Nigromancia	204
61-63	Pies de araña	Naturaleza	55
64-66	Poza hedionda	Nigromancia	194
67-69	Púa ósea	Nigromancia	204
70-72	Punición	Divina	194
73-75	Raíces de dríade	Naturaleza	194
76-79	Saeta gélida	Elemental	194
80-82	Sufrimiento	Nigromancia	195
83-85	Toque eléctrico	Elemental	55
86-88	Toque narcótico	Demonología	195
89-91	Trampa mágica	Arcana	195
92-94	Transmutación corporal	Demonología	195
95-97	Vínculo protector	Divina	195
98-00	Visión corrupta	Nigromancia	195

TERCER CÍRCULO

d100	Conjuro	Escuela	Página
1-2	Alzar Hombre corrupto	Nigromancia	204
3-4	Ancla sombría	Nigromancia	204
5-8	Arma elemental	Elemental	55
9-12	Armadura de maná	Elemental	195
13-14	Atravesar	Arcana	55
15-16	Aura de curación	Divina	195
17-18	Aura de pestilencia	Nigromancia	196
19-20	Bomba ácida	Naturaleza	196
21-22	Cadena argénteo	Arcana	55
23-26	Caminar de los vientos	Naturaleza	196
27-30	Chispa aural	Elemental	196
31-32	Cierre arcano	Arcana	196
33-34	Círculo ígneo	Elemental	196
35-38	Corcel de los astros	Divina	196
39-42	Crecimiento vital	Naturaleza	196
43-44	Diablos oscilantes	Demonología	197
45-48	Glosolalia	Demonología	197
49-52	Invisibilidad	Arcana	55
53-56	Invocar lobo	Naturaleza	56
57-60	Luz de luna	Arcana	204
61-62	Maldición discordante	Demonología	204
63-64	Mandala hipnótico	Demonología	204
65-68	Muro de piedra	Arcana	197
69-70	Nube de putrefacción	Nigromancia	205
71-72	Palabra embaucadora	Demonología	56
73-78	Proyector mágico	Arcana	56
79-81	Quemadura de maná	Elemental	56
82-83	Quitar maldición	Divina	197
84-86	Rayo llameante	Elemental	197
87-89	Respirar bajo el agua	Naturaleza	56
90-92	Silencio	Arcana	56
93-94	Teletransporte	Arcana	56
95-96	Torbellino de arena	Naturaleza	197
97-98	Vigilia de muerte	Nigromancia	197
99-00	Vínculo de maná	Divina	198

CUARTO CÍRCULO

d100	Conjuro	Escuela	Página
1-2	Alzar muerto viviente	Nigromancia	204
3-4	Atar demonio	Demonología	205
5-7	Aura de espinas	Naturaleza	57
8-10	Baile de viento	Naturaleza	57
11-12	Camino onírico	Demonología	57
13-14	Confusión	Demonología	198
15-16	Descarga sombría	Nigromancia	198
17-18	Detonación cadavérica	Nigromancia	205
19-22	Enjambre de insectos	Naturaleza	198
23-25	Esfera corrosiva	Elemental	198
26-27	Espejo de sombras	Demonología	57
28-30	Fauce astral	Demonología	205
31-33	Fulgor celestial	Divina	199
34-35	Hálito de ultratumba	Nigromancia	199
36-37	Infundir terror	Demonología	206
38-40	Invocar elemental menor	Elemental	199
41-44	Ira de la naturaleza	Naturaleza	199
45-46	Lanza de sombras	Nigromancia	206
47-50	Luna nueva	Arcana	206
51-52	Maldición de debilidad	Demonología	206
53-54	Maldición de los elementos	Demonología	199
55-56	Maldición del caos	Demonología	206
57-62	Muro de fuego	Elemental	200
63-65	Nube somnífica	Naturaleza	200
66-68	Ola salvaje	Elemental	200
69-71	Piel de piedra	Naturaleza	57
72-73	Prelación	Divina	57
74-75	Pulso de sanación	Divina	200
76-77	Reflejo mágico	Arcana	58
78-81	Relámpago	Naturaleza	58
82-84	Runas de potenciación	Arcana	200
85-88	Sentidos puros	Divina	58
89-92	Tentáculos negros	Demonología	206
93-95	Viaje por la urdimbre	Arcana	200
96-98	Vientos de muerte	Nigromancia	200
99-00	Vigor de coloso	Divina	58

QUINTO CÍRCULO

d100	Conjuro	Escuela	Página
1-5	Alzar Maldito	Nigromancia	206
6-11	Bendecir el cuerpo	Divina	201
12-17	Bola de fuego	Elemental	58
18-22	Campo antimagia	Arcana	58
23-28	Destello aural	Elemental	201
29-33	Erradicar	Demonología	207
34-38	Escondese en las sombras	Demonología	207
39-43	Ira celestial	Divina	201
44-48	Maldición enfermiza	Demonología	207
49-53	Niebla	Naturaleza	58
54-58	Olvido	Demonología	207
59-63	Posesión mental	Demonología	207
64-69	Prominencia	Elemental	201
70-74	Robo de identidad	Demonología	207
75-79	Salvaguarda mental	Divina	59
80-84	Silencio nocturno	Arcana	208
85-90	Terremoto	Naturaleza	59
91-95	Toque vampírico	Nigromancia	208
96-00	Transfusión de dolor	Nigromancia	208

SEXTO CÍRCULO

d100	Conjuro	Escuela	Página
1-7	Acelerar	Arcana	59
8-15	Cadena de relámpagos	Elemental	59
16-22	Duplicación	Arcana	59
23-29	Escudo antimagia	Arcana	60
30-36	Garra vampírica	Nigromancia	208
37-43	Grabación arcana	Arcana	201
44-51	Huracán	Naturaleza	201
52-58	Lluvia de estrellas	Arcana	208
59-65	Maldición de pesadumbre	Demonología	208
66-72	Maldición de vínculo mortal	Demonología	209
73-79	Ojo de Taiuhn	Arcana	60
80-86	Protección contra la muerte	Divina	201
87-93	Rayo solar	Elemental	60
94-00	Yugo de los muertos vivientes	Divina	201

SÉPTIMO CÍRCULO

d100	Conjuro	Escuela	Página
1-17	Lluvia de meteoritos	Elemental	60
18-34	Niebla carmesí	Nigromancia	209
35-50	Resurrección	Divina	202
51-66	Semilla cinérea	Demonología	209
67-84	Sino del Segador	Demonología	60
85-00	Tempestad vengativa	Naturaleza	202

LISTA ALFABÉTICA DE PODERES DE CLASE

Poder de clase	Clase	Acción	Página
Apariencia grandiosa	Aristócrata	Mayor	62
Concentración arcana	Mago	Menor	62
Cuidados de emergencia	Trabajador	Mayor	62
Entusiasmo	Bardo	Gratuita	120
Espiral sortílega	Hechicero	Mayor	135
Flujo de trabajo	Trabajador	Mayor	62
Furia barbárica	Bárbaro	Menor	117
Piruetas	Canalla	Menor	63
Postura desafiante	Guerrero	Menor	63
Precisión marcial	Guerrero / Canalla	Menor	63
¡Rueda, fortuna!	Tahúr	Mayor	143

PERSONAJES PREGENERADOS

GUERRERO HUMANO

ATRIBUTOS

- **Físico** 7
- **Agilidad** 6
- **Mente** 4
- **Intuición** 5
- **Presencia** 6

HABILIDADES

- **Aguante** 2
- **Amenazar** 3
- **Atletismo** 2
- **Callejeo** 1
- **Combate a distancia** 1
- **Combate cuerpo a cuerpo** 4
- **Compostura** 2
- **Esquivar** 3
- **Interrogar** 1
- **Liderazgo** 1
- **Reflejos** 3
- **Supervivencia** 2

IDIOMAS

- Común 4
- Infracomún 2

CARACTERÍSTICAS

VITALES

- Puntos de **Salud** 30
- Puntos de **Esfuerzo** 9
- Puntos de **Maná** 12
- **Cordura** 18
- **Esencia** 4
- **Karma** 3

COMBATE

- **Ataque cuerpo a cuerpo** +11
- **Ataque a distancia** +7
- **Iniciativa** +7
- **Defensa** 15
- **Voluntad** 13
- **Movimiento** 4

EQUIPO

- **Atractivo** 3
- **Blindaje** 1
- **Estorbo** 1

RASGOS

- Determinación
- Competencia con armaduras
- Entrenamiento marcial

TÉCNICAS

- Doble golpe 2
- Impacto de supremacía 1

EQUIPO

ARMAS

- **Mangual** 2d6, Contundente
- **Cuchillo** 1d6+2, Cortante y Perforante

PROTECCIÓN

- **Armadura de cuero** +1 Blindaje, 1 Estorbo
- **Rodela** +1 Cobertura

INVENTARIO

- Poncho
- Sombrero verde
- Odre con vino
- Monedas x50

Cadok el Verde es un cazarrecompensas alcohólico que ha perdido más de lo que está dispuesto a admitir. Se le puede encontrar en las tabernas de mala muerte del Barrio portuario de **Beslitz**, ofreciendo sus servicios como investigador o matón; cualquiera de ambas le vale para olvidarse un rato de su miserable vida.

MAGA ENANA

ATRIBUTOS

- **Físico** 5
- **Agilidad** 5
- **Mente** 7
- **Intuición** 7
- **Presencia** 4

HABILIDADES

- **Aguante** 1
- **Buscar** 3
- **Comercio** 1
- **Esquivar** 1
- **Latrocinio** 2
- **Ocultismo** 4
- **Reflejos** 3
- **Religión** 4
- **Sigilo** 2

IDIOMAS

- Común 4
- Lítico 2

CARACTERÍSTICAS

VITALES

- Puntos de **Salud** 26
- Puntos de **Esfuerzo** 5
- Puntos de **Maná** 21
- **Cordura** 28
- **Esencia** 5
- **Karma** 5

COMBATE

- **Ataque cuerpo a cuerpo** +5
- **Ataque a distancia** +5
- **Iniciativa** +10
- **Defensa** 11
- **Voluntad** 9
- **Movimiento** 3

EQUIPO

- **Atractivo** 2
- **Blindaje** 0
- **Estorbo** 0

RASGOS

- Infravisión
- Corpulencia
- Hombros resistentes
- Libro de conjuros

CONJUROS

- Detectar magia 2
- Disipar magia 2
- Mano de mago 2
- Toque eléctrico 3

EQUIPO

ARMAS

- **Bastón** 1d6+2, Contundente

PROTECCIÓN

- **Armadura de tela**

INVENTARIO

- Poción de maná menor
- Ración de viaje x2
- Muda de campesino
- Vaina sencilla
- Candil
- Tienda unipersonal
- Vela x3
- Monedas x26

Dorlane Fenfaar es una arcanista recién licenciada procedente de la ciudad estado de **Murodros**, ubicada en las **Montañas del Corazón de Esseria**. Su especie tiene fama de ser poco ducha con la magia y ha salido de aventuras para ayudar al prójimo y demostrar a quien sea la valía de los enanos como magos

CANALLA ORCA

ATRIBUTOS

- **Físico** 5
- **Agilidad** 6
- **Mente** 4
- **Intuición** 6
- **Presencia** 8

HABILIDADES

- **Aguante** 1
- **Atletismo** 2
- **Buscar** 1
- **Callejeo** 1
- **Combate a distancia** 1
- **Combate cuerpo a cuerpo** 2
- **Comercio** 2
- **Compostura** 1
- **Empatía** 1
- **Esquivar** 3
- **Latrocinio** 2
- **Leyes** 1
- **Medicina** 3
- **Reflejos** 2
- **Sigilo** 1
- **Subterfugio** 1

IDIOMAS

- Común 4
- Gramarán 2

CARACTERÍSTICAS

VITALES

- Puntos de **Salud** 21
- Puntos de **Esfuerzo** 7
- Puntos de **Maná** 12
- **Cordura** 20
- **Esencia** 5
- **Karma** 2

COMBATE

- **Ataque cuerpo a cuerpo** +7
- **Ataque a distancia** +7
- **Iniciativa** +7
- **Defensa** 14
- **Voluntad** 14
- **Movimiento** 4

EQUIPO

- **Atractivo** 4
- **Blindaje** 1
- **Estorbo** 1

RASGOS

- Combatiente
- Despiadado
- Artimañas de ruffian
- Puñalada

TÉCNICAS

- Ataque certero 1

EQUIPO

ARMAS

- **Cimitarra** 1d6+3, Cortante

PROTECCIÓN

- **Armadura acolchada** +1 Blindaje, 1 Estorbo

INVENTARIO

- Vial de veneno ardiente
- Antorcha x3
- Material de curandero x10
- Monedas x4

Melissa Roinita proviene de las tierras salvajes de **Vilenea**, pero ha sido educada desde su más tierna infancia en las calles de **Dupovia**, una ciudad infestada por el crimen organizado.

Sus habilidades de medicina le han servido para ganar cierta importancia entre los bandidos y filibusteros de los muelles, pero desde que parcheó a aquel contrabandista ujibo no para de notar, en el más absoluto silencio, como alguien le observa y vigila sus movimientos.

ARISTÓCRATA GNOMO

ATRIBUTOS

- **Físico** 4
- **Agilidad** 5
- **Mente** 6
- **Intuición** 5
- **Presencia** 7

HABILIDADES

- **Amenazar** 3
- **Combate cuerpo a cuerpo** 2
- **Comercio** 4
- **Etiqueta** 1
- **Historia** 2
- **Interrogar** 2
- **Liderazgo** 2
- **Medicina** 2
- **Música** 2
- **Reflejos** 2
- **Tecnología** 2

IDIOMAS

- Común 4
- Silvano 2

CARACTERÍSTICAS

VITALES

- Puntos de **Salud** 16
- Puntos de **Esfuerzo** 4
- Puntos de **Maná** 24
- **Cordura** 26
- **Esencia** 6
- **Karma** 7

COMBATE

- **Ataque cuerpo a cuerpo** +6
- **Ataque a distancia** +5
- **Iniciativa** +6
- **Defensa** 13
- **Voluntad** 12
- **Movimiento** 4

EQUIPO

- **Atractivo** 3
- **Blindaje** 2
- **Estorbo** 1

RASGOS

- Baja estatura
- Fuente de maná
- Infravisión
- Alta alcuernia
- Instrucción de combate

TÉCNICAS

- Impacto poderoso 2

EQUIPO

ARMAS

- **Sable** 1d6+3, Cortante
- **Daga** 1d6+2, Cortante y Perforante

PROTECCIÓN

- **Cuero tachonado** +2 Blindaje, 1 Estorbo
- **Escudo redondo** +2 Cobertura

INVENTARIO

- Poción curativa menor
- Ración de viaje
- Capa
- Flauta
- Monedas x8

Simplicius Indalequius es un joven noble al cargo de una pequeña comunidad agreste. Los continuos asaltos de criaturas reptilianas preocupaban a sus ciudadanos, por lo que ha decidido emplear sus esfuerzos en averiguar por qué estos deleznable seres atacan sus tierras.

TRABAJADORA ELFA

ATRIBUTOS

- **Físico** 5
- **Agilidad** 5
- **Mente** 7
- **Intuición** 5
- **Presencia** 6

HABILIDADES

- **Aguante** 3
- **Atención** 2
- **Buscar** 2
- **Combate a distancia** 1
- **Comercio** 2
- **Empatía** 1
- **Historia** 2
- **Medicina** 6
- **Nadar** 2
- **Ocultismo** 1
- **Reflejos** 1
- **Religión** 1
- **Supervivencia** 2

IDIOMAS

- Silvano 4
- Común 2

CARACTERÍSTICAS

VITALES

- Puntos de **Salud** 23
- Puntos de **Esfuerzo** 5
- Puntos de **Maná** 21
- **Cordura** 24
- **Esencia** 4
- **Karma** 5

COMBATE

- **Ataque cuerpo a cuerpo** +5
- **Ataque a distancia** +6
- **Iniciativa** +6
- **Defensa** 10
- **Voluntad** 11
- **Movimiento** 5

EQUIPO

- **Atractivo** 3
- **Blindaje** 0
- **Estorbo** 0

RASGOS

- Linaje feérico
- Paso feérico
- Precisión élfica
- Saber médico

EQUIPO

ARMAS

- **Garrote** 1d6+2, Contundente
- **Honda** 1d6+1, Contundente

PROTECCIÓN

- **Ropa de viaje**

INVENTARIO

- Material de curandero
- Candil
- Monedas x2

Nastariel es una curandera oriunda de los bosques de **Idum Dael**, una de las regiones malasthinas más al sur del imperio. Ha obrado como sanadora y cuidadora del Anciano Rokush durante varios años hasta la defunción de éste. Ahora busca un nuevo lugar dónde ofrecer sus servicios y sus conocimientos.

DILETANTE MEDIANO

ATRIBUTOS

- **Físico** 5
- **Agilidad** 7
- **Mente** 7
- **Intuición** 5
- **Presencia** 4

HABILIDADES

- **Atención** 4
- **Combate a distancia** 6
- **Ocultismo** 1
- **Reflejos** 1
- **Sigilo** 2
- **Supervivencia** 1

IDIOMAS

- Común 4

CARACTERÍSTICAS

VITALES

- Puntos de **Salud** 20
- Puntos de **Esfuerzo** 5
- Puntos de **Maná** 21
- **Cordura** 24
- **Esencia** 8
- **Karma** 4

COMBATE

- **Ataque cuerpo a cuerpo** +5
- **Ataque a distancia** +13
- **Iniciativa** +6
- **Defensa** 13
- **Voluntad** 9
- **Movimiento** 3

EQUIPO

- **Atractivo** 2
- **Blindaje** 1
- **Estorbo** 1

RASGOS

- Baja estatura
- Buena suerte
- Maestro de nada
- Artes arcanas
- Entrenamiento marcial

TÉCNICAS

- Ataque certero 1
- Doble golpe 1
- Disparo aturdidor 1

CONJUROS

- Arma elemental 1
- Atravesar 1
- Caída de pluma 1
- Detectar magia 1

EQUIPO

ARMAS

- **Arco largo** 2d6+1, Perforante
- **Cuchillo** 1d6+1, Cortante y Perforante

PROTECCIÓN

- **Armadura acolchada** +1 Blindaje, 1 Estorbo

INVENTARIO

- Flecha x10
- Botas altas
- Raciones de viaje
- Poción curativa menor
- Monedas x53

Drannor Illven es un mediano de familia pobre que nació con una extraña marca en el pecho. A medida que fue creciendo, sus habilidades arcanas no parecían dejar de crecer, pero en lugar de alistarse en una academia para arcanistas, decidió afinar sus capacidades de combate.

Pasados los años, **Drannor** se ha convertido en un peligroso asesino capaz de utilizar por igual habilidades marciales y poderosos conjuros. Sin embargo, aún sigue intentando desentrañar el misterio de su marca.

CAPÍTULO 34: CRÉDITOS Y LICENCIA

Queremos agradecer especialmente la existencia de game-icons.net y publicdomainvectors.org, ya que sin sus recursos no podríamos haber ilustrado –de forma más o menos acertada– este manual. Muchísimas gracias a los trabajos que se pueden encontrar entre sus páginas, nos han ayudado enormemente.

ICONOS

- <http://game-icons.net>

IMÁGENES

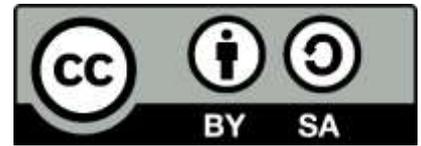
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Elf-princess/54056.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Dwarf-warrior/46419.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Gnome-and-grapes/46166.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Dangerous-dwarf/45986.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Fantasy-Orc-Swinging-Axe/35881.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-clip-art-of-medieval-female-warrior/27468.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Male-Medieval-Adventurer-with-Lantern/51871.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Medieval-aristocrat/46183.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Blacksmith-and-girl/54093.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Comic-fight-vector-drawing/16029.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Scientist-woman-vector-image/7251.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Warrior-vector-image/69277.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Preparing-magic-potion/42018.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-image-of-invisible-mans-clothing/32709.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Headache-image/61123.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/World-War-I-scene-vector-image/13931.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Scimitar-in-hand/69320.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Astronaut-examining-an-alien/36624.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Archer-illustration/69359.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Holiday-Shopping-Vector-Illustration/3104.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Pile-of-arms/62477.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Ornamental-bow-and-arrow/52221.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Image-of-humanoid-creature-pulling-a-wooden-cart/35132.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Ugly-rat-vector-graphics/30661.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Dog-on-chair-vector-image/11797.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Creepy-bat/56400.html>
- <https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Vector-graphics-of-fashion-boy-running-bare-foot/19662.html>
- <https://www.pexels.com/photo/close-up-of-leaf-326055/>

LICENCIA

Rápido y Fácil y Athkri están registrados bajo una licencia **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**.

Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)

This is a human-readable summary of (and not a substitute for) the [license](#).
[Advertencia](#).



Usted es libre de

- **Compartir** — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.
- **Adaptar** — remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente.
- La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos

- **Atribución** — Usted debe dar [crédito de manera adecuada](#), brindar un enlace a la licencia, e [indicar si se han realizado cambios](#). Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.
- **CompartirIgual** — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la [misma licencia](#) del original.
- **No hay restricciones adicionales** — No puede aplicar términos legales ni [medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia](#).

Avisos

- [No tiene que cumplir con la licencia para elementos del material en el dominio público o cuando su uso esté permitido por una excepción o limitación](#) aplicable.
- No se dan garantías. La licencia podría no darle todos los permisos que necesita para el uso que tenga previsto. Por ejemplo, otros derechos como [publicidad, privacidad, o derechos morales](#) pueden limitar la forma en que utilice el material.

Enlaces

- **Sistema Athkri** por Adrián Diego "Maurick Starkvind" y Cristina Borrego "Amy Denebia An'ei"; publicado en <https://naufugio.net/>
- **Rápido y Fácil** por Trukulo y Theck: <http://www.rapidoysfacil.es/>

¡Un reglamento multiambiental!

Piensa en todas las veces que has jugado, de niño, a policías y ladrones. O cuando recreabas batallas campales con tus muñecos, enfrentando a seres imaginarios en trifulcas épicas. También creaste la casa de tus sueños, con los vecinos ideales y los conflictos típicos del día a día. Ahora que eres una persona adulta, ¿por qué no continuar con ello?

¿Quieres interpretar a un noble caballero que viaja por tierras de leyenda en busca de inocentes a los que salvar?

¿O ser un fugitivo con el corazón tan frío como el hielo?

Al no estar ligado a una ambientación, puedes jugar en el espacio exterior, en los barrios bajos infestados por el hampa o en una guerra mundial contra invasores mutantes.

El Sistema Athkri te proporciona unas reglas sencillas, basadas en la versión 3.0 de **Rápido y Fácil**, con las que puedes participar en increíbles partidas de rol.

Gracias a su reglamento modular, puedes añadir capas de complejidad que cambiarán por completo tu experiencia de juego. Tu imaginación y la de tus amigos es el límite.

Esta es la versión definitiva de Athkri 2.0. En estas páginas, además del material original, encontrarás nuevas razas y clases, decenas de nuevos poderes, varias reglas adicionales y tres aventuras adaptadas a Athkri.