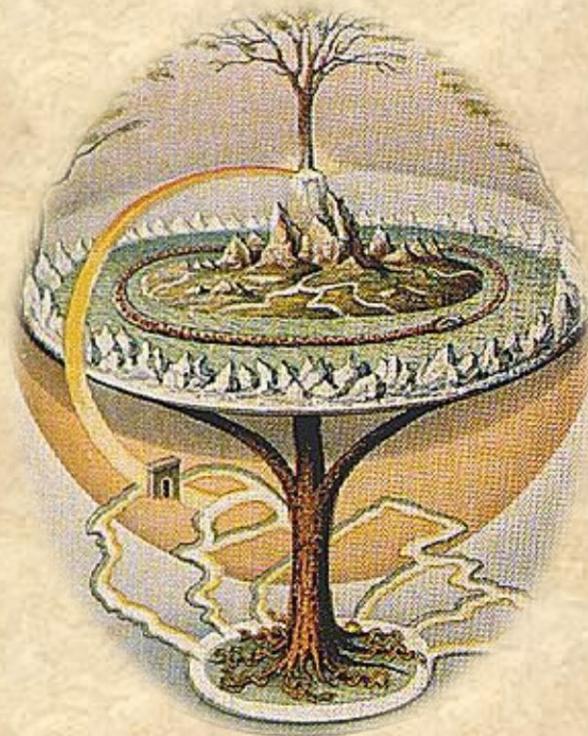


Incuberom



Este es un juego de rol ambientado en un mundo aislado de la virtud que, pese a todo, sigue avanzando tecnológicamente. Incuberom es un módulo creado por Benjamín Carabajal para el juego de rol gratuito Goblins & Grutas, de Esteban García de la Cruz (Agis Silverfish). Las reglas sufrieron cambios mínimos, de manera que no se explicarán todos los pasos para jugar. Para más información, podés visitar la página de G&G en la siguiente dirección:

Indice

El origen de Incuberom.....	2	Magia.....	15
El mundo.....	4	Tecnología.....	16
Las especies.....	5	Alquimia.....	18
Características y habilidades.....	12	Arquetipos.....	20
Combate.....	13	Creditos.....	22

1- El origen de Incuberom

Cuando tienen necesidad de nombrarlos, los llaman "los Arquitectos". A decir verdad, esto pasa raramente. Enanos, gárgolas, humanos, nomuertos y vampiros tienen pocos motivos para preguntarse cuántos son estos seres, qué pretenden, qué enseñanzas imparten. Lo que todos recuerdan, con una furia más honda que el Vacío, es que, por su culpa, el mundo de Incuberom está condenado para siempre.

Nuestro propio universo, con todas sus fallas y aberraciones, es aún así la obra maestra de los Arquitectos. Sin embargo, sus equilibrios y sus ciclos interminables no fueron el origen de todo. Antes de eso, en el Vacío informe que estaba en el inicio, flotaba una enorme masa de tierra muerta. Al verla, los Arquitectos se propusieron crear de ella un hogar para los seres. Amantes del orden, fueron ideando las cosas en sucesión: en primer lugar, plantaron una semilla que afirmaría aquella tierra y se alimentaría de las esperanzas de los Arquitectos. En poco tiempo, un colosal árbol comenzaría a crecer de la semilla, extendiendo sus raíces y sus ramas en todas las direcciones. Complacidos con esta idea, los creadores diseñaron dos esferas, llamadas sol y luna, para girar eternamente en torno al mundo. Sin embargo, por aquel entonces todo se hallaba inmóvil. Para asegurar el cambio, los Arquitectos establecieron tres instantes: el pasado, el presente y el futuro. Gracias a ellos, el árbol comenzó a crecer, los ciclos se sucedieron, las plantas y los animales brotaron por doquier. Sin embargo, faltaba la cima de los esfuerzos creadores: la existencia de seres inteligentes que estudiaran el mundo recién creado y que rindieran culto a sus autores.



Los vampiros, seres de misteriosa belleza, fueron los primogénitos. Ubicados en torno al tronco del gran Árbol, fueron dotados de la Elocuencia como principal virtud, para guiar a las especies que vendrían después en el camino de la rectitud. Aunque los vampiros eran seres perfectos, los Arquitectos creyeron que necesitarían protectores y soldados. Así fue que dieron forma a los enanos, expertos en las artes de la guerra, que formaron ciudades en torno al Árbol. Enarbolando la Devoción como virtud primera, los enanos se convirtieron en héroes legendarios. Más allá, en las fértiles tierras centrales, los Arquitectos crearon aún otra especie, los humanos, dotados de Perseverancia para observar los ciclos y alimentar con sus cultivos al resto del mundo. Por último, pensando que en algún momento crearían nuevos dominios más allá de la masa originaria, los creadores moldearon a las gárgolas, seres dotados de enorme Inteligencia. Al vivir en los límites del mundo, las gárgolas serían las primeras embajadoras cuando toda la gran obra estuviera terminada.

Los Arquitectos descendieron en forma de carne y comenzaron a enseñar a sus hijos las ciencias, las artes, la forma correcta de adorar. Con el correr de los siglos se formaron civilizaciones admirables. Sin embargo, aunque los Arquitectos sentían estima por las especies, notaban que les faltaba algo: incapaces de

equivocarse, los seres eran tan perfectos que no eran dignos de ser amados. Caminaban por el mundo como cáscaras vacías, eligiendo siempre la virtud. Tomando una decisión arriesgada, los creadores implantaron el origen de la duda en sus hijos. En ese momento, desde las metrópolis de los vampiros hasta los santuarios de las gárgolas, todos sintieron la vida por primera vez. Sus ojos se abrieron, comprendieron que hasta entonces su existencia había sido incompleta. Aunque los Arquitectos calculaban que la balanza de dudas y aciertos se inclinaría de todos modos hacia la virtud, los seres no compartieron este análisis.

Sintiéndose libres, los humanos creyeron que sus vidas eran muy cortas comparadas con las de los enanos o vampiros. Los sabios humanos estimaron que el origen de su poder se encontraba en el Árbol, por lo que decidieron asaltar las fortalezas que lo rodeaban. Armados con tecnología primitiva, los humanos se organizaron en secreto, hasta que estuvieron listos para asediar las murallas. Tomados por sorpresa, los guerreros enanos sufrieron numerosas bajas hasta que consiguieron organizarse. Los Arquitectos, que se habían retirado a idear el resto del mundo, contemplaron horrorizados. Por su parte, los Vampiros convirtieron su elocuencia en manipulación, y consiguieron transformar la devoción enana en fanatismo. Las dos culturas unidas lograron frenar en parte los avances humanos, pero sus filas y sus estrategias parecían interminables.

En el otro extremo del mundo, la inteligencia de las gárgolas había degenerado en arrogancia. Sus líderes sabían que, aunque era imposible tomar el Árbol, si podían al menos tratar de quedarse con las tierras humanas. Su lejanía de la fuente de vida había envilecido sus cuerpos, y muchas gárgolas apenas vivían

algunas décadas. Pactando con los vampiros, las gárgolas crearon brebajes viles y dispositivos de terror para arrasar con los humanos.

Devastados por el camino que habían tomado sus hijos, los Arquitectos fueron poseídos por la desesperanza y la culpa, mas sin saber que dichas emociones estaban comenzando a alimentar al gran Árbol también. De a poco, la misma naturaleza del joven mundo de Incuberom ("fragmento de una pesadilla", en las lenguas antiguas) comenzó a retorcerse y corromperse. La magia que impregnaba la misma existencia del mundo convirtió al pecado en el aire mismo. Sin embargo, aún con toda la guerra que presenciaban frente a sus ojos, los Arquitectos se veían incapaces de erradicar el mundo porque aún sentían aprecio por sus hijos. Fue entonces cuando sus rostros aparecieron en el Vacío, proclamando la retirada de los creadores hasta que las especies volvieran al camino de la virtud.

Todos los seres sintieron odio hacia los Arquitectos. Muchos de ellos blasfemaron, renunciaron a su antigua fe, cometieron atrocidades aún más grandes. Furiosos, los Arquitectos llegaron a la conclusión de que no había salvación posible. En un acto de irracionalidad, condenaron a cada especie a cosechar cada día los frutos de sus acciones, aumentando aún más la fuerza del pecado. Y, como muestra de gran cobardía, dejaron a Incuberom aislado de todo, flotando eternamente en el perfecto Vacío, latiendo con una cadencia enferma. Algún día, se dijeron a sí mismos los Arquitectos, volverían a ver si el bien había triunfado en su experimento fallido.

2- El mundo

La siguiente descripción del mundo no presenta un mapa. Aunque se mencionan lugares geográficos o ciudades, los Goblinmaster pueden modificar cualquier información que requieran sus aventuras.



Incuberom es una enorme superficie de tierra marrón, tan grande como un continente de nuestro planeta, que flota eternamente en un espacio insondable.

El Vacío (*Nemyœ*) es dicho espacio, una dimensión que parece no tener fin. Aunque ocasionalmente se ven fragmentos menores de tierra atravesando el Vacío, no hay mucho más aparte de nubes y las esferas del sol y la luna. Estos dos astros giran incansablemente de manera circular, a millones de millas lejos de la tierra. Mientras que el cielo en nuestra dimensión es de color celeste, en Incuberom presenta tonalidades naranjas. Cuando las nubes tapan las fuentes de luz, el fondo se ve negro. No hay estrellas.

El Gran Árbol, conocido por muchos nombres, crece en el centro de Incuberom. Es a la vez la fuente de estabilidad del mundo y el origen del mal divino. Es un ser enorme,

mucho más grande que las montañas, que extiende sus inconmensurables raíces a través del campo y extrae energía del Vacío mismo. La superficie, aunque dura, es trabajada por las distintas especies para crear túneles y caminos. El Gran Árbol cambia su aspecto según las estaciones. Produce hojas verdes y frutos dorados, que nunca caen a tierra. Ningún ser logró aún llegar a las ramas más altas del Árbol

Malnova es la ciudad más antigua y la capital de los vampiros. "Tallada" en la madera del Árbol y abriéndose camino entre las raíces, es la primera maravilla de las creadas por los seres. Se trata de una urbe en forma de anillo que rodea el tronco del Árbol, con sus edificios más importantes construidos en las laderas. En esta ciudad se reúnen las obras arquitectónicas más impresionantes con los pecados más bajos.

El Bastión de la Devoción es como los enanos denominan al primer anillo de tierra que rodea al Árbol. Se trata de una serie de pequeñas ciudades, regimientos y murallas que protegen a Malnova de los (ahora inexistentes) ataques exteriores.

El Límite (*Canonicom*) es el borde de la tierra, donde habitan las tribus humanas. Al estar alejado de la fuente de vida del Árbol, se trata de un páramo yermo y montañoso, donde apenas crece la vegetación. Los sabios humanos normalmente se acercan a las "cascadas de arena" que caen al Vacío para meditar entre la niebla y el polvo.

Sonz-Regham es el misterioso reino penumbroso que existe bajo la superficie. Pocos seres civilizados se adentran a este rincón lleno de hongos y cristales que nunca ve la luz de los astros. Sin embargo, algunos sabios teorizan que la cura contra el mal de Incuberom podría residir en esta región.

3- Las especies

Desde los días en que los Arquitectos todavía moldeaban el paisaje, cientos de criaturas han florecido entre las difíciles tierras de Incuberom, pero sólo unas pocas han alcanzado un nivel de inteligencia que les permita definirse a sí mismas como "especies racionales": los Hijos de la Creación y los nomuertos.

Enanos



Conocidos como los Segundogénitos, fueron concebidos por sus creadores como la fuerza de defensa por excelencia para el joven mundo de Incuberom. Pese a su tamaño reducido (entre 1,20 y 1,50 m de altura), son criaturas enormemente vigorosas, capaces de realizar esfuerzos prolongados donde otras especies flaquearían. Los enanos suelen tener la piel clara y, en el caso de los hombres, una larga barba roja o rubia.

Cuando los Arquitectos concibieron a los enanos, los imbuyeron con la Devoción como primera virtud. Durante siglos, fueron los más religiosos de todos los hijos de la Creación. De hecho, cuando los Arquitectos se retiraron del mundo por encontrarlo corrupto, los enanos se resistieron a desafiarlos, incapaces de aceptar que sus dioses pudieran abandonarlos. Sin

embargo, cuando la decepción llegó, fue terrible. Los enanos pronunciaron las palabras más devastadoras contra sus hacedores, quemaron catedrales y escupieron sobre todo lo que habían apoyado. Furiosos, los Arquitectos los castigaron con dureza: desde aquel día, sentirían un fanatismo obsesivo por las causas a las que se entregaran, pero no serían capaces de pensar con profundidad las razones de tal fanatismo. Aunque los enanos hicieron grandes esfuerzos por reconstruir una sociedad que había perdido su principal móvil, las cosas no resultaron fáciles. En primer lugar, el fin de la guerra contra los humanos los había dejado sin la emoción del combate. En segundo lugar, muchos tardaron en descubrir la profundidad de la maldición cuando ya era demasiado tarde: investigadores obsesionados con excavar viejas ruinas de pronto abandonaban sus equipos; practicantes de magia encontraban cada vez más entender los poderes que manejaban. Para volver a sentir la energía de estar vivos, los miembros de esta especie encontraron dos salidas: la guerra civil y el dolor. La primera vía devastó ciudades a lo largo de todo el Bastión de la Devoción. La segunda vía impulsó los vínculos cargados de heridas y artefactos de tortura. Donde antes había capillas y monasterios, ahora se alzaban burdeles, tabernas y casas de depravación. Desde el exterior, los enanos parecen las criaturas más cooperativas y entregadas a sus quehaceres. Pero no hay que ir muy lejos para descubrir un mundo de excesos y sensaciones extremas enclavadas en el corazón de su cultura guerrera.

Información en el juego

» *Características:* tratándose de los seres más fornidos de Incuberom, no es de extrañar que la salud de los enanos sea superior, pero la maldición que recae sobre toda la especie

les impide comprender los hechos más complicados de la existencia (mínimo 3 en Vigor, máximo 6 en Sagacidad).

» **Ventajas:** *Dolor estimulante:* un enano que carga con las heridas más serias y que sufre los dolores más agudos es un enano vivo, un guerrero honorable que encuentra estímulo en la vida. Cada vez que sufra daño en combate, el enano puede elegir sumar +2 al daño recibido. A cambio, recibirá +1 a sus tiradas de ataque y defensa hasta el final de su siguiente turno. Este efecto no es acumulativo.

» *Espíritu competitivo:* para sobrevivir, los enanos deben ayudarse entre sí, estimulando un sentimiento de camaradería que los impulsa a superarse. Tres veces por día, pueden elegir ayudar a un compañero con una tirada. Si el enano acierta, esto agrega un +1 al resultado final. Si la tirada supera en 2 puntos a la del aliado, el enano gana además un +2 a su siguiente tirada de habilidad.

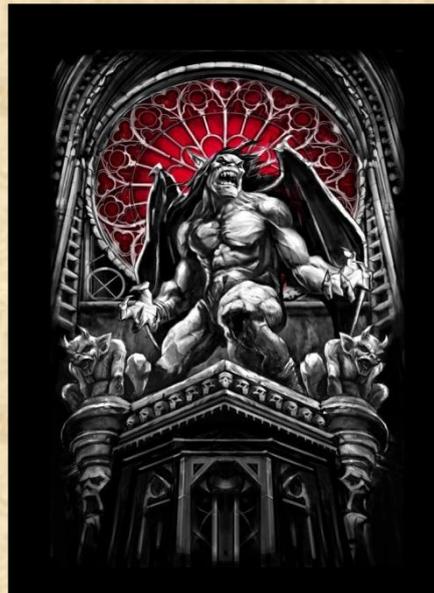
» *Resistencia al fuego:* los enanos están acostumbrados a trabajar con fuego en sus forjas. Además, tienen una piel dura que resiste los ataques más veloces. Cuando reciban daño por fuego o por armas de fuego, pueden reducir el daño en 1 (a menos que el daño obtenido sea exactamente 1, en cuyo caso no podrán reducirlo).

» **Desventajas:** *Armas de cobardes:* la cultura enana valora la disciplina y la pericia que se necesitan para manejar las armas tradicionales. Las novedosas armas de fuego, por su parte, son consideradas herramientas de cobardes, que no necesitan demasiado entrenamiento para usarlas. Por el desprecio que sienten, los miembros de esta especie sufren -2 a sus tiradas de ataque con armas de fuego.

» *Mente dispersa:* los enanos fueron maldecidos por los Arquitectos para sentir

fanatismo pero no poder encontrar causas para su obsesión. Esto les dificulta comprender los problemas más enrevesados. Durante el juego, las primeras dos tiradas de Magia o Técnica que realicen en un día deberán repetirse y elegir el resultado más bajo.

Gárgolas



A las gárgolas se las conoce como "Los Efímeros", pero este es un sobrenombre que nadie utiliza en frente de una de ellas, a menos que esté pensando en desearles la muerte. Con una esperanza de vida promedio de 12 años, si una gárgola piensa que debe tomar venganza contra un agresor, no pierde un segundo hasta encontrarlo y exterminarlo. Dicho esto, los miembros de esta especie pueden ser tanto asesinos despiadados como pacíficos investigadores. Es tan poco el tiempo que tienen sobre el mundo que muchos están dispuestos a hacer lo que sea con tal de experimentarlo todo. Una gárgola nace como una pequeña cría ciega y con los rasgos caprinos poco marcados. Apenas pasan tres meses, sin embargo, ya desarrollan cuernos y hablan el lenguaje de manera fluida. Con seis

meses cumplidos, realizan un ritual para entrar a la adultez. Entonces miden entre 1,40 y 1,80 m, tienen el cuerpo gris y musculoso por el que son reconocidas y algunas desarrollan también alas (si bien ninguna recuerda la manera en que volaban sus ancestros).

Durante la creación de Incuberom, a las gárgolas se les asignó el terreno más alejado del Árbol, y se les dotó de una enorme curiosidad para explorar los nuevos continentes, una vez éstos fueran creados. Pero eso nunca sucedió y, mientras tanto, la lejanía de la fuente de poder convirtió los antaño gráciles cuerpos de las gárgolas en materia tosca y breve. Consumidas por la furia, los líderes de esta especie dejaron sus ciudades (conocidas como santuarios) y se unieron a la guerra contra los humanos, proporcionando máquinas de guerra y alquimia. Una vez asegurada la victoria, pudieron ocupar las antiguas tierras de cultivo. Sin embargo, el daño era irreversible: las gárgolas ya estaban convertidas en seres condenados. Aún cuando pueden tener una variedad infinita de intereses, si alguna pudiera encontrar la manera de encontrar la clave de la inmortalidad, todas las demás seguirían la misma senda.

Información en el juego:

» *Características*: la mente de las gárgolas es una maravilla de la naturaleza, capaz de aprender cosas totalmente nuevas en semanas. Sin embargo, su impresionante intelecto se ve contrarrestado por una coordinación de movimientos torpe, debido a su cuerpo pétreo (mínimo 3 en Sagacidad, máximo 6 en Destreza).

» *Ventajas*: *Mente obsesiva*: al comenzar el día, las gárgolas pueden elegir centrarse una actividad en particular, en detrimento de cualquier otro pensamiento. Si hacen esto,

agregan +2 a una habilidad elegida (con la excepción de Combate), pero sufren un -1 a todas las demás habilidades, salvo Combate.

» *Regeneración*: las heridas de las gárgolas se cierran con facilidad, debido a su acelerado metabolismo. Cada vez que finalizan un combate, las gárgolas recuperan 2 puntos de vida. Por cada día de reposo sin magia, recuperan 3 puntos de vida.

» *Resistencia a los proyectiles*: la piel dura de las gárgolas es capaz de resistir los ataques a distancia que no sean de fuego con gran efectividad. Cuando reciban daño por proyectiles como flechas o virotos, reducen el daño en 2 (a menos que el daño obtenido sea exactamente 1 o 2. En tales casos, reciben 1 punto de daño).

» *Desventajas*: *Petrificación*: cada vez que necesitan dormir, las gárgolas se convierten en piedra para sanar mejor las heridas. Aunque reciben un +4 a su Defensa (los hechizos y armas de fuego *deben* apuntar a Defensa, y no a Esquiva, cuando las gárgolas estén petrificadas), no podrán hablar, moverse ni atacar mientras estén en este estado. De todas maneras, pueden elegir interrumpir la petrificación cuando quieran, pero sus puntos de vida quedarán a la mitad (redondeando hacia abajo) y no podrán beneficiarse de *Mente obsesiva* hasta que descansen otra vez.

» *Sedientas de maná*: cuando los miembros de esta especie estén en las cercanías de una fuente de magia poderosa (el Gran Árbol, escuelas de magia, artefactos antiguos), deberán hacer una tirada de Carácter por hora para no obsesionarse con ella. Si fallan, sufrirán un -1 acumulativo a sus habilidades hasta que hagan su siguiente tirada de Carácter. Además, la dificultad para resistir esta sed de magia se incrementará progresivamente hasta que abandonen el área

Humanos



El Pueblo Exiliado, como es conocida la humanidad, habita en los límites de Incuberom, donde la magia es insuficiente para que la vegetación crezca y las tormentas de polvo arrastran todo lo desprotegido hacia el Vacío. Durante sus inicios, los humanos fueron los encargados de cultivar para el resto de las especies. Sin embargo, debido a una esperanza de vida más breve que la de los vampiros o enanos, los sabios humanos concluyeron que la energía del Gran Árbol era lo que necesitaban para reforzar sus cuerpos endebles. Aunque no podían competir tecnológicamente contra sus enemigos, los humanos contaban con grandes números, lo que les permitió lanzar ataques en masa contra las murallas enanas. No obstante, la intervención de las gárgolas en la guerra y el empleo de armas de asedio y sustancias tóxicas inclinaron la balanza en su contra. Al final, los supervivientes fueron echados de las tierras de cultivo, hacia los desiertos interminables de Canonicom. Aunque el tiempo curó las heridas entre las especies, los humanos jamás recuperaron sus antiguas regiones. En lugar de ellos, se convirtieron en hijos de las arenas: aprendieron a vivir con lo justo, a fabricar armas sencillas, a cazar los pocos animales que podían encontrar.

Los humanos oscilan entre 1,50 y 2,00 m de altura. Suelen tener la piel de color entre rosa

suave y marrón, el pelo oscuro y los ojos negros. Suelen vivir 70 años. Cuando viejos, muchos humanos deciden convertirse en chamanes. Con el Vacío como única compañía, esta especie fue la única en adorar a una nueva deidad creada por ellos mismos. Es durante la observación del gran Vacío donde aprenden a disciplinar sus mentes y encontrar un sentido a su existencia.

Información en el juego:

» *Características:* los humanos son criaturas ágiles, acostumbrados a ganarse la vida cazando y afinando la puntería. Desgraciadamente, son débiles físicamente en comparación a otras especies (mínimo 3 en Destreza, máximo 6 en Vigor).

» *Ventajas: Agilidad en combate:* cuando usan armaduras, los humanos reducen en 1 el penalizador al realizar acciones de esquivo.

» *Improvisación manual:* cuando uno está solo en el desierto, tiene que echar mano a lo que haya para salir adelante. Las tiradas de Técnica cuya dificultad sea 8 o menor recibe un +2 de bonificador.

» *Vástagos del Vacío:* los humanos contemplan el Vacío en sus momentos de tribulaciones para encontrar en él la fuerza para superarlos. La habilidad que sea la más baja recibirá +2 a sus tiradas mientras el personaje esté al aire libre y fuera de una ciudad o pueblo (si el personaje tiene dos habilidades bajas con la misma puntuación, deberá elegir sólo una a la que se aplicará el bonificador).

» *Desventajas: Intolerancia humana:* pese a que no hay más guerra entre las distintas especies, los humanos culpan a los demás de su estado actual. Las tiradas de Carácter o Cultura enfrentadas a especies que no sea la propia sufren un penalizador de -1.

» *Primitivos:* Los humanos no están acostumbrados a manejar tecnología

demasiado compleja. Cualquier tirada de Técnica cuya dificultad sea 9 o mayor recibe un penalizador de -2.

Nomuertos



Siendo la única especie no creada por los Arquitectos, los nomuertos son conocidos colectivamente como La Aberración. Su origen se remonta al miedo que sentían las gárgolas hacia los humanos: si bien muchos de éstos eran bárbaros sin organización, existía la gran ciudad de Grezdiod, cuna de los mejores generales y los cruzados más devotos, que rivalizaban contra los mismos enanos. Sabedoras de que la destrucción de esta urbe sería una tarea difícil pero de gran peso, las gárgolas asaltaron sorpresivamente las murallas de Grezdiod con trabuquetes y catapultas. Pero, en lugar de lanzar rocas, armaron sus máquinas con cantidades ingentes de una sustancia alquímica llamada *dismortem*. Aunque todas las gárgolas que participaron de ese asedio fueron erradicadas, el daño estaba hecho: sometidos a los vapores tóxicos del *dismortem*, los humanos comenzaron a sentir los dolores de la muerte y vieron con impotencia cómo su carne se descomponía y sus mentes se sumergían en la oscuridad.

Sin embargo, algo salió mal con la sustancia. Quizás estaba mal elaborada, o tal vez la no-

muerte de los habitantes de Grezdiod era premeditada. Cuando creían morir, los humanos descubrieron que todavía podían abrir los ojos. Sus cuerpos estaban horriblemente corrompidos por las energías del *dismortem*, pero su consciencia todavía perduraba. Aún más, estos seres (que eventualmente serían conocidos como nomuertos) descubrieron que no tenían necesidad de comer ni dormir; de hecho, no podían morir, se habían convertido en criaturas inmortales. Aunque la guerra finalizó con la derrota humana, los nomuertos se separaron por completo de la mentalidad de su antigua raza. Condenados por su horrible apariencia y sufriendo un estado mental de inestabilidad y dolor, los nomuertos se recluyeron en sus ciudades y se dedicaron a la investigación. Algunos dicen que quieren curarse de su estado; otros, que sus mentes necesitan estar ocupadas en algo para no pensar en la cercanía con la muerte.

Los nomuertos suelen medir entre 1,50 y 2,00 m de altura. Tienen la piel de color blancuzco o verdoso. Los ojos no tienen pupilas. Aunque mantienen el cuerpo parecido al humano, suelen tener carne podrida en algunas secciones o huesos que salen de sus cuerpos en arcos extraños. No pueden reproducirse. La única manera de expandir sus números es por medio de la misma maldición que los originó. Las gárgolas perdieron el secreto del *dismortem* en las avenidas del tiempo, pero algunos dicen que los nomuertos conservan la fórmula. Quizás no lo usan porque temen traer a otras criaturas el dolor que sintieron, perdiendo de esta manera su última traza de Humanidad.

Información en el juego:

» *Características:* debido a su inmortalidad y a la imposibilidad de dormir, los nomuertos tienen mucho tiempo para mejorar sus mentes. Es uno de los pocos escapes que encuentran contra su apariencia mancillada y su visión deformada de los otros (mínimo 3 en Sagacidad, máximo 6 en Carácter).

» **Ventajas:** *Devorar espíritus:* cada vez que matan a una criatura en combate, los nomuertos absorben su energía vital, recuperando +1 punto de vida. Esto sólo puede hacerse contra criaturas que hayan atacado al personaje (no se pueden matar animales o civiles desprevenidos para devorar sus espíritus).

» *Mente analítica:* los nomuertos tienen tal agudeza a la hora de desentrañar problemas que pueden convertir los entuertos más extraños en una tarea rutinaria. Cualquier dificultad superior a 10 a la hora de hacer un hechizo, elaborar una poción o crear un artefacto se reduce en un punto.

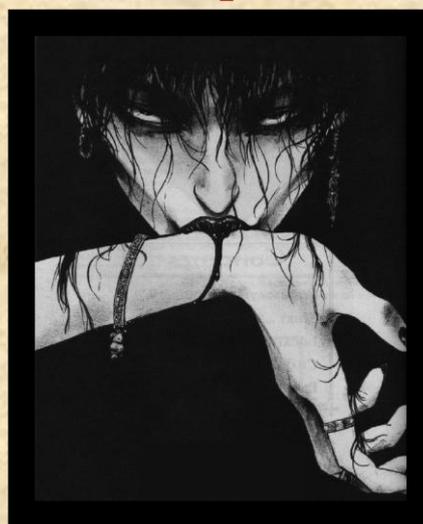
» *No-muerte:* los miembros de esta especie caminan por la cuerda floja entre la vitalidad y la disolución. No tienen necesidad de comer y no pueden dormir. Sin embargo, a fin de que su carne podrida se regenere, los nomuertos aún deben pasar al menos 3 horas en estado de quietud durante el día. En este estado conservan toda su atención y pueden realizar acciones que no requieran de esfuerzo físico, como hablar o estudiar. Si un nomuerto no es capaz de reposar, sufrirá efectos similares a la fatiga en otras especies.

» **Desventajas:** *Aspecto aterrador:* los músculos carcomidos de los nomuertos y sus voces distorsionadas resultan perturbadoras para la mayor parte de las especies. Cada vez que quieran hacer tiradas para convencer, seducir

o caer bien a otra persona, los nomuertos sufrirán un penalizador de -1.

» *Comatosos:* las mentes de los nomuertos deben hacer esfuerzos constantes para no desfallecer y quebrar la delgada línea que los separa de la extinción. Cada vez que fallen una tirada para dejar de estar inconscientes (por estar moribundos, cansados o afectados por un hechizo), sufrirán un penalizador acumulativo de -1 a todas sus tiradas hasta que descansen.

Vampiros



Los vampiros (también conocidos como Los Primogénitos) fueron los primeros Hijos de la Creación. Estos seres, altos (1,80m es el promedio de la especie), de facciones afiladas, pelo generalmente gris o negro y piel blanca como la nieve, son el epítome de la belleza y el misterio. Cuando los vampiros abrieron los ojos ante la luz de la Luna, se sintieron maravillados por el mundo que los rodeaba y, sobre todo, por el Gran Árbol. Ese fue su comienzo. Siglos después, tras mucho trabajo y perfeccionamiento, los Arquitectos decidieron dotarlos de la capacidad de dudar. Los vampiros "despiertos" de esta manera percibieron al instante su superioridad por

encima de las demás especies. Era una cuestión de tiempo hasta que se convirtieran en los guías y demagogos por excelencia en Incuberom. Por otro lado, al ser los que cargaban con un peso más importante sobre sus hombros, también fueron los que cayeron de una altura más grande: cuando los Arquitectos se retiraron del mundo, los vampiros fueron los primeros en blasfemar y cometer pecados para exteriorizar el desprecio hacia sus creadores. Estos, a su vez, los condenaron con una terrible maldición: a partir de ese instante, la luz pura del sol los debilitaría. Además, sólo podrían vivir a base de beber la sangre de otros seres, para así sentir la culpa de haber guiado a los otros hacia la perdición. Los vampiros resistieron la maldición con estoicismo, casi con orgullo. Siglos más tarde, la fortaleza de su estirpe es más que evidente: son la especie más común de Incuberom. Entre las calles de sus enormes ciudades pueden encontrarse condensado todo el espectro de la civilización: desde las obras de arte más refinadas hasta las depravaciones más aberrantes.

Información en el juego:

- » *Características:* los vampiros son criaturas encantadoras que aman manipular a los otros, quizás como contrapeso respecto de su físico debilitado por la adicción (mínimo 3 en Carácter, máximo 6 en Vigor).
- » *Ventajas:* *Contactos:* cuando están en ciudades que no sean activamente intolerantes con su especie, los vampiros reciben +1 a sus tiradas de Recursos.
- » *Espíritu renacentista:* la cultura vampírica hace énfasis en el estudio de la naturaleza y de las artes. Tres veces por día, los vampiros pueden repetir una tirada de Cultura o Naturaleza y elegir el resultado que prefieran.

» *Servidumbre:* cuando matan a una criatura inteligente para succionar su sangre, los vampiros pueden decidir convertirlas en sus siervos, sufriendo un -2 acumulativo al Carácter cada vez que lo hagan. Las criaturas bajo su mando mental cumplirán órdenes, pero no podrán hablar y su aspecto será claramente reconocible como el de un muerto viviente. Pueden interactuar en el combate, pero tienen 1 punto de vida. Después de 3 días, el cuerpo del siervo se descompone por completo, momento en que su amo deja de sufrir el penalizador a Carácter. Un vampiro puede controlar tantos siervos como sea capaz hasta llegar a 0 puntos en Carácter. Ver también *Frenesí*.

» *Desventajas:* *Adicción:* los vampiros no comen, pero deben ingerir una vez al día una dosis de sangre. Para paliar su adicción, esta especie elaboró una sustancia alquímica que reemplaza a la sangre llamada *rughescum*, que puede conseguirse tan fácilmente en las ciudades como cualquier otro alimento. Cada día que el vampiro pase sin consumir sangre o *rughescum* le impondrá un penalizador acumulativo de -2 al Carácter. Por cada día de alimentación normal, el vampiro recuperará +2 al Carácter hasta su valor inicial. Ver también *Frenesí*.

» *Debilidad ante el sol:* durante el día, los vampiros reciben -1 a sus tiradas de Defensa y Esquiva, inclusive si están en ambientes cerrados (pero no si están bajo tierra).

» *Frenesí:* cuando el Carácter de un vampiro llega a 0, entra en estado de Frenesí: durante 1D8 turnos el jugador perderá control sobre su personaje. El Goblinmaster controlará sus movimientos, procurando que su primera búsqueda sea de sangre. Un vampiro frenético puede atacar inclusive a sus amigos con tal de sobrevivir.

4- Características y habilidades

Todos los seres que habitan Incuberom pueden ser definidos en base a sus rasgos innatos (Características) y aquello que aprendieron a lo largo de sus vidas (Habilidades).

Para llenar la hoja de personaje, elegí el nombre, la profesión y la especie a la que pertenece tu personaje. Luego, completa las Características y Habilidades en base a las siguientes indicaciones.

Características:

Los jugadores disponen de 16 puntos para repartir entre ellas, siendo el valor mínimo 1 y el máximo 8.

- **Vigor:** capacidad física, esfuerzo, salud
- **Destreza:** agilidad y coordinación manual
- **Sagacidad:** percepción e inteligencia
- **Carácter:** carisma y fuerza de la mente

Habilidades:

En este apartado se distribuyen 28 puntos, siendo nuevamente los valores entre 1 y 8.

- **Combate:** manejo de armas y elementos defensivos (ver más adelante).
- **Cultura:** conocimiento de historia, costumbres y arte.
- **Latrocinio:** sigilo y técnicas de hurto y maniobras furtivas.
- **Magia:** teoría y práctica sobre el manejo de las fuerzas arcanas.
- **Naturaleza:** conocimiento sobre las estaciones, los animales y las plantas.
- **Recursos:** capacidad para conseguir bienes o servicios o encontrar contactos útiles.
- **Técnica:** conocimiento de tecnología avanzada y confección de aparatos.

Este es un ejemplo de hoja de personaje:

Incuberom		Nombre.		Profesión.		
		Especie.		Vida.		
Características.		Habilidades.				
Vigor		Cultura		Naturaleza		
Destreza		Latrocinio		Recursos		
Sagacidad		Magia		Técnica		
Carácter		Combate:	CaC	Dist	Def Esq	
Puntos de maná.			Productividad.			
Equipo:						
Notas:						

5- Combate

El combate sigue las indicaciones tradicionales de Goblins & Grutas, con el agregado de algunas reglas provenientes de El Pergamino del Goblin y el sistema G2D8. A continuación mostramos el procedimiento completo:

a- Sorpresa

Cuando un grupo quiere sorprender a otro, el atacante con mayor puntuación de Latrocinio puede hacer una tirada, enfrentada a las tiradas de Sagacidad de los atacados. Aquellos que no la superen no podrán atacar durante el primer turno de combate.

b- Iniciativa

Cuando dos grupos se disponen a atacar, cada uno de sus integrantes debe hacer una tirada de Iniciativa:

$$\text{Iniciativa} = \text{Destreza} + 1D8$$

El jugador o enemigo que obtenga el número más alto actúa primero, seguido de los otros valores en orden decreciente.

c- Ataque y defensa

En su turno, los combatientes pueden elegir atacar cuerpo a cuerpo o a distancia. En ambos casos, deben sumar 1D8 a su combate/ataque. A su vez, la mayor parte de los defensores usarán combate/defensa para tratar de reducir el golpe, aunque en el caso de las armas a distancia puede usarse Esquiva (ver más adelante)

$$\text{Ataque} + 1D8 - (\text{Defensa o Esquiva} + 1D8) = \text{puntos de vida perdidos por el defensor}$$

Si la diferencia es 0 o negativa, el defensor no pierde puntos de golpe.

d- Fin del combate

El combate termina cuando un grupo aniquila al otro, lo obliga a rendirse o los hace huir.

Reglas adicionales:

Golpe crítico

Si un atacante obtiene un 8 en su tirada de ataque, puede repetir la tirada. Si obtiene un segundo 8, se considera que realizó un golpe crítico: la criatura dañada muere instantáneamente.

Usando defensa o esquiva

Para calcular el puntaje de Defensa, se utiliza el puntaje de Combate y se le suma el puntaje proporcionado por la armadura que estén usando. Para calcular el puntaje de Esquiva, se utiliza o bien Combate o bien Destreza como base (lo que sea más alto) y se *resta* el bonificador de armadura y escudo (lo que representa la dificultad de ser ágil con peso encima).

Los jugadores normalmente querrán utilizar su puntaje de Defensa, ya que es posible mejorarlo por medio de armaduras y escudos. Sin embargo, pueden elegir utilizar Esquiva cuando lo deseen. La única excepción es contra armas de fuego: las balas atraviesan la armadura con facilidad, de manera que sólo es posible utilizar Esquiva contra ellas.

Ataque furtivo

Si el atacante encuentra al defensor sorprendido o distraído, puede hacer una tirada de Latrocinio contra la puntuación de Combate del defensor + 1D8 (no puede usar Esquiva ni aplicar los modificadores por armadura). En caso de impactar, provocará 2 puntos de daño adicional.

Armas:



Aquí hay una pequeña lista de armas que los jugadores pueden elegir. Dentro de cada categoría se pueden ubicar otras similares a criterio de los jugadores (en lugar de espadas o mazas, el jugador puede utilizar cimitarras o martillos con idéntico efecto).

Tipo	Ataque General	Especial
Desarmado	-2	
Arma improvisada	-1	
Cuerpo a cuerpo		
Dagas, cuchillos	+1	Furtiva
Lanzas, picas	+2	2 manos, veloz
Espadas, mazas	+2	
Hachas, manguales	+3	2 manos
Armas de proyectil		
Ballestas de mano	+1	
Arcos	+2	2 manos
Armas de fuego		
Pistolas	+0	Veloz
Arcauces	+1	Fallo crítico

A continuación detallamos las ventajas y desventajas de la columna "Especial":

- **2 manos:** los personajes no pueden llevar escudo ni sostener otra cosa que no sea el arma.

- **Fallo crítico:** si al atacar con esta arma se obtiene un 1, se debe tirar 1D8. Si se obtiene otro 1, el atacante sufre 1D8 puntos de daño y el arma se avería.

- **Furtiva:** los ataques con esta arma reciben un +1 si se utilizan para hacer ataques furtivos.

- **Veloz:** esta arma otorga +1 a la Iniciativa si se está blandiendo al empezar el combate.

Armaduras:

Al igual que con las armas, se pueden imaginar otro tipo de protecciones bajo cada categoría:

Tipo	Defensa
Armaduras	
Sin armadura	-2
Cuero	-1
Coraza	+1
Armadura completa	+2
Escudos	
Escudo ligero	+1
Escudo pesado	+2

Quando un jugador use Esquiva, debe restar el bonificador proporcionado por armadura y escudo, a menos que el modificador sea negativo, en cuyo caso no se aplica al puntaje de Esquiva (un personaje con armadura de cuero NO suma +1 a su Esquiva).

Daño y curación:

Quando un personaje jugador llegue a 0 puntos de vida o menos, queda inconsciente y debe realizar una tirada de Vigor contra una dificultad impuesta por el Goblinmaster. Si falla esta tirada dos veces, su personaje muere. Los enemigos no tienen derecho a realizar estas tiradas para estabilizarse.

Si no intervienen la magia o la tecnología, un personaje recupera 1 punto de vida por día.

6- Magia

¿Qué es la magia? Esta es una pregunta que ha intrigado a los pensadores de Incuberom desde que los Arquitectos abandonaron el mundo. Algunos dicen que es la energía sobrenatural que emana el Gran Árbol, contaminada para siempre por la duda de sus creadores. Otros afirman que se trata de un fenómeno puramente científico, que simplemente no es comprendido del todo en la actualidad. Sea lo que sea, la magia tiene una fuerza tal que pocos mortales pueden manejarla sin poner en riesgo su integridad física.

El peligro intrínseco de manejar magia no ha desanimado a los habitantes de Incuberom. Después de siglos de menosprecio y ocultación, el ambiente cultural está por fin preparado para abrazar esta energía misteriosa, de la mano de eruditos y bienhechores... o villanos sedientos de poder.



Puntos de maná:

Cada personaje, inclusive aquellos que no practicaron nunca la magia, tienen una cantidad de "puntos de maná" por día para realizar hazañas arcanas. Los puntos son equivalentes al puntaje de Carácter x 3.

Procedimiento

El primer paso para determinar qué tipo de acción mágica quiere realizar el personaje es determinar el nivel del hechizo. He aquí una guía aproximada para calcular la dificultad a superar (puede modificarse a criterio del Goblinmaster).

Descripción	Dificultad
Tiempo de preparación	
1 segundo	+4
1 minuto	+3
1 hora	+2
10 horas	+1
Objetivo o área de efecto	
1 habitación o varios objetivos	+4
1 persona o el espacio que ocupa	+3
Uno mismo	+2
Pequeña área desocupada	+1
Duración de los efectos	
1 día	+4
1 hora	+3
1 combate	+2
Instantáneo	+1
Efectos en el juego	
Resta vidas o características	+4
Suma vidas o características	+3
No modifica vida o características	+2
No es un efecto físico	+1

Como se ve, esta lista es tan sólo una guía para los jugadores y el Goblinmaster. El tipo de hechizo más sencillo (una ilusión instantánea en el aire que se realice después de 10 horas de ritual) tiene una dificultad de 4, lo que puede parecer demasiado excesivo para tan poco efecto. En otros casos, aún la dificultad más alta puede parecer demasiado poco para un hechizo que pretenda exterminar una sala. En todos esos casos, el Goblinmaster puede variar las dificultades, así como cuando el efecto en cuestión no tenga una traducción clara en los

parámetros de la tabla (por ejemplo, un conjuro de adivinación).

Una vez determinada la dificultad, calculamos los puntos de maná que se requieren. Estos son iguales a la dificultad dividida en 2, redondeada hacia arriba (por ejemplo, para realizar un hechizo con dificultad 11, se necesitan 6 puntos de maná).

El jugador debe lanzar 1D8 + puntuación de Magia para realizar el efecto. Si iguala o supera la dificultad, el efecto se realiza; si obtiene un número menor, falla. En ambos casos, se restan los puntos de maná correspondientes a la dificultad del hechizo.

Ejemplos:

Una hechicera nomuerta (con Carácter 4) quiere lanzar un rayo de fuego para dañar a un atacante bárbaro. Viendo la tabla, sumamos las dificultades: es un efecto que quiere lanzar en un segundo (+4 a la dificultad), que resta los puntos de vida (+4), dirigido a otra persona (+3), cuyo efecto es inmediato (+1). La dificultad para lanzar el hechizo es 12. Los puntos de maná que gasta son la mitad de la dificultad: 6. La hechicera ya gastó la mitad de sus puntos de maná (Carácter 4 x 3 = 12) hasta que descanse.

Un conjurador enano (Carácter 6) trata de volverse invisible para infiltrarse en un campamento de las gárgolas. Se toma 1 minuto para realizar el hechizo (+3) que se lanza sobre sí mismo (+2), lo cual no suma ni resta sus características (+2) durante el tiempo que dura, una hora entera (+3). La dificultad del hechizo es 10. Los puntos de maná que gastan son la mitad, 5, del total de 18 que tiene por día.

7- Tecnología

"Tecnología" es un término muy amplio, que incluye desde una red para capturar un animal hasta un navío volador impulsado por vapor y mecanismos de relojería.

Pese a lo mucho que se puede beneficiar el mundo de los avances tecnológicos, en Incuberom la figura del inventor es la de un genio aislado, un individuo que lucha contra el prejuicio y la mirada inquisidora de los académicos. No es que los inventores sean perseguidos (como si puede pasar con los alquimistas) pero, debido a que los vampiros lideran una época en la que la magia es el principal objeto de estudio, los que se dedican a crear artefactos pueden sentirse con pocos apoyos.



En términos del juego, la tecnología y la magia tienen algunos parecidos y bastantes diferencias. Ambas están gobernadas por una característica general (el Carácter para la magia, la Sagacidad para la tecnología), tienen una habilidad que las define y pueden utilizarse tanto en combates como fuera de ellos. Sin embargo, mientras que para la magia se necesita maná, en la tecnología lo que cuenta es el dinero y el tiempo, sobre todo esto último. De todas formas, mientras que la magia suele tener una duración limitada, los objetos mecánicos pueden durar mucho tiempo.

Productividad:

Un personaje no puede estar eternamente creando artefactos y concentrándose en hacer planos: tienen un límite de horas durante las cuales pueden dedicarse a la tecnología. Esta cantidad de horas equivale a su Sagacidad x 2. Un personaje puede trabajar más allá de su capacidad, pero con un penalizador de -2 y sin poder obtener atajos tecnológicos.

Obtener los recursos:

Como en el caso de la magia, la tabla que figura abajo puede usarse como guía para determinar la dificultad para crear el objeto. Los personajes deben hacer tiradas de Recursos y superar la dificultad para comenzar a trabajar. Este paso puede ser hecho por otro personaje que no sea el inventor.

Además, en caso de fallo con Recursos, puede repetirse, pero sufriendo un penalizador por cada vez (se pueden consultar nuevas fuentes, pero cada vez serán más raras).

Fabricación de artefactos:

La dificultad del artefacto también indica la cantidad de horas que llevará crearlo. Al empezar la construcción, y luego cada vez que pasen 4 horas, los personajes deberán hacer una tirada de Técnica. Si superan la dificultad, habrán avanzado en la fabricación. Si fallan, las 4 horas se habrán desperdiciado.

Es posible que un fallo llegue a arruinar los esfuerzos del inventor. Si el jugador obtiene un 1 en el dado, debe volver a tirar. Si obtiene un segundo 1, el invento queda destruido y debe volver a comprar los materiales.

Descripción	Ejemplos	Dificultad
Fuente de poder		
El invento tiene fuente de poder autónoma	Máquina de vapor, molino	+4
El invento debe ser activado cada cierto tiempo	Pistola, reloj a cuerda	+3
El invento necesita esfuerzo constante para andar	Barco a remos, telar	+2
El invento no tiene mecanismos de poder	Red de caza, escudo	+1
Tamaño y capacidad		
Tiene un gran tamaño y/o puede llevar varias personas	Cañón, carruaje	+4
Tiene el tamaño de una persona o puede llevar una	Armadura, alas mecánicas	+3
Debe sostenerse con una o dos manos	Hacha, sextante	+2
Es pequeño o está fijo a un lugar	Casco, telescopio	+1
Durabilidad		
Materiales que deben resistir ambientes difíciles	Traje submarino, globo	+4
Materiales duros pero maleables (metal, piedra)	Espada, clavicordio	+3
Materiales primitivos y frágiles (madera, cuero)	Arco, carreta	+2
Después de activarse queda inutilizado	Mina, fuego artificial	+1
Efectos en el juego		
Puede provocar daño	Arcañuz, arma de asedio	+4
Brinda capacidades nuevas a los personajes	Girocóptero, paracaídas	+3
Potencia capacidades propias de los personajes	Ganzúa, brazo mecánico	+2
No altera capacidades o tiene poco impacto físico	Brújula, farol de mano	+1

Por otro lado, un instante de genialidad puede acelerar el proceso enormemente. Si el jugador supera por 4 puntos la dificultad asignada con su tirada de Técnica, las cuatro horas siguientes se convertirán en una sola. Además, es posible encontrar un *atajo tecnológico*: si obtiene un 8 en el dado, puede volver a tirar. En caso de obtener un segundo 8, el invento está terminado antes de tiempo. Esto no es posible de hacerse con inventos cuya dificultad sea 14 o superior.

Ejemplos:

Una cazadora humana quiere confeccionar una trampa para capturar peces en el río. Si nos guiamos por la tabla, se trata de un objeto sin mecanismo que lo haga funcionar (+1 a la dificultad), es pequeño y está fijo en la orilla (+1), está hecho con materiales primitivos (+2) y no tiene un impacto físico significativo en las capacidades de la cazadora (+1). Esto da una dificultad de 5 para crearla. Sin embargo, la cazadora decide hacer que la trampa sólo sirva una vez, reduciendo la tercera dificultad a +1. Con 4 como resultado final, ella o sus compañeros deben hacer tiradas de Recursos para encontrar los materiales. Además, son 4 las horas que le llevará crear la trampa. Si hace una tirada exitosa, la trampa estará terminada en cuatro horas. Si supera la dificultad en más de 4 puntos, la trampa estará lista en una hora. Por otro lado, si obtiene un 8 en su tirada y al repetirla obtiene un segundo 8, la trampa estará terminada al instante. A su vez, si falla, pasará 4 horas trabajando en vano. Si todo sale mal y obtiene un 1 en su primera tirada y otro 1 en la segunda, los materiales se romperán, por lo que deberá comprarlos de nuevo.

Un ambicioso inventor vampiro quiere crear el artefacto de guerra definitivo: una máquina voladora activada con vapor que sea capaz de

lanzar descargas de fuego contra los enemigos de su nación. Si miramos la tabla, se trata de un invento con mecanismo de poder autónomo (el motor de vapor, que agrega +4 a la dificultad), es de gran tamaño y puede llevar tripulación (+4), debe resistir el ambiente del Vacío (+4) y puede provocar daño (+4). La dificultad es 16, que él o sus compañeros deberán superar con una tirada de Recursos. A partir de entonces, el vampiro deberá hacer tiradas de Técnica cada 4 horas (5 veces en total: una al comenzar y las demás cada 4 horas) para controlar su avance. Puesto que la dificultad es superior a 14, el vampiro no podrá obtener atajos tecnológicos desarrollando su máquina voladora de guerra. Por último, puesto que su productividad es de 12 horas diarias (Sagacidad 6 x 2), el vampiro deberá terminar su invento en dos días diferentes o trabajar más allá de su capacidad con penalizadores de -2.

8- Alquimia



Si los inventores son vistos con cierta sospecha en el mundo de Incuberom, los alquimistas son directamente perseguidos en la mayor parte de las naciones. Irónicamente, la alquimia es una disciplina que combina elementos de una actividad tolerada (la Técnica) con otra totalmente respetada (la Magia).

Durante la creación de Incuberom, fueron los mismos Arquitectos los que enseñaron el arte de la alquimia a sus hijos como modo de manejar la materia y aprender las propiedades ocultas de los elementos. Además, más adelante, fue la herramienta que las gárgolas utilizaron para crear a los nomuertos. Estos son los principales motivos por los cuales, en un mundo que no quiere recordar su pasado, la alquimia esté mal vista.

Productividad y puntos de maná:

Para un alquimista vale tanto su capacidad de concentración como la energía mágica que recorre su cuerpo. Crear una poción lleva siempre 4 horas de tiempo. Estas horas no pueden superar el nivel de productividad diario (Sagacidad x 2). Por otro lado, el alquimista puede gastar dos puntos de maná para reducir el tiempo en una hora, hasta un máximo de dos horas.

Dificultades:

Descripción	Dificultad
Elementos	
Material inusual o ilegal	+4
Modo de administración	
Se inhalan sus vapores	+4
Debe impactar al objetivo	+3
Debe ingerirse una gota	+2
Debe ingerirse todo un frasco	+1
Duración de los efectos	
1 día	+4
1 hora	+3
1 combate	+2
Instantáneo	+1
Efectos en el juego	
Resta vida o características	+4
Suma vida o características	+3
No modifica vida o características	+2
No puede afectar personajes	+1

Procedimiento:

Al igual que el usuario de tecnología, el alquimista debe hacer una tirada de Recursos para conseguir los elementos. Puesto que se trata de elementos raros o prohibidos, la dificultad base es siempre 4. Por otro lado, igual que con la magia, muchos de los modificadores se comparten a la hora de pensar los efectos de la poción a elaborar. Una excepción es la manera de administrar: es mucho más fácil afectar a varias personas con un producto que expanda vapores por una habitación que con un brebaje que haya que hacer tragar forzosamente (Nota: en el caso de elegir como modo de administración "debe ingerirse una gota", no significa que con cada poción se puedan administrar varias dosis. En todos los casos, el alquimista crea en 4 horas la cantidad de poción necesaria para una sola dosis).

Ejemplos:

Una alquimista de la especie de las gárgolas sabe que está siendo perseguida por los inquisidores vampiros y que puede ser descubierta de un momento a otro. Para hacerles frente, toma su mejor espada de guerra y se encierra en su laboratorio a encontrar una fórmula para incrementar su fuerza. Si vemos la tabla, a la dificultad base (+4) se suma a la duración que quiere que tenga el efecto (una hora, +3) y al hecho de que pueda mejorar su característica Vigor (+3). Puesto que no le importa ser sutil, decide crear un frasco entero que tenga que tomar (+1). La dificultad es 11, que debe superar con una tirada de Recursos. Luego de eso, se pasará 4 horas preparando la poción, a menos que gaste 4 puntos de maná para mermar el tiempo en dos horas (reduciendo la posibilidad de que la encuentren antes de tiempo).

9- Arquetipos

Para finalizar, pondremos algunos ejemplos de personajes para inspirar a los jugadores o sugerir ideas para aventuras.

Morwenna, asesina a sueldo:

Especie: gárgola

Mejores características: Vigor, Destreza

Habilidades: Combate, Recursos

Contratada por los príncipes y ministros vampiros, esta asesina sólo vive para el combate y el dinero. Pero, cuando la obligan a atacar el pueblo donde ella creció, ¿podrá más su ambición que su amor por las gárgolas?

Ivar, iconoclasta:

Especie: enano

Mejores características: Vigor, Sagacidad

Habilidades: Combate, Cultura

Los iconoclastas arden de odio por la traición de los Arquitectos. Ahora solo viven para eliminar cualquier traza de su culto. Pero, ¿qué sucede cuando el iconoclasta Ivar descubre que las mismas autoridades enanas siguen este culto?

Stanislav, pirata del Vacío:

Especie: vampiro

Mejores características: Vigor, Carácter

Habilidades: Combate, Técnica

Este capitán de una banda de maleantes surca los cielos en su navío a vapor para caer en picado sobre poblaciones desprevenidas. Sin embargo, no siempre los vientos están a favor, y una tormenta que lo lleva a las ramas más altas del Gran Árbol pondrá a prueba su pericia

Melquer, guardabosques:

Especie: nomuerto

Mejores características: Destreza, Vigor

Habilidades: Naturaleza, Combate

Apartado de la corrupción de las tierras de su especie, un guardabosques trata de olvidar el prejuicio que puebla las urbes y procura ser uno con la naturaleza. Pero, ¿qué hacer cuando la naturaleza misma lo cree una aberración y lo ataca?

Ashur, cazador de bestias:

Especie: humano

Mejores características: Destreza, Sagacidad

Habilidades: Naturaleza, Técnica

Armar trampas y encontrar comida para su comunidad: es todo el horizonte que tiene este humano en su mente. ¿O acaso podrá cambiar de opinión cuando captura un ser mitológico que le promete gran poder a cambio de su libertad?

Gunnora, contrabandista:

Especie: enana

Mejores características: Destreza, Carácter

Habilidades: Latrocinio, Recursos

Ser encantadora con los clientes y despiadada con los enemigos: ese es el trabajo de esta enana. Sin embargo, cuando descubre que uno de sus cargamentos es gran cantidad de elementos alquímicos prohibidos, quedará marcada para siempre por los inquisidores.

Lilith, arqueóloga:

Especie: humana

Mejores características: Sagacidad, Vigor

Habilidades: Cultura, Latrocinio

A diferencia de la mayor parte de su especie, esta humana decidió investigar el pasado en las ciudades, concretamente en la desaparecida ciudad de Grezdiod. No obstante, mientras más se adentra en sus ruinas, más horrores encuentra, lo que la podría llevar a cuestionar su fe en la grandeza de los humanos.

Draven, ingeniero bélico:

Especie: gárgola

Mejores características: Sagacidad, Destreza

Habilidades: Técnica, Recursos

El sueño de Draven es construir la máquina definitiva, el artilugio letal capaz de enterrar al corrupto mundo bajo sus propios huesos. A medida que su genialidad queda al descubierto, más y más nobles lo contratan, lo que lo lleva más cerca de cumplir su despiadada meta.

Lejka, astróloga:

Especie: nomuerta

Mejores características: Sagacidad, Carácter

Habilidades: Magia, Cultura

En esta época moderna, la magia se lleva de maravillas con los académicos. Lejka, pese a su aspecto aterrador, pertenece a la elite capaz de surcar los cielos en busca del futuro. No obstante, su tranquilo papel cambia de pronto cuando descubre una profecía que vaticina la destrucción de toda la nobleza corrupta.

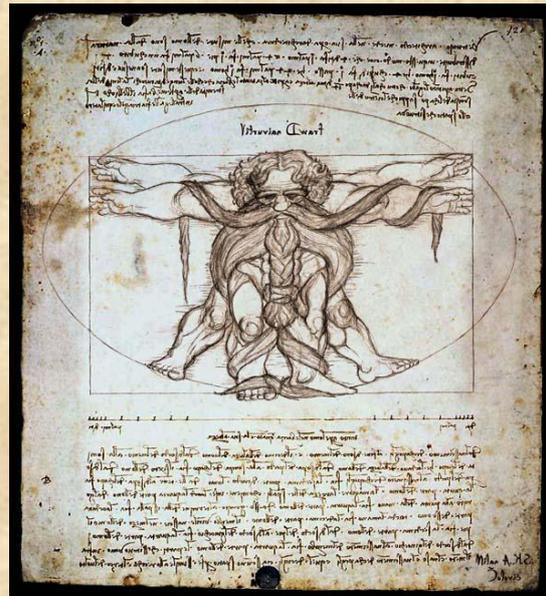
Acantha, duelista arcana:

Especie: gárgola

Mejores características: Carácter, vigor

Habilidades: Combate, Magia

En algunas ciudades enanas se llevan a cabo célebres enfrentamientos entre magos, donde los más aguerridos y poderosos lanzan hechizos que estremecen los coliseos. Esta gárgola, subestimada por su género, está a punto de enfrentarse a duelo contra el enano más letal y rápido en el lanzamiento de maldiciones. ¿Podrá sobrevivir?



Bogdan, nigromante:

Especie: vampiro

Mejores características: Carácter, Destreza

Habilidades: Latrocinio, Magia

Bogdan es conocido como "el profanador de tumbas"... si es que es conocido del todo. Al amparo de las sombras, este macabro ser se dedica a coleccionar partes de cuerpos y luego unirlos en su laboratorio, donde, magia de por medio, será capaz de darles vida para crear su propio ejército privado de guerreros.

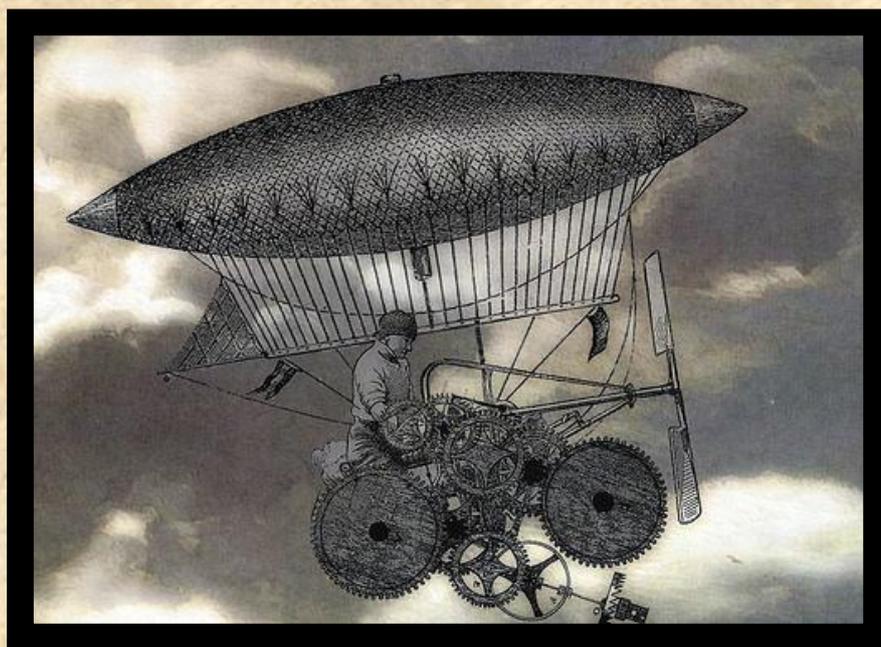
Eliska, alquimista aristocrática:

Especie: Vampiresa

Mejores características: Carácter, Sagacidad

Habilidades: Cultura, Técnica

Desde afuera, Eliska parece la perfecta encarnación de la refinada depravación vampírica. Sin embargo, su interior bulle de odio hacia su estilo de vida aristocrático. En la profundidad de su castillo, trabaja como una científica incansable para encontrar una cura a la adicción que aqueja a sus pares, sabedora de que si es descubierta podría arriesgar no sólo su fortuna sino su propia vida.



Este es un suplemento creado por Benjamin Carabajal (Radheya) para el juego de rol Goblins & Grutas, de Esteban Garcia de la Cruz (Agis Silverfish). Se puede reproducir de manera libre siempre que figure esta pagina de creditos.

Las imagenes son copyright de sus respectivos autores.