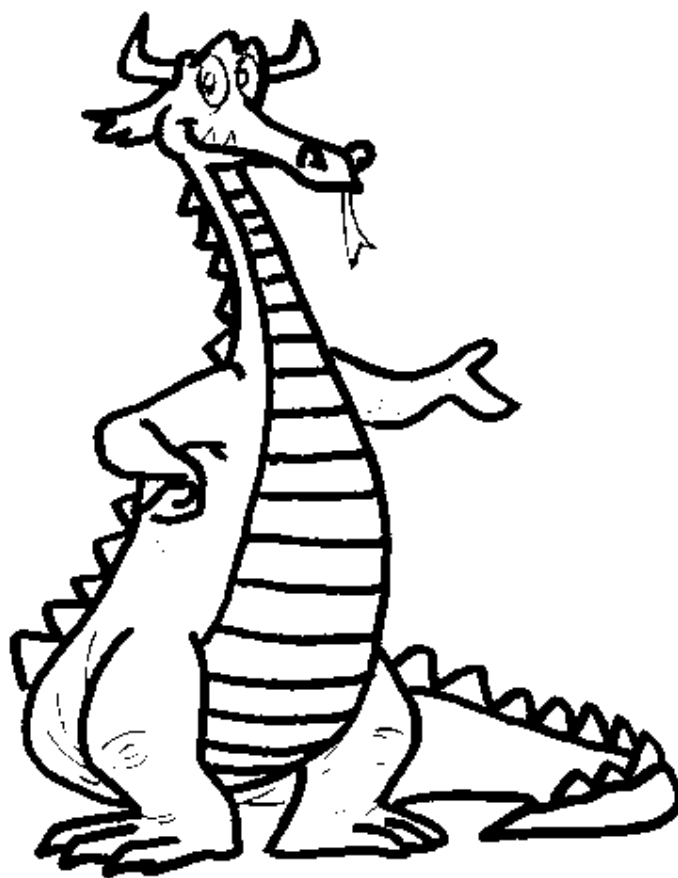


Mecánica Narrativa

Fantástica & Medieval



Mariano Gazzola

Franco Staropoli

2010

Términos y Condiciones de uso



Esta obra está licenciada bajo una Licencia

Atribución-NoComercial-CompartirDerivadasIgual 2.5

Para ver una copia de esta licencia, visite
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>

Usted es libre de:



copiar, distribuir, exhibir, y ejecutar la obra



hacer obras derivadas

Bajo las siguientes condiciones:



Atribución — Usted debe atribuir la obra en la forma especificada por el autor o el licenciante.



No Comercial — Usted no puede usar esta obra con fines comerciales.



Compartir Obras Derivadas Igual — Si usted altera, transforma, o crea sobre esta obra, sólo podrá distribuir la obra derivada resultante bajo una licencia idéntica a ésta.

Ante cualquier reutilización o distribución, usted debe dejar claro a los otros los términos de la licencia de esta obra. Cualquiera de estas condiciones puede dispensarse si usted obtiene permiso del titular de los derechos de autor.

Sus usos legítimos u otros derechos no son afectados de ninguna manera por lo dispuesto precedentemente



<http://creativecommons.org/international/ar/>

Dedicatorias

A mis viejos compañeros de Rol con quienes compartimos tantas vicisitudes

Este proyecto es una derivación de Duna JdR. Se pretende tomar la base de la Mecánica Narrativa utilizada para narrar dicho juego de rol y presentar una versión de la misma que pueda ser utilizada para narrar juegos de temática fantástica-medieval y antigua ya sea de escenarios históricos como de mundos de fantasía.

Sobre el autor

Mariano Gazzola nació en 1976 en Rosario, Argentina. Graduado en 2002 en la carrera de Licenciatura en Sistemas y Computación, en la UCA de Rosario. Se desempeñó desde entonces como desarrollador de sistemas informáticos en diversas compañías. Hizo de los juegos de Rol su pasatiempo predilecto desde 1995, habiendo incursionado en temáticas tan diversas como LOTR, CyberPunk y WoD.

Este proyecto se realizó también gracias a la inestimable colaboración Franco Staropoli.

Índice

Contents

Índice.....	5
Núcleo.....	7
El personaje	8
Rasgos	8
Creación del personaje	14
Creación de un personaje jugador	15
Evolución del personaje	18
Acción.....	20
Maniobra	20
Tests de maniobra de salvación	25
Combate.....	27
Secuencia de combate	27
Iniciativa.....	28
Movimiento estratégico.....	29
Ataque	31
Protección.....	35
Daño y recuperación.....	37
Consecuencias del daño	40
Recuperación.....	42
Equipo	43
Carga	43
Precio y Disponibilidad.....	44
Piezas de equipo.....	46
Armas.....	46
Protección.....	47
Indumentaria.....	48
Productos de taberna y mesón	50
Alimentos	51
Vehículos.....	54
Arreos de caballo	54
Artículos de almacenaje	55
Animales	56
Pertrechos de campaña.....	57
Servicios.....	57
Herramientas	58
Iluminación.....	59
Hierbas medicinales, venenos y narcóticos	59
Utilizar hierbas	61

Lista de hierbas.....	61
<i>Esteretipos</i>	72
Pasos para la creación de un estereotipo.....	72
Esteretipos pregenerados.....	73
Elfo Silvano J.R.R. Tolkien	74
Enano J.R.R. Tolkien.....	75
Dunedain J.R.R. Tolkien.....	76
Hobbit J.R.R. Tolkien	77
Humano campesino.....	78
Humano burgués.....	79
Mago	80
Sacerdote.....	81
<i>Apéndice A Habilidades</i>.....	82
<i>Apéndice B Opciones de historial</i>.....	86
Lista de marcas	86
Lista de virtudes.....	86
Lista de defectos	87
<i>V Mecánica de la magia</i>	90
El personaje mágico.....	90
 Como hacer magia.....	91
Conjuraciones	91
Conjurar	93
Gnosis	93
Fuentes y reinos de poder.....	94
Objetos mágicos	96
 Tests de maniobra mágica.....	96
<i>Apéndice C Conjuraciones</i>	99
 Canales.....	99
 Los cuatro elementos	102
<i>Apéndice D Bestiario</i>	107
Tasa de crecimiento	107
Reglas especiales para criaturas	107
Criaturas	108

I Núcleo

La Mecánica Narrativa gira alrededor de la abstracción de personajes y su relación el entorno. La abstracción consiste en representar a un personaje como un conjunto de rasgos con valor numérico. Los dos pilares del sistema son una tabla general y una inecuación canónica.

La inecuación canónica permite resolver una situación

$$\text{Penalizadores} + \text{Dificultad base} \geq \text{valor de rasgo} + \text{Bonificadores} + \text{Factor aleatorio}$$

Si la parte derecha de la inecuación es mayor se considera éxito. Si son ambas partes iguales o la parte izquierda es mayor se considera fracaso.

Por otra parte la tabla general permite obtener los valores correspondientes a los rasgos.

Penalizadores son factores en contra del objetivo que se intenta en la situación (oscuridad, niebla, terreno accidentado, etc.), a la vez que bonificadores son factores a favor (armas de buena calidad, posición ventajosa, etc.). La dificultad base ilustra lo complicado o sencillo que pueda resultar superar la situación. El factor aleatorio es lo que termina decidiendo el resultado de la inecuación; consiste el lanzamiento 1d20.

Valor	Modificadores		Dado aplicable
	Relativa	Absoluta	
1	-5	1	1d6-2
2 y 3	-4	1	1d6-2
4 y 5	-3	1	1d6-2
6 y 7	-2	2	1d6-2
8 y 9	-1	2	1d6-1
10 y 11	0	2	1d6
12 y 13	+1	3	1d6+1
14 y 15	+2	3	1d8
16 y 17	+3	4	1d8+1
18 y 19	+4	4	1d10
20	+5	5	1d12

Los modificadores relativos (MR de ahora en mas) arrojan valores positivos o negativos, dependiendo si el valor es superior, igual (Bonificaciones Relativas o BR) o inferior

a 10 (Penalización Relativa o PR). Estos modificadores se aplican directamente a la inecuación canónica.

Los modificadores absolutos son números naturales que parten desde el valor de rasgo 1 y abarcan hasta el 20 en escala progresiva del 1 al 5. No intervienen directamente en la inecuación, sino que son empleados para obtener rasgos del personaje, como se verá en las secciones a seguir.

El personaje

Un personaje básicamente es una abstracción que consiste en un conjunto de rasgos:

- Características
- Habilidades
- Historial
- Raza
- Rasgos derivados.

El proceso de creación de un personaje es simplemente determinar valores para estos rasgos. Para eso se deben distribuir Puntos de Desarrollo (**PDs**) entre las mismas. Cada personaje dispondrá de una cantidad prefijada de PDs para construirse a razón de 15 por nivel. Es tarea del jugador distribuir estos puntos de la forma más conveniente a los fines de su PJ.

Existen **estereotipos** se ajustan a los personajes que pueden hallarse en un escenario en particular. Por ejemplo:

- Elfo silvano (Tierra Media JRR Tolkien)
- Orco de las montañas nubladas (Tierra Media JRR Tolkien)
- Legionario romano (Histórico)
- Caballero templario (Histórico)

En términos de la mecánica narrativa, un estereotipo equivale a una configuración preestablecida o sugerida de características, habilidades, historial con un nivel de base. El nivel básico del estereotipo es simplemente lo que permite determinar con que cantidad de PDs debe construirse el personaje. Habrá estereotipos de mayor nivel, es decir, con mayores dotes y su otorgamiento al jugador será una tarea dejada a la discreción del DJ quien ajustará esto a su crónica.

El estereotipo dará lugar a la elaboración del **preludio** del PJ, esto es, la vida pasada del PJ antes del momento actual de comienzo de la crónica. El estereotipo del PJ irá en concordancia con el preludio. Los rasgos del PJ deberán ser consecuencia del preludio.

Rasgos

Preludio y generalidades

La vida que hasta el momento ha venido llevando el personaje, su lugar de procedencia, su nacionalidad, sus amigos y enemigos, los lugares que ha conocido y las aventuras que ha vivido constituyen el preludio. El preludio debería ser escrito en primer lugar una vez elegido el estereotipo, de forma que sea posible comprender el porqué los demás rasgos del personaje que siguen.

Básicamente en un preludio debe constar la procedencia del personaje, su niñez, la educación recibida y los acontecimientos más importantes en su vida previa.

Características

Capacidades innatas de un personaje.

Las características de todo personaje, sea humano, humanoide o de otras razas son las 6 que siguen:

- **Fuerza** (Fu): fuerza física bruta del personaje.
- **Destreza** (Fe): agilidad, rapidez, elasticidad, coordinación motriz.
- **Constitución** (Co): aguante, fortaleza física del PJ, resistencia ante el stress y al cansancio, a los agentes patógenos y a los químicos dañinos.
- **Inteligencia** (In): inteligencia racional del personaje, rapidez mental y memoria.
- **Sabiduría** (Sa)
- **Carisma** (Ca): capacidad de interacción del PJ, poder de convencimiento, seguridad en sí.

Cada característica puede asumir un valor entre 1 y 20, siendo el primero el mas débil y el 20 el más potente y su respectiva bonificación (o penalización), ya detallados en la tabla general.

El valor inicial de una característica para un personaje es siempre de 10. Para elevar el valor de una característica el jugador invertirá PDs, **dos por cada punto por encima de 10**. Si por el contrario, disminuye el valor por debajo de 10 obtendrá PDs extra para invertir en otros rasgos, **dos por cada nivel por debajo de 10**.

Habilidades

Las habilidades son destrezas, técnicas y conocimientos tanto aprendidos como innatos en un personaje. Son ejemplos de habilidades:

- percepción (capacidad innata)
- montar caballo (técnica que requiere adiestramiento)
- medicina (técnica que requiere adiestramiento y estudio)

Las habilidades de un personaje variarán con su tipo el perfil que el jugador desee darle. Algunas habilidades pueden tener requerimientos especiales, estar reservadas a ciertos estereotipos de personaje, debido a cuestiones técnicas y culturales, o requerir poseer algún alguna otra habilidad relacionada, disponer de alguna opción de historial. Una lista completa de habilidades está disponible en el **apéndice A**.

Cada habilidad puede asumir un valor entre 0 y 20, siendo el primero equivalente a la ausencia de la habilidad en un PJ.

El valor inicial de cada habilidad es de 0, es decir que el PJ no la posee. El jugador podrá adquirir y/o el valor de una habilidad invirtiendo PDs a razón de **1 punto por cada PD invertido**.

Clasificación de habilidades

Adquisición (Abiertas y no Abiertas): refiere a la posibilidad de adquirir un habilidad por parte de un personaje, dependiendo su estereotipo.

Una habilidad abierta puede ser utilizada universalmente por cualquier personaje, sin importar su estereotipo. Ejemplos de habilidad abierta: percepción.

Una habilidad no abierta se denomina a aquellas cuya adquisición solo está permitida a un conjunto de estereotipos o específicos. Son ejemplos: lanzar conjuros (Hechiceros), ver en las tinieblas (Enano de Tierra Media).

Tipo (Innatas, de Adiestramiento, de Conocimiento): refiere a lo que un personaje necesita hacer para estar en condiciones de adquirir una habilidad.

- Las habilidades **Innatas** son aquellas que el personaje posee en forma innata y puede desarrollar a partir de cualquier momento, o nivel de personaje. No se requiere realizar ninguna actividad para justifica la adquisición de estas habilidades; no requieren adiestramiento. Son ejemplos: percepción, atletismo.
- Las habilidades de **Adiestramiento** en cambio requieren práctica. Para poder adquirir estas habilidades un personaje debe justificarlas en su preludio y realizar la adquisición en el momento de la creación, comprando al menos un rango en la habilidad en cuestión. De no existir forma de justificar una habilidad de adiestramiento en el preludio, el PJ deberá realizar acciones que justifiquen la adquisición recabando las experiencias de la crónica. Son ejemplos: armas de filo, montar, carpintería.
- Las habilidades de **Conocimiento** son similares a las de entrenamiento, pero la justificación de la adquisición debe ser más estricta. Suelen ser habilidades que requieren mucho tiempo de entrenamiento, en el lugar y con los instructores adecuados (universidad, escuela, etc.). No pueden justificarse por la experiencia de la crónica, requieren que el PJ en su pasado las halla desarrollado. Por esa razón, solo pueden justificarse con el preludio del personaje y deben adquirirse en el momento de la creación. Son ejemplos: medicina, física y química, ritos, geografía.

Historial

Se trata de características o capacidades inusuales, trasfondos de la historia de previa del personaje: familia, herencia, alianzas, contactos, discapacidades, trastornos psicológicos, capacidades extraordinarias, etc. que ofrecen ventajas o desventajas a los personajes en su desempeño.

Las opciones de historial en general son beneficiosas o bien perjudiciales para el personaje; las primeras se denominan *virtudes* y las segundas, *defectos*. Existen también casos

en que una virtud tiene asociado un defecto como contrapartida, o viceversa, llamados *marcas*.

Cada virtud o defecto tiene un nivel, que indica la magnitud de la virtud o defecto seleccionado. El personaje adquiere virtudes invirtiendo PDs o canjeándolo por un defecto del mismo nivel. Ejemplos de virtudes son:

- Ignorar el dolor: permite al personaje ignorar su penalización al recibir daños y dolor evitando el aturdimiento. El personaje anula punto 2 x nivel de penalización.
- Aliado: otorga al personaje un aliado al que podrá recurrir cuando lo desee para obtener ayuda en un asunto en particular. La calidad del aliado es relativa al nivel de la virtud.
- Contorcionismo: la contextura muscular del personaje es inusualmente flexible y le permite deslizarse por pasadizos estrechos. Otorga +1 x nivel en todas las maniobras que involucren contorsionar el cuerpo.
- Cleptomanía: el personaje tiene la manía de robar y debe resistirse a hacerlo cada vez que tenga la oportunidad de tomar algo. La dificultad de la tirada de resistencia $12 + 1 \times \text{nivel del defecto}$.
- Enemigo jurado: un enemigo jurado que tomará parte en la crónica en el momento en que el DJ lo disponga causando problemas al personaje. La magnitud del problema y la perseverancia del enemigo son relativas al nivel del defecto.
- Renguera: el personaje es rengo de una pierna y se desplaza con mucho trabajo agregando dificultad a todas las maniobras que impliquen movimiento. Agrega +2 x nivel a la dificultad en maniobras que impliquen movimiento.

El **apéndice B** contiene una lista de opciones de Historial.

Los niveles de los defectos y virtudes varían entre el 1 y 5 y **su costo es de 2 PD por nivel**.

Para los casos en que el nivel no sea aplicable, se considerará de nivel 1.

Idiomas

Los idiomas que un personaje es capaz de hablar y comprender a parte de su lengua materna, son *virtudes*. Cada virtud de idioma llevará el nombre del idioma y el nivel indica lo bien que el personaje es capaz de hablarlo.

Equipo

El equipo no se adquiere directamente sino que se hace mediante la adquisición de la virtud *recursos*. Mayores detalles sobre este punto se pueden encontrar en la parte III de este manual.

Raza

Este rasgo determina la raza humanoide a la cual pertenece un personaje, es decir si es humano, elfo, enano, etc. Cada raza posee puntos gratuitos para los rasgos anteriores (Características, Habilidades e Historial) que se colocan en la columna de especiales (letra 'E') y suman al valor de dicho rasgo, habilidad, característica u opción de historial. A continuación algunas razas con sus valores.

Raza	Características						Habilidades	Historial
	Fu	De	Co	In	Sa	Ca		
Elfo		+2			+2		Armas de proyectiles +2, Atletismo +2, Camuflaje +2, Sigilo +2, Tregar +2	Inmortal
Humano							Armas de filo +2, Atletismo +2, Equitación +2	
Enano	+2		+2			-2	Armas contundentes +2, Artesanía +2, Intimidar +2, Trampas +2	Visión nocturna 2 Avaricioso
Mediano	-2		+2	+2		+2	Actuar +2, Empatía +2, Esquivar +2, Sigilo +2	
Medio elfo		+2			+2		Armas de proyectiles +1, Armas de filo +1, Medicina +2, Cultura +2	Inmortal (opcional)

Elfo: criatura mitológica semejante a las hadas. Habitantes de las florestas, huidizos, raramente se presentan a los hombres. Siempre bellos y armoniosos, los elfos son inmortales y no envejecen. Poseen conocimiento de la magia y muchos desconfían de ellos.

Humano: ser humano medio.

Alto hombre: ser humano de noble estirpe cuyos ancestros se remontan a los dioses.

Enano: semejante a un ser humano de piernas cortas el enano posee muy fuerte contextura física y resistencia excepcional. Así mismo su orgullo y codicia es también extraordinarias. Desde antiguo los enanos guardan rencor a los elfos y evitan tratos con los humanos.

Mediano: idénticos a seres humanos los medianos toman su nombre de su estatura, que equivale a la mitad de un humano normal. Conocidos también por su afición a las cenas y su afabilidad estos pequeños suelen centrar la atención en las tabernas.

Medio elfo: mestizo resultante de la unión de elfo y humano. El medio elfo debe elegir a cierta edad si vivirá como elfo y será inmortal, o si vivirá como hombre y será mortal.

Rasgos Derivados

Se trata de rasgos cuyo valor es derivado de cálculos en los que intervienen otros rasgos.

Puntos de vida

Representa la cantidad de daño que un personaje recibe antes de perder la vida. Su cálculo consiste en arrojar un dado por cada nivel del PJ y sumarlos. El dado a utilizar dependerá del valor de la característica **constitución** en el momento de determinar el valor de los puntos de vida (PV). En la tabla principal se detallan los valores.

Por ejemplo, un personaje de nivel 6 tiene un valor de 14 en Co al ser creado, lo cual le vale arrojar 1d8 por cada nivel, es decir 1d8 x 6. Se arrojan 6 veces 1d8 y los

resultados son: 4, 6, 5, 1, 5, 3. La suma de estos resultado es 24. El persona posee 24 puntos de vida.

Bonus de ataque

Representa el nivel de habilidad mortífera que un personaje posee en un cierto tipo de arma. Su cálculo se realiza en particular para cada tipo de arma sumando el nivel de habilidad del PJ en cada arma y sumando el MR por característica asociada al uso del arma (Fu o De). El **apéndice C** al final de este manual detalla que habilidad se asocia a cada arma y el cálculo del daño.

$$\text{Bonus de ataque} = \text{habilidad de arma} + \text{MR Fu} / \text{MR De}$$

Máximo bonus de ataque

Establece un límite al valor del bonus de ataque que un PJ puede poseer. Su cálculo es simplemente nivel actual del personaje mas 2. Cualquier bonus de ataque superior a este valor **queda acotado** al Máximo bonus de ataque.

$$\text{Máximo Bonus de ataque} = \text{nivel actual} + 2$$

El DJ podrá aplicar esta regla con discrecionalidad. Su objetivo es simplemente mantener balanceados los rasgos del personaje desalentando al jugador a invertir demasiados PDs en armas.

Capacidad de movimiento Máxima

Equivale a la cantidad de espacio lineal contado en metros que un personaje es capaz de cubrir con movimiento en un turno de combate completo. Equivale en metros a la BA De + 10.

$$\text{CMM mts.} = \text{BA De} + 10$$

Capacidad de movimiento Básica

Equivale a la cantidad de espacio lineal contado en metros que un personaje es capaz de cubrir con movimiento en una acción de combate simple. Equivale a la bonificación absoluta por la característica Destreza - 1. Nunca puede ser menor a 1 metro.

$$\text{CMB mts.} = \text{BA De} + 1$$

Bonus de defensa

El bonus de defensa representa la habilidad que un personaje posee para evadirse de ataques dirigidos a él en una situación de combate. Se obtiene multiplicando por dos el MR por la característica Destreza.

$$\text{Bonus de defensa} = \text{MR De} \times 2.$$

Defensa

Representa la dificultad para asestar al personaje un golpe. Se un valor precalculado que se obtiene de sumar

$$\text{Defensa} = 10 + \text{Bonus de defensa}$$

Acciones por turno

Indica la cantidad de acciones en que un personaje lleva a cabo en un mismo turno, o también la cantidad de momentos en que un personaje puede dividir un turno para

actuar. Se calcula sobre el rasgo de Destreza tomando su bonificación absoluto menos 1.

$$\text{Acciones} = \text{Bonus absoluto de Destreza} - 1$$

Si el resultado es 0 se asumirá que es igual a 1.

Capacidad de carga

Representa la cantidad de peso que un personaje puede cargar y el impacto que esto tiene en su capacidad de movimiento. El cálculo de este rasgo se trata en la sección “Equipo”, hacia el final de este capítulo.

Creación del personaje

Los estereotipos son modelos abstractos de los personajes que idealmente habitan un escenario dado. Permiten guiar a los jugadores sobre los PJs que pueden crear a la vez que permite al director poner a disposición de los jugadores una serie de modelos de PJs que pueden elegir o a la vez utilizar como PnJs.

Cada estereotipo posee todos los rasgos siendo de por sí un PJ ya creado:

- Características
- Raza
- Habilidades
- Historial
 - Virtudes / Defectos / Marcas
 - Idiomas
 - Equipo
- Característica derivadas

Se espera que cada jugador modifique a su placer al estereotipo elegido quitando y agregando PDs en rasgos o excluyendo e incluyendo nuevos.

A continuación se presenta un estereotipo de ejemplo:

Ejemplo de estereotipo: Elfo Silvano J.R.R. Tolkien

El Elfo Silvano habita los bosques mágicos de la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Seres de encanto sobrenatural, de gran espirituales y gran disposición para las artes. También son temibles guerreros, especialmente con el arco y la flecha. Capaces de movilizarse entre la floresta sin ser detectados y ver en la oscuridad a cielo abierto.

Características					
Característica	Valor	Esp	Valor	BR	BA
Fuerza	14	0	14	+2	3
Destreza	16	+2	18	+4	4
Constitución	13	0	15	+2	3
Inteligencia	12	0	12	+1	3
Sabiduría	14	+2	16	+3	4
Carisma	10	0	10	0	2
					38

Habilidades					
Habilidad	Valor	Esp.	Car.	BR	Total
Arma proy.	3	+2	De	+4	9
Atletismo	4	+2	Fu	+2	8
Camuflaje	3	+2	Sa	+3	8
Sigilo	3	+2	De	+4	9
Trepar	3	+2	De	+4	9
Arma filo	2		Fu	+2	4
Arma asta	3		Fu	+2	5
Artesanía	3		De	+4	7
Música	1		Ca	0	1
Cultura Orcos	3		In	+1	4
Cult.Hombres	2		In	+1	3
Herbolaria	3		In	+1	4
Percepción	4		Sa	+3	7
Rastrear	3		Sa	+3	6
Supervivencia	3		Sa	+3	6
Senda magia A	6		Sa	+3	9
					57

Elfo silvano	
J.R.R. Tolkien	
Nivel 7	XP 105

Raza	Elfo
PV	33
Defensa	18
Acciones/turno	3
CMM	14
CMB	5

Historial		
Opción	Vi/De/Mc	Nivel
Inmortal	Mc	0
Recursos	Vi	3
Visión noctur.	Vi	1
		8

Inventario		
Objeto	Costo	
Arco largo	100	
Ropa	15	
Daga	5	
		120

Capacidad de carga	
Ligera	26,3
Media	52,5
Pesada	79,3

Preludio

Dotados de un sutil poder que los hace inmortales e inmunes a las enfermedades. Un elfo solo puede morir de muerte violenta o por inanición, pero no por la edad, ya que una vez llegados a la adultez, dejan de envejecer. Otra forma en que un elfo puede dejar de existir es por su propia voluntad de abandonar el mundo.

Los elfos son magos por naturaleza. Todo elfo utiliza la magia en la vida cotidiana, no necesitan asistir a academias o ser instruidos especialmente para eso, simplemente forma parte de su cultura.

Las mareas del tiempo han marcado la decadencia de los elfos, quienes ya habiendo perdido la voluntad de subsistir montan guardia en sus últimas moradas ocultas ante el advenimiento del mal y la batalla final.

Creación de un personaje jugador

Preludio

Todo personaje jugador necesita un prelude. El prelude del personaje jugador puede ser basarse en el prelude del estereotipo y personalizarse.

Un prelude básico para el PJ que incluye como mínimo:

- Procedencia
- Niñez
- Educación

- Hechos fundamentales

Cuanto más detalle contenga el preludio mas fácil será explicar como es que el personaje justificar la adquisición de equipo, habilidades y opciones de historial.

Redistribución

Ahora bien, como se ha visto, los estereotipos ya están contruidos previamente. La tarea del jugador para crear su propio personaje será tomar un estereotipo y redistribuir los PDs entre los rasgos o agregar nuevos, según convenga a sus fines y el perfil que desee darle al personaje. Solo se debe tener en cuenta que no se debe variar el total de PDs invertidos.

Por ejemplo: el *hobbit* de nivel 5 modifica su esquema de características, se quita 2 puntos de *destreza* (4 PDs) y se agrega 2 puntos a *fuerza* (reinvierte los 4 PDs). A su vez resta un punto de la habilidad *esquivar* (1 PD) y adquiere una nueva habilidad: *armas de filo* (reinvierte 1 PD).

Sin embargo, este tipo de enroques no pueden hacerse con los puntos gratuitos por raza, razón por la cual los mismos se han colocado en una columna aparte 'E'.

A su vez, es posible colocar una característica por debajo del 10 para obtener PDs extra, 2 PD por cada punto por debajo de 10. Otra forma de obtener PDs extra es agregando defectos al PJ (ver **Apéndice B**). No es posible hacer esto con las habilidades.

Los nuevamente costos en PDs de cada rasgo son los siguientes:

Rasgo	Costo PDs
Característica	2
Habilidades	1
Opciones de historial	2

Es de gran importancia recordar que la suma de la cantidad de PDs invertidos en la creación del personaje debe ser igual a la que el estereotipo tiene originalmente y equivale a multiplicar por 15 el nivel

$$\text{Total PDs} = \text{nivel} \times 15$$

Una vez terminada la redistribución y verificado el total de PDs del PJ, se recalculan las características derivadas.

- Puntos de vida
- Bonus de ataque
- Máximo bonus de ataque
- Capacidad de movimiento máxima
- Capacidad de movimiento básica
- Bonus de defensa
- Acciones por turno
- Capacidad de carga

Adquisición de equipo

Los personajes pueden contar con piezas de equipo al momento de la creación de manera que formen parte del historial del personaje. Las piezas que se adquieran deberán ir de acuerdo al estereotipo y el lugar en donde la crónica tiene lugar. En lo posible el equipo debería poder justificarse con el historial, desde la vestimenta hasta las armas.

Por ejemplo, no parece normal que un PJ creado en base al estereotipo 'Campesino' posea una espada ancha de excelente calidad. Sin embargo, lo que pueda considerarse normal variará con el escenario.

La adquisición de equipo al momento de la creación se realiza mediante la opción de historial 'Recursos', la cual representa la cantidad de recursos materiales con que un personaje cuenta al momento de su creación, ya sea en equipo o en moneda.

Al momento de crear un PJ se deberá invertir PDs en la opción 'Recursos' (40 piezas de oro por nivel) equivalentes al costo en moneda del equipo que se desea poseer. Los detalles del costo y disponibilidad de equipo se encuentran en el capítulo III de este manual.

Restricciones opcionales

Estas reglas son de aplicación opcional debido a que no siempre es necesario imponer esta clase de limitaciones. Cada DJ decide prudentemente si es necesario servirse de ellas.

Suma de PDs en el conjunto de rasgos

Una regla opcional para evitar la deformación de los estereotipos consiste en que los PDs puedan ser redistribuidos dentro del conjunto de rasgos, es decir, los PDs correspondientes a Características se redistribuyen entre las características, y los PDs correspondientes a Habilidades se redistribuyen entre las habilidades, las ya existentes o nuevas. Es decir que al final de la creación, el personaje no solo conserva el total de PDs que tenía al principio, sino que además debe tener la misma cantidad de PDs en Características, Habilidades y opciones de Historial con que vino el estereotipo originalmente configurado.

Cantidad de defectos

A la vez, el DJ puede limitar la cantidad de defectos que se agregan a un PJ para obtener PDs extra, o bien obligar a que se agreguen meritos para equilibrar la suma.

Máximos valores de rasgos

Los valores de características y habilidades pueden tener una cota máxima basada en el nivel del personaje, de forma que el personaje se encuentre equilibrado en los valores de sus rasgos, evitando así obtener personajes excesivamente fuertes en ciertos aspectos, pero decadentes en otros. El máximo valor (columna de Valor) de que una característica puede alcanzar es de 10 + nivel del personaje, y el máximo valor para una habilidad es igual al nivel del personaje.

Máximo valor de característica = 10 + nivel

Máximo valor de habilidad = nivel

Hoja del personaje

A continuación presentamos la hoja de personaje. El jugador se servirá de esta hoja para copiar y modificar el estereotipo elegido adecuándolo a su idea del personaje.

[illegible]

Evolución del personaje

Una vez creado el personaje, este posee un nivel inicial que varía según el estereotipo. Con el paso del tiempo, si el personaje continúa con vida y acumula experiencias, deberá avanzar de nivel.

Avanzar de nivel implica que el personaje posee mayor cantidad de PDs. Recuérdese que cada nivel confiere al personaje 15 PDs. Por ejemplo un PJ que comenzó de en nivel 5, tenía 75 PDs al momento de su creación; si consigue avanzar a nivel 6 pasará a tener 90 PDs. Esta diferencia de PDs debe compensarse distribuyendo 15 PDs al personaje, aumentando los rasgos existentes, o colocando nuevos.

Rasgo	Costo PDs
Característica	2
Habilidades	1
Opciones de historial	2

Como avanzar de nivel

Un personaje avanza de nivel acumulando puntos de experiencia (XP de ahora en más).

Cada vez que el personaje acumula 15 XPs estos son cambiados por 15 PDs, que se suman a los PDs del personaje, haciendo que este avance un nivel.

La distribución de los nuevos PDs se realiza antes o después de la sesión del día, sin importar si durante el transcurso de una sesión se acumularon los 15 XPs necesarios para el avance de nivel. El nuevo nivel del PJs no tiene vigencia sino hasta después de repartir los PDs correspondientes.

Como obtener XPs

El personaje acumula XPs con las acciones que realiza, las hazañas que concreta, las decisiones acertadas que toma, las ideas que aporta y misiones que lleva a cabo. Por cada acción, hazaña, decisión, idea o misión que el personaje realiza el DJ otorgará 1, 2 y hasta 3 XP. No es recomendable otorgar XPs en cantidad superior a 3.

El otorgamiento de los XP es de por sí una tarea subjetiva propia del DJ. No obstante a continuación se enlistan una serie de lineamientos a tener presente a modo de guía:

- Una acción extraordinaria merece mayor recompensa en XPs. Ejemplo: un personaje consigue atravesar el acantilado de un salto dejando atrás a sus perseguidores y escapando con la preciosa gema.
- Una acción que había sido extraordinaria pero que se realizó en varias ocasiones distintas dejó de ser extraordinaria. Su recompensa será cada vez menor, hasta llegar a ser una cuestión de rutina, lo cual tiene nula recompensa.
- Una hazaña siempre es digna de gran recompensa, siempre que tenga algún sentido y utilidad. Ponerse en peligro inútilmente no tiene virtud. Ejemplo: un personaje se bate en solitario con una docena de orcos para salvar a sus amigos y sale airoso.
- A mayores dificultades mayor es la recompensa

- Es posible otorgar XPs negativos, es decir quitar XPs ganados por el personaje, cuando este realice acciones que vallan en contra de lo que indica su estereotipo, con las debidas advertencias de por medio.
Ejemplo: un caballero templario ataca una iglesia y le prende fuego para hacer salir a quienes se ocultan dentro.
- No es recomendable resolver las diferencias entre el DJ y los jugadores negando XPs legítimamente obtenidos. Esto derivará indefectiblemente en la desvirtuación del juego.

Acción

Toda situación en donde pueda intervenir el factor de incertidumbre y no deba estar sujeta al arbitrio de DJ será resuelta mediante las reglas de esta sección.

Maniobra

Llámesese maniobra a toda acción que realiza un PJ cuyo resultado requiera ser evaluado e intervenga el factor azaroso. Son ejemplos intentar escalar un muro, trepar un árbol, anudar una cuerda, atacar.

Test de maniobra

El mecanismo por el cual es posible determinar el éxito o fallo de una maniobra se denomina test. Consiste en rodar 1d20 contra una dificultad prevista (ver tabla), pudiendo sumarse al dado la MR de una característica y el valor una habilidad (de ser aplicable) que el DJ determine mediante una variante de la inecuación canónica:

$$PR + \text{Dificultad base} \geq \text{valor de rasgo} + MR + \text{Factor aleatorio}$$

$$\text{Dificultad} \geq \text{valor de habilidad} + MR + 1d20$$

Dificultad

Los test maniobras tienen un resultado basado en la fórmula apuntada arriba, el cual debe ser superior al valor de la *dificultad básica* pautada para la maniobra que se quiere concretar. Si el resultado superara a la dificultad de la maniobra se denomina éxito. En caso contrario se denomina fallo, lo cual significa que no se consiguió lo que se intentaba realizar.

La siguiente tabla sintetiza los valores de dificultad básicos de las maniobras. Estos varían con el tipo y si el personaje posee o no posee la habilidad aplicable al test que se va a realizar.

Tipo	Dificultad básica	
	Posee	No Posee

	habilidad	habilidad
S/Habilidad	12	N/A
Innatas	15	15
Adiestramiento	15	18
Conocimiento	15	21

El hecho de carecer de alguna habilidad en ocasiones será motivo suficiente para que el personaje no pueda hacer el intento de realizar una maniobra, sin importar que dificultad pueda aplicársele. Esto se da en especial cuando la habilidad aplicable es de tipo *conocimiento*. Por ejemplo, un personaje puede intentar cargar una ballesta (cuya habilidad aplicable es *armas de proyectiles*) sin haber sido adiestrado en eso aplicando al test de maniobra una dificultad de '18' en lugar del '15' usual. También se podría admitir que el mismo personaje intente utilizar un bote a remo (cuya habilidad aplicable sería *navegación*) para cruzar un caudaloso torrente, sin nunca antes haber intentado remar en un bote. No sería posible sin embargo admitir que un personaje que no posee la habilidad *medicina* para preparar un antídoto contra un veneno; esto simplemente matará al otro personaje y la maniobra será un fracaso automático.

En el caso de las maniobras que implique utilizar habilidades de adiestramiento, será necesario juzgar según la ocasión si es necesario aplicar o no una habilidad, y en el caso de no poseer, si el PJ puede realizar igualmente el intento.

El caso de las maniobras que involucran habilidades innatas, estas operan como una ayuda para no son nunca estrictamente necesarias para realizar la maniobra, razón por la cual no varía la dificultad si no se las posee.

Test de maniobra Sin habilidad

Existen casos en los cuales no es posible aplicar habilidades a un test de maniobra. Ejemplos de ello es un test de fuerza bruta en el cual el personaje no utiliza habilidad alguna, sino simplemente sus músculos. Para estos casos se utiliza una dificultad base de 12. La fórmula varía también

$$\text{Dificultad} \geq \text{MR} \times 2 + 1\text{d}20$$

Solamente se emplea el modificador relativo (MR) de la característica aplicable al test multiplicado por 2.

Test de maniobra opuesta

Un tipo de maniobra en donde se acciona contra una entidad activa. La variante consiste en que el nivel de dificultad es el resultado obtenido por el oponente.

valor de habilidad + bonus de
característica + 1d20

VS.

valor de habilidad + bonus de
característica + 1d20

Maniobras rutinarias

Las maniobras que un personaje realiza cotidianamente en situaciones normales son denominadas *rutinarias*. Este tipo de maniobra no requiere test de maniobra porque se da por supuesto que nada anormal puede ocurrir. Son ejemplos de maniobras rutinarias el caminar, subir una escalera, encender fuego, etc. Las maniobras que entren esta categoría quedarán a discrecionalidad del DJ.

Muchas de estas maniobras rutinarias sin embargo pueden requerir test de maniobra al ser realizadas en situaciones anormales. Caminar por una superficie resbalosa, subir una escalera en malas condiciones, encender fuego bajo presión o sin elementos adecuados son ejemplos claros. Nuevamente esto queda a discrecionalidad del DJ.

Regla del 20

Esta regla es de aplicación opcional y en caso de que se desee utilizarla, no siempre es posible aplicarla; el DJ evaluará según el caso. Según la Regla del 20, se puede dar a un personaje la opción de invertir el tiempo necesario para realizar una acción y asegurarse el éxito en la misma. Cuando esto se aplica, se considera que el PJ obtuvo un 20 si hubiese rodado 1d20, es decir, se considera éxito automático. Para que sea aplicable esta regla, el DJ debe definir cuanto tiempo es suficiente para garantizar el éxito y el PJ debe disponer del mismo.

Ejemplos de aplicación de esta regla: búsqueda de un objeto en un lugar que el PJ sabe que el mismo se encuentra – o debería encontrarse – con seguridad. Si el PJ invierte el tiempo necesario el DJ aplica la regla y debe decir en donde se encontró o el objeto, o en su defecto anunciar que con toda seguridad dicho objeto no se encuentra ahí.

Modificadores a la dificultad

El DJ los aplica a discreción. Se parte de una dificultad base de 15.

Calificativo aplicable

Se trata de modificadores genéricos que describen una situación de superior o inferior dificultad.

Situación	Modificador
Rutina	No requiere test
Fácil	-3
Normal	0
Difícil	+3
Muy difícil	+6

Condiciones del medio

Aplicables a maniobras de percepción.

Condición	Modificador
Niebla	-3
Niebla espesa	-6
Oscuridad de crepúsculo	-3

Oscuridad de noche con luna/ Antorcha/Linterna	-3
Oscuridad de noche sin luna/Vela	-6
Oscuridad cerrada	-9
Ruido leve	-3
Ruido medio	-6
Ruido importante	-9

Instrumentos y calidad

Aplicable a maniobras en donde el PJ se valga de herramientas para llevar a cabo la acción

Calidad	Modificador
Inferior calidad a lo normal	-3
Normales o comunes	0
Calidad superior a lo normal	+3

Condición del personaje

Aplicable a maniobras en donde el PJ se encuentra fuera de su condición normal. El modificador marcador con la palabra *test* define que maniobras *rutinarias*, es decir que no requieren tests, si requieren test de maniobra bajo el estado mencionado.

Calidad	Modificador
Intoxicado con sustancia narcótica leve (alcohol, drogas) leve	-3
Intoxicado con sustancia narcótica leve (alcohol, drogas) grave	-6 test
Daño equivalente al 25% de los PV	-3
Daño equivalente al 50% de los PV	-6
Daño equivalente al 75% de los PV	-9 test
Afiebrado leve	-3
Afiebrado grave	-6 test

Resultados extraordinarios

Una resultado de 1 o de 20 de dado se denomina resultado abierto y es interpretado como una maniobra cuyo resultado fue extraordinariamente bueno o extraordinariamente malo. Requiere que el dado vuelva a rodarse nuevamente. Si el primer número fue un 1, el segundo número se resta del resultado final:

$$1 - 1d20 + \text{Valor de rasgo} = \text{Resultado final}$$

En el caso de que el primer número haya sido 20, el segundo número se sumará al resultado final.

$$20 + 1d20 + \text{Valor de rasgo} = \text{Resultado final}$$

Siempre que un dado arroje un 1 o un 20, este debe volver a rodarse, tantas veces como ocurra.

Inferior a 1 : fracasos o pifias

Un test cuyo resultado final es igual a 1 o inferior se denomina pifia, significa que la maniobra fracasó, y que el personaje no solo no consigue lo que intentaba realizar, sino que además provoca el efecto opuesto al que se pretende, el cual variará con la situación.

Por ejemplo un personaje intenta caminar sigilosamente para no llamar la atención de los guardias que vigilan el pórtico, cuando con muy mala suerte aplasta una varilla de madera que cruje ruidosamente, atrayendo a los guardias de inmediato.

Tests de maniobra más comunes

Presentamos una lista de los test de maniobra de uso más común junto con la habilidad o característica utilizada en el test.

Persuasión (Persuasión / MR Ca) : convencer a un personaje de algo, sea o no cierto, siempre que los argumentos sean verosímiles y no atenten contra la lógica.

Investigación (Percepción / MR Sa) : buscar algo concreto en un lugar determinado. Se requiere invertir tiempo.

Percepción (Percepción / MR Sa) : percibir el medioambiente en forma casual, no con un propósito en particular.

Orientación (Supervivencia / MR Sa) : encontrar un punto de referencia en espacio abierto o cerrado de manera conocer la ubicación relativa de objetos, personas o sitios que no están al alcance de la vista.

Fingir (Actuar / MR Ca) : intentar pasar por lo que no se es, o pretender que se está dando una situación como por ejemplo actuar como loco, parecer dormido, herido o muerto. Mentir también es contemplado, cuando la mentira no involucre una discusión.

Montar trampa (Trampas / MR In) : montar una trampa creando mecanismos

Fuerza bruta (MR Fu x 2): permite definir el resultado de una situación en que el personaje pone en juego la fuerza física de su personaje.

Memoria (MR In x 2): todo esfuerzo que realiza un personaje por recordar datos del pasado que se han olvidado. Pueden tratarse de detalles de una escena pasada que el personaje no revisó explícitamente, pero que pueden haber quedado en su memoria.

Equilibrio (Tregar / MR De) : permite determinar si un personaje conserva la vertical ante una situación que comprometa su equilibrio como un temblor de tierra, caminar por una viga,

Movimiento (Atletismo / MR Fu) : toda maniobra que implique movimiento, como desplazarse, correr, nadar, saltar, sortear obstáculos. Este tema es tratado en profundidad en el apartado de 'Movimiento Estratégico' de la sección Combate.

Rastrear (Supervivencia / MR Sa) : detectar rastros dejados por otros

a partir de elementos disponibles.

seres vivientes y determinar a que especie pertenecen, su antigüedad, etc.

Socializar (MR Ca x 2): permite medir la reacción de un desconocido al ser abordado por un PJ.

Autocontrol (Mr Sa x 2) : permite determinar si un persona puede o no conservar la calma ante una situación que lo supera como una provocación o un susto.

Tests de maniobra de salvación

Este tipo de maniobras se utilizan para determinar si un personaje es afectado o no por un agente externo dañoso como enfermedades, pestes, condiciones climáticas extremas, caídas, aplastamiento, miedo extremo, ataques psicológicos, venenos y en general cualquier agresión de la cual el personaje no pueda evadirse. Lo que principalmente los distingue de los test de maniobra normal es que el PJ debe realizar el test obligatoriamente porque ya es afectado por el agente dañoso.

Los tests de salvación realizan rodando 1d20 y sumando el modificador por la característica aplicable, contra una dificultad que podrá variar entre 12, 15, 18 y 21, dependiendo de la virulencia del agente dañoso.

Se cuenta con test diferentes para distintos tipos de agentes agresivos:

- **Test de Reflejos** (MR De): se ponen a prueba los reflejos del personaje que le permiten evadirse de un objeto pesado dirigido contra su persona, una caída libre que requiere amortiguar un golpe, etc. Se sumará el MR *Destreza* x 2 a la tirada de 1d20.
- **Test de Fortaleza** (MR Co): en donde se prueba la fortaleza física del personaje para soportar la agresión climática, biológica o química. Se sumará el MR *Constitución* x 2 a la tirada de 1d20.
- **Test de Autocontrol** (MR Sa): se pone bajo examen la estabilidad psicológica y emocional ante situaciones de terror, agresión psicológica, dramas lacrimógenos y magia entre otros. Se sumará el MR *Sabiduría* x 2 a la tirada de 1d20.

$$1d20 + \text{MR Co/Sa/De} \times 2 \geq \text{dificultad}$$

Agente	Tipo	Descripción
Medioambiente agresivo	Fortaleza	Calor o frío extremo
Drogas	Fortaleza	Somníferos, alucinógenos, alcohol
Toxinas	Fortaleza	Venenos, esporas, toxinas
Dolor	Fortaleza	Heridas y golpes
Movimiento adrenal	Reflejo	Esquivar un objeto arrojado de gran tamaño

Caída	Reflejo	Amortiguar caída
Psicológicos	Autocontrol	Lavado cerebral, torturas
Magia	Autocontrol	Hechizos
Miedo	Autocontrol	Peligro extremo

Cuando sea posible y de juzgarlo apropiado podrán aplicarse habilidades como 'Resistir Drogas' o 'Resistir torturas'

Si las condiciones agresivas persisten o el personaje no es capaz de ponerse a salvo de las mismas, las maniobras de salvación se deben repetir hasta que la situación sea modificada.

II Combate

Las reglas de esta sección permiten representar una situación de violencia en donde intervengan al menos dos personajes.

Secuencia de combate

A partir del momento en que se declara ‘situación del combate’ la acción comienza a dividirse en turnos o asaltos. Declarar secuencia de combate no implica necesariamente que habrá violencia, pero si implica que el tiempo comienza a contar y a dividirse en turnos para poder determinar en que momento sucederá algo como por ejemplo saber si los personajes consiguen llegar al final del túnel antes de que este se desplome.

Acciones y tiempo de narración

Un turno equivale a 2 segundos y medio de tiempo en la narración. Es importante distinguir entre el tiempo de narración y el tiempo real. La narración de una escena en secuencia de combate de 5 turnos de duración puede llevar 1 hora o más, dependiendo de cuantos personajes participen en la misma.

Cada personaje en la escena tendrá un turno para actuar en el cual realizará una acción que ocupe todo el turno o varias acciones que insuman una parte del turno, a saber

- Ataques de proyectiles: disparar las armas de proyectiles.
- Movimiento: moverse la cantidad de metros equivalente a su capacidad de movimiento básica. Si el personaje invierte todo el turno se mueve a su capacidad de movimiento máxima.
- Cuerpo a cuerpo: realizar ataques a un paso de distancia.
- Maniobras varias: no implican movimientos ni ataques.
- Recoger armas: recoger armas que estaban en el suelo o se han caído.
- Desenfundar: el arma está enfundada y deben tomarla antes de poder realizar cualquier acción con ella.
- Evasión: decisión de evadir el combate

La tabla que sigue detalla cuanto tiempo insumen estas acciones.

Actividad	Consumo
Ataque cuerpo a cuerpo	1 acción
Ataque de proyectiles	1 acción

Movimiento a CMB	1 acción
Movimiento a CMM	1 turno
Recarga de ballestas	1 turno
Carga de arco o honda	1 acción
Recoger arma	1 acción
Evasión	1 turno
Desenfundar	1 acción
Parar / resistir	Libre

Cada personaje divide el turno en tantas acciones como se lo permita su Destreza (ver rasgo derivado de “Acciones por Turno”). Cada acción en las que el turno se divida será utilizada en alguna actividad, o sea un desplazamiento, un movimiento evasivo, un ataque, recarga de armas, etc.

Las acciones que consumen todo un turno se ejecutan en la primera vuelta y el personaje ya no puede volver a actuar hasta el siguiente turno.

Una vez que cada personaje haya realizado su acción, los personajes que aún tengan acciones por realizar participan de una nueva vuelta de acciones y así sucesivamente hasta que ningún personaje tenga mas acciones por utilizar.

El orden de actuación se define mediante el test de iniciativa.

Iniciativa

Para definir en que orden actuarán los PJs se deberá realizar un Test de iniciativa en el cual todos los personajes participan realizando una tirada de 1d10 al que se le sumará el modificador relativo por Destreza. Los personajes actuarán en el orden de mayor a menor de acuerdo al resultado de este test.

$$\text{Iniciativa} = 1d10 + \text{MR Des}$$

En el caso de que los desee un jugador puede cambiar su lugar en el orden de actuación por uno inferior, solo una vez por turno.

Todas las vueltas de acciones que corresponden a un mismo turno respetan el orden de la iniciativa que generó el test de iniciativa hecho al principio del turno.

Modificadores a la iniciativa

A continuación una lista de factores que influyen en el test de iniciativa de un personaje.

Los modificadores son acumulativos. Por ejemplo, un personaje herido al 25% de sus PVs es sorprendido en un recodo del bosque. Su iniciativa tiene un modificador de $-3 - 5 = -8$

Factor	Modificador
Heridas 25% PV ¹ afectados	-3
Heridas 50% PV afectados	-6

¹ Ver sección ‘Daño’

Heridas 75% PV afectados	-9
Sorprendido	-3
Arma enfundada	-3

Movimiento estratégico

La distancia en metros que un personaje puede cubrir en una acción de movimiento equivale a su Capacidad de Movimiento Básica (rasgo derivado **CMB** = BA De + 1). Se supone que estas acciones de movimiento se hacen al ritmo del paso largo o paso gimnástico.

Si el personaje declara que utiliza todo el turno podrá moverse a la distancia que indica su Capacidad de Movimiento Máxima (rasgo derivado **CMM** = BA De + 10); lo cual impide que realice acciones intermedias como atacar o evadir. Se supone que el ritmo de este movimiento es al trote.

Si el personaje declara que utiliza todo el turno y además se mueve al ritmo de carrera podrá moverse a la distancia que indica su Capacidad de Movimiento Máxima multiplicada por 2 (**CMM** x 2); lo cual impide que realice acciones intermedias como atacar o evadir. Se requiere un test de maniobra con habilidad de atletismo, el cual de no ser superado indicará que el personaje solo consiguió desplazarse a su **CMM** simple. En el caso de obtener una pifia el personaje sufre un accidente (ver resolución de Pifias) y no consigue su objetivo.

El personaje puede también saltar un obstáculo al ras del piso. Eso insume solo una acción de combate y requiere un test de maniobra con atletismo. Si el obstáculo requiere un salto mayor el personaje puede tomar carrera, lo cual consume todo el turno y reclama un test extra de atletismo.

Ritmo	Consumo	Test	Distancia
Paso	1 acción	n/a	CMB
Trote	1 turno	n/a	CMM
Carrera	1 turno	Movimiento	CMM x 2
Movimiento adrenal	1 acción	Test de salvación	CMB
Nadar	1 turno	n / a	CMB
Saltar	1 acción	Movimiento	CMB
Saltar con carrera	1 turno	Movimiento	CMB + BA Fu

El movimiento también incluye otros desplazamientos como saltos o evasiones.

El test de movimiento o maniobra es

$$MR \text{ Fu} + \text{Atletismo} \geq \text{dificultad} + \text{estorbo} + \text{heridas}$$

Desplazarse y atacar

Una variante de las reglas anteriores permiten emplear todo el turno para desplazarse pudiendo alcanzar el ritmo de trote y aplicar un ataque cuerpo a cuerpo al final del trayecto recorrido contra un único blanco. El ataque se realiza en la primera vuelta

de acciones en el orden de la iniciativa. Esta variante supone la imposibilidad de utilizar la evasión (ver apartado Ataque Cuerpo a Cuerpo) solo pudiendo el personaje reservar bonus para parada, ya que los subsiguientes ataques de los demás personajes en contacto que aún tengan acciones deberán ser aguantados o parados.

Penalizaciones por estorbo y heridas

Un personaje que es herido o está sobrecargado de peso sin duda encontrará dificultad para moverse. Si el persona tiene un valor de penalización por heridas (ver *Daño y recuperación*) o por penalización por estorbo (ver *Equipo*) la suma de estos valores se denomina penalización a la maniobra dinámica y aplican directamente a todos los test por movimiento estratégico

Penalización a la maniobra dinámica = Penalización por carga + penalización por herida

MR Fu + Atletismo >= dificultad + estorbo + penalización por heridas

Así mismo, dependiendo del valor de este rasgo derivado la siguiente tabla permite detalla que tipo de maniobras de movimiento pasan a requerir test de movimiento

Maniobra / Ritmo	0	-3 a -5	-6 a -8	-9 o >
Paso	N/A	N/A	N/A	N/A
Trote	N/A	Test(N)	Test(D)	P
Carrera	Test(F)	Test(N)	P	P
Evasión	Test(N)	Test(N)	Test(D)	P
Nadar	N/A	Test(N)	P	P
Saltar	Test(F)	Test(N)	Test(D)	P
Saltar con carrera	Test(F)	Test(N)	P	P
(F) dificultad fácil 12				
(N) dificultad normal 15				
(D) dificultad difícil 18				
Prohibido				

Resultados extraordinarios

Este apartado se ocupa de determinar el efecto de un fracaso o pifia en el movimiento estratégico. Cuando un personaje obtenga 1 al rodar 1d20 en un test de maniobra se rodará 1d20 nuevamente y el resultado se restará en lugar de sumarse en esta variante de la inecuación canónica:

Dificultad >= Atletismo + BR De - 1d20

El resultado es buscado en la siguiente tabla:

Rango	Resultado
-------	-----------

-5 o mayor que 0	Vacilación: el personaje pierde la acción. Si la maniobra emprendida consume un turno completo la misma no se realiza pero las restantes acciones pueden utilizarse.
-6 a -10	Tropiezo: el personaje pierde el turno completo aunque puede parar.
-6 a -10	Resbalón: personaje deja caer lo que tiene en sus manos y no actúa. Está confundido. Pierde su siguiente turno intentando recoger sus pertrechos o armas.
-11 a -15	Caída: el personaje tropieza y cae de bruces. Queda aturdido 1d4 turnos.
-16 a -20	Rodada: el personaje tropieza y cae de bruces. Recibe 1d6/2 puntos de daño. Queda aturdido 1d6 turnos.

Además se arrojará un dado porcentual para determinar que cantidad de distancia de la que pensaba cubrir el personaje cubrió efectivamente, a fin de determinar en que lugar ocurre el accidente.

Ataque

Armas

Mecánica narrativa contempla 3 grandes familias de armas a saber:

- Cuerpo a cuerpo: armas que se emplean a 1 o 2 pasos de distancia del oponente y requieren contacto. Entran en esta categoría las espadas y sus derivados, armas de asta, porra y garrotes, picas, hachas, armas de cadena, armas para utilizarse sobre la montura. Algunas de estas armas pueden ser arrojadas (dagas, hachas especialmente).
- proyectiles: armas que disparan objetos o proyectiles como flechas, pivotes o piedras. Se utilizan a 3 o mas pasos del oponente. Todos los arcos, ballestas, catapultas y ondas ingresan en esta categoría. Según lo permita la ambientación, las primitivas armas de fuego de carga frontal como el arcabuz estarían incluidas entre las armas de proyectiles.
- Manos desnudas: refieren a la utilización del propio cuerpo para atacar a un oponente, básicamente lanzado golpes, patadas, cargas, lances y en general todo lo que permita arrojar al suelo al contrincante. Los estilos de artes marciales caen en esta categoría.

Una lista completa de armas cuerpo a cuerpo se encuentra en el **apéndice A**.

Cuerpo a Cuerpo

Dos o más personajes están trabados en combate a distancia de uno o dos pasos con armas de combate cuerpo a cuerpo.

El orden en el que los personajes efectúen sus ataques será el de la iniciativa. Cuando un personaje va a recibir un ataque tiene varias opciones:

Opción	Significado	Consumo
Resistir	Aguantar el ataque para poder efectuar su contraataque a su turno	libre
Evadir	Huir al combate evitar a toda costa el golpe pero renunciando a la posibilidad de contraatacar.	1 turno
Parar	Parar el ataque con su arma; el personaje puede siempre pasar puntos de su bonus de ataque para aumentar su bonus de defensa.	libre

Resistir

Si el personaje atacado *resiste*, el atacante debe rodar 1d20 y sumando su bonus de ataque, superar una dificultad igual la *defensa* del atacado sumando el valor de la protección que el personaje pueda estar empleando (ver apartado *Protección*). En el caso de superarla, el personaje atacado recibe daño.

$$1d20 + \text{bonus de ataque} > \text{Defensa} + \text{protección}$$

Parar

Parar significa restar puntos del bonus de ataque del personaje atacado para sumarlos a su *defensa* a fin de aumentar sus chances de salir ileso. El personaje atacado puede emplear hasta la mitad del bonus ofensivo del arma con la que para en la defensa de un solo ataque. A su vez el personaje atacado puede parar más de un ataque, hasta que haya agotado su bonus de ataque.

$$1d20 + \text{bonus de ataque} > \text{Defensa} + \% \text{ parada}$$

Evasión

Significa que el personaje dedica el personaje invierte todo su turno en evadirse de todos los ataques cuerpo que pueda recibir. Se debe resolver una tirada opuesta: 1d20 mas el bonus de ataque del atacante versus 1d20 mas el bonus de defensa del atacado. En el caso de poseer la habilidad 'esquivar', el personaje atacado puede sumarla para aumentar su bonus de defensa.

$$1d20 + \text{bonus de ataque} > \text{bonus de defensa} + 1d20 + [\text{esquivar}]$$

Si la maniobra de rehuir al combate tiene éxito el personaje debe poner al atacante una distancia igual a su *capacidad de movimiento básica* y renunciar a realizar toda otra acción. **Por ese motivo se declara que se aplicará la evasión al momento de realizar la primera acción o recibir el primer ataque. Una vez que el personaje ya ha consumido alguna de sus acciones, no es posible aplicar la evasión para el presente turno.**

En el caso de que sea necesario evadir más un ataque de diferentes o el mismo atacante, la maniobra del evasor deberá tener éxito por sobre todos los ataques efectuados. Cada evasión consume una acción del turno del PJ.

Armas de proyectiles

Un personaje dispara proyectiles desde una distancia superior a 3 pasos contra un blanco.

Lo dicho en la sección anterior no se aplica a las armas de proyectiles, ya que un proyectil no puede pararse o resistirse. Impactar un blanco con un arma de proyectiles implica daño en forma automática.

El impacto se da cuando el personaje atacante supera una cierta dificultad al realizar una maniobra de ataque con proyectiles:

$$1d20 + \text{bonus de ataque} > \text{dificultad} + \text{Modificadores} + \text{protección}$$

La dificultad varía con la distancia del blanco y su posición:

Distancia	Dif.	Notas
A quemarropa	12	
Eq. $\frac{1}{4}$ del alcance ² del arma o menor	15	
Eq. $\frac{1}{2}$ del alcance del arma	18	
Eq. Al alcance del arma	21	
Eq. $1 \frac{1}{2}$ del alcance del arma	24	
Eq. Al doble del alcance del arma	27	

Posición y situación	Dif.	Notas
Blanco cuerpo a tierra	+3	
Blanco con cobertura media blanda	+3	
Blanco con cobertura total blanda	+6	
Blanco con cobertura media dura	+6	
Blanco con cobertura total dura	+9	
Blanco en movimiento	+3	El blanco realiza una maniobra de evasión
Blanco utiliza escudos	+variable	Depende del escudo. Ver apéndice C
Sobre la montura	-3	Requiere habilidad

² Alcance efectivo del arma. El alcance puede mejorarse dando ángulo al disparo.

		'montar' nv 6
Sin apuntar	-3	Apuntar consume una acción

Son también aplicables todos los modificadores a la maniobra relacionados con visibilidad e instrumentos, disponibles en la sección 'Maniobras'

Cabe aclarar que los escudos (ver sección Protección) contribuyen desviando ataques de proyectiles y las armaduras contribuyen absorbiendo el daño que los proyectiles realizan.

Preparación y disparo

Los arcos y ballestas requieren ser preparados para el disparo. Los arcos pueden ser preparados en una acción pudiendo dispararse en la acción siguiente sin apuntar (modificador -3).

Las ballestas requieren 1 turno completo para ser preparadas. En el caso de las ballestas pesadas se requieren 2 o mas turnos, dependiendo del mecanismo de estiramiento de la cuerda. La penalización por no apuntar (-3) también pesa en estos casos.

Sin armas

Se debe contemplar también la posibilidad de recibir y dar golpes con el cuerpo sin armas. Aunque este tipo de ataque es *no letal* (ver apartado Daño) sigue siendo un recurso válido.

El ataque sin armas utilizando el MR de la característica *fuerza* como bonus de ataque sumando 1d20 sumando la habilidad *pelea*, en el caso de que exista. La confrontación se resuelve como un ataque normal.

$$\text{Bonus de ataque} = \text{MR Fu} + \text{Pelea}$$

Resistir

Si el personaje atacado *resiste*, el atacante debe rodar 1d20 y sumando su bonus de ataque, superar la *defensa* del atacado. En el caso de superarla, el personaje atacado recibe daño.

$$1d20 + \text{bonus de ataque} > \text{Defensa}$$

Rehuir

Si el personaje atacado *rehuye* al combate se debe resolver una tirada opuesta: 1d20 mas el bonus de ataque del atacante versus 1d20 mas el bonus de defensa del atacado. En el caso de poseer la habilidad 'esquivar', el personaje atacado puede sumarla para aumentar su bonus de defensa.

$$1d20 + \text{bonus de ataque} > \text{bonus de defensa} + 1d20 + [\text{esquivar}]$$

Si la maniobra de rehuir al combate tiene éxito el personaje debe poner al atacante una distancia igual a su *capacidad de movimiento básica*.

Artes marciales

Las artes marciales son la forma de hacer que los golpes sin armas se vuelvan letales. Se utiliza como bonus de ataque la MR por *destreza* y la habilidad homónima. La confrontación se resuelve como un ataque normal.

Ataques de oportunidad

Esta regla se aplica al movimiento estratégico. Cuando un personaje A debe atravesar a ritmo de trote o carrera una zona contigua a un personaje B, para llegar a otro punto, el personaje B tiene derecho a propinar un ataque de oportunidad cuerpo a cuerpo al personaje A, el cual solo tendrá la opción de resistir. Para que esto ocurra deben cumplirse dos condiciones:

- El personaje B aún cuenta con acciones, con lo cual si el ataque de oportunidad es efectuado debe consumir una acción.
- El personaje B debe poseer un arma que le permita efectuar el ataque, que será de uso cuerpo a cuerpo. No se permiten ataques a mano desnuda.
- El brazo del personaje B que sostiene el arma debe estar al alcance del personaje A por donde este pasa.

Resultados extraordinarios

Referirse a la sección de resultados extraordinarios de movimiento estratégico.

Protección

En esta sección se trata sobre la aplicación de reglas de escudos y armaduras y su aplicación a la mecánica narrativa.

Escudos

Un escudo es una protección que el combatiente porta pero no lleva ceñida a su cuerpo. Usualmente se trata de un trozo de material duro, metal, cuero o plástico reforzado en forma cuadrangular, redonda u oblonga que permite sobretodo **desviar ataques dirigidos contra la persona del portador**. En términos de mecánica narrativa esto significa que la dificultad para asestar un golpe al portador de un escudo o impactarlo con un proyectil aumenta ya que se suma al bonus de defensa, cada escudo posee una valor de protección.

A su vez, si un personaje se cubre con su escudo se asume que no está rehuyendo ni parando el ataque lo cual permite inmediatamente contraatacar a su portador.

$$1d20 + \text{bonus de ataque} > \text{Defensa} + \text{protección de escudo}$$

Las protecciones que los escudos brindan varían con el tamaño del escudo y su material. Esta información se puede hallar en el **apéndice C**.

Armaduras

Las armaduras son protecciones ceñidas al cuerpo del personaje. Puede formar parte de la vestimenta o usarse encima de ellas; pueden estar realizadas en los más diversos materiales: mallas de metal, escamas de metal, cuero, placas, etc. Su función es

absorber el daño que un arma intenta realizar sobre la persona del portador, asumiendo que el ataque ya ha sido asestado.

El uso de armadura no permite asumir que el personaje no parará, resistirá o rehuirá a los ataques efectuados contra su persona, ya que la armadura no desvía ataques, sino que absorbe daño. Cada clase de armadura posee un valor de protección determinado.

Daño – protección de la armadura

El daño no absorbido por la armadura pasa a ser absorbido por el personaje.

Refiérase a la sección *Daño y Recuperación* en donde se discute la utilización de las armaduras en términos de mecánica narrativa.

Estorbo

Si bien tanto armaduras como escudos proveen una protección extra al personaje que los utiliza, en contrapartida a esto tanto armaduras como escudos causan estorbo al movimiento del personaje. Maniobras como correr, trepar, esquivar o nadar se vuelven mas complicadas de realizar. Cada armadura o escudo poseen un valor de estorbo que actúa aumentando la dificultad de las maniobras de movimiento del personaje que las utiliza (**especificado en la sección Penalización por Estorbo y Heridas**). Esta información se encuentra en el capítulo de 'Equipo'

Habilidad de Armadura

Una armadura si bien puede ser una valiosa pieza de equipo a la hora de protegerse de los golpes del enemigo, también puede causar grandes problemas a la hora de moverse, ya que representa un gran estorbo. No será lo mismo intentar correr vestido con un simple casaca, que hacerlo revestido en hierro. Para reflejar esto se utiliza el test de maniobra por armadura:

$$1d20 + BR \text{ Fu} + \text{Atletismo} + \text{Armadura} > \text{Dif.} + \text{Estorbo}$$

Para mitigar en parte esta situación se utiliza la habilidad armadura, que permite representar lo acostumbrado que está un personaje a utilizar armaduras y por consiguiente su mayor facilidad para moverse, montar a caballo o salir de situaciones embarazosas. Para mayor detalle consultar apartado 'Movimiento estratégico'.

La habilidad de *armadura* permite sumar un bonus en cada test de maniobra por armadura o escudo.

$$1d20 + BR \text{ De} + \text{Atletismo} + \text{Armadura} > \text{Dif.} + \text{Estorbo}$$

Situaciones como subir o bajar de la montura, ponerse de pie luego de caer al suelo también puede requerir test de movimiento con armadura. Las posibles situaciones mencionadas se resumen en la tabla que sigue.

Estorbo y proyectiles

Algunos tipos de escudos y armaduras entorpecen al personaje en la utilización de armas de proyectiles. Esto se expresa en una penalización al uso de proyectiles que se aplica directamente sobre el bonus de ataque del personaje.

$$\text{Habilidad de proyectiles} + \text{BR} - \text{penalización por proyección}$$

En la sección equipo se detalla la penalización para cada tipo de escudo o armadura.

Daño y recuperación

Una vez que la maniobra de ataque superó la dificultad (o la *defensa* del oponente) se considera exitosa, y se debe aplicar el daño.

Cálculo del daño

Cada pieza de armamento posee un *daño aplicable* que consisten en rodar una cierta cantidad de dados; para mas detalles consultar **apéndice C**. Al resultado de los dados se ha de sumar (en armas cuerpo a cuerpo) el MR de *Fuerza* del personaje atacante y restar el MR de *Constitución* del personaje blanco y en el caso de poseer, la protección de la armadura.

$$\text{Puntos de daño} = \text{MR Fu} + \text{daño del arma} - \text{MR Co} - \text{prot. por armadura}$$

En el caso de usarse armas de proyectiles o armas cuerpo a cuerpo con variante de arrojadas se omite sumar MR de *Fuerza* al daño.

El resultado es denominado ‘puntos de daño’, que representa la cantidad de daño sufrida por el personaje y es acumulativo. Cada vez que el personaje sufra daño se deberá acumular los puntos de daño sufridos.

Resultados extraordinarios y daño

Un golpe asestado muy hábilmente con gran poder en un punto vital del oponente da lugar a un resultado extraordinario o *acierto crítico*; suelen tratarse de golpes que dejan fuera de combate a un personaje o le causan la muerte directamente.

Un *acierto crítico* puede ocurrir en varias situaciones y causa distintos efectos:

Condición	Efecto
Daño del golpe > valor de <i>constitución</i>	El daño producido por el golpe se cuenta doble
El daño producido por el golpe supera el valor de <i>constitución</i>	

La tirada de ataque obtiene un resultado 20 del dado Éxito automático.

Toda vez que el resultado obtenido en el dado arrojado para obtener el daño del arma es el máximo posible (8,10,etc) Se repite la tirada de daño y se suma a la anterior.

Opcionalmente el DJ puede hacer rodar 1d10 y buscar el resultado en la tabla siguiente para graficar el efecto del daño en el personaje afectado:

1d10	Efecto
1	Aturdimiento 1d4 turnos
2	Suma 1d6 Pd
3	Hemorragia acumula 1d4 PV p/turno
4	Miembro amputado. Rodar un dado de localización. Hemorragia acumula 1d4+2 PV p/turno. Aturdimiento 1d10+4 turnos
5	Tajo. Rodar un dado de localización. Hemorragia acumula 1d4 PV p/turno. Aturdimiento 1d4 turnos
6	Pérdida de la conciencia por el resto de la escena.
7	Empalamiento. Hemorragia acumula 1d4+2 PV p/turno. Aturdimiento 1d10+4 turnos
8	Ojo perdido. Hemorragia acumula 1d4 PV p/turno. Aturdimiento 1d10+4 turnos
9	Golpe terrible. Duplicar los PDs
0	Golpe terrible. Triplicar los PDs. Sumar +3 todas las acciones el resto de la escena

Daño sin armas

El daño no letal se calcula rodando el dado aplicable a la característica *fuerza* (ver tabla principal). Los puntos obtenidos no se cuentan como puntos de daño dado que no son letales. Llegado a acumularse una cantidad equivalente al *valor* de la característica *constitución* el personaje afectado queda aturrido durante 1d4 turnos.

Si el personaje atacante utiliza *artes marciales* el daño es calculado como *letal*.

Otras formas de dañar

Caídas

Se trata de una situación en que el personaje cae desde una altura de al menos 3 metros hacia el suelo sin protección alguna. A partir de los 3 metros se arrojará 1d6 por cada 3 metros de caída. El personaje puede intentar una test de salvación de reflejos cuya dificultad es 10 + 1 por cada metro a partir de los 3 metros de altura. Si el personaje posee la habilidad de *trepar* puede sumar su valor al test de salvación.

Aplastamientos

Situaciones en que objetos caen sobre los personajes arrojados o desde una altura superior. El daño se mide en función del tamaño y la distancia desde la cual se arrojó el objeto.

Los objetos arrojados hacen el daño inicial (3ra. Columna de la tabla) cuando la distancia recorrida para alcanzar al blanco es igual o menor a 3 metros. A partir de los 3 metros se suma 1d6 por cada 3 metros recorridos. El personaje blanco siempre tiene la posibilidad de eludir el ataque con una test de salvación de *reflejos* (al cual puede sumarse el valor de la habilidad *acrobacias*) cuya dificultad consta en la cuarta columna de la tabla. En el caso de que no sea posible eludir o que el personaje decida no eludir el objeto (previo éxito en un test de maniobra de *Percepción*) el posible igualmente realizar un test de *fuerza bruta* para intentar detener o desviar el objeto arrojado.

Tamaño	Ejemplo	Daño Inicial	Test de Salvación	Test de Fuerza
Insignificante	Moneda	0	n/a	n/a
Diminuto	Ovillo de lana	1	0	n/a
Pequeño	Pelota	1d3	5	n/a
Small	Jarrón	1d4	10	5
Mediano	Petaca	1d6	15	10
Grande	Sillón	2d6	20	20
Enorme	Barril	4d6	25	30
Basto	Tronco	8d6	30	40
Colosal	Carreta	10d6	35	50

Fuego

Se describen aquí situaciones en que un personaje es expuesto a las llamas. Para evitar sufrir daño el personaje debe realizar un test de salvación de *reflejos* a dificultad normal. En el caso de fallar recibirá 1d6 de daño. Deberá continuar realizando este test de salvación por cada asalto en que se halle en las llamas.

Una vez que el personaje a fallado un test de salvación tiene un 50% probabilidades de que su ropa, cabellos o equipo que lleva encima también prenda fuego. De ser así recibirá un 1d6 adicional a partir del próximo asalto. Para desembarazarse de los objetos en llamas deberá realizar nuevos tests de salvación de *reflejos*.

Hambre

Un personaje puede pasar tiempo sin alimentos. Durante 3 días el personaje no sufre ningún efecto por la inanición. A partir del cuarto día se comienzan a realizar tests de salvación de *fortaleza* diarios (dificultad 10, +1 por cada día a partir del cuarto); si se falla se reciben 1d6 puntos de daño.

Apnea

Contempla situaciones en que el personaje no puede respirar debido a que se halla en un ambiente carente de aire u oxígeno. Un personaje puede tolerar una cantidad de turnos igual a BA Co x 4 antes de comenzar a realizar test de salvación de *fortaleza* de dificultad 10 +1 por cada turno adicional. Cuando el test falla el personaje cae inconsciente en el turno siguiente. De no modificarse la situación y seguir en

situación de amena, el personaje muere en una cantidad de asaltos igual a sus PV / 2.

Consecuencias del daño

Una vez que el personaje recibe daño comienza a verse penalizado en su accionar. Se prevén modificadores negativos a todas las acciones para representar la dificultad que el personaje tiene para actuar debido al daño. La magnitud de la penalización es proporcional al daño recibido, que se calcula en base a los puntos de daño sobre los el total de PVs del personaje. La tabla siguiente los explica:

Daño	Modificador	Efecto
Eq. Al 25% de los PVs	-3	Contuso
Eq. Al 50% de los PVs	-6	Herido , dolor, requiere <i>Test de fortaleza</i> para evitar aturdimiento debido al dolor
Eq. al 75% de los PVs	-9	Malherido , crisis, requiere <i>Test de salvación de fortaleza</i> (-18 difícil) para evitar inconsciencia por el resto de la escena.
Eq. al 100% de los PVs		Muerte

Las consecuencias del daño se aplican en la siguiente acción que el personaje quiera emprender.

En condición de herido, el test de salvación para evitar el aturdimiento se repetirá en cada acción hasta que el personaje consiga superarlo. En condición de malherido, el test se repetirá en cada turno hasta que el personaje falle y tal caso no puede volver a intentar superarlo por el resto de la escena.

Muerte

A los efectos de la utilización de medios para conserva con vida a un personaje que halla llega al estado de muerte, se considera que un personaje muerto es irreuperable al cabo de la escena en la cual resulta muerto. Si los medios para conservar la vida no son empleados en dicha escena, no tienen posteriormente efecto ninguno.

Localización

Cuando sea necesario determinar la localización del daño en un personaje herido se debe rodar 1d12 y buscar el resultado en la siguiente tabla:

1d12	Efecto	1d12	
1	Cabeza*	7	Mano derecha
2	Cuello	8	Mano izquierda
3	Torso/Pecho	9	Pierna derecha/parte baja
4	Torso/Abdomen	10	Pierna derecha/parte alta

5	Brazo derecho	11	Pierna izquierda/ parte baja
6	Brazo izquierdo	12	Pierna izquierda/ parte alta

*Todo daño localizado en la cabeza será computado doble salvo que el personaje lleve protección.

Aturdimiento

El aturdimiento permite representar el estado en el que se encuentra un personaje cuando se halla impedido de realizar acciones. Esto puede ocurrir a causa de golpes, dolor, etc.

No es posible emprender una acción cuando el personaje está aturdido, ni continuar las acciones que venía realizando al ser aturdido. En una situación de combate la única actividad que un personaje aturdido realiza es resistir ataques, lo cual es una acción pasiva.

Hemorragias y Estabilización

Un personaje que se desangra acabará por acumular suficientes puntos de daño para morir. Esto significa que por cada turno que un personaje pierde sangre acumula tantos puntos de daño como importante sea su hemorragia. La importancia de una hemorragia se mide en puntos de daño/turno.

Para evitarlo se debe evitar que continúe la pérdida de sangre estabilizando al personaje. Se consigue con una maniobra de *primeros auxilios* o *medicina*. Se deben invertir 2 turnos por cada punto de hemorragia.

Frenesí

El frenesí permite a un personaje volverse un berserker, es decir un guerrero inflamado de furia asesina que no se detiene ante nada que no sea la misma muerte. El berserker lucha frenéticamente durante toda la escena derribando todo a su paso y solo se detiene cuando la batalla haya concluido o **haya muerto**. No teme a nada ni a nadie y no siente el dolor.

Mecánicamente esta regla implica primeramente superar un test de maniobra de autocontrol (Mr Sa x 2) con dificultad 18. Una vez que el personaje ha ingresado al estado de frenesí no puede salir de este voluntariamente sino es porque el combate o la escena han finalizado. Un personaje bajo el frenesí:

- Ignora las penalizaciones por daño (ignora el dolor)
- El daño que realiza se cuenta doble (fuerza tremenda)
- No puede detenerse o rehuir al combate (temerario)
- Cargará contra todo enemigo que tenga delante (furia asesina)
- Recibe daño y sufre hemorragias normalmente (sigue siendo mortal)
- Las penalizaciones por estorbo se aplican normalmente

Heridas e infecciones

Las heridas cortantes causadas por armas de filo, penetración o efusión de sangre siempre presentan riesgo de contraer infecciones. Todo personaje que haya recibido heridas debe superar un *test de fortaleza* por cada herida recibida cada día. Una vez superado el test, la herida no vuelve a infectarse salvo que sea reabierta.

Si la herida está adecuadamente tratada con vendajes, hierbas, ungüentos u otros medios de curación adecuados, el personaje hace el *test de fortaleza* con un bonus +3. *Test de primeros auxilios*.

Si el personaje no supera un *test de salvación* para una herida en particular, significa que esa herida está infectada, lo cual inflige al personaje la tercera parte del daño que causó la herida original, cada día de infección.

El personaje puede palear los efectos de la infección con su BA Co, restado el valor de esta a los PDs causados por infecciones cada día.

Recuperación

La recuperación del daño se realiza restando del total de puntos de daño adquiridos por el personaje una cantidad igual a BA Co en cada período de sueño. Esto se realiza cada día mientras el personaje tenga todavía puntos de daño.

Las medicinas y los cuidados pueden acelerar esta tasa de curación diaria:

Cuidado	Mod. Tasa
Primeros auxilios	X 1,5
Cuidados hospitalarios	X 2
Hierbas o ungüentos medicinales	X 3

Los efectos no son acumulativos.

III Equipo

Esta sección define reglas sobre equipo y objetos en general que los personajes pueden poseer y acarrear.

Carga

Entiéndase por *carga* todo lo que un personaje puede cargar sobre si, incluido lo que arrastra.

Capacidad de Carga

Todo personaje posee una capacidad de carga que deriva directamente del valor de sus característica *fuerza*. La misma se describe en la tabla siguiente:

Fuerza Valor	Carga Ligera Hasta Kg.	Carga Media Hasta Kg.	Carga Pesada Hasta Kg.
1	1,4	2,7	4,5
2	2,7	5,9	9,1
3	4,5	9,1	13,6
4	5,9	11,8	18,1
5	7,2	14,9	22,7
6	9,1	18,1	27,2
7	10,4	20,8	31,7
8	11,8	24	36,2
9	13,6	27,2	40,8
10	14,9	29,9	45,3
11	17,2	34,4	52,1
12	19,5	39	58,9
13	22,7	45,3	68
14	26,3	52,5	79,3
15	29,9	60,2	90,6
16	34,4	69,3	104,2
17	39	78,4	117,8
18	45,3	90,6	135,9
19	52,5	105,5	158,6
20	60,2	120,5	181,2

El mayor valor de la columna de la derecha *Carga pesada* es la capacidad máxima de carga de un personaje en kilogramos. Si la suma del peso que un personaje carga supera este valor, el personaje queda inmovilizado.

Cuando la suma del peso acarreado cae en el rango de *carga ligera*, el personaje se mueve libremente sin estorbo alguno.

Estorbo

El estorbo representa la dificultad que un personaje tiene al intentar moverse como consecuencia del peso que carga. Se aplica directamente como modificador a los test de maniobra de movimiento.

Cuando la suma del peso acarreado cae en el rango de *carga media*, el personaje se ve estorbado en su movimiento. Su CMB es reducida a la mitad, y todos los test de maniobras que impliquen movimiento tendrán una penalización de -3.

Cuando la suma del peso cargado entra en el rango de *carga pesada*, el personaje posee estorbo severo para moverse. Su CMB es reducida a un cuarto, y todos los test de maniobras que impliquen movimiento tendrán una penalización de -6.

Las piezas de equipo u objetos que posean valor de estorbo propio se acumularán con el estorbo por carga. Son ejemplos de esto armaduras, escudos y algunas armas (ver sección correspondiente).

<i>Rango de carga</i>	<i>Estorbo penalización</i>
Ligera	N/A
Media	-3
Pesada	-6

Levantar en peso

La máxima cantidad de peso que un personaje puede levantar, test de maniobra de fuerza bruta mediante, es el doble de su capacidad máxima de carga. El test de fuerza bruta no se requiere si el peso a levantar cae en el rango de *carga ligera*; para el resto de los casos, la tabla siguiente lo grafica los niveles de dificultad para cada rango.

Arrastrar

Se considera que un personaje puede llegar a arrastrar un peso equivalente a cinco veces su máxima capacidad de carga. Al igual que en el caso anterior se requiere un test de maniobra de fuerza bruta, cuyas dificultades figuran en la tabla que sigue:

<i>Rango</i>	<i>Levantar</i>	<i>Arrastrar</i>
Ligera	N/A	N/A
Media	+3 Fácil	N/A
Pesada	Normal	N/A
Pesada x 2	-3 Difícil	+3 Fácil
Pesada x 3	Prohibido	Normal
Pesada x 4	Prohibido	-3 Difícil
Pesada x 5	Prohibido	-6 Muy difícil

Precio y Disponibilidad

Moneda

La mera utilización de moneda y los signos monetarios son elementos propios del escenario. En esta sección presentamos un sistema monetario que puede utilizarse genéricamente en cualquier escenario.

La moneda acuñada supone la existencia de un Estado. Dado que no en todos los escenarios existirá estado, la moneda se acuña por pieza, del tamaño de una uña del pulgar. El patrón monetario es la pieza de oro (po). Son también de uso corriente el cobre (pc) y la plata (pp), La tabla a continuación describe las equivalencias entre las distintas piezas.

Metal	Por 1 pieza del oro
Cobre Pc	1/100
Plata Pp	1/10
Oro Po	1

Consideraciones sobre la disponibilidad

La disponibilidad de las piezas de equipo variará con el escenario. En un escenario medieval histórico será complicado encontrar por ejemplo cualquier tipo de pieza de metal forjado, especialmente armas y armaduras. Usualmente la adquisición de ciertas piezas de equipo supone realizar viajes hasta ciudades más importantes en donde pueden encontrarse artesanos competentes con implementos adecuados para la fabricación.

No obstante esto, cada escenario tendrá distintas escalas de disponibilidad. La lista de equipo que presentamos en la sección siguiente provee una escala de disponibilidad más o menos realista acorde a las dificultades reales de fabricar un determinado elemento.

Disponibilidad	Descripción
***	Común. Puede encontrarse en cualquier villa o aldeas, cualquier artesano puede hacerlo. Si el producto no se halla ya disponible, el artesano podrá fabricarlo en poco tiempo.
**	Medianamente disponible, en zonas pobladas, cruces de caminos. Requiere de artesanos calificados. Hay buenas posibilidades en encontrar estos productos ya fabricados.
*	Caro y escaso. Solo disponible ciudades. Requiere de artesanos altamente calificados con herramientas e instalaciones adecuadas. Usualmente se realizan por encargo.

Piezas de equipo

Las secciones subsiguientes enlistan piezas de equipo para la ambientación Fantástica & Medieval de Mecánica Narrativa.

Armas

Nombre	Tipo	Daño	Arr ojar	Hab.	Ocultar/ Estorbo	Peso Kg	Costo / Dispon.	Notas
Hacha de mano	CaC	1d6+1	X	Cont	Ch	4	5pp/** arrojadiza 5po/**	
Hacha de combate	CaC	3d6		Cont	No/-2	10	5po/*	2 manos
Bastón	CaC	1d4		Cont	No	1	5pc/**	
Vara	CaC	1d4+2		Cont	No	3	1pp/**	Refuerzo de metal
Garrote	CaC	1d4+1		Cont	Ca	2	5pc/**	
Porra	CaC	1d4+1		Cont	Ch	2	1pp/**	Garrote tachonado
Maza ligera	CaC	1d6+1		Cont	Ch	6	8po/**	
Maza pesada	CaC	1d10		Cont	Ca/-2	10	5po/**	2 manos
Morning Star	CaC	1d10+2		Cont	Ch/-3	12	10po/e	2 manos con cadena
Cadena	CaC	1d6+1		Cont	Ch	3	5pp/**	
Pico de guerra	CaC	2d6		Cont	No/-3	12	5gp/**	2 manos
Martillo de guerra	CaC	2d6		Cont	No	6	2gp/**	2 manos
Cuchillo	CaC	1d4		Filo	Bol	1	5pc/**	Utensilio
Daga	CaC	1d6	X	Filo	Bol	1	5po/*	
Espada corta	CaC	2d6	X	Filo	Ch	3	10po/*	
Espada ancha	CaC	2d6+2	X	Filo	Ca	4	30po/*	2 golpes dejan fuera de combate a hombre nv 5
Mandoble	CaC	3d6-2		Filo	No/-1	7	15po/*	2 manos
Estoque	CaC	2d6		Filo	No	4	15po/*	
Cimitarra	CaC	2d6+1		Filo	Ca	4	15po/*	
Alfanje	CaC	1d6+2		Filo	Ca	3	5po/**	
Sable de caballería	CaC	2d6+1		Filo	No	5	17po/e	Especialmente sobre la montura cargando. De a pie 2d6
Pica	CaC	1d6		Asta	No	1	5pp/**	Lanza corta
Lanza o jabalina	CaC	1d6+2	X	Asta	No	5	8po/**	
Alabarda	CaC	1d10		Asta	No	6	6po/**	
Tridente	CaC	1d10		Asta	No	6	5po/**	
Lanza de caballería	CaC	1d10		Asta	No/-5	8	10po/*	Especialmente sobre la montura

Arco corto	Proy	1d6+2	Proy	No	2	20po / ***	Alcance max. 60 metros. Requiere habilidad 'proyectiles' min. 4
Arco largo	Proy	2d6	Proy	No	3	100po/e	Alcance max. 200 metros. Imposible usar desde la montura. Requiere min. Fu 15. Requiere habilidad 'proyectiles' min. 4
Arco compuesto	Proy Proy	2d6-1	Proy	No	2	50po/**	Alcance max. 150 metros. Requiere habilidad 'proyectiles' min. 4
Ballesta ligera	Proy	1d6+2	Proy	Ch	7	35po/**	Alcance max. 60 metros. Requiere un turno de preparación.
Ballesta pesada	Proy	2d6-1	Proy	No/-5	14	50po/**	Alcance max. 100 metros. Requiere dos turnos de preparación.
Onda	Proy	1d4+2	Proy	Bol	½	2pp/**	
Piedra	Proy	BA Fu	Atlet	Bol	1	N/A	Piedra arrojada con la mano. Test de maniobra de fuerza bruta

Referencias:

- Tipo: CaC = cuerpo a cuerpo; Proy = proyectiles
- Arrojar: define si el arma puede utilizarse arrojada
- Hab. = habilidad requerida para calcular bonus de ataque: (Cont)undentes, Filo, de Asta, (Proy)ectiles, (Atlet)ismo.
- Ocultar = si la pieza es ocultable entre las ropas y debajo de que prenda: (Ch)aqueta, (Bol)sillo, (Ca)pa, (No) es posible ocultar.
- Peso / Estorbo = valor en kilogramos aproximado y valor de estorbo extra.
- Costo = costo en moneda para su adquisición / disponibilidad o dificultad de encontrar o conseguir este arma.
- Disponibilidad: *** común, ** medianamente disponible, * caro y escaso.

Protección

Nombre	Bonus	Estorbo / penalización proyectiles	Penal. Magia	Peso Kg	Costo / Dispon.	Notas
Escudos						
Broquel o Rodela	+2	0 / 0	-	5	1po / ***	
Escudo ligero	+3	1 / P	-	10	9po/ **	
Escudo medio	+4	3 / P	-	15	20po/ **	
Escudo torreón	+7 / +10	10 / P	-	45	30po/ **	Puede ser apoyado y utilizarse como parapeto
Armaduras ligeras						
Ropa acolchada	+2	0 / 0	0	10	5po/ ***	
Cuero	+4	1 / 0	0	15	10po/ ***	

Cuero tachonado	+5	1 / 2	5	20	25po/ **	
Camisa de malla*	+7	2 / 1	7	25	75po/ **	Malla de anillos
Armaduras medias						
Pieles gruesas	+5	3 / 3	0	25	15po/ ***	
Malla de escamas*	+7	4 / 4	7	30	50po/ **	
Cota de malla*	+8	5 / 3	8	40	100po/ **	Malla de anillos
Placas pectorales	+8	4 / 4	10	30	150po/ *	
Armaduras pesadas						
Malla de rejas	+10	7 / 7	8	45	150po/ *	
Malla de láminas*	+11	6 / 6	10	35	200po/ *	
Medias placas	+12	7 / 7	12	50	300po/ *	
Placas completa	+14	6 / 6	15	50	500po/ *	

Referencias

- P = prohibido, la maniobra no puede realizarse mientras se esa pieza de protección bajo ninguna circunstancia.
- * = el bonus de protección se divide por 2 ante ataques de arcos o ballestas.

Indumentaria

Artículo	Precio	Peso	Disponibilidad
Anillo	35po	*	**
Blusa	1pp	0,1	**
Bragas	8pp	0,5	**
Broches	10po	*	**
Bufanda	1pp	0,5	***
Camisa			
Camisa Algodón	3po	0,5	**
Camisa de dormir	6po	0,9	**
Camisa Harpillera	8pp	0,5	***
Camisa Lino	8pp	0,5	**
Camisa Piel de ciervo	15pp	0,9	**
Camisa Seda	20pp	0,5	*
Capa			
Capa de abrigo	5pp	0,9	***
Capa de lluvia	20pc	0,5	**
Capa de viaje	8pp	0,9	**
Capucha			
Capucha lana o lino	2po	0,5	**
Capucha Piel	1po	0,5	**
Chaleco			
Chaleco Cuero	7pp	1,4	**
Chaleco Lanas	10pp	0,5	**
Chaleco Paño con bolsillos	5pp	0,5	**
Chaleco Piel	1po	0,9	**
Chaleco Seda	10pp	0,9	**

Chaleco Zalea	12pp	0,5	**
Cinturón			
Cinturón Amplio	6pp	0,5	**
Cinturón espada y daga	15pp	2,3	**
Cinturón Llano	3pp	0,5	***
Cinturón ancho	5pp	0,5	**
Colgantes	45po	*	**
Delantal	1pc	0,5	**
Faja			
Faja Amplio	2pp	0,5	**
Faja Normal	10pp	0,5	**
Funda del cuchillo	3pc	*	**
Guantes			
Guantes Cuero	5-10po	0,5	***
Guantes Lino	5po	0,5	**
Guantes Paño	1-2pp	0,5	**
Guantes Seda	15po	0,5	**
Guantes Tiro al arco	4-6po	0,5	**
Kimono, seda	7pp	0,5	**
Medias, el par	1pp	*	***
Monedero			
Monedero Cuero	2po	0,9	**
Monedero Lino	3pp	0,5	**
Pantalones/falda, algodón	3+pp	0,5	**
Pantalones/falda, lana	10+pp	0,5	**
Pañuelo, seda	2pp	*	**
Peluca	1po	0,5	**
Pendientes	35po	*	**
Polainas	5pp	0,5	**
Prendedor	60po	1,4	**
Ropa de bufón			
Ropa de bufón, Camisa, satén	10po	0,5	**
Ropa de bufón, estrella-collar	1po	0,5	**
Ropa de bufón, Guantes blancos	7pp	*	**
Ropa de bufón, Medias, brillantes	8pp	*	**
Ropa de bufón, Pantaloons, bunchy	8po	0,5	**
Ropa de bufón, sombrero arrinconado 3 con las campanas	3po	0,9	**
Ropa de bufón, Zapatos del bufón	12po	0,9	**
Sandalias	2po	0,5	**
Sayal, arpillera	3pc	0,9	***
Sayal, lana	7pc	0,5	***
Silenciadores	1pp	0,5	**
Sombrero			
Sombrero Paja	2pc	0,5	***
Sombrero Paño	7pp	0,5	**
Sombrero Piel	2po	0,9	**
Toga	8pc	0,9	**
Traje			
Traje Paño	30pp	0,9	**
Traje Piel, ajustada	3po	1,4	**
Traje Seda	95pp	0,9	**
Tunica	8pp	0,9	**
Vaina, daga y cuchillo (metal)	15pp	0,5	**
Velo, seda	1po	*	**
Vestido, lino	2pc	0,5	**
Vestido, seda	10po	1,4	**

Zapatos	2po	0,5	**
---------	-----	-----	----

Productos de taberna y mesón

Artículo	Precio	Peso
Alojamiento en posada (por día/semana)		
Alojamiento en posada Común	5pp/15pp	-
Alojamiento en posada en desván	5pc/2pp	-
Alojamiento en posada en Piso	2pc/8pp	-
Alojamiento en posada Pobre	5pc/2pp	-
Alojamiento en posada Privado	2po/8po	-
Banquete	10po	-
Brandy fuerte	13pp	0,5
Brandy Caramelo	11pp	0,5
Brandy, 1 pinta	10pp	0,5
Cerbeza de Jengibre	3pc	0,5
Cerveza		
Cerveza 1 pinta	1pp	0,5
Cerveza barril grande, 50 galones	10po	90
Cerveza barril pequeño, 5 galones	5po	9
Cerveza enana, 1 pinta	1pp	0,5
Cerveza enana, barril grande, 50 galones	100pp	90
Cerveza enana, barril pequeño, 5 galones	10pp	9
Comida (por día)		
Comida Bueno	5pp	-
Comida Común	3po	-
Comida Pobre	1po	-
Comidas (individuales)		
Comidas, Anguilas (en la salsa blanca)	3pc	-
Comidas, Arenques, cacerola frita	4pc	-
Comidas, Buey de las carnes asadas (cocinado con las cebollas o los puerros)		
Comidas, Cabra (en vino rojo)	1pp	-
Comidas, Carne de venado (adobada en vino rojo y especias)	2pp	-
Comidas, Carnes frías (servidas con lechuga o endibia)	4pc	-
Comidas, Cerdo (tajadas o costillas)	1pp	-
Comidas, Codornices	4pc	-
Comidas, Conejo (cocinado en vino rojo con mantequilla)	4pc	-
Comidas, del peregil, con los rodillos)	6pc	-
Comidas, Empanada del cerdo (caliente-ppiced o suave)	1pc	-
Comidas, Faisán (cocido al vapor con el vino)	5pc	-
Comidas, grueso-rebanado y servido en una cama		
Comidas, Habas cocinadas (suave o caliente-ppiced)	3pc	-
Comidas, Queso derretido	1pc	-
Comidas, Salchicha y salsa calientes	5pc	-
Comidas, Ternera (siempre fresca)	2pp	-

Comidas, Tocino (crudo a cripped, como prefieres,		
Grano para el caballo (diario)	5pp	-
Jerez		
Jerez 1 botella	1pp	2,3
Jerez 1 pinta	7pc	0,5
Letrina separada para los cuartos (por mes)	10pp	
Ron, por pinta	5pp	
Sidra		
Sidra A granel, 100 galones	35pp	180
Sidra Barril, 12 galones	4pp	21,6
Sidra Barril, 30 galones	1po	54
Sidra Barrilete de la mano, 2 galones	1pp	3,6
Vino		
Vino Común barril pequeño, 5 galones	5pp	9
Vino Común, 1 galón	1pc	1,8
Vino Común, barril grande, 50 galones	5po	90
Vino Excelente, 1 galón	5pp	1,8
Vino Excelente, barril grande, 50 galones	25po	90
Vino Excelente, barril pequeño, 5 galones	25pp	9
Whisky		
Whisky Botella	1po	2,3
Whisky Pinta	1pp	0,5

Alimentos

Artículo	Precio	Peso
Aceite Almendra	10po	1,8
Aceite Avellana	3po	1,8
Aceite Girasol	3pp	1,8
Aceite Nuez	2po	1,8
Aceite Oliva	5po	1,8
Aceite Sésamo	10po	1,8
Aceite, por galón		
Aceitunas, por la libra	3po	0,5
Aguacate, por la libra	5po	0,5
Albaricoques, por la libra	15po	0,5
Alcachofas, tierra, por la libra	200po	0,5
Almendras, por la libra	3po	0,5
Anchoas, por 20	1po	0,5
Arenques conservado en vinagre	3po	0,5
Arenques salado	5po	0,5
Arenques, por la libra		
Arroz, por las libras	1pp	0,5
Avellanas, por la libra	5po	0,5
Avena, por la libra	7pp	0,5
Azúcar del arce, por la libra	75po	0,5
Azúcar Marrón	1po	0,5
Azúcar Pulverizado	5po	0,5
Azúcar, por la libra		
Bacalao aumado	7po	0,5
Bacalao salado	5po	0,5
Bacalao, por la libra		

Bayas		
Bayas Arándanos, por la onza	4pp	*
Bayas Arándanos, por la onza	3pp	*
Bayas Arándanos, por la onza	1pp	*
Bayas Bayas del saúco, por la onza	1pp	*
Bayas Fresas, por la onza	4pp	*
Bayas Mora, por la onza	5pp	*
Berenjena, por la libra	3pp	0,5
Birdseed, por la libra.	1pp	0,5
Brócoli, por la libra	8pc	0,5
Cacao, por la libra	100po	0,5
Café, por la libra	50po	0,5
Cangrejo, por las libras	30po	0,5
Caquis, por la libra	3pp	0,5
Carne de vaca aumada	4po	0,5
Carne de vaca salado	3po	0,5
Carne de vaca salchicha	2po	0,5
Carne de vaca secado	5po	0,5
Carne de vaca, por la libra		
Carne de venado, por huanch	2pp	
Carne, fresca, por las libras	1po	0,5
Castañas, por la libra	1po	0,5
Cebada, por las libras	1po	0,5
Cebolla, por la onza	1po	*
Centeno, por 1 libra de saco	15pp	
Cerdo jamón	5po	0,5
Cerdo salado	3po	0,5
Cerdo salado, por las libras	4pp	0,5
Cerdo salchicha	1po	0,5
Cerdo tocino	4po	0,5
Cerdo, por la libra		
Cerezas, por la onza	5pp	*
Chile, por libra	1pc	
Coco		
Coco fresco, cada uno	10po	0,5
Coco secado, por la libra	50po	0,5
Col, por cabeza	1pc	0,5
Coliflor, por cabeza	1pp	*
Condimento de las remolachas, por la pinta	5pp	0,5
Crustáceos		
Crustáceos Camarón enorme, por docena, vivo	2pp	0,5
Crustáceos Cangrejo o langosta entero (vivir)	3pp	0,5
Crustáceos Cangrejo o langosta gigante	5po	
Crustáceos Cangrejos, vivos	4pp	
Crustáceos Pierna de cangrejo gigante	1po	
Eppárrago, por la onza	1pp	*
Fruta del cacto, por la onza	2pc	*
Galletas, por docena	1pc	*
Garbanzos, por la libra	3po	0,5
Granada, por la libra	8po	0,5
Guisado Carne de vaca	4pp	4,5
Guisado Conejo	3pp	4,5
Guisado Nutria	15pp	4,5
Guisado, por el pote	2pp	
Guisantes verdes, por la libra	2po	0,5
Guisantes, por la onza.	5pc	0,5
Habas verdes, por la onza	2pp	0,5

Habas, secadas, por la libra	1pp	
Harina Cebada	5pc	4,5
Harina Centeno	4pc	4,5
Harina Maíz	3pc	4,5
Harina Trigo	3pc	4,5
Harina, saco 10lbs		
Higos, 1lbs	3pp	0,5
Hormigas, chocolate cubierto, por la onza	1po	*
Huevos, por 100	8pp	4,5
Huevos, por 24	2pp	0,5
Leche Cabra	7pp	0,5
Leche Vaca	5pp	0,5
Leche Yegua	15pp	0,5
Leche, por pinta		
Lentejas, por la libra	3po	*
Limón, por la libra	16po	0,5
Maíz, por el saco	4pp	2,3
Mango, por la libra	9po	0,5
Manteca de cerdo, pinta	5pc	0,5
Mantequilla, por las libras	2pp	0,5
Manzanas, por la libra	1po	0,5
Melaza, por la pinta	5pp	0,5
Melocotones, por la libra	15po	0,5
Mijo, por la libra	7pp	0,5
Molletes, por docena	5pp	
Moluscos		
Moluscos Almejas u ostras, por 6	3pp	0,5
Moluscos Calamar entero	1po	
Moluscos Caracoles grandes, por 6	5pp	0,5
Moluscos Conchas, por 6	1pp	0,5
Nabos, por la onza	1pp	*
Naranjas, por la libra	15po	0,5
Nuez por la libra	3pp	0,5
Pacanas, por la libra	150po	0,5
Pan Centeno	6pc	0,1
Pan Jengibre	1po	0,1
Pan Maíz	3pc	0,1
Pan Trigo	5pc	0,1
Pan, la hogaza	-	
Pasas, por la libra	3po	0,5
Pasas, por la libra	2pp	0,5
Patatas, por la libra	4pc	
Pearbutter, por pinta	6pp	0,5
Peras, por la libra	5po	0,5
Pescados conservados en vinagre, (barril pequeño) 5 galones	3po	9
Pinapple, secado	300po	0,5
Pistachos, por la libra	15po	0,5
Plátanos, por las libras	2po	0,5
Platija, por el prendedero	3po	*
Pomelos, por la libra	12po	0,5
Queso, por las libras	4pp	0,5
Raciones, (estándar)	3po	0,5
Raciones, (hierro)	5po	0,5
Sal, por la libra	2pp	
Salmón ahumado	15po	0,5
Salmón salado	10po	0,5

Salmón, por la libra		
Sardinas, por la libra	4po	0,5
Semillas de calabaza, por la onza	30po	*
Semillas de girasol, por la onza	2pp	*
Setas, por la onza	5po	*
Tallarines, por la libra	15po	0,5
Té, por las libras	10pp	0,5
Tomate, por pinta	10po	0,5
Torta del arroz, por semana	5pp	0,5
Tortilla, por 2 docenas	25pc	0,5
Trigo, por el saco 10lbs	5pp	4,5
Tuercas de la pimienta, por la libra	2po	0,5
Uvas, por las libras	6po	0,5
Vinagre, por el cuarto de galón	5pp	
Zanahorias, por la onza	1po	*

Vehículos

Artículo	Precio	Peso	Disponibilidad
Balsa	100po	-	*
Barco, largo	150po	-	*
Barco, pequeño	75po	-	*
Barco, plegable	500po	-	*
Canoa		-	
Canoa Guerra	50po	-	*
Canoa Pequeño	30po	-	**
Caravela	10,000po	-	*
Carro		-	
Carro madera, carga 250 libras	30po	-	***
Carro reforzado con herrajes, limita 4 toneladas	80po	-	**
Carroza	200po	-	*
Coche, ornamental	7000po	-	*
Drakkar	25,000po	-	*
Galera		-	
Galera Grande	25,000po	-	*
Galera Grande	30,000po	-	*
Galera Guerra	40,000po	-	*
Galera Pequeño	10,000po	-	*
Galleon	50,000po	-	*
Kayak	250po	-	**
Lancha a remolque	500po	-	*
Remo	2po	-	**
Rueda del carro	5po	-	***
Trineo de perros	30po	-	*
Vela	10po	-	**

Arreos de caballo

Artículo	Precio	Peso	Disponibilidad
Bocado y frenillo	15pp	1,4	***
Arnés del carro	2po	4,5	***

Grano, comida del caballo, 1 día	1pp		***
Amés			
Amés solo	3po	4,5	***
Amés Doble	5po	6,8	***
Amés Cuádruple	9po	9	**
Amés Séxtuple	15po	18	**
Amés Óctuple	22po	27	*
Amés y bolso de alimentación	5po	2,3	***
Cojeras, el juego	20pp	2,3	**
Manta/capilla del caballo	2po	2,7	***
Herraduras, juego	1po	4,5	**
Silla de montar	10po	15,8	**
Silla de montar, caballo de la guerra	20po	18	**
Alforjas			
Alforjas grande	3po	3,6	**
Alforjas pequeño	4po	2,3	**
Manta de la silla de montar	3pp	1,8	**
Paquete de la silla de montar	3po	11,3	**
Yugo			
Yugo Caballo	5po	6,8	***
Yugo Bueyes	3po	9	***

Artículos de almacenaje

Artículo	Precio	Peso	Disponibilidad
Aljaba			
Aljaba Grande, azas 24 flechas	5pp	0,9	***
Aljaba Pequeño, azas 12 flechas	7pp	0,5	***
Barril			
Barril De madera, grande, lleva a cabo 50 galones	5po	22,5	***
Barril De madera, grande, lleva a cabo 60 galones	6po	27	***
Barril De madera, medio, lleva a cabo 40 galones	4po	18	***
Barril De madera, pequeño, lleva a cabo 30 galones	2po	13,5	***
Barril De madera, pequeño, lleva a cabo 5 galones	1po	2,3	***
Bolso, paño, minúsculo	2pc	0,5	***
Botella			
Botella Cristal, azas 32 onzas	10po	0,5	**
Botella De cerámica, azas 32 onzas	3pp	0,5	***
Botella El cristal, lleva a cabo 32 onzas	3po	0,5	**
Frasco Arcilla	1pp	0,5	***
Frasco Cristal	10pp	0,2	**
Frasco De cerámica	2pp	0,5	***
Frasco, aza 16oz			***
Mochila	1po	0,5	***
Saco			
Saco cuero, grande, sostiene 450po	45pc	0,5	***
Saco cuero, pequeño, sostiene 75po	20pc	*	***
Saco paño, grande, sostiene 300po	40pc	0,2	***
Saco paño, pequeño, sostiene 50po	16pc	*	***

Animales

Artículo	Precio
Abejas, por 100	10po
Águila	25po
Becerro	5po
Buey	15po
Buho	3po
Burro, mula, o asno	8po
Caballo	
Caballo de monta	75po
Caballo Guerra ligera	150po
Caballo Guerra media	225po
Caballo Guerra pesada	400po
Cabra	1po
Camello	50po
Cerdo	3po
Chimpancé	60po
Chinchilla	15pp
Ciervos	
Ciervos Hembra	5po
Ciervos Macho	9po
Cochinillo	1po
Codornices	2pp
Elefante	2500po
Elefante, guerra	1000po
Eppolón	3po
Faisán	3pp
Gallina de Guinea	2pc
Ganso	5pc
Gato	10pp
Grillo, luchando	10pp
Halcón, entrenado	600-1200po
Halcón, entrenado	100po
Halcón, grande	40po
Halcón, novato	25pc
Halcón, pequeño	18po
Hurón	5pp
Llama	30po
Mono	150po
Mono	4po
Ovejas	2po
Pájaro	2pc
Paloma	3pc
Paloma	2pc
Paloma, autoguiada hacia el blanco	100po
Pato	3pp
Perdiz	5pp
Perro	
Perro Casa	4po
Perro Caza	17po
Perro El seguir	20po
Perro Guerra	50po
Perro Protector	25po
Perro Regazo	5-20po

Perro Trineo	30po
Pollo/gallo	3pc
Potro	30po
Serpiente	
Serpiente Liga	7pc
Serpiente Serpiente	5pp
Tejón	9pp
Toro	20po
Vaca	10pp
Cisne	25po

Pertrechos de campaña

Artículo	Precio	Peso	Disponibilidad
Antihemorragia húnguento 5PV/ t	10po	*	*
Bolsa de dormir	17po	1,4	**
Bota de líquido, grande, 15 galones	30pc	0,9	***
Bota de líquido, pequeño, 1 galón	3pc	0,5	***
Cable			
<u>Cable Para escalar, encerado, por 15 metros</u>	30po	4,5	**
Cable Para remolcar, por 12 metros	20po	6,8	**
Flecha			
Flecha Común	8pc	*	***
Flecha de Mensaje	2pp	*	**
Flecha Incendiaria	10po	*	**
Herramientas para trampero, juego	10po	0,9	**
Garfio	8pp	1,8	**
Grampones (caminar sobre hielo)	4po	0,9	*
Leña	1pc		***
Muletas	1po	1,8	***
Pedernal y yesca (12 raciones)	5pp	*	***
Repelentes para insectos			
Repelentes Unguento, por el frasco, 50 aplicaciones	5po	1,4	***
Repelentes Vela, por docena	3po	1,4	***
Tienda de acampar, grande, (25 ocupantes)	100po	36	**
Tienda de acampar, mediana (10 ocupantes)	30po	22,5	**
Tienda de acampar, pequeño (2 ocupantes)	1po	4,5	**
Vendajes			
Vendajes 100, 10 " cuadrados	2pp	1,4	***
Vendajes 2 " de par en par, rodillo 50yrd	1po	2,3	***

Servicios

Artículo	Price	Disponibilidad
Alquimista, por mes	300po	**
Arquitecto, por mes	200po	**
Carpintero, por mes	5po	***
Cazador, por mes	10po	***

Escribiente		
Escribiente por escrito	2pp	**
Escribiente por mes	8po	**
Guía, en ciudad, por día	2pp	**
Herrero, por mes	30po	*
Ingeniero, por mes	150po	*
Marino, por mes	3po	**
Médico	3po	**
Meretrís		*
Meretrís Clase alta	100po	**
Meretrís Clase baja	1pp	**
Meretrís Clase media	5po	**
Mensajero, en ciudad, por mensaje	3pc	***
Obrero, por mes	1po	**
Soldado mercenario, equipado, por mes		**
Soldado mercenario Arquero	4po	**
Soldado mercenario Artillero	5po	**
Soldado mercenario Ballestero	2po	**
Soldado mercenario Caballería	5po	**
Soldado mercenario Infante	2po	***
Transporte en carro por kilómetro	1pc	**
Transporte en navío por kilómetro	5pc	**
Troupe itinerante		**
Troupe itinerante Musical, por artista	2pp-8pp	**
Troupe itinerante Picarezca, por artista	1po	**

Herramientas

Item	Price	Weight	Disponibilidad
Alicates	1po	0,2	**
Anilla	5po	*	**
Arado, grande	15po	11,3	***
Arado, pequeño	8po	6,8	***
Asimientos, poleas	5po	15,8	**
Cadena			
Cadena Hierro, 1 pie	3po	0,5	**
Cadena Hierro, medio, el 1pie	25pp	0,9	**
Cadena Hierro, multa, 1 pie	2po	0,2	**
Cadena Hierro, pesado, 1 pie	4po	1,4	**
Cadena Oro, luz, 1 pie	75po	0,9	**
Cadena Oro, multa, 1 pie	60po	0,5	**
Cadena Plata, luz, 1 pie	45pp	0,2	**
Cadena Plata, medio, 1 pie	54pp	0,5	**
Cadena Plata, multa, 1 pie	6pp	*	**
Cerradura			
Cerradura bueno	100po	0,5	**
Cerradura excelente	200po	0,9	*
Cinzel, madera	12po	0,5	**
Cinzel, piedra	120po	2,3	**
Clavo (hierro), por peso	5pp	0,5	***
Clavo (plata), por unidad	5pp	0,5	**
Cuerda			
Cuerda Cáñamo, por bobina 50 pie	1po	6,8	***
Cuerda Seda, por bobina 100 pie	5pp	22,5	**

Cuerda Yute, por bobina 50 pie	10pc	4,5	***
Escala			
Escala Cuerda, los 25 pie largos	30pp	5,4	***
Escala de madera, 12 pie	10pp	11,3	**
Herramientas de trabajo de cristal	50po	2,3	*
Jabón, por la libra	5pp	0,5	**
Lezna para cuero	2pp	0,5	**
Mantequera			**
Mapa que hace el kit	35po	2,3	**
Martillo	3po	1,8	***
Mortero, por la libra	5pc	0,5	**
Muela	20po	22,5	***
Pala	3po	2,7	**
Palanca, los 3pie largos	2po	1,8	**
Pegamento, por la libra	3po	0,5	**
Piqueta, de minería	4po	2,3	**
Rastrillo, común	2pp	1,4	**
Rastrillo, pesado	3po	2,3	**
Saco neto de los zambullidores	1pp	0,2	**
Sierra de trasdós	15po	2,3	**
Sierra para metales	2po	0,9	**
Snorkel	2pp	0,2	**
Taladro	5pp	0,9	**
Tamiz	5po	3,6	***
Telar	3-7po	15,8	**
Tijera	5pp	0,2	**
Yunque, hierro	45po	31,5	***

Iluminación

Artículo	Price	Weight	Disponibilidad
Antorcha, radio 5 mts	1pp	1,4	***
Lampara de aceite, 3mts radio	5pp	0,5	***
Linterna, 3 mts radio	3po	0,9	***
Portavelas	4pp	0,2	***
Vela, 3 horas, 3 mts radio	3pc	0,1	***

Referencias:

- Peso / Estorbo = valor en kilogramos aproximado y valor de estorbo extra.
- Disponibilidad: *** común, ** medianamente disponible, * caro y escaso.

Hierbas medicinales, venenos y narcóticos

Esta sección trata de la utilización de hierbas naturales con fines medicinales, como venenos o narcotizantes.

Se detallan primero las reglas de hallazgo y utilización de las hierbas y a continuación se enlistan las mismas.

Identificación y codificación

La lista de hierbas se enlistan agrupadas según clima, y para cada clima tipo de terreno. Esto permite al DJ definir que conjunto de hierbas los personajes podrán hallar según el lugar en donde se encuentran en el momento de realizar la maniobra.

El identificador de cada hierba se el código de clima en mayúscula, seguido del código de terreno en minúscula y por último el número de orden. Por ejemplo

A – amp – 1

Debe leerse como hierba de clima árido que crece entre arbustos, montes o pastizales de orden primero. Para hallarla en la lista, con este código el DJ o el jugador se dirigirá a la sección de climas áridos, buscará en terreno arbustos/monte bajo/ pastizal y escogerá la hierba número 1.

Seguidamente detallamos los códigos de terreno y clima

Clima	Descripción	Terreno	Descripción
A	Árido	a	Alpino
SA	Semi árido	amp	Arbustos/Monte bajo/Pastizal
F	Frío	bc	Bosque de coníferas
FE	Frío extremo	bm	Bosque mixto/caduco
FS	Frío seco	d	Desértico
CH	Cálido y húmedo	gn	Glaciares/Nieves
T	Templado	gt	Grietas y torrentes secos
TF	Templado fresco	hc	Hierba corta
		i	Islas
		sh	Jungla/Selva húmeda
		m	Montaña
		cs	Oceánico/Costas salinas
		o	Orillas y bancos
		pa	Pastos altos
		s	Subsuelo
		v	Valdío
		vc	Volcánico

Maniobras relacionadas

Hallar hierbas

Para hallar una hierba en particular, el PJ debe primero conocerla. El PJ conocerá todas las hierbas cuyo nivel sea igual o inferior al valor de su habilidad *herbolaria*.

Hallar hierbas (Herbolaria / MR Sa) :
permite hallar una hierba buscada en particular. Se realizar un test por cada

Utilizar hierbas (Herbolaria / MR Sa):
permite realizar preparados con las hierbas, aplicarlas en los casos en

hierba buscada separadamente.

que sea útil y prever sus efectos.

Un personaje puede intentar hallar una hierba que no conoce por indicación de otro personaje que si la conozca, con una penalización de -3.

Si se organiza una búsqueda, al menos debe haber un personaje que conozca la hierba en cuestión. Por cada personaje que participa de la búsqueda y conoce la hierba se cuenta con un bonus +3. Por cada personaje que participa de la búsqueda y no conoce la hierba se cuenta con un bonus +1.

Antes de comenzar la búsqueda en el personaje declara cual o cuales hierbas concretamente está buscando. Se debe realizar un test de maniobra separadamente por cada hierba buscada en la misma búsqueda.

Finalmente, cada hierba cuenta con su modificador a la maniobra de hallazgo, fácil, normal, difícil, muy difícil y extremadamente difícil.

La cantidad de dosis de hierba halla es igual al valor obtenido en el test, uno por cada uno por encima de la dificultad.

Utilizar hierbas

De la misma forma, para hallar una hierba en particular, el PJ debe primero conocerla. El PJ conocerá todas las hierbas cuyo nivel sea igual o inferior al valor de su habilidad *herbolaria*.

Si el teste de maniobra no es superado, se considera que la dosis utilizada se ha perdido.

Cada dosis permite utilizar el preparado una única vez en un personaje, objeto o criatura. Es posible utilizar varias dosis en un mismo preparado para ahorrar tiempo, a riesgo de que al no superar el test, todas las dosis utilizadas se pierdan.

Lista de hierbas

Referencias

- #: número de orden
- Preparar: ingerir=no requiere preparación; líquido=inyectar en sangre, utilizar en dardos y flechas; infusión=herbir y dejar reposar, labar zona afectado o beber; aplicar=preparar ungüento (1d10 horas de elaboración) y colocar en la zona afectada; polvo=inhalar o respirar; quemar=respirar humo o fumar
- FA: factor adictivo, representa la posibilidad de que el personaje que al que se aplica la sustancia se vuelva dependiente de ella.

Árido

Desértico

		A					
		Ad					
#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv	
1/Difícil	Argsbargie	Flor/Ingerir	38Po	Antídoto para venenos musculares	1	1	
2/Normal	Carnegurth	Flor/Líquido	53Po	Coagulación masiva de sangre seguido de muerte por asfixia al cabo de 1d10 horas.	--	1	
3/Normal	Culkas	Hoja/Aplicar	35Po	Sana 1 mts cuadrado de quemaduras.	0	6	

4/Muy difícil	Dragul	Raíz/Infusión	320Po	+3 combate, iniciativa y percepción por una escena, -3 a la actividad siguiente escena	7	2
5/Fácil	Gariig	Cactus/Ingerir	55Po	Cura 2d10+2 PD	0	2
6/Difícil	Juth	Escorpión/Líquido	41Po	Causa insanía durante 1d10 días	--	10
7/Extr.difícil	Lestagii	Cristal/Ingerir	520Po	Restaura una característica del PJ degradada por la edad.	7	3
8/Extr.difícil	Sharduvark	Baya/Líquido	36Po	Ralentiza el flujo sanguíneo. -6 a la actividad, el PJ duerme el doble de lo normal	--	6
9/Muy difícil	Swigmakril	Flor/Infusión	50Po	Sedante y anestésico total. 1d4 horas.	4	10
10/Normal	Wuchyga	Osamenta/Polvo	12Po	Alta sensibilidad a la luz, el PJ tiene -3 a la actividad dinámica durante el día. 1d6 horas	--	

Arbustos/Monte bajo/Pastizal Aamp

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Pathur	Nódulo/Infusión	35Po	Conserva la vida, 1 hora	1	3

Oceánico/Costas salinas Acs

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Draaf	Hoja/Ingerir	7Pp	Cura 2d10+2 PD	0	2

Hierba corta Ahc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Klytun	Raíz/Pasta	4Po	Catatonía 1d10 días	--	5

Subsuelo As

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Zulgendura	Hongo	70Po	alerta, +3 a la iniciativa por una escena	3	1

Frío F**Alpino** Fa

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Muy difícil	Galenaana	Hoja/Polvo	179Po	Polvo verde soluble en agua, mata Elfos	--	9
2/Difícil	Gorfon	Fruto/Ingerir	120Po	Sana daño en el sistema nervioso. Test de fortaleza, fallo sueño 1d10 horas.	1	5

Bosque de coníferas Fbc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extr.difícil	Black Vines	Hoja/Líquido	205Po	Test de fortaleza, fallo euforia, -3 maniobras de interacción	--	7
2/Extr. difícil	Bragolith	Jugo/Ingerir	120Po	la víctima sufre combustión espontánea	--	5
3/Fácil	Delrean	Corteza/Aplicar	3Pp	Repelente para insectos	0	2
4/Extr. difícil	Henuial	Líquido/Inyectar	80Po	Veneno de aveja combierte las lágrimas en miel, 1d4 horas	--	6
5/Fácil	Kirtir	Capullos/Inhalar	45Po	+3 De una escena, -3 Co 1d10 horas siguientes	1	7
6/Difícil	Menelar	Cono/Infusión	65Po	Cura infecciones	0	2
7/Difícil	Numenelos	Musgo/Polvo	200Po	Regenera nervios en 1d100 minutos	2	10
8/Difícil	Taynaga	Corteza/Polvo	27Po	Polvo marrón, esteriliza heridas	--	8
9/Extra Difícil	Winclamit	Fruto/Ingerir	100Po	Cura 3d100 PDs	2	3

Bosque mixto/caduco Fbm

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Berterin	Musgo/Infusión	19Po	Preserva de la corrupción un cuerpo durante 1 día.	1	3

Orillas y bancos Fo

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Muy Difícil	Arfandas	Tallo/Aplicar	2Pp	Dobra la velocidad de curación de hueso	0	2
2/Extr. difícil	Edram	Musgo/Ingerir	31Po	Sana daños a huesos	2	3
3/Extra Difícil	Falsereg	Sangre/Pasta	90Po	Sangre de pez, causa 1d4 PDs durante 10 días	--	1
4/Normal	Febfendu	Raíz/Infusión	90Po	Restaura le oído	4	6
5/Muy Difícil	Jitsutyr	Mejillón/Pasta	145Po	Destruye los pulmones, mata por asfixia en 1d100 turnos	--	2
6/Normal	Trudurs	Musgo/Infusión	12Pp	+3 Test de fortaleza contra enfermedades durante 10 días	1	3

Arbustos/Monte bajo/Pastizal Famp

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Arunya	Raíz/Infusión	38Po	Inconsciencia durante 1d4 días.	1	10

2/Extra Difícil	Cusamar	Flor/Ingerir	30Po	Cura 2d6+2 PDs	0	2
3/Muy Difícil	Flur-ort	Flor/Líquido	21Po	Antídoto para venenos nerviosos	0	12
4/Muy Difícil	Seregmor	Flor/Pasta	180Po	Convierte las sangre n kalirion. Las características De y Fu caen a 10 durante 10 día	--	1
5/Fácil	Witch-Hazel	Flor/Infusión	20Pp	Diurético, el personaje orina copiosamente y bebe de continuo para evitar deshidratación	0	1

Islas Fi

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Kirsemal	Corteza/Infusión	110Po	aumenta los reflejos, +3 al test de reflejos durante una escena	2	4

Oceánico/Costas salinas Fcs

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Muy Difícil	Belan	Nuez/Ingerir	40Po	Detiene las hemorragias en 1d6 turnos, inmovilidad durante 1 hora o la hemorragia reanuda	1	1
2/Normal	Eldaana	Hoja/Infusión	99Po	Antídoto para venenos de reducción. Contraresta 'Ugliness of Orn'	0	9
3/Routine	Ulginor	Pan/Ingerir	4Pp	Una rodaja de 100 gramos alimenta durante 1 día.	0	10
4/Extr. difícil	Worclivur	Liquen/Pasta	133Po	Fallo Test de fortaleza, 01-30=-3 1D100 mins, 31-60=-6 1D100days, 61+/-9 1D100wks	--	2

Montaña Fm

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Arlan	Raíz/Ingerir	1Pc	Descongestivo. Quintuplica velocidad de curación afecciones respiratorias	0	2
2/Extr. difícil	Baldakur	Raíz/Infusión	102Po	Recobra la vista	1	3
3/Fácil	Darsurion	Hoja/Aplicar	35Pc	Cura 1d6 PDs	0	2
4/Fácil	Hesguratu	Pan/Ingerir	45Po	Una rodaja de 100 gramos alimenta durante 1 día, +1 Fu	2	4
5/Fácil	Megillos	Hoja/Ingerir	12Pp	Incrementa la percepción visual +3 durante 1 escena	3	5
6/Fácil	Mirena	Baya/Ingerir	10Po	Cura 10 PDs, efecto instantáneo	0	2
7/Extr. difícil	Ul-acana	Flor/Pasta	12Mp	Ataca el sistema nervioso, paraliza de inmediato y mata en 10 minutos	--	10

Hierba corta Fhc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extra Difícil	Ancalthur	Pasto/Líquido	240Po	Incapacita por 2-4 hs.	--	2
2/Muy Difícil	Miretars Crown	Flor/Aplicar	125Po	Detiene la hemorragia de una herida	1	2
3/Normal	Tuxlaxar	Hoja/Infusión	75Po	Detiene hemorragias luego de 1D10 turnos	0	1

Pastos altos Fpa

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extra Difícil	Asgurash	Serpiente/Pasta	31Po	Veneno de serpiente. Ataca el sistema nervioso, paraliza	--	3
2/Muy Difícil	Tulaxar	Hojas/Infusión	110Po	Detiene hemorragias instantáneamente	0	2

Subsuelo Fs

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Cram	Pan/Ingerir	14Pp	Una rodaja de 100 gramos alimenta durante 5 días	0	15
2/Fácil	Ondokamba	Murciélago/Jugo	29Po	Ponsonia. 1D4 pies o manos se vuelven piedra.	--	2
3/Normal	Zur	Hongo/Infusión	12Po	+3 a la percepción auditiva y olfativa durante 1 escena	1	3

Frío extremo

FE

Alpino

FEa

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Difícil	Ondohithui	Liquen/Pasta	60Po	deshidratación fatal en 1D10mins	--	3

Glaciares/Nieves FEgn

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Agaarth	Baya/Ingerir	5Po	Permite respirar con bajo oxígeno durante 1 escena	0	2
2/Extr. difícil	Chebkuile	Musgo/Ingerir	630Po	Conserva la vida con un 25% de probabilidades de recuperación con amnesia	3	4
3/Extr. difícil	Kalmogs Ppoor	Hojas/Pasta	107Po	Aumenta 2d10 PVs durante 1 día	--	5
4/Muy Difícil	Telek	Baya/Líquido	27Po	Cura el congelamiento	--	8

Subsuelo FEs

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
--------------	--------	--------------	-------	--------	----	----

1/Muy Difícil	Lhugruth	Dragon/Líquido	300Po	Sangre, área de 1D3mts. Disuelve metales y sustancias orgánicas. Quemadura 1d6 DP's turno	--	10
---------------	----------	----------------	-------	---	----	----

Volcánico

FEvc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Difícil	Gefnul	Liquen/Ingerir	90Po	Cura 30 PDs	2	4

Valdío

FEv

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extr.difícil	Naza	Hoja/Ingerir	68Mp	Antídoto universal. Efecto inmediato. Causa sueño durante 1d10 horas.	3	5

Frío seco

FS

Alpino

FSa

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extra Difícil	Lu-ly-Mirena	Baya/Ingerir	100Po	Alucinógeno potente. Visiones de un futuro cercano	8	10
2/Extr.difícil	Tyr-fira	Hoja/Aplicar	12Mp	Devuelve la vida a un cuerpo preservado dentro de un plazo de 56 días	5	8

Bosque de coníferas

FSbc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Difícil	Menelar	Clavo/Infusión	65Po	Antídoto para venenos circulatorios	1	7

Orillas y bancos

FSO

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extr. difícil	Brithagurth	Pez/Líquido	25Po	Causa endurecimiento de músculos en una extremidad, inutilizándola	--	2
2/Extr. difícil	Nur-oiolosse	Clavo/Ingerir	200Po	Devuelve la vida durante 1 día tras el cual mata salvo que se ingiera nuez Zorul	2	4
3/Extr. difícil	Oiolosse	Clavo/Ingerir	600Po	Devuelve la vida a un cuerpo preservado dentro de un plazo de 7 días	3	5

Arbustos/Monte bajo/Pastizal

FSamp

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Atigax	Raíz/Infusión	40Po	Previene la ceguera causada por una luz intensa durante una escena	2	3
2/Fácil	Elendils Basket	Raíz/Infusión	8Po	Purifica aguas y ralentiza la acción de venenos durante 1 días.	0	2
3/Normal	Ukur	Nuez/Ingerir	34Pp	Alimenta durant 1 día	0	1

Montaña

FSm

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extra Difícil	Acaana	Flor/Pasta	600Po	Ataca sistema nervioso, mata en 2d10 turnos	--	10
2/Difícil	Hith-i-girith	Hoja/Líquido	12Po	Niebla proveniente de un árbol causa sueño	--	4
3/Normal	Jojojopo	Hoja/Aplicar	9Pp	Cura 2d10 PDs causados por congelamiento	0	1
4/Extr.difícil	Morgurth	Sangre/Ingerir	60Mp	Disuelve el cerebro	--	10

Oceánico/Costas salinas

FEcs

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Muy Difícil	Olvar	Flor/Ingerir	200Po	Conserva la vida por 2D10 días.	3	5

Subsuelo

FEs

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extra Difícil	Ruthin	Cristal/Líquido	88Po	Contenido del estómago (si hay) se vuelve trozos de cristal cortante. Muerte 1D12 turnos	--	2
2/Difícil	Waters of Fire	Ácido/Líquido	80Po	Causa 2d6 daño por quemaduras. Las ropas son disueltas en 1d6 asaltos.	--	3

Volcánico

FSvc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extr.difícil	Laurre	Flor/Ingerir	295Mp	Contrarresta el efecto del Morgurth.	3	8

Valdío

FSvc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Kathkusa	Hoja/Ingerir	50Po	+3 a Fu por una escena.	5	8

Cálido y húmedo

CH

Grietas y torrentes secos

CHgt

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
--------------	--------	--------------	-------	--------	----	----

1/Muy Difícil	Klandun	Helecho/Ingerir	300Po	Curas el Thryniis y restaura el sistema nervioso	0	2
---------------	---------	-----------------	-------	--	---	---

Bosque mixto/caduco

CHbm

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extr.difícil	Kolander	Hojas/Aplicar	150Mp	Regenera un miembro en un plazo de 6 meses	2	3

Orillas y bancos

CHo

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Dynallca	Hoja/Pasta	14Po	Destruye el oído y causa 1d10 PDs	--	3

Jungla/Selva húmeda

CHsh

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Ajkara	Resina/Quemar	35Po	Obliga al personaje a revelar información	--	10
2/Extra Difícil	Curfalka	Fruto/Ingerir	40Po	Sana daño muscular	1	3
3/Normal	Etarka	Raíz/Pasta	45Po	Causa la muerte en 1d10 días	--	2
4/Muy Difícil	Frulowg	Bacteria/Ingerir	173Po	Pérdida del olfato	--	5
5/Extra Difícil	Gildarion	Hoja/Pasta	350Po	Recupera órganos dañados 1d10 días	2	5
6/Difícil	Gort	Hoja/Ingerir	10Po	+3 a la percepción durante 1 escena, luego -3 a la actividad durante 1 día	3	5
7/Extra Difícil	Kakduram	Fruto/Ingerir	90Po	Restaura el oído	1	3
8/Normal	Karfar	Hoja/Pasta	142Po	Veneno muscular, ataca el corazón y causa muerte 2D6 turnos	--	7
9/Fácil	Margath	Hoja/Pasta	1Po	Anestésico local	3	2
10/Muy Difícil	Marsh Flux	Gérmenes/Ingerir	25Po	Diarrea durante 1d4 días, -6 a la actividad	--	10
11/Muy Difícil	Orn	Savia/Aplicar	48Po	Causa úlceras y deja cicatrices en la piel afectada.	--	5
12/Extr.difícil	Pakiik	Bacteria/Ingerir	37Po	Crecimiento descontrolado	--	10
13/Normal	Pawlun	Savia/Aplicar	15Po	Pérdida de dientes	--	1
14/Normal	Quaking Fever	Bacteria/Ingerir	17Po	Fiebre y convulsiones durante 1d6 días, -9 a la actividad	--	10
15/Muy Difícil	Rud-tekma	Fruto/Ingerir	25Po	+3 a toda actividad de conjuro durante una escena, -3 a la actividad la siguiente escena	2	3
16/Shr Folly	Slird	Fruto/Pasta	13Po	Pérdida de sensibilidad en una extremidad (-6 actividad) durante 1d10.	--	2
17/Muy Difícil	Tarnas	Nódulo/Infusión	220Po	Repara órganos. Causa náuseas (-6 actividad) durante 1d10 horas.	9	13
18/Normal	Thrang	Pantera/Glándula	86Po	Pérdida de la visión en colores	--	10
19/Shr Folly	Trusa	Rana/Pasta	31Po	Causa ceguera	--	4
20/Shr Folly	Vaxvarna	Peste/Contacto	17Po	Hemorragias internas. Devilidad (-6 actividad) durante 1d10 días	--	10
21/Extr.difícil	Vulcurax	Baya/Aplicar	10Mp	Conserva la vida durante 60 días	0	5
22/Shr Folly	Wek-wek	Nódulo/Infusión	220Po	Rapara órganos	8	11
23/Extr Difícil	Welwal	Hoja/Ingerir	12Po	Recupera el aturdimiento	0	15
24/Muy Difícil	Witav	Hoja/Ingerir	12Po	Recupera el aturdimiento	1	10
25/Normal	Yake Ferns	Savia/Ingerir	57Po	Pérdida de la lengua (arrancada) en 1d10 asaltos	--	30
26/Normal	Yellow Rheum	Mosquito/Picar	120Po	Hemorragias internas y vómitos. Devilidad (-6 actividad) durante 1d10 días	--	30
27/Shr Folly	Yuth	Flor/Ingerir	29Po	Antídoto para venenos nerviosos	1	3

Oceánico/Costas salinas

CHcs

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Abaas	Hoja/Ingerir	1Po	Cura 2d6 PDs	0	2
2/Muy Difícil	Anserke	Raíz/Aplicar	75Po	Detiene hemorragias, requiere un hora de inmovilidad o la hemorragia retorna	1	3
3/Extr. difícil	Baalak	Junco/Infusión	160Po	Repara extremidades aplastadas	2	4
4/Extra Difícil	Carcatu	Pasto/Aplicar	89Po	Conserva la vida durante 1 día	4	6
5/Extra Difícil	Carneyar	Flor/Infusión	400Po	Cura las heridas y detiene hemorragias en 1d4 turnos. Causa inconsciencia 1d4 horas.	1	5
6/Difícil	Degiik	Hoja/Ingerir	100Po	Conserva la vida 1 día	2	3
7/Extr. difícil	Durad	Raíz/Ingerir	20Mp	Retarda los efectos de Morgurth al doble	0	5
8/Muy Difícil	Fek	Nuez/Infusión	50Po	Detiene hemorragias en 1d10 turnos, requiere un hora inmovilidad o la hemorragia retorna	1	3
9/Normal	Hugar	Raíz/Ingerir	1Pp	Causa inconsciencia, el personaje duerme el sextuple de lo normal	5	7
10/Difícil	Swuth	Hoja/Quemar	4Pp	Sedante, -6 a la actividad	0	2
11/Extr. difícil	Tarfeg	Flor/Ingerir	23Po	Repara huesos en 1d4+2 días	0	2
12/Extr.difícil	Valanar	Hoja/Ingerir	10Mp	Antídoto para Karfar	2	4
13/Difícil	Veldurak	Quelpo/Aplicar	8Pp	Cura 3d6 PDs resultantes del congelamiento	0	2

14/Extr.difícil	Wek-baas	Pez/Líquido	70Po	Tarda 1d100 turnos. Fallo 1-15=sueño, 16-30=-9 for 1D10days, 31+=muerte 1d100 turnos	--	5
-----------------	----------	-------------	------	--	----	---

Hierba corta

CHhc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extr. difícil	Hegheg	Raíz/Pasta	25Po	Sana cartílagos en 1d4 días	1	2
2/Extra Difícil	Kilmakur	Raíz/Infusión	65Po	Bonus +6 contra daño por fuego durante 1 escena	5	8
3/Extr. difícil	Pasamar	Pasto/Infusión	75Po	Preserva un cuerpo de la corrupción	6	9

Pastos altos

CHpa

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Culan	Hoja/Infusión	15Po	Antiespasmódico	0	2
2/Normal	Vuraana	Flor/Pasta	42Po	Causa 1d100 PDs	--	2

Volcánico

CHvc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Grarig	Hoja/Ingerir	60Po	Sana 30 PDs	1	2

Templado

T

Bosque de coníferas

Tbc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Difícil	Crfree Mustard	Hojas/Aplicar	10Po	Sana todas las contusiones en 1 hora	0	4
2/Muy Difícil	Chap Beech	Nuez/Ingerir	5Po	Nutre durante 1 días	0	1
3/Normal	FurryOak Acorn	Nuez/Ingerir	3Pc/30	Nutre durante 1 días	0	1
4/Extra Difícil	Quilmufur	Raíz/Infusión	49Po	Antídoto para venenos de conversión	0	8
5/Routine	Sarah-P-H-head	Raíz/Ingerir	5Po	Nutre durante 3 semanas	0	1
6/Muy Difícil	Sharkasar	Raíz/Pasta	2Po	Causa 1d10 Pds	--	10
7/Fácil	Teldalion	Corteza/Aplicar	2Po	Cura infecciones	0	2

Bosque mixto/caduco

Tbm

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Baranie	Hojas/Infusión	3Pc	Reduce las nauseas	0	1
2/Fácil	Berterin	Musgo/Infusión	19Po	Preserva un cuerpo de la corrupción durante 1 días	3	5
3/Muy Difícil	Cathaana	Nuez/Ingerir	36Po	-6 a la actividad 1d10 turnos. Destruye el cerebro luego de 10 minutos	--	1
4/Muy Difícil	Cicino	Hoja/Infusión	25Po	+6 al test de fortaleza contra enfermedades	2	9
5/Difícil	Din-fuinen	Musgo/Ingerir	111Po	Amnesia durante 1d10 días	--	8
6/Extr. difícil	Eledena	Capullo/Ingerir	21Po	1-20=mareos (-6) durante 1 hora, 21-40=-12 por 6 meses, 41+ muerte	4	10
7/Difícil	Feduilas	Flor/Quemar	11Pp	Durante 1 escena, +3 test salvación contra magia, -3 De	2	2
8/Muy Difícil	GrapeHoja	Nectar/Ingerir	7Po	Alimenta 1 día	3	5
9/Extr. difícil	Harwite	Musgo/Ingerir	52Po	Sana 3d6 PDs	1	2
10/Difícil	Hiam	Musgo/Ingerir	20Po	Alimenta 1 día, usar 4 días seguidos máximo	0	10
11/Normal	Hluif Bagms	Nuez/Ingerir	44Po	Alimenta 1 día	0	1
12/Normal	Kuwurn Yorf	Mold/Ingerir	57Po	Causa la muerte a la 72 horas	--	5
13/Fácil	Kykykyl	Pan/Ingerir	50Po	Visión perfecta a pesar de las condiciones de luz, clima o las heridas	1	3
14/Extr. difícil	Liquen Gloriosa	Liquen/Aplicar	10Po	Afila espadas durante 1 escena, +3 al daño	0	1
15/Shr Folly	MilkWt Trumpet	Flor/Ingerir	42Po	Nausea y jaqueca -3 a la actividad 1d6 horas	--	4
16/Shr Folly	MilkWt Trumpet	Sereal/Ingerir	87Po	Caída en coma inmediata y muerte en 1d10 días.	--	10
17/Extr. difícil	Mir-Meullen	Nectar/Aplicar	350Po	Antídoto universal	1	10
18/Extr. difícil	Murnan	Savia/Aplicar	32Po	Fiebres altas durante 1d4 días, -12 a la actividad, delirios	--	10
19/Shr Folly	Shutinis	Saltamontes/Pasta	31Po	-9 durante 1d100 hrs. Fallo en test de fortaleza causa demencia	--	13
20/Normal	Sulimquelote	Flor/Pasta	5Po	Escencia fragante durante 1D4 hrs.	0	1
21/Difícil	Sweet Sorrel	Hojas/Inalar	32Po	Antídoto para gases venenos	1	1
22/Fácil	Terbas	Hoja/Aplicar	2Po	Dobra la tasa de curación de nervios	1	2
23/Extr. difícil	Wolfstooth	Raíz/Pasta	82Po	Baja en 3 la característica Co permanente	--	7

24/Normal	Wt Berried Yew	Baya/Ingerir	67Po	Muerte en 1d10 turnos	--	10
25/Extr. difícil	Yavin Girth	Fruto/Ingerir	8Pp	Devilidad, -3 durante 1D10 días.	--	10

Orillas y bancos

To

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extra Difícil	Adder Venom	Veneno/Pasta	75Po	Parálisis 1d100 horas. Fallo test de fortaleza muerte en 1d10 turnos	--	10
2/Muy Difícil	Blade Hemlock	Planta/Pasta	34Po	Incapacidad por 1d10 hrs. Fallo test de fortaleza muerte 1d10 turnos.	--	6
3/Normal	Caranan	Hojas/Ingerir	3Po	Sana 2d4 PDs. Cura inflamaciones. Max uso 10 dosis/día.	0	2
4/Muy Difícil	Golden Cress	Fern/Aplicar	30Po	Sana hemorragias de hasta 5 PDs/turno	0	1
5/Extra Difícil	Gurth-nu-fuin	Virus/Aéreo	34Po	Nauseas severas, -9 actividad	--	3
6/Muy Difícil	Himros	Hojas/Aplicar	55Po	Sana inflamación causada por Pangwood. Sana 2d6 PDs por quemaduras	0	1
7/Fácil	Pangwood	Árbol/Contacto	22Po	-9 por 1d10 días por inflamación en el área de contacto.	--	2
8/Extr. difícil	Phacalus	Raíz/Ingerir	800Po	Incrementa en 1 valor de Int y Ca permanentemente	5	10
9/Normal	Red Fever	Bacteria/Ingerir	12Po	Vómitos y deshidratación durante 1d10 días, -9 a la actividad	--	10
10/Extr. difícil	Sarnumen	Anguila/Líquido	40Po	Mareos, -6 a la actividad por la escena	--	10
11/Muy Difícil	Sha	Flor/Infusión	60Po	Infravisión por 4 turnos, luego diarrea por 1d5 días -3 a la actividad.	0	1
12/Normal	Pplayfoot	Sereal/Infusión	23Po	+3 a la actividad durante la escena	2	4
13/Fácil	Tartiella	Hoja/Quemar	4Pp	Euforia. Todas las características caen -3 durante 1 hora	2	1
14/Normal	Umakilis	Rana/Líquido	33Po	Muerte instantánea e irreparable	--	10
15/Extr. difícil	Water Hemlock	Planta/Líquido	18Po	Espasmos, -12 por 1d10 hrs. Fallo test de fortaleza muerte 1d10 turnos	--	3

Arbustos/Monte bajo/Pastizal

Tamp

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extr. difícil	Angurth	Bacteria/Pasta	67Po	Fiebre y nausea por 2d10 días.	--	2
2/Normal	Athamar	Serpiente/Líquido	42Po	Reduce -6 Co durante 1d10 días	--	10
3/Normal	Camomile	Flor/Infusión	5Pp	Triplica la tasa de curación y duplica horas de sueño durante 2d10 días	4	3
4/Muy Difícil	Ecsasse	Clavo/Infusión	20Po	Inmune a cualquier enfermedad durante 3 meses, -6 a la actividad 1d6 horas	4	8
5/Normal	Galenas	Hoja/Quemar	5Pp	Alucinógeno, -9 a la actividad 1d10 turnos	2	3
6/Difícil	Greneldar	Flor/Aplicar	38Po	Devilidad, -6 actividad por 1d10 días	--	10
7/Extra Difícil	Kargijak	Baya/Pasta	30Po	Sana 20 PDs. Aturde 1d10 turnos	2	3
8/Extra Difícil	Lothningil	Flor/Ingerir	120Po	Cura 1d10 PDs	4	6
9/Fácil	Phoroz	Flor/Infusión	35Po	devilidad -3 por 1d10 hrs.	--	4
10/Shr Folly	Shirilos	Sereal/Infusión	84Po	Sugestionable, -3 a test de autocontrol durante 1d6 días	--	10
11/Fácil	Sweet Galenas	Hoja/Smoke	5Pp	Sedante, -9 a la actividad durante 1d10 turnos	5	7
12/Normal	Vipersweed	Raíz/Infusión	15Po	Antídoto, para Asgurath	3	5

Oceánico/Costas salinas

Tcs

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Ebur	Flor/Ingerir	22Po	Regenera el cerebro	3	4
2/Difícil	Felmather	Hoja/Ingerir	105Po	Habilita comunicación telepática con un amigo. Rehabilita del coma	2	4
3/Muy Difícil	Gylvir	Alga/Ingerir	45Po	Respiración bajo el agua 1d4 horas	3	5
4/Normal	Jitsu	Mejillón/Ingerir	34Po	Veneno de reducción, causa 5d10 PDs	--	5
5/Extra Difícil	Jitsukar	Mejillón/Ingerir	125Po	Asfixia, mata en 1d100 turnos	--	10
6/Fácil	Klynky	Ostra/Aplicar	25Pc	Causa caída del cabello	0	2
7/Extr.difícil	Laurelin	Hoja/Ingerir	999Po	Devuelve la vida luego de hasta 28 días de muerto	3	5
8/Routine	Pentanoth	Quelpo/Infusión	220Po	Coma for 1d4 días.	--	10
9/Normal	Surlok	Pez/Inyectar	46Po	Paraliza dedos de manos y pies (-6 al movimiento)	--	10
10/Muy Difícil	Symk-Arg-Wy	Pez/Ingerir	2Po	Causa la caída del cabello	--	10
11/Routine	Tharm	Quelpo/Aplicar	5tp	Loción autobronceante	0	5
12/Extr. difícil	Ucason	Pasto/Smoke	75Po	Cura la ceguera	2	4
13/Shr Folly	Ul-Ucason	Pasto/Smoke	250Po	Regenera ojos	3	6
14/Difícil	Vessin	Mejillón/Aplicar	30Po	Cura quemaduras en 4 turnos	0	0
15/Difícil	Yavethalion	Fruto/Ingerir	45Po	Sana 2d6 PDs	1	2

Montañas

Tm

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Muy Difícil	Craeg-Curfluin	Planta/Líquido	110Po	Estado de coma. Fallo en test de fortaleza convierte en piedra	--	7
2/Extr. difícil	Daxamas	Hojas/Ingerir	72Po	Afección cardíaca. Muerte en 1d100 días.	--	10
3/Muy Difícil	Faghui	Flor/Infusión	10Mp	Pósima de amor. Pasión y lujuria por 1d100 días.	2	5
4/Normal	Lawrim	Liquen/Pasta	20Po	Debilidad, -3 a la actividad durante 1 día	--	1
5/Normal	Madwort	Hojas/Pasta	32Po	Espasmos, -3 por 1d10 turnos.	--	4
6/Difícil	Wight Orchid	Capullo/Ingerir	210Po	Viaje astral a vuelo de pájaro, duración 3d6 turnos	5	1

Hierba corta

The

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Arnuminus	Hoja/Aplicar	6Pc	Dobra la tasa de curación de torceduras y cartílagos	1	3
2/Fácil	Arunya	Raíz/Infusión	2Pc	Inconsciencia. Cuadruplica las horas de sueño.	8	9
3/Extra Difícil	Blue Eyes	Flor/Infusión	15Po	Amplía la visión, +6 a la percepción e infravisión. Solo 1 dosis diaria	4	6

Pasto alto

Tpa

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Arkasu	Savia/Aplicar	12Po	Sana 2d6 de contusiones. Dobra la tasa de curación heridas específicas.	0	2
2/Normal	Jadaras	Pasto/Infusión	21Po	Calambres, -3 a De durante 1d6 días	--	6
3/Muy Difícil	Rumareth	Hojas/Infusión	125Po	Detiene hemorragias. Causa mareos, -3 a la actividad 1 hora	1	3
4/Fácil	Silmaana	Capullo/Aplicar	4Po	Causa 2d10 PDs y deja cicatrices en el cuerpo	--	9
5/Fácil	Sindoluin	Flor/Ingerir	2Pp	Anticoagulante	0	1

Subsuelo

Ts

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Gramursh	Musgo/Polvo	20Po	Conserva alimntos durante 2 meses. Save horrible	0	1
2/Difícil	Jeggarukh	Murciélago/Pasta	71Po	Causa 1d10 Pds	--	6
3/Difícil	Jegga	Murciélago/Pasta	92Po	Causa 1d100 Pds	--	7
4/Normal	Kujanikapurd	Hongo/Ingerir	80Po	Nutrición por 3 días	0	1

Volcánico

Tvc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Breldiar	Flor/Ingerir	25Po	Trance, -3 a la actividad, +3 a las conjuracions	1	3
2/Fácil	Brorkwilb	Flor/Ingerir	9Po	Permite compartir sueños con un familiar o amigo	7	10

Semi Árido

SA

Grietas y torrentes secos

SAgt

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extra Difícil	Ankii	Baya/Ingerir	100Po	Suplanta 8 hs de sueño, -3 Int durante 8 hs	1	3
2/Normal	Klytun	Raíz/Pasta	53Po	Estado de coma durante 1d10 días	--	5

Bosque de coníferas

SAbc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Muy Difícil	Belramba	Liquen/Infusión	60Po	Repara nervios	3	5

Bosque mixto/caduco

SAbm

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extra Difícil	Telperion	Hoja/Ingerir	100Po	Cura 1d10 PDs	1	3

Arbustos/Monte bajo/Pastizal

SAamp

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Difícil	Kly	Baya/Pasta	154Po	Causa 3D10 PDs, aturdimiento por dolor durante 1d6 días.	--	3
2/Muy Difícil	Marku	Nuez/Ingerir	30Po	Infravisión por 6 hrs.	1	2
	Nelthandon	Planta/Ingerir	1Pc	Induce vomitos en 20 mins, -3 a la actividad	1	2
4/Fácil	Silraen	Planta/Infusión	1Pc	Analgesico, causa sopor -3 a la actividad	2	4

Oceánico/Costas salinas

SACS

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Akbutege	Hoja/Ingerir	3Pp	Cura 1d10 PDs	0	2
2/Normal	Alambas	Pasto/Aplicar	66Pp	Cura 1 mt cuadrado de quemaduras	1	2

3/Fácil	Fiis	Resina/Aplicar	8Pp	Cura 1d6 PDs	0	1
---------	------	----------------	-----	--------------	---	---

Hierba corta

SAhc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Difícil	Dagmathar	Clavo/Infusión	28Po	Sana cartílagos	2	3
2/Muy Difícil	Januk-ty	Raíz/Infusión	110Pp	Recupera del aturdimiento	0	10
3/Muy Difícil	Harfy	Resin/Aplicar	175Po	Detiene cualquier hemorragia inmediatamente	1	2
4/Difícil	Harlindar	Planta/Infusión	50Po	Garantiza los partos exitosos, nutre 1 día	0	1
5/Fácil	Hoak-Foer	Flor/Ingerir	67Po	Cura amnesia y demencia en 1d6 hrs, produce sueño	5	7
6/Extra Difícil	Kaktu	Flor/Líquido	29Po	Perturbación mental, -12 a las conjuraciones	--	1
7/Fácil	Klagul	Capullo/Infusión	27Po	Infravisión por 6hrs semejante a los Elfos	1	2
8/Extr. difícil	Merrig	Espina/Infusión	90Po	Durante 1 escena amplía la percepción +3, De -3	8	11
9/Muy Difícil	Siran	Clavo/Ingerir	80Po	Restaura órganos en 1d6 días	5	7
10/Difícil	Siriena	Pasto/Infusión	70Po	Preserva un cuerpo de la corrupción	4	6
11/Normal	Tukamur	Pasto/Infusión	38Pp	Permite compartir sueños con familiares o amigos	15	10
12/Normal	Vinuk	Raíz/Infusión	12Pp	Recupera 1d10 turnos de aturdimiento	1	10

Pastos altos

SApa

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Cyclic Fever	Tallo/Pasta	12Po	Altas fiebre durante 2d6, delirio, -9 a la actividad	--	10

Subsuelo

SAs

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extra Difícil	Ruth-i-laur	Dragón/Líquido	56Po	Saliva, quemaduras 2d6 PDs por turno, disuelve metales y materia orgánica. 1d3 mts radio	--	4

Volcanico

SAvc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Difícil	Nelisse	Hoja/Infusión	9Pp	Alimenta 1 día, indigesto -6 a la actividad por 1 hora	2	4
2/Extr. difícil	Thurviik	Gas/Gas	85Po	Sueño por 3 horas	--	20

Valdío

SAv

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extra Difícil	Hulmiikak	Hormigas/Pasta	39Po	Pérdida de la vista por 3d10 días.	--	10
2/Extr.difícil	Igturfas	Serpientes/Líquido	17Po	Sangre, devilidad -6 por 10d10 hrs.	--	10
3/Extr. difícil	Ul-Naza	Hoja/Ingerir	430Po	Antídoto universal solo tiene efecto si se aplica durante el día de la aplicación del veneno	1	3

Desértico

SAd

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extr.difícil	Arduvaar	Planta/Infusión	500Po	Antídoto universal	2	20
2/Muy Difícil	Hugburtun	Fruto/Aplicar	180Po	Detiene cualquier hemorragia inmediatamente	1	2

Templado fresco

TF

Grietas y torrentes secos

TFgt

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Joef	Planta/Ingerir	35Po	Trance, permite establecer comunicación mental con un amigo o pariente durante 1 escena	3	6

Bosque de coníferas

TFbc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Difícil	Athelas	Hoja/Infusión	300Po	Cura cualquier afección siempre que sea utilizado por un rey legítimo	3	5
2/Routine	Maiana	Hoja/Infusión	1Pb	Descongestivo	0	1
3/Normal	Muifana	Savia/Líquido	52Po	Contacto con saliva la vuelve ácido, quema el esófago, 3d6 PDs, imposible alimentarse	--	2
4/Muy Difícil	Slagen	Musgo/Aplicar	120Po	Preserva una extremidad de la corrupción	2	4

Bosque mixto/caduco

TFbm

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extr.difícil	Awn	Corteza/Infusión	19Mp	Vuelve a unir una xtremidad amputada	2	10
2/Extra Difícil	Bukandas Bulch	Lobo/Juice	16Pp	Jugo de glándula, causa ataque de asma, -12 a la actividad 1d6 días	--	10
3/Muy Difícil	Dolimor	Hongo/Ingerir	26Po	Muerte en 1d3 horas por insuficiencia cardíaca	--	6

4/Extr. difícil	Gwin-win-Rynd	Murciélago/Líquido	300Po	Parálisis de la cintura hacia abajo	--	2
5/Muy Difícil	Hevik	Hojas/Ingerir	12Pp	Induce a un sueño profundo durante 1d10+10 hrs.	--	9
6/Extr. difícil	Mur	Resina/Aplicar	102Po	Preserva la vida durante 30 días	2	6
7/Difícil	Nimnaur	Araña/Líquido	23Po	Licúa un órgano en 1d10 minutos	--	3
8/Fácil	Rewk	Nódulo/Infusión	9Pp	San 2d10 PDs	0	2
9/Extra Difícil	Slota	Araña/Pasta	36Po	Paralisa al cabo de 1 día, y sobreviene la muerte al cabo de 10 días	--	5
10/Shr Folly	Thembitul	Flor/Ingerir	85Po	Cura enfermedades +3 test de fortaleza contra enfermedad durante 1d10 días	2	4
11/Routine	Thurl	Clavo/Infusión	2Pp	Cura 1d4 PDs	0	2
12/Normal	Vemaak	Avejorjo/Pasta	20Pp	Causa sordera	--	1

Orillas y bancos

TFo

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Attanar	Musgo/Aplicar	8Po	Cura fiebres	0	2
2/Difícil	Arpasur	Capullo/Infusión	30Po	Repara daño muscular	2	4
3/Muy Difícil	Cashdir	Flor/Ingerir	32Po	Antídoto contra veneno muscular	0	4
4/Extr. difícil	Grelnixar	Hojas/Aplicar	120Po	La víctima debe correr hasta morir	--	10
5/Normal	Latha	Tallo/Infusión	9Pp	+3 a test de fortaleza contra enfermedades, cura el resfrío	1	2
6/Fácil	Red Willow	Hoja/Infusión	5Pp	Baja la fiebre	0	1
7/Muy Difícil	Shen	Hoja/Ingerir	27Po	Antídoto para venenos nerviosos	0	4
8/Fácil	Suranie	Baya/Ingerir	2Po	Alivia aturdimiento 3 turnos	0	10

Arbustos/Monte bajo/Pastizal

TFamp

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Normal	Aloe	Hoja/Aplicar	5Pc	Dobra la tasa de curación de quemaduras	0	1
2/Extr. difícil	Boskone	Polvo/Inhalar	78Po	Estimulante, alerta +3 percepción durante 1d4 horas, luego -3 actividad durante 1d4 horas	3	6
3/Extr. difícil	Eddij	Baya/Jugo	900Po	Devuelve la vida si se aplica antes de los 30 días de la muerte	3	6
4/Normal	Klabas	Capullos/Ingerir	250Po	Induce crisis nerviosa, fuera de control por 2d6+2 turnos. -6 a test de autocontrol	--	10

Islas

TFi

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Muy Difícil	Fukavar	Flor/Queimar	230Po	Convoca a un amigo o pariente que se halle a 20 kilómetros o menos	3	6

Oceánico/Costas salinas

TFcs

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Tatharsul	Pan/Ingerir	75Po	Regenera sistema nervioso en 1d10 turnos	2	5

Montaña

TFm

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Muy Difícil	Osamentaset	Raíz/Ingerir	75Po	Triplifica tasa de curación de hueso	1	1
2/Fácil	Dugmuthur	Baya/Ingerir	9Po	Cura 10 PDs instantáneamente	0	2
3/Extra Difícil	Fleabane	Hojas/Aplicar	20Pp	Repelente para insectos	0	1
4/Extr. difícil	Heen	Sereal/Ingerir	30Po	Provoca úlcera estomacal. El PJ se hace intolerante hacia algún alimento a determinar	--	10
5/Extr. difícil	Kaskamak	Hojas/Aplicar	100Po	Ignorar dolor durante 1d10 turnos	--	10
6/Fácil	Mook	Baya/Ingerir	30Po	Antídoto para venenos respiratorios	1	3
7/Fácil	Reglen	Musgo/Infusión	75Po	Cura 3d6 PDs en 1d6 horas	1	3
8/Normal	Rorkandiis	Saliva/Pasta	23Po	Saliva de alcón, disuelve los cartílagos en el área afectada (-9 a la actividad)	--	5
9/Extra Difícil	Wifurwif	Liquen/Ingerir	55Po	Repara nervios	2	4
10/Muy Difícil	Zaganzar	Raíz/Líquido	139Po	Causa 1d10 PDs, convierte el nervio óptico en agua.	--	5

Hierba corta

TFhc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extr. difícil	Bursthelas	Capullo/Infusión	110Po	Repara cuerpos descuartizados	3	5
2/Difícil	Carnerem	Hoja/Aplicar	40Po	Retraza el efecto de un veneno durante 24 hs.	1	7
3/Extra Difícil	Elbens Basket	Raíz/Infusión	10Po	Duplica las acciones de un personaje durante 1 escena. Test de fortaleza paro cardíaco +3	2	4
4/Extra Difícil	Gursamel	Capullo/Aplicar	30Po	Repara huesos	1	3
5/Extr. difícil	Sailcha	Flor/Lucir	50Po	+3 a Ca durante 2d6 días	0	1
6/Fácil	Yaran	Pollen/Ingerir	9Pp	+9 a la percepción olfativa y gustativa durante 1 hr.	1	3

Pastos altos

TFpa

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Fácil	Alshana	Pan/Ingerir	35Po	Infravisión a 100 mts. Durante 1 hora	1	3
2/Fácil	Arlan	Hoja/Aplicar	13Pp	Cura 1D6+3 PDs	0	2
3/Fácil	APp Venom	Ponsoña/Pasta	68Po	miembro afectado -6 a la actividad. Fallo test de fortaleza, pérdida del miembro	--	5
4/Fácil	Kelventari	Baya/Rub	19Po	Cura 1d10 PDs causados por calor	0	1
5/Fácil	Lus	Flor/Pasta	31Po	Causa ceguera temporal 1d6 días. Fallo test de fortaleza, ceguera permanente	--	4
6/Normal	Thrayniis	Líquido/Ingerir	230Po	parálisis luego 3d10 minutos por 10d10 minutos	--	10
7/Fácil	Uraana	Hoja/Pasta	12Po	Causa 3d6 PDs	--	6

Subsuelo

TFs

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Extr. difícil	Carcalen	Musgo/Infusión	100Po	Destruye nervios de una extremidad inutilizándola	--	4
2/Normal	Chrume	Hongo/Ingerir	15Pp	Trance, +3 a la percepción, -3 a De	2	1
3/Extr. difícil	Gartaan	Waters/Ingerir	54Po	Causa hemofilia, todas las hemorragias se duplican	--	15
4/Extr. difícil	Gorfang	Musgo/Líquido	210Po	Disuelve los nervios de 1d4 extremidades a determinar	--	3
5/Difícil	Lemsang	Hongo/Ingerir	4Po	Nutre durante 1 mes	0	1
6/Extra Difícil	Lothfelag	Resin/Ingerir	70Po	Sueno 1d10 hs, fallo test de fortaleza coma 1d10 semanas	--	1
7/Extra Difícil	Lothfelag	Flor/Ingerir	490Po	Devuelve la vida si se aplica antes de los 7 meses de la muerte	1	5
8/Muy Difícil	Madarch	Hongo/Infusión	42Po	Cierra hemorragias y restaura la sangre perdida en 1d10 turnos	1	3
9/Extr.difícil	Moourark	Venom/Pasta	120Po	Ponsoña de murciélago, causa la disolución del esqueleto en 1d10 turnos	--	5
10/Extr. difícil	Nen Calgaien	Raíz/Pasta	35Po	Devilidad y demencia, todas las características se reducen a 10	--	2
11/Muy Difícil	Pelenor	Hongo/Pasta	80Po	Explosión de vasos sanguíneos, hemorragia masiva, muerte en 2d6+2 turnos	--	2

Volcánico

TFvc

#/Dificultad	Hierba	Forma/Prepar	Costo	Efecto	FA	Nv
1/Muy Difícil	Araña Venom	Venom/Pasta	12Mp	Muerte por asfixia en 1d10 turnos	--	10

IV Estereotipos

Esta sección presenta algunos ejemplos de estereotipos pregenerados y detalla el proceso de creación de nuevos estereotipos.

Pasos para la creación de un estereotipo

De un modo sintético, crear un estereotipo de personaje significa adquirir rasgos mediante la inversión de PDs. Detallaremos el proceso paso por paso:

1er. Paso → Cálculo del total de PDs

Para obtener el total de PDs de un estereotipo se deben asignar 15 PDs por cada nivel inicial del personaje. El nivel será determinado en base a tipo de personaje que se desea obtener.

Por ejemplo: un *humano campesino* de nivel 5 tendrá inicialmente $15 \times 5 = 75$ PDs para distribuir en rasgos.

2do. Paso → Seleccionar raza y concepto

La raza y el concepto, es decir, lo que el personaje es (humano campesino, noble, elfo silvano, etc.) acabarán por definir con qué ventajas y desventajas el personaje contará. También terminará ajustando el nivel de comienzo del estereotipo. Se acepta que las razas mas longevas comiencen a un nivel superior para representar la mayor experiencia de vida adquirida en términos de rasgos.

3er. Paso → Adquisición de rasgos

Consisten en distribuir los PDs entre los rasgos del personaje o agregar nuevos, según el perfil que desee darle. Solo se debe tener en cuenta que no se debe variar el total de PDs invertidos respecto del total de PDs originales, ni uno mas, ni uno menos.

A su vez, es posible colocar una característica por debajo del 10 para obtener PDs extra, 2 PD por cada punto por debajo de 10. Otra forma de obtener PDs extra es agregando defectos al personaje (ver **Apéndice B**).

Los costos en PDs de cada rasgo son los siguientes:

Rasgo	Costo PDs
Característica	2
Habilidades	1
Opciones de historial	2

La inclusión de equipo en el estereotipo sigue las mismas pautas que la creación del PJ: se debe adquirir la opción de historial 'Recursos' a nivel equivalente al valor del equipo que se pretende incluir.

4to. Paso → Cálculo de rasgos derivados

Elfo Silvano J.R.R. Tolkien

El Elfo Silvano habita los bosques encantados de la Tierra Media de J.R.R. Tolkien. Seres de encanto sobrenatural, de gran espírituales y gran disposición para las artes.

También son temibles guerreros, especialmente con el arco y la flecha. Capaces de movilizarse entre la floresta sin ser detectados y ver en la oscuridad a cielo abierto.

Dotados de un sutil poder que los hace inmortales e inmunes a las enfermedades. Un elfo solo puede morir de muerte violenta o por inanición, pero no por la edad, ya que una vez llegados a la adultez, dejan de envejecer. Otra forma en que un elfo puede dejar de existir es por su propia voluntad de abandonar el mundo.

Los elfos son magos por naturaleza. Todo elfo utiliza la magia en la vida cotidiana, no necesitan asistir a academias o ser instruidos especialmente para eso, simplemente forma parte de su cultura.

Las mareas del tiempo han marcado la decadencia de los elfos, quienes ya habiendo perdido la voluntad de subsistir montan guardia en sus últimas moradas ocultas ante el advenimiento del mal y la batalla final.

Características

Característica	Valor	Esp	Valor	BR	BA
Fuerza	14	0	14	+2	3
Destreza	16	+2	18	+4	4
Constitución	13	0	13	+1	3
Inteligencia	12	0	12	+1	3
Sabiduría	14	+2	16	+3	4
Carisma	10	0	10	0	2
					38

Habilidades

Habilidad	Valor	Esp.	Car.	BR	Total
Arma proy.	3	+2	De	+4	9
Atletismo	4	+2	Fu	+2	8
Camuflaje	3	+2	Sa	+3	8
Sigilo	3	+2	De	+4	9
Trepar	3	+2	De	+4	9
Arma filo	2		Fu	+2	4
Arma asta	3		Fu	+2	5
Artesanía	3		De	+4	7
Música	1		Ca	0	1
Cultura Orcos	3		In	+1	4
Cult.Hombres	2		In	+1	3
Herbolaria	3		In	+1	4
Percepción	4		Sa	+3	7
Rastrear	3		Sa	+3	6
Supervivencia	3		Sa	+3	6
Senda magia A	6		Sa	+3	9
					57

Elfo silvano
J.R.R. Tolkien

Nivel 7	XP 105
---------	--------

Raza	Elfo
PV	33
Defensa	18
Acciones/turno	3
CMM	14
CMB	5

Historial

Opción	Vi/De/Mc	Nivel
Inmortal	Mc	0
Recursos	Vi	3
Visión noctur.	Vi	1
		8

Inventario

Objeto	Costo	
Arco largo	100	
Ropa	15	
Daga	5	
		120

Capacidad de carga

Ligera	26,3
Media	52,5
Pesada	79,3

Enano J.R.R. Tolkien

Los temibles guerreros enanos de la tierra media de J.R.R. Tolkien habitaban en las raíces de las antiguas montañas. Hábiles en la guerra como en la artesanía los enanos fueron el primer pueblo en desarrollar piezas de ingeniería. Inigualables en la forja, la orfebrería y el trabajo en piedra, los enanos fueron grandes artistas y comerciantes.

Desafortunados acontecimientos los enemistaron primero con los elfos, por causa del orgullo y la avaricia. El advenimiento del mal los envió a reinos de exilio. Las antiguas mansiones subterráneas construidas por los señores enanos de antaño ahora madrigueras de orcos y toda clase de bestias, siguen albergando secretos que permanecerán enterrados por las siguientes edades.

Siendo cada vez menos los enanos son reservados y tienen sus fuerzas concentradas en la defensa de sus últimos bastiones.

Características					
Característica	Valor	Esp	Valor	BR	BA
Fuerza	14	+2	16	+3	4
Destreza	12		12	+1	3
Constitución	16	+2	18	+4	4
Inteligencia	14		14	+2	3
Sabiduría	10		10	0	0
Carisma	10	-2	8	-1	0
					32
Habilidades					
Habilidad	Valor	Esp.	Car.	BR	Total
Armadura	5		Fu	+3	8
Arma cont.	3	+2	Fu	+3	8
Atletismo	4		Fu	+3	7
Sigilo	2		De	+1	3
Arma filo	2		Fu	+3	5
Artesanía	6	+2	De	+1	9
Cultura Orcos	4		In	+2	6
Pelea	5		Fu	+3	8
Percepción	4		Sa	0	4
Supervivencia	4		Sa	0	4
Trampas	4	+2	In	+2	8
Intimidar	3	+2	Ca	+2	7
					44

Enano	
J.R.R. Tolkien	
Nivel 6	XP 90

Raza	Enano
PV	33
Defensa	12
Acciones/turno	2
CMM	13
CMB	4

Historial		
Opción	Vi/De/Mc	Nivel
Avaricia	De	4
Visión noctur.	Vi	4
Recursos	Vi	3
		6

Inventario	
Objeto	Costo
Cota de malla	100
Dinero Po	10
Masa ligera	8
Cuerda	2
	120

Capacidad de carga	
Ligera	34,4
Media	69,3
Pesada	104,2

Dunedain J.R.R. Tolkien

La noble estirpe desheredada vaga por la tierra en busca de su destino. Habiendo dejado atrás el reino de Arnor y habiendo cedido el gobierno a los senescales, los Dunedain del reino perdido de Númenor se ha vuelto un pueblo rústico sin tierra que vive en los márgenes de las tierras pobladas y a la vez a forjado alianzas con los elfos.

Si bien aparentan ser humanos comunes los Dunedain descienden de una antigua estirpe de hombres procedentes de Númenor. La sangre que corre por sus venas es noble y por eso son más longevos que los humanos comunes.

Sin embargo el pueblo Dunedain se ha ido mestizando. Son pocos y cada vez menos los Dunedain de noble estirpe, los que ante la desaparición de su estirpe harán lo necesario para recuperar sus dominios legítimos.

Van y vienen por las tierras desabitadas llevando correos, estudiando los territorios, vigilando al enemigo oscuro, preparándose para la última batalla contra el mal.

Características					
Característica	Valor	Esp	Valor	BR	BA
Fuerza	14	0	14	+2	2
Destreza	12	0	12	+1	3
Constitución	14	0	14	+3	4
Inteligencia	12	0	12	+3	4
Sabiduría	14	0	14	+2	2
Carisma	10	0	10	+3	4
Habilidades					
Habilidad	Valor	Esp	Car.	BR	Total
Arma filo	3	+2	Fu	+2	7
Arma proy.	4		De	+1	5
Atletismo	3	+2	Fu	+2	7
Empatía	3		Sa	+2	5
Pelea	2		Fu	+2	2
Percepción	4		Sa	+2	6
Equitación	3		De	+1	4
Primeros aux.	3		De	+1	4
Herbolaria	5	+2	In	+1	8
Rastrear	5		Sa	+2	7
Sigilo	2		De	+1	3
Supervivencia	5		Sa	+2	7
Trepar	4		D	+1	5
Corte	3		Ca	0	3
Ley y política	3		In	+1	4
					52

Dunedain	
J.R.R. Tolkien	
Nivel 6	XP 90

Raza	Humano
PV	27
Defensa	12
Acciones/turno	2
CMM	13
CMB	4

Historial		
Opción	Vi/De/Mc	Nivel
Contacto	Vi	2
Aliado	Vi	1
Misión	De	2
Marginal	De	2
Recursos	Vi	1
		0

Inventario	
Objeto	Costo
Ropa de viaje	10
Espada ancha	30
Hierbas 6 niveles	0
	40

Capacidad de carga	
Ligera	17,9
Media	39,9
Pesada	58,9

Hobbit J.R.R. Tolkien

Alegres hombrecillos, semejantes a niños, los Hobbits tienen la mitad de la talla de un humano normal, aunque no son enanos, ya que las proporciones de su cuerpo son idénticas a las del humano normal. La única diferencia anatómica es el tamaño y la cantidad de pelo en los pies, lo que les permite andar sin zapatos sin dejar huellas.

Dado su carácter alegre y jovial, es muy común que estos inefables seres sean el centro de atención en las tabernas las raras veces que salen de su país, La Comarca. Su pequeño y frágil aspecto no debe engañarnos: son extraordinariamente resistentes y son especialmente inmunes a las fuerzas mágicas.

No está claro el origen de este singular pueblo, se supone que con el correr de los siglos migraron hacia el oeste a través de las montañas nubladas. Han sido capaces desarrollar un comercio y una urbanidad que pocos pueblos han podido.

Características					
Característica	Valor	Esp	Valor	BR	BA
Fuerza	10	-2	8	-1	2
Destreza	12	0	12	+1	3
Constitución	14	+2	16	+3	4
Inteligencia	14	+2	16	+3	4
Sabiduría	10	0	10	0	2
Carisma	14	+2	16	+3	4
					22

Habilidades					
Habilidad	Valor	Esp.	Car.	BR	Total
Actuar	2	+2	Ca	+3	5
Empatía	3	+2	Sa	0	2
Esquivar	4	+2	De	+1	7
Sigilo	4	+2	De	+1	7
Atletismo	4		Fu	-1	3
Artesanía	2		De	+1	3
Percepción	4		Sa	0	4
Trampas	3		In	+3	6
Música	4		Ca	+3	7
Persuasión	2		Ca	+3	5
Herbolaria	2		In	+3	5
Cultura Orcos	3		In	+3	6
Academicismo	1		In	+3	4
					38

Hobbit	
J.R.R. Tolkien	
Nivel 5	XP 75

Raza	Humano
PV	28
Defensa	2
Acciones/turno	2
CMM	13
CMB	4

Historial		
Opción	Vi/De/Mc	Nivel
Recursos	Vi	1
Resistencia a la magia	Vi	3
		8

Inventario	
Objeto	Costo
Ropa	20
Dinero Po	20
	40

Capacidad de carga	
Ligera	
Media	
Pesada	

Humano campesino

La gran mayoría de las personas que vivieron durante los mil años que duró el medioevo europeo pertenecieron a esta clase. Gentes rústicas habitantes de villas y aldeas rurales, eran trabajadores de la tierra, usualmente vinculados a un señor feudal que los consideraba su propiedad.

Estas personas eran simples, carecían de instrucción y vivían vidas difíciles, llenas de penalidades. Sin contar las pestes, la mortalidad en los primeros 10 años de vida era muy alta. Los que sobrevivían a la pubertad eran personas de singular resistencia. Mucho tiene que ver la pobre alimentación que recibían, ya que la economía era básicamente agrícola y los métodos de cultivo eran totalmente ineficaces.

Si bien la carencia de instrucción, estas personas poseían un acervo de tradición de muchas generaciones. Estaban en constante relación con la naturaleza y conocían sus secretos. Los bosques les proporcionaban caza para lo cual aprendían el manejo del arco y no temían a la fronda.

Características					
Característica	Valor	Esp	Valor	BR	BA
Fuerza	12	0	12	+1	3
Destreza	14	0	14	+2	3
Constitución	12	0	12	+1	3
Inteligencia	10	0	10	0	2
Sabiduría	12	0	12	+1	3
Carisma	10	0	10	0	2
					20

Habilidades					
Habilidad	Valor	Esp.	Car.	BR	Total
Armas filo	1	+2	Fu	+1	4
Armas proy.	4		De	+2	6
Atletismo	4	+2	Fu	+1	7
Esquivar	2		De	+2	4
Pelea	2		Fu	+1	3
Percepción	4		Sa	+1	5
Equitación	4	+2	De	+2	6
Rastrear	4		Sa	+1	5
Sigilo	4		De	+2	6
Supervivencia	4		Sa	+1	5
Trepar	4		De	+2	6
Artesanía	2		De	+2	4
Herbolaria	4		In	0	4
Arma cont.	4		Fu	+1	5
					47

Humano campesino	
Nivel 5	XP 75

Raza	Humano
PV	23
Defensa	14
Acciones/turno	2
CMM	13
CMB	4

Historial		
Opción	Vi/De/Mc	Nivel
Contacto	Vi	1
Recursos	Vi	1
		4

Inventario	
Objeto	Costo
Arco corto	20
Daga	5
Dinero Po	15
Ropa	0
	40

Capacidad de carga	
Ligera	19,9
Media	39
Pesada	58,9

Humano burgués

Las ciudades medievales usualmente estaban circundadas con murallas también llamados burgos, que servían de defensa contra el invasor. Aquellos que las habitaban formaban una clase social separada del campesinado.

Principalmente eran mas independientes del feudo. Además desarrollaban el comercio y la artesanía. El nivel de vida era mejor que el promedio de la época, y esto se traducía en una mejor alimentación y una menor mortalidad.

Sin embargo, amén de las ventajas, los burgueses debían frecuentemente tomar las armas para la defensa de la ciudad que contenía siempre los mas interesantes botines para el pillaje. Muchos eran reclutados para la guardia y por consiguiente poseían mejor equipamiento.

Características					
Característica	Valor	Esp	Valor	BR	BA
Fuerza	14	0	14	+2	3
Destreza	12	0	12	+1	3
Constitución	14	0	14	+2	3
Inteligencia	10	0	10	0	2
Sabiduría	9	0	9	0	2
Carisma	12	0	12	+1	3
					22

Habilidades					
Habilidad	Valor	Esp.	Car.	BR	Total
Armas filo	3	+2	Fu	+2	7
Armas proy.	1		De	+1	2
Atletismo	2	+2	Fu	+2	6
Callejeo	3		Sa	0	3
Pelea	2		Fu	+2	4
Persuasión	2		Ca	+1	3
Equitación	6	+2	De	+1	9
Artesanía	3		De	+1	4
Arma cont.	2		Fu	+2	4
Corte	1		Ca	+1	2
					25

Humano burgués	
Nivel 5	XP 75

Raza	Humano
PV	28
Defensa	12
Acciones/turno	2
CMM	13
CMB	4

Historial		
Opción	Vi/De/Mc	Nivel
Acreeador	De	1
Recursos	Vi	7
		12

Inventario	
Objeto	Costo
Escudo ligero	9
Daga	5
Espada ancha	30
Caballo de guerra ligero	150
Camisa de malla	75
Dinero Po	11
	280

Capacidad de carga	
Ligera	26,3
Media	52,5
Pesada	79,3

Mago

Incansables investigadores de lo oculto, buscadores sedientos de poder que intentan dominar para su beneficio el poder de la naturaleza y sus elementos. Los magos hechiceros que basan su poder en la manipulación de los 4 elementos de la naturaleza. Pasan sus vidas dedicados a la erudición reclusos en academias, lo cual significa que concentran sus energías en el aprendizaje de lo oculto.

A menudo el mago suele tener una personalidad retraída dado su escaso roce social en sus largos años de reclusión. Eso unido al desprecio que suelen sentir ellos por el resto de los mortales ignorantes y simplones los hace extraños.

Características					
Característica	Valor	Esp	Valor	BR	BA
Fuerza	10	0	10	0	2
Destreza	10	0	10	0	2
Constitución	12	0	12	+1	3
Inteligencia	14	0	14	+2	3
Sabiduría	14	0	14	+2	3
Carisma	12	0	12	+1	3
					24

Habilidades					
Habilidad	Valor	Esp.	Car.	BR	Total
Armas filo	1	+2	Fu	0	3
Atletismo	0	+2	Fu	0	2
Corte	1		Ca	+1	2
Equitación	1	+2	De	0	3
Percepción	2		Sa	+2	4
Conjuraciones	7		In	+2	9
Meditar	4		Sa	+2	6
Objetos mágicos	4		In	+2	6
					20

Conjuraciones	
Nivel místico 4 elementos	1
Nivel místico 4 elementos	1
Nivel místico 4 elementos	1
Nivel místico 4 elementos	1
16	

Mago Humano	
Nivel 4	XP 60

Raza	Humano
PV	20
Defensa	10
Acciones/turno	2
CMM	12
CMB	3
PGs	6 / 6

Historial		
Opción	Vi/De/Mc	Nivel

Inventario	
Objeto	Nivel
Ropa	0
	0

Capacidad de carga	
Ligera	14,9
Media	29,9
Pesada	45,3

Sacerdote

El sacerdote es aquel que se ha consagrado a servir a la divinidad. Desde el cura a la pitonisa, estos personajes dedican su vida a un dios, el cual es a su vez fuente de poder. Los rituales y obligaciones religiosas para con el dios han de ser observados para no despertar su ira y obtener su favor.

Un sacerdote puede ser un ermitaño dedicado a la contemplación o puede vivir inserto en una comunidad como agente de la divinidad en la tierra o como servidor del pueblo, socorriendo a los necesitados, sanando o enseñando. El sacerdote es muchas veces depositario del conocimiento y la tradición y se le conceden lugares de honor.

Características					
Característica	Valor	Esp	Valor	BR	BA
Fuerza	8	0	10	-1	2
Destreza	10	0	10	0	2
Constitución	14	0	12	+2	3
Inteligencia	14	0	14	+2	3
Sabiduría	14	0	14	+2	3
Carisma	12	0	12	+1	3
					24

Habilidades					
Habilidad	Valor	Esp.	Car.	BR	Total
Armas filo		+2	Fu	-1	1
Atletismo		+2	Fu	-1	1
Equitación		+2	De	0	2
Herbolaria	4		In	+2	6
Percepción	2		Sa	+2	4
Conjuraciones	6		In	+2	8
Meditar	4		Sa	+2	6
Objetos mágicos	4		In	+2	6
					36

Conjuraciones	
Nivel místico Canales	1
Nivel místico Canales	1
Nivel místico Canales	1
Nivel místico Canales	1
16	

Sacerdote	
Humano	
Nivel 4	XP 60

Raza	Humano
PV	20
Defensa	10
Acciones/turno	1
CMM	12
CMB	3
PGs	6 / 6

Historial		
Opción	Vi/De/Mc	Nivel

Inventario	
Objeto	Nivel
Ropa	0
	0

Capacidad de carga	
Ligera	11,8
Media	24
Pesada	36,2

A Apéndice Habilidades

Este apéndice presenta una lista completa de las habilidades contempladas por la mecánica narrativa. Seguidamente se detalla cada habilidad por separado y sus competencias. Entre paréntesis se incluyen el tipo de habilidad junto con la característica relacionada a la misma.

Lista completa de habilidades

Nombre	Tipo	Car	Estereotipos
Academicismo	Conocimiento	In	
Actuar	Innata	Ca	
Agilidad manual	Innata	De	
Armadura	Entrenamiento	Fu	
Armas de filo	Entrenamiento	Fu	
Armas de proyectiles	Entrenamiento	De	
Armas de asta	Entrenamiento	Fu	
Armas contundentes	Entrenamiento	Fu	
Artesanía	Entrenamiento	De	
Atletismo	Innata	Fu	
Callejeo	Innata	Sa	
Camuflaje	Innata	Sa	
Corte	Innata	Ca	
Conjuraciones	Conocimiento	In	Mágicos
Cultura	Entrenamiento	In	
Empatía	Innata	Sa	
Equitación	Entrenamiento	De	
Esquivar	Innata	De	
Herbolaria	Entrenamiento	In	
Intimidar	Innata	Ca	
Leer y escribir	Entrenamiento	In	
Liderazgo	Innata	Ca	
Medicina	Conocimiento	In	
Meditar	Conocimiento	Sa	Mágicos

Música	Entrenamiento	Ca
Pelea	Innata	Fu
Objetos mágicos	Conocimiento	In mágicos
Percepción	Innata	Sa
Persuasión	Innata	Ca
Primeros auxilios	Entrenamiento	De
Rastrear	Innata	Sa
Seducción	Innata	Ca
Sigilo	Innata	De
Supervivencia	Innata	Sa
Trampas	Entrenamiento	In
Trepar	Innata	De

Detalle

Academicismo (Conocimiento | In) : confiere al personaje formación académica en cultura, ciencias y artes en general. Permite conocer el manejo y búsqueda de información en una biblioteca.

Actuar (Innata | Ca) : pretender algo que no es, como por ejemplo parece dormir, estar herido, etc. Esta habilidad incluye cambiar la apariencia mediante el disfraz.

Agilidad manual (Innata | De) : permite vaciar bolsillos de un incauto sin que este lo note, tomar y ocultar objetos sin ser visto, etc.

Armadura (Entrenamiento | Fu) : utilización del blindaje, como colocarlo y quitarlo, como moverse con él, ponerse de pie luego de haber caído al suelo, trepar a la montura.

Armas de filo (Entrenamiento | Fu) : utilizar toda clase de armas de filo.

Armas de proyectiles (Entrenamiento | De) : permite utilizar armas de proyectiles.

Armas de asta (Entrenamiento | Fu) : empleada para utilizar armas de asta.

Armas contundentes (Entrenamiento | Fu) : empleada para utilizar armas contundentes.

Artesanía (Entrenamiento | De) : capacita al personaje para realizar trabajos manuales como carpintería, herrería, etc.

Atletismo (Innata | Fu) : representa la condición física del persona, su grado de preparación física, su entrenamiento. Incluye maniobras de saltar, correr, nada, arrojar, etc.

Callejeo (Innata | Sa) : confiere al personaje sentido de común para moverse en los bajos fondos de las villas y burgos. Facilita la interacción y la obtención de información.

Camuflaje (Innata | Sa) : permite al personaje mimetizarse con el medio ambiente u ocultar de esta misma forma objetos.

Conjuraciones (Conocimiento | In) : da acceso a adquirir conjuraciones y utilizarlas

Corte (Innata | Ca) : confiere destrezas para manejarse en una corte de la noble, cualquier sea su rango, modales, diplomacia, etc.

Cultura (Entrenamiento | In) : confiere conocimientos sobre un pueblo o raza en particular. El personaje deberá adquirir esta habilidad separadamente por cada pueblo sobre el que desee conocer.

Disfraz (Innata | Ca) : el personaje puede modificar su apariencia y pasar por ser algo o alguien, mediante uso de ropas, maquillaje, etc.

Empatía (Innata | Sa) : el personaje ‘lee’ las emociones de su interlocutor y es capaz de detectar nerviosismo, mentira, miedo, etc. Los test que emplean esta habilidad son *ocultos*.

Equitación (Innata | De) : permite al personaje montar animales.

Nivel 1 – bajar y subir de la montura

Nivel 4 – galopar

Nivel 6 – combate montado

Esquivar (Innata | De) : aumenta las posibilidades de eludir ataque cuando se rehúsa el combate o cuando es necesario eludir un ataque a distancia de un objeto como una roca lanzada. Esta habilidad no permite eludir ataques de armas de proyectiles o proyectiles mágicos.

Herbolaria (Entrenamiento | In) : hallar, utilizar y reconocer hierbas de uso medicinal, narcóticas, venenos, etc. El personaje reconocer las hierbas de nivel igual o inferior al rango en la habilidad Herbolaria.

Intimidar (Innata | Ca) : el personaje puede influenciar a otros personajes mediante la amenaza para obtener lo que de ellos desee. Puede emplearse en un interrogatorio.

Leer y Escribir (Entrenamiento | In) : permite al personaje leer y escribir en un idioma en particular. El personaje deberá adquirir esta habilidad por cada idioma que desee conocer.

Liderazgo (Innata | Ca) : el personaje puede influenciar a otros personajes cuando se hallan en masa valiéndose de su carisma para obtener de ellos lo que desee; capacidad retórica del personaje.

Medicina (Conocimiento | In) : incluye *Primeros Auxilios*, permite curar, cirugía, tratar enfermedades, herbolaria, etc.

Meditar (Conocimiento | Sa) : permite la recuperación de Gnosis.

Música (Entrenamiento | Ca) : utilización de instrumentos musicales y poesía.

Objetos mágicos (Conocimiento | In) : permite investigar y manipular objetos que contengan conjuraciones implantadas u otorguen poder.

Pelea (Innata | Fu) : habilidades de lucha a mano limpia cuerpo a cuerpo.

Percepción (Innata | Sa) : representa la capacidad del personaje para percibir el medio ambiente, su capacidad de estar alerta y la habilidad de hallar objetos o detalles. Los test que emplean esta habilidad son *ocultos*.

Persuasión (Innata | Ca) : facilidad que tiene un personaje de convencer a su interlocutor de su punto de vista.

Primeros auxilios (Entrenamiento | De) : permite estabilizar hemorragias, curar heridas y entablillar extremidades fracturadas. No provee cuidados médicos. Cada punto de hemorragia en una herida suma +2 a la dificultad en el test de Primeros Auxilios (dif. Básica 10).

Rastrear (Innata | Sa) : permite encontrar y descifrar los rastros de pisadas e indicios dejados por otros personajes, seres animados u objetos.

Seducción (Innata | Ca) : capacidad de obtener favores sexuales de otros personajes.

Sigilo (Innata | De) : el personaje es capaz de moverse y actuar sin hacer ruidos, o bien hacer al moverse ruidos que se confundan con los sonidos habituales del entorno.

Supervivencia (Innata | Sa) : permite al usuario hacer lo necesario para sobrevivir en el medio ambiente. Incluye encender fuego, conseguir comida, pronosticar el clima, orientarse, etc.

Trampas (Entrenamiento | In) : permite montar o desactivar mecanismos de trampas, detectarlas y conocer su funcionamiento.

Trepar (Innata | De) : permite trepar y asirse sobre superficie verticales con irregularidades o sortear obstáculos. También realizar saltos, amortiguar caídas y en general maniobras que pongan en juego el equilibrio como caminar sobre una viga o una cornisa.

B Apéndice Opciones de historial

Lista de marcas

Concepto	Descripción y efectos	Estereotipos
Inmortal	El personaje no envejece y es inmune a las enfermedades y venenos. El tiempo pasa muy lentamente para él. Siente des apego por los bienes materiales y creen que tiene un destino marcado ante el cual se rendirá cuando crea haberlo alcanzado (seleccionar).	Elfo silvano
Transparente a la magia	El personaje es inmune a los efectos de la magia cuando estos le sean desfavorables. A la vez el personaje es incapaz de realizar magia	

Lista de virtudes

Concepto	Descripción y efectos	Estereotipos
Aliado nivel libre	Otorga al PJ un aliado al que podrá recurrir cuando lo desee para obtener ayuda en un asunto en particular. La calidad del aliado es relativa al nivel del virtud	
Contacto nivel libre	Se trata de un informante relativo al nivel que sea aportará una información mas o menos significativa en el momento en el que el personaje lo solicite.	
Contorcionismo nivel libre	La contextura muscular del PJ es inusualmente flexible y le permite deslizarse por pasadizos estrechos. Otorga +2 x nivel en todas las maniobras que involucren contorsionar el cuerpo.	

Deudor nivel libre	El personaje es acreedor dinero o un favor a alguien a quien podrá reclamar su deuda. La importancia de la deuda es la relativa al nivel.	
Idioma	El personaje habla y comprende un idioma en particular. Esto implica que pueda leer y escribir este idioma, para ello se requiere la habilidad 'leer y escribir'.	
Idioma 1	El personaje es capaz de comprender y comunicar ideas básicas en un idioma en particular.	
Idioma 2	El personaje es capaz comprender y hablar fluidamente un idioma en particular, aunque se nota claramente su acento extranjero.	
Idioma 3	El personaje es capaz de comprender y hablar fluidamente un idioma en particular sin diferenciarse de quien lo habla desde su nacimiento.	
Ignorar dolor nivel libre	Permite al personaje ignorar su penalización al recibir daños y dolor evitando el aturdimiento. El personaje anula puntos 2 de penalización por cada nivel de elegido.	
Recursos Nivel libre	El personaje posee recursos materiales equivalentes a 40 po por nivel, en bienes, propiedades, armas, pertrechos o moneda corriente.	
Resistencia a la magia nivel libre	El personaje es inmune a los efectos de la magia cuando estos les son dañosos. Posee +2 por cada nivel elegido en todos los test de salvación contra magia.	Hobbit, Enano
Visión nocturna Nivel 1	Ver en la oscuridad bajo la luz de la luna o las estrellas	Elfo, Enano, Hobbit
Visión nocturna Nivel 2	Ver en la oscuridad dentro de cuevas sin luz.	Enano

Lista de defectos

Concepto	Descripción y efectos	Estereotipos
----------	-----------------------	--------------

Acreeador nivel libre	El personaje adeuda dinero o un favor a alguien quien se presentará a cobrar lo adeudado a criterio del DJ. La perseverancia del acreeador es la relativa al nivel.
Adicción a droga nivel libre	El personaje padece adicción o dependencia a una sustancia, lo cual lo obliga a hacer lo que sea necesario para conseguir la sustancia a la que es adicto o dependiente. Para dominar su adicción el personaje debe superar un test de autocontrol de dificultad $12 + 2 \times \text{nivel}$ seleccionado.
Avaricia Nivel 2	El personaje no puede resistir el deseo obtener y acumular riquezas, las cuales se convierten en una obsesión.
Desagradable nivel libre	El portador de este defecto posee algún defecto físico que lo hace desagradable, por ejemplo rostro marcado, mal olor, malformaciones, etc. El personaje tendrá (-2) de penalización por nivel elegido en test de maniobras de interacción.
Enemigo jurado nivel libre	El PJ tiene un enemigo jurado que tomará parte en la crónica a criterio del DJ lo disponga causando problemas al personaje. La magnitud del problema y la perseverancia del enemigo son relativas al nivel del defecto.
Marginal nivel libre	El personaje vive al margen de la sociedad y es considerado indeseable. Todo contacto con el ámbito en donde el personaje es considerado marginal tendrá -2 de penalización por nivel elegido en test de maniobras de interacción. Es obligatorio realizar un test interacción cada vez que el personaje toma contacto con el medio donde es marginal.
Renguera nivel libre	El PJ es rengo de un pierna y se desplaza con mucho trabajo agregando dificultad a todas la maniobras que impliquen movimiento. Agrega $+2 \times \text{nivel}$ a la dificultad en maniobras que impliquen movimiento

Servidumbre nivel 2	El portador de este defecto posee una obligación de servidumbre o debe lealtad a una persona, un feudo o alguna institución.	Humanos
---------------------	--	---------

V Mecánica de la magia

El personaje mágico

Cualquier estereotipo de personaje que cuente con la habilidad *conjuraciones* tiene acceso a la magia y es considerado mágico. Los personajes que utilizan magia deberán realizarse a partir de estos estereotipos.

Existen también otras habilidades a las cuales no todo estereotipo que tenga acceso a la magia podrá utilizar, esto marca la diferencia entre estereotipos mágicos y semi-mágicos, estos últimos con acceso limitado al uso de la magia.

A continuación se detallan las habilidades propias de la magia:

Conjuraciones (Conocimiento In) :	Da acceso a adquirir conjuraciones y utilizarlas
Meditar (Conocimiento Sa) :	Permite la recuperación de Gnosis
Objetos mágicos (Conocimiento In) :	Permite investigar y manipular objetos que contengan conjuraciones implantadas u otorguen poder.

Como se ve y se verá luego, Sa e In son los rasgos más importantes para un personaje que pretende utilizar la magia.

Rasgos derivados

Gnosis

Gnosis es el poder que el personaje mágico utilizar para realizar sus conjuraciones. La Gnosis se mide en puntos de Gnosis (en adelante PGs). Cada personaje posee una cantidad limitada de PGs que consume al realizar conjuraciones y recupera descansando o meditando.

Calculo de los PGs potenciales de un personaje:

$$\text{Nivel del personaje} + \text{BR Sa} = \text{PGs}$$

La máxima cantidad de PGs que un personaje posee se denominan PGs *potenciales* y los PGs que actualmente posee son los PGs *temporales* cuya cantidad disminuye con la realización de las conjuraciones y aumenta con el descanso y la meditación.

Puntos de favor

Representa los términos en que un personaje se halla con su fuente de poder. Al igual que ocurre con los PGs, los hay temporales y potenciales. Cuantos menos puntos temporales de favor tenga un personaje más desencontrado estará con su fuente de poder y la utilización de conjuraciones será más complicada.

Calculo de los Puntos de Favor potenciales de un personaje:

$$BR Sa \times 2 = \text{puntos de favor}$$

Como hacer magia

Conjuraciones

Los tipos de efectos mágicos que un personaje puede crear se denominan conjuraciones y su utilización es el acto concreto de realizar la magia. Los efectos se encuentran agrupados en *conjuraciones*.

Las conjuraciones deben tratarse como habilidades no abiertas, ciertas conjuraciones solo pueden ser utilizadas por ciertos estereotipos. Al igual que las habilidades deben ser adquiridas con PDs al momento de crear el personaje o al momento en que un personaje pasa de nivel.

Tipos de conjuraciones

Las conjuraciones pueden clasificarse como taumaturgia o como rituales.

La taumaturgia significa 'obrar milagros' y permite en un solo turno de preparación, realizando los gestos adecuados obtener un efecto determinado. Son instantáneas.

Los rituales son complejos y precisos procesos en donde intervienen gestos, formas, danzas, objetos y personajes. Suelen requerir mayor cantidad de PGs que la taumaturgia y su elaboración puede llevar horas, días o semanas. Los efectos conseguidos a su vez son más espectaculares.

Niveles místicos

Cada conjuración se manifiesta en variantes del efecto mágico principal que está señalado por niveles místicos, desde el primero al quinto. Al adquirir conjuraciones, el personaje invierte PDs en una conjuración como si fuera una habilidad para obtener niveles místicos de la misma. Cada 4 rangos invertidos en la conjuración se adquiere un nuevo nivel místico en orden del primero al quinto. Cada rango cuesta 2 PDs.

En resumen

4 rangos	Nivel I
8 rangos	Nivel II
12 rangos	Nivel III
16 rangos	Nivel IV

20 rangos

Nivel V

Al igual que ocurre con las habilidades el personaje puede ir invirtiendo PDs en las conjuraciones a medida que va pasando niveles.

Por ejemplo una conjuración denominada 'Ilusiones':

Ilusiones

Esta conjuración crea ilusiones para engañar a los sentidos de los personajes que se hallen en la escena.

- I. Crear una escena inmóvil o un espejismo.
- II. Ídem anterior, pero es posible añadir a la ilusión un espejismo como sonido u olor por cada PG extra invertido. Duración: la escena. Área: 6 mts.
- III. Crear una imagen de un objeto o ser vivo que podrá tener movimiento. Duración: concentración. Alcance: 30 mts
- IV. Ídem anterior, pero es posible añadir el espejismo del sonido u el olor por cada PG extra invertido.
- V. Ídem anterior, pero es posible crear mas de un objeto a razón de dos por cada PG extra invertido. Duración: concentración. Alcance: 30 mts.

Un personaje que haya invertido por ejemplo 10 PDs en la conjuración *Ilusiones* tiene acceso a utilizar su nivel místico II.

Especificaciones sobre las conjuraciones

Las conjuraciones poseen especificaciones para cada nivel místico de Alcance, Duración, Intensidad, Área y Tipo. En el caso de que en la descripción del nivel no figure alguna de las especificaciones se debe suponer que es la especificación por defecto, como figura a continuación.

Alcance: la distancia entre la ubicación del personaje que lanza el conjuro y el lugar donde este efectivamente tendrá efecto. En ciertos casos si está explicitado, el alcance podrá ser mayor invirtiendo mas PGs en el conjuro.

Por defecto: debe estar en el campo visual del mismo.

Distancia indicada en metros: una cantidad de metros máxima o inferior a la indicada, igualmente en el campo de visión del usuario a menos que se indique lo contrario.

Tocar: el usuario debe estar en contacto con el blanco.

Duración: la cantidad de tiempo que los efectos de la conjuración lanzada durarán antes de desvanecerse o acabarse. En ciertos casos si está indicado la duración podrá prolongarse invirtiendo más PGs en el conjuro.

Por defecto: 5 turnos

Duración indicada: los efectos durarán por la cantidad de turnos, minutos u horas indica.

La escena: los efectos durarán lo que dure la escena en curso.

Concentración: los efectos durarán el tiempo que el usuario pase concentrado.

Indefinida: los efectos no cesan.

Intensidad: la intensidad del efecto tiene importancia, por ejemplo conjuraciones que causan daño a otros personajes, o que sanan heridas de otros personajes.

Por defecto: 1d6 PVs o PDs por cada PG invertido extra.

Intensidad indicada: variará con la conjuración y el nivel místico

Área: la superficie o volumen sobre la cual la conjuración tiene efecto, siempre que esto sea relevante.

Por defecto: 3 metros de radio

Área indicada: una radio o superficie indicada en metros.

Tipo: indica si el nivel místico de la conjuración corresponde a un ritual o a taumaturgia.

Por defecto: taumaturgia

Conjurar

La utilización de los distintos niveles místicos para la creación de efectos mágicos es el acto conjurar, es decir hacer magia. Lanzar conjuro o conjurar son términos equivalentes.

Para conjurar un personaje mágico debe utilizar su poder o Gnosis. Cuando lanza un conjuro, este consume una cantidad de PGs temporales igual al nivel místico del conjuro.

Por ejemplo, Midas, el hechicero, que posee 7 PGs potenciales lanza un conjuro de Ilusiones, nivel místico II para crear el espejismo de un árbol de tronco grueso tras el cual se oculta para eludir a un grupo de guardias que lo persigue para darle caza. El nivel místico II requiere 2 PGs, con lo cual el personaje pasa a tener 5 PGs temporales.

Al acabar sus PGs temporales el personaje no puede lanzar más conjuros. No es posible realizar conjuraciones de un nivel que consuma más PG temporales de los que actualmente se poseen.

Anular un conjuro lanzado

Un conjuro lanzado y ya teniendo efecto siempre puede anularse por voluntad del usuario que lo lanzó y esto hace que sus efectos se desvanezcan. Sin embargo los PGs consumidos no son restituidos.

Gnosis

Como se explicó en la sección anterior, Gnosis representa el poder que el mágico personaje utiliza para conjurar, medido en puntos de Gnosis o PGs.

Recuperar PGs

En la medida que el personaje lance conjuros irá consumiendo sus PGs temporales y llegará el momento en que necesite reponerlos. Recuperar PGs puede realizarse mediante dos vías: meditación o períodos de sueño.

Meditación

En el caso de la meditación se realizará un test de maniobra de *meditación* con dificultad normal. La diferencia del total obtenido en el test y la dificultad es la cantidad máxima de PGs que el personaje puede recuperar en la meditación que está llevando a cabo. Cada PG requiere 20 minutos de meditación, pero el personaje puede decidir cuantos PGs recuperará en la meditación, siempre que no supere a la diferencia obtenida en el test de maniobra. Tampoco será posible obtener en una meditación mayor cantidad de PGs que la necesaria para igualar los PGs potenciales.

La meditación requiere paz, si el personaje se encuentra perturbado por causas externas tendrá penalizadores según el nivel de la molestia, lo que representa la dificultad del personaje para conseguir llegar al estado de conciencia requerido. Si la meditación es interrumpida externamente esta se anula y no se consigue recuperar PGs

Sueño

Recuperar PGs mediante un período es una forma natural de hacerlo, no requiere test de maniobra. Simplemente el personaje se tumba a dormir y recupera 1 PG por cada 2 horas de sueño completas. En un período de sueño (8 hs.), un personaje puede recuperar 4 PGs. Para el caso de razas que requieren períodos de descanso más cortos, la tasa de recuperación será mayor.

Perder PGs potenciales

Es posible también perder PGs potenciales, por no cumplir las obligaciones para con la fuente de poder (ver sección Fuentes y reinos de poder), accidentes (ver sección Test de maniobras mágicas) u otras causas como maldiciones, conjuros, etc.

Fuentes y reinos de poder

El personaje obtiene sus PGs de alguna fuente en particular, la cual dependerá del estereotipo y el historial del personaje. En el caso de un personaje de estereotipo *Clérigo* la fuente de poder será un dios al cual este rinde culto. En el caso de un personaje de estereotipo *Mago* su fuente será los Cuatro Elementos, al estudio de los cuales este personaje consagró su vida.

El tipo de magia de magia que un personaje realiza depende de cual sea su fuente de poder. Por lo general un personaje tendrá acceso a adquirir conjuraciones correspondientes a su fuente de poder, con lo cual pasamos a tener conjuntos de conjuraciones por cada fuente de poder, o mejor llamados Reinos de Poder.

Las fuentes de poder y los reinos de poder presentes en una crónica dependen enteramente del escenario. Seguidamente presentamos ejemplos de reinos de poder y fuentes de poder. Las conjuraciones correspondientes se hallan en el apéndice C.

Los 4 elementos

Fuente de poder cuyo conjunto de conjuraciones o Reino de Poder se denomina igualmente 'Los 4 elementos', refiere al poder que emanan los cuatro elementos básicos del cual está compuesto el universo: fuego, agua, tierra y aire. Quienes

estudian y manipulan este poder son llamados *Magos*. Dedicán sus vidas a aprender a dominar y manipular los 4 elementos para obtener efectos mágicos.

Un personaje *Mago* deberá dedicarse al estudio de los 4 elementos desde temprana edad y deberá continuar haciéndolo durante toda su vida.

Canales

Fuente de poder cuyo Reino de Poder se denomina también 'Canales', refiere al poder obtenido por personajes que se dedican al culto y devoción de dioses que les otorgan capacidad de intervenir en el curso de los acontecimientos.

Cada personaje que cultiva este Reino de Poder deberá ser sacerdote acólito de algún dios en particular. Deberá observar rigurosamente el culto y la liturgia. Su vida está consagrada al su dios de quien puede considerarse agente en la tierra.

Puntos de favor

Como se explicó arriba, los puntos de favor representan el estado de la relación que un personaje mágico tiene con su fuente de poder. Toda fuente de poder impone obligaciones a sus beneficiarios, las cuales de no ser cumplidas significarán el deterioro de la relación. Los puntos de favor potenciales y temporales permiten expresar el estado de esta relación.

Cada vez que un personaje mágico no cumpla sus obligaciones con su fuente de poder, perderá un Punto de Favor temporal. Cuales sean las obligaciones que el personaje tiene para con su fuente de poder es algo que debe ser puntualizado en el historial del personaje.

A continuación presentamos ejemplos de obligaciones para los beneficiarios de *Canales* y *Los 4 elementos*:

- *Canales*: cada dios exige sus propios tributos, usualmente algún tipo de ritual, ceremonia o sacrificio. El jugador negociará cual será con el DJ al momento de crear el personaje.
- *Los 4 elementos*: el mago es un erudito, deberá pasar al menos una hora diaria dedicado al estudio y práctica de sus artes.

Perder Puntos de Favor tiene sus consecuencias:

Consecuencias

Los puntos de favor potenciales se dividirán en cuartos que equivalen al 25%, redondeando hacia arriba.

- Perder el 50% de los puntos de favor temporales: el personaje no puede meditar para recuperar PGs
- Perder el 75% de los puntos de favor temporales: el personaje pierde 1 PG potencial por cada día que pase en esa condición.

Recuperación de puntos de favor

Recuperar puntos de favor significa reconciliarse con la fuente de poder. La forma en que esto se consigue dependerá de la fuente de poder y es un punto que deberá ser acarado en el historial del personaje.

Objetos mágicos

Artefactos, talismanes, anillos, varas y cualquier clase de objeto que tenga implantado un conjuro o tenga alguna propiedad mágica es un *Objeto Mágico*. Todo objeto mágico requiere ser primeramente desentrañado y comprendido por quien lo va a utilizar. Para ello se necesita utilizar la habilidad *Objetos mágicos*. Utilizar la magia del previamente examinado objeto requiere separadamente y llegado el momento también de la habilidad *objetos mágicos*.

Una vez que el personaje ha conseguido comprender la cualidades del objeto, puede comenzar a utilizarlo. Esta experiencia es intransferible, no puede enseñarse a otro personaje como utilizar un objeto con propiedades mágicas.

Por ejemplo Midas, el hechicero, consigue descubrir que una espada tiene una conjuración almacenada la cual consiste en hacer volar al usuario durante 50 turnos, puede utilizarse un única vez al día.

Sin embargo, algunos objetos funcionan simplemente sin necesidad de que el usuario sepa de que conjuración se trata ni como activarla. Esto deberá estar debidamente especificado.

Por ejemplo Midas, el hechicero, encuentra una sortija con un rubí en un tesoro y decide que es un buen regalo para su amante. Sorprendentemente, cuando esta se la coloca en su dedo anular, desaparece de la vista de Midas.

Tests de maniobra mágica

Conjurar

El test de maniobra para lanzar conjuros tiene como particularidad que la dificultad varía con el nivel místico que se pretende utilizar:

Conjurar + BR In > Dificultad normal/difícil/muy difícil

Nivel I	Normal
Nivel II	Normal
Nivel III	Difícil - 18
Nivel IV	Difícil - 18
Nivel V	Muy difícil - 21

El la preparación requiere un turno completo y el lanzamiento requiere una acción. En la acción siguiente comienzan a manifestarse los efectos mágicos. Durante la

preparación y el lanzamiento el personaje no puede realizar ninguna tarea extra ni ser perturbado o distraído, de lo contrario la maniobra falla.

Meditación

Este test de maniobra tiene la particularidad de que la diferencia entre la dificultad y el número obtenido en la maniobra es igual a la cantidad de PGs que el personaje puede **recuperar como máximo en su meditación habiendo invertido el tiempo necesario (20 minutos por PG)**. A su vez el máximo se restringe a la cantidad de PGs que el personaje pueda recuperar si rebasar sus PGs potenciales.

$$\text{Meditar} + \text{BR Sa} - \text{Dificultad} = \text{PGs a recuperar}$$

Si el test de maniobra no es superado el personaje no consigue meditar y no hay consecuencias.

Investigar objetos mágicos

La particularidad de este test es que la dificultad es impuesta por la ‘empatía’ del objeto. Por empatía entiéndase la resistencia que opone un objeto a ser investigado. **En general a mayor resistencia, mayor dificultad. Puede darse el inverso cuando un objeto facilita su utilización.**

$$\text{Objetos mágicos} + \text{BR In} > \text{dificultad} +/- \text{mod. Empatía}$$

Utilizar objetos mágicos

Esta maniobra solo puede practicarse sobre un objeto previamente examinado con éxito.

Test de maniobra de salvación contra la magia

Las maniobras de salvación son aquellas que los personajes ejecutan cuando un conjuro es lanzado en su contra. Esto no incluye ataques físicos causados por magia como ser proyectiles de fuego, descargas eléctricas, etc.

Se utiliza el test de maniobra de autocontrol toda vez que un personaje es blanco de un conjuro sin importar si el conjuro representa objetivamente algo bueno o malo. Si el personaje es consciente del conjuro, puede voluntariamente deponer su resistencia.

- **Test de Autocontrol (MR Sa):** se pone bajo examen la estabilidad psicológica y emocional ante situaciones de terror, agresión psicológica, dramas lacrimógenos y magia entre otros. Se sumará el MR *Sabiduría* x 2 a la tirada de 1d20.

$$1d20 + \text{MR Sa} \times 2 \geq \text{Dificultad normal}$$

Queda a criterio del DJ definir si las conjuraciones de que causan efectos de curación también implican test de salvación.

Resultados extraordinarios

Pifias

Al igual que ocurre con cualquier maniobra, un test cuyo resultado es igual a 1 o inferior se denomina pifia, significa que la maniobra fracasó, y que el personaje no solo no consigue lo que intentaba realizar, sino que además provoca el efecto opuesto al que se pretende, el cual variará con la situación.

Se rodará nuevamente 1d20 y se restará del total, el resultado se buscará en la tabla siguiente.

Resultado	Lanzar conjuro	Meditar	Objetos mágicos	Examinar mágicos
-1 a -5	Distracción, volver a intentar en el turno siguiente			
-6 a -10	Se pierden los PGs invertidos, el personaje está aturdido 1d6 turnos	El personaje está turbado y debe aguardar una hora para intentar meditar otra vez	El objeto se resiste, volver a intentar en 1 hora	
-11 a -12	Se pierden los PGs invertidos, el personaje recibe 1d6 PDs	El personaje recibe 1d6 PDs y no puede volver a meditar hasta el día siguiente	el personaje recibe 1d6 PDs, no puede volver a intentarlo hasta el día siguiente	
-12 o menor	El personaje cae inconsciente durante 1d6 turnos y pierde un PG potencial		el personaje recibe 1d6 PDs y no puede volver a intentarlo nunca mas	El objeto se vuelve contra el personaje

C Apéndice Conjuraciones

Lo que sigue son ejemplo de conjuraciones para los dos Reinos de Poder descritos en el capítulo V de este manual.

Canales

Absoluciones

El personaje puede deshacer una maldición, una enfermedad de origen mágico o conjuro actuando sobre un lugar, objeto o personaje. Todo los blancos de esta conjuración tienen derecho a un test de salvación cuya dificultad es normal para niveles místico I y II, difícil para niveles III y IV y muy difícil para nivel V.

- I. Deshacer enfermedad mágica.
- II. Ahuyentar muerto viviente de hasta nivel 5.
- III. Deshacer maldición mágica
- IV. Deshacer conjuro, el cual tiene derecho a un test de salvación.
- V. Ahuyentar muerto viviente de hasta nivel 10.

Detección de la magia

El usuario detecta conjuros actuando en lugares, objetos o personas. Los blancos de esta conjuración no tienen derecho a test de salvación.

- I. detectar magia sobre un lugar, objeto o personaje. El usuario puede dirigir la detección a un área distinta en cada turno. Duración: concentración.
- II. Determinar cual es el conjuro que actúa sobre un lugar, objeto o personaje sobre el cual previamente se ha detectado magia.
- III. Conocer el origen de la magia previamente detectada. El hechizo revela identidad y rostro del personaje que originó la magia.
- IV. Detectar Gnosis : permite saber si un personaje posee PGs potenciales con lo cual es capaz de hacer magia y cual es la magnitud de su poder.

Convocaciones

Uso de espíritus para que sirvan al usuario. Una pifia al utilizar esta conjuración implica además de los efectos colaterales la enemistad del espíritu al que se estaba convocando. El narrador deberá decidir que tipo de espíritu estaba tratando de usar el conjurador y puede hacer que se entrometa en los planes del personaje en el futuro a criterio del DJ.

- I. Mal de ojo: la mala suerte parece atormentar blanco. Equivalente al nivel místico II de 'Maldiciones' aunque comienzo a surtir efectos en la misma escena.
- II. Visión espiritual: el usuario percibe espíritus. Los ve en las formas que adopten: es decir, espíritus de zorro, espíritus de planta feérica, etc. este poder le permite al conjurador ver fantasmas. El personaje puede hablar con los espíritus una vez que los vea para obtener información y estos pueden contestar o no según sea su humor (test de maniobra de Socializar). Duración: se extiende 5 turnos por PG invertido.
- III. Espíritu Esclavo: el usuario puede exigir una tarea a un espíritu, el cual debe estar en presencia del conjurador. El espíritu cumplirá la tarea encargada a menos que este por encima de sus poderes. Mediante este poder, puede obligarse a los recién muertos a convertirse en fantasmas y rondar un lugar. Sin embargo, esta aplicación concreta se desvanecerá después de un tiempo (decidido por el narrador).
- IV. Fetiches: el usuario puede obligar a los espíritus a habitar objetos o fetiches, que luego podrá llevar consigo. Una vez que un espíritu este aprisionado de esta forma, el personaje puede utilizar sus poderes cuando lo desee, sin tener que volver a lanzar este conjuro. Duración: indefinida.
- V. Viaje astral: el espíritu del usuario permanece dentro del mundo físico, mientras su cuerpo permanece en un lugar en estado de coma. Una vez fuera de su cuerpo el usuario puede ir de un lado a otro, mientras el personaje esta en esta forma, es posible atraparlo en un fetiche y cualquier conjuro espiritual puede controlarlo potencialmente. Los ataques físicos no tienen sobre el ningún efecto, aunque el personaje no puede usar ningún rasgo físico mientras este en esta forma, todos las demás funcionan normalmente. La forma espiritual suele ser visible a menos que el personaje use algún artilugio para encubrir su presencia. Duración: la escena.

Reglas: el personaje debe gastar un punto de gnosis para el viaje. El espíritu puede trasladarse a una velocidad de hasta 800 kilómetros por hora y aparece desnudo.

Maldiciones

El blanco es maldecido. Los efectos de la maldición comienzan a tener lugar en la siguiente escena de la crónica y el usuario de esta conjuración no pueda deshacerla si no es mediante el uso de la conjuración 'Absolución'. La duración es indefinida.

- I. Indeseable: el blanco baja su Ca a valor 8. Cada vez que el blanco intente abordar a un extraño o este intente abordarlo a él, y en general cualquier tipo de contacto social con PnJs requerirá realizar un test de maniobra de Socializar para no ser rechazado de plano.

- II. Torpor: el blanco se vuelve torpe. Todas las maniobras que el realice y que impliquen utilizar sus manos y piernas deben ser sometidas a tests de maniobra. Toda maniobra de movimiento táctico lleva una penalización de 6.
- III. Úlcera: el blanco solo puede alimentarse de productos lácteos y beber leche. Cualquier otro alimento o bebida (incluso agua) le inflige PDs igual al 50% de sus PV (-6 a la actividad).
- IV. Excomuni3n: el blanco pierde todos sus PGs temporales y el 50% de sus puntos de PG potenciales. Su fuente le poder le da la espalda, toda maniobra de lanza conjuraciones tiene una penalizaci3n de -6.
- V. Maldici3n de Ca3n: el blanco se vuelve intolerante a la luz solar y solo puede alimentarse de sangre. Una exposici3n parcial al sol le impone una penalizaci3n de -6 a la actividad. Una exposici3n total al sol le causa 1d6 PDs por turno que pase expuesto.

Maestría de las plantas

Permite conocer y manipular plantas medicinales y venenos naturales.

- I. Conocimiento de la hierba : permite conocer que planta medicinal para un propósito en particular se encuentra disponible en la zona sin que el usuario posea suficiente habilidad de herbolario para conocerla. El conocimiento adquirido se esfuma al finalizar la escena.
- II. Hallar hierba: Permite hallar en el acto 1d6 dosis de una hierba en particular previamente conocida por el usuario sea mediante su habilidad o el primer nivel místico de la esta conjuraci3n.
- III. Potenciar: potenciar al doble los efectos de una dosis de una hierba o una dosis por PG extra invertido.

Purificaciones

Permite curar enfermedades, infecciones y neutralizar venenos, desde una simple gripe a la ingesta de arsénico. La causa del mal debe ser primero conocida por el usuario mediante sus habilidades o el uso de la misma conjuraci3n.

- I. Conocer el origen del mal sea enfermedad o veneno.
- II. Curar infecci3n sea una extremidad o un 3rgano.
- III. Curar enfermedad infecciosa.
- IV. Neutralizar veneno.
- V. Detener peste.

Reparaciones menores

Permite reparar daño en el cuerpo del usuario o un blanco. Esta conjuraci3n potencia sus efectos al doble cuando el usuario la utiliza para sanar daño transferido a si desde otro personaje.

- I. Curar 1d6 de hemorragias por PG invertido.
- II. Curar contusiones por 1d6 PDs por PG invertido.

- III.
- IV. Preservar de la corrupción una extremidad durante 1 día.
- V. Preservar de la corrupción un cuerpo durante 1 día.

Reparaciones mayores

Permite reparar daño en el cuerpo del usuario o un blanco. Esta conjuración potencia sus efectos al doble cuando el usuario la utiliza para sanar daño transferido a si desde otro personaje.

- I.
- II. Huesos: curar 1d6 PDs por PG invertido fruto del aplastamiento y rotura de huesos
- III. Músculos: curar 1d6 PDs por PG invertido fruto de cortes y empalamientos. Repara tendones y músculos.
- IV. Internas: reparar órganos afectados o nervios a razón de curar 1d6 PDs por PG invertido
- V. Unir extremidad amputada reparando arterias, músculos, huesos y nervios.

Sanación

Permite al usuario curar al transferirse PDs del blanco herido a su propio cuerpo. Los PDs adquiridos actúan como PDs normales, penalizando al usuario quien deberá curarlos mediante el uso de la medicina, la magia o el descanso. La cantidad de PDs que un personaje puede absorber en sucesivas maniobras es sus propios PVs; en el caso de utilizarlos todos quedará en estado de coma hasta ser sanado.

- I. Absorber el daño de personaje.
- II.
- III. Ampliar la cantidad de absorción de PDS hasta el doble de los PVs. Sin embargo el usuario caerá en coma al superar sus propios PVs.
- IV. Ampliar la cantidad de absorción de PDS hasta el doble de los PVs sin caer en coma al superar sus propios PVs.

Los cuatro elementos

Agua

Por lo general, los personajes tienen mucho interés en el agua, ya que necesitan bañarse beber, pero el liquido puede tener otros efectos menos básicos.

- I. El mago puede hacer que aparezca agua en cierto lugar, de forma no agresiva. Este conjuro no produce daño. El agua es real y no desaparecerá. Intensidad: 1d6 litros por PG extra invertido.

- II. Muro fluido: tocando la superficie de una masa de agua, el conjurador puede hacer que se alce como un muro impenetrable. Duración: concentración. Alcance: tocar.
- III. Cubo: A la orden del usuario, el agua se eleva y aprisiona al blanco. Los atrapados en esta masa acuática se ahogan rápidamente. El usuario deberá realizar un test de salvación por reflejos cada turno para liberarse.
- IV. Deshidratar: este poder permite al personaje extraer el agua de un blanco vivo o inerte, infligiendo horribles heridas internas a su víctima.
- V. Licuar: el usuario puede transformar cualquier materia en agua. El uso puede ser transformar las armas en agua o la materia viva con un toque. Alcance: tocar. Intensidad: 27 mts cúbicos por PG extra.

Artes elementales

El dominio elemental, similar al espiritual, le ofrece al mago el control sobre las almas de objetos inanimados. Esta lista, que a menudo se considera un control de los cuatro elementos (tierra, aire, agua y fuego), le da a sus seguidores la capacidad de manipular todas las formas de objetos insensibles.

- I. Este poder le permite al personaje aumentar sus atributos físicos en valor + 2.
- II. El personaje puede hablar, al menos de forma limitada, con el espíritu de cualquier objeto inanimado. Puede recibir una impresión de lo que el objeto en cuestión ha experimentado y quien lo ha estado manipulando.
- III. Con este poder, el mago puede asumir la forma de cualquier objeto inanimado de similar peso y tamaño.
- IV. Animar: los objetos se animan y realizan acciones simples. Por ejemplo, las sillas apresan a sus ocupantes, las puertas se abren y cierran solas, y las espadas saltan de las manos de sus ocupantes cuando se emplea este poder. Ningún objeto llevará a cabo tareas imposibles para su forma aunque si pueden flexibilizarse.
- V. El personaje puede invocar a uno de los elementales. El usuario debe hallarse en contacto con la materia de la cual formará al elemental, y deberá contar con suficiente cantidad de la misma como para hacerlo.

Clima

Las fuerzas del clima se ponen bajo el control del mago. El personaje puede manipular el clima a su voluntad. Duración: la escena.

- I. Niebla: una niebla normal bastante espesa aparece en 1d6 turnos. Área: 30 mts de diámetro por PG extra invertido.
- II. Viento: un viento de hasta 20 KM/hora se levanta de inmediato.
- III. Lluvia: comienza a llover copiosamente sin viento en 1d6 turnos. Si el cielo estaba despejado o sin nubes bajas al momento de lanzar la conjuración, la nubosidad tardará 1d6 minutos en aproximarse a la zona.
- IV. Tormenta: una tormenta de lluvia y viento de hasta 100 KM/hora se desata en 1d6 turnos. Si el cielo estaba despejado o sin nubes bajas al momento de

lanzar la conjuración, la nubosidad tardará 1d6 minutos en aproximarse a la zona.

- V. Descarga de rayos: una vez desatada una tormenta ya sea natural o creada con el nivel místico anterior, el usuario puede forzar las descargas eléctricas que impactarán en blancos a elección. Los blancos recibirán 8d6+10 PDs aunque tienen derecho a un test de salvación contra magia con -6. La cantidad de blancos será igual a los PGs extra invertidos.

Creación

Confiere la capacidad de crear cosas de la nada. Estos objetos se diferencian de los reales en diversos aspectos, el mas notable su carencia de defectos. Además, cada objeto carece de características distintivas. notable su carencia de defectos. Además, cada objeto carece de características distintivas. Por ejemplo, las manchas del pelaje de un lobo creado mediante el poder sobre la vida serán uniformes y un arma que se obtenga mediante la magia del herrero carecerá de arañazos, marcas o personalización. Restricciones: el conjurador no podrá usar este poder para traer a la existencia nada mayor o más pesado que el mismo ; el conjurador debe tener cierta familiaridad con el objeto que se esta invocando, ya que deberá extraerlo de su propia memoria.

- I. El conjurador puede invocar un objeto inanimado sencillo. El objeto no puede tener partes móviles y no puede ser más complejo que, por ejemplo, una daga, una tasa de madera o una moneda de oro lisa. Duración: la escena.
- II. Como el nivel anterior, objeto es real y no desaparecerá después de un cierto periodo de tiempo. Duración: 1d6 días.
- III. Como el nivel anterior, pero le permite al conjurador crear dispositivos complejos con partes móviles.
- IV. Aunque la verdadera vida esta más allá de las posibilidades del personaje, este poder le permite crear replicas de criaturas vivas. Los seres vivos creados mediante este poder carecerán de libre albedrío, emociones y creatividad pero seguirán inteligentemente las instrucciones del creador. Duración: la escena.

Detección de la magia

El usuario detecta conjuros actuando en lugares, objetos o personas. Los blancos de esta conjuración no tienen derecho a test de salvación.

- V. detectar magia sobre un lugar, objeto o personaje. El usuario puede dirigir la detección a un área distinta en cada turno. Duración: concentración.
- VI. Determinar cual es el conjuro que actúa sobre un lugar, objeto o personaje sobre el cual previamente se ha detectado magia.
- VII. Conocer el origen de la magia previamente detectada. El hechizo revela identidad y rostro del personaje que originó la magia.
- VIII. Detectar Gnosis : permite saber si un personaje posee PGs potenciales con lo cual es capaz de hacer magia y cual es la magnitud de su poder.

Disfraz

- I. Visión borrosa: hace que el usuario o el blanco parezcan borrosos a la vista de quien los observe, haciéndolos difíciles de reconocer o golpear (-6 a la maniobra).
- II. Fantasma: el usuario puede desdoblarse. El segundo cuerpo del usuario es manejado por él y este tiene una existencia física, teniendo los mismos rasgos que el original. Duración: concentración.
- III. Disfraz: el usuario adopta una personalidad alternativa, pero de ninguna persona en particular, sin incluir el ropa. Duración: la escena.
- IV. Sobras: el usuario se envuelve en las sombras circundantes, siendo difícil de detectar (+6 a las maniobras de acechar u ocultarse).
- V. Farsa: el usuario adopta una personalidad a elección suya. Duración: la escena.

Fuego

El conjurador es capaz de crear fuego a partir del pensamiento.

- I. Ignición: el usuario crea la chispa de ignición que encenderá cualquier material combustible de la misma forma en que ocurriría con un chispa natural. Si el material no es combustible, no se producen ignición.
- II. Flamas: el usuario crea fuego sin necesidad de combustible en el sitio designado. El fuego se comporta como si fueran llamas naturales y pueden ser apagados normalmente. Duración: la escena. Área: ½ metro de diámetro por PG invertido extra.
- III. Llamas proyectadas: como el nivel anterior, solo que el fuego puede lanzarse como proyectil. Alcance: 30 mts por PG invertido extra.
- IV. Pira: el usuario puede causar la combustión espontánea de un blanco el cual comenzará recibir daño como si se tratara de un fuego normal. Si bien no es un fuego natural, puede ser apagado por medios normales como por ejemplo lanzándose a un estanque.
- V. Incendio: el usuario puede poner en llamas las partes combustibles un edificio, estructura o lugar que no supere las 216 mts cúbicos (6 x 6 x 6). Las llamas son naturales y pueden apagarse mediante medios naturales.

Ilusiones

Conjuración de ilusionismo.

- I. Espejismo: Crear escena inmóvil o espejismo.
- II. Espejismo II : Ídem anterior, pero es posible añadir sonido u olor, por PG extra. Duración: la escena.
- III. Desdoblarse: crear la imagen de sí mismo permitiendo dar a entender que el usuario no se halla en dos lugares a la vez.
- IV. Crear la imagen de un objeto o ser animado que podrá moverse mientras el usuario se concentre en ella. Duración: concentración.

- V. Ídem anterior pero es posible crear varias imágenes, 1 por cada PG invertido extra.

Protección

Esta conjuración se consagra a la defensa.

- I. Escudo: Trazando el signo en el aire el personaje sume +3 a su defensa contra cualquier ataque. Duración: 1 turno por PG invertido.
- II. El personaje pinta su protección sobre una puerta o cualquier otro acceso. La entrada queda fortificada por arte de magia, de forma que puede resistir la feroz fuerza de un troll o los golpes de un ariete. Intensidad: la dificultad para romper la protección sube en 1 por cada PG extra invertido. Duración: la escena. Alcance: tocar.
- III. Glifo espía: concentrando su voluntad, el usuario puede ver el entorno inmediato de una protección particular. Es posible imponerlos sobre objetos portátiles, de forma que actúen como sentidos remotos. Duración: 1d6 días por PG invertido.
- IV. Como el nivel anterior, pero el usuario comunicarse por medio de los mismos. Incluso es posible utilizarlos para atacar a otros a través suyo.
- V. Dominio: esta potente facultad puede usarse para sellar un castillo entero. El glifo, pintado en el centro exacto de un castillo o torre, asegura todas las ventanas, rastrillos, puertas y demás accesos, impidiendo la entrada o salida.

Telequinesia

Permite mover objetos, levantarlos en el aire y desplazarlos a capricho con la sola voluntad. Duración: concentración.

- I. Mover un objeto de hasta ½ kilogramo de peso.
- II. Mover un objeto de hasta 2 ½ kilogramos o hasta 5 objetos cuyo conjunto no supere 2 ½ kilogramos.
- III. Mover un objeto de hasta 50 kilogramos o hasta 20 objetos cuyo conjunto no supere 50 kilogramos.
- IV. Mover un objeto de hasta 100 kilogramos o hasta 50 objetos cuyo conjunto no supere 100 kilogramos.
- V. Mover un objeto de hasta 500 kilogramos o hasta 50 objetos cuyo conjunto no supere 500 kilogramos.

D Apéndice Bestiario

Este apéndice se dedica a detallar personajes no jugadores que puedan tomar parte en crónicas. Los mismos están pregenerados y listos para utilizarse.

Tasa de crecimiento

Cada criatura detalla en el encabezado de su ficha su nombre seguido de valores entre paréntesis a saber: nivel y tasa de crecimiento.

El nivel corresponde al nivel inicial de la criatura. La tasa de crecimiento expresa el crecimiento de los rasgos numéricos de la criatura por cada nivel adicional. Esto permite adaptar los PnJs a las necesidades de la crónica que se desea dirigir.

Téngase presente que las criaturas del bestiario no siguen las reglas de creación de estereotipos, tal es la razón de que sean especiales y sean detallados en un apéndice separado del manual.

Reglas especiales para criaturas

Tamaño

Las criaturas poseen el rasgo de tamaño que permite representar la diferencia de tamaño con un personaje humanoide. La diferencia de tamaño implicará que otros rasgos como defensa e iniciativa tengan modificadores.

La siguiente tabla enlista los distintos tamaños y sus modificadores para iniciativa y defensa:

Tamaño	Dimensión	Pequeño	Normal	Grande	Gigante	S.Gigante
Pequeño	0 a 1 mts	-	-3	-6	-9	-12
Normal	1 a 2,5 mts	+3	-	-3	-6	-9
Grande	2,5 a 3,5 mts	+6	+3	-	-3	-6
Gigante	3,5 a 6 mts	+9	+6	+3	-	-3
Súper gigante	6 mts o más	+12	+9	+6	+3	-

Estos valores ya figuran en las fichas de cada criatura calculados respecto del humanoide (normal).

Arrojar

Las criaturas gigantes, grandes y súper gigantes son capaces de arrojar objetos a distancia, tales como piedras o troncos. Para calcular el daño que el objeto arrojado infiere al

blanco deberá emplearse la tabla de Aplastamientos en el capítulo II, Otras formas de dañar. A esto se le sumará la MR de fuerza de la criatura.

Criaturas

Orco (2 / Tasa: +2 habilidades; +1 características físicas; +3 PV; +1 salvación)

Fu	13 +1	De	11 0	Co	12 +1	PV	15	CMB	3
In	8 -1	Sa	7 -2	Ca	6 -2	Acciones	1	CMM	12
						Defensa	10	Iniciativa	0

Tamaño: normal

Habilidad / Historial	Total/Nivel	Bonus de ataque	Total
Percepción	6	Cuerpo a cuerpo	5
Atletismo	3	Proyector	4
Sigilo	4	Arrojadizas	5
Olfato agudo	2	Reflejos	0
Visión nocturna	2	Fortaleza	+ 2
Intolerancia a la luz	-2	Autocontrol	- 4

Encuentros	Equipo	Cantidad
Banda (2-4); Horda (11-20 con 2 nivel 5 y 1 líder nivel 7); Escuadra (30-100 1 nivel 5 c/10 y 1 líder nivel 7)	Armadura de cuero (+4 1/0)	1
	Alfanje (1d6+2)	1
	Lanza o jabalina (1d6+2)	1
	Arco corto (1d6+2)	1

Seres de aspecto horripilante y gran crueldad que aman la guerra y la destrucción.

Troll (6 / Tasa: +2 habilidades; +10 PV; +1 inmune a la magia)

Fu	23 +6	De	14 +2	Co	23 +6	PV	60	CMB	5
In	6 -2	Sa	9 -1	Ca	6 -2	Acciones	2	CMM	20
						Defensa	17	Iniciativa	+4

Tamaño: gigante (3 a 3,5 mts)

Habilidad / Historial	Total/Nivel	Bonus de ataque	Total
Percepción	5	Cuerpo a cuerpo	+9
		Arrojar	+6
		Mordida	+4 (1d6+3)
Intolerancia a la luz	-5	Zarpas	+6 (1d6)
Inmune al dolor	5		
Inmune a la magia	2	Reflejos	+4
Visión nocturna	2	Fortaleza	+12
		Autocontrol	+3

Encuentros	Equipo	Cantidad
Solitario; banda (2 a 4 sin líder)	Armadura natural (+11)	1

Criatura (Nivel / Tasa)

Fu		De		Co		PV		CMB	
In		Sa		Ca		Acciones		CMM	
						Defensa		Iniciativa	

Tamaño:

Habilidad / Historial	Total/Nivel	Bonus de ataque	Total

	Reflejos	
	Fortaleza	
	Autocontrol	

Encuentros	Equipo	Cantidad