

*Compendio de Hechicería y  
Chamanismos de Theah*



Página

|                        |   |
|------------------------|---|
| Índice .....           | 2 |
| Patente de Corzo ..... | 3 |

## Magias Hechiceras

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Avalon – Glamour.....                | 4  |
| Castilla – El Fuego Interior.....    | 12 |
| Cathay – Hechicería Fu.....          | 15 |
| Eisen – Zerstörung .....             | 24 |
| Imperio Media Luna – Duman’kir ..... | 27 |
| Imperio Media Luna – Qatihl’i.....   | 28 |
| Montaigne – Porté .....              | 30 |
| Montaigne – Mirage .....             | 33 |
| Ussura – Pyeryem .....               | 37 |
| Vesten – Laerdom .....               | 40 |
| Vodacce – Sorte.....                 | 49 |
| Vodacce – Scrying .....              | 53 |

## Magias Chamanísticas

|  |    |
|--|----|
| Avalon – Druidas.....                            | 62 |
| Archipiélago de la Medianoche – Opahkung .....   | 63 |
| Archipiélago de la Medianoche – Sange Tara ..... | 66 |
| Chamanismos de Cathay .....                      | 68 |
| Chamanismos del Imperio de la Media Luna .....   | 70 |
| Chamanismos de los Vesten.....                   | 74 |
| Eisen – Nacht .....                              | 75 |

*Patente de Corzo:* Las descripciones de las hechicerías Glamour, Porté, Sorte, Pyeryem y Laerdom proceden de la Guía del Jugador. La descripción de la Hechicería Fu y los Chamanismos de Cathay proceden de suplemento Jewel of Cathay. La descripción de la hechicería El Fuego Interior procede del suplemento Castilla. La descripción de la magia Nacht procede del libro Die Kruezzritter. La descripción de la magia de los Druidas procede del suplemento Avalon. La descripción de la magia del Scrying procede del suplemento Sophia's Daughters. La descripción de la magia Duman'Kir, Qatihlí y los Chamanismos del Imperio de la Media Luna proceden del suplemento The Crescent Empire. La descripción de Opahkung y Sange Tara procede del libro Islands of Gold, The Midnight Archipiélago. La descripción de la hechicería Zerstörung procede del suplemento El Rilasciare. La descripción de los Chamanismos Vesten procede del suplemento Vendel/Vesten. La descripción de la hechicería Mirage procede del libro electrónico Noblesse Oblige publicado por la web [www.swashbucklingadventures.com](http://www.swashbucklingadventures.com) propiedad del grupo Alderac Entertainment Group Inc., escrito originalmente por Andrew Peregrine y con texto adicional por Mark Stanton Woodward.

Todo el material ha sido recopilado y en parte traducido por cortesía de Berenguer Hidalgo Vila con el permiso del actual director de la marca, Mark Stanton Woodward, con la intención de que sea tratado como libro electrónico y recopilación gratuita de recursos.

7th Sea, 7º Mar y todo lo relacionado con ambas marcas es © y ™ de Alderac Entertainment Group Inc.  
Todos los derechos quedan reservados.



**eBook**  
**Oficial**

En las herencia de hechicería ha dos grados: Sangre Pura (40 Puntos de Héroe) y Media Sangre (20 Puntos de Héroe). En el primer caso puedes elegir solo una herencia de Hechicería. También puedes comprar 2 Medias Sangres por valor de 40 Puntos; estos Hechiceros son conocidos como Doble Sangre, cuyos padres eran hechiceros de Sangre Pura de diferentes naciones.

Los Hechiceros Sangre Pura obtienen 7 puntos a repartir en las capacidades de su Hechicería. Los Media Sangre obtienen 3 puntos y los Doble Sangre obtienen 3 para cada una de sus herencia, pero no pueden traspasar esos puntos de una a otra.

Al igual que con otras capacidades, las de hechicería no pueden superar el valor de 3 durante la fase de creación del Personaje. A lo largo de la campaña, sí se puede superar ese valor, pero solo en caso de ser un Hechicero de Sangre Pura, cuyo limite en las capacidades es 5. Los Media Sangre y Doble Sangre tienen el limite en rango de capacidad de 3.

Cada Senda tiene tres grados de Maestría: Aprendiz, Adepto y Maestro. Siempre se empieza siendo Aprendiz. Se pasa a Adepto cuando se consiguen 4 capacidades en rango 4, y luego se pasa a Maestro al tener 5 capacidades en rango 5.

## **Hechicería de Avalon – Glamour**

**Descripción:** En las tierras de Avalon, las Leyendas de su gente cobran vida. Los hechiceros Avaloneses domeñan la energía de las creencias populares y la canalizan para realizar proezas milagrosas de Fuerza, Astucia o Habilidad. Esta capacidad des conocida como Glamour. Fue enseñada a los Avaloneses por los Sidhe, que también les dieron una reliquia conocida como el Grial. Si éste se perdiera, los hechiceros perderían su poder hasta que lo recuperaran.

**Capacidades:** Las Leyendas de las Islas (Hombre Verde, Jack, Robin Buenchico, Thomas, Cazador Astado, Meg la de Hierro, Capanegra, Jeremiah Berek, Caballero de las Rocas, Rey Elilodd, Isaac Tocón, Rey Robert, Capitán Rogers y Ana del Viento).

**Aprendiz, La Bendición del Renombre:** En este nivel de maestría obtienes dos beneficios diferentes. Primero, todos tus datos de Reputación se consideran Datos de Glamour. Segundo puedes usar la Habilidad Aprendiz de cualquier Capacidad de Leyendas que conozcas gastando un Dado Dramático.

*Datos de Glamour:* Son como los Datos Dramáticos, salvo en dos aspectos. No pueden usarse para activar Arcanos (o para impedir la activación), y tampoco se convierten en XP al final de la historia.

**Adepto, La Bendición de la Buena Fortuna:** Al comienzo de la sesión de juego, el numero de dados dramáticos del DJ se reduce en tu característica menor, hasta un mínimo igual al numero de jugadores. Por tanto, si tu característica menor es un 2 y hay cinco jugadores, el DJ recibirá 2 dramáticos hasta un mínimo de 5. Puedes usar cualquier Leyenda que conozcas con el gasto de un Dado Dramático.

**Maestro, La Bendición del Poder:** Tus dados dramáticos dependen ahora de tu característica mayor, no de la menor. Además podrás usar cualquier capacidad de Maestro de la leyenda que conozcas gastando un dado dramático.

A continuación hay las descripciones de todas las Leyendas de Avalon.

### **El Cazador Astado (Músculo)**

Las leyendas del Cazador Astado lo describen como un guerrero de enorme fuerza y resistencia. Podía saltar grandes distancias, arrojar piedras gigantescas y sobrevivir a golpes terribles capaces de partir en dos a un hombre.

**Aprendiz:** Gasta un DD para sumar tu Nivel en esta capacidad a tu Músculo durante una tirada. No puedes usarlo en Tiradas Enfrentadas, ni de Heridas ni de Daño.

**Adepto:** Gasta un DD para sumar tu Nivel en esta capacidad a tu Músculo para una tirada de Heridas.

**Maestro:** Gasta un DD para sumar tu Nivel en esta capacidad a tu Músculo para una tirada de Daño o Enfrentada (incluso desarmar).

### **Meg la de Hierro (Músculo)**

Se considera a Meg la de Hierro como una de las mujeres más duras que han existido nunca. Consiguió ese nombre por desayunar clavos y comer espadas. Se dice que una vez cogió un bala de cañón y la mordió mientras aún ardía, para el asombro de los cañoneros que la dispararon.

**Aprendiz:** Gasta un DD para curarte automáticamente las 5 primeras HS por cada nivel que tengas en esta capacidad (más. 25)

**Adepto:** Gasta un DD para cancelar los efectos de cualquier tipo de veneno que te este afectando.

**Maestro:** Gasta un DD para tener éxito automático en una tirada de Heridas cuya DF no sea mayor a 100.

### **Loco Jack O'Bannon (Músculo)**

El Rey de Inismore es el objeto favorito de los mitos y leyendas. Los cuentos hablan de su repertorio de trucos, desaparecer detrás de objetos pequeños, aparece de los lugares más inesperados, e incluso quitarse la vida para levantarse otra vez por la mañana.

**Aprendiz:** Gasta un DD mientras te encuentras detrás de un objeto que te cubra al menos en parte, para desaparecer. No serás visto a menos que te muevas, pero te podrán oír, y si te asomas por el borde del objeto par ver o que sucede, la parte superior de tu cuerpo se hará visible.

**Adepto:** Gasta un DD parar entrar en la parte posterior de un objeto y salir por detrás de otro que se encuentre a 100 metros por tu nivel en esta capacidad.

**Maestro:** Tu héroe puede gastar 3 DD cuando muera (si lo tiene). A la mañana siguiente, volverá a la vida con todas sus heridas curadas y todas las sustancias dañinas expulsadas de su cuerpo, sin embargo su Músculo se reducirá en 2 puntos permanentes debido al estrés de la muerte. Si al hacer

esto, el valor de Músculo llega a 0, el personaje estará muerto sin remedio. Incluso si el poder funciona, a uno le pueden haber enterrado.

### **Robin Buenchico (Maña)**

Las leyendas hablan de las asombrosas proezas de Robin Buenchico con su arco, acertando a objetos a distancias increíbles, atravesando el ojo de un hombre con una flecha o incluso partiendo una flecha ya clavada en la diana.

**Aprendiz:** Gasta un DD para bajar el Alcance efectivo de tu siguiente Ataque de arco en 1,5 m por cada nivel en la capacidad.

**Adepto:** Gasta un DD para sumar un dado no guardado adicional en daño por cada nivel de esta capacidad en el siguiente Ataque de arco.

**Maestro:** Gasta un DD para bajar la DF de tu siguiente ataque en 5 por cada nivel en esta capacidad.

### **Ana del Viento (Maña)**

Ana del Viento fue la mujer legendaria que compitió con los cuatro vientos y ganó. Como premio, se le dio una copa que siempre estaba llena de vino, una cazuela siempre llena de guisado y una bolsa que siempre estaba llena de pan. Eso le vino muy bien, ya que se le había abierto un apetito enorme durante la carrera, así que se sentó a comer durante tres meses para recuperar las fuerzas.

**Aprendiz:** Gasta un DD para sumar 5 veces tu capacidad a tu total de Iniciativa, hasta el final del turno.

**Adepto:** Gasta un DD para sumar tu nivel en esta capacidad a la capacidad de Esprintar hasta el final del turno.

**Maestro:** Gasta un DD e inmediatamente lleva a cabo todas tus acciones del turno, ignorando las reglas de Interrupción. Tendrás que hacerlo a principio del Turno, después de que todos hayan hecho sus tiradas de Iniciativa. Si más de un mago del Glamour desea usar esta habilidad, el que tenga la Iniciativa más alta, lo hará primero.

### **Capanegra (Maña)**

Capanegra fue el ladrón más sigiloso de la historia de Avalon. Se dice que podía escalar cualquier muro y forzar cualquier cerrojo y nunca dejaba huellas a la vista.

**Aprendiz:** Gasta un DD para esconder todas tus huellas durante el resto de la Escena. La DF de una tirada de rastrear se incrementa en 5 veces tu nivel en esta capacidad.

**Adepto:** Gasta un DD para reducir la DF de una tirada de Tregar en 10 veces tu nivel en esta capacidad.

**Maestro:** Gasta un DD para reducir la DF de una tirada de Abrir cerrojos en 10 veces tu nivel en esta capacidad.

### Jack (Ingenio)

Las leyendas sobre Jack hablan de sus artimañas y astucia. Las víctimas de sus engaños (normalmente los gigantes) no solían darse cuenta de lo que había hecho hasta que era demasiado tarde. Lo más impresionante es que Jack era prácticamente invencible en su hogar.

**Aprendiz:** Gasta un DD para transformar un objeto pequeño (30 cm cúbicos) en uno de los siguientes objetos hasta al siguiente amanecer (o hasta que desees que terminen los efectos). Si el objeto transformado se rompe, todos los trozos desaparecen excepto uno, que al siguiente amanecer recupera la forma original intacto.

**Objetos:** *un cuchillo, un trozo de queso como un puño (si se come todo el queso, el objeto es destruido), un pájaro (si muere, el objeto es destruido), una roca (puedes afectar a 5 objetos pequeños), un gremial (puedes afectar a tantos objetos pequeños como 5 veces tu nivel en la capacidad), cuerda de bramante de 6 metros, un botón.*

**Adepto:** Aprendes una de las siguientes 5 formas por cada nivel que tengas en esta capacidad. Puedes gastar un DD para convertirte en una de estas formas hasta el siguiente amanecer. O puedes gastar 2 DD para convertir a otra persona, caballo o animal en la forma que tu desees.

**Formas:** *Bruja, Campesino, Niño, Noble, Ogro.*

**Bruja:** La persona afectada parece mayor y mucho más fea. El resultado es una penalización de -1g0 a todas las tiradas sociales, aunque la persona será reconocible. Ninguna de sus características se ve afectada.

**Campesino:** La persona afectada toma un aspecto mucho más blando y ordinario. A efectos de juego se traduce en +2g0 en las tiradas de Discreción, Disfraz y Seguir. Un animal afectado por esto perdería el rasgo distintivo.

**Niño:** La persona afectada rejuvenece temporalmente. Si es un adulto o un anciano se vuelve atractivo. Si es más joven no hay efecto.

**Noble:** La persona afectada se hace apuesta o bella. El resultado es una bonificación de +1g0 en todas las tiradas sociales.

**Ogro:** La persona afectada se transforma de forma sutil en alguien más intimidatorio. Ya se trate de unos dientes ligeramente más afilados o un brillo rojo en los ojos, tiene un efecto inquietante en aquellos que lo miren. El resultado es una penalización de -1g0 en las tiradas sociales salvo en las de intimidación o interrogación que se recibe un +2g0.

**Maestro:** Puedes encantar un edificio (<350m cuadrados) con Glamour. Se tarda un mes en hacer los preparativos, en los que es necesario una lagrima de Sidhe. Una vez completo el hechizo, puedes seleccionar tres de las siguientes leyes para que afecten al mismo. Funcionaran sin tacha dentro de la casa, a menos que otra hechicería (Thomas) las interrumpa temporalmente. Solo puedes tener una casa encantada al mismo tiempo, pero puedes empezar otro hechizo en otro lugar (necesitas otra lagrima de Sidhe).

**Leyes:** **1.** No puedo morir en mi casa. **2.** En mi casa no funcionará más magia que la mía. **3.** Siempre se donde están todas las cosas y los ocupantes en mi casa. **4.** Nadie entra en mi casa sin mi permiso. **5.** Nadie envejece en mi casa. **6.** La despensa de mi casa siempre tiene comida y bebida. **7.** Puedo alterar el interior de mi casa con un mero pensamiento. **8.**

*Mi casa no puede ser dañada en modo alguno. 9. El interior de mi casa es 20 veces mayor que el exterior. 10. Nadie puede encontrar el camino hasta mi casa salvo que yo se lo permita.*

### **Isaac Tocón (Ingenio)**

Isaac Tocón es famoso por sus rapidísimas manos. Servía en el ejército de Avalon cuando su unidad se quedó sin flechas. Mientras huían del enemigo, Isaac iba cogiendo las flechas que el enemigo les había disparado y se las dio a su unidad para que las usasen. Gracias a sus esfuerzos derrotaron al ejército de Montaigne.

**Aprendiz:** Gasta un DD después de intentar un Defensa Activa para añadir el doble de tu nivel en esta capacidad al total de la tirada.

**Adepto:** Gasta un DD y una Acción para poder coger en aire cualquier arma que te lancen. Esto incluye cuchillos, hachas e incluso flechas. Debes tener una mano libre para realizar la maniobra, no sufrirás daños en la maniobra y se considerará una Def. Activa con éxito.

**Maestro:** Gasta un DD y una Acción para coger en el aire una bala de pistola o mosquete que te hayan disparado. Debes tener una mano libre para hacerlo y no sufrirás daño porque se considerará una Def. Activa con éxito.

### **Rey Elilodd (Ingenio)**

Según las leyendas del Rey Elilodd, forjó una duradera amistad con los Sidhe que fue la fuente de todo el Glamour. Muchos años después, es uno de los humanos preferidos por los Sidhe.

**Aprendiz:** Gasta un DD para sumar 5 veces tu nivel en esta capacidad cuando uses el sistema de Respuestas Ingeniosas frente a un Sidhe. Solo Encanto y efectos igualmente positivos pueden conseguir esta bonificación cuando se use frente a los Luminosos. Mientras que solamente Intimidación y otros efectos negativos parecidos conseguirán la bonificación cuando se usen frente a los Oscuros.

**Adepto:** Gasta un DD para llamar al Sidhe más cercano para que te ayude. Tira Brío + Rey Elilodd con una DF de 30. Si tienes éxito, el Luminoso aparecerá y te ayudará en la medida de lo que pueda. Sin embargo, si la tirada es de 10 o menos, un Oscuro aparecerá y exigirá un precio por su ayuda (asumiendo que no te mate) y será mucho más desagradable.

**Maestro:** Gasta un DD para crear un círculo de 3 metros a tu alrededor, que los oscuros no podrán cruzar. Huirán de ti si quedan atrapados en el interior del círculo en el momento que lo activas y no podrán usar su magia para dañarte mientras dure el efecto. Podrás mantener el círculo tanto tiempo como puedas mantenerte despierto, lo cual significa hacer una tirada de Brío cada mañana a partir del segundo día con una DF 10 por cada día que permanezcas despierto. Si te alejas del lugar, acabará el efecto y cualquiera que abandone el círculo será vulnerable a los Oscuros inmediatamente.



### **El Hombre Verde (Brío)**

Las leyendas sobre el Hombre Verde hablan del día en que reto a un caballero a arrancarle la cabeza con un hacha, recuperándola después con tranquilidad y devolviéndola a sus sitio sobre los hombros. El caballero, por desgracia no sobrevivió al golpe de respuesta.

**Aprendiz:** Gasta un DD y tira un dado no crítico por cada nivel en esta capacidad, guardando el más alto. Dale ese dado a otro héroe, que lo añadirá a todas sus tiradas hasta el fin de la escena. Se deben aplicar las siguientes restricciones: Nadie puede tener más de una dado al mismo tiempo. No puedes afectas a mas gente al mismo tiempo que tu nivel en esta capacidad. No puedes usar la capacidad sobre ti mismo. No puedes afectar un personaje que no quiere ser afectado.

Cuando termina el efecto, el héroe sufre una Herida Dramática por cada 5 puntos que obtuviera del dado, redondeando hacia arriba (6 a 10 son 2 dramáticas).

**Adepto:** Gasta un DD y elige un personaje (incluido tu). La siguiente Herida Dramática que ese personaje sufra se sanará al terminar el turno. Esto puede sacar de la Inconsciencia, pero no de la Muerte.

**Maestro:** Cuando usas tu capacidad de Adepto sobre otro personaje, la persona afectada debe pagar el DD necesario el lugar de tu.

### **Rey Robert el Oscuro (Brío)**

Robert unió a los Clanes de las Marcas Altas mediante su fuerte personalidad, ganándose el puesto en las leyendas desde ese día. Grandes victorias y conquistas militares han sido asociadas a su nombre, durante mucho tiempo e incluso hoy en día, de un líder especialmente habilidoso se le dice que tiene la "Bendición de Robert".

**Aprendiz:** Gasta un DD para añadir tu nivel en esta capacidad a las tiradas de Estrategia en este Asalto. Hasta tres magos pueden contribuir en el éxito de la batalla o 5 si el general es un MacLeod.

**Adepto:** Gasta un DD para sumar tu nivel en esta capacidad a tus Resultados Personales durante un combate en masa.

**Maestro:** Gasta un DD para sumar 2 veces tu nivel en Liderazgo a la siguiente tirada de hasta 5 individuos (incluido tu mismo). No podrás elegir dos veces a las mismas personas. Esta bonificación se usa al final de la escena o es inefectiva.

### **El Caballero de las Rocas (Brío)**

El Caballero de las Rocas se convirtió en la leyenda debido a su valentía. Mientras gritaba pidiendo la llegada de refuerzo que se encontraban a cientos de millas, mantuvo y defendió el solo un paso de montaña contra los ataques de una fuerza invasora, durante una noche y un día, hasta que llegaron las fuerzas amigas. Sin embargo, tan pronto como los Caballeros se reunieron con él, cayó muerto por el cansancio.

**Aprendiz:** Gasta un DD para gritar pidiendo ayuda. Podrás elegir un número de amigos igual o menor a tu nivel en esta capacidad. Todos ellos oirán tu grito desde cualquier distancia, y sabrán inmediatamente donde te encuentras (o por lo menos, desde donde has gritado).

**Adepto:** Gasta un DD para ignorar el Miedo hasta una cantidad menor o igual a tu nivel en esta capacidad hasta el fin del a Escena.

**Maestro:** Gasta un DD y elige un trozo de terreno (o un puente, et.) de no más de 3 metros de largo y ancho. Hasta que pasen un amanecer y un atardecer, mientras que no abandones el lugar elegido, nadie te podrá herir ni matar. Seguirás sufriendo heridas dramáticas, pero no te afectarán hasta que termine el plazo. Abandonar el lugar tendrá el mismo efecto. Cuando terminen los efectos del Glamour, si has sufrido el triple o más HD que tu Brío, caerás muerto al instante.

### **Capitán Rogers (Donaire)**

El Capitán Rogers fue el primer pirata. Se dice que formaba un único ser con su barco, dos amigos que surcan juntos las olas. Ni hombre ni mujeres se interpusieron entre ellos, y cuando Rogers desapareció, una tormenta vino rápidamente para llevarse también a su barco. Lo más probable es que se hayan reencontrado en el Ataúd de Santa Rosa, pero nadie lo sabe con seguridad.

**Aprendiz:** Gasta un DD para añadir el triple de tu nivel en esta capacidad a una maniobra que haga algún uso de la habilidad de Marinero.

**Adepto:** Gasta un DD para reparar un barco de un dado crítico, cuya superficie estés tocando.

**Maestro:** Gasta un DD para hacerte uno con el barco en el que estas manejando el timón. Ambos vais a parecer un ente único. Cuando haya que hacer tiradas de cualquier tipo para cualquiera de los dos, puedes elegir la característica más alta de entre ambos. Esta habilidad deja de tener efecto en cuanto sueltas el timón. Lo que es peor, si sufres una HD el barco recibe un dado crítico y viceversa.

Además de esta habilidad, un Maestro en esta capacidad puede (una única vez en su vida) elegir una de estas tres capacidades para aplicarla a su barco:

1. La habilidad de que el barco obtenga Reputación y use los Dados de ésta como DD, al igual que los magos Glamour. El Barco consigue Dados de Reputación iguales a la suma de la Reputación de su tripulación dividido por 10 (redondeando abajo).
2. Un +2 permanente a cualquier característica del barco, ignorando los máximos.
3. La habilidad de que el barco se gobierne a si mismo. Aunque el Piloto del barco lo dirija a propósito hacia un obstáculo o trate de

hacerlo encallar, aun a pesar de las limitaciones de movimiento normal del barco, el navío esquivará los obstáculos.

### **Jeremiah Berek (Donaire)**

Jeremiah Berek es una leyenda viviente. Se ha hecho tan famoso que los magos del Glamour invocan su leyenda (y su increíble suerte) para conseguir poder. Es conocido por estar metido en problemas con frecuencia, y las situaciones aparentemente desesperadas son su pan de cada día.

**Aprendiz:** Gasta un DD para añadir 2 veces tu nivel en esta capacidad a una tirada cualquiera.

**Adepto:** Gasta un DD antes de hacer una tirada. Por cada crítico, tira y guarda dos dados adicionales, en vez de uno.

**Maestro:** Gasta un DD tras fallar una tirada. Puedes volver a tirar, si fallas también la segunda vez, te quedarás con ese resultado. No podrás usar esta habilidad más de una vez por tirada, ni podrás añadirla a otra habilidad que te permita repetir tiradas.

### **Thomas (Donaire)**

En la leyenda, Thomas viaja a la corte de los Sidhe y allí aprende a sentir y resistir la hechicería. Cuando regresa a Theah logra una gran fama combatiendo a los hechiceros malvados.

**Aprendiz:** Cuando alguien (o algo) que posee hechicería llega a 10 metros de tu cuerpo, tu pulgar izquierdo comienza a hormiguear, y no parará hasta que te alejes de la fuente. Cuando alguien usa hechicería justo frente a ti, detectas inmediatamente lo que sucede, y si gastas un DD puedes resistir esa magia. Esta capacidad no afecta a cosas como ser golpeado por un Ussuro transformado, ya que la magia involucrada afecta al ussuro no a ti. El nivel del contrincante debe ser igual o menor al de tu nivel en esta capacidad.

**Adepto:** Cuando alguien usa hechicería a 10 metros de ti, detectas inmediatamente lo que sucede. Puedes gastar un DD para cancelar los efectos de cualquier hechicería en uso o activa a menos de 10 metros de ti. Esto puede cancelar una transformación Ussura, la magia de porté o la bendición de una bruja Sorte. El nivel del oponente debe ser inferior al tuyo en esta capacidad.

**Maestro:** Gasta un DD. No se podrá usar magia a 3 metros de ti durante tantos turnos como tu Nivel en esta capacidad. Cualquier efecto mágico que entre en esta área es inmediatamente cancelado.

## Hechicería de Castilla – El Fuego Interior

**Descripción:** Antes de que fuese expulsada, la familia real de Castilla poseía la magia del Fuego Interior, una de las más destructivas formas de hechicería que se conocen. Las llamas surgían y se henchían según sus órdenes, sus practicantes se bañaban en los fuegos de los mas poderosos volcanes, y los mas poderosos podían incluso producir criaturas de fuego. Los hechiceros eran fácilmente identificables cuando iban a hacer algunas de las suyas porque pequeñas llamas ardían en sus ojos en el momento en que se disponían a manejar el Fuego.

Aunque la familia real fue desterrada de su palacio, y muchos de sus miembros asesinados, unos pocos sobrevivieron. Algunos de ellos intentaron redimir el buen nombre de la familia, mientras que otros huyeron a los más recónditos lugares, esperando a la oportunidad de recuperar su antigua posición, ahora ocupada por la iglesia y su "rey-títere". Muchos se asustan de su propio poder, sin embargo, pues utilizarlo es pena de muerte si la Inquisición se entera de ello.

Los héroes que utilizan El Fuego Interior normalmente provienen de la finca Gallegos, es el único lugar de Theah donde pueden desarrollar sus habilidades con cierta seguridad. Aún así, deben ser cautelosos cuando lo hacen, pues toda demostración publica atraería la atención de la Inquisición y el consiguiente castigo vendría como un mazazo (así como el del Rilasciare o los Rosacruces o incluso los Dk). Los DJ pueden necesitar Héroes con el trasfondo Perseguido a 3 para representar este papel.

**Aprendiz:** Como brujo principiante, has tomado el fuego y los has hecho parte de ti. Los fuegos y las altas temperaturas no pueden herirte ni dañar tu equipo. Puedes redirigir un fuego hasta un alcance de 3 metros. Ignorará los vientos y puede incluso cruzar el agua si se usa Alimentar. El movimiento del fuego es de 3 metros por turno (5 en adepto y 10 en Maestro). El viento puede moverlo más rápido en algunos casos.

**Adepto:** Los Adeptos al Fuego Interior pueden agarrar el Fuego con las manos como si fuera un objeto sólido. Se sabe que pueden subir por una columna de fuego como si se tratara de una escalera.

**Maestro:** Los Maestros del Fuego Interior tiene la habilidad de dar al fuego naturaleza animada. Pueden mandar pájaros de fuego que se van a estrellar a los tejados de paja durante asedios, y producir serpientes de fuego que vayan reptando por las espaldas de los prisioneros, causando más dolor que cualquiera latigazo (ver Proezas).

### Límites del Fuego Interior

**Movimiento del Fuego:** Aunque el fuego bajo el control del mago puede desafiar el viento y al agua, no se puede mover demasiado rápido. El fuego dirigido por un brujo se mueve a solo 2,5 cm en un mapa de acción, y 2,5 cm por nivel de maestría. Algunas veces irá más rápido si se deja que el viento lo dirija.

**La Chispa:** Los brujos del Fuego Interior no pueden crear fuego de la nada, ni pueden hacer que crezca sin la ayuda de yesca y otros materiales combustibles, exactamente como el resto de mortales. El fuego debe existir para poder trabajar con él, y deben tener cuidado de que no se apague. Cada vez que el fuego se separe del material combustible, el mago debe utilizar la capacidad Alimentar para evitar que se apague.

**Capacidades:** *Concentrar, Apagar, Alimentar, Alcance, Proezas*

**Concentrar:** Con cada rango en esta capacidad puedes controlar un fuego adicional además del primero.

**Apagar:** Puedes utilizar una acción para reducir el fuego con un número de dados igual a tu rango en la capacidad. Ver la página 200 que trata el Fuego en el Manual del DJ. Puedes afectar una área de 10 metros cuadrados por rango de capacidad. La capacidad Alimentar puede ser usada por otro brujo para contrarrestar tu intento.

**Alimentar:** Puedes alimentar un fuego sufriendo 2 veces los dados de fuego que quieres mantener en forma de heridas superficiales cada fase. Este daño puedes reducirlo por el rango en la capacidad. La tirada de heridas se hace cada final de turno.

**Alcance:** Sin esta capacidad solo puedes afectar a fuegos que estén dentro de una distancia de 3 metros, pero con ella puedes afectar a fuegos que entren dentro de un radio de 12 metros por nivel de capacidad hasta un máximo de 60 metros en nivel 5.

**Proezas:** *Producir Fuego – Espada en Llamas – Arrojar Fuego – Moscas de Fuego – Serpiente de Fuego – Pájaro de Fuego*

**Producir Fuego:** (Nivel de Maestría: Aprendiz) Puedes sufrir una herida superficial para dar lugar a un fuego en condiciones adversas.

Nivel 1 Yesca húmeda o viento fuerte

Nivel 2 Yesca mojada o lluvia ligera (llovizna)

Nivel 3 Yesca empapada o lluvia normal

Nivel 4 Yesca incombustible o lluvia fuerte

Nivel 5 Cualquier material o condiciones meteorológicas

**Espada en Llamas:** (Nivel Maestría: Aprendiz) El brujo logra que su espada esté en llamas y utiliza su magia para proteger el material del calor y para que la llama no se apague. Gracias a la espada podrá sumar el doble de su Nivel de Maestría a las tiradas de Daño. Esta capacidad inflige 6 heridas superficiales al comienzo de cada turno. La capacidad Alimentar puede usarse para absorber parte de este daño.

**Arrojar Fuego:** (Nivel de Maestría: Adepto) El brujo gasta una acción para acercarse a un fuego potente y coger un puñado para lanzárselo a sus enemigos, con la esperanza de que ardan en llamas. El alcance del ataque es  $(5 + \text{Músculo} \times 2) / 3$ , sin penalizaciones para golpear. El héroe tira Maña + Arrojar contra la DF pasiva del enemigo. Si acierta, el ataque inflige  $+1g1 + 1g \times \text{Nivel de Maestría}$  (Aprendiz 2g2, Adepto 3g3, Maestro 4g4). Una vez estalla el fuego se apaga inmediatamente y no puede Alimentarse para que arda. Esta capacidad inflige 2 heridas superficiales al brujo cada vez que se usa, pero puede absorberse con Alimentar.

**Moscas de Fuego:** (Nivel de Maestría: Maestro) El brujo gasta 3 acciones y sufre 1 herida superficial para crear una nube de 3x3 metros de Moscas de Fuego a partir de un fuego de al menos 1 dado que desaparece de inmediato. La herida superficial que sufres no puede desaparecer aunque sufras una dramática en el transcurso del turno, sino hasta que las Moscas desaparezcan por consumirse en agua o por cancelar los efectos. Estas criaturas obedecen los deseos del brujo y se parecen a cenizas incandescentes que flotan en el aire. No precisas sustento de la capacidad Alimentar. Cualquier ser vivo que se cruce en su camino sufrirá 1 HS por

fase si no se llevan ropas fuertes o armadura. Las Moscas pueden moverse 7,5 metros o nivel en el mapa de Acción. Un brujo puede disponer de una nube por cada nivel en la capacidad.

**Serpiente de Fuego:** (Nivel de Maestría: Maestro) El brujo puede gastar 5 acciones y sufrir 3 HS para poder crear una serpiente de fuego a partir de un fuego de 2 dados o mayor que queda reducido en 2 dados inmediatamente. Las heridas superficiales no pueden eliminarse hasta que la bestia de fuego sea anulada o inmersa en agua. Esta criatura la puede manejar el creador como quiera. Los rasgos de la serpiente se consideran como Nivel 3, pero no puede ser anulada salvo por agua. Cuando ataca, su objetivo sufre un daño de 1 dado por cada nivel que el creador tuviera en la capacidad. Sin embargo se pierde un dado en cada ataque, hasta quedar reducida a 0 en cuyo caso se vuelve una lengua de fuego que se retira a buscar un fuego para recuperarse (a ritmo de 1 dado por turno). El brujo puede manejar 1 serpiente por cada nivel que tenga en la capacidad.

**Pájaro de Fuego:** (Nivel de Maestría: Maestro) El Brujo gasta 10 acciones y sufre 5 HS para crear un pájaro de extraña belleza hecho con llamas a partir de un fuego de 4 dados o más, que queda reducido en 4 dados (o desaparece). Las HS no se absorben hasta que el pájaro desaparece. La envergadura del pájaro es de aproximadamente 12 metros. El creador puede controlar sus tiradas. Los rasgos del animal son de 3, pero nada salvo la inmersión en agua pueden pararlo.

Históricamente los brujos utilizaban el Pájaro de Fuego como medio de transporte, pudiendo volar 80 Km. al día por cada nivel en la capacidad (400 Km. en rango 5). El contacto con el ave no daña al brujo, sin embargo puede convertirlo en una bola de fuego de 4 dados, en cuyo caso el pájaro desaparecerá de forma completa.

## **Hechicería de Cathay – Magia Fu**

**Descripción:** En tiempos lejanos, los dioses mostraban a la gente como introducirse en la magia del mundo que les envolvía y canalizar su poder empleando simples combinaciones de líneas rotas y unidas inscritas en Talismanes. No había Engaño alguno (entiéndase Tratantes) involucrado, los dioses daban este conocimiento libremente a los humanos para protegerlos de otras razas antiguas sobrenaturales como los Sidhe.

La magia de los Talismanes esta basada en los principios del feng sui y los hechiceros deben tener a manos los elementos para poder hacer los Talismanes. El Huo Qiang (Muro de Fuego) es por supuesto la mayor prueba y ejemplo de este poder. Aunque los estudiantes provienen de todo Cathay, muchos son del reino Han Hua, localizados en Jing Du. Ninguna escuela aceptará a nadie de fuera de Cathay.

Cualquier objeto que vaya a ser transformado en un Talismán, debe ser creado ex profeso, ya que los objetos usados no tienen el poder suficiente para contener la magia. Cualquier objeto inanimado es digno de ser transformado, mientras no se rompa en el proceso de inscripción de las líneas del Trigram. Hay leyes muy estrictas a la hora de inscribir estos Trigrams en el cuerpo o en animales muertos, como se indica abajo. La parte importante no es que el PJ sea maestro en una arte, sino que pueda demostrar ser competente dando forma a algo. Los requisitos pueden ser considerados como una parte de rol en si mismos, más que como una simple estadística. Profesiones que pueden ser buenas serían Herrero, Calígrafo, Ceramista, Carpintero, Curtidor, Soplador, Papelero, Joyero, Flechero, Escultor, Arquitecto Barcos, Creador Anclas, Fabricante Cobre.

No es necesario ser practicante de Feng Shui para ser Hechicero Fu. Se espera que aquellos que lo son, traten a su maestro con gran respeto, a pesar del nivel de conocimiento que puedan tener o su habilidad de geomántico.

Aunque el potencial de la habilidad de hacer Talismanes no se transmite por la sangre, hay ciertos niveles de aptitudes que si lo hacen entre los hechiceros Fu. Adquirir esta hechicería no te garantiza ningún descuento a la ventaja Nobleza. La Hechicería Fu puede ser escogida como 20 PH (cierta aptitud = media sangre) o 40 PH (Aptitud Completa = sangre pura). No se puede ser sangre doble con esta hechicería, o se es, o no.

### **Los Caminos de la Hechicería Fu**

La magia Fu actúa de forma distinta al resto de magias de Theah. Contiene 8 capacidades básicas, que son iguales entre ellas y corresponden a elementos de la naturaleza. A medida que el aprendiz se adentra en los caminos, desarrolla más unos aspectos particulares que otros, de modo que puede enfocar su potencial para desarrollar Talismanes de ese aspecto con mayor maestría. Las capacidades básicas son: Ch'ein (Creativo / Cielo), K'un (Receptivo / Tierra), Chen (Erosión / Trueno), Sun (Viento / Madera), Kan (Abismo / Agua), Li (Fuego), Ken (Calma / Montaña), Tui (Alegría / Lago)

### **Trigrams**

Fu Xi, el primero de los San Huang, o los Tres Emperadores Nobles, fue un dios con gran poder y conocimiento. A través de sus estudios de los

secretos de la vida, descubrió que todas las cosas estaban regidas por un conjunto de leyes básicas. Después de ver las marcas en un dragón amarillo, emerger de Huang He, desarrolló los 8 Trigrams o conjuntos de tres líneas que representan los elementos básicos que producen cambios en la naturaleza.

**Aprendiz, Creando Talismanes con Trigrams:** Como aprendiz, puedes tomar uno de los 8 Trigrams como foco para tus estudios. Para realizar un Talismán debes gastar un dado dramático y tirar Ingenio + "La capacidad para el efecto deseado" contra una DF que varía (ver más abajo).

Los Talismanes que un aprendiz hace, duran tanto como el propio aprendiz, o bien hasta que el objeto que los contiene es destruido. En caso de muerte del creador, el talismán desaparece.

A este nivel de estudio, solo puedes crear los Talismanes que tienen la marca (1) primero.

**Adepto, Creando Talismanes con Hexagramas:** Cuando eres Adepto puedes escoger un segundo Trigram a parte del que aprendiste en el primer grado de maestría. Si lo deseas, puedes repetir el Trigram y obtener 2 aumentos libres en todas las tiradas que hagas en el uso de dicha habilidad.

A este nivel de maestría puedes hacer Talismanes que contengan dos habilidades del Trigram. Para hacer un Talismán Hexagrama debes gastar un dado dramático y hacer 2 tiradas para combinar los poderes de los dos Trigramas básicos. Lo que se traduce en: Ingenio + "1er Efecto" y luego Ingenio + "2º. Efecto" + 10 dificultad añadida por complejidad de la combinación. Si se falla alguna tirada, el Talismán es arruinado.

La duración es la misma que para los aprendices, hasta que el objeto es destruido o hasta que muera el creador.

**Maestro, Creando Talismanes para Harmonías:** Cuando se consigue ser un Maestro Fu, de nuevo eliges uno de los Trigrams. Aprendes los poderes de ese Trigram además de los que ya has escogido como Adepto y Aprendiz. Si lo deseas puedes elegir alguno de los que hayas elegido antes, consiguiendo los 2 aumentos libres en las tiradas que impliquen su uso, sin embargo, si lo deseas también puedes especializarte aun más y elegir por tercera vez el mismo Trigram, aunque no te da más aumentos libres, si te da un beneficio especial. Cuando utilices un dado dramático para poder realizar las tiradas del Talismán, puedes lanzar también el Dado Dramático, si el resultado es bueno, mantienes el dado dramático, si el resultado es malo, lo pierdes de forma normal.

Un Talismán creado por un Maestro mantiene sus propiedades mientras exista el objeto, a pesar de que sea un Trigram o un Hexagram.

A este nivel de maestría, puedes trabajar conjuntamente con otros Maestros para crear Talismanes que contengan más de un Hexagram. Cada Maestro debe aportar al Talismán un Trigram o un Hexagram concreto. Para ello, cada Maestro debe gastar 2 Dados dramáticos: uno para su Trigram y otro para la unión con los poderes implicados. Después el Maestro lanza Brío DF 25 por la concentración que requiere. Esto lo debe hacer cada maestro, y si alguno falla el Talismán es arruinado. Si todos consiguen mantener la concentración, entonces hacen las tiradas para crear los Trigrams y Hexagramas como se ha descrito anteriormente. Más de un Maestro puede



usar el mismo Trigram o Hexagram, sin embargo los efectos resultantes deben ser distintos en cada uno.

### **Los Hexagramas**

Tras mucho más estudio, el Emperador Fu Xi determino que había sutilezas y ciclos en los cambios. Combinando dos juegos de trigrams creo 64 Hexagramas que llamó I Ching ó Cambios. Su cuidadoso trabajo le llevó a desarrollar la filosofía del Feng Shui, que permite a los humanos vivir con armonía con la naturaleza. Basado en el principio de equilibrio de la naturaleza (yin y yang), el Feng Shui estudia los efectos y interacciones de los 5 elementos: madera, fuego, tierra, metal, agua.

### **Los Trigramas y sus Atributos**

#### **CH' IEN – el Creativo**

##### **Atributo: Creatividad**

*Componente Físico:* cualquier objeto inanimado que no se destruya en el proceso de inscripción.

1. Imbuyes una sensación de buena suerte para crear Invenciones. El usuario obtiene un +1g1 en las tiradas de Invención (DF 30).
2. El Talismán inspira a su portador a realizar estrategias creativas. El portador puede modificar su Resultado Personal en las tiradas de Combate Masivo con un +1/-1 (DF 35)

##### **Animal: Caballo**

*Componente Físico:* la representación de un caballo en cualquier forma, dibujo o pintura.

1. El Talismán se transforma en un caballo real. Si es muerto, el Talismán se destruye también o viceversa. Hay que especificar el caballo en el momento de la creación (DF 35). Nota: no se pueden crear ponéis de las estepas.
2. El Talismán permite al portador controla caballos. El portador hace una tirada de Brío DF 5 +5 por cada caballo que quiere comandar (DF 25).

##### **Parte del Cuerpo: Cabeza**

*Componente Físico:* la representación de una cabeza humana en cualquier forma, dibujo o pintura. (Una cabeza dañada o una calavera con un golpe no puede usarse).

1. El Talismán protege la cabeza del portador, doblando la cantidad de aumentos necesarios para ser golpeado en la localización (DF 30).
2. El Talismán otorga una "chispa de inspiración" una vez por historia. Se trata como la Virtud Creativo (DF 45).

##### **Dirección: Sur**

*Componente Físico:* una flecha en cualquier medida en tres dimensiones, excepto papel.

1. Bajo pedido, el Talismán marcara la dirección Sur (DF 20).
2. Con el Talismán, el portador puede encantar una arma de tiro a distancia. Esto puede doblar el alcance en cualquier disparo que se realice desde una posición del Sur verdadero con una variación de 20º (DF 30).

### **K'UN – el Receptor**

#### **Atributo: Receptividad**

*Componente Físico:* una parte de la rama, el tronco o la hoja del producto que tiene que crecer.

1. El Talismán confiere la posibilidad de hacer crecer las cosechas en los terrenos más inhóspitos y rocosos como si fueran de la mejor tierra (DF 25).
2. El Talismán permite al portador aprender más rápido gracias al ejemplo de otros. Al final de cada historia, el portador recibe un XP extra para invertir en una habilidad o capacidad que haya visto usar a otra persona (DF 35).

#### **Animal: Buey**

*Componente Físico:* una representación de una Buey en cualquier forma, dibujo o pintura. Cuernos y maderas también sirven.

1. El Talismán se transforma en una Buey real. Si el animal es muerto el Talismán se destruye y viceversa (DF 30).
2. El Talismán permite controlar a Bueyes del entorno. El portador debe realizar una tirada de Brío DF 5 + 5 por cada Buey que quiere dominar.

#### **Parte del Cuerpo: Estomago (Belly)**

*Componente Físico:* un bol de arroz hecho de cualquier material.

1. El Talismán produce suficiente comida como llenar el estomago del portador tres veces al día (DF 30).
2. El Talismán hace inmune al portador contra cualquier veneno que sea ingerido, incluso el alcohol o el opio (DF 40). Este talismán no puede reducir los efectos de la dependencia de una droga.

#### **Dirección: Norte**

*Componente Físico:* una flecha de cualquier medida de tres dimensiones excepto en papel.

1. Bajo la orden, el Talismán marcará el Norte (DF 20).
2. Con el Talismán, el portador puede encantar una arma de tiro a distancia. Esto puede doblar el alcance en cualquier disparo que se realice desde una posición del Norte verdadero con una variación de 20° (DF 30).

### **CHEN – la Erosión**

#### **Atributo: Movimiento**

*Componente Físico:* cualquier objeto inanimado que sobreviva a la inscripción.

1. El Talismán permitirá, una vez por Acto, lanzar y guardar un Dado de Acción extra (DF40).
2. El Talismán ofrece un bonus de +1g1 en cualquier tirada de Cazador que haga el portador.

#### **Animal: Dragón**

*Componente Físico:* una representación de un Dragón en cualquier forma, dibujo o pintura.

1. El Talismán se transforma en una estatua "viviente" de un Dragón. Si es destruida, el Talismán también lo es y viceversa. Debes especificar que tipo de Dragón deseas en el momento de la creación (Ver Sueños del Dragón). El Dragón puede hacer pequeños movimientos como batir sus alas o pequeños giros de cabeza, pero no puede desplazarse de su lugar.
2. El Talismán protege al portador de las incursiones de los Dragones de los sueños en la vida del portador. Cuando el portador utiliza del Talismán, debe lanzar su Donaire contra una DF igual a su rango de Trasfondo x10 (Sueños del Dragón). Si lo consigue, no tiene ningún sueño esa noche (DF 30).

#### **Parte del Cuerpo: Pie**

*Componente Físico:* cualquier representación de un pie humano en cualquier material incluidos dibujos y pinturas. No sirven partes de pie humano.

1. El Talismán otorga al portador +0g1 a todas las tiradas de Juego de Piernas, Patada, Esprint y Preparación (DF 25).
2. El Talismán confiere un +5 a la DF de ser golpeado mientras se utilice Juego de Piernas como Defensa (DF 35).

Dirección: Nordeste

*Componente Físico:* una flecha de cualquier material en tres dimensiones excepto en papel.

1. Bajo orden la flecha marcará la dirección Nordeste.
2. Con el Talismán, el portador puede encantar una arma de tiro a distancia. Esto puede doblar el alcance en cualquier disparo que se realice desde una posición del Nordeste verdadero con una variación de 20° (DF 30).

### **SUN – El viento**

#### **Atributo: Regeneración**

*Componente Físico:* cualquier objeto inanimado que sobreviva a la inscripción.

1. El Talismán, una vez por Escena y por persona, cura todas las heridas superficiales (DF 30).
2. El Talismán, una vez por Historia, puede eliminar todo veneno y enfermedad del cuerpo del portador. Nota: Si este Talismán es elegido como Foco tres veces (Maestría), el efecto es que puede curar una extremidad dañada severamente.

**Animal: Gallo**

*Componente Físico:* cualquier representación de un Gallo en cualquier material, dibujo o pintura. Un Gallo muerto puede ser usado siempre que haya muerto en la pasada hora y conserve su cabeza intacta.

1. El Talismán se transforma en un Gallo de tamaño real y vivo. Si el animal es muerto el talismán se destruye y viceversa (DF 20).
2. El Talismán permite al portador controlar los Gallo. El portador debe lanzar Brío DF 5 +5 por cada Gallo que quiera dominar.

**Parte del Cuerpo: Nudillo**

*Componente Físico:* una representación de una pierna en cualquier forma, dibujo o pintura. Una pierna de un muerto no es útil. Sin embargo una planta de jengibre o una de gin-sen puede usarse si tiene un mínimo de 5 extensiones.

1. El Talismán otorga a su portador un bonus de +0g1 a todas la tiradas de Levantar, Saltar y Carrera de Fondo (DF 20).
2. El Talismán permite a su portador, una vez por día, sufrir una Dramática cuando falla una tirada de heridas, sin importar por cuanto haya fallado dicha tirada (DF 40).

**Dirección: Suroeste**

*Componente Físico:* una flecha de cualquier material en tres dimensiones excepto en papel.

1. Bajo orden la flecha marcará la dirección Suroeste.
2. Con el Talismán, el portador puede encantar una arma de tiro a distancia. Esto puede doblar el alcance en cualquier disparo que se realice desde una posición del Suroeste verdadero con una variación de 20º (DF 30).

**KAN – El Abismo**

**Atributo: Agua**

*Componente Físico:* cualquier objeto inanimado que sobreviva a la inscripción.

1. El Talismán permite al portador respirar bajo el agua (DF 25).
2. Una vez por día el Talismán crea suficiente agua para que una persona beba 24 horas. (DF 20).

**Animal: Jabalí**

*Componente Físico:* cualquier representación de un Jabalí en cualquier medio incluyendo dibujo y pintura. Un Jabalí frito no puede ser usado, pero un Jabalí muerto dentro de la hora o la cabeza de uno de ellos también puede usarse. Sin embargo un cuerpo sin cabeza no.

1. El Talismán se transforma en un Jabalí de tamaño real y vivo. Si el animal es muerto el Talismán se destruye y viceversa (DF 35).
2. El Talismán confiere a su portador la capacidad de controlar a los Jabalís. Debe realizar una tirada de Brío DF 5+5 por cada Jabalí que quiera dominar (DF 25).

**Parte del Cuerpo: Oreja**

*Componente Físico:* una representación de una oreja de hombre en cualquier medio representado, incluyendo dibujos y pinturas. Una oreja dañada no sirve.

1. El Talismán otorga al portador +2g0 a cualquier tirada de Percepción que involucre el oído (DF 25).

2. El Talismán actúa como una oreja, permitiendo al usuario escuchar a través de él. Aunque la distancia no es un inconveniente de por sí, el lugar que quiere escuchar debe ser familiar al usuario (la vuelta de la esquina, a través de la puerta...). Si la habitación ha sido mágicamente protegida el Talismán no funciona.

**Dirección: Oeste**

*Componente Físico:* una flecha de cualquier material en tres dimensiones excepto en papel.

1. Bajo orden la flecha marcará la dirección Oeste.
2. Con el Talismán, el portador puede encantar una arma de tiro a distancia. Esto puede doblar el alcance en cualquier disparo que se realice desde una posición del Oeste verdadero con una variación de 20° (DF 30).

**LI – el Fuego**

**Atributo: Fuego**

*Componente Físico:* cualquier objeto inanimado que sobreviva a la inscripción.

1. El Talismán puede prender cualquier objeto que toque, haciendo un daño de 1g1 (DF 30).
2. El Talismán hace inmune a su portador contra todo tipo de fuego natural (DF 40).

**Animal: Faisán**

*Componente Físico:* cualquier representación de un Faisán en cualquier modo, incluyendo dibujo y pintura. Un Faisán cocinado no puede utilizarse, sin embargo uno que haya muerto en la última hora si mientras mantenga la cabeza en su sitio.

1. El Talismán se convierte en un Faisán de tamaño real y vivo. Si el animal es muerto, el Talismán se destruye y viceversa (DF 20).
2. El Talismán confiere a su portador la capacidad de controlar a los Faisanes. Debe realizar una tirada de Brío DF 5+5 por cada Faisán que quiera dominar (DF 15).

**Parte del Cuerpo: Ojo**

*Componente Físico:* cualquier representación de un ojo humano incluyendo dibujos y pinturas o piedras semi preciosas como las ágatas que parecen tener un ojo en su interior. Un ojo humano preservado o parecido también puede usarse.

1. El Talismán otorga a su portador la ventaja Sentidos Agudizados (DF 25).
2. El Talismán actúa como un ojo para su propietario, pudiendo ver a través suyo, excepto si la zona ha sido oscurecida mágicamente (DF 35).

**Dirección: Este**

*Componente Físico:* una flecha de cualquier material en tres dimensiones excepto en papel.

1. Bajo orden la flecha marcará la dirección Este.
2. Con el Talismán, el portador puede encantar una arma de tiro a distancia. Esto puede doblar el alcance en cualquier disparo que se

realice desde una posición del Este verdadero con una variación de 20° (DF 30).

**KEN – Montaña**

**Atributo: Calma**

*Componente Físico:* cualquier objeto inanimado que sobreviva a la inscripción.

1. El Talismán permite a su portador dormir placidamente, sin importar cuan duro sea el suelo o la cama (DF 20).
2. El Talismán permite al portador congelar una persona o cosa en su lugar por 1g1 Fases una vez por historia. La entidad congelada no puede moverse ni ser movida ni tampoco puede ser dañada. El objetivo debe estar dentro del campo de visión. El efecto puede usarse sobre uno mismo (DF 45).

**Animal: Perro**

*Componente Físico:* cualquier representación de un perro en cualquier material incluyendo dibujo y pintura. El Talismán no sirve para devolver a la vida a una mascota muerta.

1. El Talismán se transforma en un perro de tamaño real y vivo de la raza especificada en la creación del Talismán (ver nuevos animales). Si el perro muere el Talismán es destruido y viceversa (DF 35).
2. El Talismán permite controlar a los perros siempre que se supere una tirada de Brío DF 5+5 por cada perro de más que se quiera controlar (DF 25).

**Parte del Cuerpo: Mano**

*Componente Físico:* cualquier representación de una mano humana en cualquier material, dibujo o pintura. Una mano de un muerto no es útil. Sin embargo una planta de jengibre o una de gin-sen puede usarse si tiene un mínimo de 5 extensiones.

1. El Talismán ayuda al portador a coger cosas. Mientras el poder esta activo, se considera al portador como si tuviera la ventaja Presa Fuerte (DF 30).
2. El Talismán puede sostener cosas por su portador como si tuviera la ventaja Presa Fuerte (DF 20).

**Dirección: Noroeste**

*Componente Físico:* una flecha de cualquier material en tres dimensiones excepto en papel.

1. Bajo orden la flecha marcará la dirección Noroeste.
2. Con el Talismán, el portador puede encantar una arma de tiro a distancia. Esto puede doblar el alcance en cualquier disparo que se realice desde una posición del Noroeste verdadero con una variación de 20° (DF 30).

**TUI – la Alegría**

**Atributo: Placer**

*Componente Físico:* cualquier objeto inanimado que sobreviva a la inscripción.

1. El Talismán permite al portador exudar felicidad y alegría, ganando un bonos de +1g0 a las tiradas de Arengar (DF 20).
2. El Talismán hace que en la casa donde se encuentre se llene de Alegría. Todos los que están en ella tienen un +1g1 a sus tiradas de Arengar (DF 35).

**Animal: Oveja**

*Componente Físico:* cualquier representación de una oveja o un yak en cualquier medio, dibujo o pintura. Una oveja o yak cocinado no sirve pero uno que haya muerto en la última hora si, si mantiene la cabeza en su sitio.

1. El Talismán se transforma en una oveja de tamaño real y viva. Si el Mago es de Xian Bei, entonces se transforma en un Yak. Cuando el animal muere, el Talismán se destruye y viceversa. Sin embargo el Mago puede sacar lana y leche del animal sin dañar el Talismán (DF 30).
2. El Talismán permite controlar a los ovejas / yaks siempre que se supere una tirada de Brío DF 5+5 por cada oveja /yak de más que se quiera controlar (DF 15).

**Parte del Cuerpo: Boca**

*Componente Físico:* cualquier representación de una boca humana en cualquier material, dibujo o pintura. Una lengua humana dañada no sirve.

1. El Talismán amplifica el volumen de la voz del portador, permitiendo llegar hasta 1 milla (cualquiera dentro del área le oirá, sin importar que el portador quiera o no que le oigan) (DF 20).
2. El Talismán actúa como una boca por la cual el portador puede hablar desde cualquier distancia (a discreción del DJ)(DF 30).

**Dirección: Sureste**

*Componente Físico:* una flecha de cualquier material en tres dimensiones excepto en papel.

1. Bajo orden la flecha marcará la dirección Sureste.
2. Con el Talismán, el portador puede encantar una arma de tiro a distancia. Esto puede doblar el alcance en cualquier disparo que se realice desde una posición del Sureste verdadero con una variación de 20° (DF 30).

### **Maldiciones en los Talismanes**

Debido al hecho que los talismanes son muy poderosos, sus creadores normalmente les implantan también maldiciones para evitar que sean usados por mala gente. Los talismanes con maldición se considera que acarrear el Trasfondo de Malditos. El rango del trasfondo puede variar entre 1 y 4, pero pocas veces excede el 3, puesto que los talismanes llevan una maldición según el rango de su creador (+1).

Para imbuir un Talismán con una maldición debes gastar tantos DD como rangos de maldición quieras darle al Talismán y realizar una tirada de Brío + Maldiciones contra una DF 5 + 10 x rango de maldición que quieras imbuir. Si lo consigues, el Talismán tiene la maldición que deseabas, pero si fallas eres tú el que adquiere el trasfondo de Maldito igual al Rango de Maldición que imbuías.

### **Hechicería de Eisen - Zerstörung**

Descripción: De todos los dones de los Tratantes, quizá ninguno resultó tan terrible como el Zerstörung, el poder de corroer la materia. Sus practicantes eran unos de los hombres mas temidos de la historia de Theah. Huyeron del Viejo Imperio mucho antes de su caída, perseguidos por los ataques de los hechiceros rivales. A principios del siglo Z, solo quedaba una numerosa familia en un reducido territorio de Eisen. El Rilasciare le hizo un favor al mundo cuando extermino el linaje para siempre.

Por otro lado, es posible que algunos practicantes del Zerstörung lograsen sobrevivir. Quizás la línea de sangre de los Von Drachen resistiera el paso de los siglos, oculto en los mas oscuros rincones de un país derruido. Un puñado de hechiceros (no mas de 10) podría estar aun vagando por la tierra, manteniendo vivo su tenebroso don.

El DJ debe decidir si el Zerstörung existe todavía en su campaña. los héroes no debería ser capaces de poseerlo (a no ser que te vayan los secretos inconfesables, o las persecuciones interminables). hemos incluido algunas reglas para añadir interés histórico y para aplicar a los PNJ (¿villanos o inocentes perseguidor? que pudieran aparecer.

En esencia, lo que hace el Zerstörung es acelerar los estragos del tiempo, de modo que la materia se descompone y queda inutilizable en cuestión de segundos. El objeto afectado se pudre, en un sentido literal, ante los ojos del hechicero, que lo secan, retuercen y deshidratan como si hubiera permanecido intacto durante siglos. Esto no es un proceso de envejecimiento (un niño no se convertirá en un hombre), sino mas bien una multiplicación de la entropía natural que provoca desgaste y pudrición. Los niveles mas bajos afectan el papel, la madera y otras sustancias perecederas. Los niveles más altos dañan el metal, las armas e incluso la carne. El efecto sobre los seres vivos es devastador. Si emplean el poder con la máxima intensidad, los Von Drachen pueden transformar a un niño de doce años en una desecada momia con tan solo acariciarle la mejilla.

Solo los personajes Eisenos pueden practicar el Zerstörung. Deben tener raíces en la parte sur del país y quizás los educaran lejos de cualquier tipo de civilización. Muchas han aprendido a ocultar sus poderes del resto de la sociedad.



**Aprendiz:** En la primera etapa, el hechicero aprende a deshacer objetos fácilmente corruptibles (papel, alimentos y demás). Al gastar un DD, el hechicero hace que un solo objeto inerte no más consistente que la madera y no más grande que un hombre, se vuelva quebradizo e inservible. Se necesitan 3 acciones de contacto para que la corrosión surta efecto. Se pueden usar Aumentos para afectar otros objetos: uno por Aumento hasta un máximo igual al nivel de Maestría del hechicero.

**Adepto:** El adepto conoce la hechicería lo bastante bien como para afectar a objetos más permanentes (metal, piedra y tierra). Los hechiceros astutos lo utilizan para desmenuzar los cimientos de un castillo o para oxidar una armadura. Gastar un DD hace que 30 centímetros cúbicos de sustancia o un objeto que no supere el metro de altura, se pique y pudra. Solo se puede corromper un trozo de armadura de este modo (ver Eisen para las piezas de armadura). Cada aumento permite corroer un objeto adicional o 30 cm cúbicos adicionales hasta un máximo del nivel de Maestría del Hechicero.

**Maestro:** La fase final del Zerstörung expone la mismísima esencia de la vida al roce corruptor. con estas artes se pueden desecar árboles, animales e incluso seres humanos. Al gastar un DD el hechicero provoca una herida Dramática al sujeto. Por cada dos Aumentos el hechicero puede gastar otro DD y causar una nueva Herida Dramática., hasta un máximo de la Maestría del hechicero. Se necesitan 3 acciones de contacto continuado para que el poder surta efecto. El sujeto no sentirá nada hasta que se inicie la corrupción, pero se debe mantener el contacto durante al menos las tres Acciones. Véase limitaciones más abajo.

**Limitaciones:** Zerstörung solo puede dirigirse a criaturas menores que un caballo. El Zerstörung necesita del contacto directo entre el Hechicero y el objeto a destruir, y al menos durante 3 acciones debe estar en contacto. Si el Hechicero desea atacar a un objetivo móvil, debe realizar una tirada de Ataque (Pugilismo, Pelea Sucia) o Agarrar (Lucha), si tiene éxito no inflige daño pero si mantiene el contacto durante 3 turnos hará el daño de la magia. El daño de Zerstörung es muy complicado de curar, por cada Herida Dramática se precisa 1 mes de reposo absoluto, postrado en cama. Los efectos se desvanecen con el tiempo y la piel recupera su textura lisa cuando antes estaba arrugada y decrepita.

Los Dracheneisen, las reliquias Syrneth y el equipamiento Sidhe son inmunes a los efectos del Zerstörung. Tampoco el agua se ve afectada y los monstruos sobrenaturales atemporales se sacuden de encima esta magia. Además, se rumorea que la poción de las Hijas de Sofía hace inmunes a quien la beban frente a la magia.

**Capacidades Zerstörung:** Desintegración, Roce Lejano, Aplicación Rápida, Efecto Concentrado, Roce Indirecto.

**Desintegración:** Cuando desaparece, Zerstörung deja su huella en forma de restos de oxidación, una esquelética momia, etc. Pero los Maestros de este arte pueden corromper un objeto hasta que no quede mas que el polvo. Por cada nivel de Desintegración, el usuario puede reducir a cenizas 30 cm cúbicos del material atacado, que se esfumará con la brisa. Los Maestros pueden desintegrar cuanto hayan corrompido sin importar el tamaño.

**Roce Indirecto:** La mayoría de las veces, el hechicero debe tocar el objeto con la piel desnuda par descomponerlo. Con la práctica, aprende a pudrir las cosas sin tocarlas (por ejemplo, la carne a través de la camisa, la mesa a través del suelo sobre el que se sostiene. El hechicero tira Brío + Roce Indirecto contra una DF base de 10 + 5 por cada material adicional entre la piel del mago y el objetivo. Con materiales gruesos (paredes, suelos, etc) se añaden +5 a la DF por cada 1,5 m de sustancia sólida entre la piel del brujo y el objetivo.

**Roce Lejano:** Debes poseer la capacidad de Roce Indirecto para acceder a Roce Lejano. El nivel de Roce Lejano nunca puede ser más alto que el de Roce Indirecto. Esta técnica permite al hechicero desmigaje de objetos desde lejos, sin necesidad de tocar ni siquiera de forma indirecta. Por cada Nivel de Roce Lejano puedes pudrir objetos desde una mayor distancia.

|         |        |
|---------|--------|
| Nivel 1 | 30 cm  |
| Nivel 2 | 60 cm  |
| Nivel 3 | 1,5 m. |
| Nivel 4 | 3 m.   |
| Nivel 5 | 6 m.   |

**Aplicación Rápida:** Se necesita un tiempo para que el Zerstörung surta efecto, en concreto 3 acciones de contacto continuado, lo que puede resultar bastante complicado. No obstante, los hechiceros con Aplicación Rápida han aprendido a enfocar su poder con mucha más rapidez. Sólo necesitan un toque (1 acción) para emplear el poder, lo que viene de maravilla en medio de un combate cuando el tiempo se agota. Requiere una tirada de Ingenio + Aplicación Rápida contra la dificultad de la tabla siguiente. Un éxito indica que se libera el poder en una acción, pero un fracaso indica que el hechicero deberá mantener el contacto durante las 3 acciones, aunque puede volver a intentarlo de nuevo pasada una acción .

|         |       |
|---------|-------|
| Nivel 1 | DF 25 |
| Nivel 2 | DF 20 |
| Nivel 3 | DF 15 |
| Nivel 4 | DF 10 |
| Nivel 5 | DF 5  |

**Efecto Concentrado:** Un Efecto Concentrado permite que el hechicero corrompa sólo una determinada parte del objeto en cuestión (una sola hoja de libro, la mano del hombre, la empuñadura de un arma). El Hechicero debe reunir todas las condiciones para pudrir el objeto de la forma normal y después tiene que realizar una tirada de Brío para limitar el efecto. La DF depende del nivel del hechicero en la capacidad de Efecto Concentrado.

|         |       |
|---------|-------|
| Nivel 1 | DF 25 |
| Nivel 2 | DF 20 |
| Nivel 3 | DF 15 |
| Nivel 4 | DF 10 |
| Nivel 5 | DF 5  |

## **Hechicería del Imperio de la Media Luna – Duman'Kir**

**Descripción:** La hechicería de Duman'kir es la magia de la tribu Kurta-kir, el resultado de descender de Dur-Kan. Todos los de la línea de sangre están conectados mágicamente con los lobos y la niebla que tan bien conocen. El poder de Duman'kir permite la mago sentir, oler, correr y luchar como un lobo salvaje. También otorga el poder de crear niebla para esconder sus idas y venidas.

Aunque la Duman'kir no permite transformarse completamente en lobo, los rumores acerca de este poder han persistido durante siglos, y son probablemente la base para las leyendas del terrible cambiante llamado rakshasas. La leyenda dice que estas bestias nunca tienen los ojos verdes y no pueden ser hechiceros de Pyeryem. Khorovo bin Lehena era un vicioso mago doble sangre Pyeryem y Duman'kir. Hace 300 años intentó reclamar una porción de territorio para sí al sur del Río del Comercio y es de bien seguro la base de la leyenda, sobretodo cuando habla de rakshasas que cambian a la apariencia de tigres.

**Aprendiz, Llamar a la Niebla:** Has empezado a desbloquear tu potencial mágico. Sabes como llamar a la niebla. Debes gastar un DD y lanzar Ingenio + Niebla contra una DF 20 para crear niebla. Si lo intentas una hora antes del anochecer, recibes un aumento libre. Puedes pedir aumentos para hacer más densa la niebla. La niebla dificulta la visión y las tiradas relacionadas con ella requieren un aumento más que los que tu has utilizado para crearla. La niebla perdura hasta que tu deshagas el sortilegio o bien hasta que pase una hora, tras la cual desaparece completamente. Esto no tiene otros efectos en el clima de la zona. Obtienes un aumento libre si el día ha sido lluvioso (dentro de las 24 horas pasadas).

**Adepto, Depredador de la Niebla:** Tu entendimiento de tu conexión mágica con la niebla crece y se profundiza. Mientras estas rodeado de niebla, tu contorno se difumina haciéndote más difícil de distinguir mientras te mantengas en contacto con la niebla. Cualquier intento de verte requiere una tirada de Percepción DF habitual + tu rango en Niebla. Igual ocurre con las tiradas para golpearte. También obtienes un bonus del doble de tu rango en Niebla para todas las tiradas de Emboscada.

Por otro lado, puedes intentar desvanecerte en la Niebla. Mediante el gasto de un DD puedes intentar una tirada de Brío + Niebla DF 30 para poder desaparecer en un punto de la Niebla y aparecer en otro hasta un máximo de 150 metros. Cuando consigues esto, tu desplazamiento es instantáneo sin recorrer el espacio entre los dos puntos y además en silencio. Sin embargo sufres daño por este movimiento. Lanza 1 dado por cada 10 metros o fracción, y guarda 1 dado (ejemplo, 47 metros serían 5g1). Todas tus posesiones inanimadas se mueven contigo, pero no tu montura u otras personas.

**Maestro, Nube de Niebla:** Eres consciente del poder de tu magia. Sabes como transformarte en una nube de Niebla. Puedes gastar un DD y realizar una tirada de Brío + Niebla DF 20 para realizar esto. Solo puedes transformar tu cuerpo en niebla, por lo que todo lo que llevaras encima cae al suelo al transformar tu cuerpo en vapor. Igualmente al ser intangible no puedes realizar ninguna acción física en el mundo físico. Tampoco puedes cruzar objetos sólidos como Niebla, pero puedes cruzar por rendijas que

dejen pasar el aire. Mientras estas transformado, no te afecta ningún ataque físico, pero si los que tengan naturaleza psíquica (runas de Laerdom, Sidhe, etc). Mientras estas en forma de Niebla debes cumplir las mismas reglas de movimiento que cuando estas en tu forma normal.

**Capacidades:** Garras, Niebla, Manada, Sentidos, Silencio

**Garras:** Tal como un lobo tiene garras, así las tienes tu. Tus cuatro colmillos son extensibles y pueden doblar su longitud al igual que el resto de tus dientes. Tus uñas pueden extenderse hasta ser auténticas garras, puedes usar ambas cosas para atacar con una tirada de Maña + Garras para golpear. Un golpe con la boca causa +0g2 y uno de garras +1g1. Si no quieres que se noten tus garras y dientes estos se disimulan. Si los quieres usar para intimidar, recibes un aumento libre.

**Niebla:** Esta habilidad representa tu conexión con tus cualidades mágicas. Se usa de diferentes maneras como explican los rangos de maestría.

**Manada:** Tu amistad con los lobos hace que te acepten como un miembro más de la manada. Los lobos no te atacaran a menos que deliberadamente les provoques. Puedes ordenar que los lobos hagan una acción a tu favor con una tirada enfrentada de Ingenio + Manada contra el Brío del lobo. Esta orden no puede ser algo que el lobo no hiciera por voluntad propia, como que te traiga una llave o robe una pistola, pero si que ataque a alguien o que ulule o huya.

**Sentidos:** Los sentidos del lobo de olfato y oído son superiores a los de los humanos, por lo que se te entregan con la magia. Cualquier tirada de percepción que requiera el olfato o el oído usa Ingenio + Sentidos en lugar de Percepción o Ingenio solamente. Además recibes tantos aumentos libres como rango en esta capacidad cuando intentas rastrear algo.

**Silencio:** Cuando un lobo persigue a una presa, es casi imposible oírle, tu te mueves casi con el mismo silencio. Obtienes tantos aumentos libres como tu rango en esta capacidad para todas las tiradas de Sigilo y Seguir, además puedes añadir el rango de esta capacidad en tu resultado de Emboscada.

## **Hechicería del Imperio de la Media Luna - Magia de Qatihl'i**

**Descripción:** Ebedu Yilan Al'Kademmm ha elegido a las familias más prestigiosas de entre los Qatihl'i – los que le han servido mejor durante siglos – y les ha dado la Hechicería de Af'a. Los que practican la magia Af'a se les llama Afa'im y tienen poderes mágicos que les permiten entrar y salir casi de cualquier parte. Af'a afecta al cuerpo del hechicero, dándole poderes de elasticidad y inmunidad contra el veneno de las serpientes y el dominio sobre otras como ellas. El poder no viene gratuitamente. Los Afa'im no tienen pelo en todo su cuerpo. Algunos de ellos incluso usan cosméticos para disimular esto o se aplican cejas y pelos falsos para evitar la detección. Otra incomodidad que tiene que soportar es la muda anual de la piel. El proceso puede tardar de un día a una semana, periodo durante el cual el Afa'i no puede hacer otra cosa que contraerse y quitarse las epidermis muertas, sea rascándose o restregándose contra las paredes y las piedras.

**Aprendiz, Amigo de las Serpientes:** Mientras empiezas a caminar por el sendero del poder, tus habilidades se manifiestan de dos maneras simples

pero efectivas. Primero, eres inmune a cualquier veneno que proceda de una serpiente, incluso en su forma más concentrada. Y en segundo lugar, eres capaz de dislocarte todos los huesos de tu cuerpo, lo que te permite pasar por los agujeros más pequeños que te puedas imaginar. Debes gastar un Dado Dramático para activar esta habilidad. Para realizar el proceso son necesarias 13 acciones menos el rango de tu Maña, menos el rango que tengas en Flexibilidad. El diámetro por el que puedes escurrirte depende de tu propio tamaño. Si no tienes las ventajas de grande o pequeño, puedes pasar por un agujero que sea de 9 pulgadas. Si eres grande, el tamaño asciende a 12 pulgadas y si eres pequeño desciende a 6.

**Adepto, Salto de la Fe:** Ahora tus poderes son más increíbles y los actos de Flexibilidad son soberbios. Puedes escurrirte por un agujero de 6 pulgadas. 8 si eres grande y 4 si eres pequeño. Además has aprendido a relajar tu cuerpo para absorber el daño de una caída o de algo que se te venga encima. Debes invertir un DD y realizar una tirada de Ingenio + Flexibilidad vs. DF 20 mientras caes. Un éxito elimina todo el daño, sin importar la altura desde la que cayeras. Si por el contrario es algo lo que te cae encima, cuando tiras para absorber, lo haces con Músculo + Flexibilidad.

**Maestro, Bebedor de Veneno:** Como maestro Afa'i puedes pasar por agujeros increíblemente pequeños. 4 pulgadas para normales, 6 para grandes y 3 para pequeños.

Además eres capaz de obtener poder a través del veneno de una serpiente. Cada vez que bebas veneno, calculo cuantas Dramáticas sufrirías si no fueras inmune. Por cada una, obtienes un Dado de Veneno que puede usarse igual que los DD. La duración es la mitad del tiempo del efecto del veneno en su forma habitual.

**Capacidades:** Flexibilidad, Constricción, Ocultación, Dominar, Deslizarse.

**Dominar:** Que seas inmune al veneno no quiere decir que las serpientes no te ataquen. Para eso debes realizar una tirada de Brío + Dominar DF 10. Puedes dominar a más de una serpiente por cada aumento adicional. Las serpientes te ignoraran completamente.

Por otro lado, si gastas un DD puedes intentar Dominar a tantas serpientes como tu nivel de maestría, se precisa una tirada de Brío + Dominar DF 20 + 1 aumento por serpiente a partir de la primera que se quiera dominar, o para órdenes adicionales. Esto te permitirá dominar la serpiente con órdenes simples.

**Constricción:** Cuando agarras a alguien, puedes utilizar tu habilidad de dislocarte para hacerle daño con todas las partes de tu cuerpo. Esto se traduce en que añades el doble de tu rango en esta capacidad en las tiradas de Agarrar (Lucha), y también añades al daño tu Rango Maestría por el Rango de Constricción. Puedes evitar que alguien se suelte haciendo una tirada enfrentada de tú Mú. + Constricción vs. Ma. / Mú. + Escapar. Si ganas, solo podrá soltarse con la capacidad Romper Presa.

**Ocultación:** Un aura de misterio te envuelve. Puedes añadir tu rango en esta capacidad a todas las tiradas de Sigilo, Seguir, Emboscada, Disimular que hagas. En el momento que tienes algún rango en Ocultación, te vuelves casi invisible a efectos de detección con otras magias. El Scry no funciona contigo. El Sorteé no puede ver tu arcano y si intenta ver tus hebras, debe

realizar una tirada enfrentada entre su Ingenio + Palo vs. Brío + Ocultar, o simplemente ver serpientes en lugar de las hebras. Tampoco funciona la runa Puerta ni el chamanismo de los Ruzgar'hala (Espíritus) pueden verte. Sin embargo, un mago del Glamour puede detectarte cuando te le acercas si tiene la capacidad Thomas.

**Deslizarse:** Puedes usar Deslizarse como capacidad de trepar o al pasar por un agujero o un borde afilado. También puedes usarla como Esprint y te moverás igual de rápido.

**Flexibilidad:** Tienes las articulaciones dobles, lo que significa que puedes dislocarte todos los huesos de tu cuerpo y luego ponerlos en su sitio sin mucha molestia. Puedes añadir el Rango de Flexibilidad por tu nivel de Maestría para soltarte de un Agarrar, o para liberarte de unas esposas.

## **Hechicería de Montaigne - Porté**

**Descripción:** La hechicería más famosa quizá por ser la de una violenta espectacularidad es la de Montaigne y su magia de los portales (llamada Porté por quienes la practican). Consiste en que el hechicero abra un agujero en el tejido del universo y entra en ellos para viajar a otra parte. Los portales no solo sangran, sino que hay quien jura que cuando la grieta se abre se oye un leve gemido, como si alguien gritara agónico. Este "sangrado" es parte de la hechicería, pero también es necesaria la propia sangre del mago.

Los Montaigneses llaman "paseo" a la dimensión que una los portales, un lugar tan mortal y misterioso como el mismo Séptimo Mar. Nadie sabe que seres residen allí, pero a la mayoría de los hechiceros ni se les ocurre quedarse más tiempo del necesario.

**Aprendiz:** Al comienzo de tu adiestramiento aprendes a crear pequeños portales, lo bastante grandes como para introducir un puño. Después se te enseña el "método de sangrado". Marcas un objeto como un espejo, cuchillo o una polvera con tu propia sangre. Después te llevan a otra habitación y te dicen que te concentres en el objeto. Cuando estas preparado, abres una pequeña grieta y buscas de ella el objeto en cuestión, cuando lo sientes lo extraes a través del portal.

**Adepto:** En este grado has aprendido a transportarte hasta objetos que hayas ensangrentado. Esa vez te concentras en el objeto y rasgas una hendidura lo bastante grande como para pasar por ella. Cuando sientes que has alcanzado tu destino, lo aferras y te encuentras sosteniéndolo en el lugar donde lo dejaste.

Los Hechiceros aprenden a no abrir jamás los ojos durante estos viajes. Se dice que los que lo hacen se pierden eternamente en el Paseo.

Ahora también puedes traer objetos de tu tamaño aproximado (2m o 100 Kg.) a través del portal. Debes ensangrentarlos y ser suficientemente capaz de arrastrarlos o levantarlos.

**Maestro:** Al final aprendes a mover objetos mayores que tú, en especial otras personas. Los que cruzan padecen el Mareo del Portal y siempre existe el riesgo de que alguno se atreva a abrir los ojos. Solo puedes transportar un número de personas igual a tú Brío, y que deben estar sujetas a ti o a

alguien que se te aferre, sobretodo cuando hay tempestades entre los portales (Músculo DF 10 +5 por personas transportadas \*opcional).

### **Los Límites del Porté**

**Mareo del Portal:** El Mareo es una nausea que sufren todos los humanos al traspasar el umbral de un portal. Los síntomas son similares a los del mareo a bordo de un barco, pero mucho más violentos. La nausea y el vértigo son frecuentes y los efectos pueden prolongarse durante horas. Cada vez que atraviesas un portal debes tirar un dado y restarle tu valor de Brío. El resultado es el numero de Turnos durante los que se sufre el mareo del portal y se sufrirá una penalización de  $-2g0$ . Los que no tengan Porté tirarán el dado pero no restarán su Brío a la tirada.

**Transporte:** Los Héroes con Porté pueden traer hacia ellos objetos a través de los portales y transportarse hacia objetos ensangrentados. No hay otra conexión física entre los dos portales. En otras palabras, si un héroe deja caer un alfiler ensangrentado al océano y abre un portal hacia él, el agua no comenzará afluir por la hendidura. Eso sí, el alfiler estará mojado cuando el héroe lo recupere. Igualmente, si el objeto de destino está situado en un punto donde no cabe el hechicero, a este le será imposible abrir la hendidura para llegar hasta el objeto y deberá marchar a otro objeto ensangrentado que esté disponible, en caso de no haberlo, el mago queda atrapado en el otro lado hasta que encuentre como salir o hasta que "algo" lo encuentre a él.

**El Ancla:** Al Caminar o Traer debe haber un objeto ensangrentado o "ancla" al otro lado del portal, ya lo estés Trayendo hacia ti, o Caminando hacia él. Sin esta ancla, la magia no funciona.

**Capacidades:** *Ensangrentar, Traer, Caminar, Bolsillo, Sentir,*

**Ensangrentar:** Cuando un héroe quiere ensangrentar un objeto, debe hacer una tirada de Brío + Ensangrentar DF 20. Por cada aumento solicitado aquí, la dificultad posterior para abrir el portal.

**Traer:** Cuando un héroe quiere Traer un objeto por un portal, debe tirar Brío + Traer a DF 20, menos 5 por cada aumento pedido en el momento de Ensangrentar. Se requieren 2 acciones, una para abrir el portal y otra para meter la mano y obtener el objeto.

**Caminar:** Cuando un héroe quiere Caminar hacia un objeto ensangrentado desde su posición, tira Brío + Caminar DF 20, menos 5 por cada aumento solicitado en el momento de Ensangrentar el objeto. Si se quiere llevar a otros héroes, la DF aumenta en 10. Se requieren 2 acciones para abrir un portal lo suficientemente grande para que pase una persona. Además de otras 5 para llegar al punto de destino. Cada 2 aumentos en la tirada de Caminar se reduce el tiempo de viaje en 1 acción. Hay que tener en cuenta que cada pasajero suma 1 Acción al tiempo de Apertura y 2 al tiempo de viaje.

**Bolsillo:** El héroe puede reclamar un "bolsillo" en el Paseo, como si fuera suyo para poder almacenar pequeños objetos en su interior. Los objetos no tienen porque estar ensangrentados, pero hay restricciones. 1. No pueden almacenarse criaturas vivas. 2. El mago no puede almacenar más de 5 Kg. de material x Nivel en la capacidad, si se excede el peso, el bolsillo escupe todos los objetos. 3. Existe una pequeña posibilidad que un objeto desaparezca estando dentro de un bolsillo. No es bueno dejar las cosas de

valor ahí dentro. 4. Cualquier objeto debe ser capaz de mantener su propia forma, por lo que líquidos que no estén en recipientes no pueden guardarse. Si se vierte un líquido en un bolsillo, este rezumará por el portal.

Se tarda una acción en encontrar el bolsillo y extraer el objeto de él.

**Sentir:** Permite al Héroe percibir de forma muy general donde están los objetos que ha ensangrentado con relación a su posición. Por cada nivel en la capacidad podrás percibir objetos más lejanos.

|         |                 |
|---------|-----------------|
| Nivel 1 | < 3 metros      |
| Nivel 2 | 3 > 30 metros   |
| Nivel 3 | 30 > 1,5 Km.    |
| Nivel 4 | 1,5 Km. > 8 Km. |
| Nivel 5 | 8 Km. > 15 Km.  |



## **Hechicería de Montaigne - El Arte perdido del Mirage**

**Descripción:** En el mundo de Theah, los espejos tienen poder. Un hechicero del Mirage ha aprendido a dominar ese poder. Nadie sabe con seguridad de donde proviene esa disciplina. Se asume que es una de las artes que los Tratantes ofrecieron al principio, por lo que está tan corrompida como el Porté o la Sorte. Sin embargo, la línea sanguínea actual es todo un misterio. Se encuentra en gran parte en Avalon y Montaigne, y ocasionalmente en Vodacce. Ninguna otra línea sanguínea ha creado un mago de Mirage. Esta selección de sangres ha hecho que se creen más de una teoría al respecto del origen del Arte. Muchos en Avalon creen que proviene de los Sidhe y el Glamour. Después de todo, los Sidhe son conocidos por todos por usar espejos en sus magias. Sin embargo los poderes actuales se asemejan más al Porté, ligándolo a un origen Montaignes. Algunos apuntan que los Montaigneses han ganado el poder gracias a su gran vanidad, y que vendieron sus almas a los espejos hace años. La última teoría dice que el talento puede ser un regalo a los hijos de los magos que entregaron su alma a los espejos y que al nacer tenían la suya en parte al otro lado del cristal.

Mirage funciona al igual que otras Hechicerías. No obtiene el poder del Glamour o el Pyeryem y guarda más similitud con el Porté y la Sorte. Casi en todos los casos se precisa de la presencia de un espejo, o al menos una superficie reflectante para que la magia funcione. Ésta es otra de las razones por las que la magia ha permanecido muy desconocida. La mejor manera de vencer a un usuario, es romper todos los espejos que se encuentren.

Los propios Hechiceros han trabajado duro para evitar que el Arte llegara a oídos de la población. Incluso aunque los magos del arte comparten nacionalidad, solo los Doble Sangre pueden tener el poder. No existe un mago puro de Mirage / Porté entre los Montaigneses. Pero puedes encontrar un Doble Sangre de Mirage y Porté que solo tenga sangre de Montaigne.

Al igual que las otras hechicerías, Mirage tiene tres niveles de maestría y diversas capacidades. Ganan los mismos puntos y el proceso de avance es igual que cualquier otra hechicería. Al igual que las anteriores hechicerías casi perdidas, Mirage está casi diseñada en exclusiva para ser usada por PNJs, para no desequilibrar el juego. Carretear por ahí enormes espejos es complicado para un grupo de héroes aventureros. Además es un poder muy raro, y apenas hay gente que conozca su existencia. Por esta razón, funciona mucho mejor en manos de un infame noble mujer enemiga, manipulando a sus amigos en la corte.

**Historia:** Incluso los grandes Maestros del Mirage no saben exactamente de donde proviene el poder. La línea de sangre ha sufrido el ataque de depredadores a lo largo de la historia, como la secta del Rilasciare. Como no saben como proteger su línea de sangre, los magos se mantienen muy quietos.

De hecho el origen del poder es gracias a uno de los hermanos del rey Montanus, llamado Estranius. Igual que Montanus, Estranius era senador, pero ahí acaban las similitudes. Estranius era débil y pusilánime, había llegado al senado para que Montanus tuviera un segundo voto. Él siempre estaba de acuerdo con lo que Montanus decía y hacia, a cambio vivía en la

opulencia. Se unió a Montanus en la búsqueda de poder a través del Tratado con los Syrneth, pero paso la mayor parte del tiempo vagueando. Cuando la magia fue atacada por todo el poder que contenía, Estranius fue una herramienta más de Montanus. Tanto fue así que cualquier hecho que hiciera le fue atribuido a Montanus. Cuando el riesgo de la nueva Iglesia Vaticana fue obvio, Estranius fue el primer senador en abandonar Numa, y se estableció en lo que luego sería Montaigne. Desde su nuevo hogar, Estrenius uso su poder para ayudar la familia de su hermano y hizo lo mejor para poder retirarse de la vida publica. Sin embargo no tardaron en aparecer los descendientes que no estaban contentos con permanecer en las sombras de la familia Montanus. Durante el reinado de Carleman, la familia intentó robar el poder que ostentaba los restos de la familia Montanus, pensando que serían un objetivo fácil. Por desgracia, subestimaron a sus parientes y su deseo de tener cosas. Después de un corto periodo de luchas familiares, el global de la familia Estranius se vio forzada a salir corriendo por sus vidas. Los magos sabían que la magia era símbolo de nobleza, y la familia Montanus sabía que mientras fuera así su puesto siempre peligraría. Los Montanus persiguieron a sus primos, obligándolos a pasar a las sombras durante la formación de la nación de Montaigne. Algunos lograron huir hasta Avalon y afianzarse allí. Todos se comunicaron entre ellos para asegurarse la permanencia y desaparecer paulatinamente. Satisfechos con el hecho de que ya no fueran un problema para ellos, los Montanus les dejaron de lado. Con la voluntad de pasar desapercibidos y la mezcla entre la sociedad, la magia desapareció de Montaigne y Avalon. Los magos puros son raros, pero han aparecido cuando por casualidad las familias correctas han tenido hijos. Como otros tipos de arte de los Tratantes, Mirage tiene efectos en la Gran Barrera. Cualquier uso del Mirage permite a las bestias que están detrás de la barrera de ver a través de ella. A través del Mirage, los Syrneth miran con envidia esos patéticos monos que les robaron sus tierras.

**Capacidades:** *Ver, Visión Futura, Visión Pasada, Robar Alma, Controlar Imagen, Herir.*

**Aprendiz:** El aprendiz aprende como llegar hasta el espejo. Puede introducir el brazo en el cristal y dejar en su interior cualquier cosa que puedan sostener. Pueden dejarlo de tal manera que nadie que mire el espejo lo podrá percibir.

**Adepto:** El adepto ha aprendido a entrar en el espejo completamente. Debe ser capaz de cruzar el marco, si el marco es pequeño no puede hacerse. Si el espejo se rompe, quedan atrapados para toda la eternidad, a menos que un mago maestro de Mirage les saque del apuro. No pueden dejar la habitación donde está el espejo. Las puertas y ventanas que se reflejan no se abrirán. Si el espejo está en el exterior, la realidad aparece oscura y gris, como velada por la niebla, puesto que un espejo no puede reflejar el mundo entero. En cambio una habitación aparece como en la realidad pero invertida. Pueden esconderse dentro de un espejo y solo ser vistos si quieren, o por otro mago de Mirage de poder igual o superior. Desde esta postura, un mago puede atacar a una persona que le mire o a la imagen reflejada de este en el interior del espejo.

**Maestro:** Un maestro ha aprendido a navegar por el espacio entre dos espejos. Pueden entrar en un espejo y salir por la refracción de cualquier otro que conozcan. En el espejos de salida, pueden atacar a un observador o salir. La única restricción a este poder es que el mago debe ser capaz de dibujar lo que el espejo de salida refleja. De este modo se considera el espejo como "Conocido". Si el espejo ha sido desplazado más de 6 metros o cambiado de habitación, el mago no podrá llegar hasta él, no hasta que lo haya visto en su nueva ubicación.

**Ver:** Esta capacidad permite al mago ver desde cualquier espejo al que ya haya mirado. La dificultad depende de la distancia a la que se encuentra ese espejo de la ubicación actual del mago.

Habitación de al lado DF 5

Pueblo de al lado DF 10

Ciudad de al lado DF 15

Nación de al lado DF 25

**Visión Futura:** Esta visión permite al mago escrutar el futuro que reflejará el espejo. Para ello debes estar mirando el espejo que un día reflejará el futuro. Sin embargo, si no puedes ver el espejo, puedes unirte a él mediante la primera capacidad de Ver y formular tu pregunta. La dificultad de la pregunta depende de la distancia en el tiempo a la que quieras preguntar.

DF 10 Mañana

DF 15 Semana próxima

DF 25 Año próximo

DF 40 Próximos 100 años

**Visión Pasada:** Esta capacidad permite ver aquello que un espejo ya ha reflejado en el pasado. SE aplican las mismas reglas que para Visión Futura, pero con respecto al pasado. Con Visión Pasada solo puedes ver lo que el espejo ya ha reflejado, no importa si el espejo es movido, porque la memoria de los reflejos queda en si mismo. Sin embargo es muy molesto olvidar que el espejo fue movido cuando lo que quieres es ver lo que ocurre en el salón del trono. Las dificultades son las siguientes:

DF 10 Ayer

DF 15 Última semana

DF 25 Último año

DF 40 Últimos 100 años

**Robar Alma:** Con esta capacidad el mago puede drenar los sentimientos y el alma de una persona hacia el interior del espejo, siendo afectados por los poderes del mago en el espejo. El mago de Mirage debe estar en contacto físico con la persona, o al menos dentro del espejo al cual quiere atrapar el alma de la persona. Mientras estas condiciones estén activas, el espejo no hace falta que sea el mismo al que está sujeto el mago. Mucha gente ha caído presa de esto pensando que destruyendo un espejo podría liberarse de la magia.

El mago solo puede usar este poder una vez al día a una DF de Brío x 5. Si supera la tirada, la victima gana un Punto de Sombra. Si falla, la victima se da cuenta de que algo extraño sucede. Por cada día que la victima no se mira en Ningún espejo, la victima pierde un Punto de Sombra; además pasar por delante de un espejo y no ver el propio reflejo precisa una tirada

de Ingenio vs. Puntos de Sombra x 5. Estos puntos son buenos y malos para el mago. La víctima se vuelve extremadamente sugestionable a las ordenes del mago. Cualquier deseo que el mago pronuncie, será obedecida a menos que la víctima supere una tirada de Brío x 5 x Puntos de Sombra, sean o no concientes del encantamiento.

Sin embargo, si son concientes de ello, reciben un +5 a su tirada. Por el contrario, existe un grave riesgo de suicidio, pues la víctima se vuelve cada vez más y más depresiva y dependiente. Cuando los Puntos de Sombra llegan a 5, cada día se debe realizar una tirada de Ingenio vs. DF 25, si se falla se intentará suicidarse de la manera más expeditiva posible. Una vez han fracasado en la tirada, fallarán automáticamente las siguientes, asumiendo que han sobrevivido al suicidio; a menos que se pierda un Punto de Sombra, aunque la tirada deberá hacerse el día siguiente a DF = Puntos de Sombra x 5. El mago solo puede tener una víctima al mismo tiempo.

**Controlar Imagen:** Con este poder el mago puede cambiar el reflejo de un espejo con solo tocarlo. Puede esconder una cortina (cambio pequeño) o bien modificar el aspecto de los que se miran en el (cambio grande). El efecto perdura hasta que el mago vuelve a tocar el espejo. La dificultad de esta tirada queda a discreción del master, aunque muchos magos la usan para modificar su entorno de la siguiente manera:

DF 5            Todos tienen los ojos del mismo color

DF 10          Todas las mujeres ven su peor perfil amplificado

DF 15          Todos los hombres se ven con barba y vistiendo como mujeres

DF 25          Lord Mortimer se ve totalmente desfigurado

**Herir:** (solo a partir de rango Adepto). Este terrible poder permite al mago herir a alguien a través de dañar el reflejo desde el interior de los espejos. Los magos aparecen en la refracción atacando al que mira, dañándolo mientras solo pueden mirar. El mago hace una tirada de Brío x 5. Cualquier Punto de Sombras que tenga la víctima, reduce su valor de Brío en 1. Si la tirada es exitosa, la víctima no puede apartar los ojos del espejo. El mago puede atacar la refracción con cualquier cosa que tenga a mano (espada, silla, etc). La víctima ve con horror como alguien le coloca una pistola en la cabeza y dispara. Después del ataque, el lazo que une el espejo y la víctima se rompe. Este poder impone mucha presión al cristal. Existe una probabilidad del 40% que el cristal se rompa, lo cual es una mala noticia para un Adepto. Debe tomarse nota que la refracción del Mago cambia a medida que se hace poderoso. Un aprendiz tiene un reflejo obvio de 2 dimensiones, mientras que un adepto tiene una apariencia fantasmal pero se le distingue fácilmente aún, mientras que un maestro no deja huella, aunque ellos pueden verse a si mismos mirando el espejo desde el otro lado.

## Hechicería de Ussura – Pyeryem

**Descripción:** Pyeryem es una forma de arte mística concedida a los Ussuros por una relación con Matushka (la madre Ussura).

Para ganar el uso de la forma de un animal, el hechicero negocia con uno de los animales. El animal le concede su piel espiritual, a cambio vivirá mientras el hechicero viva (más otros posibles costes).

**Aprendiz:** Puedes transformarte completamente en la forma animal. En esta forma puedes hablar con otros animales (usando la Capacidad Hablar) y con los Ussuros con Pyeryem (pero no con otros humanos). Convertirte cuesta 1 Acción y 1 DD. Tira contra la DF de la forma. Usar la Capacidad Hombre para volver a la Forma Humana. Esta transformación no cuesta 1 DD. Si la tirada es menor que la mitad de la DF en alguna transformación, quedarás atrapado en tu forma actual hasta el siguiente amanecer.

**Adepto:** Puedes transformarte parcialmente, gastando 1 Acción y 1 DD para tomar un "Favor". Sólo la zona involucrada por el Favor se convierte. Tira contra la DF de la forma. Puedes hacer múltiples transformaciones parciales, pero cada zona corporal sólo puede ser afectada una vez, y puedes tener sólo un Favor por forma animal.

La Capacidad Hombre es usada para devolver a la normalidad una parte del cuerpo o todas.

**Maestro:** Puedes activar alguno o todos los "Favores" de una forma animal con 1 Acción y 1 DD. Tira contra la DF de la forma animal. Esto no implica la transformación física. Puedes cancelar los efectos de la Conjura a voluntad. (no necesitar usar la Capacidad Hombre). Los efectos acaban en el próximo amanecer si no han sido cancelados antes.

**Capacidades Pyeryem:** Formas Animales, Hombre, Hablar

**Forma Animal:** Cada forma de animal es considerada una Capacidad. Puedes tener tantas como quieras, pero el incremento de Nivel de 5 de ellas es importante para llegar a Adepto o Maestro. Tira Brío + Forma Animal para convertirte en un animal. La DF depende del tipo de animal y sólo puedes convertirte en formas animales que hayas "aprendido". En la forma animal puedes usar tu Capacidad con la Forma Animal como Capacidad de Ataque y hacer 0g1 de daño.

**Hombre:** Tira Brío + Hombre para volver a la Forma Humana con DF 15.

**Hablar:** Dentro de Ussura puedes hablar con todos los animales. Fuera de Ussura, tira Brío + Hablar con una DF determinada por el DJ. La DF aumenta con la distancia a Ussura y la domesticación del animal.

**Formas Animales – DF - Favores**

**Ave Cantora** (Rruiseñor) 15 Armadura (+10 DF)-Músculo -3. Maña +2. Vuelo. Mala Manipulación (Pierdes el dado mayor en las Tiradas que requieran acciones manuales).

**\*Ave de Fuego** - 30 - Armadura (+10 DF). Ataque (Mordisco 0g3). Vuelo. Mala Manipulación (Pierdes el dado mayor en las Tiradas que requieran acciones manuales).

**Azor** - 15 - Ataque (Garras 0g2). Músculo -1. Velocidad (+1 Dificultad a ser golpeado de Acción cada Turno). Vuelo. Mala Manipulación (Pierdes el dado mayor en las Tiradas que requieran acciones manuales). Visión Agudizada (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan de la vista).

- Bocadero** - 10 - Armadura (+10 DF). Músculo -1. Saltar (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Saltar). Mala Manipulación (Pierdes el dado mayor en las Tiradas que requieran acciones manuales).
- Caballo** - 15 - Armadura (+5 DF). Músculo +2. Sin Miembros Prensiles. Velocidad (+1Dificultad a ser golpeado de Acción cada Turno).
- Cabra** - 10 - Ataque (Cornada 0g2). Músculo +2. Sin Miembros Prensiles
- Ciervo** - 35 - Armadura (+10 DF). Ataque (Cornada 0g2). Maña +3. Sin Miembros Prensiles. Saltar (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Saltar). Velocidad (+1Dificultad a ser golpeado de Acción cada Turno).
- Conejo** - 15 - Armadura (+5 DF). Músculo -2. Cavar (Puedes cavar a un ritmo de (5xMaña por Turno). Oído Agudizado (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan del oído). Saltar (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Saltar). Velocidad (+1Dificultad a ser golpeado de Acción cada Turno). Sin Miembros Prensiles. Visión Agudizada (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan de la vista).
- \*Cuervo** - 15 - Armadura (+5 DF). Vuelo. Mala Manipulación (Pierdes el dado mayor en las Tiradas que requieran acciones manuales).
- \*Drachen** - 45 - Armadura (+10 DF). Ataque (Mordisco 0g3). Ataque (Garras 0g2). Músculo +3.
- Gato** - 15 Maña +1. Músculo -2. Caer (+1 Nivel en tu Capacidad Caídas). Oído Agudizado (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan del oído). Trepas (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Trepas). Visión Nocturna (Puedes ver en la oscuridad casi total. -1 Dificultad a ser golpeado afectado por luces brillantes). Sin Miembros Prensiles. Silencio (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Sigilo).
- Jabalí** - 15 - Ataque (Cornada 0g3). Músculo +1. Velocidad (+1Dificultad a ser golpeado de Acción cada Turno). Sin Miembros Prensiles.
- \*Leopardo de las Nieves** - 35 - Ataque (Garras 0g2). Sin Miembros Prensiles. Ataque (Mordisco 0g2). Músculo +2. Calor (Frío extremo no te molesta. Calor extremo te afecta el doble de lo normal). Mala Visión (-2 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan de la vista). Olfato Agudizado (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan del olfato). Saltar (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Saltar). Trepas (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Trepas). Velocidad (+1Dificultad a ser golpeado de Acción cada Turno).
- \*Lobo** - 25 - Ataque (Mordisco 0g2). Músculo +1. Sin Miembros Prensiles. Aullido (Puedes comunicarte con otros animales y Ussuros con el don a distancias de hasta 8 Km.). Oído Agudizado (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan del oído). Olfato Agudizado (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan del olfato). Silencio (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Sigilo).
- Lechuza** - 10 - Maña +1. Músculo -1. Vuelo. Mala Manipulación (Pierdes el dado mayor en las Tiradas que requieran acciones manuales). Silencio (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Sigilo). Visión Nocturna (Puedes ver en la oscuridad casi total. -1 Dificultad a ser golpeado afectado por luces brillantes).
- Mono** - 20 - Maña +1. Caer (+1 Nivel en tu Capacidad Caídas). Trepas (+3

Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Tregar).

**Nutria** - 15 - Músculo -1. Nadar (Tu movimiento no se ve frenado por el agua). Aguantar Respiración (Cuenta como Brío +3 (CM7) para propósitos de Ahogamiento). Olfato Agudizado (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan del olfato).

**Oso Kodiak** - 35 - Ataque (Mordisco 0g2). Ataque (Garras 0g3). Mala Manipulación (Pierdes el dado mayor en las Tiradas que requieran acciones manuales). Músculo +3. Maña -2. Calor (Frío extremo no te molesta. Calor extremo te afecta el doble de lo normal). Nadar (Tu movimiento no se ve frenado por el agua). Olfato Agudizado (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan del olfato).

**Pato** - 15 - Aguantar Respiración (Cuenta como Brío +3 (CM7) para propósitos de Ahogamiento). Nadar (Tu movimiento no se ve frenado por el agua). Vuelo. Sin Miembros Prensiles.

**Pez** - 10 - Nadar (Tu movimiento no se ve frenado por el agua). Sin Miembros Prensiles. Respirar Agua (Las reglas de ahogamiento se le aplican en el aire).

**Rana** - 15 - Aguantar Respiración (Cuenta como Brío +3 (CM7) para propósitos de Ahogamiento). Nadar (Tu movimiento no se ve frenado por el agua). Mala Manipulación (Pierdes el dado mayor en las Tiradas que requieran acciones manuales). Saltar (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Saltar).

**Ratón** - 15 - Armadura (+10 DF). Músculo -3. Mala Manipulación (Pierdes el dado mayor en las Tiradas que requieran acciones manuales). Oído Agudizado (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan del oído). Olfato Agudizado (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan del olfato). Silencio (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Sigilo). Visión Nocturna (Puedes ver en la oscuridad casi total. -1 Dificultad a ser golpeado afectado por luces brillantes).

**Reno** - 10 - Ataque (Cornada 0g2). Maña +1. Sin Miembros Prensiles. Calor (Frío extremo no te molesta. Calor extremo te afecta el doble de lo normal).

**Serpiente** - 20 - Ataque (Mordisco 0g2). Mala Audición (-2 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan del oído). Maña +1. Cavar (Puedes cavar a un ritmo de (5xMaña por Turno). Silencio (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Sigilo). Tregar (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Tregar). Velocidad (+1 Dificultad a ser golpeado de Acción cada Turno). Sin Miembros Prensiles.

**Sierpe Voladora** - 20 - Armadura (+10 DF). Músculo -1. Ataque (Mordisco 0g2). Vuelo. Sin Miembros Prensiles. Velocidad (+1 Dificultad a ser golpeado de Acción cada Turno).

**\*Tigre Arkanun** - 35 - Ataque (Garras 1g2). Sin Miembros Prensiles. Ataque (Mordisco 1g3). Músculo +3. Calor (Frío extremo no te molesta. Calor extremo te afecta el doble de lo normal). Olfato Agudizado (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan del olfato). Saltar (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Saltar). Tregar (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Tregar). Velocidad (+1 Dificultad a ser golpeado de Acción cada Turno).

**Tortuga** - 15 - Armadura (+10 DF). Maña -1. Aguantar Respiración (Cuenta

como Brío +3 (CM7) para propósitos de Ahogamiento). Nadar (Tu movimiento no se ve frenado por el agua). Sin Miembros Prensiles.

**Zorro Rojo** - 15 - Armadura (+5 DF). Músculo -1. Aullido (Puedes comunicarte con otros animales y Ussuros con el don a distancias de hasta 8 Km.). Olfato Agudizado (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Percepción que dependan del olfato). Saltar (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Saltar). Silencio (+3 Dificultad a ser golpeado en Tiradas de Sigilo). Sin Miembros Prensiles.

## **Hechicería de Vesten – Laerdom**

**Descripción:** Laerdom es el resultado del estudio de las palabras que supuestamente son “Nombres Verdaderos” de conceptos metafísicos importantes para los Vesten. Según los Skjaeren, los Talladores de Runas, estas veinticuatro palabras eran pronunciadas por los antepasados tribales que se convirtieron en su panteón. Cada una representaba una característica física o emocional que queda encarnada por el dios que la talló por primera vez. Hoy en día, los Héroe Skjaeren son capaces de acceder a las fuerzas primordiales del mundo mediante el uso de las Laerds (runas).

Las runas se inscriben, se forjan o escriben sobre objetos determinados, concediéndoles el poder de su dios. No basta con pronunciar la palabra: debe ser llevada al mundo e invocada en un ritual que solo un Skjaeren puede llevar a cabo.

El poder invocado de las Laerds depende de la maestría que el Skjaeren haya alcanzado. Los aprendices solo comprenden la naturaleza física de la runa, el poder que aguarda en la superficie. Los adeptos se familiarizan con los secretos más profundos y son capaces de inscribirlas en objetos. Los maestros han descubierto el secreto definitivo, la Gran Sabiduría, y son capaces de invocar el poder de las Laerds sobre ellos mismos. Pero también disfrutaban de otra ventaja. Son capaces de percibir el Mito Viviente, Valhala, a su alrededor como un lugar brumoso e indistinto. Pueden oír débilmente el canto de sus antepasados entonando la Canción del Mundo mientras cabalgan a la batalla. La mayor parte del tiempo esto no tiene efectos de juego, pero en ocasiones el Maestro Skjaeren puede recibir consejos de sus ancestros o percibir importantes profecías invisibles para los demás.

**Aprendiz, El Descubridor de los Secretos:** En este nivel de habilidad solo eres capaz de invocar una pequeña parte del poder de la runa y únicamente de forma temporal. Cuando accedes a esta magia es como si tocaras un cable eléctrico, el instinto es retirarse. Después de todo estás invocando las palabras de la Creación, y este poder podría abrasarte de no ser precavido. La mayoría de aprendices utilizan papel y tinta, o bien cristal, madera o incluso arena.

**Adepto, El Protector de los Secretos:** En el segundo grado de iniciación se aprende a mantener el poder de las Laerds más tiempo, lo suficiente como para marcar un objeto con ellas, tallándolas en su superficie. Se han encontrado runas en espadas, armaduras, puertas, umbrales e incluso copas. Las runas inscritas en objetos son permanentes y es necesario mantenerlas. Cada runa debe ser renovada una vez al año o perderá sus poderes. La sabiduría Vesten sostiene que si se renueva la runa el mismo



día del año que se creó, se obtienen poderes adicionales, llegando a permitir al Skjaeren trabar contacto temporal con sus dioses.

**Maestro, El Corazón de los Secretos:** En el nivel de maestría definitivo el Skjaeren aprende a tocar el corazón más profundo del Laerdom: se transforma en las runas que invoca. Las Laerds quedan inscritas en su piel y se convierten eternamente en parte de él.

### **Mecánica Invocación / Inscripción / Transformación de Runas de Suma Dados**

**Tirada Invocación:** Brío + Capacidad Runa vs. DF Invocación.

**Acciones:** Requiere el gasto de 1 acción (dados de Donaire)

**Duración:** 1 Turno + 1 por aumento solicitado en la tirada de DF.

**Tirada Inscripción:** Brío + Capacidad Runa vs. DF Inscripción.

**Acciones:** 5 acciones

**Duración:** 1 Turno + 1 por aumento solicitado en el momento de Inscripción.

**Requisito:** Se le da un nuevo nombre al objeto Inscrito. El que pronuncie el nombre, activa la runa, sea o no el Skjaeren.

**Tirada Transformación:** Brío + Capacidad Runa vs. DF Transformación

**Acciones:** 10 acciones. +2g2 heridas (con o sin éxito en la anterior tirada).

**Duración:** éxito = beneficios mientras vivas.

### **Mecánica Invocación / Inscripción / Transformación de Runas de Clima**

**Tirada Invocación:** Brío + Capacidad Runa vs. DF Invocación.

**Acciones:** Requiere el gasto de 1 acción (dados de Donaire)

**Duración:** Incrementa o disminuye los efectos del clima por una escena. Solo en Exteriores.

**Tirada Inscripción:** Brío + Capacidad Runa vs. DF Inscripción.

**Acciones:** 5 acciones

**Duración:** Incrementa o disminuye los efectos del clima por una escena. Solo en Exteriores. El activador sufre +1g1 heridas.

**Requisito:** Se le da un nuevo nombre al objeto Inscrito. El que pronuncie el nombre, activa la runa, sea o no el Skjaeren.

Tirada Transformación: Brío + Capacidad Runa vs. DF Transformación

Acciones: 10 acciones. +2g2 heridas (con o sin éxito en la anterior tirada).

Duración: éxito = beneficios mientras vivas.

### **Limitaciones Generales de las Runas**

1. Cada vez que intentas invocar, inscribir o transformarte en una runa y fallas la tirada, sufres 1g1 heridas por cada 5 puntos que fallaras la tirada redondeando hacia arriba.
2. Un Skjaeren puede controlar tantas runas como su Músculo, pero puede superar este limite aplicando aumentos en las invocaciones adicionales. Sin embargo si se falla la invocación de una runa adicional, se sufren +1g1 heridas por cada runa activa en ese momento porque el poder puro recorre el cuerpo del Skjaeren y luego se desactivan todas las runas.
3. Nadie puede ser afectado por más de una runa al mismo tiempo.
4. Solo puedes invocar tantas runas al día como tu Ingenio. Los intentos fallidos y las invocaciones múltiples cuentan para el total.
5. Las inscripciones de runas solo pueden hacerse sobre objetos inanimados, o un Skjaeren.

6. Un objeto solo puede contener una runa al mismo tiempo.
7. Un hechicero no puede mantener inscritas más runas que su Músculo, ni tampoco activarlas más veces que su Ingenio.
8. Transformación: Solo Puedes Convertirte en una Runa. Elige con cuidado porque te acompañará toda la vida.

En las siguientes descripciones, el efecto de la invocación, inscripción o transformación no varía salvo que se indique lo contrario. Se indica la DF para cada una de las tres acciones anteriores, respectivamente.

**1. Kjott ( Carne ):** DF 15/25/40 La primera runa es la del Yo. "Conócete", canta. "Esa es la primera lección, la primera verdad..." La runa de la Carne exige que el hechicero sea honesto consigo mismo. Se dice que el dios que la encarna fue el Vesten más hermético que haya existido jamás, y que nunca hablaba con otra que Empatía (ver la runa no 2) después de resolver el Acertijo de la Carne.

Efecto: suma dos dados sin guardar para resistir cualquier intento de engañarte o confundirte con medios mágicos o mundanos.

**2. Bevegelse ( Empatía ):** DF 20/30/40

Más allá del Yo interior se encuentra el Mundo Exterior, en el que los demás se mezclan y funden en un todo coherente (aunque caótico). Empatía es el siguiente paso natural desde la Carne, al ser la < unión entre el Yo y el Mundo Exterior. Se dice que la diosa Empatía enseñó a Carne a comprenderse, lo que la convirtió en la más poderosa de los dos, aunque Soledad (ver la runa n° 4) objetó, diciendo que "el Segundo nunca sobreviviría sin el Primero".

Efecto: suma dos dados sin guardar a cualquier interacción social.

**3. Varsel ( Profecía ):** DF 15/25/40

La tercera runa pertenece al mensajero de los dioses, el Tramposo que envía augurios y advertencias sutiles. Aunque se ha acusado a Profecía de ser injusto en sus juegos, haciéndolos demasiado difíciles para que los humanos los vean, él discrepa, asegurando que "solo aquellos dispuestos a aprender merecen oír".

Nota: todos los efectos indicados se aplican a todos los Skjaeren que elijan esta runa.

Efecto de Invocación / inscripción: si se supera la tirada al usar esta runa, el Skjaeren puede hablar con otros en secreto (todos los presentes a los que el Skjaeren quiera burlar no oirán más que un ininteligible idioma extranjero). Los que usen la runa Carne (no 1) son inmunes a esta habilidad.

Efecto de Transformación: el Skjaeren puede usar el poder anterior a voluntad, sin tirada alguna.

4. **Ensomhet ( Soledad )**: DF 15/25/40

La cuarta runa corta con el pasado, que es un ancla que impide avanzar. Te permite alejar tus iras, miedos y obsesiones pasadas. Es el deber del verdadero héroe, el que comprende que el futuro no espera a nadie. Soledad fue el primero en aceptar su don, el primero en usarlo y el primero en dejar de proteger su hogar.

Efecto: suma dos dados sin guardara las tiradas de Brío.

5. **Styrke ( Fuerza )**: DF 15/25/40

La quinta runa es la de Fuerza, que reta a Carne por la supremacía del cuerpo humano. Era un guerreo por dentro y por fuera, con el alma de un demonio y el poder de un buey salvaje. La épica historia de su valor es bien conocida en todo Vendel; el moderno deporte del lanzamiento de troncos surgió de la leyenda en la que derraizó el árbol más alto de toda Theah como un reto hacia el propio Legión. Al hacerlo trazó la línea entre este mundo y los demonios a los que había abrazado, una convicción compartida hoy en día por muchos Vesten.

Efecto: suma un dado sin guardara todas las tiradas de Daño.

6. **Uvitenhet ( Misterio )**: DF20/30/40

La sexta runa oculta la verdad: es un misterio. Lo que era claro queda oculto, y lo que era conocido se olvida. Cuando el Skjaeren toma el aspecto de Misterio, sus engaños y mentiras pasan por buenos y se esconden incluso de la runa Puerta. Muchos han dicho que estos talladores comienzan poco a poco a alejarse de sí mismos, convirtiéndose en algo diferente de lo que todo el mundo piensa. Para apoyar esto, muchos de los que se funden con Misterio (transformándose en la runa) cortan permanentemente los lazos con todos sus conocidos, dedicando el resto de sus vidas al trabajo de investigación y a descubrir la naturaleza de quienes se encuentran.

Efecto: suma dos dados sin guardar cuando engañes a alguien. Contrarresta a la runa Puerta.

7. **Stans ( Calma )**: DF 10/20/35

Calma es la séptima runa, también conocida como Pesar. Para el marinero no hay mayor tragedia que un mar quieto. Ante una orden del Skjaeren los vientos se extinguen, el aire se calma y silencia y la mar queda muerta. El dios Calma observó el momento de silenciosa revelación posterior a la caída de Legión al Abismo al final de la guerra por Vendel. Des-de entonces ha observado ese mismo momento silencioso en todas las Edades.

**Nota:** durante la creación de cualquier Héroe con esta runa debes decidir cuál de los dos focos quiere tener: clima o emociones. Cada litio tiene una mecánica diferente que seguirá al Héroe a lo largo de su carrera. Una vez tomada la decisión y comenzado el juego no se puede cambiar, y todos los grados de maestría usarán ese efecto.

**Efecto de clima:** calma las condiciones climatológicas actuales dentro del rango efectivo determinado por las reglas de las runas de Clima. Los vendavales se convierten en brisas y las granizadas en suaves nevadas. Sin embargo, la runa no sirve para cambiarlas condiciones (por ejemplo, transformando una lluvia en un terremoto).

**Efecto de emoción:** suma dos dados sin guardar al tratar de calmar a alguien o de refrenar su agresividad.

8. **Storsaed ( Grandeza )**: DF15/25/40

Como el Loco de los Arcanos Mayores, Grandeza representa al Héroe que ludia, al prodigio joven e inexperto que suplica ser afilado. También es mucho más que eso. Grandeza es alentar a los demás, reflejando lo mejor en todo lo que se conoce. La primera persona en cumplir esta función fue un escudero de Styrke, el hombre que se convertiría en Fuerza (núm. 5). Aunque parecía débil y siempre le protegían los demás, Storsaed demostró ser el más valiente de todos, no dudando jamás en los Peores Días y probando ser un ejemplo de aquello por lo que todos luchaban.

Nota: todos los efectos indicados se aplican a todos los Skjaeren que elijan esta runa.

Efecto de Invocación / inscripción: la runa Grandeza se activa siguiendo las mismas reglas de cualquiera que sume dados. Mientras dure, y después de realizar cualquier Acción con éxito, el número de Aumentos usados en la Acción puede distribuirse entre cualquiera que observara la Acción (todos a una persona, uno a varias, etc.). Estos Aumentos se consideran Libres y deben ser aplicados a la siguiente Acción que realicen. El límite de esta habilidad es la Característica menor del Skjaeren (por tanto, si su Característica menores 2, cualquier Aumento con el que lograra el éxito más allá de los dos primeros no se transferiría).

Efecto de Transformación: al comienzo de cada Escena, el Maestro Skjaeren recibe una reserva de Aumentos Libres igual a su Característica menor. Puede usarlos él o dividirlos entre los que están en su presencia en cualquier punto durante la Escena, pero los que no se hayan usado final de la misma se pierden.

#### **9. Kyndighet ( Habilidad ):** DF 15/25/40

Según las leyendas Vesten, Kyndighet fue el firme y preclaro mentor del grupo que salvó al mundo. Sabía que no había que apresurar la victoria, que el valor no llegaba corriendo. Siempre enseñó la importancia de la paciencia hasta que llegara el momento adecuado... mostrándole después a todos lo que significaba el triunfo. Su runa se ha convertido en símbolo de destreza e instrucción.

Efecto: permite volver a tirar un dado cada Turno de combate. Se aplican todos los parámetros para el uso de runas que suman dados.

#### **10. Sterk ( Integridad ):** DF20/30/40

"Comprender las propias debilidades es más importante que conocer las de tus enemigos" es una frase Vesten atribuida a Sterk, el guerrero que nunca cayó. Su estilo de ludia era puramente defensivo, concentrado en protegerse por encima de dañar al enemigo. Al final vencía casi todas las batallas, agotando al agresor hasta que podía lanzar un golpe decisivo. De este modo fue un buen compañero para Kyndighet (runa no 9), cuyas enseñanzas le resultaban del máximo interés. Los Skjaeren que lo veneran mediante esta ruina son bendecidos con la extraordinaria capacidad de soportar golpes y esquivar hasta las saetas de ballesta a corta distancia.

Efecto: suma 5 a la DF para Ser Golpeado del Skjaeren. Se aplican todos los parámetros para el uso de runas que suman dados.

#### **11. Velstand ( Riqueza ):** DF 10/20/35

Según la historia que cuentan en Vestenmannavnjar, Velstand el Menesterozo era el hombre más rico del mundo. Su altruismo era quizá la intención más pura de todas las de los dioses que caminaron hace mil años

entre los Vesten. Velstand llegó desde una tierra extranjera con rasgos extraños y una voz que seducía a las olas del océano, y era sabio más allá de su edad. Su hogar había sido destruido por Legión antes de la Guerra, y había llegado a Vendel para proteger lo que consideraba "una cultura inocente desprovista de la avaricia y la lujuria rampantes que se extendían por el mundo".

Su runa sería conocida como Riqueza a falta de un termino más adecuado. Mediante ella llega una inagotable fuente de ideas, ya que la mente del Tallador se inunda con el conocimiento colectivo de todos los que han llegado antes que él. Los primeros Skjaeren tenían mucho cuidado con a quién enseñaban los secretos de esta runa, ya que eran conscientes del potencial de su mal uso. Sin embargo, los modernos Vendelios no comparten esta preocupación. Riqueza se convierte rápidamente entre ellos en la Laerd más popular, especialmente en la clase mercantil.

**Nota:** durante la creación de cualquier Héroe con esta runa debes decidir cuál de los dos focos quieres tener: dinero o sabiduría. Cada uno tiene una mecánica diferente que seguirá al Héroe a lo largo de su carrera, (una vez tomada la decisión y comenzado el juego no se puede cambiar, y todos los grados de maestría usarán ese efecto).

**Efecto de dinero:** con una tirada con éxito de Habilidad (según las reglas para las runas que suman dados), el Skjaeren gana un 100% adicional del dinero obtenido por medios distintos a los ingresos regulares mientras esta runa esté activa.

**Efecto de sabiduría:** con una tirada con éxito de Habilidad (según las reglas para las runas que suman dados) el Skjaeren puede acceder a su memoria hereditaria, preguntándole al Dj una pregunta relevante a la situación actual. La respuesta será una breve mirada retrospectiva a la vida de un Skjaeren anterior dedicado a la runa Riqueza y que tenga relación con la situación del Héroe. Será el jugador quien deba interpretar esta escena.

## 12. Fjell ("Montana"): DF 15/30/45

Además de ser la runa del sacrificio heroico, la duodécima runa es también la de la ausencia de sufrimiento. Los Skjaeren que usan esta runa pueden ignorar golpes mortales. También aleja el sufrimiento, alivia el dolor y libera la mente del hechicero para que "viva el momento".

Fjell, el hombre que tomó esta runa en nombre de su pueblo, era un "sanador simpático". Duran-te las últimas horas de los Peores Días, cuando el poderoso Krieg (runa no 15) cayó ante Legión, aceptó las heridas del Guerrero, salvando la vida de Krieg a costa de la suya. Sin embargo, y nunca satisfecho con la derrota, Krieg desafió al Negociador que se lo había dado todo, aventurándose en su hogar dentro de la Montaña Gran Tárn para encontrar un modo de devolverle la vida. Cuando regresó, esta runa, el nombre del poder, impidió su muerte inminente.

Nota: todos los efectos indicados se aplican a todos los Skjaeren que elijan esta runa.

**Efecto de Invocación / inscripción:** al usarla runa, el Skjaeren elige una Herida Dramática que ya baya sufrido. Mientras dure el efecto (según las reglas de las runas que suman dados) ignorará esa Herida tanto para las penalizaciones como para determinar la Inconsciencia.

**Efecto de Transformación:** el Skjaeren puede sufrir una Herida Dramática

adicional antes de caer Inconsciente, y puede ignorar también las penalizaciones de una Herida Dramática (elegida al ser infligida; el Skjaeren puede elegir otra una vez sanada la anterior).

**13. Höst ( Cosecha ):** DF20/30/40

La decimotercera runa simboliza el tiempo de la plenitud, la Cosecha. No hay carencia durante la misma, y el hambre terrible del invierno es olvidada. Es la estación del regocijo, de tomar los frutos del propio trabajo. Pero la Cosecha también es la lección que se ha enseñado por el camino: nada puede obtenerse sin sudor y dedicación, y la perseverancia concede la más preciosa recompensa. El hombre conocido como Höst fue el único Skjaeren que quedó atrás durante los Peores Días. Cuidó de los campos y granjas de los Vesten durante la carnicería de Legión, y unió a todos los hombres para que le imitaran, de modo que no perdieran sus hogares y sus vidas. Su larga lucha es recordada durante la primera comida obtenida de cada cosecha, incluso entre los que consideran al Laerdom una mancha corrupta para su nación.

Nota: todos los efectos indicados se aplican a todos los Skjaeren que elijan esta runa.

Efecto de Invocación / inscripción: antes del comienzo de cualquier Historia, el Skjaeren puede reducir voluntariamente cualquiera de sus Capacidades en un Nivel. Un uso con éxito de esta runa "almacena" ese Nivel durante toda la aventura, negando el dado que normalmente concedería. Al final de la misma el Skjaeren recupera el Nivel, junto con 2 Puntos de Experiencia que puede gastar solo en esa Capacidad.

Efecto de Transformación: el Skjaeren puede usar la habilidad anterior una vez por aventura sin necesidad de tirada.

**14. Grenselos ( Desatado ):** DF 15/25/40

La senda queda abierta por la decimocuarta runa. Las cosas que normalmente constreñirían al Skjaeren son derrotadas. Aunque las puertas cerradas puedan interrumpir su camino, los grilletes, cuerdas y ataduras resbalan sobre su cuerpo y no encuentran asidero. Grenselos, el primero en exhibir esta capacidad, fue la única persona que haya escapado jamás de la Gran Fortaleza de Krigsfang, donde se dice que incluso Legión estuvo preso. Nota: todos los efectos indicados se aplican a todos los Skjaeren que elijan esta runa.

Efecto de Invocación / inscripción: las ataduras y cadenas del hechicero caen al suelo cuando se invoca esta runa.

Efecto de Transformación: las ataduras y cadenas del hechicero caen al suelo cuando este lo desea, dejándolo marchar.

**15. Krieg ( Guerrero ):** DF 15/25/40

La decimoquinta runa, el Guerrero, es la victoria en la batalla. La flecha encuentra su objetivo más fácilmente y la sed de sangre del hacha se agranda. Los Hijos del Norte valoran esta runa, aunque muchos piensan en los días que siguieron a la Gran Guerra, cuando Krieg el Inhumano asoló las costas con un ejército de seguidores tatuados como prueba de la corrupción definitiva de la carne.

Efecto: suma un dado sin guardara todas las tiradas de Ataque.

**16. Nöd ( Intensidad ):** DF 15/25/40

La decimosexta runa es Intensidad, que se opone por completo a Calma (no

7). Las leyendas dicen que los dos se casaron antes de los Peores Días, y que se separaron por sus diferencias una vez recibieron sus runas. Intensidad es todo lo violento, agresivo y directo. Tanto ella como su runa son un terror en mar abierto, casi tan malas como su antiguo compañero. Aúlla con un viento salvaje, sisea entre las olas encrespadas y agujijonea los ojos de todos los que observan su forma iracunda.

Nota: durante la creación de cualquier Héroe con esta runa debes decidir cuál de los dos focos quiere tener: clima o emociones. Cada uno tiene una mecánica diferente que seguirá al Héroe a lo largo de su carrera. Una vez tomada la decisión y comenzado el juego no se puede cambiar, y todos los grados de maestría usarán ese efecto.

Efecto de clima: empeora las presentes condiciones atmosféricas dentro del límite legal de las runas de clima. Puede convertir una llovizna en un aguacero o una nevada en una granizada. Sin embargo, la runa no sirve para cambiarlas condiciones (por ejemplo, transformando una Huma en un terremoto).

Efecto de emoción: suma dos dados sin guardar cuando intentes incitar la ira de otro o fomentar emociones agresivas.

**17. Sinne ( Ira ):** DF 15/25/40

La decimoséptima runa es la de los amargos ven-davales. Ira se acumula en el cielo hasta que libera las ráfagas de viento como un dios niño desencadenado. Es incontrolable para la mayoría, e incuestionable para todos los demás. Sinne era la encarnación viviente de esta furia, una belleza salvaje que nadie podía poseer, controlar o incluso mantener interesada en nada. Sigue siendo una de las más emuladas del panteón Vesten.

Efecto: suma dos dados sin guardar a todas las tiradas de Habilidad de Músculo.

**18. Tungsinn ( Tinieblas ):** DF 15/25/40

La decimooctava runa trae grises lluvias matutinas. Tinieblas roba la vida de cuanto le rodea, cubriéndolo todo con una sombra inerte y grisáceo ante de inundar el mundo con un interminable torrente de lágrimas amargas, robando el coraje de los huesos de los Héroes. A la mayoría le recuerda sus pérdidas y baña a los demás sin preocuparse. Tungsinn era la encarnación viviente de este malestar, un crítico nihilista que estaba seguro de que Vestenmannavnjar perdería la Guerra hasta que ésta hubo terminado. Prácticamente se le ha olvidado, ya que la gente tiene cosas mejores que hacer que encoger-se y pasar miedo.

Efecto: suma dos dados sin guardar al intentar causar depresión o miedo a otras personas.

**19. Herje ( Ruina ):** DF20/30/40

La decimonovena runa es la de la interrupción y las fuerzas destructivas de la naturaleza. Ruina llega inesperadamente, despertando de forma brutal a todos a quienes toca para arrojarlos a una des-esperada lucha por sobrevivir. Herje era la encarnación viviente de esta devastación, un hombre acosado desde su nacimiento por la peor fortuna que nadie haya conocido. Como muchos de los dioses originales, huyó de su hogar tras los Peores Días, y casi todas las imágenes que se tienen de él (salvo las que llevan los Skjaeren que lo veneran mediante su runa) han sido quemadas

con la esperanza de que nunca regrese.

Efecto: suma tu Nivel en esta runa a la DF de la siguiente Acción de tu objetivo. Sus efectos terminan in mediata m en te después.

**20. Reise ( Travesía ):** DF 15/25/40

La vigésima runa es la rápida Travesía. Aunque una batalla se encuentre a kilómetros de distancia, los Hijos del Norte que oyen la llamada de Travesía responden raudos con In sangre ardiendo en sus venas. Es el camino lo que les importa, no el destino, pues han terminado comprendiendo la importancia de toda experiencia intermedia. Se podría incluso decir que detestan llegar al fin del viaje (especialmente el de la vida), aunque la dedicación a los caminos y los años de cuidadosa consideración preparan hasta al más temeroso para pasar el manto de su dios a la siguiente generación antes de que llegue el momento. El dios de esta runa puede haber sido el primero en tomar este título, pero no será el último: el nombre Reise se ha hecho muy popular en Vesten a lo largo de los siglos.

Efecto: suma dos dados sin guardar a todas las tiradas de percepción

**21. Fornuft ( Puerta ):** DF20/30/40

La vigésima primera runa es la Puerta. Las visiones aparecen en las aguas agitadas por el dedo del Skjaeren. Con esta runa los Hijos del Norte pueden espiar a su enemigo y descubrir sus planes. La runa del Misterio (no 6) es la única defensa cierta contra ella. Los Talladores que descubren este conocimiento son de gran valor en Vendel (especialmente entre los diversos Gremios, que venden sus servicios por una precio).

El portador original de la runa, Fornuft, era un viejo artista que había quedado ciego tratando de pintar el sol. Más tarde experimentó una epifanía a la que se refirió como "inspiración divina", y comenzó a crear obras de arte sobre los logros de los demás dioses Vesten. Durante los Peores Días descubrió que sus "visiones" sucedían en realidad mientras las observaba, aunque al otro lado del país y bajo el amargo y siniestro cielo de la batalla. Desde entonces sus sentencias y obras tuvieron mucho más peso, llegando a unirse al panteón al que había ayudado.

Nota: todos los efectos indicados se aplican a todos los Skjaeren que elijan esta runa.

Efecto de Invocación: el Skjaeren puede ver acontecimientos que tienen lugar en un sitio con el que está familiarizado durante un Turno, más uno por A límenlo.

Efecto de Inscripción: cuando se usa este objeto, muestra acontecimientos en un lugar que el usuario ya haya visto durante un Turno, más uno por Aumento. El objeto debe tener alguna superficie reflectante.

Efecto de Transformación: el Skjaeren puede invocar visiones de cualquier zona del mundo en la que haya estado y mantenerlas durante un Tumo, más uno por Aumento. Mientras observa debe cerrar los ojos y no puede hablar. Esta habilidad solo puede usarse una vez al día.

**22. Lidenskap ( Pasión ):** DF 15/25/40

La vigésima segunda runa es Pasión, o día. Las nubes se apartan, la lluvia termina y el cielo se despeja. La niebla también desaparece ante los auspicios de esta runa. Con el uso de las runas Pasión y Odio, prácticamente todos los viajes pueden convertirse en una agradable experiencia. Lidenskap fue un hombre feroz cuyo temperamento era tan



afilado como su espada.

Efecto: puedes aumentar la temperatura en un alcance determinado por las reglas de las runas de Clima. Puedes crear así terribles olas de calor, sequías y otros efectos basados en el calor.

23. **Kjolig ( Odio )**: DF15/25/40

La vigésima tercera runa es Odio, o noche. El cielo se encapota, la luna sonríe sobre el suelo frío y el aire se encrespa y afila. Kjolig era un ángel melancólico cuya ondulada forma negra sigue cubriendo de nubes la luna en las noches claras. El cuerpo de aquellos que sintieron sus ácidos besos aún permanece en la Montaña Tárn, al norte.

Efecto: puedes disminuir la temperatura en un alcance determinado por las reglas de las runas de Clima. Puedes crear así noches gélidas, nevadas y otros efectos basados en el frío.

24. **Villskap( Furia )**: DF15/25/40

La vigésima cuarta runa es Furia, o relámpago. El trueno en el cielo presagia la muerte de los enemigos de los Vesten. Villskap luchó junto a Styrke y Krieg durante los Peores Días, arrojando relámpagos sobre la Montaña Tárn. Cuando Krieg se volvió loco tras la batalla, fue él quien lo mató, pero solo después de que Krieg estrangulara a Styrke en su locura.

Efecto: te permite disparar un rayo de tus manos dirigido como un proyectil normal, con un alcance de 8 veces tu Maestría. El valor de la Tirada de Ataque y de Daño es tu Maestría + Villskap, guardando el primer valor. El mínimo sería guardar un dado y el máximo guardar 3.

## Hechicería de Vodacce - Sorte

**Descripción:** La magia del Destino es una de las hechicerías más extrañas de Theah. Solo se encuentra en Vodacce, y solo corre por la sangre de sus mujeres. Quienes conocen Sorte pueden ver la gran telaraña del Sino y como sus hebras conectan todas las cosas. Con habilidad suficiente la Sorte Strega ("Bruja del Destino") puede también reconocer cada tipo de hebra. Por último las brujas mayores (llamadas *nonna* por las menores) pueden crear y destruir conexiones, una labor muy peligrosa.

Las Hebras: Cuando la Bruja es joven aprende a observar las hebras empleando una baraja do Sorte. El mazo esta compuesto por 78 cartas, divididas en dos categorías: Mayores y Menores. Las cartas Menores se dividen a su vez en cuatro palos: Oros, Copas, Espadas y Bastos. Cada palo tiene un naipes numerados desde el uno hasta el 10 junto a cuatro Cartas Cortesanas: Sota, Caballo, Reina y Rey. Las Cartas Mayores son diferentes: no tienen palo y están numeradas del cero hasta el veintiuno. A menudo de les denomina "Arcanos".

La Bruja aprende a leer las hebras del Sino observando las relaciones entre las cartas menores. Observa los complejos patrones de los hilos del futuro mientras baraja, reparte e interpreta las configuraciones. cada palo se corresponde con una tipo de hebra determinado, y una vez se logra identificar el significado simbólico del cada palo, también se puede desentrañar el de los hilos.

Cartas Mayores revelan fuerzas y debilidades que acechan en el corazón de otras personas. La Bruja no puede afectar a los Arcanos de modo alguno,

pero si a usar este conocimiento para manipular a aquellos cuyas debilidades conoce.

### **Significado de las Cartas Menores**

**Oros:** Los Oros son las hebras amarillas que representan el Comercio. Una hebra de Oros que conecta a dos personas indica algún tipo de relación comercial o una basada en una ventaja fiscal.

**Copas:** Las Copas son las hebras azules que representan Pasión. Una hebra de Copas indica un vínculo emocional entre dos personas.

**Espadas:** Las Espadas son hebras rojas que representan Conflicto. Una hebra de Espadas indica que entre esas dos personas existe algún tipo de dificultad (emocional o física).

**Bastos:** Los Bastos son hebras verdes que representan Autoridad. Una hebra de Bastos entre dos personas representa una relación basada en la posición o el respeto (forzado o no), más que en la emoción o el comercio.

### **Significado de las Cartas Mayores**

En la baraja de Sorte hay veintidós Cartas Mayores que, vistas juntas en orden numérico, forman lo que las Sorte Strega denominan "El Gran Relato". Los Arcanos aparecen como imágenes fantasmales sobre la persona a la que acompañan. Estas apariciones pueden estar normales en su forma derecha o invertida. Su forma derecha es una fuerza de algún tipo y si sale invertida es una debilidad. La única excepción es la carta Legión, cuya fuerza está invertida.

**Aprendiz, Tocar las Hebras:** Las aprendizas de Sorte (Cloto) aprenden primero a sentir las hebras del destino. A medida que su habilidad crece logran ver las conexiones entre las personas, y no tardan en conseguir determinar también la naturaleza de esas relaciones.

**Adepta, Pulsar y Estirar las Hebras:** Las adeptas de Sorte (Lachesis) tienen la habilidad de pulsar las hebras que han aprendido a percibir. Pueden afectar más a unas hebras que a una persona que otras. Puede incrementar levemente la lealtad o la pasión pulsando la hebra concreta, durante un corto periodo de tiempo.

En vez de pulsar una hebra, la aprendiz puede estirla, aumentando o disminuyendo las posibilidades de éxito o fracaso del objetivo.

Las brujas no emplean de forma descuidada su poder. Aunque saben que lograrán el efecto deseado al usar su magia, nunca pueden estar seguras de cómo conseguirá el poder sus objetivos, y Sorte puede ser muy perversa al interpretar los deseos de las Brujas.

**Maestra, Cortar las Hebras:** Las Maestras (Nonna) han aprendido la habilidad más poderosa: Crear y Destruir hebras del Destino. De nuevo, la Bruja conseguirá lo que busca pero no sabe como sucederá.

Crear y Destruir hebras del destino es extremadamente peligroso. Es trastear con el mismo tejido de la realidad, una tela que es muy elástica y que, se sabe, en ocasiones golpea a quienes la alteran.

**Mecánica, sentir las hebras:** Una bruja puede hacer dos cosas al sentir hebras. 1. Detectar las hebras más importantes en la vida de una persona o tratar de discernir las relaciones específicas entre dos personas. 2. Puede mirar automáticamente las hebras más importantes de un objetivo. La aprendiz puede discernir una hebra, la adepta dos y la maestra tres. 3. También puede intentar detectar una hebra del destino específica entre dos

personas. La DF es de 15 y se lanza Ingenio + Sentir Hebra. Si se tiene éxito, se puede recibir la información indicada en el cuadro "Composición de una Hebra".

**Mecánica, Bendiciones y Maldiciones:** Los hombres Vodaccios son famosos por su fortuna extrema... ya sea buena o mala. Sus mujeres son aún más famosas por sus bendiciones o maldiciones. Los Vodaccios están tan en armonía con los elementos del destino que pueden llegar a forzar su mano. El coste es alto, pero muchas veces merece la pena. Muchas madres llaman a sus hijos en su lecho de muerte para bendecirlos por última vez antes de pasar al otro mundo.

Los enemigos de los Vodaccios siempre evitan encontrarse con los ojos de una mujer, ya sea solo por si acaso. No hay que subestimar la ira de una Bruja del Destino.

Las mujeres que quieran pasar una bendición o maldición pueden hacerlo a costa de dañar su propio destino. Es ritual es muy simple, la bruja mira a los ojos del receptor y repite su nombre tres veces, luego le da un beso y listo. Si el ritual es interrumpido, la bendición o maldición fallan.

Cuando la ceremonia está completa, la bruja hace una tirada de Brío + Capacidad apropiada. Por cada 15 puntos, el receptor recibe un Dado de Bendición o Maldición. Por su parte, la bruja recibe un Dado de Maldición por cada 10 puntos obtenidos.

**Dados de Bendición y Maldición:** Un héroe que recibe un Dado de Bendición lanza +1g1 a todas su tiradas vinculadas con la hebra adecuada. El dado no puede ser crítico. Cuando en el dado se obtenga un 1, el dado se pierde. Los Dados de Maldición funcionan igual pero restan (-1g1) en lugar de sumar y desaparecen cuando el resultado es de 10.

**Pulsar Hebras:** Las brujas no pueden pulsar hebras que no han percibido, por lo que primero deberán verlas para manipularlas. Pulsar una hebra aumenta o disminuye la fuerza de la hebra. La tirada es simple de Brío + Capacidad del Palo con una DF base de 10 más 10 por cada punto por el que se quiera modificar la hebra, sea sumar o restar. El cambio dura un día por nivel de la capacidad empleada.

Los efectos no son repentinos ni espectaculares, la bruja ha hecho que algo interfiera con la relación.

**Estirar Hebras:** Una Bruja del Destino no puede estirar una hebra que tenga Carta Cortesana. El modo más sencillo es aumentar o disminuir los dados que un héroe puede usar en una acción. Si una Bruja quiere aumentar el número de dados que un héroe lanza debe hacer una tirada de Brío + Capacidad apropiada. La DF es el número de dados sin guardar que quiere dar, multiplicado por 15. La forma para restar dados funciona igual.

**Destruir Hebras:** Aunque tanto crear como destruir una hebra es muy difícil, siempre es más sencillo romper algo existente que crearlo desde cero.

Destruir una hebra es como romper una telaraña, cada hilo es importante en el mantenimiento del equilibrio de la estructura. Cuanto más fuerte es la hebra, más vital es para el conjunto. Una Bruja no puede destruir una hebra que tenga Carta Cortesana. Para lograrlo la Bruja hace una tirada de Brío + Capacidad Apropiada contra un DF de 40. Si tiene éxito, el hilo se rompe. Los efectos son dramáticos amigos de toda la vida, amantes, maridos y

esposas pierden de repente toda conexión emocional. Un accidente trágico podría separar un hijo de su padre y no volverse a encontrar jamás. Esta magia es peligrosa, ya que la Bruja del Destino queda ligada de forma inevitable a la estela de los efectos. Todas las hebras unidas a los objetivos se ven afectadas y por el hecho de haber cortado una hebra, la bruja queda unida a ambos objetivos, aunque solo sea como conocidos casuales. Por tanto, pocas están dispuestas a correr el riesgo. Las consecuencias son demasiado graves.

**Crear Hebras:** Crear nuevas hebras somete al tejido de la realidad a una tensión inesperada, causando presiones imprevisibles. Para crear una hebra la Bruja debe realizar una tirada de Brío + Capacidad contra una DF de 50. Igual que en el caso anterior, la Bruja queda ligada a los efectos que genera la creación.

Sin embargo crear nuevas hebras es menos peligroso que destruirlas, pero los efectos son igual de azarosos.

Las Vodaccias deben tener cuidado con su poder. Disponen de una de las hechicerías más versátiles del mundo, pero también al mismo tiempo una de las más severas en cuanto al castigo.

**Los Arcanos:** Cuando una Bruja del Destino desea ver si una persona tiene un Arcano, debe hacer una tirada de Brío + Arcano contra DF 15.

**Latigazos del Destino:** Hay ocasiones en las que las brujas tiran demasiado fuerte de las hebras. La "Reina Loca" Marieta es un buen ejemplo de ello (Guía del PJ, pág. 223). Una Bruja sufre un Latigazo cuando usa cualquier capacidad y alguno de sus dados es crítico 2 veces. Es decir, que genera un valor de 20 o más. Cada Latigazo hace perder 3 Dados Dramáticos. Por cada dado que no se pueda pagar, la Bruja sufre una Herida Dramática cuya cicatriz durará tres meses, aunque no se sufre ninguna desventaja más aplicable en la mecánica del juego.

## **Hechicería de las Hijas de Sofía – Scrying**

**Descripción:** La línea de sangre compartida por los descendientes de la Dama del Lago contiene su única forma de Hechicería, conocido con el nombre de Scry. Su poder deriva de las aguas benditas de Bryn Bresail – los lagos, ríos afluentes que la Dama del Lago reclama como suyos. Los Magos de Scry tienen la facultad de usar el agua con beneficios de clarividencia, o para mezclarlas con ingredientes haciendo fantásticos elixires y pociones con su esencia para incrementar la salud del mago y sus poderes físicos. Todos tienen un lazo común con las aguas de Bryn Bresail porque son las aguas que corren por sus venas como descendientes de la Dama del Lago.

Normalmente las mujeres tienen el don de la clarividencia y las pociones mientras que los hombres son especímenes raros por su fuerza y entereza física. En alguna ocasión (1 de cada 1000) algún hechicero presenta el poder del sexo opuesto, o incluso un hijo de dos hechiceros puede presentar ambos poderes a la vez. Sin embargo no existe ningún medio sangre con el poder de Scry.

Ambas versiones comparten ciertos aspectos debido a la base de Sangre Sidhe que comparten que es la fuente del poder. Todos los Magos Scry tienen la habilidad de respirar agua, también tienen un sexto sentido para identificar si una persona es buena o mala sea cual sea su reputación. A pesar de que la magia proviene de los Sidhe, el que compre la Magia Scry no obtiene la ventaja de Sangre Sidhe, la magia se presenta de distinta manera a la ventaja. Los héroes pueden aún comprar la ventaja de forma normal.

## **Scrying Mujeres**

**Aprendiz, Clarividente:** Eres capaz de realizar pociones especiales, que temporalmente tienen efectos beneficiosos para aquellos que la toman. Cuando preparas una poción, puedes hacer tantas dosis como tu nivel de maestría. También tienes la capacidad de ver en el agua visiones de otros sitios y tiempos.

Como Aprendiz, tu habilidad de Scry está limitada al presente, y solo la puedes usar para ver y oír eventos que se suceden en lugares que te son familiares. Puedes intentar hacer uso de Scry con gente y lugares que solo se te han mencionado una vez, pero esto supone aplicar 2 aumentos a la DF base. Hacer uso de Scry con cosas que acabas de ver se considera 1 aumento a la DF. Si tu conoces a alguien en Vendel y estás en Castilla, puedes hacer uso de Scry sin limitaciones.

Además los Aprendices tienen la habilidad innata de notar si una persona es buena o mala y pueden respirar agua como si fuera aire. Sabes instintivamente si una persona es Héroe, Villano o Secuaz (sin tirada de reputación) con solo mirarla. No te afectan las reglas de ahogamiento cuando te sumerges en agua, pero si se aplican si es otro tipo de líquido o es una solución de  $\frac{3}{4}$  de agua (mar). Finalmente eres sumamente atractivo, ganas la ventaja Apariencia (Por encima de la media), o puedes restar 5PH de las ventajas de Apariencia superiores.

**Adepto, Médium:** A medida que tus habilidades crecen, también lo hacen la potencia de tus pociones y de tus habilidades de Scry. Sabrás dentro de unos límites, ver cosas

del pasado y del futuro. No podrás ver cosas de antes de tu nacimiento y tampoco podrás ir más allá de un año en el futuro. Por cada semana o fracción que intentes ver más allá en el futuro la tirada sufre 1 aumento. Y cada 2 años o fracción que intentes ver en el pasado la tirada incrementa en 1 aumento.

Otro poder que se gana en este nivel de maestría es el de viajar a y desde Bryn Bresail a través de las puertas especiales ubicadas en algunos puntos de Theah y bien ocultas. Para llevar a cabo esto, el hechicero se sumerge en la piscina y busca en su poder. El tele transporte desorienta y dará los mismos efectos que el Mareo de los portales de Porté. Para realizar esto el hechicero debe tirar Ingenio + Scry contra una DF de 20, cada persona que quiera llevarse consigo aumenta la DF en 10. Cada persona que viaje junto al hechicero debe tirar un dado no crítico y restarle su brío, el resultado son el número de turnos que se sufre mareo, durante este trastorno las tiradas del sujeto sufren dos aumentos.

**Maestro, Precognición:** Cuando te transformas en maestro, tus habilidades de Scrying están en el cenit y las pociones son muy potentes. Incluso tu capacidad de ver en el pasado no está limitada a tu vida, ahora puedes hacer uso de Scry sin limitaciones tanto en el pasado como en el futuro. Ya no hay el problema del conocimiento de la persona o lugar y solo se sufren una penalización a la DF de + 5, por cada 5 años, ya sea en el futuro o en el pasado.

**Scry:** Utilizando cualquier bol o piscina de agua fresca, puedes ver y oír lo que sucede en otro lugar. A la hora de hacer la tirada, debes gastar un dado dramático y tirar (Nivel Maestría + 1) + Scry contra una DF base de 20, con las modificaciones adicionales por familiaridad, Nivel de Maestría, pasado y futuro. Por ejemplo, un adepto de Scry intentando Scry en alguien que conoce bien tiraría 7g3. Esta habilidad tarda bastantes minutos en poder realizarse, cualquier elemento externo que perturbe la concentración del mago hace incrementar en 10 la DF base de la tirada (combate, temporal...). Cualquiera en la línea de visión o a distancia de oído puede ver y oír lo que sucede en el agua utilizada.

A medida que el nivel de Maestría aumenta, puedes hacer uso de Scry en el pasado o en el futuro. Cuando haces Scry al pasado las imágenes aparecen con un filtro amarillo. Esto oscurece algunos detalles de la imagen pero no mucho. Cuando se mira hacia el futuro, las imágenes salen algo borrosas y los sonidos son solo suspiros, este defecto se incrementa cuando intentas mirar muy hacia delante del futuro.

Cuando un Mago de Scry usa la visión del futuro, el GM puede gastar un dado dramático para cambiar la visión del jugador, o para marcar un punto de información o para incluir un gancho de la aventura. Las visiones que el GM implante de esta manera no tienen las limitaciones por el nivel de Maestría habitual. Los hechiceros de Scry nombran estos momentos "Movimientos del Destino" y los aceptan como bendiciones. También pueden resultar como impedimentos para obtener ciertas informaciones en el juego, pero de esto no debería abusarse.

### **Falsa Poción**

A veces es útil hacer creer a alguien que se le ha dado una poción cuando realmente no ha sido así. Cuando quieres llevar a cabo una falsa poción, debes utilizar tu Rango en esta habilidad y sumarlo al Rango de la poción que deseas realizar falsamente, y dividirlo por 2 redondeando hacia arriba. La falsa poción es indistinguible de la real, excepto que no otorga los beneficios. Una falsa poción no cuenta para el límite de pociones que una persona puede tomarse. Sin embargo requiere los mismos ingredientes y tiene las mismas dificultades que la real.

### **Listado de Brebajes y Venenos**

*Ingenio* + *Rango* en el brebaje contra la DF del mismo, cada ingrediente del que se carezca aumenta en 10 la dificultad de la tirada. Una persona puede verse afectada por más de una poción al mismo tiempo, hasta un máximo de su Músculo y no por más de un tipo de poción (filtro, aceite, arenisca...). Si una poción se sobrepone a otra en efecto, la nueva cancela los efectos de la anterior.

Las pociones que pueden modificar el rango de las características no pueden aumentarlos más allá de 7, y solo se puede modificar un rango por nivel de maestría, por cada rango por encima del primero la dificultad de la tirada aumenta en +5.

Cada poción tiene un método de aplicación. Elixires y filtros son para ser ingeridos. Humos y vapores son para inhalaciones. Bálsamos, aceites y pastas son para entrar en contacto con la piel. Cambiar un aspecto de aplicación de una poción en concreto, se traduce en un aumento a la DF base de la poción.

La base para cualquier poción es un poco de agua fresca y natural, obtenida de un manantial o fuente natural. Agua de Avalon puede reducir la DF en 5 a discreción del Master.

#### **Filtro Antídoto**

DF Base: 20

Ingredientes: Una Araña

Efectos: Beber esta poción anulará los efectos de cualquier veneno que el sujeto haya ingerido.

#### **Bálsamos Frío**

DF Base: 15

Ingredientes: Una hoja verde de roble

**Efectos:** Cuando se extiende este bálsamo por el cuerpo de una persona le hace inmune al daño por calor por causas meteorológicas, manteniéndolos fríos incluso en medio de un desierto. A efectos de daños por tiempo, el héroe sufre daños por el frío y la tormenta, pero en caso de calor se reduce a la mitad (un 4G2 se reduciría a 1G1).

**Polvos Irritantes**

DF Base: 15

Ingredientes: Una pizca de pimienta

Efectos: Cuando estos polvos son inhalados por alguien, le irrita enormemente y le distrae de todas sus acciones, aumentando todas las tiradas en +5.

**Polvos de Petrificación**

DF Base: 40

Ingredientes: Una piedra del lecho de un río

Efectos: Cualquiera espolvoreado con esta poción tomará la apariencia de la piedra de la que procede, su resistencia se vuelve tan fuerte como la de la piedra. El sujeto gana +3g0 a todas las tiradas de Heridas, pero sus dados de acción se ven retrasados en 2 fases respecto al valor actual, hasta un máximo de 10 (no cuenta para iniciativa).

**Humos de Carpintero**

DF Base: 20

Ingredientes: Un poco de arena de playa

Efectos: Cualquiera que inhale los humos debe hacer una tirada enfrentada de Brío contra el preparador del Humo (Ingenio + Humo de Carpintero). Si falla, el sujeto cae en un profundo sueño del que no puede despertar hasta que finalicen los efectos del Humo.

**Elixir del Vuelo de Águila**

DF Base: 30

Ingredientes: 2 plumas de Águila

Efectos: El que beba de esta poción tendrá la capacidad de desplazarse volando. No aumenta la velocidad, tan solo elimina las penalizaciones de niveles.

**Elixir de la Buena Fortuna**

DF Base: 30

Ingredientes: Una pata de conejo

Efectos: El que beba esta poción, se convierte en el hombre más afortunado, dándole un número de Dados de Suerte igual al nivel de maestría del preparador. Los Dados de Suerte actúan igual que los dados dramáticos, pero no se convierten en experiencia al final del acto y desaparecen al terminar los efectos de la poción.

**Elixir de las Lenguas**

DF Base: 25

Ingredientes: Ninguno

Efectos: Cualquiera que beba este elixir tendrá la facultad de entender cualquier idioma humano hablado, hasta que acabe la duración de la poción. Sin embargo no podrá leer ningún idioma en el que no fuera literato antes de beber la poción.

**Elixir de Velme**

DF Base: 15

Ingredientes: 1 pluma de un pájaro cantor

Efectos: Cualquiera que beba esto se sentirá inclinado a realizar actos románticos. Todas las tiradas de Seducción o Arengar que se apliquen al género opuesto reciben un aumento libre.



**Elixir del Calor**

DF Base: 20

Ingredientes: Las cenizas blancas de un fuego de no más de un día de antigüedad

Efectos: El bebedor del elixir será inmune a cualquier daño por frío del tiempo. A efectos de daños, se aplica igual que el Bálsamo de Frío. Los daños por calor se aplican normalmente, mientras que los de frío se reducen a la mitad.

**Elixir del Suspiro de Gilead**

DF Base: 25

Ingredientes: Un guante de seda blanco

Efectos: Este elixir hace desaparecer toda señal de hechicería en el cuerpo del bebedor. Las manos de un mago porté serán normales, los ojos verdes de un mago Pyeryem serán de un color más normal, e incluso las marcas de las runas Laerdom serán simples cicatrices. Se aplica a todas las hechicerías, inclusive las raras como Nacht o Zerstörung. No se aplica a las habilidades Chamanísticas. Los beneficios duran hasta que el hechicero usa sus habilidades o hasta el final normal de la poción.

**Bálsamo de Agua Cristalina**

DF Base: 30

Ingredientes: La piel mudada de una serpiente

Efectos: Este bálsamo permite al usuario a cambiar su aspecto de acuerdo a sus deseos, permitiéndole reformarse para engañar. Por su duración puede cancelar los efectos de Apariencia o Presencia Perturbadora, pero no puede darlos en caso de no tenerse. Tampoco puede cambiar las ventajas Grande y Pequeño. Solo cambia la carne, el equipo sigue siendo el mismo.

**Bálsamo de Curación**

DF Base: 25

Ingredientes: Una uña del bebedor

Efectos: Aplicada a la herida de alguien, hará que sane deprisa. Curará todas las heridas superficiales y 1 dramática.

**Aceite de Esencia del Amor**

DF Base: 20

Ingredientes: Una docena de rosas rojas

Efectos: Quien se bañe en estos aceites será muy atractivo al otro sexo. Cualquier intento de seducción o arengar contra alguien que pueda oler el aroma del aceite, recibirá un aumento libre.

**Aceite de la Torpeza**

DF Base: 25

Ingredientes: El pie de un albatros y el pico de un halcón

Efectos: Esta poción hace que cualquiera bañado en ella sea menos agraciado y menos diestro hasta el final de la duración. La maña de la persona afectada se reduce en tantos niveles como el preparador declare antes de tirar. La poción se ve afectada por las reglas de modificación de características.

**Aceite de la Estupidez**

DF Base: 25

Ingredientes: La herradura de una mula y tres hormigas trabajadoras  
Efectos: Hace al que se bañe en él menos inteligente hasta el fin de los efectos. El Ingenio de la persona afectada se reduce en tantos niveles como el preparador declare antes de tirar. La poción se ve afectada por las reglas de modificación de características.

**Aceite de la Debilidad**

DF Base: 25

Ingredientes: Un gusano de tierra y un huevo de codorniz  
Efectos: Hace al que se bañe en este aceite más débil de lo que es hasta el fin de los efectos. El Músculo de la persona afectada se reduce en tantos niveles como el preparador declare antes de tirar. La poción se ve afectada por las reglas de modificación de características.

**Aceite de Sloth**

DF Base: 25

Ingredientes: Un puñado de musgo y una concha triturada  
Efectos: Hace al que se bañe menos rápido hasta el fin de los efectos. El Donaire de la persona afectada se reduce en tantos niveles como el preparador declare antes de tirar. La poción se ve afectada por las reglas de modificación de características.

**Aceite de la Cobardía**

DF Base: 25

Ingredientes: La cola de un ratón y tres cáscaras de huevo  
Efecto: Hace que el que se bañe en él sea menos valiente hasta el fin de los efectos. El Brío de la persona afectada se reduce en tantos niveles como el preparador declare antes de tirar. La poción se ve afectada por las reglas de modificación de características.

**El Filtro de los Campeones**

DF Base: 25

Ingredientes: Un guante de esgrima usado  
Efectos: Beber esta poción hará más hábil en combate de esgrima a la persona, hasta que la poción termine sus efectos, la persona obtendrá tantos niveles de Ataque Esgrima y Parada Esgrima como los indicados por el preparador de la pócima. La poción se ve afectada por las reglas de modificación de rangos de habilidades.

**Filtro de Gracia**

DF Base: 25

Ingredientes: Un diente de serpiente y una pluma de ruiseñor.  
Efectos: El bebedor se hace más ágil y rápido. La maña de la persona afectada se incrementa en tantos niveles como el preparador declare antes de tirar. La poción se ve afectada por las reglas de modificación de características.

**Filtro de la Inteligencia**

DF Base: 25

Ingredientes: una pluma de búho y un puñado de pelos de la cola de un zorro.

Efectos: El bebedor gana en percepción e inteligencia. El Ingenio de la persona afectada se incrementa en tantos niveles como el preparador declare antes de tirar. La poción se ve afectada por las reglas de modificación de características.

**Filtro de Invisibilidad**

DF Base: 30

Ingredientes: Un diamante.

Efectos: Después de beberse esta aceitosa poción, la persona se hace invisible a todo el mundo que lo mire, incluso contra el uso de la habilidad de Scry. Incluye las ropas y el equipo personal (armas y demás). Sus tiradas de sigilo y seguir ganan 4 aumentos libres.

**Filtro de Velocidad**

DF Base: 25

Ingredientes: Unas escamas de pez y las patas delanteras de una mantis religiosa.

Efectos: Esta poción hace que el bebedor reaccione más rápido mientras duren los efectos. El rango de Donaire del bebedor aumenta en tantos puntos como el preparador haya decidido de antemano. Esta poción esta sujeta a las reglas de modificación de características por pociones.

**Filtro de Resistencia**

DF Base: 25

Ingredientes: Un trozo de corteza de un árbol viejo y la concha de una tortuga terrestre

Efectos: Esta poción hace que el tenga más resistencia física. El Brío del bebedor aumenta en tantos puntos como el preparador haya decidido de antemano. Esta poción esta sujeta a las reglas de modificación de características por pociones.

**Filtro de Fuerza**

DF Base: 25

Ingredientes: El cuerno de un toro y las garras de un oso

Efectos: Esta poción hace que el bebedor reaccione más fuerte mientras duren los efectos. El rango de Músculo del bebedor aumenta en tantos puntos como el preparador haya decidido de antemano. Esta poción esta sujeta a las reglas de modificación de características por pociones.

**Polvo del Bufón**

DF Base: 25

Ingredientes: Un puñado de suciedad

Efectos: El que sea espolvoreado por esta poción se convertirá en peor espadachín de lo que era. Hasta el fin de los efectos, la víctima verá reducidas sus habilidades de Esgrima Ataque y Parada en tantos rangos como el preparador de la poción haya decidido de antemano. Está poción está sujeta a las reglas de modificación de rangos por pociones.

### Vapores del Olvido

DF Base: 20

Ingredientes: El polvo de un huevo de codorniz

Efectos: El que inhale estos vapores deberá hacer una tirada de Brío contra el Ingenio + Vapores del Olvido del creador de la poción, si falla, olvidará los hechos de la presente escena. Si el preparador ha pedido 4 aumentos, la laguna de memoria durará toda la vida del inhalador. Por supuesto, puede ser informado de lo ocurrido, y lo recordará a medida que se lo relaten, pero por si solo será incapaz de recordar ningún detalle de ese espacio de tiempo.

**Nota sobre el Bálsamo de Westmoreland:** Los jugadores verán que no hay reglas para la creación de este bálsamo. Solo el Oráculo tiene poder para realizarlo. Requiere las lagrimas de la Dama del Lago, un componente del que muy poca gente puede disponer o incluso conocer. Para los curiosos, los efectos son la detención del envejecimiento por un periodo de entre 75 y 150 años, momento a partir del cual se volverá a envejecer normalmente. Aquellos que han usado el bálsamo no han enfermado de nada durante el tiempo. Para las Hijas y su conocimiento, el bálsamo solo funciona en mujeres, los hombres que lo beban mueren inmediatamente y con fuertes convulsiones. No existe inmunidad alguna contra esta poción.

### Scrying Hombres

**Aprendiz, Fortaleza:** Eres un perfecto espécimen físico. Eres increíblemente atractivo, y nunca te has puesto enfermo en toda tu vida, y cuando te hieren, te curas con increíble rapidez. Ganas la ventaja Apariencia Aturdidora gratis, o puedes reducir en 5PH las apariencias superiores. Además se te considera que tienes la mitad de la edad a efectos del deterioro de las características. Eres inmune a las enfermedades. Al final de cada Escena puedes hacer una tirada de Músculo DF 30 para curar una Herida Dramática. Además los Aprendices tienen la habilidad innata de notar si una persona es buena o mala y pueden respirar agua como si fuera aire. Sabes instintivamente si una persona es Héroe, Villano o Secuaz (sin tirada de reputación) con solo mirarla. No te afectan las reglas de ahogamiento cuando te sumerges en agua, pero si se aplican si es otro tipo de liquido o es una solución de  $\frac{3}{4}$  de agua (mar).

**Adepto, Recuperación:** Tu fortaleza física se ha desarrollado mucho más. Ahora puedes soportar mucho mejor el daño físico, y cuando sufres heridas se curan aún más rápido. Tu dureza te da un + 5 a tu DF base para ser golpeado, haciendo tu defensa pasiva mínima  $10 + 5 \times$  rango de la habilidad de defensa. Si tienes Parada a 4, tu defensa pasiva con espada es 30 en lugar de 25, y si te desarman, tu defensa base será 10 en lugar de 5. Tu fuerza física se traduce en que eres capaz de gastar un dado dramático para curar una herida dramática inmediatamente y en cualquier momento.

**Maestro, Fuerza Interior:** Has conseguido concentrar tu poder para no sufrir daños. Puedes gastar un dado dramático para tener éxito automático en una tirada de Heridas, a pesar de cualquier dificultad. Añades otro + 5 a tu DF base, siendo la DF para darte  $15 + 5 \times$  Rango de Defensa.

### **Habilidades Scrying Hombres**

**Agilidad:** Eres increíblemente ágil. Todas tus tiradas de Maña tienen un bonus de +1 por rango en esta habilidad.

**Percepción:** Siempre estas alerta y preparado. Siempre prestas atención a los pequeños detalles. Todas tus tiradas de percepción tienen un bonus de +2 por rango en esta habilidad.

**Velocidad:** Tus manos se mueven mas rápidas que los ojos. Ganas un bonus de +1 a todas tus tiradas de Donaire. Cuando calculas la iniciativa, el bonus se aplica al total de la iniciativa en lugar de a cada dado.

**Resistencia:** Eres como un objeto inmóvil. Puedes aguantar cosas que los hombres más fuertes quedarían doblegados. Cuando realizas una tirada de Brío tienes un bonus de +1 por rango en esta habilidad.

**Fuerza:** Tu fuerza es asombrosa. Puedes levantar mucho más peso que cualquier persona de tu complexión física podría jamás levantar. Todas tus tiradas de Músculo tienen un bonus de +1 por rango en esta habilidad. Esto también se aplica a las tiradas de heridas y solo a las tiradas de daño en las que la característica de Músculo es susceptible de sumarse.

## Escuela Chamánica de los Druidas de Avalon

**Descripción:** Los druidas no poseen una escuela propiamente dicha, pero enseñan sus sorprendentes habilidades a aquellos que lo merecen. Los héroes que cumplan los requisitos son adoctrinados acerca de los misterios secretos de las estrellas y los árboles. Los druidas conocen los secretos que susurra el viento, y han estudiado durante años para conocer los misterios de las Gesas; sus palabras son tan poderosas como la Ley. Los druidas de las áreas rurales actúan como jueces de ipso, resolviendo contenciosos civiles y decidiendo la solución de otros problemas legales que se den en pequeñas aldeas sin Corte de Justicia.

Los aprendices de Druidas pasan la mayor parte del tiempo contando historias y cantando gestas. Sus palabras, sin embargo, son lecciones destinadas a impartir sabiduría a los que las escuchen. La mayor parte de los Druidas tienen habilidades de Doctor y Cazador, que reflejan su conocimiento en medicina tradicional y en uso de plantas. Cuando aumenta su nivel, aprenden muchísimo acerca de los secretos del mundo. Casi todos los Druidas tienen habilidades de Bardo.

**Predominio:** Los Druidas basan su magia en las estaciones del año y en el ciclo lunar, que en Theah es de 28 días. Cada una de sus cinco capacidades es predominante durante una parte del año. Los Druidas celebran ceremonias para marcar cada cambio de predominio, algunas fuera de la vista de extraños. Siempre que un Druida usa su magia, tirará Ingenio + Capacidad predominante correspondiente.

Primavera de 1 de Quartus a 30 de Sextus

Verano de 1 de Julius a 30 de Septimus

Otoño de 1 de Octavus a 30 Decimus

Invierno de 1 de Primus a 30 de Tertius

Luna Todas las noches, y con prioridad por encima de las otras 4

**Aprendiz, Auspicio:** Tres veces por historia podrás usar tus conocimientos sobre profecías y augurios para saber en que momento emprender una acción para asegurar que tenga éxito. En términos de juego, podrás añadir tu nivel de capacidad predominante a la tirada finalizada de otro héroe.

**Adepto, Gesa Menor:** Podrás usar tus conocimientos acerca del poder de las palabras para imponer una Gesa a otros héroes. No podrás mantener más de tres Gesas menores simultáneamente, y un mismo Héroe no puede tener dos a la vez. Las Gesas menores son restricciones que se imponen a las acciones del Héroe con la intención de que se fortalezca. Si el héroe rompe alguna vez cualquiera de las restricciones, se romperá la Gesa y dejará de otorgarle sus beneficios.

**Maestro, Gesa Mayor (Ollamdh):** Puedes imponer una Gesa Mayor sobre otros héroes. No podrás tener más de una Gesa Mayor activa y ningún héroe podrá estar afectado por más de una Gesa Mayor simultáneamente. Imposición de Gesas

**Gesa Menor:** Para imponer una Gesa Menor, deberás recitar en voz alta frente al héroe al que quieras afectar, y hacer una tirada de Ingenio + Predominio a DF 20 y gastar una cantidad de Dados Dramáticos que dependerá de cuales sean las restricciones específicas de la Gesa. Cuanto más restrictiva sea, menos Dramáticos precisa. Las Gesas simples como

“nunca comeré carne de perro” cuestan 3 Dramáticos. Gesas difíciles como sería “nunca me bañaré” cuestan 2 y las extremas como “ofrecer siempre tu hospitalidad a los extraños” cuestan 1. El DJ debe determinar el coste de Dados. Los DD se gastarán incluso en caso de fallar la tirada.

Beneficios de una Gesa Menor: Por cada Gesa Menor que tenga un Héroe al final de la historia, recibirá 1 XP extra.

**Romper una Gesa Menor:** Cuando un héroe rompe una Gesa Menor, todos los XP que pudiera haber recibido por ella se pierden. Además no se podrá imponer una nueva Gesa hasta al comienzo de la siguiente Historia.

**Gesa Mayor:** La Gesa Mayor consiste en una serie de restricciones que se aplican a la forma de morir del héroe o villano. Solo dándose las condiciones de la Gesa, podrá morir el personaje en cuestión. En todas las demás ocasiones, el Destino conspirará para mantenerle con vida. Por supuesto, podrá llevarse su buena ración de golpes pero sin incumplir la Gesa no morirá.

**Imponer Gesa Mayor:** Al igual que con la menor, el Druida recita el nombre del héroe y la restricción, por ejemplo “Nombre del Héroe solo morirás al <tipo de debilidad>”. El Druida hace una tirada de Ingenio + Predominio contra una DF 40 y gasta 3 Dramáticos.

La debilidad de la Gesa tiene que ser solo una, por ejemplo “un hombre con barba”, pero no una que diga “hombre tuerto, manco y con perilla”.

Beneficios de una Gesa Mayor: A menos que se cumplan las condiciones de la Gesa, el héroe no morirá. Podrá ser herido, apuñalado y dejado inconsciente, pero nunca eliminado.

**Romper Gesa Mayor:** Siempre que un Héroe se vea afectado por su debilidad, tendrá un montón de problemas. No solo por el hecho que pueda matarle, sino que antes de ello no podrá gastar Dramáticos, no podrá usar Defensas Activas y en alcanzar tantas HD como Brío x2 morirá irremediablemente y al instante (sin posibilidad de que por hechicería reviva, excepto como No-muerto).

Recuerde que el DJ es el último que tiene la palabra acerca de las condiciones de la Gesa y sus debilidades. Podrá interponer tus propias palabras en tu contra si no te andas con cuidado. Por ejemplo “solo un muerto podrá matarte” puede leerse como que alguien a quien todos dan por muerto (trasfondo –muerto para el mundo-) está esperándote a la vuelta de la esquina para matarte.

Los propios Druidas (por encima del rango de Ollamdh) parecen poseer Gesas más poderosas. Abundan las historias de Derwyddon prediciendo la traición de los hijos de alguien o la muerte de los amantes antes que se consuma la relación. Solo siete Druidas han hecho uso alguna vez de este tipo de magia, y por ello son temidos en todo el mundo.

## **Ejemplos de Gesas y Sus Debilidades o Modificadores**

### **Debilidades posibles**

Al Fuego  
A los recién nacidos  
A la oscuridad total  
A las zurdas  
A las pistolas  
A la luz de la luna  
A los pelirrojos  
A su propio caballo

### **Ejemplos de Gesa Menor**

Nunca puede quitarse las botas  
Nunca puede despojarse de la espada  
Nunca puede raparse la cabeza  
Nunca puede lavarse  
Nunca puede dar su nombre a un desconocido  
Insultar a las personas a la primera vez que las veas  
No puede comer (cerdo, pollo, vaca)  
No beber / comer en público / privado  
Nunca pedir recompensas y / o rechazarlas si son ofrecidas  
Nunca poder usar espada / pistola / cuchillo  
Nunca poder luchar con nadie antes del mediodía  
Nunca poder rechazar las peticiones de una dama / un caballero.

### **Ejemplos de Gesa Mayor**

Solo puede morir mediante fuego / espada / pistola  
Solo puede morir en un día soleado / lluvioso  
Solo puede morir bajo la luz de la luna  
No puede morir por armas de fuego / de filo / romas / pesadas  
No puede morir a manos de un hombre / una mujer / un golfillo

### **Modificadores de la Gesa**

Lanzada en la Corte de Elaine: +2g2  
Lanzada en otra Corte: +1g1  
Si la Reputación del que la recibe es >50: +2g2  
Si la Reputación del que la impone es >50: +1g1  
Si el que la lanza es un Druida: +2g2  
Si el que la lanza es un Bardo: +1g1



## **Hechicería del Archipiélago de la Medianoche – Opah**

**Descripción:** Aquellos que practican la magia del Chamanismo conocido como Opah, se les llama los Opahkung. Estos chamanes no tienen capacidades ni rangos de aprendiz, adepto o maestro.

Lan representa a los espíritus positivos, mientras que Nal representa a los negativos. Todas las cosas tienen Lan o Nal, puesto que nada es neutral. Cuando se sostiene un arma, el arma puede aparecer cargada de energía que la recorre arriba y abajo a lo largo del brazo del chaman e incluso hasta sus ojos. Esta energía es blanca si el arma contiene Lan y negra si es Nal.

**El Lan y el Nal:** Cuando un Chaman utiliza un arma en combate, puede utilizar el poder positivo o negativo para incrementar la fuerza del arma. Esto se aplica a armas cuerpo a cuerpo o arrojadas, pero no en arco o pistolas. Un arma con poder positivo tiene X Lan o X Nal si es negativo.

**Obtención de Lan o de Nal:** Todas las armas empiezan con +1 (Lan) y obtienen un +1 adicional por cada 5 golpes contra un enemigo, mientras que obtienen un -1 (Nal) por cada 5 golpes fallados. No hay posibilidad de 0, se pasa del +1 al -1 o viceversa.

**Habilidades:** Cualquier mago golpeado por un arma con Lan o Nal, se verá incapacitado para usar sus poderes durante tantas fases como el valor de "energía" del arma. Si el mago es golpeado nuevamente, el "reloj" se reinicia (no es acumulativo). Un arma con runas de Laerdom también se ve afectada por esto, y queda desactivada.

### **Bonificaciones del Lan o Nal**

Cada 20 Lan se activa un +1 al ataque del arma (máx. Brío)

Cada 20 Nal se activa un -1 al ataque del arma (máx. Brío)

Cada 50 Lan o Nal el arma obtiene un +5 a la DF de rotura y un +1 contra la hechicería. Cuando sostienes el arma, puedes resistir una capacidad de hechicería usada en tu contra.

Cada 100 Lan empiezas cada historia con un DD adicional. Solo puedes usar el dado mientras empuñas el arma. No puedes doblar los DD propios.

Cada 100 Nal el DJ empieza la historia con un DD adicional. El DJ no puede doblar sus DD.

## Hechicería del Archipiélago de la Medianoche – Magia de Sange Tara

La magia de Sange Tara nace de la relación de sus usuarios con sus dioses, y en las líneas de barrera que dibujan y que están infundidas de su poder. En este sentido se parecen de forma vaga al Laerdom, utilizando iconos para invocar los poderes espirituales. Gravando las barreras en piedra, madera, suelo o marcando cualquier superficie lisa con carbón, pólvora o pintura puede constituir una barrera, que pueden contener diferentes partes según la cantidad de combinaciones inscritas. La habilidad utilizada para inscribir las barreras es Taramonde, que tan solo conocen los habitantes de Tara. El lugar donde se inscriben las Barreras se conoce con el nombre de Bonnage ("Bonash"). El Bonnage debe ser creado sobre una superficie continua, como una roca, el suelo o una madera de barco o incluso una pared. Múltiples Barreras pueden ser inscritas en el mismo Bonnage, intercalando las líneas para potenciar los efectos de la magia. De esta manera pueden colaborar varias personas para realizar un Bonnage común, sin embargo no pueden realizar una sola Barrera. Los Dioses de Sange Tara pueden realizar Barreras automáticamente, y resultan irrompibles para los mortales.

**Habilidad Civil, Taramonde:** Taramonde se considera una habilidad especial, utilizando cada especie de Barrera como sus capacidades. Existen tres clases de Barrera: *Kinso (guardia)*, *Brito (identificación)*, *Viso (afectar)*. Normalmente deben trabajar en conjunción para que la Barrera tenga el efecto deseado. La creación de una Barrera requiere de una tirada de Brío + Capacidad Adecuada. La DF viene especificada por la capacidad utilizada. Las Barreras creadas por los Dioses solo están en manos de los DJs y solo pueden superarse si el DJ lo permite. Inscribir una Barrera requiere 10 minutos.

**Requisitos:** Debes poseer la habilidad Hombre de la Medicina con un mínimo de dos capacidades a nivel 4 antes de poder comprar Taramonde. Uno de las capacidades debe ser Conocimiento Religioso (Sange Tara). Actualmente solo los nativos de Sange Tara conocen esta habilidad, por lo que un PJ que lo quiera debe ser nativo o tener un buen trasfondo para poseerla.

### Capacidades Básicas Taramonde

**Dibujar:** Un trozo de tiza, una escarpia o carbón puede ser una herramienta para llevar tu imaginación a la vida. Antiguas runas o inscripciones pueden ser copiadas con veracidad o una bella flor puede ser esculpida para la dama de un amigo.

### Capacidades Avanzadas Taramonde

**Kinso (guardia):** Esta Barrera se crea para atrapar o crear una defensa. Kinso se crean en grupos de tres o más para crear un lugar guardado. La Barrera Kinso se puede inscribir de dos maneras. La primera (trampa) permite que algo entre pero no salga. La segunda (barrera) revierte la forma de Kinso e impide que algo entre en la zona guardada. Para dibujar un Kinso se requiere una tirada de Brío + Kinso contra un DF de  $5 + 5 \times \text{Kinso}$  adicional al primero. Se requiere un mínimo de 3 para que funcione (triangulo), lo que es sinónimo que la DF es mínimo  $15 + 5 \times \text{Kinso}$  superior al tercero. La separación entre los Kinsos no puede exceder los 3 metros, de otro modo no funcionaria. Los seres vivos atrapados en el interior del área pueden moverse libremente pero no pueden cruzar el linde. Kinso debe usarse conjuntamente con Brito para funcionar adecuadamente.

**Brito (identifica):** Brito identifica las criaturas, gente o espíritus / Dioses, y se usa conjuntamente a Kinso para que la barrera sea capaz de identificar que es lo que debe dejar entrar y que no. Brito depende del nombre que se asigna a Kinso. Puede ser un nombre específico (John Smith) o una especie de animal (tigres). Gente y espíritus requieren un nombre especificado. Animales o monstruos solo requieren el nombre de la especie. Se pueden hacer nombres compuestos para afinar la barrera. La DF de inscribir una Brito es  $10 + 5 \times$  nombre adicional.

Además si se inscribe un Bonnage invocando el poder de un espíritu de Sange Tara o un Dios, dicho ser se materializa en el interior del área, a menos que supere con una tirada de su Brío la DF de la barrera (Bríos: Leshia 5, Baneer 4, Mama Hadoo 4, Whotan 5). El Barón de Sange no puede ser invocado así como tampoco se puede hacer con Matushka y los Sidhes.

**Viso (afecta):** Viso endurece o debilita la barrera existente. Por cada Viso añadido al Bonnage, puede añadir y sustraer 1g1 al Músculo de la criatura especificada. Para aquellas "Trampas" Kinso, afectara la especie especificada "atrapada" en el interior de la barrera. Para las "Barreras" Kinso afectará a los que quieran cruzar la misma o que quieran atacar a los que están en el interior de la barrera. La DF básica es 15 para crearse +  $5 \times$  dibujo adicional.

**Romper o Destruir Barreras:** Una criatura afectada que desee cruzar una barrera activada debe realizar una tirada de Brío contra una DF de  $5 \times$  Núm. Barreras del Bonnage (redondeado arriba). Por ejemplo, un Bonnage que contenga 4 Kinso, 1 Brito y 1 Viso tendría una DF de 30. Si la Barrera la ha inscrito un Dios, la DF base es 50, incluso para otros dioses. Las Barreras pueden ser destruidas simplemente estropeando el dibujo con la que se han invocado (borrando una línea, estropeando con un cuchillo el grabado, etc). Sin embargo especies afectadas por la Barrera no pueden atacarla por ellas mismas y deben convencer a alguien para que lo haga.

**Ejemplos de Bonnage:**

- *Trampa para Oso:* 3 Kinso (trampa - DF 15) + 1 Brito (DF 10) para Osos + 1 Viso (DF 15) para debilitar. Para que el oso salga, Brío vs. DF 25.
- *Guardia contra Barón Sange:* 5 Kinso (Barrera – DF 25) + 1 Brito (DF 10) para Barón Sange. Para cruzar Brío vs. DF es 30.
- *Trampa para 2 personajes concretos:* 4 Kinso (Trampa – DF 20) + 2 Brito (DF 15) + 2 Viso (DF 20) debilitar a los 2. Para salir de la trampa, ambos deberían superar Brío vs. DF 40.
- *Guarda contra Zombis y No-muertos:* 4 Kinso (Barrera – DF 20) + 2 Brito (DF 15). Si quieren cruzar deben tirar Brío vs. DF 30.

## Chamanismos de Cathay

### Tashila

**País:** Cathay (Tashil)

**Tipo:** Chamanismo

**Coste:** 20 PH

**Descripción:** Yoga

**Efectos:** Entre los hombres santos de Tashil se encuentran los Tashilas, una orden de ascéticos que dedican su tiempo a conseguir su pleno potencial a través de una conciencia superior de forma que tanto su cuerpo, su mente y su emoción están unificados. Persiguen este estado con ejercicio y meditación. Los Tashilas obtienen gratis la habilidad Rahib (Imperio de la Media Luna), y un rango gratis en la capacidad avanzada Concentración de dicha habilidad.

Los ejercicios físicos de los Tashilas se traducen a una salud extraordinaria. Un maestro Tashila rara vez, si es que sucede, sufre de los estragos de la edad, y es inmune a las enfermedades. Sus condiciones físicas le permiten reducir el número de Heridas Superficiales que ha sufrido en su valor en Concentración, al final de cada turno de combate.

Los ejercicios espirituales Tashilas permiten una extrema paz de mente y un equilibrio emocional. Un Tashila obtiene un aumento libre por cada rango en Meditación, cuando intenta resistirse a una tirada de Sortee. La fuerte sensación de paz interior y calma del Tashila hace que cuando se enfrenta a una amenaza de miedo, el nivel de este se reduzca en tantos puntos como su valor en meditación.

### Youya Chima Ren

**País:** Cathay (Xian Bei)

**Tipo:** Chamanismo

**Coste:** 20 PH

**Descripción:** Caballo Mágico

**Efectos:** Los jinetes más diestros de Xian Bei, como los jinetes del imperio de la media luna, tienen una relación especial con sus monturas, más allá de la suma de las partes que la forman. Los jinetes se pueden llegar a comunicar con sus monturas de tal manera que con una tirada de Donaire de DF 10, los animales pueden entender la frase. También la conexión mística te permite fundirte con el cuerpo del caballo y ser una sola forma. En este estado, las características del cuerpo combinado son iguales o la mayor de las características del jinete y el caballo.

Además estando en esta forma, todas las tiradas tienen una bonificación igual al rango de la característica menor usada en la tirada. Las tiradas de daño tienen el bonus del rango inferior de Músculo mientras que las de iniciativa tienen el bonus del rango inferior de Donaire. Estos bonus son al total de la tirada, no a los dados a tirar.

Mientras estás unido a tu caballo, sois considerados una sola criatura (un solo objetivo). Hasta que desmontes (o que caigas del caballo), el daño lo sufres como una sola criatura, cualquier Herida Dramática se comparte, si el número de heridas es impar, el PJ sufre una más que el caballo. Esta unión solo puede existir con un único caballo. Ninguna otra clase de equino puede tenerla.

### **Canción de Hwang Tung**

**País:** Cathay (Koryo)

**Tipo:** Chamanismo

**Coste:** 10 PH

**Descripción:** Magia de los árboles

**Efectos:** La gente de Koryo veneran los árboles, representándolos como guardianes de los espíritus. Algunos hombres y mujeres santos, normalmente uno o dos por población, son capaces de hacer peticiones de ayuda a los árboles. El Mago Arbóreo puede gastar un dado dramático y hacer una tirada de Brío DF 15 para hacer que un árbol crezca y de suficientes frutos para alimentar durante un día a una persona, más una persona / día por cada aumento que pida. En tiempos de guerra, los Magos pueden hacer esta petición a un bosque o jungla.

Utilizando un dado dramático y haciendo una tirada de Brío DF 10, un Mago puede hacer que su cuerpo y el de otra persona por aumento, entren en otra dimensión, conocida como El Bosque de los Árboles Espíritus. Mientras estén en él, no pueden salir de los lindes del bosque, tampoco pueden comer ni beber. Pueden ver en el mundo real, sin ser vistos, oídos o sentidos por alguien del mundo real. Para volver al mundo real es necesaria una tirada de Brío DF 20. Todo aquel que haya ido junto al Mago, vuelve con él.

El Bosque de los Árboles Espíritus se asemeja a un bosque normal del mundo real, pero los colores son mucho más vivos, y la brisa corre entre las hojas continuamente. Los detalles de los árboles son más suaves, y sin importar el clima, la luz es más difusa en todas partes. Cuando se mira más allá del linde del bosque, a media milla se pierden los detalles de las cosas siendo borrosas, pero en la distancia se puede adivinar una sombra peligrosa moviéndose. Dicen que en los días antes de que se levantara El Muro de Fuego, esa sombra peligrosa no se veía.

### **Baofong Xue Wudao (CJE 85)**

**País:** Cathay (Khimal)

**Tipo:** Chamanismo

**Coste:** 20 PH

**Descripción:** Magia de las Nieves

**Efectos:** Algunos místicos del reino de Khimal, conocidos con el nombre Baofong Xue Wudao (danzantes de la tormenta de nieve), tienen una habilidad mágica para manipular el hielo y la nieve. Esta habilidad no tiene que ir necesariamente ligada a la herencia sanguínea, y ninguna comunidad tiene más que un puñado de gente que pueda hacer esta magia.

Si posees esta magia, eres inmune a los efectos del clima frío. Específicamente, no sufres daños por él. También eres inmune al hielo y la nieve. Puedes caer desde cualquier altura contra el hielo o en la nieve y no sufrir ningún daño por la caída. Las avalanchas tampoco de hacen daño, da igual la cantidad de nieve que se te venga encima (sea en tus armas, ropas, o cosas transportadas).

Si la nieve te cae encima por medios indirectos, entonces sufres el daño normal, es decir, si alguien te lanza una bolsa llena de nieve desde cuatro pisos, te haría el daño por la altura y porque la nieve no te impactaría directamente.

Además de esto, la nieve de las tormentas y la ventisca no te limita la visión. Tampoco te limitarían el movimiento, ni tan solo si estuvieras cubierto por ella. Además tu voz puede transmitirse a través suyo como ningún otro ser puede. Puedes caminar por encima de la nieve sin dejar huellas, y sin hundirte en el andar normal.

Si hay nieve suficiente a tu alrededor, puedes invocar un viento para hacer una pequeña tormenta entorno tuyo. Debes hacer una tirada de Brío DF 15, cada aumento hace la tormenta un punto más fuerte (un cuadro más cerca del tope de la tabla, o un grado más frío). Para daños, añades +1g1 al que indica la tabla, y se hace en la fase 10 de cada turno. La tormenta deja de hacer daño si hay una cobertura, aunque tiene una duración de dos veces tu Donaire, después de lo cual se disipa, devolviendo el tiempo a su estado normal antes de la tormenta. Puedes cancelar la tormenta cuando quieras, gastando una acción.

También puedes utilizar una acción para crear nieve en medio de una tormenta de nieve, para dirigirla contra una persona en particular. Lanzarás Maña para intentar impactar, sin que puedan usar ni Parada, ni Bloqueo como defensas activas ni para determinar la DF. Luego lanzas Brío, guardando el dado más alto para determinar el daño que hace tu ataque.

Más que crear nieve, puedes utilizar un dado dramático para crear una tormenta de hielo, añadiendo +1g0 al ataque, +0g1 al daño por objetivo atacado, y +1g0 al daño al final de la fase 10, aunque esta tormenta durará la mitad de lo normal (Donaire solamente).

### **Nha Nong (CJE 85)**

**País:** Cathay (Lanna)

**Tipo:** Chamanismo

**Coste:** 10 PH

**Descripción:** Magia de las Plantas

**Efectos:** Entre los campesinos del reino de Lanna algunos tienen mucha afinidad con las plantas. Cualquier arbusto, matojo, flor o vaina que no sea un árbol, crecerá estupendamente bajo sus cuidados. Ellos rechazan el hecho de que exista algo especial en este aspecto, por lo que se llaman a si mismos los Nha Nong, que en su lengua nativa significa: granjeros.

Hay mucho más acerca de esta gente de lo que ellos aceptan contar y creer. Son inmunes a cualquier veneno que provenga de una planta y no sufren de alergias por polen. Por supuesto, ellos dicen que es tan solo una suerte que hayan generado la tolerancia a estos conceptos. Cada estación las plantas bajo su cuidado crecen un 20% más de lo normal por cada rango en Donaire del personaje. Además todos los Nha Nong reciben 2 aumentos libres a cualquier tirada con la capacidad Flora.

Pero, esto no es el límite de la relación con las plantas de los Nha Nong. Los espinos nunca les hieren y las ramas se apartan de su camino. Si un Nha Nong se pierde en una jungla, puede estar tranquilo porque sabrá encontrar frutos salvajes comestibles, vainas para beber y hojas para comer porque las plantas no dejarán que se muera de hambre. Ningún Nha Nong cree que esto sea algo extraordinario, sino que lo atribuyen a una evidencia de sus cualidades de supervivencia.

Los poderes más fuertes de los Nha Nong se consideran la evidencia de la protección de espíritus guardianes. Un Nha Nong puede conseguir así que una planta crezca, revolotee o muera, y en algunas ocasiones de condiciones extremas, puede incluso animar una vaina. Cuando el jugador desea que la fuerza del Nha Nong se haga evidente, debe gastar un Dado Dramático para animar la vaina. La planta tendrá Músculo, Maña, Brío, Agarrar y Abrazo de Oso igual al rango de Donaire del mago. Además tendrá Ingenio y Brío 1 y se le considera secuaz.

**Huan Shu (CJE 84)**

**País:** Cathay

**Tipo:** Chamanismo

**Coste:** 35 PH

**Descripción:** Magia Enaltemiento Físico

**Efectos:** Huan Shu (Ilusión) es una forma de magia accesible a todo el mundo de los Siete Reinos de Cathay, mientras no tengan ninguna otra Ventaja Mágica o Hechicería. Huan Shu es la habilidad de enfocar el chi en expresiones físicas, por lo que es extraño encontrar esta ventaja en alguien que no se dedique a las artes marciales. Aquellos que practican esta magia son tan ágiles que parece que son capaces de saltar y parecer que leviten, caminar por las paredes y mantener el equilibrio en las copas de las plantas de bambú.

Obtienes la Capacidad Atleta y debes escoger entre Artes Marciales Duras o Blandas, gratis. Además todas las habilidades avanzadas de Atleta se consideran básicas a efectos de inicio, por lo que tienes un punto gratuito en cada una de ellas. Tan ágil y bueno eres que cuando utilizas una de tus capacidades y lanzas los dados, guardas la característica y la capacidad. Por tanto, si realizaras una defensa activa con Juego de Piernas teniendo 2 en Ingenio y 3 en la capacidad, lanzarías un total de 5g5, aunque tu defensa pasiva seguiría siendo 20.

Por otro lado, puedes utilizar tus Dados Dramáticos también en las tiradas de Iniciativa. Cada DD. que añadas a tu Iniciativa cuenta como una dado de acción para ese turno, pero pasa a la reserva del DJ (si lo hace un PNJ, el dado simplemente se pierde).

## Chamanismos del Imperio de la Media Luna

### Sulimaq

**País:** Imperio de la Media Luna (Yilan-bazlik)

**Tipo:** Chamanismo

**Coste:** 10 PH

**Descripción:** Magia Acuática

**Efectos:** Conoces la magia acuática. Puedes invertir un DD para encontrar agua. Realizas una tirada de Donaire a DF 5 para encontrar una pinta de agua que puede salir a superficie tras 10 minutos de cavar. La DF aumenta en +5 por cada pinta adicional. Puedes intentar controlar una tormenta con una tirada de Donaire + Clima a DF 30, la tormenta dejará 2 ml de agua durante las siguientes 24h, más 2 ml por aumento. Una vez has bebido de un oasis, puedes realizar una tirada de Donaire + Navegación DF 20 para tener una ligera idea de la distancia y dirección que te encuentras de él. Esto no funciona con mares, lagos o ríos.

### Takim'aldiz

**País:** Imperio de la Media Luna (Aldiz'ahali)

**Tipo:** Chamanismo

**Coste:** 10 PH

**Descripción:** Magia de las Estrellas

**Efectos:** Conoces la magia de las estrellas. Puedes ver las estrellas y otros cuerpos celestes a pesar de las obstrucciones o la hora del día. Puedes notar la situación de todos ellos con respecto a ti y entre ellos, de tal modo que siempre puedes triangular tu posición en relación a la latitud y longitud así como la hora del día. Recibes un +10 a todas las tiradas de Navegación. Puedes invertir un DD para realizar una tirada enfrentada de Ingenio para descubrir el signo astrológico. Si lo consigues, obtienes lo que se conoce como Dado de Estrella más uno por cada 5 puntos de diferencia en la tirada. Estos Dados actúan como dramáticos pero solo contra la persona a la que se le ha descubierto el signo astrológico. Desaparecen al final de la escena.

### Sharkici

**País:** Imperio de la Media Luna (Jadur'rihad)

**Tipo:** Chamanismo

**Coste:** 20 PH

**Descripción:** Salmos

**Efectos:** Los Sharkici, una de las ordenes de Rahib entre los miembros de la tribu Jadur'rihad, practican el canto (encantar) como medio para combatir a las entidades sobrenaturales o espíritus.

Recibes la habilidad Rahib gratis, y un rango extra en la capacidad Salmodiar. Puedes utilizar Salmodiar para afectar cualquier entidad sobrenatural, incluyendo Sidhe, Syrneth, Hechiceros, Opahkung, Astrólogos, Druidas, Curanderos y otros con ventajas similares que hayan aparecido. La lista completa esta a discreción de los DJs, pero debería contener: Ghoul, fantasma, Terrores Nocturnos, Monstruos de la Ruina, Zombis, Arpías, Grifos.

El Sharkici puede gastar un DD para hacer una tirada enfrentada de su Brío + Cantar contra el Brío del objetivo. Quien gane, inflige tantas heridas superficiales como la diferencia entre los resultados. La tirada de absorción es normal. Esta habilidad no afecta a las armas creadas por otras entidades como el Acero Frío o las Espadas Retorcidas.



**Rimal**

**País:** Imperio de la Media Luna (Yilan-bazlik)

**Tipo:** Chamanismo

**Coste:** 20 PH

**Descripción:** Magia de las Arenas

**Efectos:** Algunos miembros de la tribu de Yilan-bazlik conocidos como Rimâl, tienen la habilidad mágica de manipular las arenas del desierto. Los Rimâl proceden de todos los estratos sociales de la tribu y no existe un patrón por el cual decidir quien va a ser un hijo de las arena y quien no lo será. Son usados como exploradores del desierto.

Si posees Rimâl no puedes ser dañado directamente por la arena. Puedes caer desde cualquier altura contra la arena y no sufrirás daño. Cualquier cantidad de arena que se te eche encima tampoco te hará daño, sin embargo si dicha arena es introducida en un saco y el saco arrojado contra ti desde una catapulta, el impacto será el de un saco de arena de una catapulta y si te hará daño porque el saco evita que la arena te toque directamente. Además, la arena en suspensión en el aire o las tormentas no limitan tu visión. Tampoco impide que respires normalmente, aunque estés rodeado de ella.

Incluso si te entierras en arena puedes seguir respirando, aunque si que limita tu movimiento y tampoco transmitiría el sonido de tu voz. Nunca dejas huella cuando caminas encima de arena. Puedes utilizar un DD para crear una tormenta de arena alrededor tuyo, siempre que tengas arena suficiente. Lanza Brío DF 15. Por cada aumento que pidas, agravas en un nivel la categoría del temporal (ver tabla de la Guía del DJ). Mira el daño en la tabla y añade +2g0 al final del turno 10 mientras dure la tormenta o hasta que las víctimas encuentren una cobertura completa. Puedes gastar una acción para hacer que la arena de una tormenta que has creado ataque a un objetivo concreto. Lanza Maña contra la DF de ser golpeado del objetivo, no podrá utilizar defensa activa de Parada para evitar el golpe o aumentar la DF base. Para calcular el daño, lanza Brío y elige tu dado superior. La tormenta perdura tantos turnos como Donaire x2, luego se disipa volviendo las condiciones meteorológicas existentes antes de la tormenta. Puedes acabar con la tormenta antes de su momento gastando una acción. Cuando creas una tormenta de arena puedes gastar un DD adicional para darle la forma de una copia tuya gigante o de una manada de lobos. Si lo haces, la tormenta añade +1g0 a las tiradas de ataque y +0g1 a las de daño por cada ataque, pero hace un -1g0 de daño por turno.

**Ruzgar'canli (CE 88)**

**País:** Imperio de la Media Luna (Yilan-bazlik)

**Tipo:** Chamanismo

**Coste:** 10 PH

**Descripción:** Magia de los Espíritus del Viento

**Efectos:** La tribu Ruzgar'hala cree que los espíritus nos rodean y son transportados por el viento. El mago Razgar'canli tiene la habilidad de hablar con estos espíritus. Una vez por historia puedes gastar un DD y realizar una tirada de Brío DF 25 para preguntar a los Fantasmas del Viento algo. El Fantasma solo puede decirte cosas que hayan sucedido a la vista del viento y siempre en tiempo pasado. Por lo que no puede decirte debajo de que piedra hay agua ni resolver un problema de tu futuro. También tienes la habilidad de hacer una tirada de Brío DF 15 para que un Fantasma del Viento transmita un mensaje tuyo a otra persona dentro de su campo de acción. El mensaje debe ser de una palabra más 1 por cada aumento adicional. El mensaje será entregado como un susurro al oído.

**Khel-kalb (CE 85)**

**País:** Imperio de la Media Luna (Altar'vahir)

**Tipo:** Chamanismo

**Coste:** 10 PH

**Descripción:** Magia de los Caballos

**Efectos:** Tienes un lazo especial con un caballo. Puedes comunicarte con él y entenderle con una tirada de Donaire DF 15. A lomos de la montura, puedes sumar su rango en cualquier característica en una tirada de dicha característica que hagas. Igualmente puede el caballo hacerlo con cualquier tirada que se le aplique. Puedes gastar un DD para pasar una dramática tuya al caballo o viceversa.

## Chamanismos de los Vesten

**Curandero**

**País:** Vesten

**Tipo:** Chamanismo

**Coste:** 20 PH

**Descripción:** Curación

**Efectos:** Puedes curar a la gente con tan solo tocarlos. Al entrar en contacto con alguien herido, puedes gastar un DD y una tirada de Brío DF 10 para transferir sus heridas a tu cuerpo. Por cada aumento que pidas puedes transferir una Dramática. Puedes hacer lo mismo pero a DF 20 para transferir una enfermedad o un veneno de tu cuerpo a otra persona. También puedes invertir otro DD para transferir de tu cuerpo a otro una DD + 2g2 heridas si superas una tirada de Brío a DF 15 (estas heridas funcionan como si fueran causadas por armas de fuego).

## **Hechicería de los Die Kreuzritter de Eisen - Nacht**

**Descripción:** Solo los Caballeros de los Die Kreuzritter pueden acceder a esta magia Chamánica. Solo un caballero al año puede acceder a ella, por lo que es muy rara.

La magia Chamánica de Nacht no tiene capacidades ni niveles de Aprendiz, Adepto o Maestro. Los usuarios de la magia pueden viajar de un lugar a otro entrando a través de las sombras. Los Caballeros deben hacer el juramento de matar a cualquiera que les vea utilizando este poder.

Acerca de los Caminos Oscuros

**Entrando:** Para entrar en los Caminos Oscuros debes tocar o estar parcialmente dentro de una sombra. Tocar tu propia sombra también cuenta. Puedes llevar hasta 20 libras de peso contigo. No puedes llevarte ningún objeto vivo. Objetos conectados a ti no sirven, es decir que no puedes huir de unas esposas o unas cuerdas. Tampoco puedes entrar si estas en completa oscuridad, debe haber una fuente de luz que lance sombras.

**Saliendo:** Salir de los Caminos Oscuros funciona de la misma manera, debes tocar una sombra y emplear una acción. Si esto te ubica en un objeto sólido, apareces en el lugar más cercano abierto. Si saltas des de las sombras, obtienes un +5 en las tiradas de Ingenio + Emboscada.

**Apariencia de los C. O.:** Los Caminos son como la vida real pero con una penumbra constante. Todas las formas naturales (montañas, ríos...) aparecen como objetos negros y con superficie cuarteada. Estos objetos no pueden ser desplazados, cavados o modificados en ningún aspecto. Los edificios y los objetos animados aparecen como meras sombras y pueden ser atravesados. El agua no aparece en ninguna de sus formas. Entrar desde un lugar mojado te sitúa en el aire, pero salir a un lugar bajo las aguas te sitúa en posición de ahogarte. El cielo es traslucido en blanco y algunas veces aparecen formas que se estrellan contra él.

Viajar: El tiempo corre de forma normal en los caminos. Caminar es la única manera de moverse dentro de los C.O. Los PJ pueden moverse 50 pies por turno.

**Según las Reglas Oficiales:** Los PJ que entren en los Caminos Oscuros pierden 1 de Brío cada turno. Cuando llegan a Brío -1, mueren y se convierten en Caballeros Negros. Se requiere todo un día de descanso para recuperar el Brío.

Reglas Opcionales: Los PJs deben realizar una tirada de heridas DF 15 cada Músculo minutos. A partir de aquí, si se falla la tirada de Músculo se empieza a perder Brío como en las reglas oficiales. Esto es equivalente a las reglas de Ahogamiento.

**Otras cosas:** En los C. O. el fuego no funciona. El ruido no viaja muy lejos (como en la niebla) por lo que puede ser peligroso separarse.