

RuneQuest

Juego de Rol de Fantasía

Avanzado



Un juego de acción e imaginación

Es necesario tener un RQ básico para poder utilizarlo

RuneQuest®

Avanzado

por

Steve Perrin, Greg Stafford, Lynn Willis, Steve Henderson

editores

Yurek Chodak, Sherman Kahn, Charlie Krank, Sandy Petersen

material adicional y diseño de la producción

Paul Cockburn, Alan Merrett

grafismo portada

PAN

versión en castellano

Ana I. Utande, Luis Serrano

RuneQuest avanzado

Un Juego de Acción e Imaginación

Rol de fantasía y aventuras

Con licencia de The Avalon Hill Games Co.

1ª edición: abril 1989
reimpresión: diciembre 1990
reimpresión: abril 1992

Un Juego Chaosium, Inc.

Publicado por JOC Internacional bajo licencia exclusiva de
The Avalon Hill Game Company

Copyright ©1978, 1979, 1980, 1984, y 1987 por Chaosium Inc.

RuneQuest es el nombre comercial utilizado por The Avalon Hill Game Co.
para su juego de rol de fantasía

RuneQuest avanzado, es una publicación de JOC Internacional, S.A.
c. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona - España.

Impreso en Hurope sa - Recared, 2 - Barcelona

D.L.: B. 7.490 - 1992
I.S.B.N. 84-7831-007-X

Impreso en España - Printed in Spain

Prefacio

Con la llegada de *RuneQuest avanzado*, aquellos jugadores que se sorprendieron de la calidad y el gran valor de las reglas del Juego básico, se sorprenderán aún más de la profundidad de esta versión más completa. *RuneQuest avanzado* añade al juego gran cantidad de rasgos adicionales, aumentando las posibilidades de diversión, proporcionando un mayor apoyo para los Masters y desarrollando gran cantidad de áreas que los jugadores pueden explorar. En el interior de este libro podreis encontrar reglas adicionales y material para determinar el trasfondo cultural en el que se han desarrollado los aventureros, reglas para situaciones especiales de combate, nuevos conjuros y posibilidades para todo tipo de magos, y nuevas criaturas con las que llenar los escenarios.

Cuando comprasteis *RuneQuest básico*, abristeis la puerta a un mundo de juego con gran cantidad de posibilidades. En *RuneQuest avanzado* dichas posibilidades aumentan todavía más, configurando un sistema completo que podrá abarcar prácticamente cualquier entorno de fantasía.

Y ésto es solamente el principio...

Sumario

INTRODUCCION	7	Estallido Mental	68
Hoja del Aventurero	8	Extensión	68
CREACION DE LOS AVENTUREROS 9		Flotar	68
Determinación de las Características	9	Guardia	68
Experiencia Previa	9	Ilusión Gustativa	69
Profesiones	10	Ilusión Movil	69
Reglas Opcionales	24	Ilusión Olfativa	69
EL COMBATE	25	Ilusión Sonora	69
Los Jinetes y sus Limitaciones	27	Ilusión Tactil	69
Entornos Desfavorables	27	Ilusión Visual	69
Tácticas Especiales Cuerpo a Cuerpo	29	Ilusión Solar	69
Efectos Especiales Armas Arrojadizas	32	Llamar Nubes	69
Descripciones Especiales	34	Localizar Enemigos	70
Descripciones de las Armas	38	Locura	70
LAS HABILIDADES Y EL MUNDO	41	Rayos y Truenos	70
Nuevas Habilidades	43	Reflexión	70
BARCOS Y NAVEGACION	45	Regenerar Miembros	70
MAGIA ESPIRITUAL	53	Respirar Aire/Agua	70
Nuevos Conjuros	56	Restaurar la Salud	70
Cola	56	Resurrección	70
Comunicación Verbal	57	Revelación	71
Coordinación	57	Santificar	71
Detectar Enemigos	57	Vínculo Mental	71
Detectar Magia	57	HECHICERIA	72
Enlentece	57	Nuevos Conjuros	74
Extinguir	57	Agotar	74
Flecha Ignea	57	Animar (Sustancia)	74
Glamour	57	Asfixia	74
Inflamar	58	Brillo	74
Mellar Armas	58	Círculo-Base	75
Movilidad	58	Círculo de Protección	75
Pantalla Espiritual	58	Crear Basilisco	75
Pared de Luz	58	Crear Familiar	75
Pared Oscura	58	Crear Vampiro	76
Proyctil Múltiple	58	Devolver Conjuros	77
Resistencia	58	Disminuir	77
Rielar	58	Dominar (Especie)	77
Silencio	58	Incrementar	77
Vigor	59	Inmortalidad	77
Visibilidad	59	Obstaculizar	77
Vista Lejana	59	Pegamento	77
Vista Mágica	59	Piel Vital	77
MAGIA DIVINA	61	Prisa	78
Los Templos	63	Regeneración	78
Las Religiones	64	Resistencia a Espíritus	78
Nuevos Conjuros	66	(Sensación) Inexistente	78
Adorar a (Deidad)	67	Telepatía	79
Bendecir Cosechas	67	Teletransporte	79
Bloqueo Espiritual	67	Vínculo con el Aprendiz	79
Crear Fantasma	67	Volar	79
Disipar Nubes	68	EL PLANO ESPIRITUAL	80
Disolver Magia	68	LAS CRIATURAS	82
Disparo Certero	68	Arpía	82
		Babuino	83
		Ballena	83
		Cachalote	83
		Orca	84
		Delfín	84
		Bandersnatch	84
		Basilisco	85

Sumario

Behemoth	85
Brontosaurio	86
Broo	86
Shamán Broo	86
Incursor Broo Salvaje	86
Guerrero Broo Salvaje	87
Caracol-Dragón	87
Centauro	87
Chimpancé	88
Ciervo	89
Cocodrilos	89
Cuelgacabezas	90
Dragonuts	91
Elefante	95
Elementos	96
Gnomos	96
Ondinas	96
Silfos	97
Sombras	97
Elfo	98
Enano	99
Enjambre de Insectos	99
Escarabajo Gigante	100
Espectro	100
Espíritus	101
Demonios	103
Fachán	103
Gorila	103
Grampus	104
Gusano-Dragón	104
Halcón	104
Helión	105
Hobbit	105
Hombre Escorpión	105
Hormiga Gigante	106
Humano	106
Jabberwock	107
Kon-kon	107
Lamia	108
Manticora	108
Medusa	109
Minotauro	109
Momia	110
Necrófago	110
Ninfa	111
Brujas	111
Driades	111
Náyades	112
Oréades	112
Ogro	113
Orco	113
Oso Polar	113
Pantera	113
Pato	114
Perro	114
Pitón	114

Plesiosauro	115
Pulpo	115
Res	116
Sapo Gigante	116
Sátiro	117
Serpiente Marina	117
Tiburón	118
Tigre	118
Troll Negro	118
Vampiro	119
Zombie	120
ESCENARIO	123
Los Telmori	123

Tablas

Culturas	9
Profesiones Primitivas	11
Profesiones Nómadas	12
Profesiones Bárbaras	14
Fábricantes Fábricos	15
Profesiones Civilizadas	18
Fábricantes Urbanos	20
Caídas de las Lámparas de Aceite	28
Modificadores de las Posibilidades de Ataque	29
Nuevas Armas Cuerpo a Cuerpo	31
Localizaciones de Golpe Cubiertas	33
Nuevas Armas Arrojadizas	33
Ingenios de Guerra	34
Nuevas Armaduras	35
CAR de la Armadura por	35
Localización de Golpe	36
Nombre de las Piezas de Armadura	35
Armas	37
Habilidades de Percepción Terreno	41
Habilidades de Sigilo Respecto Terreno	42
Fuerza del Viento	42
Nubosidad	43
Velocidad de la Navegación a Vela	48
Velocidades de Barcos en Remos	48
Daños Causados por Olas y el Viento	50
Nuevos Conjuros Espirituales	56
Conjuros Divinos	67
Encuentros de la Región Frontera	80
Encuentros de la Región Exterior	81
Encuentros de la Región Interior	81
Encuentros Durante las Invocaciones	81

Introducción

En la secciones que siguen, *RuneQuest avanzado* contiene gran cantidad de ideas nuevas acerca de este innovador y estimulante sistema de juego. Muchos de los capítulos expanden la información dada en la versión básica de *RuneQuest*, mientras que otros tratan sobre conceptos totalmente nuevos que los jugadores habrán de explorar. El Master encontrará especialmente útil la sección dedicada a las criaturas.

Es importante darse cuenta de que *RuneQuest avanzado* no es un juego por sí mismo. No puedes organizar partidas de rol solamente con este libro: debes tener al menos una copia de *RuneQuest básico*.

Dado que *RuneQuest avanzado* (*RQA*, a partir de ahora) añade gran cantidad de conceptos al juego, tendrás que leer cuidadosamente todas sus secciones antes de poder aplicarlos a tus partidas. También deberás pensarte cuando vas a introducir los cambios, sobre todo si ya llevas algún tiempo jugando con las reglas básicas.

Por poner un ejemplo, hay muchos más conjuros aquí que en el libro básico. Es posible que quieras decirles a tus jugadores que estos conjuros nuevos son más raros, y que por eso no estaban disponibles cuando los aventureros fueron creados. Irán teniendo acceso a los nuevos conjuros uno por uno. También puedes decidir que ha llegado el momento de comenzar una nueva campaña con todos los detalles, dando entrada inmediata a las reglas recién aprendidas. Sea cual sea tu decisión, debes darte cuenta que *RQA* hace que el juego sea mucho más amplio, y tus jugadores deberán entender todas las nuevas posibilidades que se abren ante sus personajes. Con el tiempo, será útil que todos los jugadores tengan acceso a una copia de este libro.

La mayor parte de la información que se da en *RQA* proviene de la versión americana *RuneQuest de Luxe*. A pesar de ello se ha evitado repetir los datos ya publicados en el *RuneQuest básico* y procedentes también de dicha versión original.

Los conceptos totalmente nuevos se presentan completos, con todas las reglas necesarias para su introducción. Otras veces no se hace más que completar ideas ya enunciadas en el libro básico, por lo que más de una vez se remite al lector a tal libro, y se dan las reglas adicionales necesarias para el funcionamiento de la nueva adquisición.

Recuerda, no obstante, que todas las reglas quedan pendientes de la decisión del Master a la hora de utilizarse.



Información Personal

Nombre del Aventurero
Especie
Edad Genero: M F
Cultura
Religión

Nombre del jugador
 Clan de Procedencia
 Profesión de los Padres
 Profesión del Aventurero

Características

Actuales	FUE	CON	TAM	INT	PER	DES	ASP
Originales	FUE	CON	TAM	INT	PER	DES	ASP

Atributos Seleccionados

$$\text{Mod. Daño} \dots \text{Moy.} \dots \text{MMR-DES} \dots + \text{MMR-TAM} \dots = \text{MMR-CC} \dots$$

Habilidades

Agilidad (.....)	Conocimiento (.....)	Manipulación (.....)
Arrojar (25)	Artes marciales (00)	Inventar (05)
Esquivar (05) ☐	Animal (05)	Ocultar (05)
Montar (05)	Fabricación (10)	Tocar instrumentos (00)
Nadar (15)	☐	☐
Remar (05) ☐	☐	☐
Saltar (25)	Mundo (05)	Trucos de manos (05)
Trepár (40)	Humanoq (05)	

Comunicación (.....)	Idiomas (00)	Escuchar (25)	☐
Cantar (05)		Otear (25)	☐
Habla Fluida (05)		Rastrear (05)	☐
Oratoria (05)			
Hablar Idiomas	Navegación (00)	Sigilo (.....)	
Propio (30)		Deslizarse en	
..... (00)	1.º Auxilios (01)	silencio (10)	☐
..... (00)	Valor Objetos (05)	Esconderse (10)	☐

Magia

Conjuros conocidos		(+1+more)	
Ceremonia (05)			
Encantamiento (00)			
Invocación (00)			
Duración (00)			
Intensidad (00)			
Multiconjuro (00)			
Alcance (00)			

Habilidades con Armas

(mod A %) (mod D %)

Arma	Daño	PA
MR ☐ A %	☐ D %	
Arma	Daño	PA
MR ☐ A %	☐ D %	
Arma	Daño	PA
MR ☐ A %	☐ D %	
Arma	Daño	PA
MR ☐ A %	☐ D %	
Arma	Daño	PA
Arrojadiza	Daño	
Tasa		
Fuego ... ☐ A %	☐ D %	Alcance
Arma		
Arrojadiza	Daño	
Tasa		
Fuego ... ☐ A %	☐ D %	Alcance
Escudo	Daño	
MR ☐ A %	☐ D %	PA

Cabeza
PA
PG

Pecho
PA.....
PG.....

Brazo D
PA.....
PG.....

Brazo I
PA.....
PG.....

Abdomen
PA.....
PG.....

Pierna D
PA.....
PG.....

Pierna I
PA.....
PG.....

Equipo

CAR[illegible]

CAR Total:

(restar la CAR total de la Fatiga)

Tablas de Atributos

Puntos Mágicos				0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Puntos de Fatiga

1	2	3	4			
5	6	7	8			
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49	50

Pt. Golpe	1	2	3	4
-----------	---	---	---	---

5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39

Tabla Localizaciones Golpe
(para humanoides)

C. C.	Localiz.	Proyect.
01-04	Pierna D	01-03
05-08	Pierna I	04-06
09-11	Abdomen	07-10
12	Pecho	11-15
13-15	Brazo D	16-17
16-18	Brazo I	18-19
19-20	Cabeza	20



Creación de los Aventureros

Determinación de las Características

En *RuneQuest* hay tres métodos (aleatorio, deliberado y combinado) para determinar las características de los aventureros. A menos que el Master disponga otra cosa, el jugador puede escoger cualquiera de los tres a la hora de crear su personaje.

Método Aleatorio: lanza 3D6 para cada una de las características, excepto para INT y TAM, las cuales se determinan lanzando 2D6+6. Uno debe conformarse con los resultados obtenidos en cada una de estas tiradas.

Método Deliberado: con este método no es necesario el uso de dados, y solamente puede emplearse para crear aventureros humanos. Se trata de dividir un total de 80 puntos entre las siete características del aventurero. Esto permite que uno obtenga un aventurero conforme a sus deseos, pero le limita un poco en cuanto al valor de sus características, que es siempre fijo. Los aventureros así creados deberán tener una INT y un TAM mínimos de 8; ninguna de las otras características podrá bajar de 6.

Método Combinado: lanza 3D6 para cada característica, excepto para INT y TAM, las cuales se determinan lanzando 2D6+6. Y luego añade otros 6 puntos a discreción entre las características generadas. En el caso de aventureros humanos, ninguna característica puede sobrepasar los 18 puntos después de añadir los 6 adicionales; la suma de todas las características no puede sobrepasar los 91 puntos.

Cultura: este apartado de la Hoja del Aventurero hace alusión a cada uno de los 4 arquetipos sociales enumerados en la tabla que se da a continuación. Todos estos arquetipos se definen en la sección de Experiencia Previa de este mismo capítulo. Cualquier pueblo de la antigüedad, independientemente de sus costumbres, se puede definir como perteneciente a uno de estos cuatro tipos distintos de cultura. Se aconseja que se escoja un bárbaro a la hora de crear un personaje por vez primera; la experiencia previa ocupacional de todas las profesiones de tal cultura suele ofrecer una buena mezcla de ar-

mas, habilidades y magia. Para posteriores personajes, lanza 1D8 en la tabla siguiente.

Tabla de Culturas

1D8	Cultura Resultante
1	Primitiva
2,3	Nómada
4,5,6	Bárbara
7,8	Civilizada

Experiencia Previa del Personaje

En esta sección, el Master y los jugadores tienen la opción de crear aventureros con entornos mucho más detallados. A la hora de generar el personaje aún han de seguirse la mayoría de las directrices dadas en el libro básico, pero ahora se pueden usar además las reglas de Experiencia por Profesiones para crear un entorno más detallado y para determinar de forma más lógica las habilidades y las aptitudes de nuestros aventureros. Estos han de proceder de una de las cuatro culturas ya comentadas, y además, su pasado profesional se ha de determinar con la ayuda de las tablas ocupacionales y de las descripciones dadas en este capítulo. Tanto la cultura como la profesión de un aventurero, van a condicionar muchas de las habilidades, de las armas y del equipo con los que éste comenzará el juego.

Existen dos sistemas de experiencia previa que se pueden usar para completar un aventurero en *RuneQuest*. El primero de ellos es el Sistema de Experiencia Rápida, y solamente deberá usarse con permiso del Master, ya que depende mucho del punto de vista individual y su utilización puede acarrear grandes abusos. El segundo, el Sistema de Experiencia por Profesiones, es el sistema que se recomienda para que lo usen tanto jugadores, como el Master.

El entorno familiar debe tener gran influencia sobre el desarrollo de todos los aventureros. Es necesario inventar una familia y una historia familiar: ¿viven ambos progenitores? ¿quienes eran los abuelos, hermanos y hermanas? ¿estaba el aventurero en buenas relaciones con su familia o no? ¿los miembros de la familia eran crueles, protectores, amables o indiferentes para con el personaje?

Sistema de Experiencia Rápida

Este sistema de experiencia previa es el que se describe en *RuneQuest básico*, y no le proporciona al aventurero entorno cultural alguno; simplemente es un método extremadamente rápido de darle a un aventurero algún tipo de experiencia previa. El Master puede que lo encuentre útil a la hora de generar PNJ's de modo rápido, e incluso quizá quiera dejárselo usar a determinados jugadores experimentados a la hora de crear nuevos aventureros, o de incrementar sus habilidades en medio de una campaña. En cualquier caso, los jugadores sólo podrán usar este sistema con el beneplácito del Master. Para tener información completa acerca de este sistema de experiencia rápida, consultar el Libro del Jugador de *RuneQuest básico*.

Sistema de Experiencia por Profesiones

Con anterioridad ya se han enumerado los cuatro tipos de culturas diferentes que se manejan en *RuneQuest*. Dentro de cada una de estas culturas, existe una gran cantidad de profesiones. Tu aventurero ha crecido en una familia autosuficiente, dedicada a determinado trabajo.

Las muchas profesiones descritas en esta sección se han colocado en orden alfabético dentro de cada una de las distintas culturas, las cuales coinciden con las que se han dado como opción a la hora de crear el personaje. Una tabla al principio de cada una de dichas culturas ofrece la posibilidad de determinar aleatoriamente la profesión de los padres de tu aventurero (y por tanto, la experiencia previa del mismo dentro de su cultura nativa).

La descripción de cada profesión comienza con una definición, muchas veces apoyada por un ejemplo, de dicha profesión, en ocasiones acompañada además de una breve nota acerca de las motivaciones comunes al gremio o a la cultura. Siguen notas acerca de cuales son los conjuros más útiles que se pueden escoger. Y a continuación, una serie de apartados van dando las habilidades, los conjuros mágicos y el equipo que el aventurero recibe, basándose en los años por encima de 15 que el aventurero ha pasado en tal profesión. Cuanto mayor sea el personaje, más beneficios obtendrá en cuanto a habilidades y magia, ya que habrá tenido más tiempo para experimentar y aprender.

Todas las profesiones que tienen una estrecha relación con la magia (Shamán, Ayudante de Shamán, Sacerdote, Iniciado, Adepto Hechicero, Aprendiz de Hechicero) tienen estrictos requisitos de aceptación, que pueden variar con la profesión y la cultura. Todas ellas se describen con más extensión en el capítulo dedicado a la magia.

A menos que se use una de las reglas opcionales que se dan al final del capítulo, solamente los hijos de magos pueden seguir la profesión de sus progenitores, y empezar el juego como tales. El método para llevarlo a cabo se detalla en cada profesión concreta. Los personajes cuyos padres no fueran profesionales de la magia deberán esperar hasta que, a lo largo del juego, se les presente la ocasión de convertirse en magos.

Habilidades Culturales

Todas las habilidades que se enumeran dentro de una determinada profesión se siguen de un multiplicador que va desde x1 a x5. Este multiplicador nos da el número de percentiles que el aventurero gana en tal ha-

bilidad cada año completo de profesión (no se tienen en cuenta períodos de tiempo inferiores a un año). P.ej., para un cazador primitivo la habilidad de Con. Animal se sigue de un x2. Esto significa que todos los aventureros cuyos padres eran cazadores primitivos añaden 2 percentiles a su Con. Animal por cada año que cursaran tal profesión, empezando a partir de su 15 cumpleaños. Para determinar la experiencia que tiene un aventurero en las distintas habilidades, solamente hay que multiplicar los años que tiene que pasan de 15 por el multiplicador que se indica a continuación de cada habilidad, en concreto. Las habilidades que no figuren en la lista de la profesión, comienzan con porcentajes básicos.

Magia Cultural

En los mundos de fantasía, todas las culturas tienen acceso a la magia. En cada profesión se especifica el número de puntos de conjuro que el aventurero gana cada año mientras se dedica a dicha profesión. Los magos de cualquier cultura pueden usar magia ritual. Las culturas primitiva y nómada usarán preferentemente magia espiritual; en la cultura bárbara priman dos tipos de magia, la divina y la espiritual; y en la cultura civilizada, son la magia divina y la hechicería las que predominan. Los aventureros pueden moverse sin ambages entre distintos ambientes, pero en cada aldea o clan, solamente prevalece un tipo de magia. En el ya famoso ejemplo del píctico Cormac, éste se ha visto expuesto solamente a la magia espiritual. Por supuesto que en las ciudades pueden hallarse presentes todos los tipos de magia.

Los jugadores noveles puede que tengan problemas a la hora de elegir los conjuros más útiles o más apropiados para sus aventureros. Cerca del principio de la descripción de cada una de las culturas hay una lista de conjuros aconsejados para sus miembros en orden decreciente de utilidad general. Si el aventurero creado es el primero o el segundo que hace un jugador, se aconseja que elija los conjuros de esa lista. Según vaya aumentando la experiencia del jugador y su confianza, podrá experimentar con otro tipo de conjuros, enumerados en los capítulos dedicados a la magia.

Equipo

En las secciones de equipo enumeradas en cada profesión se incluye el equipo típico que un aventurero que se ha dedicado a esa profesión conseguiría cada año. El equipo no es acumulativo, a excepción de la paga recibida por los soldados civilizados al licenciarse. Escribe en la porción correspondiente de la Hoja del Aventurero los bienes, monedas, etc., que este recibe.

Muchas de las secciones de equipo dicen también que el aventurero dispone de sus "armas culturales". Ello significa que posee una copia de cada una de las armas que puede usar. Podrá hacerse con todas ellas si desplega la experiencia previa obtenida entre todas las habilidades con dichas armas.

Profesiones Para Culturas Primitivas

Los miembros de culturas primitivas no pueden escribir sus propios lenguajes, no poseen asentamientos permanentes significativos, y tampoco tienen organizaciones políticas que trasciendan más allá de la familia o del clan. Aunque ciertos individuos pueden hacerse con herramientas metálicas (al igual que pueden aprender a escribir, p.ej.) obteniéndolas de gentes más tecnificadas,

en las culturas primitivas no se trabaja el metal. Los pueblos primitivos pueden recolectar plantas que consideren útiles, pero no se dedican a la agricultura organizada; cazan y recolectan comida a lo largo y ancho de su territorio tradicional, que suele abarcar unos 10 km² de terreno montañoso por persona. Entre los pueblos primitivos incluimos a la mayoría de las gentes prehistóricas, a muchas tribus amerindias y árticas, a los aborígenes australianos, a los bosquimanos y pigmeos africanos, a los isleños del Pacífico, a los nativos de Nueva Guinea, a los pictos (los históricos y los hybóreos de Howard), a los Hombres Salvajes de los Bosques de J.R.R. Tolkien, y a los nativos de Oin y Yu del mundo de Moorcock.

Conjuros Aconsejados Para Pueblos Primitivos

Los pueblos primitivos usan solamente magia espiritual y magia ritual. A la hora de elegir los primeros conjuros para un aventurero, sugerimos tener en cuenta los de *Curación*, *Disrupción* o *Confusión*, *Protección* o *Contramagia*, *Cuchilla Afilada* o *Garrotazo*. La descripción de todos estos conjuros se da en el Libro de Magia de *RuneQuest básico*. Las posibilidades de lanzar con éxito un conjuro espiritual, siempre son de PERx5%. Para mayor información, consultar el capítulo de magia de *RQ básico*.

Profesiones Paternas para Personajes Primitivos

Es necesario lanzar 1D100 para determinar al azar la profesión de los padres de un aventurero. Si el resultado es Shamán, se tendrá que consultar la profesión Ayudante de Shamán. Si se hallan disponibles habilidades de Fabricación, puede que el sexo del aventurero condiciona el tipo de habilidad poseído; ello depende del mundo fantástico y del Master.

Tabla de Profesiones Primitivas

D100	Profesión
01-68	Cazador
69-98	Pescador
99-00	Shamán (usar la profesión Ayudante de Shamán)

Ayudante de Shamán Primitivo

Un ayudante tiene la misión de ayudar al Shamán a llevar a cabo sus deberes tribales. A cambio, el Shamán instruye al ayudante en los más profundos secretos del shamanismo. **REQUISITOS:** (1) Si los padres de un aventurero eran shamanes, entonces éste quedará automáticamente aceptado como ayudante a los 15 años. Las habilidades, magia y equipo enumerados a continuación completarán su Hoja de Personaje. Una vez cumplimentada ésta, es necesario consultar la profesión de Shamán primitivo. Si el Ayudante de Shamán cumple todos los requisitos, podrá intentar despertar su fetch antes de entrar en juego, y si lo consigue se convertirá en Shamán. Es necesario consultar con el Master y estudiar el capítulo de magia espiritual de *RQA* para tener datos concretos sobre este procedimiento. (2) Si los padres del aventurero no eran shamanes, para que éste sea acepta-

do como Ayudante de Shamán deberá tener al menos un 25% en las siguientes habilidades: Con. Animal, Con. del Mundo, Con. Vegetal, Primeros Auxilios y Ritual de Ceremonia. El jugador que lleva al aventurero deberá hacer una tirada de PERx1 en 1D100, la cual representa la aprobación del fetch del Shamán. Esta tirada se puede intentar una vez cada año. **HABILIDADES:** Arrojar x2, Primeros Auxilios x4, Con. Animal x3, Con. Humano x1, Con. del Mundo x3, Con. Vegetal x3, Escuchar x1, Otear x1, Rastrear x1, Ceremonia x3, Invocación x5, Encantamiento x2, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque de Lanza 1M o de Garrota x1 y Detención con Escudo o Esquivar x1, o bien Ataque y Detención (o Esquivar) de Lanza 2M x1. **MAGIA (Espiritual):** 1D3 pto. de conjuros al ser aceptado, más 1 pto. anual adicional. También se recibe un incremento en PER de 1 pto. cada tres años. **EQUIPO:** cantimploras u odres de agua, cuchillo, pieles sin curtir, ropas de cuero, abalorios y artefactos varios por valor de 30 p., armas culturales y escudo de hebilla (si procede), yesquero y fetiches.

Cazador Primitivo

Los cazadores matan animales salvajes para hacerse con sus pieles y con su carne. Los pueblos primitivos suplementan esta dieta casual con hojas, raíces, nueces, hierbas, bayas, larvas e insectos. Estos cazadores son la clase profesional más pobre descrita en *RuneQuest*. **HABILIDADES:** Arrojar x3, Fabricación (cuero) x1, Fabricación (piedra) x1, Con. Animal x2, Con. Vegetal x2, Escuchar x3, Otear x3, Rastrear x3, Esconderse x3, Deslizarse en Silencio x4, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque de Arma Arrojadiza x3, Ataque de Arma Primaria x2, y Detención con Arma Primaria x1 o Detención con Escudo x1 o Esquivar x1. **MAGIA (Espiritual):** 1D3-1 pto. de conjuros a los 15 años de edad, más 1 pto. por cada 10 años adicionales o fracción. **EQUIPO:** armas culturales, cuchillo, cantimploras u odres de agua, yesquero, 50 m. de cuerda, mochila, y pieles para vestir por valor de 120 p.

Pescador Primitivo

Reciben el nombre de pescadores todas aquellas personas cuya principal fuente de sustento es el medio acuático; entre ellas incluimos, p.ej., a aquellos que moran en las orillas de lagos y que pescan lanzando al agua sus redes aseguradas con anillas, o a los mariscadores costeros, o a los habitantes de zonas fluviales ricas en salmón que esperan pacientemente con sus lanzas a que los peces salten sobre las aguas. **HABILIDADES:** Remar x5, Trepar x1, Nadar x4, Arrojar x3, Fabricación en Madera x3, Con. Animal x2, Con. del Mundo x1, Escuchar x1, Otear x3, Buscar x1, Esconderse x1, Deslizarse en Silencio x1, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque con Lanza 1M o con Garrota x2 y Detención o Esquivar x1, Arma Arrojadiza x2. **MAGIA (Espiritual):** 1D3-1 pto. de conjuros a los 15 años de edad, más 1 pto. por cada 10 años adicionales o fracción. **EQUIPO:** armas culturales, 50 m. de cuerda, cuchillo, tatuajes sin significación mágica, pescado salado por valor de 120 p., ropas de cuero o de pieles sin curtir.

Shamán Primitivo

Un Shamán es el líder espiritual de la tribu o el clan, el encargado de luchar contra las enfermedades y los malos espíritus, y de transmitir los mensajes del mundo

invisible. Para convertirse en Shamán un aventurero ha de tener un modificador de magia positivo; si no es así, se le deberá tratar como si fuera un cazador primitivo ya que la senda del shamanismo estará cerrada para él. La tribu tiene la responsabilidad de mantener tanto a los shamanes como a sus ayudantes, y por ello éstos no reciben experiencia en las habilidades de fabricación. Los aventureros cuyos padres sean shamanes reciben las habilidades, la magia y el equipo de los Ayudantes de Shamán. **REQUISITOS:** Para convertirse en Shamán, un aventurero deberá primero pasar tres años de Ayudante de Shamán. Y después, con la autorización del Master, tendrá que intentar invocar a su fetch (siguiendo la sistemática expuesta en el capítulo de magia espiritual). **HABILIDADES:** Arrojar x2, Cantar x2, Primeros Auxilios x3, Con. Animal x3, Con. Humano x2, Con. Vegetal x2, Con. del Mundo x3, Escuchar x2, Otear x2, Rastrear x1, Deslizarse en Silencio x1, Ceremonia x2, Invocación x2, Encantamiento x2, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque con Lanza 1M o con Garrota x1, y Detención con Escudo o Esquivar x1, o bien Ataque con Lanza 2M x1, y Detención o Esquivar x1. **MAGIA (Espiritual):** 3 pto. de conjuros y 1 pto. adicional de PER cada año. **EQUIPO:** cantimplora u odres de agua, cuchillo, lanza, armas culturales, abalorios y baratijas por valor de 480 p., una buena manta para dormir, yesquero, fetiches, tamborcillo, y ropas de cuero.

Profesiones Para Culturas Nómadas

Los nómadas dependen de sus rebaños de animales para su supervivencia, y los llevan de un lugar a otro a lo largo del año para tener siempre a su disposición los mejores pastos. Normalmente, los nómadas suelen ser expertos jinetes; en los casos en que esto no es así, usan bestias de carga para llevar sus provisiones y su equipo de un lugar a otro durante sus interminables viajes. Carecen de asentamientos permanentes, suelen organizarse en clanes, y no desarrollan su escritura, si bien es posible que usen pictogramas y otros signos. Algunas culturas nómadas conocen la metalurgia. Entre los ejemplos más típicos de pueblos nómadas están los beduinos, los antiguos hunos, los sioux y otras tribus amerindias de las llanuras, los pastores afganos, los Orientales de Tolkien, y los Portadores del Fuego de Moorcock.

Si el Master decide que la tribu a la que pertenece tu aventurero no usa monturas, sustituir la habilidad de *Montar* por la de *Escondarse* en las tablas de profesiones siguientes, y eliminar la montura de las relaciones de equipo.

Conjuros Aconsejados Para Pueblos Nómadas

Los nómadas sólo usan magia ritual y magia espiritual. Se aconsejan los conjuros de *Curación*, *Disrupción* o *Confusión*, *Protección* o *Contramagia*, *Cuchilla Afilada* o *Garrotazo*. Las posibilidades básicas de lanzar conjuros espirituales siempre son PERx5%.

Profesiones Paternas Para Personajes Nómadas

Tirar 1D100 para determinar la profesión paterna y consultar luego la descripción correspondiente para confirmar las habilidades, magia y equipo que recibe el aventurero.

Tabla de Profesiones Nómadas

D100	Profesión
01-10	Cazador
11-17	Fabricante
18-19	Guerrero
20	Noble
21-98	Pastor
99-00	Shamán (consultar la profesión de Ayudante de Shamán nómada)

Ayudante de Shamán Nómada

Un ayudante tiene la misión de ayudar al Shamán a llevar a cabo sus deberes tribales. A cambio, el Shamán instruye al ayudante en los más profundos secretos del shamanismo. Los ayudantes son particularmente útiles para los shamanes nómadas, ya que éstos se tienen que estar desplazando continuamente. **REQUISITOS:** (1) Si los padres de un aventurero eran shamanes, entonces éste quedará automáticamente aceptado como ayudante a los 15 años. Las habilidades, magia y equipo enumerados a continuación completarán su Hoja de Personaje. Una vez cumplimentada ésta, es necesario consultar la profesión de Shamán nómada. Si el Ayudante de Shamán cumple todos los requisitos, podrá intentar desperter su fetch antes de entrar en el juego, y si lo consigue se convertirá en Shamán. Es necesario consultar con el Master y estudiar el capítulo de magia espiritual de *RQA* para tener datos concretos sobre este procedimiento. (2) Si los padres del aventurero no eran shamanes, para que éste sea aceptado como Ayudante de Shamán deberá tener al menos un 25% en las siguientes habilidades: Con. Animal, Con. del Mundo, Con. Vegetal, Primeros Auxilios y Ritual de Ceremonia. El jugador que lleva al aventurero deberá hacer una tirada de PERx1 en 1D100, la cual representa la aprobación del fetch del Shamán. Esta tirada se puede intentar una vez cada año. **HABILIDADES:** Montar x2, Arrojar x1, Primeros Auxilios x3, Con. Animal x3, Con. Humano x1, Con. Vegetal x3, Con. del Mundo x3, Escuchar x1, Otear x1, Rastrear x1, Ceremonia x3, Invocación x5, Encantamiento x2, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x1, Detención con Escudo x1. **MAGIA (Espiritual):** 1D3 pto. de conjuros al ser aceptado, más 1 pto. anual adicional. También se recibe un incremento en PER de 1 pto. cada tres años. **EQUIPO:** ropas de cuero (1 pto. de protección), cantimploras u odres de agua, daga, lanza, armas culturales, yesquero, fetiches, bienes y baratijas por valor de 30 p.

Cazador Nómada

Durante las largas marchas o cuando se montan los campamentos para pasar el invierno, estos individuos exploran y cazan en un amplio territorio, proporcionando información y caza a los distintos clanes. **HABILIDADES:** Montar x5, Arrojar x2, Primeros Auxilios x1, Con. Animal x3, Con. Vegetal x1 o Con. del Mundo x1, Ocular x1, Escuchar x1, Otear x3, Buscar x2, Rastrear x3, Escondarse x1, Deslizarse en Silencio x1, Ceremonia x1 o Invocación x1 o Encantamiento x1, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma Arrojadiza x3, Ataque con Arma 1M x2, Detención con Escudo x1. **MAGIA (Espiritual):** 1D3-1 pto. de conjuros a los 15 años de edad, más 1 pto. por cada 10 años adicionales o fracción. **HABILIDADES:** Ropas de cuero (1 pto. de protección), cuchillo, armas culturales, odres de agua, 50

m. de cuerda, yesquero, arma arrojadiza, gorro de piel (2 ptos. de protección), montura, y productos de origen animal (pieles, cuero, cuernos, carne seca) por valor de 120 p.

Fabricante Nómada

Un fabricante se especializa en la producción de una gama de objetos en concreto con el fin de venderlos o de realizar un trueque. En las culturas nómadas suele trabajarse el cuero, la madera, el hueso, la piedra y los tejidos. **HABILIDADES:** Montar x3, Arrojar x1, Hablar el Idioma Propio x2, Fabricación x5, Valoración de Objetos x3, Primeros Auxilios x1, Con. Humano x2, Con. Animal x Con. Vegetal x1, Ocultar x1, Trucos de Manos x1, Inventar x2, Escuchar x1, Otear x1, Buscar x2, Rastrear x1, Ceremonia x1 o Invocación x1 o Encantamiento x1, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma Arrojadiza x1, Ataque con Arma 1M x1, Detención con Escudo x1. **MAGIA (Espiritual):** 1D3-1 pto. de conjuros a los 15 años de edad más 1 pto. por cada 10 años adicionales o fracción. **EQUIPO:** ropas de cuero (1 pto. de protección), cuchillo, armas culturales, odres de agua, 50 m. de cuerda, yesquero, montura, herramientas del oficio, bienes de trueque por valor de 120 p.

Guerrero Nómada

Normalmente parte del séquito del khan o del jefe de la tribu, estos guardias o lugartenientes son el eje de las fuerzas combatientes de los pueblos nómadas. Todos los nómadas saben pelear, pero solamente éstos hacen de la guerra su profesión. Un guerrero nómada debe estar dispuesto a dar su vida por el khan en cualquier momento. **HABILIDADES:** Montar x5, Arrojar x2, Primeros Auxilios x2, Con. Animal x2 o Con. Vegetal x2 o Con. del Mundo x2, Ocultar x2, Escuchar x2, Otear x3, Buscar x1, Ceremonia x1 o Invocación x1 o Encantamiento x1, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma Arrojadiza x4, Ataque con Arma 1M x4, Detención con Escudo x3. **MAGIA (Espiritual):** 1D3-1 pto. de conjuros a los 15 años de edad, más 1 pto. por cada 10 años adicionales o fracción. **EQUIPO:** ropas de cuero (1 pto. de protección), armadura de cuero duro (2 pto. de protección), arma arrojadiza, arma 1M, escudo de diana, 1D3 cicatrices distintivas, odres de agua, cuchillo, montura, 50 m. de cuerda, yesquero, botín de guerra por valor de 480 p.

Noble Nómada

Los nobles viven gracias al trabajo de sus vasallos. A cambio, la nobleza nómada coordina, protege y exhorta a sus tribus y clanes. Los nobles de los pueblos nómadas son inusualmente accesibles y democráticos; suelen aceptar con gusto todas aquellas oportunidades que se les presentan de demostrar su valentía, su fuerza física y su sabiduría. Al ser bastante exigentes consigo mismos, normalmente no son muy tolerantes con los demás. Caudillo y khan son dos de los títulos más habitualmente usados. **HABILIDADES:** Montar x5, Arrojar x2, Primeros Auxilios x1, Oratoria x3, Valoración de Objetos x1, Con. Humano x2, Con. Animal o Con. Vegetal o Con. del Mundo x1, Tocar Instrumento x1, Escuchar x1, Otear x2, Buscar x2, Rastrear x1, Ceremonia x1 o Invocación x1 o Encantamiento x1, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma Arrojadiza x2, Ataque con Arma 1M x3, Detención con Escudo x3. **MAGIA (Espiritual):** 1D3 pto. de conjuros a los 15 años de edad, más 1 pto. por cada 10 años adicionales o fracción. **EQUIPO:** ropas de cuero (1 pto. de protección), armadura de cuero duro (2 pto. de protección), arma arrojadiza, arma 1M, escudo de diana, 1D3 cicatrices distintivas, odres de agua, cuchillo, montura, 50 m. de cuerda, yesquero, botín de guerra por valor de 480 p.

GIA (Espiritual): 1D3 pto. de conjuros a los 15 años de edad, más 1 pto. por cada 5 años adicionales o fracción. **EQUIPO:** vestidos de cuero (1 pto. de protección), cuchillo bellamente fabricado, lanza, escudo, odres de agua, 50 m. de cuerda, yesquero, armadura de cuero duro (2 pto. de protección), casco de cuirbouilli (3 pto. de protección), arma 1M, espada, escudo de diana, arma arrojadiza, ropas de calidad, una montura, rebaño de animales por valor de 1920 p.

Pastor Nómada

Estos son los encargados de velar por el sustento y por la riqueza del clan, es decir, por los diferentes rebaños de ovejas, cabras, caballos, reses o criaturas fantásticas mucho más exóticas propiedad de la tribu. Los pastores siempre van montados o en carretas. **HABILIDADES:** Saltar x1, Montar x5, Arrojar x1, Primeros Auxilios x1, Con. Animal x3, Con. Vegetal x2 o Con. del Mundo x2, Ocultar x1, Escuchar x2, Otear x4, Buscar x1, Rastrear x3, Ceremonia x1 o Encantamiento x1 o Invocación x1, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma Arrojadiza x2, Ataque con Arma 1M x2, Detención con Escudo x2. **MAGIA (Espiritual):** 1D3-1 pto. de conjuros a los 15 años de edad, más 1 pto. por cada 10 años adicionales o fracción. **EQUIPO:** ropas de cuero (1 pto. de protección), cuchillo, armas culturales, odres de agua, 50 m. de cuerda, yesquero, arma arrojadiza, montura, rebaño de animales (normalmente ovejas o cabras) por valor de 120 p.

Shamán Nómada

El shamán es el líder espiritual, el caza-espíritus y el sanador de la tribu o el clan. Tanto los shamanes nómadas como sus ayudantes soportan sobre sus espaldas una gran responsabilidad, ya que debido a la trashumancia constante de las tribus, puede que éstas lleguen a encontrarse en determinadas situaciones para las cuales no valgan las soluciones tradicionalmente aceptadas, viéndose entonces sus miembros a merced de las tormentas, de las sequías o de lo desconocido. Las tribus mantienen tanto a los shamanes como a sus ayudantes. **REQUISITOS:** (1) Para convertirse en Shamán Nómada, un aventurero deberá primero pasar tres años como ayudante de shamán. Luego deberá invocar a su fetch, de acuerdo con las reglas enunciadas en el capítulo de magia espiritual de *RQ4*, y con la supervisión del Master. Para poder aspirar a convertirse en Shamán, un aventurero tendrá que poseer un modificador de magia positivo, ya que de lo contrario no podrá serlo; si tu aventurero no dispone de tal requisito, utiliza la profesión de Cazador Nómada en lugar de la de Shamán. Si tu aventurero posee el modificador de magia positivo, podrá utilizar la profesión de ayudante de shamán nómada. (2) Los personajes cuyos padres sean shamanes deberán usar las habilidades, magia y equipo enumerados para la profesión de ayudante de shamán nómada, pero sólo si poseen un modificador de magia positivo. **HABILIDADES:** Montar x2, Arrojar x2, Cantar x2, Primeros Auxilios x3, Con. Animal x3, Con. Humano x2, Con. Vegetal x1, Con. del Mundo x2, Escuchar x1, Otear x1, Rastrear x1, Ceremonia x3, Invocación x3, Encantamiento x3, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x1, Detención con Escudo x1. **MAGIA (Espiritual):** 3 pto. de magia y 1 pto. de incremento en PER por año, después de convertirse en shamán. **EQUIPO:** ropas de cuero (1 pto. de protección), cantimploras u odres de agua, cuchillo, armas culturales, yesquero, fetiches, bienes y baratijas por valor de 480 p.

Profesiones Para Culturas Bárbaras

En *RuneQuest*, los bárbaros llenan el hueco existente entre las culturas primitiva y nómada y la cultura civilizada. Los pueblos bárbaros se hallan bastante organizados, pero sus comunidades no desarrollan gobiernos centrales poderosos (algunos tipos de bárbaros tienen una larga tradición de libertad individual). Los asentamientos bárbaros, cada uno de los cuales puede tener hasta varios miles de habitantes, comprenden un buen número de sacerdotes, de comerciantes, y de otras personas capaces de leer. Entre los distintos ejemplos de pueblos bárbaros podemos mencionar a la Europa feudal, a los galos, a los vikingos, a los cherokees, a los jinetes de Rohan de Tolkien, a los cimieros y los vanir de Howard, y a los habitantes de Pikarady de Moorcock.

Conjuros Aconsejados Para Pueblos Bárbaros

Los bárbaros pueden usar magia espiritual o magia divina. (1) Los que puedan usar magia divina pueden escoger los conjuros divinos *Curación del Cuerpo* (uno o varios usos), *Disolver Magia* o *Bloqueo Espiritual*, y *Conexión Mental*. Si además se puede disponer de magia espiritual asociada al culto, se aconseja escoger primero un conjuro de *Curación*, luego un conjuro de ataque (*Disrupción*, *Confusión*, *Desmoralización*), y por fin uno defensivo. Las posibilidades de lanzar un conjuro divino son siempre de 100%. (2) Los magos espirituales deben concentrarse en *Curación*, *Disrupción* o *Confusión*, *Protección* o *Contramagia*, *Cuchilla Afilada* o *Garrotazo*. Las posibilidades básicas de lanzar con éxito esta magia primitiva son siempre de PERx5%.

Tabla de Profesiones Bárbaras

D100	Profesión
01	Artista
02-11	Cazador
12-13	Fabricante
14-65	Ganadero
66-71	Guerrero
72-73	Noble
74-83	Pastor
84-98	Pescador
99-00	Sacerdote o Shamán (ver la profesión de Ayudante de Shamán bárbaro).

Artista Bárbaro

Los artistas se dedican a entretener a sus amos, haciendo que las horas transcurran agradablemente. Entre los profesionales del espectáculo en las culturas bárbaras se incluyen los skalds vikingos, los scops, los bardos, los acróbatas y los juglares. Son famosos por su sabiduría, real o fingida. Los nobles importantes suelen mantener siempre un pequeño grupo de artistas a su servicio. **HABILIDADES:** Arrojar x2, Habla Fluida x3, Oratoria x3, Cantar x3, Hablar Idioma Propio x1, Hablar Otro Idioma x1, Primeros Auxilios x2, Con. Humano x3, Ocultar x2, Trucos de Manos x3, Inventar x1, Tocar un Instrumento cualquiera x3, Ceremonia x1, Invocación o En-

cantamiento x1, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque de Arma 1M x1, Detención con Arma 1M o Esquivar x1. **MAGIA:** Para determinar si tu aventurero conoce magia divina o magia espiritual, tira 1D100. Una vez concretado el tipo de magia, no lo cambies antes de comenzar el juego.

01-50 Magia Espiritual: tu aventurero recibe 1D3-1 pto. de conjuros a los 15 años de edad, más otro pto. de magia por cada 10 años adicionales o fracción.

51-100 Magia Divina: los padres de tu aventurero adoran a la diosa de la luna o al dios embaucador (ver el capítulo de magia divina de *RQA*). Tu personaje podrá acceder automáticamente al status de Iniciado de tal edad tenga o no un modificador de magia positivo. En tal caso, recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

EQUIPO: Instrumento musical de aspecto barato, 5 p. en moneda, 25 p. en baratijas, ropas de lino y lana, cuchillo, hacha pequeña, yesquero, 50 m. de cuerda, manta para dormir, un disfraz para el escenario si procede.

Ayudante de Shamán Bárbaro

Un ayudante ayuda al shamán a llevar a cabo sus deberes tribales, y a cambio, es instruido en los más profundos secretos del shamanismo. En las culturas bárbaras, los ayudantes de shamán suelen envidiar los vistosos aditamentos y toda la parafernalia de que hacen gala los Iniciados de los dioses. Estos les tachan a menudo de salvajes ignorantes. Por tal razón, aquellos que no se dedican totalmente al shamanismo pronto se apartan de este camino hacia la sabiduría, el servicio y el poder. **REQUISITOS:** Si los padres de un aventurero eran shamanes, entonces éste quedará automáticamente aceptado como ayudante a los 15 años, siempre que posea un modificador de magia positivo. Las habilidades, magia y equipo enumerados a continuación completarán su Hoja de Personaje. Una vez cumplimentada ésta, es necesario consultar la profesión de Shamán bárbaro. Si el ayudante de shamán cumple todos los requisitos, podrá intentar despertar su fetch antes de entrar en juego, y si lo consigue, se convertirá en Shamán. Es necesario consultar con el Master y estudiar el capítulo de magia espiritual de *RQA* para tener datos concretos sobre este procedimiento. Si el aventurero no posee un modificador de magia positivo, se le considerará como a un cazador bárbaro y se le dará tal experiencia previa. (2) Si los padres del aventurero no eran shamanes, pero este quiere ser aceptado como ayudante de shamán, deberá tener al menos un 25% en cada una de las habilidades siguientes: Con. Animal, Con. del Mundo, Con. Vegetal, Primeros Auxilios y Ritual de Ceremonia. El jugador que lleva al aventurero deberá hacer una tirada de PERx1 en 1D100, la cual representa la aprobación del fetch del Shamán. Esta tirada puede intentarse una vez cada año. **HABILIDADES:** Cantar x1, Arrojar x1, Hablar el Propio Idioma x1, Primeros Auxilios x3, Con. Animal x3, Con. Humano x2, Con. Vegetal x3, Con. del Mundo x3, Escuchar x1, Ceremonia x4, Invocación x4, Encantamiento x2, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x1, y Detención con Escudo o Esquivar x1. **MAGIA (Espiritual):** 1D3 pto. de conjuros al ser aceptado, más 1 pto. anual adicional. También se recibe un incremento en PER de 1 pto. cada tres años. **EQUIPO:** ropas de lino y lana, cantimploras u odres de agua, cuchillo, armas culturales, yesquero, fetiche, bienes y baratijas por valor de 30 p.

Cazador Bárbaro

Los cazadores matan animales salvajes para obtener su carne, sus tendones, sus dientes y cuernos, y sus pieles. Los cazadores bárbaros acechan a sus presas de manera experta en montañas, bosques y pantanos, diezman los rebaños de bisontes salvajes, matan de forma sistemática a los depredadores existentes en su entorno, colocan sistemas de trampas para la obtención de pieles, etc. **HABILIDADES:** Trepar x1 o Montar x1, Saltar x1, Arrojar x2, Primeros Auxilios x1 o Con. Vegetal x1, Con. Animal x2, Con. del Mundo x1, Ocultar x1, Inventar x2, Otear x2, Buscar x2, Rastrear x3, Esconderse x2, Deslizarse en Silencio x3, Ceremonia x1 o Invocación x1 o Encantamiento x1, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma Arrojadiza x4, Ataque con Lanza 1M x2 y Detención con Lanza o Esquivar x1. **MAGIA:** Para determinar si tu aventurero conoce magia divina o magia espiritual, tira 1D100. Una vez concretado el tipo de magia, no lo cambies antes de comenzar el juego.

01-50 **Magia Espiritual:** tu aventurero recibe 1D3-1 ptos. de conjuros a los 15 años de edad, más otro pto. de magia por cada 10 años adicionales o fracción.

51-100 **Magia Divina:** los padres de tu aventurero adoran al dios cazador (ver el capítulo de magia divina de RQ4). Tu personaje puede acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo. En tal caso, recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

EQUIPO: ropas de lino y lana, armas culturales, cuchillo, hacha de mano, mochila, 20 m. cuerda, pieles por valor de 120 p., cepos, arma arrojadiza apropiada, yesquero, virutas, manta.

Fabricante Bárbaro

Los fabricantes producen artículos para su venta o trueque. Generalmente se especializan en un determinado campo técnico, como la metalurgia o la carpintería.

**Tabla de Fabricantes Bárbaros
(Uso Opcional)**

D100	Profesión
01-06	Albañil
07-12	Alfarero
13-14	Armero
15-20	Carnicero
21-22	Carpintero
23-37	Curtidor
38-40	Ebanista
41-43	Herbalista
44-47	Herrero
48-53	Panadero
54-78	Sastre
79-97	Tejedor

HABILIDADES: Arrojar x2, Habla Fluída x3, Hablar Otro Idioma x2, Fabricación x5, Valoración Objetos x3, Primeros Auxilios x1, Con. Humano x3, Con. Animal x1 o Con. Vegetal x1 o Con. del Mundo x1, Ocultar x2, Inventar x4, Ceremonia x1 o Invocación x1 o Encantamiento x1, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x2, Ataque con Arma 1M x1, Detención con Escudo o Arma 1M x1.

MAGIA: Para determinar si tu aventurero conoce magia divina o magia espiritual, tira 1D100. Una vez concretado el tipo de magia, no lo cambies antes de comenzar el juego.

01-50 **Magia Espiritual:** tu aventurero recibe 1D3-1 ptos. de conjuros a los 15 años de edad, más otro punto de magia por cada 10 años adicionales o fracción.

51-100 **Magia Divina:** los padres de tu aventurero adoran a la deidad principal de la tribu o del territorio (ver el capítulo de magia divina de RQ4). Tu personaje puede acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo. En tal caso, recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

EQUIPO: herramientas del oficio, bienes de fabricación por valor de 120 p., ropas de lino y lana, cuchillo, hacha de mano, martillo, mochila, armas culturales, 50 m. de cuerda.

Granjero Bárbaro

Los granjeros se dedican a labrar y a trabajar determinados pedazos de tierra para obtener cosechas o criar animales. Aran enganchando una simple cuerda alrededor del cuello del animal de tiro. Los granjeros bárbaros suelen ser los dueños de la tierra que trabajan y en cuanto pueden limpian extensiones de tierra aún mayores; los surcos de sus arados son poco profundos. Son prácticamente auto-suficientes, dedicándose a la cría de animales y a la obtención de grano y leguminosas. **HABILIDADES:** Arrojar x2, Fabricación en madera (carpintería) x2, Primeros Auxilios x3, Con. Animal x3, Con. Vegetal x3, Con. del Mundo x3, Inventar x2, Otear x3, Buscar x2, Ceremonia x1 o Encantamiento x1 o Invocación x1, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x2 y Detención con Escudo o Esquivar x2, o bien Ataque con Arma 2M x2 y Detención o Esquivar x2. **MAGIA:** Para determinar si tu aventurero conoce magia divina o magia espiritual, tira 1D100. Una vez concretado el tipo de magia, no lo cambies antes de comenzar el juego.

01-50 **Magia Espiritual:** tu aventurero recibe 1D3-1 ptos. de conjuros a los 15 años de edad, más otro pto. de magia por cada 10 años adicionales o fracción.

51-100 **Magia Divina:** los padres de tu aventurero adoran a la diosa de la agricultura (ver el capítulo de magia divina de RQ4). Tu personaje podrá acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo. En tal caso recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

EQUIPO: embutidos por valor de 120 p., ropas de lino y lana, armadura de cuero duro (2 ptos. de protección), armas culturales, cuchillo, hacha de mano, hoz, martillo, mochila, 50 m. de cuerda, yesquero y virutas.

Guerrero Bárbaro

Estos guerreros no solo forman la guardia del séquito personal de los nobles, sino también la flexible fuerza combatiente de los pueblos bárbaros, ya que estos hombres y mujeres no tienen que arar los campos ni que cuidar animales. Ejemplos de guerreros bárbaros son los caballeros feudales, los thanes célticos, y los berserks vi-

kingos. **HABILIDADES:** Arrojar x2, Primeros Auxilios x2, Con. Animal x2 o Con. Vegetal x2 o Con. del Mundo x2, Ocultar x2, Escuchar x3, Otear x3, Buscar x1, Ras-
trear x2 o Montar x2, Esconderse x1, Deslizarse en Si-
lencio x1, Ceremonia x1 o Encantamiento x1 o Invoca-
ción x1, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x1, Ataque
con Arma Arrojadiza x2, y Ataque con Arma 2M x4 y
Detención x4, o bien Ataque con Arma 1M x4 y Deten-
ción con Escudo x4. **MAGIA:** Para determinar si tu
aventurero conoce magia espiritual o magia divina, tira
1D100. Una vez concretado el tipo de magia, no lo cam-
bies antes de comenzar el juego.

01-50 Magia Espiritual: tu aventurero recibe 1D3-1
ptos. de conjuros a los 15 años de edad, más otro pto.
de magia por cada 10 años adicionales o fracción.

51-00 Magia Divina: los padres de tu aventurero
adoran al dios de la guerra (ver el capítulo de magia di-
vina de *RQ4*). Tu personaje podrá acceder automática-
mente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un
modificador de magia positivo. En ese caso recibirá am-
bas experiencias previas, la de Iniciado y la correspon-
diente a su profesión.

EQUIPO: arma cultural, arma arrojadiza, escudo,
casco (4 ptos. de protección), armadura bezanteada (4
ptos. de protección), 1D3 cicatrices distintivas, cantim-
plora, ropas de calidad, montura, botín de guerra por va-
lor de 200 p.

Iniciado Bárbaro

Los Iniciados dedican una pequeña fracción de sus
vidas al servicio de sus dioses; les sacrifican PER y PM
regularmente a cambio de la obtención de conjuros má-
gicos limitados, secretos de la deidad, formas especiales
de protección, y nuevas habilidades, y de atraer momen-
táneamente la atención de su dios. Los Iniciados bárba-
ros suelen considerarse a sí mismos "civilizados", y nor-
malmente muestran bastante desprecio por las antiguas
tradiciones de su pueblo o tribu, aunque las gentes de las
ciudades suelen encontrarles insoportablemente rústicos.
REQUISITOS: (1) Cualquier personaje cuya profes-
ión dé acceso a magia divina podrá convertirse en Ini-
ciado de la religión de sus padres al llegar a los 15 años
de edad sin necesidad de realizar tirada de dados algu-
na. El único requisito consiste en que debe sacrificar 1
pto. de PER permanentemente para establecer un vín-
culo con su dios. Deberán emplearse las habilidades, la
magia y el equipo enumerados en la profesión mundana
de sus padres (cazador, pescador, etc.) para completar
su Hoja del Aventurero. (2) Si un aventurero quiere con-
vertirse en Iniciado a lo largo de su vida (o desea abra-
zar una religión distinta a la de sus padres), deberá pa-
sar el siguiente test, que podrá intentar una vez cada
año:

1. Pagar 20 p. al templo
2. Comprender los deberes y las obligaciones de un
Iniciado.
3. El jugador del aventurero deberá hacer tiradas de
percentil para cada una de las 4 habilidades especiales
de cada culto, y para el Ritual de Ceremonia; tres de las
cinco tiradas han de resultar exitosas.
4. Olvidar cualquier tipo de magia no permitida por
la religión.
5. Sacrificar 1 pto. de PER para establecer un vínculo
con el dios.

HABILIDADES: Oratoria x1, Leer/Escribir el Idio-
ma Propio x1, Ceremonia x1 o Invocación x1 o Encanta-
miento x1. **MAGIA (Divina, del dios de sus padres):** 1
pto. de incremento en PER cada tres años, que puede
sacrificarse para la obtención de conjuros divinos de un
solo uso. La PER solamente se puede incrementar hasta
los límites marcados en el capítulo de Sistema de Juego
de *RQB*. Se recibirá también 1 pto. de la magia espiritual
de la religión por cada 5 años adicionales. **EQUIPO:**
equipo de escritura, 1D10 p. en moneda.

Noble Bárbaro

Los nobles viven del trabajo de los demás; tienen un
gran valor social ya que coordinan, representan y prote-
gen a aquellos que llevan a cabo el trabajo. Son bien co-
nocidos los ejemplos típicos de nobleza: caballeros, cau-
dillos, reyezuelos, condes, barones, duques, jarls, etc.
Los gobernantes y líderes bárbaros suelen adquirir sus
títulos por méritos propios, aunque con el tiempo, estos
oficios tienden a ser hereditarios. A efectos de la crea-
ción de aventureros, el término "Noble" puede llegar a
englobar también a oficiales y funcionarios designados o
electos. **HABILIDADES:** Montar x4, Arrojar x1, Habla
Fluida x2, Oratoria x3, Hablar el Idioma Propio x1, Ha-
blar Otro idioma x1, Valoración de Objetos x2, Primeros
Auxilios x1, Con. Humano x2, Con. Animal x2 o Con.
Vegetal x2 o Con. del Mundo x2, Buscar x1, Ceremonia
x1 o Invocación x1 o Encantamiento x1, Ataque de Puño
x1, Ataque de Daga x1, Ataque de Arma Arrojadiza x2,
Ataque con Arma 1M x4 y Detención con Escudo x4, c
bien Ataque con Arma 2M x4 y Detención x4. **MAGIA:**
Para determinar si tu aventurero conoce magia divina o
magia espiritual, tira 1D100. Una vez concretado el tipo
de magia, no lo cambies antes de comenzar el juego.

01-50 Magia Espiritual: tu aventurero recibe 1D3-1
ptos. de conjuros a los 15 años de edad, más otro pto.
de magia por cada 10 años adicionales o fracción.

51-00 Magia Divina: los padres de tu aventurero
adoran a la deidad principal del panteón (ver el capítu-
lo de magia divina de *RQ4*). Tu personaje podrá acce-
der automáticamente al status de Iniciado de tal deidad
tenga o no un modificador de magia positivo. En tal ca-
so recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y
la correspondiente a su profesión.

EQUIPO: Armadura de cuirbouilli (3 ptos. de pro-
tección), casco (4 ptos. de protección), ropas nobles,
ropas de lino y lana, arma arrojadiza, arma cultural apro-
piada, escudo redondo vikingo, cuchillo, hacha de mano,
mochila, 50 m. de cuerda, cantimplora, montura, amule-
to del dios principal, 1920 p. en bienes, joyería y abalo-
rios.

Pastor Bárbaro

Estas gentes se dedican a la cría y al cuidado de ani-
males, y pueden usar monturas o no. Aunque los reba-
ños a lo largo del año pasan de las montañas a los valles
y viceversa, las rutas y los pastos utilizados se hallan per-
fectamente delimitados. Los animales que forman estos
rebaños pueden ser reses, caballos, ovejas, cabras, y cria-
turas fantásticas mucho más exóticas. **HABILIDADES:**
Tregar x2, Saltar x1, Arrojar x2, Primeros Auxilios x3 o
Con. Vegetal x3, Con. Animal x5, Con. del Mundo x3,
Escuchar x2, Otear x4, Buscar x1, Ceremonia x1 o Invo-
cación x1 o Encantamiento x1, Ataque de Puño x1, Ata-
que de Daga x1, Ataque con Arma Arrojadiza x3, Ata-

que con Arma 1M x2, Detención con Escudo o Esquivar x2. **MAGIA:** Para determinar si tu aventurero conoce magia espiritual o magia divina, tira 1D100. Una vez concretado el tipo de magia, no lo cambies antes de comenzar el juego.

01-50 **Magia Espiritual:** tu aventurero recibe 1D3-1 ptos. de conjuros a los 15 años de edad, más otro pto. de magia por cada 10 años adicionales o fracción.

51-100 **Magia Divina:** los padres de tu aventurero adoran al dios de las tormentas (ver el capítulo de magia divina de RQ4). Tu personaje podrá acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo. En tal caso recibirá ambas experiencias previas, las de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

EQUIPO: ropas de lino y lana, armas culturales, cuchillo, hacha de mano, mochila, 50 m. cuerda, cantimplora, refaño de animales por un valor de 120 p., yesquero, cayado, arma arrojada apropiada.

Pescador Bárbaro

Los pescadores bárbaros extraen su sustento de las aguas. Pueden usar redes para pescar cangrejos, confeccionar apiscos para atrapar a los peces cercanos a la costa aprovechando las mareas, e incluso buscar los bancos de peces en mar abierto con pequeñas flotillas de barcos de vela. **HABILIDADES:** Remar x5, Trepas x2, Nadar x4, Arrojar x2, Cantar x1, Primeros Auxilios x1, Con. Animal x3, Con. Vegetal x1, Con. del Mundo x3, Inventar x1, Otear x3, Ceremonia x1 o Invocación x1 o Encantamiento x1, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque de Lanza 1M x2, y Detención o Esquivar x2. **MAGIA:** Para determinar si tu aventurero conoce magia divina o magia espiritual, tira 1D100. Una vez concretado el tipo de magia, no lo cambies antes de comenzar el juego.

01-50 **Magia Espiritual:** tu aventurero recibe 1D3-1 ptos. de conjuros a los 15 años de edad, más otro pto. de magia por cada 10 años adicionales o fracción.

51-100 **Magia Divina:** los padres de tu aventurero adoran a los dioses del mar (ver el capítulo de magia divina de RQ4). Tu personaje podrá acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo. En tal caso recibirá ambas experiencias previas, las de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

EQUIPO: armas culturales, cuchillo, 200 m. de cuerda o de cabos, carrete, barca pequeña, cañas de pescar o redes, aguja e hilo, anzuelos, cestas, arpón, tatuaje, yesquero, pescado salado por valor de 120 p.

Sacerdote Bárbaro

Los sacerdotes luchan por su salvación espiritual y por la de los demás a través del culto a un dios o conjunto de dioses, lo cual le permite manipular pequeñas porciones de los poderes de dichas deidades que le permiten cambiar su entorno para que éste sea más favorable a dicho dios y a sus seguidores. Normalmente, los sacerdotes necesitan una congregación que les mantenga social y financieramente, por lo que se les suele encontrar en aldeas y pueblitos. Los sacerdotes bárbaros rara vez poseen una destacada influencia política, ya que se

hallan más preocupados de incrementar la importancia y la fuerza de su religión. **REQUISITOS:** Un aventurero solamente podrá convertirse en sacerdote con el permiso del Master. Los aventureros cuyos padres sean sacerdotes usarán las habilidades y el equipo enumerados a continuación. Hay también a continuación una sección de magia especialmente diseñada para que la usen los personajes hijos de sacerdotes, así como otra dedicada a los propios sacerdotes. Para convertirse en sacerdote, un aspirante deberá ser un Iniciado de buena reputación, tener al menos 10 ptos. de conjuros divinos, poseer al menos un 50% en cada una de las habilidades importantes de la religión, así como un total de 50 percentiles entre todas las habilidades rituales. Un aventurero que haya sido en algún momento de su vida Adepto Hechicero o Shamán, nunca podrá convertirse en Sacerdote (existen ciertas excepciones en determinados cultos), ya que tales personas se hallan demasiado contaminadas por ideas heréticas. Si el aspirante llega a cumplir todos estos requisitos, quedan por cubrir 3 formalidades.

1. El Master debe decidir si existe o no una vacante dentro del templo.

2. El aspirante debe enumerar las acciones que llevó a cabo a beneficio del templo, así como presentar recibos de las donaciones que haya efectuado.

3. El aspirante debe pasar el Test de Santidad (una tirada de PERx3 o menos en 1D100).

MAGIA PARA LOS HIJOS DE SACERDOTES: (magia divina del dios de los padres) 1 pto. de incremento en PER por cada tres años que puede ser sacrificado para la obtención de conjuros divinos de un solo uso, aunque la PER no puede sobrepasar nunca los límites impuestos en el capítulo dedicado al Sistema de Juego de RQ4; (magia espiritual de la religión) los hijos de sacerdotes obtienen también 1 pto. de magia espiritual de la religión por cada 5 años adicionales o fracción. **MAGIA PARA SACERDOTES:** (magia divina de su dios) 1 pto. de incremento en PER cada año que puede ser sacrificado para la obtención de conjuros divinos reutilizables, aunque la PER no puede sobrepasar nunca los límites impuestos en las reglas del juego; (magia espiritual) los sacerdotes ganan 1 pto. de magia espiritual de la religión al año. **HABILIDADES:** Montar x1, Arrojar x1, Habla Fluida x2, Oratoria x5, Hablar el Idioma Propio x2, Primeros Auxilios x1, Con. Humano x3, Leer/Escribir el Idioma Propio x4, Ceremonia x4, Encantamiento x2, Invocación x2, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x2 y Detención con Escudo x2, o bien Ataque con Arma 2M x2 y Detención x2. **EQUIPO:** símbolos y artefactos de la deidad, ropas nobles, equipo de escritura, ropas de lana y lino, cuchillo, hacha de mano, mochila, cuerda, odres, montura, armas culturales, 80 p. en moneda, bienes varios por valor de 400 p.

Shamán Bárbaro

El Shamán es el líder espiritual de la tribu o el clan. Ellos son los doctores brujos y los hombres de la medicina. Para poder convertirse en Shamán, un aventurero deberá poseer un modificador de magia positivo; de otro modo, es necesario utilizar la profesión de cazador bárbaro. La tribu mantiene a los shamanes y a sus ayudantes. Habitualmente no se les encuentra en las aldeas. **REQUISITOS:** convertirse en Shamán es la gran meta de todo ayudante de shamán, aquello a lo que ha dedicado tanto tiempo y tanto entrenamiento. Para poder con

vertirse en Shamán, un personaje ha de haber pasado al menos tres años como ayudante. A continuación debe invocar a su fetch (de acuerdo con las directrices dadas en el capítulo de magia espiritual de RQA) con la supervisión del Master. Los personajes cuyos padres eran shamanes deberán usar las habilidades, la magia y el equipo enumerados en la profesión de Ayudante de Shamán bárbaro. **HABILIDADES:** Arrojar x2, Oratoria x1, Cantar x2, Primeros Auxilios x2, Con. Animal x3, Con. Humano x3, Con. Vegetal x3, Con. del Mundo x3, Tocar Instrumento x1, Ceremonia x3, Invocación x3, Encantamiento x3, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x1, y Detención con Escudo x1 o Esquivar x1. **MAGIA (Espiritual):** 3 pto. de magia y 1 pto. de incremento en PER al año. **EQUIPO:** raíces y hierbas medicinales, ropas de lino y lana, odres de agua, armadura y casco (2 pto. de protección), cuchillo, armas culturales, cuerda, yesquero, fetiches, abalorios y bienes por valor de 480 p.

Profesiones Para Culturas Civilizadas

Este tipo de culturas se caracteriza por poseer gobiernos centralizados que regularmente cobran impuestos a sus súbditos, y que han ido reemplazando a las clases guerreras de carácter semi-hereditario por soldados a sueldo. En tierras civilizadas existen grandes ciudades y uno puede disfrutar de gran cantidad de beneficios, como p. ej. de la existencia de magos, flotas de guerra, dinastías reales, ladrones profesionales, e ingeniería civil. Entre los distintos ejemplos de pueblos civilizados se incluyen el reino seléucida, los imperios romano y persa, la China imperial, el Egipto de las dinastías, el Japón feudal, el imperio Inca, los melniboneanos de Moorcock, los stygianos de Howard, los habitantes de Gondor de Tolkien, los ciudadanos de Lankhmar de Leiber, y la mayor parte de los habitantes del Mundo de los Sueños de Lovecraft.

Conjuros Aconsejados Para Pueblos Civilizados

Los aventureros civilizados pueden usar magia divina o hechicería. Los usuarios de magia divina deberían escoger los conjuros divinos de *Curación del Cuerpo* (uno o varios usos), *Disolver Magia* o *Bloqueo Espiritual*, y *Coacción Mental*. Si se dispone de magia espiritual en la religión profesada, sería bueno coger primero un conjuro de *Curación*, luego uno de ataque (*Disrupción*, *Confusión*, *Desmoralización*), y por último un conjuro defensivo. Las posibilidades básicas de la magia divina son siempre de 100%.

A los hechiceros les conviene aprender primero conjuros de ataque (*Ahogar*, *Drenaje*, *Paralizar*), luego *Tratamiento de Heridas*, y por último conjuros de tipo defensivo (*Resistencia a Conjuros*, *Resistencia al Daño*, o *Resistencia Espiritual*). Las posibilidades básicas de la hechicería son 1D6 más el modificador de magia del personaje, como porcentaje.



Tabla de Profesiones Civilizadas

ID100	Profesión de los Padres
01	Adepto Hechicero (consultar la profesión de Aprendiz de Hechicero civilizado)
02	Artista
03	Escriba
04-08	Fabricante
09-67	Ganadero
68-69	Ladron
70-79	Marinero
80-81	Mercader
82	Noble
83-92	Pastor
93-94	Sacerdote
95	Sanador
96-00	Soldado

Adepto Hechicero Civilizado

Todos los Aprendices de Hechicero responsables deberán convertirse en Adeptos. Un Adepto es aquella persona que ha probado ser un hechicero competente y que es por tanto libre de recorrer el mundo, cogiendo experiencia y perfeccionando sus habilidades arcanas. **REQUISITOS:** los aventureros cuyos padres eran hechiceros deben consultar la profesión de Aprendiz de Hechicero civilizado para ver las habilidades, la magia y el equipo que les ha correspondido. Un Aprendiz puede convertirse en Adepto si ha pasado un mínimo de 7 años como aprendiz, y si tiene un mínimo de un 75% en un Conocimiento (Animal, Humano, Vegetal, etc.) o en una habilidad ritual, en dos habilidades de hechicería, y en dos conjuros de hechicería. Si el jugador consigue realizar con éxito una tirada de PER x2, entonces el maestro del personaje reconocerá que éste se halla capacitado para convertirse en Adepto. **HABILIDADES:** Habla Fluida x2, Oratoria x2, Cantar x1 o Tocar un Instrumento x1, Hablar Otro Lenguaje x2, Fabricación (de una sustancia específica) x1, Valoración de Objetos x1, cualquier Con. x4 o cualquier ritual x5, Leer/Escribir el Idioma Propio x2, Inventar x2, Habilidades de Hechicería (dividido entre ellas como se desee) x5, conjuros (dividido entre ellos como se desee) x7, Ataque con Arma 1M x1, Detención con Arma 1M o Detención con Escudo o Esquivar x2. **MAGIA (Hechicería):** 1D3 conjuros y 1 pto. de incremento en PER al año. **EQUIPO:** ropajes lujosos, ropas de lino y lana, equipo de escritura, pergaminos y manuscritos, astrolabio, almagastos, 80 p. en moneda y bienes varios por valor de 400 p., cuchillo, cayado, mochila, animal de carga, 50 m. de cuerda, yesquero y virutas.

Aprendiz de Hechicero Civilizado

El hechicero aprendiz ayuda a su maestro adepto en la realización de sus deberes y encargos. A cambio, el adepto le revela secretos acerca de la manipulación de los conjuros. Los aprendices son, con mucho, el tipo de hechicero más frecuente, y la mayoría de la gente no distingue entre unos y otros: tanto los aprendices como los adeptos son hechiceros, y todos ellos llevan a cabo cosas prodigiosas. En muchos universos solamente se conocen hechiceros con habilidades equivalentes a las de los aprendices, ya que el conocimiento de las artes superiores de la hechicería se ha perdido, se halla restringido o está prohibido. **REQUISITOS:** (1) Si los padres de un

aventurero eran hechiceros, entonces éste quedará automáticamente admitido como aprendiz a la edad de 15 años. Utilizar las habilidades, magia y equipo enumerados a continuación para completar su Hoja del Aventurero. Es necesario consultar luego la profesión de Adepto Hechicero civilizado: si el aprendiz cumple todos los requisitos exigidos, automáticamente será aceptado como Adepto sin necesidad de efectuar las tiradas de dados. (2) Si los padres del aventurero no eran hechiceros, entonces éste deberá cumplir los requisitos siguientes para poder ser admitido como aprendiz (la admisión se puede intentar una vez cada año):

1. Tener un modificador de magia de al menos +10 percentiles.
2. Tener un 25% o más en las habilidades de Leer/Escribir el Idioma Propio, Con. del Mundo e Intensidad.
3. Desahacerse de todos los conjuros divinos que pudiera poseer.
4. Su jugador deberá hacer una tirada exitosa de PERx3 en 1D100.
5. Sacrificar 1 pto. de PER a su maestro o al familiar del mismo.

HABILIDADES: Arrojar x1, Oratoria x2, Cantar x2 o Tocar un Instrumento x2, Hablar Otro Idioma x1, Fabricación (de una sustancia específica) x1, cualquier Con. x3 o cualquier ritual x3, Leer/Escribir el Idioma Propio x3, Inventar x2, Intensidad x2, otras habilidades de hechicería (a dividir como se desee) x4, conjuros (a dividir como se desee) x9, Ataque de Puño x1, Detención con Arma 1M o Detención con escudo o Esquivar x1. **MAGIA (Hechicería):** 1D3 conjuros al ser aceptado, y 1 conjuro común de hechicería al año. **EQUIPO:** equipo de escritura, 1D10 p. en moneda y 20 p. en bienes varios, libro de notas para los sueños, ropas de lino y lana, cuchillo, mochila, yesquero y virutas.

Artista Civilizado

Entre los artistas civilizados se incluyen los poetas, los bufones, los bardos, los juglares, los músicos, los equilibristas y acróbatas, los domadores de animales, los magos de salón, los actores, y los cantantes. Cuando los ricos y los poderosos quieren divertirse llaman a los artistas, los cuales pueden recibir una buena paga por sus servicios o irse de vacío. En las ciudades puede haber transeúntes suficientes como para que tenga cuenta actuar en la calle, y una simple taberna puede tener clientela bastante como para transformarse en un cabaret. **HABILIDADES:** Arrojar x2, Habla Fluída x2, Oratoria x2, Cantar x3, Hablar el Idioma Propio x1, Hablar Otro Idioma x1, Con. Humano x4, Ocultar x3, Trucos de Manos x4, Inventar x1, Tocar cualquier Instrumento x5, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x1, Detención con Arma 1M o Esquivar x1. **MAGIA:** Lanza 1D100 para determinar el sistema de magia que usa tu aventurero. No lo cambies antes de comenzar a jugar.

01-75 Magia Divina: los padres de tu aventurero adoran a la diosa de la luna o al dios embaucador (ver el capítulo de magia divina de *RQ4*). Tu personaje podrá acceder al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo (consultar la profesión de Iniciado civilizado, más adelante). En tal caso recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

76-00 Hechicería: tu aventurero recibe 1D3-1 conjuros de hechicería a los 15 años de edad, más un conjuro adicional cada 5 años o fracción en adelante. También recibe Intensidad x1 o Ceremonia x1 o Con. del Mundo x1, Invocación x1 o Encantamiento x1, y conjuros x3 (dividir los percentiles como se desee entre los diferentes conjuros).

EQUIPO: instrumento musical de calidad, ropas de lino y lana, vestido llamativo, cuchillo, armas culturales, mochila, yesquero y virutas, 50 p. en moneda y 70 p. en artículos, manta para dormir, disfraz de escenario si procede.

Escriba Civilizado

En el concepto de escriba civilizado se hallan reunidos todos los equivalentes antiguos de las profesiones civiles de tipo común: maestro, médico, pequeño burócrata, contable, ingeniero, proto-científico, constructor de barcos, etc. Pero un escriba puede ser también una persona que ofrece sus servicios de escritura en el mercado. En ciertas civilizaciones, los escribas pueden hallarse casi exclusivamente dentro de un marco estrictamente religioso. **HABILIDADES:** Arrojar x1, Habla Fluída x1, Oratoria x1, Hablar el Propio Idioma x3, Hablar Otro Idioma x1, cualquier Fabricación x2, Valoración de Objetos x2, Con. Animal o Mineral o Vegetal x2, Con. Humano x3, Con. del Mundo x3, Leer/Escribir el Idioma Propio x3, Leer/Escribir Otro Idioma x1, Inventar x3, Buscar x2, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Esquivar x1. **MAGIA:** Lanza 1D100 para determinar el sistema de magia que usa tu aventurero. No lo cambies antes de empezar a jugar.

01-75 Magia Divina: los padres de tu aventurero adoran al dios principal del panteón (ver el capítulo de magia divina de *RQ4*). Tu personaje podrá acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo (consultar la profesión de Iniciado civilizado, más adelante). En tal caso recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

76-00 Hechicería: tu aventurero recibe 1D3-1 conjuros de hechicería a los 15 años de edad, más un conjuro adicional cada 5 años o fracción en adelante. También recibe Intensidad x1 o Ceremonia x1 o Con. del Mundo x1, Invocación x1 o Encantamiento x1, y conjuros x2 (dividir los percentiles como se desee entre los diferentes conjuros).

EQUIPO: manto de lana (1 pto. de protección), ropas de lino y lana, instrumentos y material de escritura (incluida una pequeña maleta de madera para llevarlo todo), tres fajos de informes y notas con un valor de 100 p., pergamino en blanco o tabillitas por valor de 50 p., una muñequera de cobre con el calendario usado en tal civilización inscrito en ella, una vieja carta de recomendación dirigida a algún burócrata de cierta influencia, una daga de bronce, 330 p. en moneda.

Fabricante Civilizado

Los fabricantes construyen objetos u ofrecen servicios a cambio de dinero o de otros productos. Los fabricantes civilizados se especializan en un área de fabricación concreta, lo cual permite un gran volumen de producción. Esto, sin embargo, puede hacer que el trabajo sea menos satisfactorio.

Tabla de Fabricantes Urbanos (Uso Opcional)

ID100	Profesión
01-05	Albañil
06-10	Alfarero
11	Armero
12-17	Carnicero
18-19	Carpintero
20	Cervecero
21-22	Cocinero
23-37	Curtidor
38-40	Ebanista
41-43	Herbalista
44-47	Herrero
48	Joyer
49-53	Panadero
54-73	Sastre
74-97	Tejedor
98-00	Tonelero

HABILIDADES: Arrojar x2, Habla Flúida x2, Hablar el Idioma Propio x1, Fabricación x5, Fabricación Secundaria x3, Valoración de Objetos x4, Con. Humano x2, Ocultar x1, Inventar x5, Otear x1, Buscar x2, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Lanza 2M x1 y Detención x1. **MAGIA:** Lanza 1D100 para determinar el sistema de magia que usa tu aventurero. No lo cambies antes de empezar a jugar.

01-75 Magia Divina: los padres de tu aventurero adoran a la deidad principal del panteón (ver el capítulo de magia divina de RQ4). Tu personaje podrá acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo (consultar la profesión de Iniciado civilizado, más adelante). En tal caso recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

76-00 Hechicería: tu aventurero recibe 1D3-1 conjuros de hechicería a los 15 años de edad, más un conjuro adicional cada 5 años o fracción en adelante. También recibe Intensidad x1 o Ceremonia x1 o Con. del Mundo x1, Invocación x1 o Encantamiento x1, y conjuros x2 (dividir los percentiles como se desee entre los diferentes conjuros).

EQUIPO: herramientas manuales, 100 p. en bienes y 20 p. en moneda, ropas de lino y lana, lanza, cuchillo, mochila, yesquero.

Granjero Civilizado

Los granjeros civilizados trabajan la tierra con arados de hierro y usan arneses para aumentar la capacidad de carga de las bestias de tiro. Practican técnicas de rotación de cosechas; si viven cerca de las ciudades, les es posible especializarse en ciertos productos y animales.

HABILIDADES: Tregar x1, Saltar x1, Arrojar x2, Primeros Auxilios x3, Fabricación en Madera x1, Con. Animal x3, Con. Humano x2, Con. Mineral x2, Con. Vegetal x4, Con. del Mundo x3, Inventar x2, Escuchar x1, Otear x2, Buscar x1, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma Larga 2M (guadaña, lanza larga, maza campesina, tridente, garrote) x1, y Detención o Esquivar x1. **MAGIA:** Lanza 1D100 para determinar el sistema de magia que usa tu aventurero. No lo cambies antes de empezar a jugar.

01-75 Magia Divina: los padres de tu aventurero adoran a la diosa de la agricultura (ver el capítulo de magia divina de RQ4). Tu personaje podrá acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo (consultar la profesión de Iniciado civilizado, más adelante). En tal caso recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

76-00 Hechicería: tu aventurero recibe 1D3-1 conjuros de hechicería a los 15 años de edad, más un conjuro adicional cada 5 años o fracción en adelante. También recibe Intensidad x1 o Ceremonia x1 o Con. del Mundo x1, Invocación x1 y Encantamiento x1, y conjuros x2 (dividir los percentiles como se desee entre los diferentes conjuros).

EQUIPO: 100 p. en comida, 20 p. en monedas, ropas de lino y lana, cuchillo, 100 p. en herramientas manuales, un animal de tiro, una saca, 50 m. de cuerda, yesquero.

Iniciado Civilizado

Los Iniciados civilizados dedican una fracción de su tiempo libre y de sus energías al servicio de sus dios. Por tanto, éste les revela muchos de sus secretos, les ofrece su protección y presta la debida atención a sus plegarias; a cambio, les exige sacrificios en forma de PM y ptos. de PER que fortalecen su poder, y la realización de acciones concretas con el fin de extender o de proteger el culto en el mundo. **REQUISITOS:** un Iniciado gana las habilidades, magia y equipo enumerados a continuación, además de los recibidos gracias a su profesión correspondiente. (1) Cualquier personaje que obtenga magia divina en su profesión puede convertirse en Iniciado de la religión de sus padres al llegar a los 15 años, sin necesidad de realizar tirada de dados alguna. El único requisito consiste en que debe sacrificar 1 pto. de PER permanentemente para establecer un vínculo con sus dios. Emplear las habilidades, magia y equipo enumerados en la profesión mundana de sus padres (Pastor, Granjero, etc.) para completar su Hoja del Aventurero. (2) Si un aventurero quiere convertirse en Iniciado a lo largo de su vida (o desea abrazar una religión distinta a la de sus padres) deberá pasar el siguiente test, que podrá intentar una vez al año.

1. Pagar 20 p. al templo.
2. Comprender cuales son los deberes y las obligaciones de un Iniciado.
3. El jugador del aventurero deberá hacer tiradas de percentil para cada una de las 4 habilidades enumeradas en cada culto, y para el ritual de Ceremonia; tres de las cinco tiradas han de ser exitosas.
4. Olvidar cualquier tipo de magia que la religión no permita.
5. Sacrificar 1 pto. de PER para establecer un vínculo con el dios.

HABILIDADES: Oratoria x1, Leer/Escribir el Propio Idioma x1, y Ceremonia x1 o Invocación x1 o Encantamiento x1. **MAGIA:** (Divina) un incremento de 1 pto. de PER cada tres años que puede sacrificarse por conjuros divinos de un solo uso; la PER solamente puede incrementarse hasta el límite contemplado en las reglas de juego; (Espiritual) un pto. de magia espiritual de la religión por cada 5 años transcurridos. **EQUIPO:** equipo de escritura, 1D10 p. en moneda.

Ladrón Civilizado

Aunque en todas las culturas siempre pueden encontrarse individuos que roban, solamente las tierras civilizadas tienen la población suficiente como para mantener a toda una sub-clase de depredadores internos (todas las culturas ven bien a los ladrones siempre que éstos les roben a otros pueblos). Los ladrones profesionales pueden pertenecer a uno o más de los sub-tipos siguientes: bandido, charlatán, falsificador, jugador, ladrón de guante blanco, proxeneta, ratero, o secuestrador. Los saltadores suelen ser jóvenes oportunistas sin credenciales profesionales. **HABILIDADES:** Trepar x3, Saltar x1, Arrojar x2, Habla Fluída x2, Valoración de Objetos x3, Con. Humano x2, Ocultar x3, Trucos de Manos x3, Inventar x2, Escondarse x3, Deslizarse en Silencio x2, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Espada Corta x2 y Detención o Esquivar x2, o bien Ataque con Rapier x2 y Detención con Main Gauche x2 o Esquivar x2. **MAGIA:** Lanza 1D100 para determinar el sistema de magia que usa tu aventurero. No lo cambies antes de empezar a jugar.

01-75 Magia Divina: los padres de tu aventurero adoran a la diosa de la luna o a la diosa de la noche (ver el capítulo de magia divina de *RQA*). Tu personaje podrá acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo (consultar la profesión de Iniciado civilizado descrita con anterioridad). En tal caso recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

76-00 Hechicería: tu aventurero recibe 1D3-1 conjuros de hechicería a los 15 años de edad, más un conjuro adicional cada 5 años o fracción en adelante. También recibe Intensidad x1 o Ceremonia x1 o Con. del Mundo x1, Invocación x1 o Encantamiento x1, y conjuros x2 (dividir los percentiles como se desee entre los diferentes conjuros).

EQUIPO: Ganas, palanqueta, otras herramientas apropiadas, ropas de lino y lana, cuchillo, arma ligera de 1M apropiada, antifaz, 20 m. de cuerda con garfios al final, saca, linterna cubierta, 30 p. en bienes fácilmente convertibles en dinero o en moneda, marca secreta de los ladrones.

Marinero Civilizado

Los marineros civilizados poseen una tecnología y unos conocimientos transmitidos oralmente que les permiten cruzar grandes distancias y transportar enormes cargas, intimidando así a los pescadores pertenecientes a otras culturas. Estos marineros pueden desempeñar gran cantidad de tareas diferentes: pesca de altura, transporte de especias en grandes barcos mercantes, manejo de navíos de guerra, etc. **HABILIDADES:** Remar x5, Trepar x3, Nadar x3, Arrojar x2, Fabricación (en madera) x2, Con. Humano x2, Navegación x3, Con. del Mundo x3, Inventar x2, Otear x2, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x2 y Detención o Esquivar x1. **MAGIA:** Lanza 1D100 para determinar el sistema de magia que usa tu aventurero. No lo cambies antes de empezar a jugar.

01-75 Magia Divina: los padres de tu aventurero adoran al dios del mar (ver el capítulo de magia divina de *RQA*). Tu personaje podrá acceder automáticamente

al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo (consultar la profesión de Iniciado civilizado descrita con anterioridad). En tal caso recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

76-00 Hechicería: tu aventurero recibe 1D3-1 conjuros de hechicería a los 15 años de edad, más un conjuro adicional cada 5 años o fracción en adelante. También recibe Intensidad x1 o Ceremonia x1 o Con. del Mundo x1, Invocación x1 o Encantamiento x1, y conjuros x2 (dividir los percentiles como se desee entre los diferentes conjuros).

EQUIPO: un pote de ponche, pieles impermeabilizadas, cuchillo, pasador, machete u otro arma apropiada, sacas, pequeña imagen de marfil de una criatura marina (a tu elección), pescado salado por valor de 100 p., 10 p. en moneda, tatuaje.

Mercader Civilizado

Los mercaderes civilizados realizan grandes transacciones, y recorren rutas comerciales seguras y pacíficas. Por consiguiente, pueden planear sus actividades comerciales con meses y años de antelación, y se benefician de algunos inventos de la civilización, tales como la financiación y las letras de cambio. Las clases gobernantes pueden concederles favores y legislaciones especiales a cambio de préstamos, o bien pueden extorsionarles hasta límites insostenibles (un mercader que haya caído en desgracia con los nobles gobernantes, tiene un futuro muy negro). Algunos de ellos no pasan de ser simples cambistas que se dedican a transportar mercancías de una ciudad a otra; la mayor parte de los mercaderes se hallan instalados en una sola ciudad, o bien poseen familiares de confianza en todas las ciudades en las que hacen sus negocios. **HABILIDADES:** Arrojar x2, Habla Fluída x4, Oratoria x2, Hablar el Idioma Propio x3, Hablar Otro Idioma x2, Valoración de Objetos x5, Primeros Auxilios x1, Con. Humano x4, Leer/Escribir el Idioma Propio x2, Inventar x2, Buscar x1, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x1 y Detención x1. **MAGIA:** Lanza 1D100 para determinar el sistema de magia que usa tu aventurero. No lo cambies antes de empezar a jugar.

01-75 Magia Divina: los padres de tu aventurero adoran a la deidad principal del panteón (ver el capítulo de magia divina de *RQA*). Tu personaje podrá acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo (consultar la profesión de Iniciado civilizado descrita con anterioridad). En tal caso recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

76-00 Hechicería: tu aventurero recibe 1D3-1 conjuros de hechicería a los 15 años de edad, más un conjuro adicional cada 5 años o fracción en adelante. También recibe Intensidad x1 o Ceremonia x1 o Con. del Mundo x1, Invocación x1 o Encantamiento x1, y conjuros x2 (dividir los percentiles como se desee entre los diferentes conjuros).

EQUIPO: Equipo de escritura, ropas de calidad, ropas de lino y lana, armadura de cuero duro (2 ptos. de protección), armas culturales, cuchillo, saca, yesquero y virutas, 1500 p. en bienes, 500 p. en moneda, cajita esmaltada de bella factura.

Noble Civilizado

Los nobles viven del trabajo de los demás, coordinando, protegiendo y defendiendo, en teoría, a aquellos que les mantienen. Normalmente, los nobles civilizados adquieren su posición por nacimiento y suelen contratar a otras personas para que lleven a cabo todo lo anteriormente mencionado mientras que ellos disfrutan de su noble tiempo gastándolo en frivolidades, juegos y otros pasatiempos. Según avanza la civilización los títulos nobiliarios se hacen más numerosos: caballeros, cadillos, reyezuelos, condes, barones, duques y jarls, por ejemplo. La pertenencia a esta profesión también puede indicar que los padres del aventurero no eran nobles como tales, sino importantes funcionarios gubernamentales sin derechos a la sucesión y sin autoridad real. **HABILIDADES:** Montar x4, Arrojar x2, Habla Fluida x3, Oratoria x3, Hablar el Idioma Propio x3, Hablar Otro Idioma x2, Valoración de Objetos x2, Con. Humano x3, Con. del Mundo x3, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x3 y Detención con Escudo x2, o bien Ataque con Arma 2M x3 y Detención x2. **MAGIA:** Lanza 1D100 para determinar el sistema de magia que usa tu aventurero. No lo cambies antes de empezar a jugar.

01-75 Magia Divina: Los padres de tu aventurero adoran a la deidad principal del panteón (ver el capítulo de magia divina de RQ4). Tu personaje podrá acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo (consultar la profesión de Iniciado civilizado descrita con anterioridad). En tal caso recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

76-00 Hechicería: Tu aventurero recibe 1D3-1 conjuros de hechicería a los 15 años de edad, más un conjuro adicional cada 5 años o fracción en adelante. También recibe Intensidad x1 o Ceremonia x1 o Con. del Mundo x1, Invocación x1 o Encantamiento x1, y conjuros x3 (dividir los percentiles como se desee entre los diferentes conjuros).

EQUIPO: Armadura de anillos (5 pts. de protección), casco (5 pts. de protección), armas culturales, 1000 p. en moneda, 1000 p. en bienes, ropas nobles, ropas de lino y lana, cuchillo, sacas, yesquero y virutas, cualquier símbolo de autoridad propio de la cultura.

Pastor Civilizado

Los pastores viven del cuidado y vigilancia de animales, bien a pie o sobre una montura. No es preciso que los Pastores Civilizados sean los dueños de los animales que cuidan; la mayor parte de los caballos, ovejas, etc. se marcan y se reúnen en un sólo rebaño, controlado constantemente por un pastor. Entre las distintas especies de ganado se pueden encontrar vacas, cabras y especies exóticas más fantásticas. **HABILIDADES:** Trepar x2, Saltar x2, Arrojar x2, Primeros Auxilios x2, Con. Animal x5, Con. Humano x1, Con. del Mundo x3, Inventar x2, Escuchar x3, Oír x3, Buscar x1, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma Arrojadiza x2, Ataque con Arma 1M x1, y Detención o Esquivar x1. **MAGIA:** Lanza 1D100 para determinar el sistema de magia que usa tu aventurero. No lo cambies antes de empezar a jugar.

01-75 Magia Divina: Los padres de tu aventurero adoran al dios de las tormentas (ver el capítulo de magia divina de RQ4). Tu personaje podrá acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o

no un modificador de magia positivo. En tal caso, recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

76-00 Hechicería: Tu aventurero recibe 1D3-1 conjuros de hechicería a los 15 años de edad, más un conjuro adicional cada 5 años o fracción en adelante. También recibe Intensidad x1 o Ceremonia x1 o Con. del Mundo, Invocación x1 o Encantamiento x1, y conjuros x2 (dividir los percentiles como se desee entre los diferentes conjuros).

EQUIPO: un animal de rebaño por valor de 100 p., ropas de lino y lana, cuchillo, arma arrojadiza apropiada, arma 1M apropiada, saca, yesquero y virutas, 50 m. de cuerda, 10 p. en moneda.

Sacerdote Civilizado

Los sacerdotes luchan por su salvación espiritual y por la de los demás a través del culto a un dios o a un conjunto de dioses, lo cual les permite manipular pequeñas porciones de los poderes de dichas deidades con lo que pueden cambiar su entorno para que éste sea más favorable a dicho dios y a sus seguidores. Normalmente, los sacerdotes necesitan una congregación que les mantenga social y financieramente. La mayor parte de las religiones civilizadas se instauraron hace mucho tiempo y en el plano terrenal se preocupan de mantener su actual influencia, aunque puede que existan ordenes misioneras o de reforma dentro de la religión. Las religiones nuevas suelen proceder de contactos con los pueblos bárbaros. **REQUISITOS:** Un aventurero podrá convertirse en sacerdote con el permiso del Master. Los aventureros cuyos padres son sacerdotes usarán las habilidades y el equipo enumerados a continuación. Hay también una sección de magia especial para los hijos de sacerdotes, así como una diseñada específicamente para los propios sacerdotes. Para convertirse en sacerdote, el aspirante debe ser un Iniciado de buena reputación, tener al menos 10 pts. de conjuros divinos, poseer al menos un 50% en cada una de las 4 habilidades importantes de la religión, así como un total de 50 percentiles entre todas las habilidades rituales. Un aventurero que ha sido en algún momento de su vida Adepto Hechicero o Shamán nunca podrá convertirse en sacerdote (hay ciertas excepciones dependiendo de los cultos), ya que tales personas están demasiado contaminadas por ideas heréticas. Si el aspirante cumple todos estos requisitos, aún quedan por cubrir tres formalidades:

1. El Master deberá decidir si existen o no vacantes dentro del templo.
2. El Aspirante deberá enumerar las acciones que ha llevado a cabo a beneficio del templo, y presentar recibos de sus donaciones.
3. El Aspirante deberá pasar el Test de Santidad (una tirada de PERx3 o menos en 1D100).

MAGIA PARA LOS HIJOS DE SACERDOTES: (magia divina del dios de los padres) 1 pto. de incremento en PER por cada tres años que puede ser sacrificado para la obtención de conjuros divinos de un sólo uso, aunque la PER no puede sobrepasar nunca los límites impuestos en el capítulo dedicado al Sistema de Juego de RQB; (magia espiritual de la religión) los hijos de sacerdotes obtienen también 1 pto. de magia espiritual de la religión por cada 5 años adicionales o fracción. **MAGIA PARA SACERDOTES:** (magia divina de su dios) 1 pto. de incremento en PER cada año que puede ser sa-

crificado para la obtención de conjuros divinos reutilizables, aunque la PER no puede sobrepasar nunca los límites impuestos en las reglas del juego; (magia espiritual) los sacerdotes ganan 1 pto. de magia espiritual de la religión al año. **HABILIDADES:** Montar x3, Arrojar x1, Habla Fluida x2, Oratoria x5, Hablar el Idioma Propio x3, Primeros Auxilios x1, Con. Humano x3, Leer/Escribir el Idioma Propio x3, Ceremonia x3, Encantamiento x2, Invocación x2, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x1 y Detención con Escudo x1, o bien Ataque con Arma 2M x1 y Detención x1. **EQUIPO:** ropajes nobles, equipo de escritura, ropas de lino y lana, cuchillo, velas, mochila, talismanes religiosos, artefacto sagrado, objetos de cerámica, montura, armas apropiadas, 1000 p. en moneda, bienes varios por valor de 1000 p.

Sanador Civilizado

Los cirujanos, barberos, sangradores y herbalistas de la historia y de las leyendas se ocupaban de los enfermos y de los afligidos, vendaban las heridas, trataban las enfermedades, y usaban sanguijuelas para curar ciertos males (además de cortar el pelo y arrancar verrugas). También se ocupaban de los animales enfermos. **HABILIDADES:** Arrojar x1, Oratoria x1, Hablar el Idioma Propio x1, Hablar Otro Idioma x1, Primeros Auxilios x5, Con. Animal x3, Con. Humano x4, Con. Mineral x3, Con. Vegetal x5, Inventar x3, Buscar x2, Ataque de Puño x1, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x1, y Detención o Esquivar x1. **MAGIA:** Lanza 1D100 para determinar el sistema de magia que usa tu aventurero. No lo cambies antes de empezar a jugar.

01-75 Magia Divina: Los padres de tu aventurero adoran a la diosa de la tierra (ver el capítulo de magia divina de RQ4). Tu personaje podrá acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo (consultar la profesión de Iniciado civilizado descrita con anterioridad). En tal caso, recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

76-00 Hechicería: Tu aventurero recibe 1D3-1 conjuros de hechicería a los 15 años de edad, más un conjuro adicional cada 5 años o fracción en adelante. También recibe Intensidad x1 o Ceremonia x1 o Con. del Mundo x1, Invocación x1 o Encantamiento x1, y conjuros x2 (dividir los percentiles como se desee entre los diferentes conjuros).

EQUIPO: botiquín (con lociones, ungientos, bálsamos, hierbas, jabones, cuchilla, pinzas y vendas), ropas de lino y lana, cuchillo, saca, yesquero y virutas, armas culturales, 20 p. en moneda, y artículos varios por valor de 100 p.

Soldado Civilizado

Los soldados civilizados reciben un estipendio, además de refugio, comida, y empleo fijo garantizado. Dentro de los límites razonables, estarán dispuestos para la batalla a cualquier hora o en cualquier momento, y a sustituir por acciones disciplinadas la venganza, el miedo, el odio, la lascivia y la avaricia. **HABILIDADES:** Montar x2, Arrojar x2, Primeros Auxilios x3, Con. Humano x3, Esconder x1, Inventar x1, Escuchar x2, Otear x2, Esconder x1, Ataque de Puño x2, Ataque de Daga x2, Ataque con Arma 1M x4, Detención con Escudo x4, y Arma Arrojadiza x4, o bien Ataque con Arma 2M x2 y

Detención x2. **MAGIA:** Lanza 1D100 para determinar el sistema de magia que usa tu aventurero. No lo cambies antes de empezar a jugar.

01-75 Magia Divina: Los padres de tu aventurero adoran al dios de la guerra (ver el capítulo de magia divina en RQ4). Tu personaje podrá acceder automáticamente al status de Iniciado de tal deidad tenga o no un modificador de magia positivo (consultar la profesión de Iniciado civilizado descrita con anterioridad). En tal caso recibirá ambas experiencias previas, la de Iniciado y la correspondiente a su profesión.

76-00 Hechicería: Tu aventurero recibe 1D3-1 conjuros de hechicería a los 15 años de edad, más un conjuro adicional cada 5 años o fracción en adelante. También recibe Intensidad x1 o Ceremonia x1 o Con. del Mundo x1, Invocación x1 o Encantamiento x1, y conjuros x2 (dividir los percentiles como se desee entre los diferentes conjuros).

EQUIPO: casco (4 puntos de protección), armadura de cota de anillos (5 puntos de protección), daga, ropas de lino y lana, armas culturales, cuchillo, saca, mochila, cantimplora, saco de dormir, yesquero y virutas, 20 p. en moneda (acumulables por años de servicio), paga de licencia, botín de guerra por valor de 100 p., 1D3 cicatrices.

La Saga de Cormac

Es hora de ver qué clase de experiencia previa ha recibido Cormac. Ya sabemos que procede de una cultura primitiva. Consultando el apartado referido a dicha cultura comprobaremos que sólo contiene tres profesiones: la tirada de 1D100 resulta ser un 47 y, como consecuencia, los padres de Cormac eran Cazadores Primitivos. Consulta la profesión de Cazador Primitivo. Estos orígenes no son de los que más beneficios podrían reportar a un aventurero, pero en RuneQuest los auténticos requisitos para el éxito son el coraje, la determinación y la supervivencia. Más tarde comprobaremos que Cormac tiene unas excelentes posibilidades de convertirse en un aventurero de relieve.

En la Hoja del Aventurero, introduciremos percentiles adicionales en determinadas habilidades, elegiremos la magia y anotaremos el equipo y armas adecuadas, conforme todo ello con la experiencia previa correspondiente al Cazador Primitivo.

Según la Hoja del Aventurero Cormac tiene 23 años. Considerando las posibilidades básicas y los modificadores de categoría de habilidades, tiene un 22% en Fabricación (en cuero y piedra), un 25% en Con. Animal y Vegetal, un 49% en Arrojar, un 47% en Lanza de 1M (su arma principal), un 25% en Detención con Lanza de 1M, 50% en Javalina (su arma arrojadiza), 11% en Ataque con Escudo, 33% en Detención con Escudo, 53% en Escuchar, 53% en Otear, 33% en Rastrear, 28% en Esconderse y 36% en Deslizarse en Silencio.

Asimismo, le corresponde una tirada de 1D3-1 para determinar los conjuros mágicos. El resultado es 3, lo que le da derecho a 2 puntos de conjuro. También recibe un punto de conjuro por cada diez años o fracción que supere los 15 años de edad, lo cual le otorga un punto más, hasta sumar un total de tres. Durante tres de los ocho años que constituyen su experiencia previa, Cormac consiguió convencer a un shamán para que le enseñase algo de magia espiritual (a cambio de otra cosa, sin duda). Gracias a su trabajo y perseverancia, Cormac tiene ahora un punto de Curación, un conjuro siempre vital, Dardo Veloz (un conjuro de 1 punto) para su javalina, y 1

punto de Enlentece con el cual aminora la velocidad de cualquier perseguidor o de cualquier venado al que él persiga. Para lanzar todos estos conjuros tiene unas posibilidades de éxito equivalentes a su PER x5 (60% menos la CAR de su equipo).

Por último, Cormac recoge su equipo. De sus armas culturales elegimos una Lanza de 1M (de una mano), una Javalina y un Escudo de Diana. El equipo también incluye un cuchillo (que se puede usar como una daga), una cantimplora (más manejable que un odre), un yesquero (pedernal y metal, o quizá un palito para frotar), 50 m. de cuerda, una mochila de piel de ciervo, y toda una serie de pieles fáciles de transportar por valor de 120 p.

Ejemplo especial sobre el equipo: A los 23 años, Cormac tiene un cuchillo. Desde los quince ha roto cuchillos, los ha perdido, los ha dejado clavados en osos, etc. El hecho de que ahora tenga 23 años no significa que tenga 8 cuchillos. Ha perdido 7 cuchillos a lo largo del tiempo porque para él es un instrumento de uso diario.

Reglas Opcionales

En muchas ocasiones tendrás una idea muy clara de cómo es el personaje que deseas generar. En tales casos las reglas deben servir de apoyo, pero en ningún caso deben forzarte a seguir pautas que no te interesen. Los Masters tienen libertad para permitir el uso de alguna, todas o ninguna de las siguientes reglas opcionales.

Forma Alternativa de Determinar la Edad

Eres tu quien elige la edad del aventurero. A veces es divertido crear un principiante de 15 años justos o también un veterano Adepto de 50 años. Si tiene más de 40 años, tendrás que consultar las reglas de envejecimiento de personajes del apartado siguiente.

Cambio de Profesión

Dedica a tu aventurero a una nueva profesión. Tendrá que permanecer en ella durante un año como mínimo o no recibirá beneficios en habilidades, magia o equipo. Los Master deben limitar el número de jugadores que deseen ser nobles.

La cultura básica del personaje no se puede cambiar durante el proceso de creación del personaje, si quieres que pertenezca a una cultura diferente, el momento de cambiarla puede ser bien al realizar la primera tirada en la tabla de culturas, o bien durante el juego si es que tu aventurero encuentra un modo de vida completamente distinto.

Al permitirse un cambio en la profesión, cualquier personaje que cumpla los requisitos puede convertirse en mago. Estudia cuidadosamente los requisitos necesarios para ello. Cada profesión de magia (Shamán, Ayudante de Shamán, Sacerdote, Iniciado, Adepto Hechicero y Aprendiz de Hechicero) exigirá distintos requisitos. Si el aventurero no consigue reunirlos, quedará apartado de esa profesión durante, al menos, un año. Para determinar el tiempo que transcurre hasta el ingreso en tal profesión, solamente es necesario hacer envejecer al aventurero el tiempo necesario para que éste cumpla los requisitos necesarios para ser aceptado como Iniciado, Ayudante o Aprendiz, y luego efectuar las tiradas co-

rrespondientes hasta que resulten exitosas. Cada tirada fallada significa un año de retraso en el cual el personaje continúa ejerciendo su profesión actual.

Experiencia Durante los Períodos de Inactividad

Las profesiones también se emplean para hacer progresar a los personajes entre escenarios. El Master decidirá el número de meses, o de días, que transcurrirán entre aventura y aventura. Los jugadores consultarán en la tabla de profesiones, aquella que su aventurero ha estado ejerciendo durante ese tiempo y añadirán los beneficios correspondientes.

Creación de Objetos Encantados

Todas las profesiones de magia proporcionan aumentos de PER como parte de la experiencia. El mago puede crear objetos encantados sacrificando esta PER y mediante una tirada exitosa de Encantamiento Ritual. Estudiar los detalles en el capítulo de Magia Ritual de RQB.

Envejecimiento e Inactividad

La Vejez: Las personas ancianas poseen una mayor sabiduría y experiencia (tal y como se contempla en las reglas de aumento de habilidades de *RuneQuest* pero, sin embargo, sus capacidades físicas pueden disminuir. Para representar este fenómeno, una vez que el aventurero ha llegado a los 40 años de edad, cada año, el día de su cumpleaños (o a final de año, a voluntad del Master), debe realizar una tirada de 2D6 según la siguiente tabla:

2D6	Pérdida Puntos	2D6	Pérdida de Puntos
2	4	7	ninguno
3	3	8	ninguno
4	2	9	1
5	1	10	2
6	ninguno	12	4

Tras determinar el número de puntos de características perdidos, se tira 1D100 en la siguiente tabla por cada punto perdido.

1D10	Característica
1-2	-1 FUE
3-4	-1 CON
5-6	-1 DES
7-8	-1 ASP
9-10	no hay pérdida

Si una característica llega a cero, el aventurero muere. (Efectivamente, es posible que un aventurero se "muera de feo", pues esto representa el envejecimiento y deterioro generales.)

Inactividad: Los aventureros que no entrenen ni participen en aventuras durante un año de juego pueden (si el Master lo desea) recibir la misma penalización que si hubieran envejecido. También se puede considerar que los aventureros de más de 40 años que permanezcan inactivos, tienen un riesgo doble de perder puntos de características.



El Combate

En este capítulo se contemplan las situaciones de combate más extrañas que pueden surgir, para proporcionar al Master algunas indicaciones sobre como manejar situaciones en las que los contrarios van a caballo, en las que se libran combates nocturnos, etc. Los jugadores encontrarán, asimismo algunas reglas adicionales sobre el Empujón y sobre otros aspectos del combate ya contempladas en *RQ básico*. Las reglas que aquí aparecen completan, por tanto, las descritas en el juego básico, y sólo irán siendo introducidas a discreción del Master.

Cómo Apuntar a una Localización en Concreto

Si un jugador quiere que su aventurero apunte a una de las localizaciones de golpe en concreto de su enemigo, durante la declaración de intenciones deberá especificar dicha localización y esperar luego hasta el final del MR 10 de ese asalto. El ataque se llevará a cabo entonces a mitad de posibilidades, sumando todos los modificadores aplicables al número así reducido. Si el ataque resulta exitoso, golpeará la localización de golpe deseada. Todo este procedimiento quiere representar la necesidad que tiene el aventurero de esperar a que se produzca una apertura en la defensa de su adversario, así como la posibilidad de que tal apertura no se produzca.

Cómo Marcar los Golpes

A un aventurero siempre le resulta posible "marcar" un golpe. Durante la declaración de intenciones, el jugador deberá decir que su aventurero se limitará a marcar el golpe para hacer menos daño de forma intencionada. En tal caso, podrá añadir un modificador de daño inferior al suyo, no añadirlo siquiera, o incluso lanzar menos dados o dados más pequeños a la hora de calcular el daño hecho por el arma.

De este modo, un personaje que posea un modificador de daño de +1D4 y una espada ancha (1D8+1 ptos. de daño), al intentar marcar el golpe podrá no lanzar dicho modificador, así como también lanzar solamente 1D4+1 al intentar calcular el daño del arma (o 1D6+1, o 1D3+1, o incluso 1D2+1).

Empujones

Las reglas para determinar si en un combate ocurre o no un empujón y a que distancia sale despedido el personaje afectado fueron ya descritas en el libro básico. A continuación se da un conjunto de reglas que cubren el tema del empujón en una serie de situaciones especiales.

Afianzarse Contra un Empujón

Un personaje puede intentar afianzarse contra los efectos de un empujón. Para hacerlo, su jugador deberá declararlo antes de que se produzca el ataque de su oponente. Un aventurero así afianzado no podrá moverse durante el asalto sin perder los beneficios derivados de dicho afianzamiento. Tampoco podrá Esquivar, pero sí Detener. Asimismo, deberá sumar tres MR a cualquier otra actividad que quiera llevar a cabo durante el asalto. Una vez afianzado, para que pueda ser desplazado a resultados de un golpe, el daño hecho por éste tendrá que superar a la suma de su TAM y de su FUE.

Colisiones con Personas y Objetos Pequeños a Resultados de un Empujón

Si un aventurero es empujado hacia atrás y tropieza con otra persona, o con un objeto desplazable del tamaño de un hombre o inferior colocado a su espalda, deberá realizar una tirada de DESx para mantenerse en pie. Si la colisión es con otra persona, ésta también deberá hacer una tirada de DESx para permanecer de pie. Un objeto inanimado podrá caer o no, dependiendo del criterio del Master.

Si el aventurero es desplazado 3 o más metros y colisiona contra un objeto o con otra persona, tanto él como el objeto o la persona golpeados reciben 1D6 ptos. de daño por cada 5 m. recorridos o fracción. Emplear la tabla de localización de golpes en combate cuerpo a cuerpo para determinar el área lesionada en el caso de seres vivos.

Colisiones Contra Objetos Sólidos No Desplazables

Si un aventurero es empujado contra un objeto sólido que no se desplaza con el golpe, como una pared, un árbol o una roca, recibirá 1D6 ptos. de daño por metro recorrido en una localización de golpe al azar determinada usando la tabla de localizaciones de golpe en combate cuerpo a cuerpo.

Armas Que No Empujan

Muchas armas naturales, como las pinzas de un artrópodo y la mayoría de los mordiscos, no desplazan a su víctima hacia atrás. La mayor parte de su energía se gasta en presionar la zona atrapada.

Empujón Intencionado

Hasta ahora solo habíamos discutido el empujón como consecuencia lógica de un golpe normal. Habrá ocasiones en las que un aventurero quiera desplazar a un oponente hacia atrás sin que quiera dañarle directamente, utilizando un objeto cualquiera o su propio cuerpo para conseguirlo. De modo similar, ciertos carnívoros como los lobos o los tigres intentan derribar normalmente a sus víctimas para poder atacarlas en situación más favorable y para poder morder localizaciones más vitales, y hay también herbívoros grandes a los que les resulta más fácil pisotear a los enemigos previamente derribados.

Se puede incluso permitir una declaración de intenciones condicionada con respecto al empujón. Un jugador podrá decir: "Nikolos luchará con el troll si éste le ataca. Si el troll ataca a Cormac, entonces Nikolos intentará empujarle hacia atrás." En éste último caso, el aventurero deberá moverse directamente hacia su blanco para llevar a cabo el empujón (no podrá atacarle de ningún otro modo, aunque sí podrá Detener o Esquivar).

El aventurero que quiera realizar un empujón puede atacar en el MR correspondiente a un puñetazo; su jugador enfrentará en la tabla de resistencia la suma de FUE + TAM del personaje, con la suma de TAM + DES del enemigo. Si la tirada tiene éxito, el blanco es empujado hacia atrás como si la FUE + TAM del atacante menos el TAM del blanco fuera el daño de un arma. Si la tirada es un éxito especial, el blanco es empujado hacia atrás ignorando su TAM. Si la tirada es un éxito crítico, el blanco perderá además las armas que esté empuñando (excepto si se trata de un escudo o de armas que estén agarradas al brazo de manera similar).

Modificadores al Empujón Intencionado

Los modificadores a las posibilidades de ataque que se enumeran en una tabla más adelante, se aplican también a la tirada de resistencia que determinará el éxito de un empujón intencionado. Si además la víctima fué sorprendida por el ataque, no recibirá el beneficio de su DES a la hora de resistirse al desplazamiento.

Si el atacante intenta el empujón intencionado como un "ataque a la carrera" (situación que también se toca más adelante), podrá también añadir una unidad a la suma de su FUE y TAM por cada MR en que se mueva en línea recta antes de golpear al blanco.

Inconsciencia y Apresamiento

A veces, a los aventureros les interesa más apresar a sus enemigos que matarles. Existen dos maneras de llevar a cabo tal cosa.

Se puede inmovilizar a un enemigo usando las reglas de lucha ya descritas en el libro básico.

Un aventurero puede usar sus armas para dejar inconsciente a un adversario si su jugador declara que solamente va a emplear la parte plana del arma o su mango para llevar a cabo un golpe apuntado a la cabeza (ver la sección correspondiente) al final del asalto. Tras golpear la cabeza del blanco, es necesario restar el valor de la armadura correspondiente del daño conseguido. Los ptos. de daño restantes se enfrentan en la tabla de resistencia a los ptos. de golpe de la cabeza del individuo en cuestión. Si vencen los primeros, la víctima queda aturdida e inconsciente. Durante la fase de registro de todos los asaltos a partir de entonces, el jugador que se ocupe de llevar al personaje aturdido deberá tener éxito en una tirada de CON x1 para que éste se recupere.

Los Jinetes y el Combate

El combate desde una montura es muy parecido al combate a pié. La diferencia más importante es que un personaje montado no necesita gastar MRs en moverse: el animal sobre el que monta lo hace por él. Pero existen además otras diferencias de procedimiento.

Las Localizaciones de Golpe en el Combate con Monturas

En el combate montado, las tiradas para averiguar la localización de golpe alcanzada varían debido a la altura relativa de un oponente con respecto al otro.

Localizaciones de los Soldados a Pié

Un jinete que golpee hacia abajo con un arma de una mano, en buena lógica solamente podrá alcanzar la mitad superior del cuerpo de su oponente. En este caso usar la tabla de localización de golpe en combate cuerpo a cuerpo normal, pero en vez de 1D20, lanzar 1D10 + 10.

Los jinetes que combaten con soldados a pié obtienen también las ventajas de atacar desde arriba, tal y como se describe en la Tabla de Modificadores de las Posibilidades de Ataque.

Localizaciones de los Jinetes

Un guerrero a pié que golpee con un arma de una mano a un blanco sobre una montura, tira también en la tabla de localización normal. Si el ataque se lleva a cabo desde uno de los lados del animal que se usa de montura (como ocurre casi siempre), un resultado en la tabla que indique que se alcanzó una localización situada en el lado contrario indicará que fué el animal y no el jinete el que recibió el golpe (en los cuartos delanteros o en los traseros, según unos u otros queden más cerca del personaje atacante).

Además, un 19 se considerará que es un impacto sobre el brazo del jinete más cercano al atacante, y no sobre la cabeza.

La Saga de Cormac

Un viejo amigo de Cormac, Churchak el Escitiano, y uno relativamente nuevo, Nikolos de Bizancio, ayudan a Cormac y a Signy a escapar del recinto donde se custodia a los gladiadores. Según salen por la puerta, son sorprendidos por un guardián a caballo.

Cormac se lanza hacia él, pero el guardián ataca antes y le golpea con su espada; al determinar la localización saca un 4, nominalmente la pierna derecha, pero como va a caballo se convierte en un 14 y golpea al Picto en el brazo derecho. Pero Cormac le detiene el golpe, al tiempo que una flecha disparada por Churchak (que alcanza al guardián en su pecho desprotegido) deja fuera de combate a tan bravo oponente.

Los Jinetes y sus Limitaciones

Un aventurero montado no puede usar un arma a un porcentaje mayor al de su habilidad de Montar. De este modo, aunque Cormac tenga un 85% en Ataque con Espada 1M, no podrá utilizarla a caballo a más de 40%, que es el valor de su habilidad de Montar.

Armas Prohibidas para los Jinetes

No se permite el uso de armas cortantes de dos manos (como espadas de doble puño o alabardas) cuando uno va montado.

La Lanza de Torneo: Un Arma Especial

La lanza de torneo es, en esencia, un arma del tamaño aproximado de una pica que se puede usar con una sola mano si un jinete se la coloca bajo el brazo. En caso de que el jinete desmonte, se vuelve a convertir en un arma 2M (lo cual sucedía a menudo). El MR de una lanza de torneo es cero, más los MRs que la montura tenga que recorrer antes de alcanzar el blanco. Cuando se usa de este modo, el TAM y la DES del usuario no tienen efecto sobre el MR final. Si otro arma, como por ejemplo otro tipo de lanza 1M o 2M, se usa de este modo, el MR del arma en cuestión sí cuenta a la hora de calcular el MR total.

Un lancero no puede Esquivar en el mismo asalto en que usa la lanza de torneo, aunque sí podría hacerlo si no ataca con ella. En cualquier caso puede detener con un escudo.

A diferencia de otro tipo de armas, una lanza usada en una carga puede usar el modificador de daño del animal que se usa de montura en lugar del correspondiente al jinete. *Ejemplo:* si la lanza se emplea a lomos de un caballo cuyo modificador de daño es +3D6, se añadirá 3D6 al daño realizado por la lanza. Sin embargo, para que el modificador de daño de la montura pueda usarse de este modo, es necesario que ésta haya cargado al trote o de manera más rápida durante un asalto completo contra el blanco. Si no es así se seguirá usando el modificador del jinete.

La Saga de Cormac

Churchak le deja su arco a Signy, que solamente tiene una espada, y monta el caballo arrebatado al guardián para

explorar el terreno. En esos momentos ve como se acercan dos guardias más a pie armados con lanzas, por lo que coge la lanza corta de Cormac, se la pone bajo el brazo, y carga sobre ellos. Entre los guardias y él hay la distancia suficiente para que el caballo complete un asalto completo de carga antes de llegar hasta ellos.

Churchak y su montura golpean a uno de los guardias en el MR-7, haciéndole 1D8 + 1 PD de la lanza corta, más 3D6 PD adicionales del modificador de daño del caballo.

Las Lanzas Contra el Ataque a la Carga

El modificador de daño de un animal puede serle también adverso. Entre otras armas, las lanzas largas pueden ser firmemente afianzadas contra el suelo para oponerse a la carga de un animal de monta (es la técnica de "fijar la lanza"). Si logran golpear al animal, el daño que éste recibe es el correspondiente al arma más el de su propio modificador de daño. En este caso el MR del arma es en esencia cero, y el MR del ataque solo depende de lo que jinete y montura tarden en alcanzar al lancero. Cuando se usa esta técnica de fijación de lanza, no se puede detener ni esquivar.

Una pica siempre golpeará antes que una lanza de torneo; todas las demás lanzas golpean después.

La Saga de Cormac

El segundo guardián se agachó y fijó su lanza en el momento en el que Churchak cargó sobre ellos. En el MR-8 del mismo asalto, consigue golpear al caballo del Escitiano en los cuartos delanteros. El animal recibe entonces 1D10 + 1 PD de la lanza larga, más 3D6 PD de su propio modificador de daño, con lo que cae al suelo con un chillido atroz y con los ojos llenos de terror; Churchak consigue ponerse a salvo de un salto. Mientras tanto, llegan los amigos del Escitiano: Nikolos ya ha preparado un conjuro con el que despacha al segundo lancero.

Los Grandes Escudos y sus Restricciones

Un jinete no puede emplear escudos redondos vikin-gos, de cometa, o grandes rectangulares a ambos lados de su montura. Este tipo de escudos solamente podrán proteger el lado en que el jinete los lleve, pero no se les puede cambiar hacia el lado contrario ya que son demasiado voluminosos como para que ésta maniobra pueda llevarse a cabo con facilidad.

Entornos Desfavorables

Aunque a la mayoría de los aventureros les encantaría luchar siempre sobre una superficie plana a plena luz el día, el destino normalmente suele impedir que todo resulte tan fácil. Los guerreros y los soldados se ven obligados a atacar y a detener en gran cantidad de circunstancias, todas las cuales tienen una clara influencia sobre su habilidad con las armas y sobre sus posibilidades de seguir con vida. Las reglas especiales que se describen a continuación tratan de cubrir gran cantidad de situaciones de este tipo.

La Oscuridad

Existen dos clases de oscuridad: la oscuridad completa de una caverna, y la situación en la que simplemente hay poca luz. En todo caso es el Master quien ha de decidir, p.e.j., si una noche es especialmente oscura o si por el contrario la luna brilla más que de costumbre, ajustando así a cada situación concreta las reglas que aquí se dan.

Mientras se combate, uno no puede llevar en una mano una vela, una antorcha o una lámpara para iluminar la escena, a menos que ese brazo no se use para atacar o detener.

La Oscuridad Total

En la más total de las oscuridades, se reducen todas las habilidades de combate (ataques, detenciones y esquivas) en 75 percentiles. Recordar que si el número total resulta ser negativo, el aventurero tiene siempre un 5% de posibilidades de éxito.

La probabilidad de obtener un éxito crítico, un éxito especial o una pifia, también cambian en consecuencia. En la más negra oscuridad, las posibilidades de 100% de ataque de un maestro lancero se ven reducidas a un 25%; la probabilidad de obtener un empalme pasa de un 20% a sólo un 5%, y la de obtener un éxito crítico, de un 5% a un 1%. La pifia, antes sólo conseguida con un 00, se logra ahora con un resultado de 97-00.

La Oscuridad de la Noche

Si un personaje está luchando en la oscuridad de la noche, o en una situación de oscuridad semejante a la nocturna (p.e.j. en una caverna sólo iluminada por una antorcha lejana), el Master será quien habrá de decidir sobre la reducción de percentiles que se ha de imponer a los ataques, detenciones y esquivas. Se aconseja una reducción comprendida entre 5 y 75 percentiles.

Cómo Iluminar la Oscuridad

Las Velas: Una vela es un palo hecho de cera, con una mecha central que arde. En *RuneQuest* las velas duran aproximadamente 2 horas de juego. Una vela ilumina un espacio circular de 1 m. de radio con intensidad suficiente como para permitir la lectura y el uso normal de la habilidad de Buscar. Es mucho mayor la distancia a la que una vela es visible, y por cada metro de más que uno se aleje de ella, las posibilidades de Buscar se reducen en 5 percentiles. Esta reducción es acumulativa con otros modificadores debidos al terreno (ver el capítulo de Habilidades de *RQ4*).

Una ligera brisa puede ser suficiente para apagar una vela. Si una vela se cae, se apagará si el Master saca 51-00 en 1D100; esta tirada deberá repetirse cada asalto, hasta que alguien recoja la vela o ésta se apague.

Las Antorchas: Una antorcha es un palo de madera que arde por uno de sus extremos. Aquellas antorchas capaces de arder durante más de un minuto de juego deberán tener algún tipo de material inflamable en su porción superior, posiblemente unos trozos de tela empapados en aceite. En *RuneQuest* este tipo de antorchas arde durante 1 h. de juego, aproximadamente. Una antorcha que se mantenga a la altura de los hombros, iluminará un área de unos 10 m. de diámetro con intensidad suficiente como para permitir la lectura y el uso normal de

la habilidad de Buscar. Si se la deja en el suelo, el área iluminada pasa a ser de 3 m. Una antorcha es visible desde cientos de metros de distancia, y modifica las tiradas de Buscar del mismo modo que las velas si uno se va alejando del radio normal de iluminación.

Si una antorcha se cae sólomente se apagará si el Master saca 96-00 en 1D100, tirada que habrá de repetirse cada asalto hasta que alguien recoja la antorcha o ésta se apague.

Las Lámparas: Una lámpara consta de una cajita de cerámica o de metal equipada con espejos reflectores y con portezuelas capaces de dirigir o de ocultar la luz procedente de su interior. Cuando se abren las ventanillas, una lámpara ilumina un área de 3m. de anchura a 10 m. de distancia con intensidad suficiente como para permitir la lectura y el uso normal de la habilidad de Buscar. Este rayo de luz puede ser detectado a gran distancia. Fuera de este camino iluminado, la habilidad de Buscar sufre una reducción de 10 percentiles por cada metro que nos alejemos del borde de la luz.

Una lámpara puede usar una vela como fuente de luz; este tipo de lámparas, expuestas a un fuerte viento, tienen un 25% de posibilidades de apagarse si no están completamente cerradas. Una lámpara con velas dará luz durante 1 h. de juego, aproximadamente. Una lámpara de aceite sólomente se apagará en el mayor de los temporales, y arderá durante 2 h. de juego, hasta que se acabe el aceite. Las lámparas de aceite pueden ser peligrosas si se dejan caer.

Tabla de Caídas de las Lámparas de Aceite

ID100	Resultado
01-30	La luz se apaga; la lámpara no sufre daños.
31-70	La lámpara continúa ardiendo intacta; la dirección en la que se proyecta el haz de luz se determinará aleatoriamente.
71-75	La lámpara se rompe y queda inutilizada. El aceite se derrama por el suelo y hace que éste se vuelva resbaladizo. La mecha sigue ardiendo vivamente dentro de la lámpara.
76-85	La lámpara se rompe irreparablemente y el aceite se derrama por el suelo, haciendo que éste se vuelva resbaladizo. La mecha se apaga.
86-00	La lámpara se rompe y el aceite ardiendo se derrama por el suelo; tratar las llamas como si fueran un fuego pequeño (ver el capítulo de El Mundo de <i>RQb</i>).

Combate Bajo el Agua

El problema principal cuando uno está sumergido lo plantea la respiración; las reglas de asfixia se tocan ya en el capítulo de "El Mundo" de *RQb*. Pero además, cuando uno combate bajo el agua está sujeto también a otra serie de limitaciones. (1) Todas las armas cortantes y contundentes son básicamente inútiles bajo el agua, así como todo tipo de armas arrojadizas a excepción de ciertos lanza-arpones especiales semejantes a las balistas. (2) Sólomente las armas empalantes y los cuchillos son útiles en la lucha bajo la superficie. (3) Se considera que el blanco tiene tres ptos. de armadura adicionales. Esta "armadura adicional" se cuenta incluso en el caso de golpes críticos, y simula simplemente el efecto amortiguante que el agua tiene sobre toda actividad violenta.

(4) Combatando bajo el agua un aventurero pierde el doble de los PF normales por asalto.

Elevaciones

Un aventurero que se halle por encima de su enemigo, a una altura igual o superior a la mitad de la talla de éste, tendrá una serie de ventajas derivadas de tal elevación. La primera es que su jugador podrá atacar 1 MR antes de lo que le correspondería por el arma utilizada a un adversario que se halle por debajo de él. También añadirá una unidad a la tirada de 1D20 a la hora de determinar la localización golpeada en combate (cualquier resultado superior a 20 se considera como si fuera 20). El aventurero recibe además 10 percentiles de bonificación en todos los ataques y detenciones que realice. Los jinetes que combatan contra soldados de a pie, recibirán todos estos beneficios por elevación.

La Saga de Cormac

Signy y Cormac se ven rodeados por más guardias y saltan sobre una vieja carreta abandonada para resistir el asalto. Los guardias, siendo meros milicianos locales, tienen pocas posibilidades de victoria ante dos gladiadores entrenados y experimentados. Cuando Cormac logra descargar un hachazo sobre la cabeza de uno de ellos (su jugador obtiene un 18 en su tirada para determinar la localización golpeada, que se convierte en un 19 al estar Cormac elevado sobre su adversario) dejándole fuera de combate, los otros tres huyen.

Pasadizos Estrechos

Un guerrero necesita disponer a su alrededor de un espacio libre de 1 m. de radio si quiere luchar sin problemas con cualquier tipo de arma en combate cuerpo a cuerpo. Si dispone de menos espacio, las posibilidades de usar un arma con MR-0 o 1 se ven reducidas a la mitad, a excepción de los ataques realizados con armas del tipo de las lanzas o las picas. Si dispone de menos de medio metro de espacio libre a su alrededor, también se ven reducidas a la mitad sus posibilidades con armas de MR-2. Si el combate tiene lugar en un área muy estrecha en la cual el aire no circula con libertad, el guerrero también ve doblada su pérdida de fatiga por asalto.

Combate Tridimensional

A veces es posible que un aventurero pueda volar y luchar al mismo tiempo. A menos que el vuelo sea algo natural para dicho aventurero, éste no estará acostumbrado a pelear en un entorno tridimensional. Probablemente nuestro hombre esté montando un animal volador.

Exactamente igual que en el caso de monturas no voladoras, las posibilidades de ataque de un aventurero que monte un animal volador no podrán superar las de la habilidad de Montar tal animal en concreto.

Cuando uno va volando, el movimiento afecta también a las posibilidades de ataque, y éstas se ven reducidas en 10 percentiles; también restaremos o añadiremos otros modificadores aplicables a la situación tras consultar la Tabla de Modificadores de las Posibilidades de Ataque.

Tabla de Modificadores de las Posibilidades de Ataque

Percentiles de Bonificación	Causas
+25	Blanco Indefenso
+20	Blanco sorprendido cuando el combate aún no ha comenzado
+20	Blanco caído
+10	Blanco sorprendido durante el combate
+10	Blanco atacado por detrás o desde el lado no protegido por el escudo
+10	Ataque "preparado" (con un retraso de un asalto para apuntar bien)
+10	Blanco atacado desde una altura superior
+05	Por cada 10 ptos. de TAM que el blanco sobrepase el TAM 20)

Percentiles de Penalización	Causas
-75	Al blanco no se le puede ver o detectar usando la vista, la infravisión u otros sentidos de visión especializada
-20	El atacante está caído
-10	El blanco se halla en movimiento
-10	Por cada pto. de TAM que el blanco tenga por debajo de TAM 4
-10	El atacante se halla en movimiento, a caballo o en un vehículo

La Saga de Cormac

En la puerta posterior de la muralla de la ciudad, Cormac y Signy encuentran solamente un guardia. Cormac se desliza en silencio con éxito tras él, y le asesta un golpe con su hacha. Sus posibilidades con el hacha ya son altas de por sí, y los 30 percentiles que se le añaden por la sorpresa y por atacar por la espalda aseguran la realización exitosa del golpe. El jugador de Cormac consigue un éxito crítico, y el guardia se derrumba y muere en silencio. El camino que conduce fuera de Massilia está libre.

Tácticas Especiales de Combate Cuerpo a Cuerpo

Combate Cerrado

Un aventurero que blanda un arma corta, normalmente sufrirá una desventaja en MRs con respecto a otro que use un arma más larga (ya que se verá obligado a golpear siempre más tarde a lo largo del asalto), a menos que se acerque a una distancia muy pequeña de su oponente. Si una espada corta se enfrenta a una de doble puño, p.ej., lo normal es que el usuario de ésta última mantenga a su adversario a cierta distancia, y continúe beneficiándose de su menor modificador al MR por el arma esgrimida (lo que le permite golpear antes que su rival).

En el primer asalto de combate, un guerrero que lleve un arma más corta que la de su adversario tendrá que actuar en su MR correspondiente. Para acercarse a su enemigo, su jugador deberá declarar que su aventurero intentará forzar en el asalto siguiente una situación de combate "cerrado". Para ello, deberá añadir uno a su MR en dicho asalto.

El usuario del arma más larga podrá entonces actuar en su MR de siempre, permitiendo que el adversario se le eche encima, o bien su jugador podrá declarar que su aventurero tiene la intención de retrasarse, evitando el acercamiento de su rival, y añadiendo él también uno a su MR total. Si opta por esta segunda opción, al final todo quedará como al principio. Un personaje que blanda un arma larga siempre podrá mantener a distancia a uno que blanda un arma corta, siempre que el primero tenga sitio para retroceder.

En el caso de que el personaje que usa el arma larga no disponga de espacio para maniobrar, su adversario se le podrá echar encima, con lo que obtendrá una serie de indudables beneficios.

Echarse Encima de un Oponente con un Arma Larga

Una vez que el personaje atacante se haya situado a una distancia muy corta de un oponente que esté usando un arma más larga, siempre podrá golpear en primer lugar, independientemente del MR en que le correspondiera hacerlo. Más aún, el usuario del arma más larga solamente podrá usar una habilidad de combate por asalto: un ataque, una detención o una esquivas; recordar que normalmente un aventurero puede llevar a cabo dos de estas tres cosas cada asalto. Todos estos beneficios serán aplicables a cualquiera que logre echarse encima de un adversario que blanda un arma con un MR menor que la suya, entrando así en combate "cerrado".

Si por cualquier motivo, el usuario de un arma larga entrara en combate cerrado con un adversario que usara también un arma de esas características, los dos personajes se verán sujetos a la limitación de una sola maniobra de combate por asalto descrita en el párrafo anterior, si bien atacarán en sus MRs correspondientes.

Cómo Desarmar a un Adversario

En combate, un aventurero puede declarar en cualquier momento que, en vez de a su enemigo, va a intentar golpear el arma que éste empuña con la intención de desarmarle, quizá para dejarle indefenso para el resto del combate. Si el oponente está deteniendo con el arma designada como blanco, la detención será automática si el ataque tiene éxito.

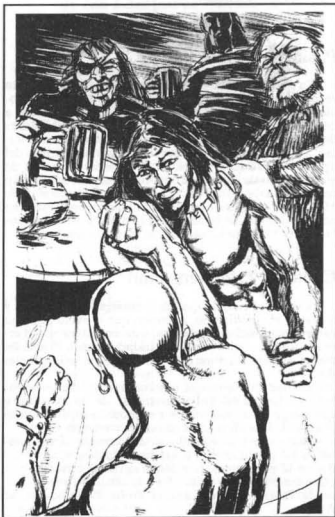
El atacante tiene las posibilidades de ataque normales si el arma elegida como blanco es de MR-0. Estas posibilidades se reducen en un 10% si el arma es de MR-1, en un 20% si es de MR-2, y en un 30% si es de MR-3. Si el atacante consigue alcanzar el arma de su oponente, tiene varios posibilidades a su alcance.

Puede intentar golpear el arma para dañarla. En este caso, todo el daño recibido que exceda los ptos. de armadura del arma golpeada será absorbido por dichos ptos. de armadura, los cuales se verán reducidos en esa cantidad (en lugar de verse reducidos en solo 1 pto., como es lo habitual). Dos o tres golpes de este tipo serán suficientes normalmente para destruir un arma. Las armas puramente de acometida, como lanzas y dagas, no pueden dañar a otro arma del modo aquí descrito.

Puede intentar golpear el arma del adversario con la parte plana de su propio arma, y enfrentar el daño hecho con la FUE del rival (o con la FUE x1.5 si empuña un arma 2M) en la tabla de resistencia. Si la tirada tiene éxito, el arma del adversario es arrancada de sus manos y sale volando a una distancia en metros igual a la diferencia entre el daño hecho y la FUE del rival (si dicha FUE fuera mayor, el arma cae a sus pies). Si la tirada resulta fallida, el arma golpeada no sufre daño alguno. Este tipo de ataque no puede ser intentado con un arma corta solamente de acometida (como p.ej. una daga), pero sí con lanzas, garrotes o cayados que pueden arrancar el arma de las manos del adversario.

Puede intentar capturar el arma del rival con un arma de tipo flexible. Existen ciertas armas (látigos, lazos, mazas campesinas, etc.) que pueden enrollarse alrededor de la que el enemigo empuña con el fin de desarmarle. Para conseguirlo, el jugador que realiza el ataque deberá obtener un éxito especial; si lo hace, su aventurero habrá conseguido que su arma se anude alrededor de la de su rival, y entonces, si tiene éxito en una tirada de resistencia de FUE contra FUE, se la podrá arrebatar de las manos.

Por supuesto, si no tuviera éxito, el defensor tendrá a su vez la opción de arrebatarle a él su arma con otra tirada de resistencia de FUE contra FUE. Suponiendo que lo consiga, sus posibilidades con su propio arma quedarán reducidas al tener enredada el arma flexible de su atacante como si fuera un escudo con un arma de CAR 2 empalada.



Puede usar una maniobra de rompe-espadas contra el arma enemiga. Los escudos redondos vikingos, los saís, y algunas armas especialmente diseñadas pueden usarse para capturar las armas de filo enemigas si el jugador del aventurero que las usa consigue obtener un éxito especial en su tirada de detención contra el ataque del rival. En ese caso, el aventurero que se defiende puede usar la misma opción que se describió antes para arrebatar el arma a su adversario, o bien puede intentar una maniobra de rompe-espadas enfrentando su FUE contra los PA del arma atrapada en la tabla de resistencia; si tiene éxito en ésta maniobra, el arma enemiga queda rota. El hecho de añadirle a un arma la capacidad de poder atrapar otras armas de este modo, dobla su precio.

Armas Improvisadas

El mundo está lleno de cosas que pueden usarse como armas: palos de escoba, cuchillos de carnicero, zapatos, imperdibles grandes, agujas, y trozos de cerámica; todos estos objetos pueden utilizarse como armas en casos de extrema necesidad.

La mayoría de estas armas improvisadas se pueden asimilar en la misma categoría que otros tipos de armas más típicas, usándose como ellas. El concepto de maza, pesada o ligera, describe muchos de los objetos que se cojen como arma cuando no se puede encontrar nada mejor. Pero cuando se trata de hablar de las armas improvisadas usadas por criaturas como gigantes o trolls,

Tabla de las Nuevas Armas Cuerpo a Cuerpo

Esta tabla complementa la aparecida en RQb

Categoría	Arma	Daño	FUE /DES	CAR	BS%	ARM	MR	P
Hachas, 2M	Alabarda#§	3D6	13/9	3.0	05	10	1	250
	Hacha Danesa	3D6	11/9	2.5	05	10	1	150
Dagas	Cuchillo	1D3+1	-/-	0.2	15	4	3	10
	Main Gauche	1D4+2	-/9	0.5	10	10	3	55
	Sai	1D6	-/11	1.0	05	10	2	60
Puños	Cesto Pesado	1D3+2	11/-	1.5	15	8	3	100
	Cesto Ligero	1D3+1	7/-	1.0	15	4	3	100
	Garra de Lucha	1D4+1	7/9	0.1	15	-	3	100
Mazas								
Campeñinas, 1M	De Grano	1D6	9/-	1.0	10	6	2	10
Mazas, 1M	Vara	1D6	7/9	0.5	15	5	2	10
Garrotes 2M								
	Trabajo	2D6+2	13/7	4.0	10	12	2	150
	Garrote de Troll	2D8	17/7	5.5	10	16	1	50
Espadas Cortas	Kukri	1D4+3	-/11	0.5	10	8	3	120
Escudos*	Cometa	1D6	11/-	5.0	15	16	3	120
	Redondo Vikingo	1D6	9/7	4.0	15	10	2	120
Lanzas, 1M##	Pilum	1D6+1	9/7	2.0	05	10	2	125
Lanzas, 2M##	Naginata**	2D6+2	7/11	2.0	05	10	1	150
	Pica	2D6+2	11/7	3.5	15	12	0	65
Herramientas****	Azadón (2M)	1D6	7/7	2.0	10	8	1	5
	Guadaña****	2D6	11/9	2.5	10	8	1	50
	Hoz (1M)#	1D6	-/-	0.5	05	6	3	40
	Pala (2M)	1D6+2	7/7	1.5	05	8	2	20

Este arma puede usarse de dos maneras: cortante/contundente, o como un arma de acometida capaz de empujar. En cualquier caso, el modo de uso debe declararse antes de efectuar el ataque.

Todos los golpes especiales con estas armas son empalmientos.

* El porcentaje dado es sólo para detención. El de ataque es 05%.

** La naginata no puede empujar

*** Generalmente, cuando se usan para la lucha, poseen cuchillas rectas.

**** A diferencia de lo que ocurre con las demás categorías de armas, la experiencia con una de las herramientas no proporciona ventaja alguna al usar cualquier otra. Tanto los ataques como las detenciones deben incrementarse por separado para cada una de ellas.

§ El daño de la alabarda al empujar es 4D6, y no 6D6.

NOTA: El Rapier, arma descrita en RQb, hace un daño al empujar de 3D6+3.

Los encabezamientos utilizados son los mismos que se usan en la Tabla de Armas Cuerpo a Cuerpo de RQb

debemos hacer una breve exposición acerca de los efectos especiales causados por las mismas.

Blancos Múltiples: Ataques de Area-Efecto

Hay ciertas criaturas, como los gigantes, capaces de arrancar un árbol y utilizarlo contra varios blancos a la vez. Dependiendo del tamaño y de la estructura del árbol, podrán intentar golpear a una hilera de blancos, o a varios de ellos arracimados. También podrán intentar un golpe aplastante desde arriba, blandiendo el tronco directamente sobre las cabezas de las víctimas, o bien un ataque de barrido dirigido a derribarlas.

Decidir sobre la fuerza y la eficiencia de estos ataques es tarea del Master. Sólomente él puede decidir los efectos que sobre estos ataques tienen otros árboles, los edificios y un terreno desigual, p.ej. Sin embargo, suponiendo que el gigante arrancó su improvisado garrote en el bosque, atacando luego a los aventureros en una llanura completamente lisa y sin irregularidades, este es el modo aproximado de abstraer las dos formas de ataque posibles.

Golpe de Aplastamiento

Si el gigante blande su garrota en sentido descendente intentando clavar a sus víctimas en el suelo, el Master deberá determinar cuales son los aventureros que se hallan en peligro real de ser alcanzados, dependiendo de la forma del árbol, peñasco, etc. El ataque contra estos blancos recibe un modificador de + 10% por cada 10 ptos. de TAM o fracción en que el objeto usado pase de TAM 20.

Se realiza una sola tirada. Todos los personajes afectados deberán intentar una detención o una esquivas normales, con las limitaciones habituales a la esquivas si el golpe fué especial o crítico. También se realiza una sola tirada a la hora de determinar el daño, y todos los afectados reciben dicho daño en una localización de golpe cualquiera, pero aunque tal localización resulte ser un miembro al tirar en la tabla correspondiente, todo el daño obtenido se resta de los PG totales (aunque este sea mayor que el doble de los PG del miembro en cuestión).

Este procedimiento es válido también a la hora de resolver ataques como el "pisoteo" de un brontosaurio, el golpe de la cola de un behemoth, o el coletazo de una ballena contra una lancha ballenera.

Daño Realizado: En el caso de armas improvisadas, como un tronco de árbol arrancado, el daño principal proviene del enorme TAM de las mismas. Podemos suponer que cada 10 TAM del objeto equivalen a 1D6 PD. El Master quizá quiera variar estas cifras basándose en la dureza del objeto en cuestión, y en el hecho de que tenga o no numerosos bordes afilados o protuberancias naturales. Si el arma improvisada es un ser vivo (como cuando un gigante de 10 m. de altura agarra un elefante para aplastar con él a los molestos aventureros), la regla se mantiene siempre: 10 TAM = 1D6 ptos. de daño.

Efectos del Empujón: El desplazamiento derivado de un golpe de aplastamiento hará que la víctima se incruste en el suelo como si fuera una estaca. Un aventurero que reciba un golpe así, sufre automáticamente el daño derivado de colisionar contra un objeto sólido no desplazable en cada una de sus piernas.

Ataque de Barrido

En este tipo de ataque, el gigante blande su garrota (o el brontosaurio usa su cola, etc.) barriendo el terreno, y describiendo un arco con ella. Es un ataque que posee grandes posibilidades de éxito, aunque no será tan destructivo como el golpe de aplastamiento. En general este ataque, a igualdad de condiciones, tiene un 20% más de posibilidades de tener éxito, pero sólomente hace un 75% del daño que haría un golpe de arriba a abajo.

Ejemplo

Garrotazo el gigante blande un tronco de árbol que hace 4D6 ptos. de daño. Su modificador de daño es 6D6. Por tanto, podrá hacer un daño de 10D6 si lo usa para dar un golpe de aplastamiento. Pero si lo emplea en un ataque de barrido, sólomente hará 10Dx.75, es decir, 7D6 + 1D3 ptos. de daño.

Si el ataque realizado no puede ser más que un ataque de barrido, como en el caso del coletazo de brontosaurio, usar el daño que se indica en las estadísticas.

Suponiendo de nuevo que el ataque se produzca en una llanura lisa y sin relieves, éste puede cubrir un ángulo de unos 60 grados por delante del arma. Cualquiera que se vea afectado por él podría intentar Saltar fuera del alcance del barrido, si hay sitio suficiente como para que pueda hacerlo y si el jugador consigue hacer una tirada de Saltar. La esquivas no servirá para ello, pero una detención exitosa podrá bloquear parte del daño.

Empujón por Ataque de Barrido: Ante un ataque como éste, casi todos los afectados serán desplazados, pero la tirada de empujón se hará por separado para cada uno de ellos. Si después del desplazamiento una de las víctimas sigue aún en pie, y en un lugar al que la garrota va a volver a llegar debido a su movimiento circular, volverá a recibir el golpe, su daño y el desplazamiento de nuevo. Pero si alguna de las víctimas no es desplazada, el ataque de barrido quedará detenido en ese punto y no continuará más allá.

Efectos Especiales de las Armas Arrojadizas

Cómo Detener un Ataque de Arma Arrojadiza

Las armas arrojadizas propiamente dichas pueden detenerse si el personaje blanco se apercebe del ataque y está preparado para llevar a cabo la detención. Las armas de proyectil no pueden detenerse. Sin embargo, un aventurero puede declarar que mantiene su escudo en un determinado lugar, cubriendo localizaciones de golpe determinadas; en tal caso, el escudo protegerá esas localizaciones concretas contra los proyectiles. Si un aventurero lleva el escudo a la espalda, y se convierte en blanco de un ataque con armas arrojadizas, dicho escudo proporcionará la mitad de sus PA contra los impactos que golpeen el pecho del personaje.

Localizaciones de Golpe Cubiertas

Escudo	Áreas Cubiertas
Hebilla	Brazo del escudo
Diana/Heraldo	Brazo del escudo y otra localización de golpe
Rectangular/Cometa/Redondo Vikingo	Brazo del escudo y otras dos localizaciones de golpe contiguas entre sí.

pto. como es habitual, pero además el arma queda insertable hasta su reparación: imagínate como quedará un arco después de que lo hayan usado para detener un espadazo.

Disparos Verticales

Intentar disparar a un blanco que este encima de nosotros tiene una penalización de -10 percentiles. Además, los alcances efectivos y máximo se reducen a la mitad cuando se dispara hacia arriba.

Ingenios de Guerra

Los ingenios son máquinas de guerra que disparan enormes proyectiles, y por ello, necesitan varios hombres para hacerlas funcionar. Suelen usarse principalmente en los asedios a ciudades, ya que su poca maniobrabilidad y su escasa tasa de fuego las hace ser de poca utilidad a campo abierto.

De las armas descritas en la Tabla de Ingenios de Guerra que se da a continuación, el arbalesto de asedio y la ballista disparan enormes saetas. La catapulta, la ballesta de resortes y el trebuchet disparan, primordialmente, piedras. La ballesta de resortes puede además, con algunas modificaciones, disparar también saetas.

Cómo Detener con Armas de Proyectil

Las armas que disparan proyectiles pueden usarse para detener en casos de necesidad. Sólomente las que no poseen ptos. de armadura no pueden usarse con tal fin (hondas, p.ej.), ya que son demasiado blandas y deformables como para presentar resistencia ante cualquier tipo de ataque.

Las posibilidades básicas de detener con un arma de proyectil son de un 20%. Esta es una habilidad que no se puede entrenar; sólomente se incrementa a base de tiradas de experiencia. Si los ptos. de armadura del arma en cuestión son superados por el golpe, se reducen en un

Tabla de las Nuevas Armas Arrojadizas

Nombre del Arma	FUE/DES	BS%	CAR(p)	Daño	ARM	Ef	Alcance- Max	Tasa de Fuego	P
Atlatl	7/9	05	.5(1)	+1D6#	6	+10	+20	1/AC	20
Arco Largo	11/9	05	.5(.05)	1D8+1	6	90	275	1/MR	350
Ballesta Media	11/7	25	4.8(.05)	2D4+2	8	50	270	1/2AC	400
Ballesta Repetidora (12 disparos)**	9/7	25	3.2(.05)	1D6+2	6	60	170	1/MR	800
Lanza Piedras	11/7	25	3.4(.1)	1D6+2	6	30	200	1/AC	300
Cerbatana	-/11	10	.5(.05)	1D3*	4	30	30	1/AC	50
Honda-Cayado	9/11	10	.5(.1)	1D10	10	120	120	1/AC	80
Boleadoras***	9/13	05	3.0	1D4	-	15	25	1/AC	50
Búmerang de Guerra***	13/9	10	1.0	1D8	6	30	50	1/AC	30
Búmerang de Caza***	9/11	05	0.5	1D4	3	50	50	1/MR	20
Dardo*	-/9	10	.5	1D6	4	20	30	1/MR	75
Shuriken	-/13	05	.1	1D3	-	20	30	1/MR	25
Lazo de Cuerda***	9/13	05	1.0	ninguno	-	10	10	1/5AC	200
Lazo con Palo***	9/9	20	3.0	ninguno	4	3	3	1/AC	100
Látigo***	9/9	10	1.0	1D4	6	5	5	1/AC	150

* El dardo usado en las cerbatanas se impregna habitualmente en veneno de POT 2D10.

** Una vez disparadas las 12 saetas, hay que recargar, lo cual se hace a una velocidad de MR-DES +3 por cada una.

*** Estas armas no empuñan cuando se consigue un éxito especial (NOTA: las piedras que se lanzan con la mano, descritas en RQb, tampoco empuñan).

Esto es un modificador de daño.

Los encabecamientos utilizados en esta tabla son los mismos que los usados en la Tabla de Armas Arrojadizas de RQb.

Tabla de Ingenios de Guerra

Nombre	CAR	B%	Daño	Alcance Máx.	Tasa de Fuego
Arbalesto de Asedio	10.2	10%	3D6 + 1	425	1/5AC
Ballesta de Resortes	NA	05%	3D6	300	1/5 minutos
Ballista	NA	05%	10D6	275	1/5 minutos
Catapulta	NA	10%	6D6	325	1/5 minutos
Trebuchet	NA	05%	12D6	300	1/15 minutos

Definiciones

Nombre: Nombres generales de los ingenios de asedio.

CAR: El peso del ingenio. Sólo tiene trascendencia en el caso del arbalesto, ya que el resto de estas armas no suelen transportarse, sino que se construyen específicamente en el lugar del asedio (de ahí el calificativo "NA" de la tabla: No Aplicable).

B%: Las posibilidades básicas que tiene un artillero novato de acertar con la máquina de asedio cuando la dispara por vez primera.

Daño: El daño que hace el proyectil al impactar. Cuando en lugar de proyectiles normales se dispara "metralla", el daño suele ser 1/6 del normal.

Alcance Máx.: La distancia máxima en metros a la que la máquina puede disparar su proyectil.

Tasa de Fuego: El tiempo que se tarda en recargar el ingenio si no se llevan a cabo otras acciones.

Descripciones y Características Especiales

Arbalesto

El arbalesto es el más pequeño y el más simple de los ingenios de asedio. Es ni más ni menos que una gran ballesta manejable por un solo hombre. Sin embargo, necesita una plataforma sobre la que colocarse, tarda varios asaltos en estar listo para disparar de nuevo, y el proyectil que dispara es mayor de lo que el conjuro *Proyectil Múltiple* de magia espiritual puede manipular.

Ballesta de Resortes

Similar a la catapulta aunque menor, la ballesta de resortes se puede usar para lanzar tanto piedras como saetas. Las saetas siguen una trayectoria rectilínea, y las piedras deben lanzarse por medio de una trayectoria indirecta.

Ballista

La ballista usa saetas semejantes a las del arbalesto, y su trayectoria de fuego es también rectilínea, pero es mucho mayor y necesita al menos tres hombres que la manejen (uno que apunte, uno que cargue, y otro que dispare).

Catapultas

Son ingenios grandes como las ballistas, pero se diferencian en que sus proyectiles (piedras redondeadas) describen una trayectoria parabólica. Por ello reciben el nombre de armas de "fuego indirecto". Tienen poca precisión a la hora de apuntar a blancos del tamaño de un hombre, pero son ideales para superar las murallas de fortificaciones abiertas, y pueden usarse para disparar a barcos.

Trebuchet

Una vez construido, un trebuchet sólo puede afectar a un área determinada: no se le puede apuntar hacia otro lugar. No obstante, puede lanzar hacia ese área una carga de rocas tremenda.

Características Especiales

Este tipo de armas rara vez se usa para llevar a cabo ataques individuales. Suelen dispararse contra grandes masas humanas, o contra paredes y otras estructuras. Las posibilidades básicas de impactar que se dan en la tabla suponen que se apunta a un área general de impacto de un TAM aproximado de 40. Las posibilidades de éxito disminuyen un 1% por cada pto. de TAM menos que tenga el blanco.

Si el disparo fallara, usar las reglas que con respecto a la habilidad de Arrojar se dan en el capítulo de habilidades de *RQ6* para determinar donde cayó en realidad el proyectil. Recordar que la trayectoria de los proyectiles de arbalestos y ballistas es rectilínea, y si fallan el blanco sólo podrán pasar a la derecha o a la izquierda de éste. Las catapultas, al tener una trayectoria parabólica hacen que su proyectil pueda caer en cualquier lugar alrededor del blanco.

Metralla

Las catapultas, en lugar de lanzar una sola roca, pueden disparar cargamentos de pequeñas piedras, o proyectiles de cerámica que se rompen al tocar el suelo esparciendo esquirlas afiladas por todo un radio alrededor del punto de impacto. Las esquirlas pueden afectar a las personas, pero no a los edificios. El daño suele ser 1/6 parte del que haría un proyectil sólido, pero lo reciben todos aquellos seres vivos dentro de un radio en metros igual al número de D6 que haría dicho proyectil sólido.

Ejemplo

Un Trebuchet dispara un proyectil que hace 12D6 ptos. de daño al impactar. Si se le hace disparar metralla, hará 2D6 ptos. de daño a todo aquel que se halle en un radio de 12 m. del punto de impacto.

Tabla de Nuevas Armaduras

Tipo de Armadura	Puntos Armad.	Costo por CAR	Pequeña 6-10	CAR de la Armadura (precio total)		"Troll" 21-25
				Mediana 11-15	Grande 16-20	
Bezanteada	4	70p	6.0(420p)	7.5(563p)	9.0(630p)	10.5(735p)
Lamelar	6	200p	14.0(2800p)	18.0(3600p)	21.5(4300p)	25.0(5000p)
Escamas	6	120p	16.0(1920p)	20.0(2400p)	24.0(2880p)	28.0(3360p)
Brigandina	7	200p	17.5(3500p)	22.0(4400p)	26.5(5300p)	31.0(6200p)

Los Nuevos Tipos de Armaduras

Bezanteada: Esta es una armadura de cuero blando a la que se han cosido discos metálicos (que semejan *bezants*, una moneda medieval). La principal razón de su alto costo estriba en el metal usado. Su proceso de fabricación es más rápido que el del cuirbouilli, pero resulta más caro.

Lamelar (Entablillada, Tachonada): Bandas metálicas (tablillas) sujetas normalmente a una base de cuero por medio de remaches (tachonada). Se combina a menudo con trozos de cota de malla en las articulaciones y otras superficies móviles.

Escamas: Esta armadura consiste en una serie de escamas metálicas de diversos tamaños sujetas a una base. El metal que lo cubre todo da una gran protección, pero pesa mucho.

Brigandina: Se trata de una armadura confeccionada a base de metal y de cuero, en la cual una serie de escamas metálicas se colocan entre dos capas de cuero por medio de remaches también metálicos. Es fuerte y duradera, y el contraste entre los ribetes de metal y el cuero de colores hace que sea mucho más decorativa que el resto de las armaduras metálicas.

Tabla de CAR de la Armadura por Localización de Golpe

Localización de Golpe	Fracción de la CAR Total
Cabeza	1/10
Brazo	1/10 cada uno
Pecho	2/10
Abdomen	1/10
Pierna	2/10 cada uno

Ejemplo: Un aventurero se compra una armadura brigandina completa de talla mediana. En total pesa 22 CAR. El casco pesa 2.2 CAR, la armadura del pecho 4.4 CAR, cada una de las piezas de los brazos 2.2 CAR, la pieza del abdomen 2.2 CAR, y cada una de las armaduras de las piernas 4.4 CAR.

Particularidades de las Armaduras

Armaduras Sobre Otras Armaduras

Tal y como se desprende de algunos comentarios realizados con anterioridad, es posible llevar algún tipo de armadura blanda bajo la armadura dura para proporcionar una protección "extra". El cuero blando y las ropas acolchadas suelen utilizarse con este fin, añadiendo ptos. de armadura adicionales a costa de una CAR superior.

Sin embargo, si se intenta colocar una armadura de tipo duro sobre otra de la misma clase, los ptos. de armadura se suman pero la CAR se triplica. Solamente los tipos de armadura blandos y plegables pueden llevarse bajo otros tipos de protecciones.

Puntos de Armadura de Escudos Colgados

Si una determinada localización de golpe tiene colgado un escudo (p. ej., el pecho cuando se lleva un escudo a la espalda), recibe la mitad de los ptos. de armadura de éste.

Mazas y Garrotes Contra Armaduras Blandas

Cuando una maza o un garrote golpea una armadura exclusivamente de tipo blando, el valor de dicha armadura se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba). Si la armadura de tipo blando tiene por encima armadura de tipo duro no ocurre esto, y el valor del total de la armadura es normal.

Las Armaduras: Usos y Abusos

Acorazarse a Toda Prisa

Una armadura no es tan fácil de colocar como unos vaqueros y una camiseta. Por cada pto. de CAR que pesa la armadura, costará 2 MRs ponérsela. Así pues, una persona de estatura mediana que se quiera poner una

coraza entera tardará 50 MRs, o 5 asaltos completos (aproximadamente un minuto). De hecho ésto es ir bastante rápido, y se presupone que el aventurero está despierto, alerta, y preparado para colocarse la armadura en el momento preciso. El Master puede incrementar el número de MRs necesarios por pto. de CAR si el aventurero se acaba de despertar de un sueño profundo, estaba en una fiesta cuando sonó la alarma, etc.

Quitarse la Armadura

Quitarse la armadura no es un proceso tan laborioso como ponérsela, ya que el aventurero ya no necesita preocuparse de que cada pieza encaja perfectamente en su lugar antes de ponerse la siguiente. Así pues, sólomente empleará 1 MR por pto. de CAR.

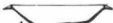
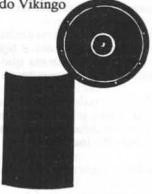
Nombres de las Diversas Piezas de Armadura

A lo largo de los siglos, las piezas de armadura han ido recibiendo gran cantidad de nombres diferentes. A veces se han aplicado los mismos nombres a piezas de armadura absolutamente diferentes. La lista siguiente sólomente puede cubrir de manera parcial la gran cantidad de denominaciones que han recibido las armaduras por parte de quienes las han usado y de quienes las han estado coleccionando durante los últimos 500 años.

<i>Nombre</i>	<i>Localización de Golpe Protegida</i>	<i>Tipo de Armadura Usada</i>	<i>Nombre</i>	<i>Localización de Golpe Protegida</i>	<i>Tipo de Armadura Usada</i>
Grebas	Piernas (este término se ha usado generalmente para designar las piezas de armadura que protegen el área situada entre la rodilla y el tobillo)	Cuero Blando Cuero Duro Cuirbouilli Bezanteada Escamas Cota de Anillos Lamelar Cota de Malla Brigandina Coraza	Pectoral**	Pecho	Cuero Duro Cuirbouilli Escamas Lamelar Brigandina Coraza
Calzones	Abdomen y Piernas	Cuero Blando Cuero Duro Bezanteada Cota de Anillos Escamas Cota de Malla Brigandina	Mangas*	Brazos	Cuero Blando Bezanteada Cota de Anillos Cota de Malla
			Abrazaderas**	Brazos	Cuero Duro Cuirbouilli Escamas Lamelar Brigandina Coraza
Faldillas	Abdomen	Cuero Blando Cuero Duro Cuirbouilli Bezanteada Cota de Anillos Escamas Lamelar Cota de Malla Brigandina Coraza	Cofia/Capucha*	Cabeza	Cuero Blando Bezanteada Cota de Anillos Cota de Malla
			Casco**	Cabeza	Cuero Duro Cuirbouilli Escamas Lamelar Brigandina Coraza
Peto	Pecho y Abdomen	Cuero Blando Cuero Duro Bezanteada Cota de Anillos Escamas Lamelar Cota de Malla Brigandina	Los asteriscos indican armaduras blandas (que se pueden llevar bajo otras armaduras), y armaduras duras (que no se pueden colocar bajo otras piezas de armadura de ninguna categoría).		
Pechera*	Pecho	Cuero Blando Bezanteada Cota de Anillos Cota de Malla	*Armaduras Blandas: Pecheras, mangas, cofias/ca-puchas		
			**Armaduras Duras: Pectorales, abrazaderas, cascos		

Armas

Aquí tenemos las siluetas de gran cantidad de armas y de escudos que los aventureros de *RuneQuest* tienen a su alcance. Más o menos, todas ellas están dibujadas a la misma escala.

Atlatl			Lanza de Torneo (acortada)
Arco Corto			Rapier
Arco Largo			Hoz
Arco Compuesto			Guadaña
Ballesta Pesada			Espada de Doble Puño
Cerbatana			Jabalina
Honda-Cayado			Pilum
Boleadoras			Gladius
Búmerang de Guerra			Garrote
Búmerang			Maza Campesina de Bola y Cadena
Lanza			Maza Campesina de Triple Cadena
Shuriken			Vara
Hacha Arrojadiza			Maza Pesada
Lazo con Palo			Gran Martillo
Hacha de Combate			Martillo Guerra
Hacha Danesa			Maza Campesina Militar
Alabarda		Escudos	
Main Gauche		Redondo Vikingo	
Kukri		Diana	
Cimitarra			
Naginata			
Garra de Lucha			
Cesto		Cometa	
		Heraldo	
		Gran Rectangular	

¿Por qué nos Tenemos que Quitar la Armadura?

Hay dos situaciones en las que los aventureros tienen a no querer quitarse la armadura cuando lo normal es hacerlo: cuando entran en una ciudad extraña y cuando duermen durante un viaje en medio del camino.

Ciudades Extrañas: Si bien pueden existir ciudades y pueblos en las que los ciudadanos van por ahí armados y acorazados, la verdad es que deben ser bastante raros. Un peto de cota de mallas bajo una camisa, o una protección de cuero bien decorada pueden llegar a ser algo razonable cuando se pasea por los barrios de dudosa reputación de una ciudad; pero las autoridades locales pueden llegar a preguntarse por qué una banda de aventureros está vagando por las calles totalmente acorazados. Si llegan a sospechar que los aventureros buscan camorra, quizá manden a la guardia de la ciudad para que no tengan que seguir buscando. De modo similar, se considera de mal gusto ir totalmente acorazado a cenar en casa del potentado local.

Dormir en el Camino: Los armeros piensan primero en la protección y después en la comodidad. Una armadura no es una hamaca ni un saco de dormir: no ha sido diseñada para que la gente duerma en su interior. Los aventureros que se empeñen en hacerlo perderán 1 PF por cada 5 pts. de CAR de la armadura, cada 4 horas. Sólomente el cuero blando y las ropas acolchadas están exentos de esta regla.

Descripciones de las Armas

A continuación siguen las descripciones de gran parte de las armas que se usan habitualmente en *RuneQuest*.

Arbalesto: Una gran ballesta que necesita mucho tiempo para ser tensada, y cuyas saetas hacen un daño tremendo. Se clasifica como máquina de asedio.

Arco Compuesto: Un arco muy completo hecho de madera y de hueso, con lo que tiene más rigidez, aunque también conserva cierta flexibilidad. Para usarlo se necesita más fuerza que para utilizar un arco corto. Los arcos compuestos son populares en las zonas boscosas.

Arco Corto: Un arco muy básico, fabricado con una o dos piezas de madera; todos los demás arcos salen favorecidos de una comparación con él.

Arco Largo: Un arco hecho de una sola pieza de madera, semejante a los arcos típicos ingleses, o bien construido de la misma forma que los arcos compuestos. Es un arma de infantería, potente y de largo alcance.

Atlatl: Un palo corto de madera que añade alcance y potencia a una jabalina o a un dardo. El uso del atlatl hace que las jabalinas se tiren más despacio, pero impacten más fácilmente.

Ballesta Ligera: Esta pequeña ballesta se puede tensar con la mano. Se usa principalmente para la caza menor, más que para la lucha.

Ballesta Media: Esta ballesta se tensa sujetando con el pie uno de los extremos, y usando un mecanismo en

forma de garra para sujetar el resorte. Muchos soldados la utilizan de modo habitual.

Ballesta Pesada: Se debe utilizar junto con un aparato nivelador para poderla tensar. Es más fácil de recargar que un arbalesto, pero también posee una potencia de impacto menor.

Ballesta Repetidora: Un tipo de ballesta relativamente raro inventado por los chinos. Posee un "cargador" lleno de saetas, por lo que se puede disparar con la misma velocidad que un arco. Una vez se vacía el cargador, se tarda al menos 6 asaltos enteros en recargarlo.

Ballesta de Resortes: Un ingenio capaz de disparar jabalinas enormes, soltando unos resortes a tensión hechos de madera que golpean la parte inferior de la jabalina y la lanzan volando por los aires. Es una variante de la ballista, que usa un principio distinto para conseguir un efecto muy parecido.

Ballista: Una gran máquina de asedio utilizada para lanzar saetas inmensas a las formaciones de guerreros a pie.

Boladoras: Dos o tres bolas muy duras unidas entre sí por medio de una cuerda. Se usan para ser lanzadas contra una víctima a la que se quiere atar y derribar, y además incidentalmente infligen una cierta cantidad de daño.

Búmerang: Una especie de palo doblado que se puede lanzar en una trayectoria curva. El búmerang de guerra es más pesado que el de caza, y no vuelve a la mano del usuario.

Catapulta: Un ingenio que lanza piedras y otros objetos en trayectoria parabólica. Normalmente usa el efecto de torsión de una cuerda como fuerza impulsora.

Cayado: Una vara larga de madera que habitualmente se usa para apoyarse al andar en las largas caminatas. Este arma no es exactamente igual al resto de las armas de su categoría, pero se usa con un estilo similar.

Cerbatana: Un tubo hueco de 1 m. de largo, usado para lanzar pequeños dardos soplando por el mismo. Habitualmente los dardos están envenenados.

Cestos Ligeros: Guanteletes de boxeo que dependen de sus protecciones metálicas, del tipo de los nudillos de latón, para hacer más daño.

Cestos Pesados: Guanteletes metálicos de boxeo similares a los que se usaban en Roma y en la antigua Grecia. Dentro del guantelete suele colocarse un peso para conseguir un mayor impacto.

Cimitarra: Una espada de un solo filo y ligeramente curvada que se usa en lugar de la espada ancha, y a efectos de juego tiene características muy similares.

Cuchillo Arrojadizo: Una herramienta útil para comer, cortar, defenderse desesperadamente, o para llevar a cabo un asesinato improvisado. Similar a la daga, tiene mucha menos resistencia y se rompe más fácilmente.

Daga: Un arma de filo con una hoja muy corta, de no más de 40 cm. de longitud. Puede tener uno o dos filos, o bien tener una forma triangular y una sección en forma de cruz en los casos en los que se usa únicamente como arma empalante.

Dardo: Pequeño punzón afilado y contrapesado, ideal para ser lanzado. A veces se llevan varios convenientemente sujetos en la parte interna de un escudo grande.

Escudo de Cometa: Escudo grande diseñado por los normandos. Tiene forma de gota de agua o de lágrima, redondeado por arriba y puntiagudo por debajo, y cubre bien todo el cuerpo, desde cerca de los hombros hasta las rodillas o los tobillos. Es una protección excelente, pero pesa mucho y es difícil de usar a caballo. Los valores enumerados para este escudo son también aplicables a cualquier escudo grande, sea cual fuere su forma, usado por los pueblos primitivos o bárbaros.

Escudo de Diana: Un escudo redondo de tamaño medio, el típicamente usado por los bárbaros. Habitualmente posee un borde metálico.

Escudo Gran Rectangular: Escudo rectangular grande usado primariamente por las falanges griegas, y similar al utilizado más tarde por los legionarios romanos. Es una protección excelente, pero es pesado y poco manejable a caballo. A veces este tipo de escudos grandes adoptaban otras formas geométricas, siendo oblongos o redondos.

Escudo de Hebilla: Un escudo pequeño, que solamente suele tener una empuñadura, y que protege la parte inferior del brazo. Se puede llevar sobre el cinturón cuando uno está en una ciudad, un procedimiento más común que con otro tipo de escudos.

Escudo de Herald: Un escudo de tamaño mediano con la forma habitual de los escudos de armas heráldicos, de ahí su nombre.

Escudo Redondo Vikingo: Un escudo redondo grande que se agarra del centro. Su característica única es que sus bordes están desprotegidos y se pueden usar para capturar armas de filo para luego romperlas con una maniobra de rompe-espadas.

Espada Ancha: Una espada más bien corta, diseñada para ser usada con una sola mano, puntiaguda y de doble filo. Se puede usar como arma cortante, o como arma de acometida capaz de empalar, y suele ser la más aventurera.

Espada Bastarda: Una espada larga de doble filo, que se puede usar con una sola mano (si el personaje es verdaderamente fuerte) o con dos.

Espada de Doble Puño: Una espada muy larga y pesada de doble filo, que requiere una gran fuerza y una gran destreza por parte del que la blande. Estas armas pueden ser realmente tan altas como un hombre.

Garra: Un instrumento metálico que le permite al usuario desgarrar con sus manos como un animal. Los usan principalmente los animales inteligentes para mejorar sus armas naturales, pero también los usan los humanos deseados de imitar a los animales.

Garrote de Guerra: Un mango de cerca de 1.5 m. de longitud, con la cabeza de una maza en el extremo.

Garrote de Trabajo: Consta de un mango con una cabeza pesada en un extremo; se utilizaba para derribar paredes y otro tipo de estructuras sólidas. Muy poco manejable para emplearlo en combate.

Gladius: Es un arma en forma de hoja alargada usada por los soldados romanos.

Hacha de Combate: Dependiendo de su origen, este hacha puede tener uno o dos filos. Un guerrero fuerte puede usarla con una sola mano, pero está diseñada para ser usada con las dos. No está equilibrada para ser lanzada.

Hacha Danesa: Una cabeza de hacha situada al final de un mango de unos 2 m. de longitud; muy útil contra adversarios a caballo que se creen fuera del alcance de las armas cuerpo a cuerpo.

Hacha, Gran: Una enorme hacha de dos manos con uno o dos filos.

Hacha de Mano: Una hacha pequeña usada con una sola mano que se usaba principalmente para cortar madera.

Hacha Pequeña: Similar a la *francisca* francesa; puede lanzarse o usarse cuerpo a cuerpo (cada una de estas dos habilidades se ha de entrenar por separado), y tener uno o dos filos.

Honda: El arma con la que David mató a Goliath. Es una especie de banda de cuero con una oquedad en la que cabe una piedra. El proyectil así lanzado puede llegar a alcanzar velocidades increíbles si la honda la usa una mano experta. Posee un alcance mínimo de 5 m.

Honda-Cayado: Una honda montada en el extremo de un palo. La mayor elevación aumenta el alcance y la potencia del proyectil disparado. Tiene un alcance mínimo de 10 m.

Jabalina: Lanza corta que se puede usar a una o a dos manos, y bien equilibrada para su uso como proyectil.

Lanza: Suele estar constituida por un mango de madera de entre 1.5 y 3 m. de longitud, afilado en un extremo. Las lanzas largas atacan antes pero deben usarse a dos manos; las más cortas pueden usarse a una mano o a dos, e incluso se pueden arrojar a un blanco.

Lanza de Torneo: Una lanza de longitud semejante a una pica que cuando se va a caballo se usa con una sola mano colocándose el jinete bajo el brazo. En esta posición no se puede usar para detener golpes. A pié se emplea igual que si se tratara de una pica.

Látigo: Es un arma que solo es efectiva a partir de una distancia superior a la mitad de su máximo alcance, y hasta éste. Es inútil usarla a una distancia menor. El daño que realiza es solo complementario; su función principal es la de enrollarse alrededor de un objeto o de una localización de golpe, e inmovilizarlo durante un asalto entero (a partir de ahí perderá la tensión). Para poder capturar un objeto de este modo es necesario hacer una tirada especial de ataque con el mismo.

Lazo de Cuerda: Este es el tradicional lazo americano, de un alcance mucho mayor que el del lazo con palo, pero que requiere mucha más habilidad. Al igual que el lazo con palo no daña a sus víctimas sino que las inmoviliza.

Lazo con Palo: Un lazo de cuerda colocado en la parte superior de un palo largo que se usa para capturar animales o adversarios. No hace daño alguno, pero inmoviliza una localización de golpe al azar con la misma

FUE que tenga el que lo usa, como si éste utilizara su habilidad de Lucha.

Main Gauche: Una daga con una guarda protectora en el puño. Se debe usar con la mano izquierda. Es menos manejable que una daga normal.

Martillo, Gran: Un Martillo de Guerra que se usa a dos manos.

Martillo de Guerra: Diseñada a semejanza de la herramienta del mismo nombre, este arma suele tener un espigón en lugar de una superficie plana a un lado, por lo que puede usarse como un pico. Un arma muy poco elegante, ideal para traspasar armaduras.

Maza Campesina de Bola y Cadena (Morningstar): Un arma medieval que consta de empuñadura, una cadena más o menos larga, y una bola metálica llena de pinchos al final. Algunas no tienen pinchos, sólo una bola de gran peso.

Maza Campesina de Grano: Esta es la herramienta usada por los agricultores en la que se basa la maza campesina utilizada para el combate. Debe incluirse en aquellos escenarios en que sean atacados agricultores dedicados a la trilla del grano.

Maza Campesina Militar: Es una cabeza típica de maza campesina montada al final de una cadena corta, la cual se halla conectada por el otro lado a un mango de cerca de 2 m. de longitud.

Maza Campesina de Triple Cadena: Es una maza campesina con tres bolas pesadas en el extremo de tres cadenas. Un arma muy poco manejable.

Maza Ligera: Un mango con un peso en uno de sus extremos; ideal para golpear y aplastar.

Maza Pesada: Un mango con un gran peso en uno de sus extremos; este peso puede además tener pinchos o aristas.

Naginata: Una lanza larga japonesa con una cabeza parecida a una espada, capaz de cortar y de acometer.

Palo: Un arma muy primitiva, fabricada con un pedazo de madera poco modificado. Puede pesar más o menos, pero en cualquier caso, en *RuneQuest* se le considera dentro de la categoría de las Mazas.

Pica: Una lanza muy larga, de entre 3.5 y 5 m. de longitud, usada en grandes formaciones. Generalmente es demasiado embarazosa como para utilizarla en combate cuerpo a cuerpo. En la antigua Grecia recibía el nombre de *Sarissa*.

Piedra Arrojada: Un arma natural de primer orden. A un blanco acorazado se le pueden lanzar pequeñas rocas para hacerle algún daño; cuando las piedras son mayores y se lanzan desde una altura superior, el daño infligido es mayor.

Pilum: Lanza corta inventada por los romanos. Puede usarse tanto cuerpo a cuerpo, como en forma arrojada, como si de una jabalina se tratara. Toda su porción superior es metálica, en vez de tener de metal solo la punta y el resto del mango de madera.

Rapier: No nos referimos a aquel arma recargada y excesivamente larga que se usaba en el Renacimiento, sino a un tipo de arma básica de corte y acometida más ligera que una espada ancha.

Sai: Es un arma japonesa puntiaguda sin filo, y que en el puño tiene uno o dos ganchos rompe-espadas.

Shuriken: Pequeñas "estrellas arrojadas" de diferentes formas. Se ocultan con facilidad, y son muy apreciadas por los ninjas asesinos japoneses.

Trebuchet: Todo un avance en ingenios de asedio medievales; usa enormes contrapesos para dar potencia a las grandes rocas que dispara. Su gran tamaño y complejidad hace que se necesiten de 12 a 20 hombres para manejarlo.

Vara: Un palo corto de madera similar a la porra usada por los guardias en el siglo XX.



Las Habilidades y el Mundo

Todas las reglas necesarias para el uso de las habilidades ya fueron comentadas en *RQb*. En esta sección solamente se comentan algunos flecos que quedaron sueltos en los capítulos de Habilidades y de El Mundo en la versión básica, como los modificadores para usar distintas habilidades en condiciones de terreno, temperatura y de climatología distintas a las normales. Con estas reglas se puede saber, por ejemplo, la velocidad a la que un personaje puede deslizarse en silencio por diferentes tipos de terrenos. Se dan aquí también las directrices básicas para crear nuevas habilidades especializadas y para emplearlas correctamente en el juego.

Siempre hay que tener presente que las reglas siguientes solamente se pueden emplear a instancias del Master.

La Vegetación y el Movimiento

Los valores que se muestran a continuación representan el número de metros por asalto que se han de restar del movimiento de una determinada criatura, dependiendo del tipo y la espesura de la vegetación encontrada.

	<i>Matorral</i>	<i>Arbustos</i>	<i>Arboles</i>
Veg. Ligera	0	0	1
Veg. Mediana	0	1	2
Veg. Espesa	0	2	3

Tabla de Habilidades de Percepción con Respecto al Terreno

Esta tabla muestra el efecto que el terreno tiene sobre las habilidades de percepción. Los percentiles enumerados han de restarse de las posibilidades de Otear, Buscar y Rastrear antes de realizar las tiradas. El terreno no tiene efecto alguno sobre la habilidad de Escuchar.

<i>Matorral</i>	<i>Veg. Ligera</i>			<i>Matorral</i>	<i>Veg. Mediana</i>			<i>Matorral</i>	<i>Veg. Espesa</i>		
	<i>Arbustos</i>	<i>Arboles</i>			<i>Arbustos</i>	<i>Arboles</i>			<i>Arbustos</i>	<i>Arboles</i>	
0	-10	-10		-10	-20	-20		-15	-30	-50	

Si el terreno es accidentado, con elevaciones y depresiones, reducir la habilidad de Buscar a la mitad y la de Otear en 25% percentiles antes de restar los modificadores debidos al terreno.

Definiciones de los Encabezamientos

Veg. Ligera: No más de un ejemplar del tipo de vegetación en concreto por cada 9 m². Alcance de visión normal, a excepción de los lugares cubiertos por la vegetación dispersa.

Veg. Mediana: No más de 5 ejemplares del tipo de vegetación en concreto por cada 9 m². Alcance de la visión reducido a la mitad por la vegetación.

Veg. Espesa: Más de 5 ejemplares del tipo de vegetación en concreto por cada 9 m². Alcance de la visión reducido al 25% por la vegetación.

Matorral: Vegetación que alcanza quizá hasta la cintura de un hombre, compuesta sobre todo por hierba alta y pequeños matorrales. No impide el movimiento.

Arbustos: Vegetación ligeramente más alta que un hombre, con acúmulos de matorrales muy espesos. Dependiendo de la espesura reduce el movimiento entre un 15 y un 50%.

Arboles: Un bosque de árboles de altura superior a la de un hombre. Impide el movimiento en la misma medida que los arbustos; los árboles pueden soportar el peso de un hombre.

Tabla de Habilidades de Sigilo con Respecto al Terreno

En esta tabla se muestra como el terreno afecta a las habilidades de sigilo. Dependiendo de cual de las dos habilidades de sigilo se use, tendremos que sumar o restar los percentiles indicados cuando esté presente la vegetación descrita.

	Veg. Ligera			Veg. Mediana			Veg. Espesa		
	Matorral	Arbustos	Arboles	Matorral	Arbustos	Arboles	Matorral	Arbustos	Arboles
Esconderse	+5	+10	+10	+10	+20	+20	+15	+30	+50
Desl. en Silencio	-5	-10	-10	-10	-20	-20	-15	-30	-50

Si el terreno es completamente plano, reducir a la mitad las posibilidades de Esconderse antes de añadir el modificador debido al terreno.

Si el terreno es accidentado y/u ondulado, doblar las posibilidades de Esconderse antes de añadir el modificador debido al terreno.

Las definiciones de los encabezamientos son las mismas que las de la Tabla de las Habilidades de Percepción con Respecto al Terreno.

Factores Climatológicos

Los factores climatológicos son todas aquellas fenómenos atmosféricos que pueden afectar a los aventureros. Entre ellos incluimos el viento, las nubes, la temperatura y las precipitaciones.

El Viento

Fuerza y dirección son los dos parámetros principales del aire en movimiento. La fuerza del viento se mide usando la tabla siguiente, la cual relaciona distintos tipos de velocidades del aire con su valor en ptos. de FUE.

Tabla de Fuerza del Viento

FUE	Efecto
0-2	Aire en calma.
3-6	Ligera brisilla de poca velocidad; desplaza la llama de una vela pero no la apaga.
7-12	Brisa; apagaría una vela con facilidad.
13-18	Viento Ligero. Límite de lo necesario para una buena navegación a vela.
19-24	Viento Moderado. Peligroso para las criaturas voladoras, que se pueden ver en dificultades. Los pájaros suelen quedarse en tierra.
25-30	Viento Fuerte. Puede derribar a un humano normal. Límite máximo que aguantan sin peligro las velas de una embarcación.
31-36	Temporal. A un humano normal le resultaría imposible permanecer de pie.
37-45	Galerna.
46-50	Huracán.

El viento afecta principalmente a tres parámetros importantes del juego: al movimiento, al uso de armas arrojadizas y a la visibilidad.

Movimiento: Suma la FUE y el TAM del aventurero. El resultado será la mínima fuerza del viento necesaria para afectar a un personaje. En caso de un viento cuya FUE supere esa suma, el master pedirá que el jugador correspondiente haga una tirada de resistencia enfrentando la una a la otra. Un fallo significará que el aventurero pierde la verticalidad y cae al suelo.

Las criaturas voladoras usan solamente su fuerza a la hora de enfrentarse al viento, no su TAM.

La Saga de Cormac

Cormac y sus compañeros están atravesando una melta, cuando se levanta de repente un enorme vendaval a sus espaldas. La FUE y el TAM de Cormac totalizan 29 ptos. Sin embargo el viento tiene una FUE terrible: 35 ptos. El jugador de Cormac deberá usar la tabla de resistencia para evitar que Cormac caiga al suelo; sus posibilidades son de un 20%.

Armas Arrojadizas: Los ajustes necesarios comienzan a partir de un viento de FUE 10. Por cada pto. de FUE que el viento tenga que pase de 10, se reducen las posibilidades de ataques con armas arrojadizas en 5 percentiles.

Visibilidad: Los materiales transportados por el viento (tierra, nieve, hojas secas, o mariposas) pueden afectar a la visibilidad. La FUE del viento determinará el tamaño de las partículas transportadas por este, y por ende, en que medida queda empañada la visión. Una regla justa es aquella que dice que el máximo porcentaje en que se reduce la visibilidad es igual a la FUE del viento.

La Nubosidad

Con este término definimos la cantidad de cielo que se halla cubierto por las nubes. Algunos conjuros requieren un cierto porcentaje de cielo cubierto o de cielo despejado para poder utilizarse.

El porcentaje de nubosidad indica también cuales son las posibilidades de que llueva, y la cantidad aproximada de agua que podría caer.

Tabla de Nubosidad

% Nubosidad	Cubierta de Nubes	Posible Precipitación
0-10	Despejado	0-10 mm
11-20	Nubosidad Escasa	11-20 mm
21-30	Nubes Dispersas	21-30 mm
31-40	Ligeramente Cubierto	31-40 mm
41-50	Moderadamente Cubierto	41-50 mm
51-65	Casi Totalmente Cubierto	51-65 mm
66-80	Totalmente Cubierto	66-80 mm
81-00	Nubosidad Muy Densa, Poca Luz	81-00

Lluvia

Las posibilidades de precipitación son iguales al tanto por ciento de cielo cubierto. Tirar 1D100 todos los días. Si el resultado es igual o menor al porcentaje de nubosidad, entonces llueve. La cantidad de precipitación es igual a la resultado obtenido en milímetros.

Temperatura

En *RuneQuest* se usa la escala centígrada para medir la temperatura.

Temperatura de Referencia	Grados C°
Congelación del Agua	0
Ebullición del Agua	100
Intervalo Optimo Para Humanos	17/27
Intervalo Aceptable Para Humanos	10/40
Intervalo de Supervivencia Para Humanos	-20/45

Los humanos que se hallen equipados convenientemente pueden sobrevivir mayores o menores temperaturas durante algún tiempo; si no, morirán en 1 hora si se ven enfrentados a temperaturas extremas.

Nuevas Habilidades

A pesar de todas las habilidades enumeradas en *RuneQuest*, resulta inevitable que alguna habilidad quede sin definir, o que haya sido incluida dentro del ámbito de alguna ya definida. Con las habilidades que se dieron en *RQb* se quiso hacer hincapié en aquellas que los personajes necesitarán más imperiosamente a lo largo de sus aventuras.

Directrices Para el Diseño de Nuevas Habilidades

Si el Master y los jugadores opinan que se necesitan más habilidades, tienen el permiso de los diseñadores para incluirlas. La lista siguiente no es más que una guía

de habilidades posibles y de las categorías en las que se hallarían incluidas; hay que procurar que el uso de las nuevas habilidades sea compatible con el de las ya definidas. Una campaña detallada puede que necesite incluir varias habilidades nuevas.

Habilidades de Agilidad

- Bailar (aquí son posibles varios tipos distintos de baile)
- Usar Veleros

Habilidades de Comunicación

- Actuar
- Debate (que se independiza de Habla Fluída)

Habilidades de Manipulación

- Conducir (un carro de guerra, una yunta de bueyes o una carreta)

Habilidades de Percepción

- Sentir
- Explorar (diferentes áreas de terreno)
- Oler
- Gustar





Barcos y Navegación

Estas reglas sobre barcos constituyen un elemento accesorio que conferirá un cierto sabor marino a las aventuras de *RuneQuest*. Abarcan casi una docena de distintas clases de embarcaciones escogidas desde los primeros tiempos históricos. Durante siglos, apenas se produjeron cambios importantes en las técnicas de navegación y construcción de barcos, aunque si existieron abundantes variedades locales en lo concerniente a aparejos, diseño y proporciones del casco, forma y distribución del velamen, etc.

Barcos y navegación son temas de dimensiones enciclopédicas. Estas reglas no pretenden ser exhaustivas por lo que se refiere a los elementos náuticos. Se han omitido importantes aspectos del combate marino (abordajes, embestidas, cizallamiento de los remos, etc.), otros muchos se han resumido, incluso las localizaciones de golpe del barco se comentan sólo de pasada.

Lo único que interesa a los aventureros de *Runequest* son las habilidades de Navegación y Fabricación en Madera, pues es el Master quien se ocupa de dirigir la batalla, las tormentas y el resto de elementos de importancia de estas reglas.

Características de las Embarcaciones

Longitud: Es la distancia que existe entre proa y popa.

Manga: Es la parte más ancha del barco. Recuerda que si la embarcación es de remos, estos aumentarán considerablemente esta distancia. Los remos de los trimeres alcanzan hasta 4'5 metros de longitud.

Calado: Es la profundidad de agua que necesita la nave para maniobrar comodamente y sin riesgo de encallar. Se mide desde el fondo del timón o de la quilla (de aquel que esté más profundo), hasta la línea de agua de la nave. En algunas embarcaciones se puede replegar parte del timón o de la quilla para reducir el Calado.

Borda Libre: Es la altura mínima del costado del barco que sobresale del agua, medida desde la borda. Cuanto menor sea, más fácilmente penetrará agua en el barco. Las diferencias en las alturas de la Bordas Libres

serán la causa de que la habilidad de Saltar de los aventureros que quieran pasar de un barco a otro cuya borda esté más alta, se reduzca en 20 percentiles por metro de diferencia. Si esta diferencia supera los tres metros, se rán necesarias dos tiradas de Trepar en lugar de la de Saltar.

Capacidad: Se refiere a la capacidad de carga normal del barco en toneladas métricas. Este número refleja la capacidad de carga restante del barco después de tener en cuenta el peso los aparejos, la tripulación, las provisiones y el armamento.

Velocidad del Barco: Es la velocidad a la que navega una nave en concreto, tal y como se contempla en la sección dedicada al movimiento.

Navegabilidad: Un navío debe soportar los rigores de la navegación, y mantenerse impermeable al agua. Hasta en los barcos mejor contruidos las maderas de su casco se calan, se expanden o se alabean. Los aventureros deberán, por tanto, cuidarse de aplicar brea, cera u otras sustancias impermeabilizadoras del casco con frecuencia, para mantener al barco en un buen nivel de Navegabilidad. La tasa de Máxima Navegabilidad varía según el tipo de casco. Todos los barcos nuevos comienzan en su punto de Máxima Navegabilidad y ésta va disminuyendo inevitablemente según envejecen. Los puntos de Navegabilidad se pierden más deprisa en circunstancias tales como tormentas y batallas.

Las reparaciones en alta mar pueden mejorar la Navegabilidad en alguna medida, pero si se quiere reparar la nave completamente, hasta devolverla al punto de Máxima Navegabilidad correspondiente a su tipo de casco, será necesario llevar al barco a un dique seco, donde la tripulación pueda repararlo.

Calidad del Casco: Pese a que entre los armadores existe una cierta estandarización por lo que respecta al diseño de las naves, no existen dos barcos cuyos cascos posean la misma integridad, incluso aunque sean obra del mismo constructor.

La Calidad del Casco es a los puntos de estructura del barco, lo que la armadura a los puntos de golpe de los personajes. Mientras que el daño recibido en una tormenta o en un ataque, no exceda la Calidad del Casco, no se pierden puntos de estructura.

Puntos de Estructura: Esta cifra indica el daño que puede soportar un barco antes de quedar inservible. El

daño infligido a los puntos de estructura representa el debilitamiento de los elementos estructurales principales de la nave y, por tanto los Puntos de Estructura son muy difíciles o tal vez imposibles de reparar pues el daño ha recaído sobre maderas y remaches fundamentales para la estructura. Un barco que carezca de Puntos de Estructura es inservible, por definición; no puede navegar ni con remos ni con velas, ni puede transportar carga. Puede no hundirse, o partes del mismo pueden permanecer a flote, pero el coste de la reparación será superior al de la construcción de uno nuevo de características similares.

Construcción del Casco

Todos los cascos se construyen de madera, de pino en el caso de los mercantes y de abeto en el caso de los barcos de guerra. También es frecuente utilizar cipreses y cedros. Las quillas de los mercantes suelen ser de pino. Si el barco va a estar en tierra con frecuencia (como ocurre con los barcos de guerra), las quillas se fabrican en roble. Mástiles, remos y vergas suelen ser de abeto o pino. Las embarcaciones se suelen forrar de madera aunque, a veces, se use el cuero.

Las maderas de un barco se unen mediante estacas también de madera y clavos metálicos. Se prefieren los clavos de bronce a los de hierro, pues resisten mejor la corrosión del agua de mar. Las juntas se calafatean con brea y/o cera. El impermeabilizador, a menudo mezclado con pintura, se derrite y se frota sobre el exterior. Los griegos solían utilizar siete colores de pintura diferentes: morado, violeta, azul, dos tonos de blanco, amarillo, verde y, posteriormente, un color que se confundía con las olas (en exploraciones y piraterías).

Tipos de Embarcaciones

Originariamente las embarcaciones no tenían un uso específico; un barco llevaba cualquier cosa que se terciara (carga o tropas). Con el tiempo, los nobles y los señores influyentes fueron requiriendo servicios concretos por parte de las flotas. Así nacieron los barcos de guerra, los mercantes y las barcasas.

Barcasas: Un navío ancho y de fondo plano, de construcción muy robusta; las barcasas son ideales para transportar cargas de acá para allá en aguas tranquilas o en ríos. En el mejor de los casos son lentas y difíciles de maniobrar. En alta mar, hasta el más tranquilo oleaje podría hacerlas zozobrar con rapidez. Pueden tener forma cuadrada, aunque aceptan cualquier combinación de largo con respecto al ancho.

Barco de Guerra: Un navío de guerra tiene una construcción muy esbelta (hasta de una relación de 10:1 entre longitud y anchura). Puede moverse con rapidez con o sin viento, pero su capacidad de carga es muy limitada. Aunque estos barcos suelen estar equipados con un mástil abatible para viajes largos, los remos son su principal fuerza impulsora. Con una tripulación entrenada, la velocidad de un barco de guerra puede ser considerable aún en mares en calma. Comparado con barcasas y mercantes, los barcos de guerra son el último grito en maniobrabilidad, pero si las aguas se encrespan adolecen de tener una borda libre muy baja, y por tanto su navegabilidad es limitada.

A veces podía emplearse un barco de guerra como si fuera un transporte, pero pagando un alto precio (una galera ateniense de 200 remos, los veía reducidos a solamente 30 en caso de tener que transportar 30 caballos, p.ej.). Un barco de guerra se podía construir también con la intención de que se pudiera desarmar con facilidad en 30-40 secciones, que luego se transportaban por tierra sin dificultades.

Los laterales de los barcos de guerra están repletos de agujeros por los que se colocan los remos. El banco de remos inferior no se halla a más de 15-30 cm. por encima de la línea de flotación. Una guarda de cuero alrededor de cada remo, impide que el agua entre por dichos agujeros.

Mercante: Este es el navío de transporte por excelencia, con una gran capacidad y navegabilidad, capaz de ser manejado por una tripulación reducida. Los barcos mercantes suelen ser demasiado voluminosos como para poder desplazarse por medio de remos; sin embargo, suelen llevarlos de todos modos para cuando penetran en puertos estrechos, se enfrentan a mares en calma o intentan huir de un ataque. El mercante más largo de la antigüedad medía cerca de 27 m. de largo.

La Tripulación

El número de tripulantes que se especifica en la descripción de cada uno de los barcos a continuación, refleja la tripulación que era habitual que tal barco llevara. Para que un navio funcione normalmente necesita un número mínimo de marineros o de remeros: al menos 1/3 de la tripulación normal de marineros o 1/5 de la de remeros (evidentemente, el número mínimo necesario es de un solo hombre en algunas embarcaciones). Los remeros de los barcos que lleven una tripulación inferior al mínimo dado, necesitarán emplear el triple de la fatiga normal para conseguir la misma velocidad de crucero.

Cada tripulante por debajo del número mínimo requerido reduce la habilidad de Navegación del capitán en 20 percentiles, hasta un mínimo de un 1%, lo cual puede llegar a ser mortal durante una tormenta.

Ejemplos de Navíos

Los siguientes son ejemplos clásicos de navíos antiguos. El Master es libre de diseñar más tipos diferentes de embarcaciones.

Galera de Guerra: uno de los primeros barcos de guerra propulsados por remos que aparecieron en el Mediterráneo. Ligera y rápida, 25 remos a cada lado se encargan de impulsarla. Estas galeras se usaban a menudo para transportar guerreros hasta combates en tierra, o para abordar mercantes u otros barcos de guerra. Las galeras más modernas solían tener espolones para embestir a las naves enemigas.

Tipo del Casco: barco de guerra

Calidad del Casco: 1D6 + 4
Max. Navegabilidad: 12 Ptos. de Estructura: 40
Longitud: 27 m. Manga: 6 m. Capacidad: 2 tons.
Borda Libre: 1 m. Calado: 5 m.
Tripulación: 50 remeros; 10 oficiales y marineros

Bireme: Al clacar a los remeros en dos filas a cada lado del navío, el bireme presenta un blanco menor ante posibles embestidas, y tiene una mayor maniobrabilidad que los largos monoremes (con una sola fila de remos a

cada lado). Los biremes se utilizaban para transportar tropas hasta batallas en tierra, y para el abordaje durante los combates navales.

Tipo del Casco: barco de guerra

Calidad del Casco: 1D6+8
Max. Navegabilidad: 12 Ptos. de Estructura: 60
Longitud: 20 m. Manga: 3 m. Capacidad: 1 ton.
Borda Libre: 1 m. Calado: 1 m.
Tripulación: 60 remeros; 10 oficiales y marineros; 10 marineros/arqueros

Bote de Remos Pequeño: Esta embarcación es transportada habitualmente a bordo de los mercantes o de los barcos de guerra como bote de servicio; su pequeño calado permite el acceso a las playas y a otro tipo de bajos por lo que el buque principal nunca podría internarse.

Tipo del Casco: mercante Calidad del Casco: 1D3+3
Max. Navegabilidad: 15 Ptos. de Estructura: 15
Longitud: 3 m. Manga: 1.5 m. Capacidad: 5 tons.
Borda Libre: 6 m. Calado: 3 m.
Tripulación: 1 remero

Balsa Grande: Se trata de una embarcación de construcción rápida, hecha de troncos unidos por medio de cuerdas. No hace falta tener una gran habilidad para hacerse una ni para manejarla, pero lo que es seguro es que uno se va a mojar los pies. Una vez que empieza a deshacerse, todo ocurre con mucha rapidez.

Tipo del Casco: barcaza Calidad del Casco: 1D3+12
Max. Navegabilidad: 10 Ptos. de Estructura: 50
Longitud: 6 m. Manga: 2 m. Capacidad: 4 tons.
Borda Libre: 1 m. Calado: 3 m.
Tripulación: 2 hombres con pertigas

Polireme de Ptolomeo IV: Se trata de un tremendo barco de guerra con 4 espolones que se utilizaba principalmente para hacer demostraciones. En batallas fantásticas, sin embargo, podría muy bien ser un navio manejable y marinero. El casco está formado por la unión de dos inmensos barcos de guerra; cada uno de ellos osee tres filas de 50 remeros cada una.

Tipo del Casco: barco de guerra
Calidad del Casco: 2D6+8 (cada casco)
Max. Navegabilidad: 12 Ptos. de Estructura: 140
Longitud: 128 m. Manga: 44 m. Capacidad: 50 tons.
Borda Libre: 7 m. Calado: 2 m.
Tripulación: 4000 remeros; 3000 guerreros y arqueros

Tirrema (Fenicio, Griego): Es el mayor de los barcos de guerra producidos a gran escala. Lleva tres filas de remeros a cada lado, los cuales han de ser expertos para que se alcance la máxima efectividad. Bien tripulado, es un navio rápido y mortal. Entre sus tácticas favoritas se encuentran la embestida con espolones, la destrucción de los remos enemigos, y el abordaje. Más adelante, se construyeron tirremas aún más largos y anchos, con más remeros por cada remo.

Tipo del Casco: barco de guerra
Calidad del Casco: 1D6+12
Max. Navegabilidad: 18 Ptos. de Estructura: 80
Longitud: 37 m. Manga: 4 m. Capacidad: 1 ton.
Borda Libre: 3 m. Calado: 2.5 m.
Tripulación: 170 remeros; 30 oficiales y marineros; 14 lanceros y 4 arqueros

Mercante Grande: Un navio estable y de confianza, capaz de soportar la mayor parte de los rigores del mar, y lo bastante grande como para hacer rico a su propietario.

Tipo del Casco: mercante Calidad del Casco: 2D6+4
Max. Navegabilidad: 28 Ptos. de Estructura: 80
Longitud: 24 m. Manga: 7 m. Capacidad: 75 tons.
Borda Libre: 4 m. Calado: 3.5 m.
Tripulación: 25 oficiales y marineros

Canoa: La típica embarcación personal que se usa en los ríos, fácil de construir y de escaso mantenimiento. La canoa descrita a continuación se halla cubierta con pieles. Las construidas a base de vaciar el interior del tronco de un árbol tendrán mayor calidad del casco y más ptos. de estructura.

Tipo del Casco: barco de guerra
Calidad del Casco: 1D3+1
Max. Navegabilidad: 7 Ptos. de Estructura: 5
Longitud: 3 m. Manga: 6 m. Capacidad: 25 tons.
Borda Libre: 3 m. Calado: 3 m.
Tripulación: 1-2 remeros

Gran Barco Largo Vikingo: A menudo utilizado para exploraciones y expediciones a tierras desconocidas; podía transportar tanto mercancías como guerreros. Poseía 16 remos a cada lado. De diseño flexible y eficiente, no estaba sin embargo construido para los amantes de la comodidad y el lujo.

Tipo del Casco: barco de guerra
Calidad del Casco: 1D6+4
Max. Navegabilidad: 15 Ptos. de Estructura: 50
Longitud: 28 m. Manga: 6 m. Capacidad: hasta 20 t.
Borda Libre: 1 m. Calado: 1 m.
Tripulación: 50 remeros; hasta un total de 200 guerreros

Navio Mercante Griego: Era un excelente mercante pequeño, perfecto para los aventureros que se dedican al comercio.

Tipo del Casco: mercante Calidad del Casco: 2D6
Max. Navegabilidad: 18 Ptos. de Estructura: 30
Longitud: 14 m. Manga: 4 m. Capacidad: 7 tons.
Borda Libre: 5 m. Calado: 2.5 m.
Tripulación: 2 marineros

Knorr (Mercante Nórdico): Una versión más sencilla del barco largo vikingo, preparada para aguas profundas y para grandes cargas.

Tipo del Casco: mercante Calidad del Casco: 1D6+4
Max. Navegabilidad: 22 Ptos. de Estructura: 40
Longitud: 21 m. Manga: 5 m. Capacidad: 15 tons.
Borda Libre: 2 m. Calado: 1 m.
Tripulación: 15 oficiales y marineros

Velocidad de los Barcos

La velocidad de un navio se expresa en nudos (millas nauticas por hora). Una milla nautica equivale a unos 1.85 km.

Navegación a Vela

Algunos navíos usan velas (grandes extensiones de liño, pieles, papiro o juncos) para aprovechar la fuerza del viento y así ser impulsados por las aguas. Las velas suelen tener los bordes reforzados con cuero. Algunos marineros supersticiosos creen que las pieles de foca o de hiena protegen contra los rayos durante las tormentas.

La velocidad de un barco de vela depende del ángulo del viento en relación con el velamen. En estas reglas se tienen en cuenta tres orientaciones del viento distintas: viento de popa, viento de cuarto, viento de costado y viento de proa.

Diagrama de Direcciones del Viento

de popa de cuarto de costado de proa

Viento de Popa: el viento sopla directamente desde la popa del barco en dirección a proa, la mejor circunstancia para los barcos de una sola vela.

Viento de Cuarto: lo mejor que puede ocurrir si el barco posee varias velas; el viento viene de uno de los dos cuartos traseros.

Viento de Costado: el viento sopla sobre uno de los lados del barco. Si es muy fuerte puede hacer que ciertos navíos vuelquen, dejando la quilla al aire.

Viento de Proa: el viento sopla por la parte frontal del barco, desde la proa. Para ir de frente contra un viento de estas características, el barco tendrá que virar de bordo.

Tabla de Velocidades de la Navegación a Vela (en nudos)

Viento	Popa/Cuarto	Costado	Proa
En calma	1	0	0
Ligero	3	1	0
Moderado	5	3	1
Fuerte	7	5	2
Temporal	x	x	x
Galerna	x	x	x
Huracán	x	x	x

x la velocidad depende de la fuerza de la tempestad y de como de bien actúa la tripulación. Puede variar considerablemente.

Los barcos pueden cambiar de dirección para sacar la máxima ventaja posible del viento, pero es difícil dirigirse hacia el norte si uno vira hacia el sur.

La tabla de velocidades de la navegación a vela ha de emplearse para calcular la velocidad de crucero del barco que ocupan unos personajes durante una partida (la tabla presupone que tal navío solamente tiene una vela). Si en un escenario solo se requiere hacer un viaje corto y

sin complicaciones (p.ej., a lo largo de la costa), es mejor usar las velocidades indicadas a continuación.

Distancias Medias Cubiertas por un Velero

Normalmente, un día completo de navegación suele durar unas 10 horas. Un barco de vela que se halle costearo con viento favorable puede cubrir cerca de 120 km diarios. En alta mar, la media suele estar en los 240 km. diarios, ya que el barco está las 24 h. en movimiento. En condiciones excepcionales se pueden llegar a cubrir hasta 350 km. al día.

Barcos de Remos

Las velocidades de los barcos impulsados con remos se determinan teniendo en cuenta el tipo de casco del navío (o lo que es igual, la razón entre el número de remos por ton. de capacidad). Si se pierde tripulación, las velocidades deben reducirse consecuentemente.

Tabla de Velocidades de Barcos de Remos

	Barco de Guerra	Mercante	Barcaza
Con calma	3	1	1
En crucero	4	1	1
En carrera	7	2	-

Algunas Funciones de los Tripulantes de un Barco

Debido a su fragilidad y a su dependencia de la maniobrabilidad, los barcos de guerra necesitan especialmente de una férrea disciplina y de un esfuerzo eficaz. La disciplina depende de una jerarquía de autoridad, en la que cada uno tiene una cierta responsabilidad; relaciones similares (aunque más flexibles) existen entre la tripulación de un mercante, y también podría decirse más o menos lo mismo para cualquier embarcación que fuera mayor que una canoa.

Armador: En esencia es el propietario del barco o su representante. En el caso de un barco de guerra, se trata de un gobierno o de un gobernante. Habitualmente dicho jefe financiero no viaja en el navío; aunque paga los gastos ocasionados por el mantenimiento de la embarcación y los salarios de la tripulación, es posible que solamente haya visto su barco unas cuantas veces.

Capitán: Es el oficial al mando del barco en nombre del armador. En casos de emergencia, es él quien toma el timón. Aunque un capitán empleado por una gran casa comercial no lo necesita, para los capitanes independientes que son dueños de sus propios navíos es útil tener sagacidad comercial y olfato para los negocios.

Oficial: Es el responsable del estado físico de los marineros y de mantener alta la moral de los mismos; si el barco transporta infantería de marina, suele ser su comandante. Los barcos pequeños es posible que no po-

sean oficial, pero los barcos grandes pueden tener varios.

Jefe de Remeros: Es el hombre a cuyo cargo se hallan los remeros; también actúa de pagador y de reclutador, y se hace cargo de la compra de todo el equipo necesario.

Vigia: El hombre cuya principal labor consiste en darse cuenta de los cambios del viento y del oleaje que pueden hacer zozobrar a un barco con facilidad.

Tripulante: Los puestos siguientes son más codiciados que los de simple remero, pero tienen una categoría menor que la del oficial: carpintero, encargado del tambor, timonel, jefes de hilera (los remeros más cercanos a la popa en cada hilera), etc.

Remeros: Son los típicos marineros encargados de los remos; casi siempre son hombres libres. Los barcos de guerra dependen de su disciplina para llevar a cabo sus maniobras en combate. Un remero impreciso puede bloquear todo un banco de remos, condenando a todo el navio. Cuando cambia de barco, un remero siempre lleva consigo su propio cojín.

Daño Sufrido por las Embarcaciones

Una embarcación puede hundirse al perder ptos. de navegabilidad con la consiguiente entrada de agua, o quedar destruida si llegan a cero los ptos. de estructura o la calidad del casco.

Pérdida de Navegabilidad

A todos los barcos en *RuneQuest* les está entrando agua constantemente; achicar el exceso de agua es tarea común de toda tripulación. Siempre que el navio conserve una navegabilidad superior a cero, querrá decir que la cantidad de agua embarcada no es suficiente como para afectar al control de la embarcación: el carpintero y los achicadores pueden contrarrestarla. La pérdida de todos los ptos. de navegabilidad indica que está penetrando agua en el barco demasiado deprisa como para que los esfuerzos del carpintero y los achicadores puedan resolver el problema. El navio quedará encharcado (y pronto se hundirá) si no lleva carga, o si la mayor parte de la carga está compuesta por artículos capaces de flotar. En caso contrario, el barco se hundirá de inmediato.

Por cada mes que una nave mercante pase continuamente en el mar, su navegabilidad se reducirá automáticamente en un punto. La navegabilidad de los barcos de guerra convenientemente cuidados (aquellos que son sacados del agua todas las noches) disminuye también automáticamente en un punto cada mes; un barco de guerra que esté continuamente en el agua perderá un punto de navegabilidad semanal. Las barcas pierden un pto. de navegabilidad por cada estación que no salgan del agua.

Pérdida de Puntos de Estructura

En situaciones extremas, como en los casos de tempestades con grandes oleajes o en las embestidas de los espolones enemigos, un barco puede recibir daños. La

calidad del casco le puede proteger al barco contra ese daño. Las diferentes maneras en que una embarcación puede resultar dañada se encuentran más adelante, en la sección de Amenazas.

Siempre que un barco reciba un daño que pueda repercutir sobre sus ptos. de estructura, éste se enfrenta primero a la calidad del casco del mismo. Si el daño es menor que dicha calidad del casco, entonces el navio no sufre efecto adverso alguno. Si el daño es mayor, entonces se resta de los ptos. de estructura la diferencia entre ambos valores.

Un barco queda destruido si sus puntos de estructura o si su calidad del casco llegan a cero. Esto implica que, si bien aún pueden mantenerse a flote trozos de tamaño considerable de la embarcación en cuestión, ésta no se halla en condiciones de ser manejada ni de transportar carga alguna. Los miembros de la tripulación pueden agarrarse a los restos del navio para evitar ahogarse; una porción que formaba parte del casco del barco puede ser ocupada, y si los supervivientes tienen remos pueden desplazarse con ella a una velocidad de .5 nudos.

Pérdida de Calidad del Casco

La calidad del casco de un barco se reduce en un pto. cada vez que un determinado daño la supera (a semejanza de los ptos. de armadura de un arma usada para detener). La calidad del casco perdida no puede ser recuperada por medio alguno.

Procedimiento Normal Diario de Navegación

La mayor parte de las embarcaciones no suelen alejarse de la costa, y casi siempre son arrastradas a tierra cuando llega la noche. Los viajes por alta mar hacen esto imposible, y aumentan las posibilidades de enfrentarse a una tempestad.

Todos los días en que un barco navegue, el master deberá determinar la fuerza media del viento. El jugador que lleve al capitán del barco o al personaje que dé las órdenes al resto de la tripulación, deberá intentar una tirada de Navegación todos los días.

Si la tirada tiene éxito, el capitán habrá logrado manejar al barco sin incidentes durante ese día, y habrá conseguido cubrir la distancia media habitual señalada en las tablas anteriormente expuestas, teniendo en cuenta la fuerza del viento y su dirección. Una tirada que sea éxito crítico consigue un 20% más de distancia cubierta al cabo del día.

Si la tirada de Navegación falla, el barco progresará poco ese día en concreto, y además, la navegabilidad del barco deberá enfrentarse a la fuerza del viento en la tabla de resistencia. Si la navegabilidad aguenta la fuerza del viento, quiere decir que la integridad del navio protegido a la carga y a la tripulación de la incompetencia del capitán, y no se produce efecto adverso alguno. Si no, la navegabilidad quedará reducida en 1 pto.

Si la tirada de Navegación resulta una pifia, el capitán habrá conseguido hacer zozobrar el barco o embarrancarlo, o bien habrá sucedido algún otro desastre compatible con la situación en concreto. La navegabilidad se reduce automáticamente en una cantidad igual a la fuerza del viento, y se tira un total de 1D10 dados de seis caras para ver cual fué el daño estructural que el barco recibió (daño del que el barco puede protegerse debido a la calidad del casco de manera normal. La calidad del casco se reduce en una unidad por cada D6 lanzado).

Amenazas Especiales a la Navegación

Existen toda una serie de horrores que pueden amenazar la seguridad de un barco y de sus pasajeros.

Tempestades

Las tempestades son la mayor amenaza y la más común con que se tienen que enfrentar los barcos en alta mar. Las embarcaciones se encuentran con tempestades como parte de la trama diseñada por el Master para una aventura de *RuneQuest*. En una tormenta, la acción combinada del viento y de las aguas amenazan la integridad de la embarcación. El capitán y la tripulación deben cambiar continuamente la posición del barco para mantener la orientación más favorable ante la tremenda fuerza de las olas, que en un momento dado podrían reducirlo a pedazos. Deben vigilarse los cambios caprichosos en la dirección del viento, ya que si no éste puede hacer zozobrar la embarcación, derribar la vela y el mástil o hacerlo chocar contra unos acantilados cercanos. La carga puede soltarse dentro de la bodega y golpear contra las paredes del barco abriendo vías de agua.

Si el jugador del capitán consigue hacer una tirada exitosa de Navegación, el barco logrará soportar dos horas de tempestad con la única pérdida de 1 pto. de navegabilidad.

Si se falla la tirada de Navegación, la navegabilidad del barco deberá resistir la fuerza del viento en la tabla de resistencia, perdiéndose 1D6 ptos. de aquella si no tuviera éxito. También deberá consultarse la Tabla de Daños Causados por las Olas y el Viento. Enfrentar el daño indicado por la fuerza del viento a la calidad del casco del navío, restando los ptos. de estructura correspondientes si ésta se ve superada; en éste último caso la calidad del casco se reduce también en una unidad.

Si el jugador que lleva al capitán del barco pifa la tirada de Navegación, querrá decir que el barco se estrelló contra los acantilados, recibió un golpe de mar en el peor ángulo posible, o cualquier otro desastre por el estilo. Reducir inmediatamente la navegabilidad en una serie de ptos. igual a la fuerza del viento y consultar la Tabla de Daños Causados por las Olas y el Viento. Todo el daño indicado por la tabla es infligido directamente a los ptos. de estructura, sin que la calidad del casco cuente para nada. Dicha calidad del casco se ve reducida en una unidad por cada dado de daño lanzado.

Tabla de Daños Causados por las Olas y el Viento

Fuerza del Viento	Tipo de Viento	Daño Sufrido por la Embarcación	Daño Medio
0-2	En Calma	--	--
3-6	Brisa Ligera	1	1
7-12	Brisa Merina	1D3	2
13-18	Viento Ligero	1D6	3-4
19-24	Viento Moderado	2D6+3	10
25-30	Viento Fuerte	4D6+6	20
31-36	Temporal	6D6+12	32
37-45	Galerna	8D6+24	66
46-50+	Huracán	10D6+48	87

Monstruos Marinos

Las criaturas excepcionalmente grandes pueden dañar también a los barcos, aunque no de forma inadvertida. Para que una criatura marina ataque a una embarcación voluntariamente debe hallarse enferma, se la tiene que haber provocado, o bien tiene que estar mágicamente controlada. Sólomente aquellas criaturas que posean un modificador de daño superior a 1D6 pueden causar un daño serio a un navío y empañar su navegabilidad o disminuir sus puntos de estructura.

El jugador del capitán del barco deberá realizar una tirada de resistencia que enfrente la navegabilidad de éste contra el daño causado por la criatura. Si tiene éxito, sólomente el daño que supere la navegabilidad se restará de ésta. Si no, todo el daño causado reducirá la navegabilidad del navío.

Luego tendremos que comparar el daño con la calidad del casco. Si el daño es mayor, la cantidad de éste que supere a dicha calidad del casco se restará de los ptos. de estructura, y la calidad del casco se reducirá en una unidad. Si no, el barco no sufrirá daños estructurales.

El Fuego

El fuego amenaza un barco solo en el caso de que alcance cierta magnitud: el equivalente de un fuego grande (2D6) descrito en *RQB*. Generalmente, tanto la madera como las lonas de una embarcación se hallan demasiado mojadas como para prender con facilidad. La cera y la brea pueden arder vivamente si se alcanza la temperatura adecuada. Si el barco transporta aceite, el fuego puede extenderse con rapidez si afecta a dicho material inflamable o si este se derrama sobre un fuego ya existente. En estas reglas no se contempla el efecto del llamado Fuego Griego, ya que aún no se hallaba totalmente desarrollado.

La calidad del casco no protege a los ptos. de estructura de una embarcación contra el daño causado por el fuego. Tampoco la navegabilidad se va a ver afectada por éste. Cuando se intente averiguar el daño causado por el fuego a una embarcación, se tiran los dados normalmente y el resultado se resta directamente de los ptos. de estructura totales. El daño se lanza una vez cada turno completo de juego (25 asaltos) o fracción adicional. A menos que se apague, un fuego irá aumentando en intensidad, añadiéndose un dado más cada turno al daño infligido en el anterior. Cada vez que se lance el dado, reducir también en una unidad la calidad del casco.

El Combate Naval

El combate naval detallado está más allá del alcance de estas reglas. Para llevar a cabo acciones de este tipo, que cada jugador de los dos capitanes enemigos intente tiradas de Navegación. Si ambas tienen éxito, entonces ninguno de los dos barcos gana ventaja. Si un barco persigue a otro y consigue hacer la tirada mientras que su oponente la falla, conseguirá acercarse primero a distancia de fuego de arco largo y luego a la de arco corto; después las distancias van siendo cada vez más cortas: distancia de embestida, de rotura de remos y de abordaje. De este modo, cuatro éxitos contra cuatro fallos indican que los barcos están enlazados y que se puede llevar ya a cabo un combate normal entre marinos enemigos.

Los proyectiles que se disparan desde un barco a otro (incluidos los disparados por grandes ingenios de

asedio), deben tener unas posibilidades muy pequeñas de dar en el blanco (hasta una penalización de 100 percentiles).

Ingenios de Asedio

Estos ingenios son máquinas que disparan grandes proyectiles, y que ya se definieron y cuantificaron en capítulos anteriores. Las grandes piedras pueden dañar a un barco si le golpean; sin embargo, las flechas no tendrán efectos significativos. Es necesario imponer una importante penalización a cualquier intento de disparar una máquina de este tipo contra un barco que esté alejado: un mínimo de al menos 25 percentiles en condiciones perfectas. Si el proyectil consigue impactar, la navegabilidad del blanco deberá resistir el daño del modo habitual, y los ptos. de estructura se verán afectados si dicho daño es superior a la calidad del casco del navio en cuestión.

Reparaciones

Las reparaciones en un barco pueden llevarse a cabo por medios puramente físicos de reconstrucción o por medio de la magia.

Costo de las Reparaciones

Todas las reparaciones necesitan materiales: brea, cera, pez, madera seca, chapas, sierras, clavos u otros materiales que puedan unir dos estructuras, etc. Los materiales necesarios para reparar cada pto. de navegabilidad cuestan 10 p. Los necesarios para reparar cada pto. de estructura cuestan 50 p.

Equipo de Reparación

Un equipo de reparación típico se compone de un carpintero especializado y 10 trabajadores. Suelen cobrar 50 p. diarios. Varios de estos equipos pueden trabajar en un mismo navio, lo cual agiliza las reparaciones, pero nunca pueden superarse los tres equipos de reparación por cada 10 tons. de capacidad del barco.

Reparaciones por Medios Físicos en Alta Mar

La mitad del daño total recibido por los ptos. de navegabilidad puede ser reparado por medios físicos en alta mar (consultar también la sección dedicada a reparaciones mágicas más adelante), pero esto solamente es posible si hay a bordo un carpintero especializado y si se dispone de los materiales esenciales para ello. Cada 4 horas (una vez por cada dos tiradas de Navegación que el capitán se ve obligado a realizar durante una tempestad), el jugador que lleve al carpintero del barco intentará hacer con éxito una tirada de Fabricación en Madera, y si lo consigue, podrá reparar 1D3 ptos. de navegabilidad. Se repondrán tres ptos. adicionales si hay suficiente gente a bordo como para formar un equipo de repa-

ción. Aquellos que estén ocupados en tal menester no podrán llevar a cabo ningún otro tipo de trabajo mientras tanto. Si la tirada de Fabricación se falla, se gastan los materiales pero no se consigue incrementar la navegabilidad.

Reparaciones por Medios Físicos en Tierra

Si un barco es llevado a tierra, se acelera la reparación de su navegabilidad, y se permite la restitución de los ptos. de estructura perdidos. El daño recibido por la calidad del casco nunca puede repararse.

Navegabilidad: El carpintero de la embarcación podrá reparar 3 ptos. de navegabilidad si el barco está en tierra cada 4 horas de trabajo, si tiene éxito en una tirada de Fabricación en Madera, más 1D6 ptos. adicionales si le ayuda un equipo de reparación (10 hombres). En este caso la navegabilidad perdida puede recuperarse completamente.

Ptos. de Estructura: El jugador que lleve al carpintero del barco tendrá que intentar su tirada de Fabricación en Madera una vez al día (cada 12 horas de trabajo aproximadamente). Si tiene éxito reparará 1 pto. de estructura, más 1D3 ptos. adicionales si le ayuda un equipo de hombres.

Calidad del Casco: la calidad del casco no puede ser reparada. Un barco queda inutilizado si dicha calidad llega a ser cero.

Reparaciones Mágicas

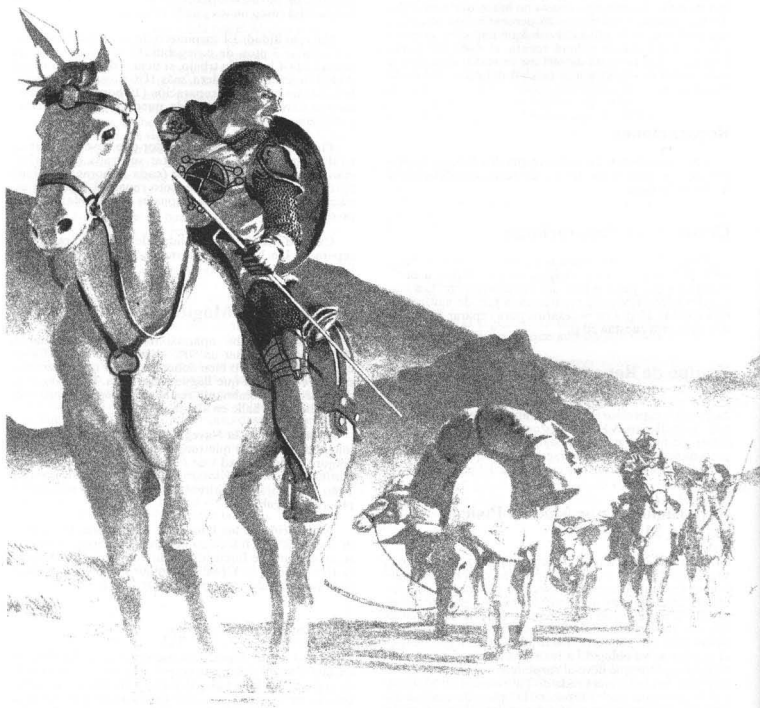
Para llevar a cabo reparaciones mágicas en un barco, el mago deberá tener un 50% en su habilidad de Fabricación en Madera, o bien deberá trabajar estrechamente con un carpintero que llegue a esa cifra. La navegabilidad puede ser totalmente restaurada mágicamente aunque el barco se halle en alta mar.

Reparación de la Navegabilidad: Por cada 10 m. de longitud o fracción que tenga un barco, se requiere un conjuro de Intensidad 1 de *Formar/Colocar Madera*, *Formar/Colocar Brea* o *Formar/Colocar Cera* (hechicería), o 1 pto. del conjuro espiritual *Reparación*, para restaurar 1 pto. de navegabilidad.

Reparación de los Puntos de Estructura: Por cada 5 m. de longitud o fracción que tenga un barco, se requiere un conjuro de Intensidad 1 de *Formar/Colocar Madera* (hechicería), o 1 pto. del conjuro espiritual *Reparación*, para restablecer 1 pto. de estructura.

Diques Secos

El uso de un dique seco cuesta 50 p. al día. Reduce en una hora el tiempo necesario para hacer una tirada de reparación de la navegabilidad, y en tres horas, el necesario para hacer una tirada de reparación de los ptos. de estructura. El uso de un dique seco no afecta a los procedimientos de reparación mágica.





Magia Espiritual

¿Qué es un Shamán?

Aquellos que usan habitualmente magia espiritual reciben el nombre de magos espirituales. Pero los especialistas que se comprometen profundamente con la magia espiritual, reciben el nombre de shamanes. Un shamán tiene una serie de poderes que están vedados para los demás mortales. Sus extraordinarias habilidades están en función de que han logrado despertar su "fetch", su contrapartida en el plano espiritual.

Un shamán se dedica en cuerpo y alma al trabajo espiritual, y sobrevive gracias al pago que recibe por sus servicios. Su gran responsabilidad consiste en velar por la protección espiritual y la sabiduría de su tribu o de su raza, como solo él puede hacerlo. Es el guardián de los ritos y de la magia de los espíritus, y también fabrica objetos encantados y realiza las pertinentes invocaciones.

Aquellas personas que saben algo de magia espiritual, pero que no han despertado aún su fetch, suele decirse que saben brujería, medicina o magia popular.

Cómo Convertirse en Shamán

El sendero del shamanismo no está hecho para la mayoría de los aventureros. Es arduo y peligroso, y sus recompensas son sobre todo espirituales y en beneficio de la comunidad. Sin embargo, los grandes shamanes se cuentan entre los más poderosos mortales. Antes de convertirse en un shamán, la mayoría de la gente tiene que pasar antes por las fases de estudiante y ayudante.

El Estudiante

El primer paso para llegar a ser shamán es convertirse en estudiante. Se considera un estudiante a cualquiera que se acerca a un shamán para intentar aprender algo de su magia. La relación entre ambos no pasa de ser informal, y no implica en modo alguno un lazo duradero. El estudiante suele limitarse a aprender unos cuantos conjuros que le ayuden en su vida diaria, y el shamán cumple así una de sus obligaciones para con la comunidad, ayudando a los demás con su magia.

Los requisitos para que un shamán le acepte a uno como estudiante varían dependiendo de si el aspirante es o no miembro de la tribu.

El Aspirante que Pertenece a la Tribu

La comunidad alimenta al shamán, le enriquece y le honra. A cambio, el shamán vela por sus necesidades espirituales, por su salud y por su buena fortuna. En parte, es el responsable de enseñar magia a su gente. Si un hombre de la tribu quiere aprender un conjuro, deberá acercarse hasta el shamán. Alguno de los ancianos del poblado puede decir unas palabras por él. Se debe entregar también un presente lo bastante generoso: tradicionalmente uno de un valor de 100 p. por pto. de conjuro deseado. De este modo, el costo de un pto. de conjuro viene a ser ligeramente superior a lo que gana un trabajador normal en tres semanas. Un presente de mayor valor será bien aceptado, aunque probablemente no hará que las posibilidades de ganarse el favor del shamán aumenten gran cosa. Desde luego, si el shamán se halla bastante ocupado, el master establecerá un plazo de espera hasta que la instrucción pueda comenzar.

El shamán revisa todos los datos que tiene del aspirante. Si el jugador del aventurero hace una tirada exitosa de PER x5, querrá decir que el shamán opina que el aspirante se ha comportado de acuerdo con las costumbres de la tribu y que su trabajo ha beneficiado tanto a la comunidad como a su propia familia. Si el aprendizaje sale bien, el aspirante recibirá el conjuro deseado (consultar la sección acerca de "Aprendizaje y uso de Conjuros" en el capítulo de Magia Espiritual de RQb). Si la tirada falla, el aspirante deberá esperar otra estación más antes de volver a pedir las enseñanzas del shamán. Si la tirada es una pifia, el aspirante esperará un año entero.

El Aspirante Extranjero

Un extranjero nunca tiene más de un 50% de posibilidades de que un shamán le enseñe un conjuro. Al fin y al cabo, el shamán solamente es responsable de su propia comunidad, y no comprende bien el concepto que en las culturas civilizadas se tiene de los beneficios o de la profesionalidad. Los extranjeros que quieran que un shamán les enseñe un conjuro, lo primero que tienen que hacer es hacerse amigos suyos. Se empieza por presentarse ante él y hacerle un presente de un valor mínimo de 500 p. por pto. de conjuro deseado, y luego se deberá pasar una temporada por la vecindad tratando de caerle bien a los habitantes de la tribu a través de actos amistosos, de una conducta amable y de ayuda en caso de peligro. En general, cuantos más presentes se distribuyan entre la gente, mayores son las posibilidades del ex-

tranjero en cuestión. Si el Master así lo desea, el shamán puede pedir del extranjero un regalo de un valor igual a 10 semanas de los ingresos que el propio shamán piensa que el extranjero tiene, si tal cantidad es superior a la del presente tradicional.

La mínima cantidad de tiempo necesaria para hacerse amigo de un shamán en un poblado es de 2D6+2 semanas. Y el shamán puede, naturalmente, terminar rehusando enseñar al extranjero por alguna extraña razón mística, después de quedarse con todos los regalos. Incluso es posible que le pida al sujeto en cuestión que haga algún trabajito para probar sus buenas intenciones.

Una vez que el extranjero se haya hecho amigo del shamán, éste seguirá comportándose de un modo amistoso siempre que su nuevo estudiante obedezca sus designios y trabaje para el bien de la tribu. A partir de ese momento, el shamán solamente pedirá un presente de 250 p. por pto. de conjuro deseado al extranjero conocido que quiera seguir aprendiendo conjuros, más una espera de 3D6 semanas mientras él viaja al plano espiritual en busca del espíritu de conjuro correspondiente.

Deberes y Restricciones

A todos los estudiantes se les instruye en el uso adecuado y responsable de los conjuros de magia espiritual, y durante el tiempo que dure el aprendizaje, todos son considerados como miembros de la tribu. Todos ellos deberán trabajar en aras del bienestar de la tribu y tratarán a sus camaradas con el debido respeto. El uso maligno de la magia aprendida tiene generalmente como recompensa una serie de visitas nocturnas por parte del espíritu del furioso shamán, o, en casos verdaderamente extremos, el envío de espíritus del dolor o de la enfermedad.

Cómo Convertirse en Ayudante de Shamán

Para llegar a ser ayudante de un shamán, un aventurero deberá presentarse ante un shamán que conozca y pedirle que le acepte. Deberá entregarle un obsequio igual a los que le entregaba cuando quería aprender un conjuro como estudiante. El shamán le interrogará para ver si reúne los necesarios conocimientos. Si lo hace, el shamán le preguntará a su *fetch* si el momento es propicio para que él entrene a otro ayudante. Si el *fetch* da entonces su conformidad, al aventurero se le acepta como nuevo ayudante.

Requisitos

Un aspirante deberá tener al menos un 25% en las habilidades de Ritual de Ceremonia, Con. Animal, Con. Vegetal, Con. del Mundo y Primeros Auxilios. El jugador del aventurero deberá realizar una tirada de PER x1 en 1D100 que representa la aprobación del *fetch*.

Deberes, Restricciones y Beneficios

Un ayudante tendrá que vivir con el shamán, trabajar para él y ayudarle en todo lo que éste le pida. A cambio, se le guiará por el camino del shamanismo. El tiempo de un ayudante de shamán no le pertenece; la mayor parte

de los shamanes tienen entre dos y cuatro ayudantes, y no pueden perder el tiempo con holgazanes, apóstatas o seguidores desleales. Un ayudante deberá gastar el 90% de su tiempo atendiendo a su shamán. A cambio, todos los años podrá añadir 5 percentiles más a su Ritual de Invocación, 3 a su Ritual de Ceremonia, y a 2 al de Encantamiento. También recibirá un pto. "extra" de magia espiritual todos los años, y un incremento automático de PER en un punto cada tres años. Hay además toda una serie de beneficios más mundanos que se enumeraron con anterioridad en las secciones dedicadas a las distintas profesiones.

Cómo Convertirse en Shamán

El *fetch* es una parte del alma de una persona que necesita ser despertada y hecha consciente a través de ciertos rituales, pruebas y actividades que resultan muy peligrosos. Si bien todo el mundo tiene *fetch*, muy pocas personas logran despertarlo. Una vez despertado, el *fetch* ya no se puede separar del shamán, y tampoco se le puede hundir de nuevo en la inconsciencia. El *fetch* le da al shamán toda una serie de nuevos poderes y debilidades, ya que le hace penetrar en el mundo espiritual. Podríamos decir que un shamán vive en el mundo físico y en el mundo espiritual al mismo tiempo. Ambos mundos influyen en él, y pueden llevarle a fatales distracciones.

Un *fetch* no puede ser Disipado, Disuelto o Neutralizado como si fuera un conjuro, y tampoco se puede despertar de modo accidental.

Requisitos

Para convertirse en un shamán, el ayudante debe despertar su *fetch*. En primer lugar deberá ir hasta un lugar sagrado, en el que realizará una especie de búsqueda mística, ayunando y orando al Gran Espíritu para que despierte los poderes que guarda dentro de sí. Así permanece durante 1D6+1 días. Al cabo de ellos se le aparecerá el Hombre Astado, el primero de los shamanes, y le dirá que ha llegado la hora de emprender la marcha para luego escortarle por el sendero de los Shamanes. A lo largo de este sendero, el aspirante lleva a cabo una ceremonia especial que tiene siempre tres etapas.

El Sacrificio: Al futuro *fetch* se le deben sacrificar una serie de ptos. de PER. Estos ptos. se restan definitivamente de la PER actual del aspirante, el cual pierde también un número igual de PM. No existe un mínimo de PER que deba ser sacrificado, pero un *fetch* que solamente tenga 1 o 2 ptos. de PER será fácilmente destruido en un combate contra espíritus. Si el ayudante logra llevar a cabo con éxito su prueba, la PER sacrificada será la PER del nuevo *fetch*. Si el ayudante falla o muere en el intento, los puntos sacrificados se habrán perdido.

Cómo Despertar el Fetch: Deberá realizarse una tirada del Ritual de Invocación. Las posibilidades pueden ser incrementadas usando el Ritual de Ceremonia. Si la tirada tiene éxito, entonces el *fetch* despierta y adquiere consciencia. Su PER es la PER que se le sacrificó. En el proceso se despierta también su INT, que es de 3D6. Tal y como se explica más adelante, el *fetch* añade su PER a la del shamán como una defensa adicional contra el ataque del Hombre Perverso. Si la tirada de Invocación falla, se pierde la PER sacrificada y el *fetch* no se despierta.

La Lucha Contra el Hombre Perverso: Al final del viaje, se produce el combate contra el Hombre Perverso. Este espíritu maligno tiene una PER de 35, y combatirá espiritualmente contra cualquier aspirante a shamán durante 2D6 asaltos. Aquellos aspirantes que no hallan conseguido despertar a su *fetch* tendrán que combatir hasta que puedan vencer al Hombre Perverso, o hasta que éste les posea. El Hombre Perverso no atacará al Hombre Astado, pero éste tampoco podrá interferir en la pelea que le enfrenta al nuevo shamán.

Desventajas de Convertirse en Shamán

Un shamán deberá emplear el 90% de su tiempo llevando a cabo los deberes diarios de su profesión. A veces estos deberes le llevan a vivir aventuras típicas de *RuneQuest*. Sin embargo, la mayor parte de su tiempo se la pasa canturreando, rezando, enseñando conjuros, y persiguiendo espíritus por el plano espiritual.

Como su recién despertado *fetch* habita en dicho plano espiritual, un shamán es siempre visible tanto en él, como en el plano mundano. Por tanto siempre se halla expuesto a ataques invisibles por parte de criaturas espirituales que vagabundean por tal plano, y que se pueden lanzar sobre él sin llegar a hacerse visibles en nuestro propio mundo. Las posibilidades de que un ataque de este tipo se produzca en un día determinado son iguales a la suma de la PER del shamán y la de su *fetch*. El shamán solamente puede recibir ataques de criaturas que habiten la "región frontera" del plano espiritual (es decir, criaturas de valores normales descritas en *RQb* o *RQA*).

Ciertas categorías de habilidades están limitadas. Las habilidades con armas no pueden aumentarse por encima del mayor de estos dos valores: la DES x3 del shamán o las posibilidades que ya tenga éste en tal habilidad; los shamanes no usan demasiadas armas. Las habilidades de Agilidad no pueden aumentar por encima de lo que sea mayor, su valor actual o la DES x3 del shamán, ya que sus deberes diarios le impiden ejercitarse en tales habilidades. Sus habilidades de Percepción no pueden aumentar por encima de lo que sea mayor, su valor actual o la INT x3, ya que la atención que el shamán debe prestar al plano espiritual le distrae con gran facilidad de las percepciones mundanas. Sus habilidades de comunicación y de sigilo no están limitadas.

Beneficios de Convertirse en Shamán

El Fetch: Cuando recibe un ataque mágico, el shamán usa sus propios PM y los del *fetch* para resistir conjuros y combates espirituales (sin embargo, cuando ataca él, un shamán solamente puede usar sus propios PM y no los del *fetch*. Más aún, un shamán incorpóreo no puede usar los PM del *fetch* para defenderse).

La PER de un *fetch* le permite mantenerse en contacto permanente con los espíritus que habitan el plano espiritual: los familiares del shamán, sus aliados y los amigos que le ayudan a llevar a cabo sus tareas mágicas. Sin embargo, sus PM mágicos totales no pueden superar la PER del *fetch*. Así, un *fetch* con una PER de 18 podría capturar a un espíritu con 18 PM, o también podría, p.ej., capturar un espíritu de 4 PM, dos de 2 PM, uno de 3 PM, uno de 3 PM, y dos de un solo PM. El *fetch* debe mantener siempre bastantes PM como para sostener a dichos espíritus: 1 PM por cada pto. de PER de espíritus cautivos. Si el shamán usa dichos PM, los espíritus quedarán libres, empezando siempre por los de PER mayor. Un *fetch* que se quede con cero PM no muere o desaparece.

Naturalmente, el shamán puede usar los PM del *fetch* para impulsar sus propios conjuros.

Expansión Mental: Cuando un shamán despierta su *fetch* se beneficia de la INT de éste, que es de 3D6. Es una especie de extensión de la propia INT del shamán y se puede utilizar para recordar conjuros, aunque esto no afecta a sus poderes de razonamiento ni a su inteligencia natural.

Hacerse Incorpóreo: En ocasiones, parte del espíritu de un shamán abandona su cuerpo y vaga profundamente por el plano espiritual. Durante ese tiempo el *fetch* del shamán se encarga de vigilar su cuerpo inerte. El *fetch* solo puede manifestarse si el shamán se halla en estado incorpóreo, y cuando aparece en el plano mundano suele hacerlo tomando la forma de un animal con el que el shamán se sienta identificado. Dicha manifestación traslúcida no se puede Disipar, Disolver o Neutralizar.

Para hacerse incorpóreo, un shamán deberá gastar un mínimo de 5 PM durante un Ritual de Ceremonia que requiere una hora entera para completarse. Sus posibilidades de éxito son las mismas que las del citado Ritual de Ceremonia. Si consiguiera su propósito, parte del espíritu del shamán abandonaría su cuerpo y entraría en el plano espiritual durante una hora. Cada PM adicional gastado por el shamán durante la Ceremonia le permitiría a éste viajar por el plano espiritual durante una hora más. Esto no es un conjuro mágico, sino más bien una habilidad mágica: el proceso de hacerse incorpóreo no se puede Disipar.

Cuando un shamán se hace incorpóreo, su *fetch* toma forma en el plano mundano y protege el cuerpo del shamán hasta que su espíritu regresa. El *fetch* puede lanzar cualquier conjuro que el shamán tenga a su disposición, pero no puede mover o activar el cuerpo del shamán. Se halla en continua *Comunicación Mental* con el espíritu del shamán que viaja por el plano espiritual. Mientras se halla incorpóreo, el shamán no puede usar los PM de su *fetch* para defenderse de ataques mágicos, pero si para impulsar sus conjuros.

Si el shamán incorpóreo quisiera interactuar con criaturas del plano mundano, cosa que los shamanes hacen a menudo cuando quieren entrar en combate espiritual con alguien en los típicos enfrentamientos que suceden en *RuneQuest*, primero deberá usar el conjuro espiritual de *Visibilidad*.

Cómo Sacrificar más PER: Cuando un shamán recibe más PER, puede sacrificarla de nuevo a su *fetch*, lo cual incrementa la PER original de éste último. Dicha PER regenera PM de forma independiente a la PER del shamán, pero a la misma tasa.

Vista Mágica: Con esta habilidad, un shamán puede detectar el aura de las cosas vivas como si usara el conjuro espiritual del mismo nombre. Para utilizar esta habilidad no necesita gastar PM, solamente concentrarse.

Exorcismos: Por medio del uso de su Vista Mágica, un shamán puede darse cuenta de si una persona está poseída por un espíritu. En tal caso, bien usando el espíritu apropiado (espíritus de la curación contra espíritus de la enfermedad, etc.), bien haciéndose incorpóreo él mismo, obliga al espíritu poseedor a entrar en combate espiritual. Si dicho espíritu pierde el combate, queda expulsado del cuerpo que ocupaba, y éste queda libre.

Espíritus Capturados

Un espíritu queda automáticamente capturado cuando un shamán le derrota en combate espiritual reduciendo

do a cero sus PM, y cuando dicho shamán, además de tener un *fetich* con suficientes PM como para mantener controlado al espíritu, le ordena a dicho *fetich* que lo capture. No necesita usar conjuros de control sobre el espíritu. Tales espíritus permanecen pacíficamente capturados hasta que son liberados, o hasta que el *fetich* deja de tener suficientes PM como para mantenerlos cautivos. Un espíritu capturado podrá realizar la función que le es inherente, después de lo cual será libre de irse; el shamán solamente podrá utilizar a sus espíritus de un modo adecuado a cada uno. Así, p.ej., un espíritu de conjuro enseñará o lanzará su conjuro, pero nunca atacará a alguien con el fin de poseerle.

Cómo Abandonar a un Shamán

Un shamán no puede obligar a un estudiante a que se esfuerce más, y ni siquiera a que continúe por el camino de la magia espiritual. Muchas veces, será el propio shamán el que considere que un alumno en particular no es merecedor de seguir siendo entrenado.

Normalmente, la separación entre maestro y estudiante es amistosa. Bien uno u otro deciden que la relación entre ambos debe concluir y, si no hay rencores o malicia alguna detrás de tal decisión, el shamán le desea a su alumno buena suerte y le indica que será bien recibido en caso de que quiera volver.

En ocasiones, el shamán y su estudiante se separan como enemigos enconados, normalmente porque éste último cometió un grave crimen contra la tribu o contra su maestro. La ira de un shamán puede llegar a ser terrible, llenando la vida del pobre bellaco que le ofendió de espíritus ululantes, espectros, dolores y combates espirituales.

Más Detalles Acerca del Foco

Los focos pueden tener los más variados orígenes, y dependen más de las costumbres de cada sitio en concreto que de una regla de juego. Puede que sea necesario que sean robados, comprados o contruidos por el propio usuario, o quizá requieran una fabricación especial. Quizá las runas que actúan como foco se puedan inscribir en el propio objeto que será el blanco del conjuro. Así, el foco para un conjuro de *Cuchilla Afilada*, p.ej., se suele grabar a menudo sobre la espada que será su beneficiaria normal. Para lanzar el conjuro sobre otro arma solo será necesario agarrar el pomo de la espada que actúa de foco con una mano, y tocar con la otra el arma blanco del conjuro mientras se recita éste.

Trozos de tela, piezas de equipo, joyas, y muchas otras cosas pueden llevar inscritas las runas del foco. Gargantillas, brazaletes y medallones son focos comunes, y los anillos son especialmente útiles en el caso de los conjuros con alcance de toque.

Finalmente, los tatuajes y las cicatrices rituales pueden emplearse como focos permanentes, y son realmente el único modo de que un foco no pueda ser separado de su usuario. Claro que si alguien tiene verdadera intención de desarmar al aventurero en cuestión de sus focos mágicos, quizá no tenga inconveniente en amputarle el miembro tan cuidadosamente decorado o en arrancarle el trozo de piel tatuado.

Sólomente un shamán puede preparar convenientemente el foco que se usará con determinado conjuro. Un aventurero no puede simplemente usar un foco perteneciente a otra persona, aunque dicho foco sirva para lanzar el mismo conjuro que él conoce. El shamán debe trabajar el objeto de un modo mágico para adaptar el conjuro aprendido al foco en cuestión. Esto quiere decir

que si Cormac se encuentra con una espada que posea un foco para el conjuro *Cuchilla Afilada* inscrito en el pomo, no podrá usar dicho foco hasta que se éste se halla adaptado a él. Para adaptar a uno mismo un foco de un conjuro ya conocido, se requiere la intervención de un shamán que cobrará la 1/3 parte del precio total de aprendizaje del conjuro, a pesar de que no tendrá que suministrar ni el objeto-foco, ni el conjuro en sí. El shamán bendicirá el foco y enviará durante toda la noche a meditar al aventurero a algún lugar apropiado. Después de una noche tranquila, el foco se habrá adaptado a su nuevo usuario.

Los focos pueden reutilizarse. Es decir, si Cormac no pudo aprender el conjuro que él quería, siempre podrá volver más adelante, pagar solamente 2/3 partes del precio inicial, e intentarlo otra vez. La 1/3 parte que ya no tiene que pagar es el precio de adaptación del foco, el cual aún funciona. Este precio de la 1/3 parte del total es el que hay que pagar pues para adaptar cualquier foco, ya sea éste robado, capturado, o hecho por uno mismo. Es posible poseer varios focos que sirvan para lanzar un mismo conjuro. En tal caso, todos ellos deben ser retirados para evitar que el personaje en cuestión pueda lanzar el conjuro.

Tabla de Nuevos Conjuros Espirituales

Conjuro	Valor
Cola	variable
Comunicación Mental	variable
Coordinación	variable
Detectar Enemigos	1 punto
Detectar Magia	1 punto
Enlentece	variable
Extinguir	variable
Flecha Ignea	2 puntos
Glamour	variable
Inflamar	1 punto
Mellar Armas	variable
Movilidad	variable
Pantalla Espiritual	variable
Pared de Luz	4 puntos
Pared Oscura	2 puntos
Proyectil Múltiple	variable
Resistencia	variable
Rielar	variable
Silencio	variable
Vigor	variable
Visibilidad	2 puntos
Vista Lejana	variable
Vista Mágica	3 puntos

Nuevos Conjuros de Magia Espiritual

La siguiente lista enumera 23 nuevos conjuros de magia espiritual y sus efectos. El formato de las descripciones es igual al empleado en *RQB*.

Cola

Variable
Toque, Temporal, Pasivo

Por cada punto de este conjuro, su usuario obtiene el equivalente a un cuadrado de cola de unos 10 cm. de lado, a distribuir en cualquier forma y manera que él estime conveniente. La FUE de la cola es igual a los PM usados al lanzar el conjuro multiplicados por 10. La cola puede despegarse si un personaje vence la FUE de ésta con la suya propia en la tabla de resistencia; si lo consigue, el conjuro se rompe y las superficies pegadas dejan de ser pegajosas. La cola nunca se pegará a ningún tejido vivo (incluidos materiales vegetales aún con vida).

Comunicación Mental

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro permite la comunicación mental entre dos o varias personas, en una suerte de telepatía. Cada pto. de conjuro permite que una persona más entre en contacto con el mago. El conjuro solamente transmite los pensamientos que el usuario del conjuro quiere comunicar; dichos pensamientos deben susurrarse para que puedan ser transmitidos, y los oyentes los escucharán dentro de sus mentes en el idioma utilizado. No pueden transmitirse conocimientos mágicos ni PM. La comunicación mental no crea un lazo abierto entre todos los comunicantes en contacto con el mago. Si A lanza el conjuro sobre B y C, entonces B y C no se hallan en contacto entre sí.

Coordinación

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro incrementa la DES de su blanco, el cual debe poseer tal característica para que el conjuro funcione. Cada punto del conjuro incrementa la DES en un punto, y por lo tanto también afecta a las habilidades, a las tiradas de DES, y al MR-DES. Aunque no hay límite alguno para el apilamiento de este conjuro, la DES de una criatura no puede aumentarse hasta más del doble de su valor actual.

Detectar Enemigos

1 punto

A distancia, Temporal, Activo

El shamán deberá tener algún tipo de amuleto (una varita de sauce, una brújula, un pedazo de marmol atado con una cuerda, etc.) que pueda guiarle hasta los posibles enemigos. El amuleto le guiará primero hacia la persona más cercana dentro de un radio de 100 m. que pretenda hacerle daño intencionadamente. El lanzador del conjuro no necesita vencer los puntos mágicos de su blanco con los suyos propios para localizarle. Si el conjuro continúa siendo efectivo, después el amuleto guiará al shamán hasta el siguiente enemigo más cercano, luego hasta el tercero, y así sucesivamente a lo largo de la duración del conjuro. Esta detección queda obstaculizada por uno o más metros de sustancia densa del tipo de la piedra, el metal, o la tierra.

Detectar Magia

1 punto

A distancia, Temporal, Activo

De un modo similar a lo que sucede en el conjuro anterior, el amuleto guía al shamán hasta el objeto encantado, o que tiene algún conjuro sobre él, más próximo.

No le guiará hacia objetos mágicos que estén en contacto con el propio shamán. Tampoco detecta espíritus.

El amuleto busca objetos mágicos que no regeneren sus propios puntos mágicos (incluidos muertos vivientes), que pueden lanzar conjuros, o que tienen conjuros sobre sí. El conjuro logra penetrar hasta un metro de roca, metales, tierra, etc.

Enlentece

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro enlentece a su blanco a la tasa de 1 m./MR por cada punto de conjuro. Puede reducir a cero la tasa de movimiento de una criatura. Dicha criatura perderá PF debido a sus esfuerzos de manera normal.

Una criatura cuya tasa de movimiento se reduzca a cero aún podrá moverse aumentando ésta como si corriera, aunque si un conjuro de este tipo es lo bastante poderoso, podrá inmovilizar incluso a alguien que corra. Esta táctica aumenta también la fatiga de la víctima a la hora de recorrer distancias, y terminará por agotarla.

Extinguir

Variable

A distancia, Instantáneo

Este conjuro apaga fuegos y llamas, y enfría los materiales calientes hasta la temperatura ambiente. Un punto de Extinguir apagará una vela, una antorcha, o una linterna; dos puntos apagarán un pequeño fuego de campamento; tres puntos eliminarán una hoguera, etc.

Flacha Ignea

2 puntos

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro crea un proyectil de fuego que hace 3D6 ptos. de daño al impactar. Las flechas igneas no pueden empalar. El conjuro debe lanzarse sobre una flecha, dardo o simple piedra, todos ellos normales, que acto seguido estallan en llamas y se van consumiendo mientras viajan por el aire. La armadura ayuda a proteger a un blanco contra este daño. Las flechas igneas pueden prender materiales inflamables, lo cual no puede evitarse usando la tabla de resistencia (PM contra PM) como ocurre con el conjuro de *Inflamar*, porque no se trata de un efecto mágico, sino de simple fuego que prende físicamente un material con el que contacta. Este conjuro es incompatible con los de *Dardo Veloz* y *Proyectil Múltiple*.

Glamour

Variable

Toque, Temporal, Pasivo

Cada punto de conjuro añade dos ptos. de ASP al blanco mientras dura éste. El blanco debe poseer ASP para que pueda resultar afectado. Su apariencia no cambia, pero su belleza aumenta de tal manera que muchas veces el observador ya no recuerda el parecido con la persona que conocía previamente. Los personajes serán reconocidos como ellos mismos en tanto su ASP aumente en una cantidad inferior a la mitad de su valor previo. Ejemplo: A Fredrik el Feo, de ASP 4, ya no se le podrá reconocer si su ASP aumenta 2 ptos. (con un Glamour-1), pero Arleen la Despanpanante, de ASP 15, será todavía reconocible después de añadirse tres ptos. de conjuro.

Inflamar

1 punto

A distancia, Instantáneo

Este conjuro prenderá cualquier objeto normalmente inflamable. Con él se crea un fuego pequeño (ver el capítulo de "El Mundo" de RQb). Así, el conjuro será capaz de encender una antorcha, y hacer arder una casa o una mochila. La piel humana no puede arder con este conjuro, pero si los cabellos o las pieles espesas de ciertos animales, aunque para ello habrá que superar los PM del blanco en la tabla de resistencia.

Mellar Armas

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

A pesar de su nombre, que parece incluir solamente a las armas de filo, este conjuro reducirá el daño realizado por cualquier arma cuerpo a cuerpo o arrojada, cortante o contundente. Para que funcione debe ser lanzado sobre el arma en cuestión, y reducirá en 1 pto. el daño realizado por ésta por cada pto. de conjuro. Si se lanza sobre el mismo arma otro conjuro de *Mellar Armas*, ésta solamente se verá afectada por el más potente de los dos. El conjuro funciona también en armas encantadas para contener espíritus, etc. El conjuro no funciona con las armas naturales.

Movilidad

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Cada pto. de conjuro añade un metro a la tasa de movimiento por momento de reacción del blanco, durante el tiempo que permanezca activo. Un aventurero que se halle bajo sus efectos pierde un pto. de fatiga adicional por cada 3 ptos. de conjuro o fracción.

Pantalla Espiritual

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro actúa como una armadura mágica que protege al blanco de los ataques de espíritus. Cada pto. de conjuro añade dos puntos a la defensa del blanco contra todo tipo de combates espirituales. Realmente no altera la característica que está siendo atacada, simplemente la refuerza contra los ataques de los espíritus. Debe utilizarse el valor habitual de la característica o atributo para todo lo que no sea un combate espiritual. De este modo, el blanco se hallará protegido mientras dure el conjuro.

Pared de Luz

4 puntos

A distancia, Temporal, Pasivo (Activo si se mueve la pared)

Este conjuro crea una pared de luz de 10 m² de superficie y de 10 cm. de espesor. La pared presenta un fuerte brillo por uno de sus lados, el cual es visualmente impenetrable, mientras que por el otro lado se puede ver a su través. Más aún, el brillo de la pared ilumina 10 m. en otras direcciones como si fuera un conjuro de Luz. El mago puede mover la pared de luz a una velocidad de 1 m./MR y le puede dar una forma cualquiera, siempre que esté formada por una sola pieza y tenga 10 cm. de profundidad.

Pared Oscura

2 puntos

A distancia, Temporal, Pasivo (Activo si se mueve la pared)

Este conjuro crea una pared de oscuridad de 10m² de superficie y de 10 cm. de espesor. La pared puede moverse a una velocidad de 1 m./MR. Las fuentes emisoras de luz son invisibles a través de la pared, y ningún ser puede utilizar sus órganos visuales para ver más allá de la misma. La pared no puede afectar a otro tipo de sentidos, como el oído o el sentido oscuro de los trolls. La pared oscura puede recibir cualquier forma deseada, siempre que conserve un área constante y una profundidad de 10 cm.

Proyectil Múltiple

Variable

Toque, Temporal, Pasivo

Cada punto de conjuro que se lance sobre una flecha, piedra, cuchillo, javalina, hacha, saeta o cualquier otro tipo de arma arrojada, crea un proyectil mágico en el momento en que se lanza el original. Este proyectil mágico causa el mismo daño que el auténtico. Cada uno de los ataques de los proyectiles se determina por separado. La primera tirada será la del proyectil original, que es el único que puede empalar, aunque los mágicos sí pueden hacer daño crítico. Este conjuro es incompatible con *Dardo Veloz*.

Las armas arrojadas de mayor tamaño precisan de un gasto de varios puntos mágicos por cada proyectil que se desee crear. Aproximadamente, se necesita un punto de conjuro por cada 2D6 puntos de daño que cause el arma, o fracción.

La condición temporal de este conjuro significa que se puede lanzar sobre un proyectil, y tendrá efecto sólo si dicho proyectil se utiliza durante la duración normal del conjuro.

Resistencia

Variable

Toque, Instantáneo

Este conjuro incrementa la resistencia física del blanco. Cada punto de conjuro le proporciona 5 ptos. de fatiga, hasta su máximo posible (antes de restar ptos. por razón de la CAR). El conjuro de *Resistencia* no tiene efecto alguno sobre las criaturas que no sufren pérdida de fatiga.

Rielar

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro provoca que la imagen del blanco tiemble y se distorsione, lo cual hace que sea más difícil de golpear. Cada punto sustrae 5 percentiles de las posibilidades de ataque de cualquier enemigo que intente dañarle.

Silencio

Variable

Toque, Temporal, Pasivo

Cada pto. de este conjuro añadirá 15 percentiles a la habilidad de Deslizarse en Silencio de una persona que intente pasar desapercibida; el conjuro apagará los pequeños ruidos accidentales que se produzcan (el roce de

la ropa, el ruido de pasos, etc.). No apagará el ruido de alguien que esté canturreando un conjuro, que esté dando órdenes, que pise de manera estrepitosa unas cuantas hojas secas, que tire al suelo un vaso de cristal, o que haga cualquier tipo de ruido por el estilo, fruto de una pifia en la tirada de Deslizarse en Silencio.

Vigor

Variable

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro añade 2 ptos. a la CON del blanco. Para que hacer efecto, el blanco debe poseer la característica CON. Los ptos. añadidos causarán un incremento en los PG mientras dure el conjuro. Probablemente habrá que cambiar también la configuración de los puntos de golpe por localizaciones. Aunque no hay un límite de apilamiento para este conjuro, la CON no puede aumentarse más allá del doble de su valor normal.

Visibilidad

2 puntos

Sobre el Propio Mago, Temporal, Pasivo

Este conjuro especial transporta a una criatura incorpórea desde el plano espiritual al plano mundano, dándole una forma traslúcida. El aspecto de esta criatura será el mismo que tenía en vida (si es que alguna vez vivió). El conjuro solamente puede lanzarse sobre criaturas que habiten el plano espiritual. Una criatura a la que afecte este conjuro, podrá lanzar otros mientras se halle en el plano mundano e interaccionar sin problemas con sus habitantes, así como también podrá ser afectada por la magia que se le lance. Las armas normales no afectarán a tales criaturas, independientemente de la magia protectora que pudieran tener en efecto sobre sí. Algunas criaturas del Otro Mundo poseen la capacidad innata de hacerse visible en el plano mundano sin necesidad de usar conjuro alguno.

No se halla sujeto a las reglas habituales de Disipar, Disolver o Neutralizar. Para expulsar del plano mundano a una criatura del Otro Mundo, el mago deberá Disipar, Disolver o Neutralizar un número de PM igual al número de PM que tenga en esos momentos la criatura.

Vista Lejana

Variable

A distancia, Temporal, Pasivo

Cada pto. de este conjuro hace que su receptor perciba la distancia que le separa del resto del Universo reducida a la mitad. El efecto incluye la ampliación del campo de visión como si se estuviera usando un teleobjetivo. Si se especifica un blanco en concreto, entonces el conjuro amplía solamente dicho blanco, y la capacidad de "Buscar" del observador aumenta en 5 percentiles por cada PM usado para impulsar el conjuro.

Vista Mágica

3 puntos

A distancia, Temporal, Pasivo

Este conjuro le permite al blanco distinguir el aura de PER de los seres vivos y calibrar su potencia aproximada, aunque no le permite acceder al plano espiritual. Los shamanes poseen esta capacidad de forma natural y no necesitan gastar PM para utilizarla.

El aura de todas las criaturas dentro del radio de alcance del conjuro brillará de modo evidente a los ojos del usuario del mismo. Si las criaturas dentro de ese radio son muy numerosas, será difícil distinguir la PER de cada una. Los muertos vivientes no arrojan aura alguna al no tener PER. Las distintas PER de los objetos encantados serán visibles también gracias a este conjuro, pero no los PM correspondientes a conjuros.

El Master deberá indicar al jugador si la PER de las criaturas que está contemplando es muy inferior (más de 5 ptos.) a la suya, o muy superior, o más o menos semejante (no más de 5 ptos. arriba o abajo). En el caso de que el jugador sea un shamán, en estos cálculos se incluirá la PER del *fetch*. Un aventurero puede utilizar este conjuro para lanzar conjuros y para golpear a enemigos que se oculten en la oscuridad, siempre que estos posean PER; pero el conjuro no le ayudará a detener los golpes procedentes de estos enemigos visibles sólo a través de su aura.

Cualquier superficie opaca, como una manta de lana espesa, una pared de madera, etc., bloqueará la *Vista Mágica*.





Magia Divina

Fundamentos de la Magia Divina

En los mundos mágicos, los dioses y sus manifestaciones son reales. La presencia de numerosas (y a menudo opuestas) deidades hace posible que el aventurero crea en varias al mismo tiempo, si lo desea, y puede honrarlas mediante la simple adoración. En las regiones donde se adora a los dioses, se supone que todo adulto es o pretende ser iniciado de una o más religiones.

Los dioses no son omnipotentes ni omniscientes. Un sólo dios en el Universo podría muy bien serlo, pero la presencia de varios dioses indica que el poder de cada dios está restringido, de algún modo. En *RuneQuest*, están limitados por sus propias capacidades y, aún más por su reclusión en los reinos más allá del Tiempo. Por todo ello, han perdido la mayor parte de su capacidad de creación o de actuación independiente, y son esencialmente incapaces de realizar nada nuevo.

Para rendirle culto a un dios sin más, un aventurero tiene que asistir a una serie de ceremonias y rezar.

A este tipo de fieles se les considera miembros laicos, y no pertenecen a la estructura interna del culto. Los miembros laicos desconocen los secretos de la religión, se hallan excluidos de ciertas ceremonias de culto, y no reciben beneficios mágicos especiales por parte de su dios. No son más que fieles casuales cuya religión principal es otra, o bien son aún niños; entre ellos incluimos a cualquiera que planea convertirse en un iniciado.

Los miembros que forman parte de la estructura interna de una religión son los iniciados, los sacerdotes y los sumos sacerdotes. Este último título es eminentemente administrativo. En las regiones en que se adora a los dioses, todos los adultos responsables y respetables son iniciados de algún culto.

Los aspectos más atractivos de una religión tienen que ver con la relación que la propia deidad establece con sus iniciados y sacerdotes, la cual se centra en los beneficios de la intervención divina (usada frecuentemente para conseguir resurrecciones) y de la revelación.

Los requisitos necesarios para convertirse en un iniciado, y los deberes, restricciones y beneficios que de tal rango se derivan, se cubrieron ya en su mayoría en *RQb*. Sólomente hay dos pequeñas variaciones que deben comentarse. En primer lugar, cada dios valora en *RQA* no ya cinco habilidades importantes cualesquiera, tal y como se hacía en *RQb*, sino cuatro más una habilidad fija que es el Ritual de Ceremonia.

Y en segundo lugar, en *RQA* se dividen los conjuros divinos en dos tipos distintos: comunes y especiales. La magia divina común son aquellos conjuros de que todos los cultos disponen; la magia divina especial son conjuros específicos de cada dios, que no se hallan disponibles en todos los cultos. Por tanto, cuando más adelante hablemos de las distintas religiones genéricas solamente se indicarán los conjuros especiales de que disponen los iniciados de cada dios, ya que se sobreentiende que éstos tienen acceso a toda la magia divina común, independientemente de a qué dios adoren.

Revelación

La Revelación se lleva a cabo a través de un conjuro de idéntico nombre cuyas características específicas se detallan cuando se procede a su descripción, en la segunda parte de este capítulo. Para que los fieles lo usen de la forma adecuada, es necesario conocer ciertos aspectos básicos de la magia divina.

La Revelación se usa para acceder a cierta información conocida por el dios al que se rinde culto. Pero dicho dios es incapaz de revelar algo que desconoce, por lo que muchas veces el problema estriba en delimitar exactamente qué es lo que sabe un dios en concreto. En primer lugar, un dios conocerá los acontecimientos en los que se ha visto involucrado, las cosas que le ocurrieron durante su juventud antes de que se convirtiera en una deidad.

En segundo lugar, los sacerdotes e iniciados no son más que extensiones del dios, y le pueden comunicar muchas cosas a través de la oración. Así pues, un dios sabrá lo que les ha pasado a sus sacerdotes y, en menor grado, a sus iniciados. Sabrá si están vivos o muertos y qué fue lo que les mató. Los dioses no saben lo que un iniciado o un sacerdote puede estar pensando en un momento dado, y tampoco pueden deducir cuales son sus motivaciones. Un dios solamente conoce hechos; no puede invadir la mente de nadie, aunque sí sabrá cuando uno de sus fieles ha perdido la fe. Los conocimientos que una deidad posee acerca de sus sacerdotes e iniciados le son revelados por éstos a través de la oración.

En tercer lugar, los dioses tienen una información general acerca de los acontecimientos ocurridos dentro del área de influencia que controlan. Así el dios del aire tendrá noticias sobre todo aquello que haya ocurrido en el aire, y el dios de la tierra tendrá una idea aproximada de lo que ha sucedido sobre la tierra.

Hay muchas cosas que un dios desconoce y que no

puede averiguar. Sobre todo, un dios desconocerá totalmente los acontecimientos que hayan sucedido en el área de influencia de otra deidad, o que les hayan ocurrido a los fieles de dicha deidad, y desconocerá sobre todo aquellas cosas que se hayan llevado a cabo en terrenos sagrados extraños (es decir, pertenecientes a otros dioses). Cuando se aprisiona a un fiel dentro de un templo extraño, se le cortan momentáneamente los lazos con su dios; éste sabrá hacia donde se dirige su iniciado, pero no donde se encuentra exactamente.

La Intervención Divina

La Intervención Divina tiene el mismo tipo de limitaciones que tenía la Revelación. Un dios no puede hacer algo que no le resulte "natural". El dios del aire no puede hacer que la tierra tiemble, el dios de los infiernos no puede provocar tormentas, etc. Sólomente una deidad terrestre puede abrir agujeros en la tierra, y sólomente un dios del fuego puede hacer subir o bajar las temperaturas (aunque el dios del viento podría hacer que se levantara una brisa fría y el dios de las aguas podría sofocar el calor con un chorro de agua helada).

A diferencia de la Revelación, la intervención divina sí puede funcionar en una fortaleza enemiga, ya que las posibilidades de éxito de sacerdotes e iniciados proceden de sí mismos, y pagan por éste con su propia PER. Un esfuerzo de este tipo podría muy bien costarle la vida al fiel en cuestión. Con la intervención divina no puede transportarse a un individuo al interior de una fortaleza enemiga (en donde el poder del dios adversario es mayor), pero sí se puede emplear para escapar de ella. En general, cuando se usa una intervención divina para escapar de algún lugar, la petición puede incluir a unas 10 personas de TAM normal con una cantidad de equipo limitada. Se ha llegado a inventar una especie de collar de esclavo que evita que un fiel invoque el poder de su dios, y ciertos cultos han desarrollado rituales que pueden cortar permanentemente el vínculo entre un dios y sus fieles.

La intervención divina puede usarse para incrementar en un pto. determinada característica, pero dicha característica no puede aumentarse por encima de los límites ya citados en las reglas correspondientes.

La intervención divina se usa a menudo para intentar resucitar a un aventurero muerto, y aunque es posible que funcione con un solo individuo, no se puede utilizar para devolver la vida a un grupo completo. Un aventurero no puede emplear la intervención divina para resucitarse a sí mismo en un futuro, ya que los dioses no tienen control alguno sobre el tiempo, siendo un concepto extraño para ellos; son incapaces de transportar a alguien hacia el pasado o hacia el futuro.

La intervención divina no puede emplearse contra fieles de la misma deidad, ya que un dios nunca actúa contra sí mismo. Tampoco un dios podrá crear un conjuro simplemente porque a uno de sus fieles más inteligentes se le ocurrió pensar en él. Los patrones de actuación de los dioses son fijos, y sólomente se pueden modificar a través de búsquedas heroicas (misiones fantásticas que justifiquen tales cambios, a través de importantes logros). En el mejor de los casos, un conjuro nuevo de este tipo formaría parte de la magia espiritual de la religión concreta sólomente mientras su diseñador continuara siendo un héroe de la misma, y su conocimiento se iría perdiendo progresivamente tras su muerte.

Rara vez los dioses se aprestan a ayudar a los infieles. Es posible que un iniciado o sacerdote tenga una serie de seguidores o amigos que no sean fieles de la misma deidad, en cuyo caso podrá ayudarlos a través de intervenciones divinas. Pero uno de dichos seguidores o

amigos no podrá invocar al dios del iniciado o sacerdote para ayudarle a él.

Procedimiento Para Llevar a Cabo la Intervención Divina

El jugador deberá declarar de forma precisa que es lo que su personaje quiere conseguir exactamente por medio de la intervención divina, y luego procederá a lanzar 1D100. Si la tirada es superior a la PER del aventurero, su deseo no se cumple, y no ocurre nada más. Si la tirada es igual o inferior a la PER del aventurero, su dios atiende a su petición intercediendo por él. En tal caso el aventurero pierde un número de ptos. de PER igual al resultado de la tirada de un modo permanente. Si el aventurero pierde toda su PER y se queda en cero (porque su tirada ha sido igual a su PER actual), entonces su deseo se cumple y su alma ocupa el lugar a ella destinada en el plano de existencia de su dios; el aventurero muere.

Sacerdotes

Los sacerdotes guían a sus respectivas congregaciones. Se pasan la mayor parte del tiempo llevando a cabo los deberes para con su dios, su templo y sus fieles.

Requisitos Para Convertirse en Sacerdote

Una persona que quiera convertirse en sacerdote deberá ser un iniciado de buena reputación entre los sacerdotes que dirijan el templo correspondiente, y nunca debe haber sido un shamán o un hechicero (aunque hay ciertas excepciones a esto en determinados cultos. Ver *Dioses de Gloranthia*). Debe poseer al menos 10 ptos. en conjuros de magia divina, tener al menos un 50% en cada una de las 4 habilidades importantes de la religión, y poseer un mínimo de 50 percentiles entre todas las habilidades de magia ritual.

El candidato deberá pasar una serie de pruebas. Además deberá existir una vacante en el templo, cosa que el Master tendrá que determinar. Será necesario que el candidato haga una recopilación de las acciones que llevó a cabo en beneficio de su deidad, presentando recibos de las donaciones efectuadas, tanto en bienes como en dinero. El aspirante también deberá pasar el Test de Santidad (una tirada de 1D100 igual o inferior a la PER x3 del aventurero).

Si se cumplen todos los requisitos, entonces se acepta al candidato como sacerdote. Si no, éste tendrá que esperar un año entero antes de intentarlo de nuevo, a menos que la propia religión requiera una espera más larga.

Deberes y Restricciones

Como los sacerdotes viven para servir a su templo y a su dios, deben donar a la congregación el 90% de sus ganancias personales. De modo similar, deben emplear el 90% de su tiempo en el templo, u ocupándose de los problemas del mismo. Un sacerdote tiene 10 días de vacaciones de cada 100.

El tiempo empleado en el servicio a su dios, al templo y a su congregación, limita al sacerdote a la hora de aumentar sus habilidades. Ningún sacerdote, a excepción de aquellos que sirvan a dioses guerreros, podrá aumentar sus habilidades de manipulación (**Excepción:** *Tocar Instrumento*), de agilidad, de sigilo, o de armas por encima de su DES x3.

Los sacerdotes deben trabajar siempre para su dios, luchando por mantener los principios inherentes al culto, especialmente durante las épocas adversas.

Beneficios

Si sacrifica PER, emplea el tiempo necesario para aprender un conjuro, y se halla en un templo capaz de suministrarlo, el sacerdote puede obtener magia divina directamente de su dios. No necesita el visto bueno o la supervisión de otros sacerdotes.

El sacerdote obtiene magia divina reutilizable, y no de un solo uso como los iniciados. Cada vez que usa un conjuro no debe gastar ya PER para recuperarlo, sino rezar una serie de días en el templo igual al número de pto. de magia divina a recuperar.

Un sacerdote retiene también el derecho a pedir la intervención divina, que obtuvo al convertirse en iniciado.

El sacerdote es la persona encargada de dirigir las ceremonias de culto de su congregación. Por ello, recibe automáticamente un incremento en PER de 1 pto. al año. Cada año gana también gratuitamente 1 pto. de la magia espiritual correspondiente a su religión.

El templo continua enseñándole magia a sus sacerdotes. Cada año estos reciben 3 percentiles en Ceremonia, y 2 en Encantamiento e Invocación. También reciben otro tipo de habilidades que se enumeran en la descripción de la profesión de Sacerdote de la cultura correspondiente, la cual se halla en el capítulo de Creación de Personajes de RQA.

Su posición le granjea el apoyo de la comunidad, así como un gran "status" social.

Cómo Abandonar el Sacerdocio

El abandono voluntario del sacerdocio implica la devolución al templo y/o a la deidad de toda la autoridad mantenida hasta entonces. A partir de ese momento, el ex-sacerdote volverá a ser un iniciado de buena reputación.

El abandono involuntario del sacerdocio se produce cuando el sacerdote rompe las leyes de la religión, o cuando pierde a su congregación.

Si un sacerdote rompe las leyes de la religión comete un sacrilegio. El dios siempre sabrá cuando esto ocurre, y le retirará su favor al sacerdote en un plazo no superior a una semana, preferiblemente en el momento más embarazoso o más peligroso posible. Un sacerdote sacrilego no solo es expulsado del sacerdocio, sino que también es expulsado de la religión, por lo que ni siquiera permanece como iniciado.

Un sacerdote puede perder a su congregación de varias maneras. Los fieles pueden convertirse a otra religión, rehusar asistir a las ceremonias en los días sagrados, o haber sido capturados o destruidos. El sacerdote puede no haber celebrado la ceremonia durante un día sagrado, bien voluntariamente, bien por que se lo hayan impedido. En cualquiera de estos casos, el sacerdote pierde su *status* hasta que no vuelve a llevar a cabo una ceremonia completa en uno de los días sagrados de la

religión. Hasta ese momento pierde toda su magia divina reutilizable (sus conjuros pasan a ser de un solo uso), y se le considera como un iniciado a todos los efectos.

Normalmente es imposible ser sacerdote de más de un dios al mismo tiempo, ya que dicha responsabilidad requiere gastar un 90% del tiempo propio para cada uno de dichos dioses.

Otros Cargos Jerárquicos

Sumo Sacerdote: Un sumo sacerdote dirige un gran templo. Normalmente tiene a sus órdenes a muchas personas, incluidos otros sacerdotes. Este es un cargo de más relevancia que el de simple sacerdote, y conlleva tener muchos sirvientes, vestir ropajes más lujosos y disfrutar de los más selectos manjares. Pero por lo demás, un sumo sacerdote tiene las mismas atribuciones que cualquier otro sacerdote. El puesto es administrativo y honorario, y no confiere poderes mágicos adicionales.

Obispos y Arzobispos: Algunas religiones organizadas tienen cargos de más entidad que el de sumo sacerdote, como los de obispo y arzobispo. Estos cargos son también de tipo administrativo y social, y aunque pueden llevar inherentes grandes beneficios de tipo material, no confieren automáticamente ningún poder especial, mágico o de otro tipo.

Los Templos

Un templo es un lugar sagrado, dedicado a una deidad y protegido por ella. Es una mezcla entre el plano divino, en donde habitan los dioses, y el plano mundano, donde habitan los hombres.

La presencia de un templo hace posible que los sacerdotes e iniciados aprendan conjuros, proporcione una serie de defensas mágicas, y transmita las oraciones de los mortales hasta su dios, así como los mensajes divinos a los sacerdotes.

Funciones de los Templos

Culto: En los templos es donde se reúnen periódicamente las congregaciones de fieles para rendir culto a un dios, a un espíritu, o a un poder determinado. Un sacerdote u otra persona sagrada perteneciente a la religión es la que dirige las ceremonias. Los objetos sagrados utilizados durante el culto se guardan normalmente en el propio local.

Aprendizaje y Recuperación de Magia: En los templos se puede aprender y recuperar la magia de la religión. En ellos se puede adquirir la magia divina especial y la magia espiritual perteneciente a la entidad adorada. Los sacerdotes que han utilizado ya sus conjuros divinos pueden recuperarlos también en estos lugares. Aunque todos los templos permiten el aprendizaje de algunos conjuros, los conjuros a los que se puede tener acceso dependen del tamaño del templo en cuestión tal y como se relata más adelante.

Defensas de los Templos: La deidad a la que se rinde culto, suele defender sus territorios. Así, un templo se puede defender a sí mismo por medio de magia aunque no estén presentes en el mismo sacerdotes o fieles.

Tamaños de los Templos

El número de iniciados y de sacerdotes es el que determina el tamaño del templo. Los sacrificios que hacen los fieles de PER y PM son los que consiguen crear los lazos de unión con la deidad, y mantener esta relación. Cuanto mayor sea el templo, mayores beneficios se pueden obtener por parte del dios.

El tamaño del templo se mide en unidades de aproximadamente 100 iniciados cada una. Los distintos tamaños se solapan entre sí; así, p.ej., el Master deberá decidir si un templo con exactamente 400 iniciados es mayor o menor.

Santuario (0-125 iniciados): Un santuario no posee por sí mismo ningún tipo de poder mágico: un iniciado no puede aprender ni recuperar en él ningún tipo de magia divina; tampoco se halla protegido por defensa mágica alguna. Un santuario no es más que un lugar tradicional de culto, en donde se llevan a cabo ceremonias de Adoración durante los días sagrados. En estos lugares no suele haber continuamente un sacerdote, y si sobre ellos se usan conjuros de Detección de magia, éstos no suelen dar resultados positivos (aunque algún objeto contenido en el santuario sí puede ser mágico y ser detectado, por supuesto).

Altar o Capilla (75-225 iniciados): Todos los pobladitos y clanes temerosos de dios poseen su altar o capilla local dedicada a algún oscuro espíritu o a cierta deidad importante. El sacerdote que se ocupa de estos lugares no se suele distinguir generalmente del resto de sus paisanos. En un altar suelen poder aprenderse y renovarse el conjuro de "Adorar a (Deidad)", y algún otro conjuro especial de la religión, que puede variar de unos altares a otros dependiendo de la zona. En el caso de dioses importantes, el conjuro especial suele ser uno de los más clásicos de la religión.

Templo Menor (150-500 iniciados): Estos templos son los que se encuentran típicamente en los pueblos grandes y en las ciudades pequeñas. Normalmente se dispone en ellos de varios sacerdotes, quizá no demasiados bien pagados, de unos cuantos sirvientes, e incluso a veces, de algún muchacho huérfano que se ocupa de los recados. Además del conjuro de "Adorar", en estos templos solamente suelen estar disponibles los conjuros mágicos especiales de la religión, tanto para aprenderlos, como para defender el templo.

Templo Mayor (400-2000 iniciados): Este es el tipo de templos que uno encuentra en las grandes ciudades, o en las ciudades pequeñas dedicadas por completo a una sola deidad importante. En estos templos suele haber hasta una docena de sacerdotes, varios iniciados residentes, y un número importante de sirvientes. En ellos uno dispone de todos los conjuros divinos, comunes y especiales, de la religión, así como de los conjuros espirituales ofrecidos por el culto.

Gran Templo (1500+ iniciados): Estos templos son los existentes en las grandes metrópolis. Dependiendo de la religión, podrá haber desde varias docenas hasta algunos cientos de sacerdotes, gran cantidad de iniciados ocupando puestos de responsabilidad, y toda una pléthora de sirvientes que entran y salen por las puertas del edificio. En un gran templo uno dispone de todos los conjuros de magia divina común, de todos los conjuros de magia divina especial de la religión, de los conjuros de magia espiritual del culto en cuestión, y de todos aquellos conjuros pertenecientes a religiones y cultos asociados que las deidades amigas quieran compartir.

Defensas de los Templos

Los templos se defienden a sí mismos con un vigor que depende de su número de fieles y de los conjuros disponibles. Cada templo contiene una porción de la conciencia del dios, la cual reside dentro del área santificada y hace funcionar sus defensas.

Como efecto colateral del culto, por cada 100 iniciados que tenga un templo, éste recibe un pto. de PER en magia defensiva que se gasta en la adquisición de conjuros divinos disponibles en el propio templo. Dichos conjuros se emplean en la defensa del recinto sagrado. La distribución típica de esta magia defensiva es de un 50% de los ptos. de conjuro en el santuario interior, un 25% en las estancias de los sacerdotes, y otro 25% en las defensas exteriores.

Los conjuros gastados de este modo se regeneran a sí mismos a la tasa de 1 pto. de conjuro al día.

Ejemplo de las Defensas de un Templo

Un templo menor del dios del sol posee 320 iniciados que se reúnen a rezar todos los domingos. Ello le da a los sacerdotes 3 ptos. de conjuros divinos para usar en su defensa. Estos eligen el conjuro de 3 ptos. "Lanza Solar", el cual será colocado en el santuario interior. Así, si alguien profana el espejo sagrado, se verá atacado por una Lanza Solar.

Por otro lado, en la capital de la provincia hay un Gran Templo dedicado al dios del sol con 2000 iniciados. Por ello, poseen 20 ptos. de magia divina para emplearlos en su defensa, y pueden seleccionar los conjuros de entre todos los disponibles del dios del sol y de los cultos asociados. De estos 20 ptos., 10 se emplean en proteger el santuario interior: los sacerdotes eligen 2 conjuros de "Lanza Solar" (6 ptos. en total) y 4 de "Guardia". Tres ptos. de "Guardia" y dos de "Santificar" protegen las habitaciones de los sacerdotes, y otros tres ptos. de "Guardia" y dos de "Localizar Enemigos" guardan el terreno exterior.

El lanzamiento de estos conjuros puede modificarse desde el punto de vista de la magia ritual, creándose condiciones de defensa. Los sacerdotes e iniciados pueden añadir defensas adicionales por su cuenta, como trampas, o conjuros propios. Sin embargo, éstas dependerán ya de los propios diseñadores, y no formarán ya parte integral de la defensa específica del templo.

La propia naturaleza de la deidad puede hacer innecesarias las defensas de altares y templos menores. La diosa de la agricultura, p.ej., tiene cientos de capillas que enseñan el conjuro *Bendecir Cosechas*; defender un altar con tal conjuro es algo que podríamos calificar de inútil en el mejor de los casos. Pero, por otra parte, saquear dichos altares no es algo que valga especialmente la pena: son tan pobres que los viajeros ni siquiera reparan en ellos.

El Sumo Sacerdote de un templo, si se encuentra dentro del recinto de éste, siempre sabe inmediatamente si sus defensas han sido perturbadas.

Las Religiones

En *RQb* se definían tres deidades para que los jugadores escogieran entre ellas el culto que seguiría su aventurero. En *RQ4* ampliamos la lista hasta formar un panteón bastante más complejo. Los personajes pueden abrazar cualquiera de estas nuevas religiones o cultos.

Las deidades siguientes y su panteón quieren servir como ejemplo y como guía; no pretenden ser una lista exhaustiva. En un determinado panteón pueden tener cabida, p.ej., una diosa de la agricultura, un dios cazador, un dios embaucador, un dios de la guerra, un dios de los infiernos, una diosa de la luna, un dios del mar, una diosa de la noche, una deidad principal, un dios del sol, una diosa de la tierra, y un dios de las tormentas.

Cada una de ellas se presenta en el formato siguiente:

Nombre de la Deidad

Rasgos principales

Habilidades importantes para la religión

Conjuros especiales de magia divina

Magia espiritual que enseña la religión

Diosa de la Agricultura

Esta diosa es la fuente de la agricultura. A menudo recibe el nombre de diosa del grano, ya que los cereales son el más importante de sus dones, y suele considerársela hija de la diosa de la tierra. Ella tiene influencia sobre las cosechas de los campos, los jardines, los animales domésticos, y otros elementos relacionados con la siembra y la cosecha.

Habilidades: Fabricación en Hierro o Madera (o en cualquier material natural), Con. Vegetal, Con. del Mundo, Buscar.

Magia Divina: Bendecir Cosechas, Regenerar Miembros.

Magia Espiritual: Curación, Rielar, Vigor, Vista Mágica.

Dios Cazador

Este es el dios que enseñó a los hombres a manejar lanzas, arcos, y trampas para capturar a sus presas. También les enseñó las oraciones necesarias para enviar las almas de los animales de vuelta a su lugar de origen, para que pudieran reencarnarse y volver a la tierra.

Habilidades: Ataque con Arma Arrojadiza, Escuchar, Inventar, Rastrear.

Magia Divina: Disparo Certero, Ordenar a (casi todas las bestias de caza de la región en concreto).

Magia Espiritual: Dardo Veloz, Enc. de Ligadura, Movilidad.

Dios Embaucador

El Embaucador es una figura mítica compleja. Puede tratarse de un diablillo estúpido, de un demonio rebelde, o del típico héroe cultural que enseñó a los humanos por vez primera el uso de la palabra y del fuego.

Habilidades: Esquivar, Habla Fluída, Ocultar, Trucos de Manos.

Magia Divina: todas las Ilusiones, Reflexión.

Magia Espiritual: Disrupción, Glamour, Rielar.

Dios de la Guerra

Es "El Que Trae la Victoria" y "El Azote de los Enemigos". Se deleita con la muerte y la destrucción; sólo-

mente le interesan las armas y los instrumentos de guerra. En el panteón dominante suele ser él quien protege al bien del mal.

Habilidades: Ataque con Arma Primaria, Detención con Arma Primaria, Ataque con Arma Secundaria, Detención con Escudo.

Magia Divina: (Arma) Auténtica, Berserk, Escudo.

Magia Espiritual: Cuchilla Afilada, Desmoralización, Protección.

Dios de los Infiernos

El Guardian de los Muertos y de las Almas es quien gobierna el Mundo Subterráneo, donde habitan monstruos y fantasmas. Puede ser un enemigo mortal de los seres vivos, o el sabio guardian de los secretos de los que surge la vida.

Habilidades: Ataque con Arma Primaria, Habla Fluída, Ocultar, Escondarse.

Magia Divina: Crear Fantasma, Ordenar a (un fantasma, un espectro, una momia, un cuelgacabezas, una arpia), Resurrección.

Magia Espiritual: Disipar Magia, Extinguir, Vista Mágica.

Diosa de la Luna

Esta voluble diosa es la señora de las ilusiones y de las fuerzas misteriosas que se manifiestan por las noches. Todos los artistas sienten cierta afinidad por ella. Su influencia sobre el mar y sobre las mareas hace que los marineros la tengan en alta estima.

Habilidades: Esquivar, Habla Fluída, Trucos de Manos, Escuchar.

Magia Divina: Estallido Mental, todas las Ilusiones, Locura, Ordenar a (un espíritu del miedo, un espíritu de la locura, un espíritu del dolor, un murciélago).

Magia Espiritual: Confusión, Glamour.

Dios del Mar

Esta deidad tiene poder sobre las olas, las tempestades marinas, y las criaturas que habitan en las profundidades del mar. Los isleños suelen considerarle más importante o más poderoso que la diosa de la tierra.

Habilidades: Remar, Nadar, Fabricación en Madera, Con. del Mundo.

Magia Divina: Flotar, Ordenar a (una criatura marina específica, una ondina), Respirar Aire/Agua.

Magia Espiritual: Coordinación, Fuerza, Protección.

Diosa de la Noche

Este espíritu tenebroso se envuelve en un manto de estrellas y tiene poder sobre los monstruos de las tinieblas, pero también puede esconder y proteger a sus fieles. También puede gobernar, al menos en parte, el mundo de los sueños.

Habilidades: Ocultar, Escuchar, Escondarse, Deslizarse en Silencio.

Magia Divina: Absorción, Miedo, Ordenar a (un fantasma, un necrófago, una hiena, una sombra), Restaurar la Salud (solo INT).

Magia Espiritual: Desmoralización, Pared Oscura, Silencio, Vista Mágica.

Deidad Principal

Los panteones suelen estar regidos por una sola deidad o por una pareja de dioses. Este dios principal suele ser (aunque no siempre) una deidad masculina, que recibe el nombre de Rey de los Dioses. Su esfera de influencia abarca las decisiones de responsabilidad, y las técnicas mediante las cuales sus fieles pueden convertirse en líderes. Normalmente, el puesto de deidad principal lo llena alguna de las demás deidades aquí expuestas.

Habilidades: Oratoria, Hablar el Idioma Propio, Valoración de Objetos, Con. Humano.

Magia Divina: Escudo.

Magia Espiritual: Comunicación Mental, Desmoralización, Detectar Enemigos, Glamour.

Dios del Sol

Este es el gran campeón que le proporciona al mundo su luz y su vida. También es aquel dios que fué asesinado y llevado a los infiernos, pero que luchó hasta liberarse de nuevo. Su enemigo mortal es el dios de los infiernos.

Habilidades: Valoración de Objetos, Primeros Auxilios, Buscar, Otear.

Magia Divina: Disipar Nubes, Lanza Solar, Ordenar a (una salamandra, un águila, un halcón), Resurrección.

Magia Espiritual: Luz, Pared de Luz, Vista Lejana.

Diosa de la Tierra

Es la madre primigenia, de la que procede toda la vida y a la que toda la vida retorna. Es caprichosa e impredecible, y tiene poder sobre el mundo salvaje en el que habitan la vida y la muerte.

Habilidades: Tregar, Con. Animal, Con. Mineral, Con. Vegetal.

Magia Divina: Absorción, Curación del Cuerpo, Ordenar a (una serpiente, un oso, un cerdo, un perro, un gnomio), Restaurar la Salud (todas excepto INT).

Magia Espiritual: Curación, Fuerza, Vista Mágica.

Dios de las Tormentas

Esta tempestuosa deidad es famosa por su violencia, por el poder de sus rayos y de sus truenos, y por las benéficas lluvias que envía sobre las cosechas. Con frecuencia, defendiendo al mundo de grandes monstruos. Los pastores le adoran.

Habilidades: Saltar, Ataque con Arma Primaria, Defensa con Arma Primaria, Hablar el Idioma Propio.

Magia Divina: Llamar Nubes, Ordenar a un Silfo, Rayos y Truenos, Relámpago.

Magia Espiritual: Disrupción, Fuerza, Movilidad.

Los Panteones

Los dioses suelen asociarse en grupos que reciben el nombre de panteones; en las distintas mitologías, las deidades que forman un determinado panteón suelen ser más o menos amistosas entre sí, y habitualmente se encuentran con la oposición hostil de otro panteón de deidades consideradas malignas. En *RuneQuest* usamos

ciertos términos preestablecidos para designar la relación entre los dioses.

Deidades Asociadas: Son las que se apoyan fuertemente entre sí y forman parte del mismo panteón.

Deidades Neutrales: Son aquellas deidades que no se relacionan formalmente ni con el panteón principal, ni con sus enemigos.

Deidades Hostiles: Son los enemigos formales de las deidades del panteón principal; cuando se enfrentan fieles de uno y otro bando lo normal es que haya líos.

A continuación damos un ejemplo de la mitología que se puede construir empleando solamente este simple puñado de dioses. En esta lista se define un panteón dominante, y sus relaciones con otras deidades neutrales y enemigas.

Deidad Principal: Dios del Sol o de las Tormentas

Deidades Asociadas: Diosa de la Agricultura, normalmente la mujer del dios principal.

Dios Cazador, a menudo el que trae las primeras influencias civilizadas a sus fieles. A veces es el padre de la diosa de la agricultura.

Dios del Sol o de las Tormentas, el que de los dos no sea el principal; normalmente es el hijo del dios principal.

Dios de la Guerra, habitualmente hijo leal del dios principal.

Deidades Neutrales: Diosa de la Tierra, Guardiana de todo lo que es salvaje, y a menudo madre de todos los demás.

Dios del Mar, un dios importante allí donde hay agua salada.

El Embaucador, una criatura de naturaleza incierta y siempre cambiante.

Diosa de la Luna, una criatura de naturaleza siempre cambiante pero no tan incierta.

Deidades Hostiles: Dios de los Infiernos, Diosa de la Noche.

Nuevos Conjuros de Magia Divina

Conjuros Comunes y Conjuros Especiales

Como ya se ha comentado, la magia divina se divide en dos categorías principales: conjuros divinos comunes y conjuros divinos especiales. Cualquier religión que consiga reunir un número de iniciados suficiente como para fundar un templo mayor (descrito con anterioridad), puede disponer de conjuros divinos comunes. De este modo, el iniciado de una religión con acceso a un templo mayor, puede sacrificar PER para ganar el uso de cualquier conjuro divino común.

Conjuros Divinos Comunes

Conjuro	Costo en PER
Adorar a (Deidad)	ritual
Bloqueo Espiritual	1 punto
Curación de Heridas	1 punto
Disolver Magia	1 punto
Encantamientos:	
de Armadura	ritual
de Fortalecimiento	ritual
de Ligadura	ritual
de Matriz de Conjuros	ritual
de Matriz de PM	ritual
Enseñar Conjuros	ritual
Excomunión	ritual
Extensión	1 punto
Guardia	1 punto
Invocar (Especies)	ritual
Localizar Enemigos	1 punto
Localizar (Sustancia)	1 punto
Revelación	1 punto
Santificar	1 punto
Vínculo Mental	1 punto
Visión del Alma	1 punto

Conjuros Divinos Especiales

Conjuro	Costo en PER
Absorción	1 punto
(Arma) Auténtica	1 punto
Bendecir Cosechas	1 punto
Berserk	2 puntos
Crear Fantasma	1 punto
Curación del Cuerpo	3 puntos
Disipar Nubes	1 punto
Disparo Certero	1 punto
Escudo	1 punto
Estallido Mental	2 puntos
Flotar	1 punto
Ilusiones:	
Gustativa	1 punto
Movil	1 punto
Olfativa	1 punto
Sonora	1 punto
Táctil	1 punto
Visual	1 punto
Lanza Solar	3 puntos
Llamar Nubes	1 punto
Locura	2 puntos
Miedo	1 punto
Ordenar a (Especie)	1 punto
Rayos y Truenos	3 puntos
Reflexión	1 punto
Regenerar Miembros	2 puntos
Relámpago	1 punto
Respirar Aire/Agua	2 puntos
Restaurar la Salud	1 punto
Resurrección	3 puntos

Sólomente los miembros de ciertas religiones concretas tienen acceso a los conjuros divinos especiales de cada religión. A este efecto se enumeraron los distintos conjuros especiales disponibles, al hablar de cada religión con anterioridad. Además, en la tabla que damos a continuación se especifica si el conjuro es común o especial.

Descripción de los Nuevos Conjuros Divinos

(El formato de las descripciones es el mismo que el que se usó en *RQb*).

Adorar a (Deidad)

1 punto

Ritual (Ceremonia), No Apilable, Reutilizable

Este ritual ceremonial le permite a un sacerdote llevar a cabo una ceremonia de culto formal dedicada a una deidad concreta. Si este servicio se realiza en un lugar santificado o en un templo en un día sagrado del dios, le permitirá a todos los sacerdotes presentes hacer una tirada de ganancia de PER. Si se lleva a cabo durante la gran fiesta del dios en cuestión, le permitirá realizar dicha tirada a todos los iniciados y sacerdotes presentes.

Bendecir Cosechas

1 punto

A distancia, Instantáneo, No Apilable, Reutilizable

Este conjuro debe lanzarse en primavera sobre un área de terreno equivalente a la que un granjero puede arar en un solo día. Garantiza que en el otoño, a la hora de recoher la cosecha, los frutos obtenidos no serán menos de los esperados a pesar de la existencia de posibles condiciones climatológicas adversas.

Bloqueo Espiritual

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable, Reutilizable

Cada punto de este conjuro añade 10 al valor defensivo de los PM del receptor contra un combate espiritual. No afecta en cambio a sus posibilidades de ataque. Si los PM del espíritu atacante caen por debajo del valor del *Bloqueo Espiritual*, éste será incapaz de interactuar con el ser protegido. Este conjuro es incompatible con los de *Absorción* y *Escudo*.

Crear Fantasma

1 punto

Ritual (Encantamiento), No Apilable, Un solo uso

Este ritual de *Crear Fantasma* se debe realizar sobre el cadáver de alguien a quien se acaba de matar. El conjuro aparta al alma de la víctima de su camino natural tras la muerte, y la hace aparecer en el lugar donde aún se halla su antiguo cuerpo y atacar al sacerdote en combate espiritual. Si los PM mágicos de dicho espíritu se reducen a cero, éste se convierte en un fantasma ligado a ese lugar.

Disipar Nubes

1 punto

Alcance Indeterminado, Temporal, Apilable, Reutilizable

Cuando se lanza este conjuro, cada punto del mismo reduce la densidad nubosa en una categoría (ver la sección de densidades nubosas en el capítulo correspondiente de *RQ4*, y comparar con el conjuro de *Llamar Nubes* descrito más adelante). El área de cielo afectada es aquella visible desde el lugar que ocupa el mago.

Disolver Magia

1 punto

A distancia, Instantáneo, Apilable, Reutilizable

Este conjuro elimina la magia depositada sobre el blanco. Cada pto. de *Disolver Magia* cancela dos ptos. de magia espiritual o de hechicería, o un pto. de magia divina. Solo el componente de Intensidad del conjuro de hechicería necesita ser superado.

Cuando se lanza sobre un blanco en general, sin precisar ningún conjuro concreto como objetivo, el *Disolver Magia* destruirá primero los posibles conjuros defensivos, empezando por el más poderoso que pueda afectar. Sin embargo puede lanzarse con éxito contra un conjuro específico si el usuario puede discernir mágicamente, o imaginarse, su existencia.

Si el conjuro no tiene la potencia suficiente como para eliminar totalmente la magia que le sirve de blanco, entonces no tendrá efecto alguno.

Disparo Certero

1 punto

A distancia, Temporal, No Apilable, Reutilizable

Este conjuro ha de lanzarse sobre un arma arrojada o sobre un proyectil. A menos que al realizar el disparo el aventurero saque un fallo automático (96-00), siempre conseguirá alcanzar su blanco independientemente de que éste se esté moviendo, se halle escondido, o se encuentre a mucha distancia (siempre que no se supere el alcance máximo del arma empleada). Las posibilidades de obtener un éxito crítico, un éxito especial o una pifia, se siguen basando en el porcentaje normal del aventurero. Un impacto obtenido mediante el uso de este conjuro no es merecedor de una comprobación de experiencia. Este conjuro es compatible con *Dardo Veloz* y con *Flecha Ignea*. Puede combinarse con el de *Proyectil Múltiple*, pero solamente afectará al proyectil real.

Estallido Mental

2 puntos

A distancia, Instantáneo, No Apilable, Reutilizable

Este conjuro destruye la INT del blanco si el mago logra superar los PM de éste con los suyos en la tabla de resistencia. El efecto dura un número de días igual a la mitad de la PER del que lanzó el conjuro (redondeando hacia arriba), y no puede disiparse. Si en la tirada de resistencia se consigue un éxito especial, el blanco también recibe 1D6 + 2 ptos. de daño en la cabeza.

Extensión

1 punto

No posee alcance, Temporal, Apilable, Reutilizable

Este conjuro extiende la duración de cualquier con-

juro temporal de magia divina que se extinga en 15 minutos. Ambos conjuros, el de *Extensión* y el que ha de ser prolongado, deben lanzarse en el mismo asalto por parte de la misma persona, y se consideran simultáneos a todos los efectos. Este conjuro y los conjuros de *Ilusión* que se describen más adelante son las únicas excepciones a la regla de que solamente se puede lanzar un conjuro divino por asalto.

Un pto. de este conjuro extiende el conjuro blanco hasta los 30 minutos. Cada punto adicional dobla dicha duración: un *Extensión-2* prolonga un conjuro hasta los 60 minutos, y así sucesivamente. Los conjuros reutilizables que se ven favorecidos por el uso de *Extensión* no se pueden recuperar hasta que no expiren.

Flotar

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable, Reutilizable

Cada punto de este conjuro eleva 100 kgs. justo por debajo de la superficie del agua. Objetos más pesados no flotarán, pero se hundirán más lentamente que si el conjuro no hubiera sido lanzado. Objetos más livianos se balancearán por encima de la superficie, más o menos cubiertos por las aguas.

Guardia

1 punto

Ritual (Encantamiento), Apilable, Reutilizable

Este conjuro ritual crea un área de seguridad para todo aquello que se halle en su interior. Requiere el uso de 4 varas de exactamente 15 cm. de longitud. Estas varas pueden ser de cualquier material, y se pueden espaciar entre sí de forma que encierren un área de hasta 81 m². El conjuro se extiende 3 m. en el aire, y bajo tierra llega hasta la profundidad a la que hayan sido clavadas las varas.

Las varas activadas se hallan mágicamente conectadas entre sí formando una barrera que solamente se puede detectar utilizando medios mágicos. La protección de la *Guardia* se activa cuando la barrera es violada por enemigos físicos o espirituales del lanzador, o cuando un conjuro se lanza desde fuera de la misma hacia su interior. Cuando esto ocurre, un fuerte sonido (un grito, un silbido, un gong, etc.) comienza a oírse, y solo el sacerdote que juró la *Guardia* puede detenerlo.

Cada punto de este conjuro cuenta como 1 pto. de Contramagia (ver conjuro espiritual) contra los conjuros lanzados desde el exterior de la barrera, como 2 ptos. de Pantalla Espiritual (ver conjuro espiritual) contra espíritus que penetren desde fuera, y además hace 1D3 ptos. de daño, ignorando armadura, en una localización de golpe al azar de cualquier enemigo físico que viole dicha barrera.

De modo alternativo, los ptos. de conjuro adicionales pueden usarse para aumentar el área protegida: un pto. más cubrirá otros 81 m²; dos ptos. más, otros 162; y así sucesivamente.

El conjuro de *Guardia* estará en funcionamiento hasta que las varas sean extraídas. Cualquier persona, a excepción del sacerdote, que intente tocar una de las varas, se verá obligado a retirar la mano y será afectado por el conjuro, pero después de ocurrido ésto podrá proceder a retirar las varas. Si es el sacerdote el que retira dichas varas, estará en condiciones de recuperar el uso del conjuro mediante las oraciones pertinentes. Las varas no necesitan estar a la vista para que el conjuro funcione.

Ilusiones

Una vez que una ilusión es creada por medios mágicos, se convierte en parte integrante de la realidad, si bien se trata de una realidad temporal. Uno no puede simplemente "no creerse" una ilusión. Una ilusión táctil tiene "sustancia", y puede hacer daño y ser dañada a su vez.

Si se lanza una ilusión sobre un objeto que ya se halle en movimiento, la ilusión se seguirá moviendo con el objeto en cuestión. Una ilusión sonora que se lance sobre un blanco ya sonoro de por sí, dará lugar a la aparición de ruidos contradictorios; y lo mismo se puede decir acerca de las ilusiones gustativas, que darán sabores contradictorios, de las olfativas, y de las visuales. La tabla siguiente sugiere la intensidad necesaria para ciertos tipos de estímulos sensitivos a que dan lugar las distintas ilusiones.

Intensidad	Olor	Gusto	Sonido
1	A Rosas	A Agua	Susurro
2	A Humo	A Plátano	Conversación
3	A Perfume	A Limón	Grito
4	A Amoníaco	A Whisky	Disparo

Junto con el conjuro de *Extensión*, las Ilusiones son, por el momento, los únicos conjuros divinos cuyo lanzamiento se puede combinar en un mismo asalto.

Ilusión Gustativa

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable, Reutilizable

Esta ilusión crea un solo sabor capaz de cubrir aproximadamente 1 TAM de material. El sabor creado debe serle familiar al mago, aunque el blanco reaccionará ante él según sus propias experiencias. Si el blanco de la ilusión es incapaz de identificar sabores, el conjuro no tendrá efecto en él.

Ilusión Movil

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable, Reutilizable

Este conjuro, con la limitación impuesta por su alcance, anima ilusiones y las mueve al antojo de su lanzador. Cada pto. adicional del conjuro permite que la ilusión se mueva a 3 m. más por asalto. El mago tiene unas posibilidades de manipular su ilusión iguales a su DES x3.

Ilusión Olfativa

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable, Reutilizable

Este conjuro reproduce un olor concreto que el mago recuerde. Como la percepción olorosa sigue los mismos principios en todas las criaturas, el olor puede enganar a otros seres. Tres ptos. del conjuro o más harán que el jugador de un aventurero enfrentado a tal olor tenga que hacer una tirada de resistencia de CON contra la intensidad olorosa. Un fallo indica que el personaje queda incapacitado por la náusea hasta que consiga realizar con éxito la tirada en asaltos posteriores.

Ilusión Sonora

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable, Reutilizable

El mago deberá especificar con toda claridad la naturaleza, la duración y la intencionalidad del sonido que quiere crear. El Master deberá considerar más la intención con la que se realiza tal sonido, que la descripción del mismo. Si el personaje quisiera cambiar el sonido, deberá lanzar otro conjuro.

Ilusión Táctil

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable, Reutilizable

Este conjuro añade 1 TAM (cerca de 6 kgs.) a la materia sólida de que se compone una Ilusión, por cada pto. de conjuro. A efectos de combate, 1 pto. de TAM equivale a 1 pto. de golpe.

Una *Ilusión Táctil* puede causar daños. Un pto. del conjuro puede hacer 1D3 ptos. de daño; dos ptos. pueden hacer 1D6 ptos. de daño, y 4 ptos., 2D6. Cada 2 ptos. adicionales pueden añadir 1D6 ptos. de daño más.

Para que una *Ilusión Táctil* dañe a un blanco, éste debe golpearse con ella por su cuenta (como cuando uno se mete de lleno en una hoguera ilusionaria), o bien la *Ilusión Táctil* se debe combinar con la *Ilusión Movil* para que su lanzador pueda tenerla bajo control.

Ilusión Visual

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable, Reutilizable

Este conjuro crea una ilusión visual que pueden captar los órganos sensibles a la luz. Cada pto. de conjuro cubre un volumen equivalente a un TAM 3. Un solo pto. del conjuro puede cubrir por completo a un niño pequeño; y si solamente se usa 1 pto. para crear la ilusión de que un adulto lleva una coraza, solo ciertas zonas del cuerpo aparecerán cubiertas de armadura.

Lanza Solar

3 puntos

A distancia, Instantáneo, No Apilable, Reutilizable

Este conjuro solamente funciona cuando brilla el sol. Cuando se lanza, un relámpago de luz solar golpea al blanco designado por el mago. El sacerdote ha de poder ver a dicho blanco. Sin necesidad de hacer tirada de resistencia alguna, un cilindro lesivo de 1 m. de diámetro cae sobre la víctima.

Todos los seres vivos que se encuentren dentro de este círculo reciben 4D6 ptos. de daño directamente a sus PG generales. Al blanco solamente le protege la peor de las armaduras que lleve; los conjuros protectores son inútiles contra la *Lanza Solar*.

Llamar Nubes

1 punto

Alcance Indeterminado, Temporal, Apilable, Reutilizable

Este conjuro hace que se apiñen nubes sobre el área de cielo que el sacerdote puede ver desde el suelo. Incluso puede llegar a llover si hay nubes suficientes.

Cada pto. del conjuro incrementa la densidad nubosa en una categoría, tal y como se describe en el capítulo correspondiente de *RQA*. Consultar también el conjuro de *Disipar Nubes* descrito anteriormente.

Localizar Enemigos

1 punto

A distancia, Temporal, No Apilable, Reutilizable

Este conjuro alerta a su lanzador del peligro, de tal forma que el mago reconoce físicamente a cualquiera que quiera hacerle daño y que se encuentre dentro de los límites del conjuro, aunque la persona en cuestión se halle emboscada y no sea visible. El lanzador del conjuro puede también señalar a otra persona para que ésta reciba también la protección que del mismo se deriva. En este caso, tanto el sacerdote como la persona designada conocen físicamente quienes son los enemigos de ésta.

Los efectos del conjuro se ven bloqueados si entre el lanzador y su enemigo potencial se interpone un metro de cualquier sustancia sólida.

Locura

1 punto

A distancia, Instantáneo, No Apilable, Reutilizable

Si el lanzador de este conjuro logra vencer los PM del blanco con los suyos propios, éste sufrirá los efectos descritos en la tabla que se da a continuación. La severidad del resultado dependerá del grado de éxito del ataque. Una vez que el conjuro ha sido lanzado, sus efectos no pueden ser disipados.

Tabla de Efectos de la Locura

Nivel de Éxito	Efecto Sobre el Blanco
Crítico	Pierde 1D4 INT, y se ha de tirar de nuevo para determinar el resultado preciso, que durará 30-PER días.
Especial	Paranoia. La víctima ataca a la persona que se halle más cercana a ella como si fuera una fanática (ver el conjuro espiritual <i>Fanatismo</i>) durante 30-PER minutos.
Simple	Catatonía. La víctima queda desmayada durante 30-PER minutos, y no se la puede despertar.
Fallo	No hay efecto en criaturas de INT normal; las criaturas de INT restringida quedan confundidas durante 30-PER minutos.
Pifia	La víctima no es afectada.

Rayos y Truenos

3 puntos

A distancia, Instantáneo, Apilable, Reutilizable

Este conjuro hace que un rayo, con su trueno correspondiente, salga de las nubes de tormenta del cielo y se dirija hacia un blanco en concreto sin necesidad de superar los PM de éste. El cielo ha de estar, al menos, casi totalmente cubierto (ver el capítulo dedicado a la meteorología en este mismo volumen) para que el conjuro funcione. Cada pto. de conjuro adicional permite añadir una nueva víctima al mismo.

La descarga hace 3D6 ptos. de daño directamente a los PG totales del blanco afectado. Contra este conjuro no son efectivas las armaduras, y tampoco los hechizos que protegen contra el daño físico, aunque los conjuros del tipo *Contramagia* pueden funcionar.

Reflexión

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable, Reutilizable

Este conjuro refleja aquellos otros que fallan debido a que el lanzador no superó los PM del blanco protegido con los suyos propios en la tabla de resistencia. Al MR siguiente, los conjuros así reflejados se vuelven contra su lanzador. Los PM del ataque del conjuro reflejado son los que tenía su lanzador antes de usarlo, y se comparan en la tabla de resistencia con los PM que le quedan ahora. Si el ataque vence, el lanzador original sufre los efectos del conjuro.

Este conjuro puede reflejar 2 ptos. de magia espiritual o hechicería, o 1 pto. de magia divina, por cada pto. de *Reflexión* apilado. La *Reflexión* no funciona en absoluto si el conjuro que viene es demasiado poderoso como para ser afectado en su totalidad.

Regenerar Miembros

2 puntos

Toque, Duración Especial, No Apilable, Reutilizable

Este conjuro hace que se regenere un miembro cortado o lisiado. El Master deberá lanzar 1D100 cada vez que un aventurero pierda un miembro. El resultado mostrará qué porcentaje del miembro en cuestión necesita regenerarse. Dicha regeneración se llevará a cabo a la tasa de un 10% cada semana si el conjuro se aplicó durante los primeros 10 minutos después de que el miembro fuera dañado, o a la de un 10% al mes si se aplicó más tarde. Este conjuro no cura daño por sí mismo, por lo que el miembro regenerado deberá curar de forma natural o por medios mágicos para volver a ser útil.

Respirar Aire/Agua

2 puntos

A distancia, Temporal, No Apilable, Reutilizable

Este conjuro puede usarse sobre seres terrestres o acuáticos, y durante su duración le permite al blanco respirar como si se hallara en su propio elemento.

Restaurar la Salud (Característica)

1 punto

Toque, Instantáneo, Apilable, Un solo uso

Este conjuro restablece los ptos. de característica perdidos debido a una enfermedad o a los efectos del conjuro de hechicería *Succionar*. El conjuro no cura una enfermedad que se halle en curso.

Cada pto. del mismo restaura un pto. de la característica especificada. Este conjuro solo puede devolver ptos. de característica hasta su valor original, el valor determinado cuando el personaje fué creado.

Hay un conjuro de *Restaurar la Salud* específico para cada una de las siguientes características: FUE, CON, TAM, INT, DES y ASP. No existe conjuro que restaurezca la PER o los atributos perdidos.

Resurrección

3 puntos

Ritual (Ceremonia), No Apilable, Un solo uso

Este conjuro ceremonial permite que un aventurero sea devuelto a la vida. En primer lugar, se debe curar el cuerpo hasta un mínimo de 3 PG totales. Si el personaje murió de una enfermedad, ésta deberá eliminarse o la *Resurrección* será algo fútil.

Con el conjuro lo que se hace es Invocar el espíritu del muerto para que se acerque de nuevo a su antiguo cuerpo. El lanzador del conjuro puede entonces entrar en combate espiritual con él, y si consigue hacerle perder PM, puede forzarle a que vuelva a habitar el cuerpo y recobre la vida. Si no lo consigue, el alma se pierde en el pozo de la muerte.

Por cada día que pasa desde la muerte de un aventurero, su cuerpo pierde 1D3 ptos. de FUE, CON, DES y ASP. Si alguna característica llega a cero, el personaje queda definitivamente más allá del alcance de este conjuro. Por esto mismo, alguien que muera debido a la pérdida de características no es resucitable.

Revelación

1 punto

Ritual (Ceremonia), Apilable, Reutilizable

Este conjuro ceremonial ha de ser lanzado, bien en un templo de la deidad correspondiente, bien en una área santificada (ver conjuro divino a continuación) que no sea profanada durante la duración del ritual.

El conjuro le permite al que lo usa comunicarse con su deidad. Por cada pto. de conjuro lanzado durante la ceremonia, el comunicante podrá hacer una pregunta simple, y o bien obtendrá una respuesta no superior a siete palabras, o bien recibirá una breve visión o sueño que le proporcione la respuesta. Toda la ceremonia requiere una hora por cada pto. de *Revelación* usado.

Cuando un jugador lance este conjuro, el Master deberá hacer una tirada de 1D100 en secreto. Si el resultado es superior a la PER x5 del aventurero, ello significa que éste no interpretó adecuadamente la respuesta o la visión, y el Master deberá darle unas directrices engañosas o enrevesadas.

Santificar

1 punto

Ritual (Ceremonia), Apilable, Reutilizable

Este conjuro bendice una esfera de 10 m. de radio. Si se lanza sobre el suelo, uno de los hemisferios se hallará más o menos en el aire, y el otro bajo tierra. Los límites del área bendecida podrán objetivarse, ya que brillarán con una potente luz. Cualquiera que se halle cubierto en parte por la esfera, se considerará que se halla completamente dentro de la misma. La esfera santificada no es detectable al tacto, ni por el sentido oscuro de los trolls, ni por métodos de detección de calor. Si algún no iniciado, conjuro, o espíritu cruza la barrera, el sacerdote queda alertado inmediatamente de su presencia.

Las ceremonias que se lleven a cabo normalmente en un templo, pueden realizarse en una área santificada.

Puntos adicionales del conjuro incrementan el área protegida en un 50%. Así un conjuro de 2 ptos. protege

una esfera de 15 m. de radio, uno de 3, una esfera de 22.5 m., y así sucesivamente.

Vínculo Mental

1 punto

A distancia, Temporal, Apilable, Reutilizable

Cada punto de este conjuro permite la comunicación de mente a mente entre dos personas; debe lanzarse sobre las dos personas a la vez. Permite la transmisión de pensamientos conscientes, de PM y de conocimiento de conjuros.

El conjuro puede apilarse de modo que varios pares de personas se vinculen entre sí independientemente, o bien de manera que una persona central se ponga en contacto con un número indeterminado de sujetos que no se hallen en contacto los unos con los otros. Un solo punto de *Vínculo Mental* liga entre sí a dos individuos. Si la persona A está ligada a la persona B y a la persona C, B y C no se hallan ligadas entre sí.

Cualquier participante en un *Vínculo Mental* puede usar el conocimiento de conjuros y los PM del resto de las personas a él vinculadas sin sus respectivos consentimientos, aunque estas personas sí deben haber recibido voluntariamente el conjuro que las vinculaba entre sí.

Por consiguiente, este conjuro puede poner en peligro a las personas que participan de él cuando en condiciones normales no tendrían por que correr riesgos de ningún tipo. Los conjuros que afectan a la INT o a la moral (*Estallido Mental*, *Confusión*, *Desmoralización*, *Estupefacción*) que se lancen contra una de las personas participantes en el *Vínculo Mental*, podrán afectar a todos los que estén conectados con ella usando una sola tirada de resistencia. Ejemplo: un atacante con 12 PM lanza un conjuro a un blanco con 14 PM. El jugador del primer personaje necesita sacar 40 o menos en 1D100 para obtener éxito en la tirada de resistencia y hacer que el conjuro consiga el efecto deseado. Tiene suerte y obtiene un 37. El blanco queda desmoralizado. Pero el amigo de la víctima, que se hallaba conectado con ella por medio de un *Vínculo Mental*, tiene 15 PM y no es desmoralizado, ya que la tirada de resistencia no fué lo bastante buena como para afectarle a él también.

Aunque los participantes en este conjuro comparten sus energías mágicas y sus pensamientos conscientes, siempre mantienen sus identidades individuales y su INT y PER respectivas a todos los efectos del juego. El *Vínculo Mental* no revela pensamientos ocultos, necesidades inconscientes, o conocimiento de magia permanente. No se puede utilizar para enseñar conjuros. Los aventureros que se hallen vinculados se defienden contra los conjuros que les atacan con sus propios PM; cualquiera de los participantes puede abandonar el *Vínculo Mental* en cualquier momento, y éste permanece activo siempre que los individuos ligados permanezcan en todo momento dentro de su alcance.

Hechicería

La hechicería es la magia de los pueblos civilizados, y la que tiene conjuros potencialmente más potentes. Los hechiceros pueden alterar las características básicas de sus conjuros, y aprenden a invocar muchos tipos distintos de criaturas para que cumplan sus deseos y actúen como sus familiares. Pueden aumentar el alcance, la duración y la fuerza de sus conjuros con una sola tirada de habilidad, aunque utilizando gran cantidad de PM.

Las culturas bárbaras, nómadas y primitivas nunca dan lugar a hechiceros. Sólomente la civilización contiene el grado de alfabetización suficiente como para transmitir este tipo de conocimientos, aunque a veces, son los propios hechiceros los que deciden irse a vivir entre bárbaros, nómadas o gentes primitivas.

Cómo se Avanza por el Sendero de la Hechicería

En el capítulo dedicado a la hechicería de *RQb* ya se dejó dicho que el primer paso para profundizar en los secretos de las artes arcanas consistía en convertirse en un estudiante. Los detalles de tal ocupación ya se describieron entonces.

Un estudiante que prometa mucho puede ser invitado a profundizar en sus estudios, convirtiéndose entonces en un aprendiz. Los aprendices ya expertos que consiguen llevar a cabo con éxito la prueba de creación de un familiar se convierten en adeptos: el tipo normal de hechicero. Y un adepto que domine sus conjuros y sus habilidades de hechicería puede llegar a ser un Mago, con mayúsculas, un rango que uno adopta por su cuenta cuando considera que ya ha alcanzado un poder importante.

Muchos estudiantes y aprendices se dan cuenta de que no están capacitados para seguir estudiando hechicería (o no desean continuar con ello); si el aprendiz o el estudiante no le debe ya nada a su maestro, puede entonces abandonarle sin temor a que se le reproche nada.

Pero si el estudiante o aprendiz ha injuriado, insultado o robado a su maestro, entonces se habrá granjeado un enemigo peligroso. Como poco, el hechicero enviará a su familiar a que vigile al transgresor, haciendo que éste se meta en líos en los momentos más inoportunos. Pero en el peor de los casos, puede incluso lanzar sobre el infractor un poderoso conjuro o una gran maldición.

Los Aprendices

Cuando un estudiante decide dedicar su tiempo y sus esfuerzos al estudio de la hechicería y a la comprensión del mundo necesaria para el lanzamiento de conjuros complejos, se convierte en un aprendiz. Como estudiante, comenzó a aprender a manipular la Intensidad de sus conjuros; a partir de ahora podrá también comenzar a trabajar en su Alcance y Duración, y podrá usar la habilidad de Multiconjuro. Un aprendiz es el ayudante oficial de un hechicero. A cambio de sus constantes servicios, éste le revela los secretos básicos del mundo y de la manipulación de los conjuros.

Un aspirante a aprendiz deberá satisfacer los requisitos siguientes para ser aceptado: haber sido estudiante durante al menos 1 año; tener un modificador de magia de al menos +10 percentiles; tener un 25% o más en Leer el Propio Idioma, Con. del Mundo e Intensidad; además, el jugador del aspirante deberá hacer una tirada en 1D100 igual o menor a la PER x3 del aventurero. Si lo consigue, el siguiente paso es deshacerse de un modo inofensivo de todos los conjuros divinos que pudiera poseer; por fin, habrá de sacrificar 1 pto. de PER al familiar del hechicero o al propio hechicero como parte del ritual que vinculará al aprendiz y al hechicero.

Si el aspirante cumple todos estos requisitos, entonces queda aceptado como aprendiz del hechicero. Todos los estudiantes con posibilidades podrán intentar convertirse en aprendices una vez cada año.

Deberes y Restricciones

Cada aprendiz deberá emplear el 90% de su tiempo cumpliendo con sus deberes, estudiando, y manteniendo sus habilidades de hechicería. Todo ello incluye gran cantidad de incursiones por el mundo, tanto para aprender, como para tener ocasión de practicar sus habilidades. El Master puede diseñar gran cantidad de aventuras para *RuneQuest* en las que puedan participar uno o más aprendices que lleven a cabo tareas encargadas por sus maestros. En un año de 52 semanas, un aprendiz habrá de dedicar 47 a sus obligaciones, teniendo 5 semanas libres.

De ahora en adelante, un aprendiz quedará limitado a un máximo de DES x3 en todas sus habilidades de manipulación, sigilo, agilidad y armas. Cualquiera de tales habilidades que ya supere tal cifra de DES x3, no podrá incrementarse más.

El pto. de PER sacrificado en el ritual de vincula-

ción, crea un tipo de unión muy especial con el maestro o con su familiar, necesario para la instrucción en los más profundos secretos de las artes arcanas. En consecuencia, el hechicero o su familiar siempre podrán encontrar al aprendiz cuando le necesiten, o llamarle a su presencia. Este lazo no es como un *Vínculo Mental*; ni el hechicero ni su familiar pueden leer los pensamientos del aprendiz, usar sus PM y sus conjuros, o influenciar sus acciones en modo alguno por medio de este lazo de unión.

Beneficios

Un aprendiz puede estudiar el resto de las habilidades y de los rituales de hechicería más intensamente que un simple estudiante. Además, al ser aceptado como aprendiz, el maestro le enseñará automáticamente 1D3 conjuros de hechicería elegidos por el Master. Los conjuros más exóticos rara vez se enseñan por las buenas, aunque uno sea un aprendiz de los preferidos. Normalmente se encuentran como tesoros.

Cada año el aprendiz gana un conjuro adicional, 3 percentiles en cualquiera de los rituales, 2 percentiles en Intensidad, 4 percentiles en cualquier otra habilidad de hechicería, y 5 percentiles en sus habilidades de lanzamiento de conjuros. Todos estos percentiles se pueden repartir en la forma que el aprendiz estime más oportuna.

El aprendiz obtiene también otros percentiles en habilidades más mundanas, que se enumeran en la profesión correspondiente descrita en el capítulo de Creación de un Aventurero de este mismo volumen.

Los Adeptos

Un adepto ha sido capaz de probarle a su mentor que es un hechicero competente, y que comprende lo bastante las leyes naturales como para poder abandonar a su maestro y aprender por su cuenta. No todos los adeptos abandonan a sus antiguos maestros; muchos permanecen junto a ellos décadas y décadas. Sin embargo, como saben la mayoría de los buenos profesores, siempre hay un límite a partir del cual uno ya no tiene nada más que enseñar. Para dominar de verdad la hechicería, el adepto debe viajar por el mundo, encontrarse con otros hechiceros y aprender de ellos y del propio mundo.

Para convertirse en adepto, un aprendiz debe satisfacer ciertos requisitos para poder convencer a su maestro de que está preparado para dar ese paso: deberá haber sido aprendiz durante un mínimo de 7 años; deberá tener un 75% o más en cualquier ritual o Conocimiento, en dos habilidades de hechicería y en dos conjuros cualesquiera; además, su jugador deberá tener éxito en una tirada de PER x2 en 1D100. La tirada de PER simula el beneplácito del maestro hechicero, que considera que su aprendiz se halla preparado para dar el gran paso. La tirada se puede intentar una vez al año después de los 7 años de aprendizaje.

Una vez que la tirada de PER tiene éxito, el hechicero somete al aprendiz a varias semanas de instrucción especial. Durante este tiempo, le revela los secretos de la creación de un familiar. El aprendiz no podrá convertirse en hechicero hasta que no haya creado su propio familiar.

Para hacerlo, el aprendiz deberá transformar en completa a una criatura incompleta (ver el comienzo del capítulo dedicado a las criaturas en *RQb* para obtener una definición adecuada de estos términos, pero en esencia una criatura incompleta es aquella que carece

de una o más de las siete características básicas, o posee alguna de ellas de un modo restringido). Cuanto menos completa sea una criatura, más ptos. de característica costará hacerla completa. Para poder ver en toda su extensión el procedimiento que ha de seguirse, consultar el conjuro *Crear Familiar (Característica)* que se describe más adelante en la sección correspondiente. Si el ritual tiene éxito, el aprendiz conseguirá crear su propio familiar y se convertirá en un adepto.

Deberes y Restricciones

La responsabilidad principal de un adepto es para consigo mismo, y está encaminada a incrementar sus habilidades de lanzamiento de conjuros y de hechicería. Debe estar continuamente buscando nuevas fuentes de conocimientos y nuevos estudiantes prometedores que puedan liberarle de algunas de sus tareas más mundanas.

Un adepto debe emplear solamente el 75% de su tiempo en estudiar y mantener sus habilidades. Esto implica unas 39 semanas de cada 52 (1 año). El resto del tiempo puede emplearlo viajando, corriendo aventuras, investigando, entrenando, o trabajando para aprender de otro hechicero.

El tiempo que su profesión le demanda, le limita a un máximo de DES x4% en todas las habilidades de manipulación, sigilo, agilidad y armas.

El lazo que se creó en su día entre el antiguo aprendiz y el maestro (o su familiar) siempre existirá, y su viejo profesor puede requerir la presencia de un hechicero muchas décadas después de separarse los dos.

Beneficios

El beneficio más importante es que el adepto gana todas las ventajas inherentes al hecho de tener un familiar: *Telepatía* continua con el familiar hasta una distancia de 10 kms.; utilización de la INT del familiar para almacenar conjuros adicionales; uso de los PM del familiar para lanzar conjuros; y además, conocimiento del ritual de *Vínculo con el Aprendiz*.

La INT del familiar no puede usarse para manipular conjuros de hechicería. La PER o los PM del familiar no aumentarán de ninguna manera la resistencia a la magia del hechicero, aunque lo que sí puede hacerse es gastar los PM del familiar preservando los propios por si acaso.

El adepto está libre de muchas de las ataduras con su antiguo maestro si así lo decide y está preparado para ello. El profesor le animará a viajar por el mundo y a aprender de dichas experiencias.

Si el adepto se encuentra con otros hechiceros y quiere aprender de ellos, podrá hacer el trueque habitual: un tiempo de servicio igual al tiempo gastado en el entrenamiento o el estudio.

También podrá admitir estudiantes y aprendices, haciendo muchos amigos a lo largo y ancho del mundo. Puede que llegue el día en que necesite ayuda, y entonces todos los aliados pueden ser vitales.

Los Magos

Pocos son los capaces de juzgar si alguien está o no capacitado para ostentar el título de Mago. Cuando el adepto piensa que está lo bastante preparado como para defender esa posición, se autoproclama "Mago". Se trata de un maestro hechicero, poderoso, capaz, y equipado con magia mortal. Sólomente reconoce como su superior

a otro Mago más poderoso. Su única responsabilidad es para con sus estudiantes y aprendices, que le ofrecen una existencia confortable a cambio del privilegio de recibir sus enseñanzas.

Un Mago suele tener un 100% en todas sus habilidades de hechicería y en todos sus conjuros favoritos.

Deberes y Restricciones

La responsabilidad principal de un Mago es la de transmitir sus conocimientos a sus estudiantes y aprendices.

Un Mago debe pasarse la mitad de su tiempo manteniendo su dominio de las artes arcanas. El resto de su tiempo lo puede emplear como estime conveniente, enseñando a sus estudiantes y aprendices, lanzando sus conjuros, estudiando sus habilidades, y viajando o yéndose de aventuras.

El tiempo empleado en la mantención de sus habilidades de hechicería, limita al Mago hasta un máximo de DES x5% en todas las habilidades de manipulación, armas, sigilo y agilidad.

Beneficios

Un Mago recibe sus ingresos de estudiantes y aprendices, y está capacitado para aprender cualquier conjuro que pueda encontrar.

Nuevos Conjuros de Hechicería

Agotar
Animar (Sustancia)
Asfixia
Brillo
Círculo-Base
Círculo de Protección
Crear Basilisco
Crear Familiar (Característica)
Crear Vampiro
Devolver Conjuros
Disminuir (Caract. excepto INT/PER)
Incrementar (Caract. excepto INT/PER)
Inmortalidad
Obstaculizar
Pegamento
Piel Vital
Prisa
Regeneración
Resistencia a Esíritus (Sensación) Inexistente
Telepatía
Teletransporte
Vínculo con el Aprendiz
Volar

Descripción de los Nuevos Conjuros

En esta sección se enumeran y se describen los conjuros a disposición de los hechiceros.

Algunos de ellos no son demasiado comunes, sino bastante raros, sobre todo los de *Crear Basilisco*, *Crear Vampiro* e *Inmortalidad*, que solo conocen un puñado de grandes Magos. El Master deberá pues controlar estrictamente su disponibilidad; si alguna vez se llegan a obte-

ner, debería ser solamente tras extraordinarias aventuras y grandes riesgos.

Las descripciones de los conjuros siguen el mismo formato usado en *RQb*.

Agotar

A distancia, Instantáneo

Este conjuro se usa para dejar exhausto a su blanco. Cada nivel de Intensidad hará que éste pierda 1D6 ptos. de fatiga. Si al blanco se le reducen los PF a cero o a un valor negativo, comenzará a sufrir los efectos del agotamiento tal y como ya se describió en *RQb*. Esta fatiga puede recuperarse de manera normal.

Animar (Sustancia)

A distancia, Activo, Temporal

Con este conjuro, un hechicero puede animar hasta 6 kgs. de la sustancia especificada (1 TAM) por nivel de Intensidad. El conjuro hace que aquello que fué animado comience a moverse por los alrededores de manera más bien torpe (con unas posibilidades iguales a la DES x3 del hechicero de completar con éxito cualquier acción), a una tasa de movimiento de 1 m. por asalto completo. De este modo puede hacerse que una roca pequeña ruede colina arriba, que un taburete se deslice por el suelo, que las llamas de una fogata brillen y dancen, etc.

Si se combina este conjuro con el de *Formar/Colocar (Sustancia)*, se incrementa considerablemente el control que sobre el objeto tiene el hechicero. Dicho objeto animado pasa a tener las mismas posibilidades que el hechicero de Saltar, Trepar, o usar sus armas.

Asfixia

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro priva continuamente de oxígeno a su víctima si el hechicero puede vencer los PM de ésta con los suyos propios en la tabla de resistencia, y si mantiene continuamente su concentración puesta sobre el mismo. Si la víctima resulta ser una criatura que necesita el oxígeno para vivir, entonces comenzará a asfixiarse como si estuviera siendo ahogada por un humo invisible (1D4 ptos. de daño por asalto), de acuerdo con las reglas expuestas en el capítulo de "El Mundo" de *RQb*. Cada nivel de Intensidad que tenga el conjuro a partir de 1, disminuirá la tirada inicial de CON de la víctima en un multiplicador. De este modo, un *Asfixia-2* hará que el blanco tenga que hacer una tirada de CON x9 en el primer asalto para evitar sufrir daños; un *Asfixia-3*, reducirá esa primera tirada a CON x8, y un *Asfixia-10* hará que la primera tirada y las siguientes sean todas de CON x1. A partir de la Intensidad 10, cada nivel de Intensidad añade 1 pto. más de daño a los ya consabidos 1D4.

Una vez que el blanco falla la primera tirada de CON, el daño ya es continuo.

Este conjuro puede emplearse también para sofocar fuegos naturales. Un conjuro de intensidad mínima apagará fuegos pequeños. Un conjuro de Intensidad-2 apagará una fogata de campamento o dos fuegos pequeños. Una Intensidad-3 acabará con dos fogatas de campamento, tres fuegos pequeños, o una hoguera. Este conjuro no tendrá efecto alguno sobre los fuegos mágicos ni sobre las salamandras.

Brillo

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro se debe lanzar sobre un objeto palpable que posea un área de, al menos, 1 cm². Este objeto puede ser orgánico o inorgánico. Una vez lanzado el conjuro, un punto de luz iluminará un área de 1 m. de radio con la intensidad luminosa suficiente como para que se pueda leer. Cada incremento de Intensidad aumentará el brillo de la lámpara improvisada, y por tanto incrementará el área iluminada en 1 m. más de radio. Si el conjuro se lanza sobre los ojos de una criatura para cegarla, entonces el hechicero deberá vencer los PM de la misma con los suyos. Si lo consigue, el conjuro de *Brillo* reducirá las habilidades visuales de la víctima (incluidos los ataques y las detenciones) en un total de 20 porcientos independientemente de su Intensidad, efecto que durará hasta la expiración del hechizo.

Círculo-Base

Ritual (Encantamiento)

Con este encantamiento, el hechicero podrá crear un lugar al que ir a parar cuando use su conjuro de *Teletransporte*. Cada pto. permanente de PER sacrificado en el ritual creará un círculo de 1 m. de diámetro, lo bastante grande como para que una criatura del tamaño de un humano pueda servirse de él. Cada pto. de PER adicional incrementará en una persona la capacidad del círculo.

Círculo de Protección

Toque, Pasivo, Temporal

Para que este conjuro pueda ser efectivo, tiene que combinarse con *Resistencia a Conjuros*, *Resistencia al Daño* y/o *Resistencia a Espíritus* en un Multiconjuro. Una vez completo éste, el *Círculo de Protección* cubrirá un volumen igual al cuadrado de la intensidad del conjuro en m². Si se lanza el conjuro sobre un terreno, no podrá moverse, pero si se lanza sobre una carreta, p.ej., se moverá con ella.

Cuando se combina con *Resistencia a Conjuros*, todos los conjuros que quieran penetrar en el interior del círculo deberán superar primero la Intensidad del hechizo de *Resistencia* o ser eliminados. Si lo consiguen, afectarán normalmente a su blanco. Todas aquellas personas que se hallen dentro del círculo, podrán lanzar conjuros sin interferencia alguna.

Cuando se combina con *Resistencia al Daño*, todas las criaturas físicas que quieran penetrar en el círculo deberán superar la Intensidad del conjuro con su FUE para lograrlo. De otro modo, no podrán entrar. Todo el daño realizado por armas dentro del círculo deberá también superar la Intensidad de la *Resistencia*, o los golpes no tendrán efecto alguno. Las armas arrojadas y proyectiles que quieran rebasar los límites del círculo deberán enfrentar su máximo daño posible contra la Intensidad del conjuro de *Resistencia*, y si consiguen superarla afectarán sin más problemas a su blanco.

Cuando se combina con *Resistencia a Espíritus*, todos los espíritus incorpóreos que quieran traspasar los límites del círculo deberán superar la Intensidad de la *Resistencia* con sus propios PM. Si no, no conseguirán penetrar en su interior. Una vez dentro, sin embargo, podrán atacar normalmente a sus víctimas.

Este conjuro de *Círculo de Protección* se puede combinar con varios conjuros de *Resistencia* a la vez.

Crear Basilisco

Ritual (Encantamiento)

Para crear un basilisco, el hechicero deberá disponer

de un sapo o una culebra con vida, y de un huevo puesto por una gallina. El ritual se realiza sobre el huevo, y a continuación el sapo o la culebra deben incubarlo durante un tiempo mínimo de un mes por pto. de PER sacrificado en el Encantamiento. El hechicero puede usar el conjuro de *Pegamento*, o conjuros de *Dominar Sapo* o *Dominar Serpiente* para conseguir que el animal incubador cumpla su misión.

Cuando el basilisco rompa el cascarón, su mirada mortal atacará como si fuera un conjuro divino de 1 pto. por cada pto. de PER sacrificado durante el ritual. El basilisco no tiene porque comportarse de forma amistosa con el hechicero como lo creó, y por ello suelen usarse conjuros de *Dominar Basilisco* cuando éste nace. Las características del nuevo basilisco se determinarán al azar.

Este conjuro es extremadamente raro, y solamente se debe permitir su entrada en el juego después de que el Master se lo haya pensado bien.

Crear Familiar (Característica)

Ritual (Encantamiento)

Se trata de un grupo de seis conjuros que se utilizan para crear el familiar de un hechicero. Estos seis conjuros son *Crear Familiar FUE*, *Crear Familiar CON*, *Crear Familiar TAM*, *Crear Familiar INT*, *Crear Familiar PER*, y *Crear Familiar DES*. No existe un conjuro de *Crear Familiar ASP*.

Este ritual se puede llevar a cabo sobre cualquier criatura incompleta o sobre un objeto inerte cualquiera. No puede emplearse sobre criaturas completas. El hechicero debe ser capaz de estar en contacto de un modo amistoso con el animal en cuestión o con el objeto inerte, durante toda la duración del conjuro. El ritual no le causa a la criatura ningún tipo de dolor. Un hechicero puede crear tantos familiares como quiera, siempre que gaste los ptos. de característica necesarios cada vez que lo haga.

Cada uno de los conjuros de *Crear Familiar (Característica)* transfiere de modo permanente los ptos. de característica especificados desde el propio hechicero al familiar. Si el conjuro se intensifica, se transferirá más de un punto de característica a la vez. Si se hace un Multiconjuro con varios de estos hechizos, se transferirán puntos a varias características a la vez; esto es importante, ya que el hechicero debe transferir al objeto del ritual todos los ptos. al mismo tiempo. A diferencia de lo que ocurre con otro tipo de encantamientos, el hechicero no podrá añadir más puntos de característica más adelante, ya que entonces la criatura estará completa y los conjuros no funcionarán sobre ella. Así pues, estos hechizos solamente tienen efectividad cuando se emplean en criaturas incompletas; no pueden lanzarse sobre un familiar, sino sobre una criatura que vaya a convertirse en un familiar.

Cada pto. transferido le da al familiar una serie de ptos. de la característica apropiada que se indican en la Tabla de Conversión del Familiar. Se aconseja también

Tabla de Conversión del Familiar

Por Cada Pto. de	El Familiar Gana
FUE	2
CON	2
TAM	1-3(a elegir)
INT	1
PER	1
DES	2

consultar la introducción que se hacía en *RQb* a la hora de hablar de las distintas criaturas, para aclarar exactamente como le afecta a determinado ser encontrarse con una característica que antes no poseía.

Si a una criatura con INT-fija se le transfiriere 1 solo punto de INT, a partir de ese momento la criatura tendrá INT normal. Por cada punto de TAM que se transfiriera, el familiar ganará entre 1 y 3 puntos, a discreción del hechicero; éste deberá decidir exactamente cuantos puntos gana su familiar en el momento de realización del ritual, ya que más tarde no podrá alterar la cifra especificada.

Cuando se ha obtenido una criatura completa a través del uso de este ritual, ésta se convierte en el familiar del hechicero. Un hechicero siempre tiene una idea aproximada de cual es la distancia que le separa de su familiar y en qué dirección se halla éste. Cuando el adepto se lo ordene mentalmente, el familiar volverá hasta él.

El hechicero puede usar la INT del familiar para almacénar sus conjuros, y sus PM para lanzarlos, siempre que la distancia que les separe sea inferior a 10 kms. Si la separación entre ambos es aún mayor, el hechicero solamente podrá ordenar a su familiar que vuelva ante él, tal y como ya se ha descrito arriba. El familiar obedecerá dentro de lo posible todas las órdenes de su hechicero. Naturalmente, siempre retendrá su propia personalidad, ya que se trata de un ser totalmente consciente. Siempre que no tenga órdenes concretas de su creador, actuará según su libre albedrío. Es capaz de lanzar sus propios conjuros y de usar sus propios PM para impulsarlos. No puede utilizar los conjuros memorizados por el hechicero ni los PM de éste. Ciertos Masters contemplan la posibilidad de que un jugador diferente del que lleva al hechicero, juegue con su familiar.

Los conjuros que pueden afectar a las emociones, como *Confusión* o *Desmoralización*, pueden afectar al hechicero si su familiar es víctima de ellos. Utilizar la misma tirada de dados usada para determinar si el familiar es afectado o no por el conjuro para ver si el hechicero también lo es (como ya se describió en el conjuro divino *Vínculo Mental*), teniendo en cuenta, naturalmente, los PM de uno y de otro. Esto es también cierto al contrario: un conjuro de este tipo que afecte al hechicero puede también afectar a su familiar.

Un hechicero puede liberar al familiar de sus obligaciones para con él simplemente manifestándolo. El familiar retendrá sus nuevas características durante el tiempo que el hechicero continúe con vida, y siempre deberá volver a presencia de su amo cuando éste se lo exija. Cuando muere un hechicero, todos sus familiares comienzan a perder sus características añadidas a la tasa de 1 pto. semanal en cada característica nueva. Si, de alguna manera, el mago es resucitado, los familiares vuelven a ser suyos, a no ser que hayan degenerado ya hasta el punto de volver a ser entidades incompletas. Estos familiares no volverán a recuperar las características perdidas. Si un familiar muere, los puntos de características sacrificados en su creación se pierden.

Los seres convertidos en familiares no pueden volverse incorpóreos y se hallan ligados en todo momento al plano mundano; cualquier restricción que pudieran haber poseído con anterioridad (como p.ej., hallarse ligados a determinado lugar) deja de ser efectiva. Sin embargo, retienen todas sus habilidades especiales. Por ejemplo, un familiar necrófago podrá seguir usando su terrorífico aullido y su mordisco envenenado. Una familiar dríade no podrá disolver su cuerpo a voluntad (ahora tiene TAM, CON y FUE permanentes), pero si su antiguo árbol es talado será igualmente destruida, y además, podrá seguir controlando a los animales que habitan su hogar ancestral.

La Saga de Cormac

Cuando Nikolos aprendió a utilizar los conjuros de Crear Familiar, se dio cuenta enseguida de la gran cantidad de posibilidades que se le ofrecían. Podía convertir en su familiar cualquier cosa que se le ocurriera: un animal, una silla o una piedra...hasta un espectro! Era tremendo.

Sin embargo, para conseguir crear un familiar, la criatura o el objeto en cuestión debían convertirse en seres completos. Un espectro solo posee las características INT y CON, por lo que para convertirse en una criatura completa debería ganar al menos 1 pto. de FUE, TAM, PER y DES.

Como el espectro ya poseía CON, sus pto. de golpe cambiarían, posiblemente para peor, con la adición de TAM. Pero retendría su capacidad de ser dañado únicamente por armas mágicas.

Como el espectro ganaría FUE, ahora sería capaz de levantar objetos tangibles. Además ello haría que ganara también pto. de fatiga, lo cual le haría susceptible a los efectos del cansancio. Con la adición de DES, podría aprender a usar armas, y habilidades de manipulación y agilidad.

El TAM, como ya hemos dicho, probablemente empeorará los pto. de golpe del espectro, pero le dará alguna clase de envoltura física. Humo e incienso son materiales excelentes para la construcción de cuerpos para espectros.

Los espectros tienen INT ya de por sí, aunque a pesar de todo el hechicero podría incrementar la aún más durante el ritual. Los espectros no son vulnerables "per sé" a los conjuros que afectan a las emociones, pero si se les añade INT adicional, ya lo serán.

El hecho de haber ganado PER le afecta significativamente al espectro. Visto desde el lado bueno, ahora puede regenerar sus propios PM. Pero en cambio, ahora solamente podrá drenar a una víctima un número de PM igual al doble de su nueva PER, y los que tenga en exceso de los que normalmente le corresponderían (su nueva PER) se disiparán en el plazo de una hora. El espectro seguirá no obstante conservando su toque debilitador, con las limitaciones anteriormente expuestas.

La ganancia de DES también le afecta. Anteriormente, el ataque del espectro se producía en el MR-1 de cada asalto. Como ahora ya posee DES y TAM, ahora su MR de ataque se calcula por los medios habituales, y será más tardío.

Evidentemente, toda criatura convertida en familiar se beneficia de ciertas ventajas y sufre de algunas desventajas. El aprendiz deberá hacer su elección con todo cuidado y, en caso de duda, consultar con el Master.

Crear Vampiro

Ritual (Encantamiento)

Este conjuro debe lanzarse sobre un cadáver que no lleve muerto más de un día. La ceremonia dura una semana entera, y al final, el cadáver se convierte en un vampiro con PM y PF iguales a la PER que la criatura en cuestión tenía en vida. Evidentemente, la víctima de tal ritual deberá hallarse con vida los seis primeros días de la ceremonia; solamente se la mata cuando ya queda poco para el final de la misma. El hechicero que la lleve a cabo gastará 7 pto. de PER permanentemente.

El nuevo vampiro adquiere todas las limitaciones y vulnerabilidades inherentes a su nuevo ser, y que se describen más adelante en el capítulo de Criaturas. Pero también gana los poderes típicos de los vampiros.

Este conjuro es extremadamente raro, y solamente se

debe permitir su entrada en el juego despues de que el Master se lo haya pensado bien.

Devolver Conjuros

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro afecta a cualquier otro hechizo ofensivo que tenga un número de PM igual o inferior a él. Si resulta afectado, dicho hechizo ofensivo será devuelto hacia su lanzador si éste no consigue superar los PM de la víctima protegida por *Devolver Conjuros* en la tabla de resistencia. El hechicero tendrá entonces que intentar vencer a sus propios PM (que se habrán reducido posiblemente despues de lanzar el conjuro ofensivo) en la tabla de resistencia, y si lo consigue, el conjuro le afectará a él. Los PM del lanzador se usan en este caso como fuerza atacante, y como fuerza defensiva. Si tanto el atacante como la víctima están protegidos por *Devolver Conjuros*, el hechizo ofensivo puede ir rebotando de uno a otro hasta que consiga afectar a alguno de los dos.

Disminuir (Caract. excepto INT/PER)

Toque, Pasivo, Temporal

Cada nivel de Intensidad reducirá temporalmente la característica específica del blanco en 1 pto. Sólomente hay un conjuro de este tipo para cada una de las siguientes características: FUE, CON, TAM, DES y ASP; ninguna característica puede disminuir por debajo de 1. Para que pueda ser afectada por este conjuro, una criatura debe poseer la característica en cuestión.

Dominar (Especie)

A distancia, Activo hasta efectuar la orden, luego Pasivo, Temporal

Este conjuro ya se definió completamente en RQb, pero la lista que se dió de sus versiones comunes exóticas fué bastante incompleta. Lo que sigue es una lista más amplia (aunque en modo alguno completa) de los distintos conjuros de *Dominar (Especie)* conocidos por los hechiceros, y su disponibilidad.

Conjuro

Disponibilidad

Dominar Animal Mundano	Común
Dominar Basilisco	Exótico
Dominar Dragón	Exótico
Dominar Elemento	Común
Dominar Espectro	Común
Dominar Espíritu	Común
Dominar Fantasma	Común
Dominar Helió	Común
Dominar Humano	Exótico
Dominar Kon-Kon	Común
Dominar Vampiro	Exótico

Incrementar (Caract. excepto INT/PER)

Toque, Pasivo, Temporal

Cada nivel de Intensidad aumentará temporalmente la característica específica del blanco en 1 punto. Sólomente hay un conjuro de este tipo para cada una de las siguientes características: FUE, CON, TAM, DES, y ASP. Para que este conjuro sea efectivo en una criatura, ésta debe poseer de antemano la característica en cuestión.

Inmortalidad

Sobre uno mismo, Ritual (Encantamiento), Temporal

Este conjuro evita que el mago envejezca mientras dure el hechizo. Obviamente, deberá tener una duración lo bastante prolongada como para que merezca la pena su realización y/o tendrá que repetirse cada cierto tiempo. Cada vez que se lanza el conjuro, el hechicero debe sacrificar 1 pto. de CON permanentemente. Dependiendo del Universo en el que se lleven a cabo tus aventuras, este conjuro necesitará también algún tipo de componente exótico: agua de la Fuente de la Juventud, sangre de una virgen, el peso del hechicero en ostras todos los meses, etc. Consulta a tu Master.

Este conjuro es de los pocos encantamientos que poseen una duración limitada. El hechicero vuelve a envejecer normalmente una vez que el conjuro expira y yo no es renovado.

Este conjuro es extremadamente raro, y sólomente se debe permitir su entrada en el juego despues de que el Master se lo piense bien.

Obstaculizar

A distancia, Pasivo, Temporal

Cada grado de Intensidad restará 1 m./MR del movimiento de una criatura dada, hasta un mínimo de 1. El hechicero debe superar los PM del blanco con los suyos propios en la tabla de resistencia. Cada dos niveles de Intensidad añaden también una unidad al MR-DES de la víctima. Si por ello, el MR total de la víctima llega a ser superior a 10, ésta sólomente podrá actuar una vez cada dos asaltos, o incluso más lentamente, dependiendo de la suma total acumulativa de MRs.

Pegamento

Toque, Pasivo, Temporal

Este conjuro hará que dos superficies adyacentes de 10cm.x10cm. de tamaño, se unan fuertemente entre sí convirtiéndose en una sola. Dicho parche tiene una FUE de 1 punto. Cada incremento en Intensidad aumentará, bien la FUE de la unión, bien el tamaño de las superficies a pegar. El conjuro funcionará en materiales orgánicos o inorgánicos. Si una o las dos superficies a unir son parte del cuerpo de una criatura viva (de cualquier ser que posea PM), el hechicero deberá vencer los PM de la criatura con los suyos propios en la tabla de resistencia. Si el mago intenta unir los miembros u otra porción de los cuerpos de dos criaturas distintas, entonces deberá superar los PM de ambas en una sola tirada.

Piel Vital

Toque, Pasivo, Temporal

Mientras dura, el conjuro protege al blanco de los efectos de la asfixia debida a la privación de aire, bien sea por ahogamiento, inhalación de humo, o por los efectos del conjuro *Asfixia*. El blanco de este conjuro debe poder respirar normalmente: el hechizo sólomente proporciona oxígeno, y los pulmones deben estar en condiciones de recibirlo. Por cada nivel de Intensidad se protegen 5 ptos. de TAM. El conjuro no tiene efecto en casos de asfixia debidos a estrangulamientos con las manos o con garrotes, en casos de atragantamiento por trozos de comida estancados en la garganta, etc.

Prisa

A distancia, Pasivo, Temporal

Este conjuro añade una unidad a la tasa de movimiento de su blanco por MR, por cada nivel de Intensidad. Cada dos niveles de Intensidad, además, disminuyen el MR-DES del propio blanco en una unidad, hasta un mínimo de 1. Una persona bajo los efectos de este conjuro perderá un punto adicional de fatiga por asalto de combate y por nivel de Intensidad.

Regeneración

Toque, Pasivo, Temporal

Con este conjuro el hechicero puede hacer que el tejido vivo se regenere. Así, un guerrero puede recuperar un miembro perdido, un mercenario puede ver regenerada la piel quemada por ácido de su pecho, y en general se puede recuperar cualquier daño no curable con el *Tratamiento de Heridas* (excepto la muerte).

Para determinar qué porcentaje de un miembro se pierde, el Master deberá lanzar 1D100 en el momento apropiado; el resultado representa el tanto por ciento de miembro perdido.

Cada nivel de Intensidad hará que el tejido se regenere a la tasa de 1 pto. de golpe por semana si el conjuro se aplica en los 10 asaltos siguientes después de que el miembro sea lisiado o cortado. Después de transcurrido ese tiempo, el conjuro regenera solamente 1 pto. de golpe al mes.

El nivel de Intensidad del conjuro deberá ser igual o superior a los PG habituales del miembro perdido. El miembro nuevo no será exactamente igual que el antiguo, ya que la nueva piel será tersa y sin cicatrices; la cicatriz del antiguo muñón es aún visible, pero el paciente no perderá ningún percentil de habilidad.

Si la Intensidad o la Duración del conjuro no es suficiente como para hacer que un miembro se regenere por completo, éste crecerá hasta donde le sea posible y el paciente quedará por siempre lisiado. El miembro no podrá regenerarse completamente más tarde. La persona afectada perderá la mitad de posibilidades en cualquier habilidad que requiera el uso de dicho miembro, incluidos los porcentajes de lanzamiento de conjuros.

Durante las semanas en que un miembro u otro tejido se está regenerando, el blanco puede llevar a cabo su vida normal, pero el nuevo miembro no será utilizable hasta que no haya transcurrido todo el tiempo necesario para que crezca por completo. Sin embargo, si el miembro en crecimiento es dañado (pierde ptos. de golpe), termina por aparecer lisiado, y posiblemente quedará inutil.

Resistencia a Espíritus

A distancia, Pasivo, Temporal

Cada nivel de Intensidad de este conjuro añadirá un punto a la defensa del blanco contra todos los tipos de combate espiritual. No altera realmente la característica atacada; simplemente la "engorda" a efectos de combatir a espíritus. A cualquier otro efecto, hay que usar el valor real de la característica. Mientras el conjuro esté activo, el blanco se hallará protegido por él.

(Sensación) Inexistente

A distancia, Activo, Temporal

Estos son los conjuros empleados para crear ilusiones. Cada uno de los conjuros afecta a un sentido específico, y el hechicero debe aprenderlos independientemente.

mente. Se puede aprender a engañar a cualquier sentido existente en el Universo de juego. Entre ellos tenemos a los cinco sentidos típicos (vista, tacto, gusto, oído y olfato), al sonar de los trolls de Glorantha, al sentido terrestre de los enanos, y al tacto extraordinario de los elfos de Glorantha.

Cuando un hechicero crea una ilusión, lo que hace de verdad es fabricar una realidad temporal. Aunque la *Visión Mística* de los hechiceros, la *Visión del Alma* de los sacerdotes, y la *Vista Mágica* de los shamanes pueden identificar una ilusión por lo que es, de todos modos la ilusión permanece ahí. Si la ilusión tiene carácter físico puede ser mortal, independientemente de que tú sepas que lo es o no. El hechicero debe concentrarse en su ilusión si quiere moverla, lo cual hará a una tasa de 1 m./MR.

La Intensidad de una ilusión determinará su potencia sonora, la fuerza de su olor, su opacidad, su tamaño, o su sabor. A continuación se enumeran distintos tipos de ilusiones, y algunos ejemplos de intensidades dentro de cada clase.

Olor: El conjuro de *Olor Inexistente* reproducirá un olor único recordado por el hechicero. La sensación olorosa es la misma para todas las criaturas, por lo que cualquiera puede ser engañado por una ilusión de este tipo. Una sensación olorosa de intensidad mínima podría ser el olor a tierra mojada después de una lluvia. Si el hechicero intenta afectar a la CON del blanco con una ilusión olorosa, deberá enfrentar la Intensidad de su conjuro con dicha CON, y si tiene éxito, su víctima quedará incapacitada por la náusea.

Ejemplos de Intensidades Olorosas

1	Tierra Mojada Tras la Lluvia
3	Rosas
5	Cebollas Fritas
8	Amoníaco
13	Aceite Fresco de Mofeta

Sabor: El conjuro de *Sabor Inexistente* hará que una sustancia de un volumen aproximado de TAM-1 adquiera un sabor familiar para el hechicero. Si este intenta afectar a la CON del blanco con dicho sabor, deberá enfrentar la Intensidad de su conjuro con dicha CON en la tabla de resistencia. Si tuviera éxito, la víctima quedará incapacitada por la náusea.

Ejemplos de Intensidades de Sabor

1	Agua Limpia y Fresca
3	Gachas Suaves
4	Cáscara de Naranja
12	Café Amargo

Sonido: Cuando se usa el conjuro de *Sonido Inexistente*, el hechicero debe dejar claro cual es la naturaleza del ruido que quiere crear, y cual es su intención al hacerlo. Una ilusión de este tipo de mínima intensidad creará un sonido semejante al crujido de una hoja.

Una ilusión de este tipo puede dejar sordo a su blanco durante 1D10+5 minutos si es lo bastante fuerte como para superar la CON de éste último en la tabla de resistencia.

Ejemplos de Intensidades Sonoras

1	Crujido de una Hoja
2	Susurro
4	Conversación
7	Grito Crecano
10	Fuerte Bocinazo

Tacto: Los conjuros de *Tacto Inexistente* crean ilusiones que se manifiestan en forma de fuerzas sólidas de TAM-1. Se pueden combinar con el resto de ilusiones para darlas sustancia, y además pueden dañar a su víctima. La armadura podrá proteger contra este daño.

Si el hechicero quiere atacar con una ilusión táctil, tiene unas posibilidades de éxito de DES x1%. Si la combina con una ilusión visual, dichas posibilidades de éxito pasan a ser de DES x3%.

Ejemplos de Intensidades Táctiles y Daños Causados

1	Una Mosca Sobre la Piel
2	Una Suave Caricia
3	Un Fuerte Puñetazo/1D3
4	Un Cuchillo Afilado/1D4
6	Un Puñetazo en la Mandíbula/1D6
8	Una Estocada en el Abdomen/1D8
10	1D10 ptos. de daño
12	2D6 ptos. de daño
16	2D8 ptos. de daño
18	3D6 ptos. de daño
20	2D10 ptos. de daño

Visión: El conjuro de *Visión Inexistente* afecta a los órganos sensibles a la luz. Cada nivel de Intensidad puede aumentar en TAM-3 el área cubierta por la ilusión, o bien puede incrementar su opacidad tal y como se enumera a continuación.

Ejemplos de Intensidades Visuales

1	Cristal Claro y Liso
2	Aguas Turbulentas
6	Aguas Enfangadas
10	Opacidad Total

Telepatía

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro permite la comunicación mental entre el hechicero y la persona blanco del conjuro, o entre dos blancos escogidos por el que lo lanza. Cada aumento de Intensidad le permite al mago incluir una persona más en la comunicación. Los pensamientos a transmitir deben ser vocalizados, y las personas que se hallen junto a los comunicantes puede que oigan los susurros emitidos por estos al utilizar el vínculo telepático. Este conjuro no crea una línea abierta entre todos los participantes. Si el hechicero lanza el conjuro sobre sí mismo y sobre B, y luego incluye a C en otro conjuro, entonces B y C no estarán comunicados entre sí, a no ser que se lance otro conjuro que los conecte.

Teletransporte

A distancia, Instantáneo

Cada nivel de Intensidad puede transportar una masa de 6 kgs. (TAM 1) con la que el mago se halle en contacto (o a sí mismo) hasta un *Círculo-Base* previamente preparado. Una sola masa que exceda el peso máximo a trasladar, no se moverá en absoluto, y el hechicero perderá 1 PM. Este tendrá que tener preparado un *Círculo-Base* en algún lugar que se halle dentro del alcance del conjuro. Cualquiera que se halle en contacto con el hechicero o con el blanco del conjuro será transportado también siempre que el nivel de Intensidad sea suficiente como para permitirlo. Si el hechicero dispone de varios *Círculos-Base* dentro del radio de alcance del conjuro, siempre podrá elegir a cual de ellos quiere viajar.

Vínculo con el Aprendiz

Ritual (Ceremonia)

A través de este ritual, el maestro hechicero establece un vínculo especial con uno de sus aprendices. Este lazo es necesario para que el profesor introduzca al alumno en los más profundos secretos del saber arcano.

Para establecer el vínculo, se necesita que el aprendiz sacrifique 1 pto. de su actual PER durante una ceremonia supervisada por el adepto. Una vez completada ésta, el familiar del maestro o el propio maestro (dependiendo de con quien se quiera establecer el lazo de unión) siempre conocerá cual es la distancia aproximada que le separa del aprendiz y en qué dirección se halla éste, pudiendo además llamarle suavemente a su presencia. Este vínculo no le permite al hechicero o a su familiar leer los pensamientos del aprendiz, usar sus PM, o influenciar en modo alguno sus acciones. El conjuro no es como el de *Vínculo Mental*.

Volar

A distancia, Activo, Temporal

Este conjuro permite que un TAM-1 se desplace por el aire a una velocidad de 1 m/MR, si se usa con Intensidad mínima. El movimiento puede ser vertical, horizontal o diagonal, y el mago podrá controlar en todo momento la dirección de dicho movimiento. El blanco del conjuro no podrá, sin embargo, moverse más allá del alcance de éste. Por supuesto, el hechicero podría usar el conjuro sobre sí mismo.

Si se usa el hechizo sobre un blanco que no quiera verse afectado por él, el hechicero deberá vencer sus PM en la tabla de resistencia.

Si se aumenta la Intensidad del conjuro, ello permite, o bien incrementar el TAM del blanco que ha de volar, o bien aumentar la velocidad del movimiento, a elección del hechicero. Cada aumento de velocidad de 1 m/MR cuesta un nivel de Intensidad. Se puede variar el peso transportado y la velocidad alcanzada con el mismo conjuro. El hechicero puede volar a menos velocidad de la que la Intensidad del conjuro le permite si así lo desea; dicha velocidad puede variarse a la tasa de 1 m/MR. El hechizo permite pararse en el aire a velocidad 0. La velocidad máxima viene definida por la Intensidad del conjuro.



El Plano Espiritual

Desplazamientos por el Plano Espiritual

El plano espiritual es un lugar monótono, sin relieves, en el que solamente son visibles las auras de los seres que lo habitan. Los sentidos normales son inútiles en él, pero cada conciencia genera una especie de campo de fuerza a su alrededor con una intensidad equivalente a 1 m. por pto. de PER.

Estas auras se detectan por medio del llamado "sentido espiritual". Los seres humanos solamente son capaces de recordar formas y luces, como el resto de criaturas que se basan principalmente en su visión para relacionarse con el mundo. Rara vez se encuentra una forma definible. Otras criaturas que usan principalmente otro tipo de sentidos, recuerdan a las entidades del plano espiritual desde el punto de vista de dichos sentidos.

Cuando se viaja por el plano espiritual deben utilizarse las tablas de encuentros que se exponen más adelante; en dichas tablas se muestran los tipos de criaturas que habitan el Otro Mundo. Los aventureros que sean shamanes pueden vagar por las distintas regiones del plano espiritual buscando algún tipo concreto de espíritu o persiguiendo a algún ser especialmente poderoso.

Los shamanes se hallan perfectamente preparados para viajar por el plano espiritual. Cuando el Master lanza 1D100 para determinar un encuentro en la tabla correspondiente, el shamán puede alterar la tirada (aumentándola o disminuyéndola) en un número de percentiles igual o inferior a la PER de su *fetich* (sin incluir la propia PER del shamán). Con estas alteraciones de las tiradas de encuentros, el shamán puede encontrarse con algún tipo concreto de espíritu que le interese, o pasar a regiones adyacentes del plano espiritual. De este modo, los shamanes más poderosos encuentran con más facilidad los espíritus buscados y llegan antes a las regiones a las que se dirigen, que los shamanes más inexpertos. Para introducirse más profundamente en el plano espiritual, un shamán deberá obtener el resultado correspondiente en la tabla de encuentros que esté usando en ese momento. Si lo que quiere es salir a regiones más superficiales, deberá obtener resultados inferiores a 01. Los shamanes no están nunca obligados a cambiar de una región a otra del plano espiritual. También pueden retornar en cualquier momento a sus cuerpos, independientemente de en qué lugar del Otro Mundo se encuentren, a no ser que se hallen en medio de un combate espiritual.

Un aventurero que no sea shamán y que se vea forza-

do a vagar por el plano espiritual, tendrá encuentros completamente aleatorios: no podrá influenciar en modo alguno la tirada de encuentros usando su PER. Tampoco podrá volver sin ayuda al plano mundano, aunque sí podrá internarse más profundamente en el plano espiritual de manera aleatoria a través de la tabla correspondiente.

La Región Frontera

La región frontera del plano espiritual es el área más cercana a nuestro plano mundano. Cuando un ser se vuelve incorpóreo, su espíritu pasa directamente a esta región. Los espíritus que interaccionan más frecuentemente con los vivos habitan en este lugar. La frontera debe ser atravesada para poder llegar a la región exterior.

Tabla de Encuentros de la Región Frontera

D100	Encuentro	INT	PER o PM
01-02	Kon-Kon	4D6	3D6 + 6
03-08	Espíritu de la Enfermedad	--	3D6 + 6
09-10	Espíritu de Necrófago	3D6	2D6 + 6
11-25	Fantasma	2D6 + 6	4D6
26-27	Espectro	2D6 + 6	3D6 + 6
28-30	Ninfa	varía según el tipo	
31-60	Espíritu de Conjuro	Según conjuro	3D6
61-70	Espíritu de INT	1D6	2D10
71-80	Espíritu de PER	--	2D6 + 3
81-85	Shamán Incorpóreo	1D6 + 12	3D6 + 6
86-00	A la región exterior		

La Región Exterior

En esta región exterior habitan espíritus más poderosos, los cuales suelen ser malvados para con los vivos, pero que no tienen la fuerza suficiente como para encontrar un refugio espiritual más seguro en la región interna.

Tabla de Encuentros de la Región Exterior

D100	Encuentro	INT	PER o PM
01-03	Kon-Kon	5D6	5D6 + 6
04-10	Espíritu de la Enfermedad	--	5D6 + 6
11-12	Elemento	--	Varía
13-15	Helión	4D6	3D6 + 6
16-25	Fantasma	3D6 + 6	6D6
26-28	Espectro	3D6 + 6	5D6 + 6
29-35	Espíritu de la Curación	--	4D6
36-45	Espíritu de INT	1D10	3D10
46-55	Espíritu de Magia	3D6	3D6 + 6
56-60	Espíritu de PER	--	3D6 + 3
61-70	Espíritu de Conjuro	Según conjuro	4D6
71-80	Espíritu de Pasiones	--	3D6 + 6
81-85	Otro Espíritu o Demonio	Varía	Varía
86-90	Shamán		
	Incorpóreo	1D6 + 12	3D6 + 6
91-00	A la región interior		

La Región Interior

La región interior es el corazón del plano espiritual. Aquí se hallan los espíritus más extraños, más exóticos y más poderosos.

Tabla de Encuentros de la Región Interior

D100	Encuentro	INT	PER o PM
01	Aspecto del Hombre Malvado	20	35
02-10	Espíritu de Culto o Religión	Varía según los tipos	
11-25	Elemento	--	Varía
26-35	Fantasma	4D6 + 6	8D6
36-40	Helión	4D6	6D6 + 6
41-45	Espíritu de la Curación	--	6D6
46-50	Espíritu de INT	2D6	4D10
51-60	Espíritu de Magia	4D6	5D6 + 6
61-65	Espíritu de PER	--	4D6 + 3
66-70	Espíritu de Conjuro	Según conjuro	5D6
71-80	Espíritu de Pasiones	--	5D6 + 6
81-85	Shamán		
	Incorpóreo	1D6 + 12	3D6 + 6
86-00	A elección del Master		

Las Pifias en las Invocaciones

En *RQb* se decía que si un aventurero hacía una pifia a la hora de invocar a un ser del plano espiritual, el Master podría hacer que apareciera una entidad especial o muy poderosa que le pudiera dar un buen susto al mago en cuestión. En *RQA* damos una tabla de encuentros durante las invocaciones para ver exactamente qué criatura concreta aparecerá cuando el íncito invocante pifia su ritual. Las criaturas que aparezcan en estos casos serán invariablemente malignas, y permanecerán en el plano mundano el tiempo que les parezca bien, atacando a quien les venga en gana. Si tal criatura comienza a llevar las de perder en cualquier combate espiritual en que se vea involucrada, bien huirá, bien volverá al Otro Mundo. Algunas de las criaturas aparecidas no poseerán ataques efectivos (espíritus de la curación, espíritus de INT, etc.).

Tabla de Encuentros Durante las Invocaciones

ID100	Encuentro	INT	PER o PM
01	Hombre Malvado	20	35
02-07	Demonio	3D6	3D6 + 6
08-17	Espíritu de la Enfermedad	--	3D6 + 6
18-37	Elemento	--	Varía
38-57	Fantasma	2D6 + 6	6D6
58-61	Helión	4D6	3D6 + 6*
62-66	Espíritu de la Curación	--	4D6
67-71	Espíritu de INT	1D6	2D10
72-76	Espíritu de Magia	3D6	4D6 + 6
77-81	Espíritu de Pasiones	--	3D6 + 6
82-86	Ninfa	depende del tipo	
87-91	Espíritu de PER	--	2D6 + 3
92-96	Espíritu de Conjuro	Según conjuro	3D6
97-00	Espectro	2D6 + 6	5D6 + 6

* Este valor se refiere a la CON del helión, que es también igual a sus PM y a sus pto. de armadura.



Las Criaturas

En esta sección de criaturas se amplía considerablemente la lista que aparecía en *RQb*. En los casos en que es posible jugar con aventureros de una determinada raza no humana, hemos incluido también tablas de profesiones para poder calcular la experiencia previa de los personajes sin problemas. En algunos de estos casos (enanos y elfos, p.ej.), dichas criaturas ya se habían descrito en *RQb*, por lo que sólo ofrecemos aquí directamente ya esas tablas, y no sus características y atributos.

El formato que se utiliza a la hora de enumerar a estas criaturas es el mismo que el usado en *RQb*. ¡No os asusteis mucho!



Arpía (Gynaves Vexans)

Esta odiosa criatura posee la cabeza y el torso de una bruja, pero el resto de su cuerpo es el de un buitre especialmente horroroso.

Las arpías son bien conocidas por su suciedad, y se deleitan infectando a otros seres o a sus comidas. Son cobardes y, a menos que sobrepasen en número a sus enemigos, suelen huir cuando son atacadas.

Les gusta robar pequeños objetos de valor (como p.ej. familiares) y atormentar a los demás. Son extremadamente vengativas y pueden seguir a un enemigo (a una distancia segura) durante kilómetros y kilómetros. Una arpía puede trabajar con otras criaturas cumpliendo el papel de exploradoras y espías.

Características		Valor Medio	
FUE	3D6	10-11	Mov.: 1/8
CON	3D6	10-11	en vuelo
TAM	2D6	7	Pt.Golpe: 9
INT	3D6	10-11	Pt.Fatiga: 21
PER	3D6	10-11	
DES	5D6	17-18	
ASP	1D6	3-4	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Garra D	01-02	01	1/3
Garra I	03-04	02	1/3
Abdomen	05-07	03-06	1/3
Pecho	08-09	07-11	1/4
Ala D	10-13	12-15	1/3
Ala I	14-17	16-19	1/3
Cabeza	18-20	20	1/3

Arma	MR	% Ataque	Daño
Garra	8	25 + 10	1D6 + enfermedad
Piedra	2	25 + 10	1D6/3 m. de caída
Excrementos	2	50 + 10	-1D10 ASP + enfermedad

Notas: Una arpía puede atacar con las dos garras en el mismo MR.

Un arpía puede luchar lanzando piedras sobre sus blancos. Las posibilidades de impactar se reducen en 5 percentiles por cada 3 m. de altura con respecto a ellos.

Un aventurero alcanzado por excrementos de arpía deberá frotarse durante horas para librarse de la porquería. Hasta que no lo haga, sólo monstruos como arpías y broos podrán convivir con él.

Todo personaje golpeado por la garra de una arpía o alcanzado por sus excrementos, quedará automáticamente expuesto a una enfermedad.

Habilidades: Otear 40 + 3.

Armadura: 1 pto. de plumas

Babuino (Papio Sp.)

Los babuinos son grandes monos que viven en el suelo, bien conocidos por todos los visitantes habituales de los modernos zoológicos. Habitan las sabanas tropicales y semitropicales. Son omnívoros, cazan sus propias presas y también recolectan raíces y frutas. Los babuinos vagan en manadas regidas por poderosos machos dominantes ("Machos Alfa"). Una manada normal tiene entre 30 y 100 babuinos, de los cuales una décima parte suelen ser machos dominantes. Estas manadas suelen estar muy bien organizadas, y siempre hay centinelas a su alrededor montando guardia. Mientras viajan, las hembras y las crías van siempre en el centro protegidas por los machos dominantes, mientras que los machos inferiores y los adolescentes exploran el perímetro del grupo. Cuando se enfrentan a adversarios superiores, los babuinos suelen correr o trepar a árboles y rocas para escapar.

Los babuinos hembras rara vez combaten. Por ello, las estadísticas que damos a continuación son solamente las de los machos. Una hembra difiere de ellas en que tiene FUE y TAM de 2D4 y 1D4, respectivamente. Sus caninos, más pequeños que los de los machos, solamente hacen 1D6 pts. de daño al morder.

Características		Valor Medio	
FUE	2D6	7	Mov.: 4
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 7-8
TAM	2D3	4	Pt.Fatiga: 18
INT	6	6	
PER	3D6	10-11	
DES	3D6+6	16-17	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	1/3
Pata TI	03-04	03-04	1/3
Abdomen	05-07	05-09	1/4
Pecho	08-10	10-14	1/4
Pata DD	11-13	15-16	1/3
Pata DI	14-16	17-18	1/3
Cabeza	17-20	19-20	1/3

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	8	40 + 2	1D8

Nota: Los modificadores de daño negativos no se aplican al mordisco del babuino.

Habilidades: Otear 40-2, Trepar 75 + 15, Esquivar 25 + 10.

Armadura: 1 pto. de piel.

Ballena (Cetacea)

Se describen tres tipos de ballenas: el cachalote (Physeter catodon), la orca (Orcinus orca) y el delfín (Tursiops truncatus).

Todas las ballenas son carnívoras; los cachalotes se alimentan de calamares, las orcas de otras ballenas y mamíferos y los delfines de peces y sepias. Los delfines y las orcas viajan en manadas, pero los cachalotes también lo hacen con frecuencia en solitario. No se conoce con cer-



teza el nivel de inteligencia de las ballenas. Aquí hemos supuesto que no son completamente inteligentes. Pero, en tu universo, éste puede no ser el caso. Las ballenas de INT normal deberían tener 2D6 + 6.

Cachalote

Características	Valor Medio	
FUE	7D6 + 50	73-74
CON	3D6 + 40	50-51
TAM	7D6 + 60	83-84
INT	8	8
PER	4D6	14
DES	2D6 + 3	10

Mov.:	7
Pt.Golpe:	67
Pt.Fatiga:	124

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-03	18/23
P.Trasera	04-08	18/28
P.Delanterá	09-13	18/28
Aleta D	14	18/18
Aleta I	15	18/18
Cabeza	16-20	18/23

Arma	MR	% Ataque	Daño
Embestida	6	60 + 8	1D6 + 9D6
Mordisco	6	40 + 8	1D6 + 5D6
Coletazo	6	25 + 8	1D6 + 9D6

Notas: El cachalote puede atacar una sola vez por asalto, utilizando cualquier ataque.

La embestida es sólo eficaz contra oponentes que midan, al menos, la mitad del TAM del cachalote.

El mordisco considera sólo la mitad de D6 correspondientes al modificador de daño habitual (redondeando hacia arriba).

El coletazo se utiliza generalmente contra enemigos situados en su retaguardia. No se puede emplear con enemigos sumergidos, sólo con los que se hallen en la superficie.

Habilidades: La forma del cuerpo del cetáceo anula cualquier modificador de agilidad negativo por razón del TAM. Otear 50 + 10, Saltar 60 + 10

Armadura: 18 puntos de grasa.

Orca

Características		Valor Medio		
FUE	6D6 + 30	51	Mov.:	10
CON	3D6 + 25	35-36	Pt.Golpe:	49
TAM	6D6 + 40	61	Pt.Fatiga:	87
INT	8	8		
PER	3D6	10-11		
DES	2D6 + 3	10		

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-03	12/17
P.Trasera	04-08	12/21
P.Delantera	09-13	12/21
Aleta D	14	12/13
Aleta I	15	12/13
Cabeza	16-20	12/17

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	6	60 + 8	1D6 + 6D6

Habilidades: La forma del cuerpo del cetaceo anula cualquier modificador negativo de agilidad por razón del tamaño. Otear 50 + 9, Saltar 60 + 8.

Armadura: 12 puntos de grasa.

Delfín

Características		Valor Medio		
FUE	3D6 + 8	18-19	Mov.:	6
CON	2D6 + 8	15	Pt.Golpe:	19
TAM	3D6 + 12	22-23	Pt.Fatiga:	34
INT	8	8		
PER	3D6	10-11		
DES	2D6 + 3	10		

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-03	4/7
P.Trasera	04-08	4/9
P.Delantera	09-13	4/9
Aleta D	14	4/6
Aleta I	15	4/6
Cabeza	16-20	4/7

Arma	MR	% Ataque	Daño
Embestida	6	50 + 3	1D6 + 2D6

Habilidades: La forma del cuerpo del cetaceo anula cualquier modificador negativo de agilidad por razón del TAM. Otear 50 + 2, Saltar 60 + 5.

Armadura: 4 puntos de grasa.



Bandersnatch (Bandersnatchus Carroli)

El bandersnatch procede de la obra de Lewis Carroll, *A Través del Espejo*. Son enormes tetrápodos con garras, con brillantes manchas de color en el pelaje, cuernos extensibles y cráneos redondos llenos de colmillos. Los bandersnatch resultan vagamente leoninos en su contorno general.

Viven en climas templados, habitan en bosques y praderas. Son carnívoros exclusivamente y normalmente solitarios.

Características		Valor Medio		
FUE	2D6 + 18	25	Mov.:	16
CON	2D6 + 6	13	Pt.Golpe:	16
TAM	2D6 + 12	19	Pt.Fatiga:	38
INT	6	6		
PER	2D6 + 10	17		
DES	1D6 + 18	21-22		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-01	01-02	4/5
Pata TI	03-04	03-04	4/5
Cuartos T	05-07	05-09	4/8
Cuartos D	08-10	10-14	4/8
Pata DD	11-13	15-16	4/5
Pata DI	14-16	17-18	4/5
Cabeza	17-20	19-20	4/6

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	2	50 + 16	1D10 + 2D6
Garra	5	30 + 16	1D6 + 2D6

Notas: El bandersnatch puede morder una vez o atacar con las garras dos veces en un asalto, pero no ambas cosas a la vez. Si ataca con las garras, cada ataque se separa por 3 MRs.

El cuello extensible del bandersnatch le permite lanzar la cabeza hasta 3 ó 4 metros de distancia. Por esta razón se considera un MR básico de cero para el ataque de mordisco.

Habilidades: Deslizarse en Silencio 50-4, Rastrear 40 + 2, Esquivar 100 + 11.

Armadura: 4 ptos. de piel.

Magia: Cuando resulta herido, el bandersnatch se enfurece mágicamente. Su esquivo se reduce a la mitad, y sus posibilidades de golpear aumentan en un 50%. Así, un bandersnatch con un 110% en Esquivar y un 70% en

mordisco, vería modificados sus porcentajes en un 55% y un 105% respectivamente.

Gastando un punto de fatiga adicional, el bandersnatch puede emitir nubes de vapor procedente de su boca helada y del pelaje. Conforme estos vapores se acumulan, resulta progresivamente más difícil ver al bandersnatch, sólo se distinguen las dentelleantes mandíbulas y las amenazantes garras. Cada turno sucesivo en que se generen estos vapores, se van restando cinco percentiles acumulados de las posibilidades de golpear al bandersnatch. Esto afecta a todo aquel que pretenda golpear a la criatura. Por ejemplo, si un bandersnatch ha estado produciendo la nube de vapores durante 3 asaltos consecutivos, se restaran 15 percentiles de las posibilidades de golpear de todos sus atacantes. Esta nube se mueve con el animal. Los bandersnatch, en cambio, pueden ver fácilmente a través de estos vapores.

Si el bandersnatch no gasta fatiga en mantener la nube, ésta se disipará a razón de 5 percentiles por asalto. Por ejemplo, si un bandersnatch mantiene la nube durante 5 asaltos y luego la abandona durante dos, al comienzo del séptimo asalto, los enemigos del animal resartarían 15 percentiles de sus posibilidades de golpear.

Basilisco (Viperigallo Necatrix)

Los basiliscos son monstruosos reptiles conocidos por su poder mortífero. Son pequeños, con escamas grises o verdes, y cuatro garras que recuerdan a las de un gallo. La cabeza está coronada por una cresta. Poseen dos alas del mismo tipo que el murciélago y crines de plumas negras y retorcidas que le recorren el dorso. La cabeza del basilisco se parece a la de un gallo, barbada, y la lengua es bifida. Los enormes ojos brillan, como la luna, a través de la neblina de su aliento.

El basilisco puede matar con la mirada. En combate, sólo puede mirar a un contrario por asalto. El basilisco debe enfrentarse sus puntos mágicos a los de su enemigo, y si vence, el enemigo muere. Utilizar la mirada no le supone ningún gasto de puntos mágicos, y puede atacar normalmente en el mismo asalto. La mirada atraviesa las defensas mágicas como si se tratase del conjuro de magia divina de PER 3 (ésto puede variar de unos basiliscos a otros). El ataque de la mirada se produce en el MR-1, y puede efectuarse una vez por asalto independientemente de los demás ataques.

Características		Valor Medio		
FUE	2D3	4	Mov.:	2/3
CON	2D6 + 6	13		en vuelo
TAM	1D3	2	Pt. Golpe:	8
INT	3	3	Pt. Fatiga:	17
PER	1D6 + 12	15-16		
DES	2D6	7		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-02	01	2/3
Pata TD	03-04	02	2/3
Pata TI	05-06	03	2/3
Cuartos T	07-08	04-08	2/4
Cuartos D	09-10	09-14	2/4
Ala D	11-12	15	2/3
Ala I	13-14	16	2/3
Pata DD	15-16	17	2/3
Pata DI	17-18	18	2/3
Cabeza	19-20	19-20	2/3

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mirada	1	100%	Muerte
Mord/Pic.	10	40-13	1D6 + veneno

Notas: Si el mordisco del basilisco atraviesa la armadura, inyecta un veneno de potencia equivalente a la CON del animal (un basilisco medio tiene una CON de 26). La acción de este veneno es extraordinariamente rápida, y su potencia actúa contra la CON del blanco en el MR que sigue a aquel en que se produce el mordisco. Si la víctima consigue resistirse al veneno, recibirá un daño equivalente a la mitad de la potencia del veneno. Si no puede resistirse, morirá automáticamente.

Habilidades: Otear 40-2, Buscar 30-2, Escondersse 40-1, Esquivar 25 + 2

Armadura: 2 puntos de escamas y plumas.

Además, las armas que hieren al basilisco se corrompen con su sangre. Cualquier arma que golpee al animal recibe un punto de daño por cada punto de daño infligido a la criatura. El daño mágico no se considera a estos efectos. Por ejemplo, una espada con un conjuro de Cuchilla Afilada 4, recibiría 4 puntos de daño menos que el basilisco. Si el conjuro fuera el de Espada Auténtica, recibiría el mismo daño que el portador obtuvo en la tirada (más el modificador de daño), sin contar el aumento debido al conjuro.

Magia: Su mortífera mirada es evidentemente mágica, al igual que la extraordinaria potencia de su veneno y de su sangre corrosiva.

Behemoth (Behemoth Giganteum)

El behemoth es probablemente el animal más grande que jamás haya existido. Un behemoth adulto mide más de 6 metros de altura hasta el hombro, 6 metros de anchura y unos 15 metros de longitud. Tiene la piel suave y gris, patas como pilares, y una gruesa cola que termina en una bola llena de protuberancias y pinchos. Los colosales músculos como placas rechinan de modo audible cuando el monstruo se abre paso a través de la selva. La piel de un behemoth tiene un grosor de más de 22cm.

Los behemoths viven en las selvas tropicales. Son absolutamente vegetarianos, y se alimentan de frondosas malezas y de hierba. Les encanta revolcarse en ríos y charcas. Los behemoth son solitarios pero, de vez en cuando se puede encontrar una madre con su cría.

Características		Valor Medio		
FUE	6D10 + 100	133	Mov.:	5
CON	6D10 + 60	93	Pt. Golpe:	108
TAM	4D10 + 100	122	Pt. Fatiga:	226
INT	4	4		
PER	4D6	14		
DES	2D3	4		

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-02	40/27
Pierna TD	03-04	40/27
Pierna TI	05-06	40/36
Cuartos T	07-10	40/44
Cuartos D	11-14	40/44
Pierna DD	15-16	40/27
Pierna DI	17-18	40/27
Cabeza	19-20	40/36

Nota: Los seres que posean un TAM inferior a 1/3 del TAM del behemoth no usarán esta tabla en combate cuerpo a cuerpo; simplemente golpearán la localización que tengan más cerca.

Arma	MR	% Ataque	Daño
Coletazo	7	50-2	1D6 + 16D6
Mordisco	7	25-2	8D6

Notas: Un behemoth puede atacar una vez por asalto, bien con un coletazo, bien con un mordisco. Su mordisco hace un daño igual a la mitad de su modificador de daño (redondeando hacia arriba). Dicho daño se compara con el TAM de la víctima en la tabla de resistencia, y si resulta victorioso, dicha víctima resulta completamente engullida. Aquellas criaturas que han resultado tragadas son incapaces de llevar a cabo acción alguna y se asfixiarán rápidamente si no se las rescata.

El coletazo de un behemoth es un ataque de área-efecto, y puede tomar la forma de un golpe de arriba hacia abajo, o bien la de un ataque de barrido. En este último caso, las posibilidades de golpear se incrementan en un 25%, pero el daño es solamente 3/4 partes del normal (normalmente 12D6 en lugar de 17D6).

Habilidades: Olfatear 40 + 6.

Armadura: Los behemoths poseen una piel extraordinariamente dura que les aporta 40 ptos. de armadura.

Brontosaurio (Apatosaurus)

Todas las personas familiarizadas con los dinosaurios reconocen al "Lagarto Atronador". Los brontosaurios son reptiles colosales, con cabezas relativamente pequeñas en comparación con el resto de sus mastodónticos cuerpos y colas semejantes a enormes látigos.

Los brontosaurios viven en las cercanías de Bosques cálidos de coníferas. Son vegetarianos, y se alimentan principalmente de las piñas y de las puntiagudas hojas de las coníferas gigantes que obtienen tras tronchar las ramas de estos árboles, masticando luego tan duro follaje con sus musculosas mandíbulas.

A los brontosaurios se les puede encontrar solos o en pequeños rebaños. No son agresivos, y normalmente se limitan a ignorar a criaturas tan insignificantes como los humanos. Suelen tener cerca de 20 m. de longitud y 3-5 m. de anchura.

Características	Valor Medio	
FUE	4D10 + 40	62
CON	2D10 + 30	41
TAM	4D10 + 50	72
INT	3	3
PER	1D6 + 8	11-12
DES	1D6	3-4

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-02	14/19
Pata TD	03-04	14/19
Pata TI	05-06	14/19
Cuartos T	07-10	14/23
Cuartos D	11-14	14/23
Pata DD	15-16	14/19
Pata DI	17-18	14/19
Cabeza	19-20	14/19

Nota: Los seres que posean un TAM inferior a 1/3 del TAM del brontosaurio no usarán esta tabla en combate cuerpo a cuerpo; simplemente golpearán la localización que tengan más cerca.

Arma	MR	% Ataque	Daño
Coletazo	5	60-3	7D6
Pisotear	7	75%	14D6

Notas: Los brontosaurios pueden atacar una vez por asalto. El coletazo es un ataque de área-efecto de barrido, el cual hace un daño igual a la mitad del modificador de daño del brontosaurio (redondeando hacia arriba).

Pisoteando, el brontosaurio golpea blancos caídos, o blancos erectos con un TAM inferior a 1/3 parte del suyo propio.

Habilidades: Otear 20 + 4.

Armadura: 14 ptos. de piel.

Broo (Capricephalus Chaos)

Estas criaturas fueron ya descritas en *RQb*. A continuación se dan los datos de experiencia previa necesarios para crear un aventurero broo:

Incursor Broo Feral

Tirar 1D6; 1-2 = Cultura Feral, 3-6 = Cultura Salvaje.

Cultura Feral: lanzar 1D100	Cultura Salvaje: lanzar 1D100
01-97	Incursor
98-00	Shamán
	01-17 Guerrero
	18-97 Incursor
	98-00 Shamán

Habilidades: Con. Animal x2, Con. Vegetal x1, Ocultar x2, Escuchar x2, Otear x3, Rastrear x3, Esconderse x4, Deslizarse en Silencio x3, Cornada x2, Ataque con Arma Arrojadiza x2, Ataque con Arma 1M x3, Detención con Arma o Escudo, o Esquivar x3. **Magia:** Ninguna. **Equipo:** armas, yesquero, pieles y cuero sin curtir (2 ptos. de armadura) que le cubren el torso y las extremidades.

Shamán Broo (Feral o Salvaje)

Habilidades y Magia: Coinciden con las del Shamán Humano Primitivo, aunque poseen Rastrear x2 y Cornada x2, y carecen de percentiles en Arrojar, Ataque de Puño y Ataque con Daga. **Equipo:** armas, cualquier armadura hasta un máximo de cota de anillos, fétiches, yesquero, tamborcillo o flauta, botín por valor de 500 p.

Incursor Broo Salvaje

Habilidades: Trepas x1, Saltar x1, Con. Animal x1, Ceremonia o Encantamiento o Invocación x1, Ocultar x2, Inventar x1, Otear x2, Buscar x2, Rastrear x3, Esconderse x4, Deslizarse en Silencio x3, Cornada x2, Ataque con Arma Arrojadiza x2, Ataque con Arma 1M x3, Detención con Arma o con Escudo, o Esquivar x3. **Magia (Espiritual):** 1D3-1 ptos. de conjuros al alcanzar la madurez, más 1 pto. por cada 10 años o fracción en adelante. **Equipo:** armas, armadura de cuero duro en las extremidades, cuirbouilli en el torso, yesquero.

Guerrero Broo Salvaje

Habilidades: Ocultar x3, Escuchar x3, Otear x3, Buscar x1, Rastrear x3, Escondarse x3, Deslizarse en Silencio x3, Cornada x2, Ataque con Arma Arrojadiza x2, Ataque con cualquier Arma x4, Detención con cualquier Arma o Esquivar x4. **Magia (Espiritual):** 1D3-1 pto. de conjuros al alcanzar la madurez, más 1 pto. por cada 10 años o fracción en adelante. **EQUIPO:** exactamente igual que el del Guerrero Humano Bárbaro, aunque carecen de animal de monta.

Caracol-Dragón (Spirulum Biceps)

Estos seres descienden de los vulgares caracoles que se encuentran en los lugares húmedos; algunos de ellos sufrieron una mutación que les hizo adoptar un tamaño gigantesco. Ahora suelen poseer múltiples cabezas y les encanta la carne, aunque en realidad pueden comerse cualquier cosa que sea orgánica. Se les encuentra en pantanos y terrenos muy húmedos. Fueron creados en la Gran Oscuridad, cuando explotó la Torre de la Ley, el Diabolo fué aplastado bajo el Gran Bloque en Prax, y toda la zona se inundó. Los caracoles-dragón aún son bastante comunes en Prax y en las áreas adyacentes. A veces se les conoce con el nombre de "Porciones del Diabolo", debido a su origen.

Características	Valor Medio		
FUE	4D6 + 12	26	Mov.: 1
CON	4D6	14	Pt.Golpe: 2
TAM	4D6 + 12	26	Pt.Fatiga: 40
INT	2	2	
PER	3D6	10-11	
DES	2D6	7	

Localizaciones de Caracol-Dragón de una sola cabeza (20 PG)

Localización de Golpe	D20	Puntos
Concha	01-08	8/11(.50)
Cuerpo	09-14	4/9(.40)
Cabeza	15-20	4/9(.40)

Localizaciones de Caracol-Dragón de dos cabezas (20 PG)

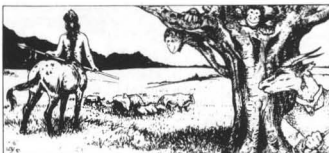
Localización de Golpe	D20	Puntos
Concha	01-07	8/11(.50)
Cuerpo	08-12	4/9(.40)
Cabeza 1	13-16	4/9(.40)
Cabeza 2	17-20	4/9(.40)

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	7	40-3	1D6 + 2D6

Nota: Si el caracol-dragón tuviera dos cabezas, ambas podrán morder al mismo tiempo.

Armadura: 4 pto. en el cuerpo, 8 pto. en la concha.

Magia: Un caracol-dragón normal posee 1D3 rasgos caóticos cualquiera.



Centaur (Centaurus Centaurus)

Los centauros son criaturas mitológicas por todos conocidas. Poseen un cuerpo de caballo, pero donde deberían estar el cuello y la cabeza de este animal, se hallan el torso, los brazos y la cabeza de un hombre.

Los centauros viven en praderas y en bosques de hoja caduca. Son excelentes cazadores bien conocidos por su fuerza, su amor a la música y su habilidad con el arco. Su instrumento musical favorito es la lira.

Debido a su peculiar estructura corporal, su modificador de daño se calcula únicamente a partir de su FUE cuando usan armas cuerpo a cuerpo (usar FUE x2 en lugar de la suma habitual de FUE y TAM). Sin embargo, a la hora de cocear, pisotear o de cargar usando una lanza de torneo, el modificador de daño se calcula de manera normal.

Características	Valor Medio		
FUE	3D6 + 6	16-17	Mov.: 10
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 19
TAM	4D6 + 12	26	Pt.Fatiga: 27
INT	2D6 + 6	13	
PER	3D6	10-11	
DES	3D6 + 3	13-14	
ASP	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
PataTD	01-02	01	2/6
Pata TI	03-04	02	2/6
Cuartos T	05-06	03-06	2/9
Cuartos D	07-08	07-10	2/9
Pata DD	09-10	11	2/6
Pata DI	11-12	12	2/6
Pecho	13-14	13-17	2/9
Brazo D	15-16	18	2/6
Brazo I	17-18	19	2/6
Cabeza	19-20	20	3/7

Arma	MR	%Ataque	Daño	% Det.	P.
Arco Comp.	3/9	30 + 11	1D8 + 1	10-8	7
Lanza Tor.	3	25 + 11	1D10 + 1 + 2D6	--	10
Espada	5	25 + 11	1D10 + 1 + 1D6	25-8	12
Esc. Diana	--	--	--	25-8	12
Coz	8	25 + 11	1D6 + 2D6	--	--

Notas: Un centauro puede cocear 3 MR después de atacar con una espada o cualquier otro arma cuerpo a cuerpo, aunque no después de hacer una carga con una lanza de torneo.

Armadura: Ninguna natural. Normalmente suelen llevar, al menos, cuero duro sobre todo el cuerpo, y un casco compuesto en la cabeza (3 pts.).

Habilidades: *Agilidad* -8; Montar 00, Nadar 25, Remar 00, Saltar 30, Trepas 00, *Comunicación* +5; Cantar 25, *Conocimiento* +3; Con. Animal 15, Con. de los Centauros 25, Con. del Mundo 25, Con. Vegetal 15, Primeros Auxilios 25, *Manipulación* +11; Tocar Lira 40, *Percepción* +5; *Sigilo* -13; Esconderte 05, Deslizarse en Silencio 05.

Magia: Los centauros suelen usar magia espiritual, aunque una minoría significativa practica la magia divina.

Cómo Crear un Aventurero Centauro

Tirar 1D100

01-75	Cazador
76-80	Fabricante
81-96	Guerrero
97	Noble
98	Sacerdote
99-00	Shamán

Cazador Centauro

Habilidades: Saltar x3, Con. Animal x2, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, Tocar (Lira) x2, Escuchar x3, Otear x3, Buscar x2, Rastrear x4, Ataque de Coz x1, Ataque con Arco x5, Ataque con Arma 1M x3, Detección con Escudo x2. **Magia y Equipo:** Como el Cazador Humano Bárbaro, pero con la diferencia de que un 75% son usuarios de magia espiritual, y las armas poseídas son las típicas de los centauros.

Fabricante Centauro

Habilidades: Como las del Fabricante Humano Bárbaro, pero carece de percentiles en Arrojar, Ataque de Puño y Ataque de Daga. En cambio poseen Tocar (Lira) x3, Ataque de Coz x1, Ataque con Arco x2. **Magia:** Como el Fabricante Humano Bárbaro, pero con la diferencia de que un 75% son usuarios de magia espiritual. **Equipo:** Como el Fabricante Humano Bárbaro.

Guerrero Centauro

Habilidades: Saltar x2, Primeros Auxilios x2, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, Tocar (Lira) x2, Escuchar x3, Otear x3, Buscar x1, Rastrear x2, Ataque de Coz x1, Ataque con Arco x5, Ataque con Lanza de Torneo x3, Ataque con Arma 1M x3, cualquier Detección x3. **MAGIA Y EQUIPO:** Como el Guerrero Humano Bárbaro, pero con la diferencia de que un 75% son usuarios de magia espiritual, y naturalmente, no poseen animal de monta.

Noble Centauro

Habilidades: Habla Fluida x1, Oratoria x3, Hablar el Idioma Propio x1, Hablar Otro Idioma x2, Valoración de Objetos x2, Primeros Auxilios x2, Con. de los Centauros x2, Con. del Mundo x2, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, Tocar (Instrumento) x2, Buscar x1, Ata-

que de Coz x1, Ataque con Arco x4, Ataque con Lanza de Torneo x2, Ataque con Arma 1M x3, cualquier Detección x2. **Magia y Equipo:** Como el Noble Humano Bárbaro, pero las armas poseídas son las típicas de los centauros y no tienen animal de monta.

Sacerdote Centauro

Habilidades: Como el Sacerdote Humano Bárbaro, aunque carece de percentiles en Arrojar, Ataque de Puño y Ataque de Daga. En cambio posee Tocar (Instrumento) x1, Ataque de Coz x1, y Ataque con Arco x1. **Magia y Equipo:** Como el Sacerdote Humano Bárbaro, pero sin animal de monta.

Shamán Centauro

Habilidades: Como el Shamán Humano Bárbaro, aunque carece de percentiles en Arrojar, Ataque de Puño y Ataque de Daga. En cambio posee Tocar (Instrumento) x2, Ataque de Coz x1, Ataque con Arco x1. **Magia y Equipo:** Como el Shamán Humano Bárbaro.

Chimpancé (Pan Troglodytes)

Estos monos de los bosques son bien conocidos por todos los aficionados a visitar los zoológicos. Los chimpancés son animales bastante inteligentes y de tamaño mediano (los machos adultos pasan de 1'50 m. de altura). Su pelaje es negro y más bien ralo, y sus brazos son largos y musculosos. Los chimpancés son cuadrúpedos y se pasan gran cantidad del tiempo en el suelo, aunque también se sienten a gusto sobre los árboles.

Los chimpancés se alimentan principalmente de fruta, pero también comen carne e insectos. Viven en bandadas que comprenden de 6 a 20 individuos, con varios machos y hembras, todos ellos conviviendo en paz y armonía. El macho más fuerte es generalmente el jefe del grupo, pero no es tan tirano como pueda serlo un macho dominante babuino. Algunos chimpancés pueden llegar a enarbolar palos haciendo con ellos gestos amenazantes, e incluso se sabe que a veces los han usado en combate. Sin embargo, la gran mayoría de las veces no usan arma alguna.

Los valores dados a continuación son válidos para individuos macho. Las hembras tienen FUE=4D6 y TAM=2D4+4.

Características		Valor Medio	
FUE	3D6+6	16-17	Mov.: 2/3 sobre los árboles
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 12
TAM	2D4+7	12	Pt.Fatiga: 27
INT	7	7	
PER	3D6	10-11	
DES	3D6+6	16-17	
Localización de Golpe		Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles Puntos
Pierna D		01-03	01-02 0/3
Pierna I		04-06	03-04 0/3
Abdomen		07-09	05-08 0/4
Pecho		10	09-13 0/5
Brazo D		11-14	14-16 0/4
Brazo I		15-18	17-19 0/4
Cabeza		19-20	20 0/4

Arma	MR	% Ataque	Daño
Manotazo	7	25 + 7	1D4 + 1D4
Mordisco	7	25 + 7	1D8

Nota: Un chimpancé puede atacar una vez con cada una de sus grandes manazas, o bien dar un solo manotazo y un mordisco. El segundo ataque tiene lugar 3 MR después que el primero.

El modificador de daño no se suma al mordisco.

Habilidades: Trepar 90 + 8, Esquivar 35 + 8, Balancearse de Arbol en Arbol 80 + 8, Escondarse 30 + 4, Buscar 25-1, Otear 25-1.

Armadura: Ninguna.

Ciervo (Cervus Elaphus)

Se describe aquí al ciervo rojo europeo, algo mayor que el ciervo americano de cola blanca, y mucho mayor que el ciervo leonado, el otro ejemplar europeo típico.

Todos los ciervos viven en los linderos de los bosques y en las áreas de matorrales. Se asustan con facilidad; son criaturas tímidas y desconfiadas. De vez en cuando, algún venado ataca al hombre si se ve acorralado o durante la época de celo.

Los ciervos viven en pequeñas agrupaciones consistentes en una serie de hembras y de crías acompañadas por un solo macho, o bien por varios machos sin pareja.

Las hembras no tienen cuernos. Su FUE y TAM suele ser 6 ptos. inferior a la de los machos. Los ciervos de cola blanca tienen FUE = 2D6 + 2 y TAM = 3D6 + 4. Los ciervos leonados tienen FUE = 2D6 y TAM = 3D6. Una hembra de esta última especie posee FUE = 2D6 y TAM = 2D6 + 2.

Características	Valor Medio	
FUE	2D6 + 6	13
CON	3D6	10-11
TAM	3D6 + 12	22-23
INT	4	4
PER	2D6	7
DES	3D6 + 6	16-17

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	1/5
Pata TI	03-04	03-04	1/5
Cuartos T	05-07	05-09	1/8
Cuartos D	08-10	10-14	1/8
Pata DD	11-13	15-16	1/5
Pata DI	14-16	17-18	1/5
Cabeza	17-20	19-20	1/6

Arma	MR	% Ataque	Daño
Cornada	5	30 + 3	1D8 + 1D6

Habilidades: Escuchar 75-6, Otear 75-6, Buscar 10-6, Olfatear 50-6, Saltar 90-4.

Armadura: 1 pto. de piel.



Cocodrilos (Alligator Mississippiensis, Crocodylus Porosus)

Estos grandes reptiles viven en ríos y pantanos. Los cocodrilos son depredadores activos; se alimentan de peces, serpientes, y de otros animales que se acercan a la orilla a beber.

No son criaturas sociables, aunque se les suele encontrar en grandes agrupaciones. Son más rápidos en el agua que en tierra, y normalmente atacan a sus víctimas dentro del agua o en todo caso cerca de la orilla.

Los valores que se dan a continuación corresponden a un reptil de tamaño mediano (3 m.), y a otro de talla enorme (6 m.).

Cocodrilo Pequeño

Características	Valor Medio	
FUE	4D6 + 12	26
CON	3D6 + 8	18-19
TAM	4D6 + 12	26
INT	3	3
PER	3D6	10-11
DES	2D6	7

Mov.: 3/4 nadando
Pt.Golpe: 23
Pt.Fatiga: 45

Localización de Golpe	D20	Puntos
Cola	01-03	5/8
Pata TD	04	5/6
Pata TI	05	5/6
Cuartos T	06-09	5/10
Cuartos D	10-14	5/10
Pata DD	15	5/6
Pata DI	16	5/6
Cabeza	17-20	5/8

Arma	MR	% Ataque	Daño
Mordisco	7	50-2	1D10 + 2D6
Coletazo	7	30-2	2D6 + empujón

Notas: Ver "Cocodrilo Grande" a continuación.

Habilidades: Escondarse 60-20, Deslizarse en Silencio 70-20.

Armadura: 5 ptos. de piel y de huesos.

Cocodrilo Grande

Características		Valor Medio	
FUE	8D6 + 12	50	Mov.: 3/4
CON	6D6 + 8	29	nadando
TAM	8D6 + 12	50	Pt.Golpe: 40
INT	3	3	Pt.Fatiga: 79
PER	3D6	10-11	
DES	2D6	7	

Localización de Golpe		D20	Puntos
Cola		01-03	12/14
Pata TD		04	12/11
Pata TI		05	12/11
Cuartos T		06-09	12/17
Cuartos D		10-14	12/17
Pata DD		15	12/11
Pata DI		16	12/11
Cabeza		17-20	12/14

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	7	50 + 0	1D10 + 5D6
Coletazo	7	30 + 0	5D6 + coletazo

Notas: Un cocodrilo puede emplear en combate, bien el coletazo, bien el mordisco, pero no los dos al mismo tiempo.

Un coletazo que logra impactar, siempre se considera como un ataque de empujón. El daño hecho por el coletazo es igual al modificador de daño del cocodrilo.

Si un cocodrilo consigue morder a un blanco dentro del agua, se aferrará a él y comenzará a girar sobre sí mismo, intentando arrancar una porción de la presa para engullirla. Esta maniobra le ocasiona al blanco un daño en el área afectada igual al modificador de daño del cocodrilo por cada asalto. Las armaduras no podrán proteger contra este daño; este ataque no es efectivo en tierra.

Habilidades: Escondarse 60-44, Deslizarse en Silencio 70-44.

Armadura: 12 ptos. de piel y de huesos.

Cuelgacabezas (Decapitans Rugosus)

Un cuelgacabezas se asemeja a un insecto o a un reptil pálido, repleto de protuberancias espinosas, y provisto de garras. De su flácido cuerpo sobresalen gran cantidad de delgados apéndices, algunos de los cuales tienen una cabeza viva en su extremo. Los cuelgacabezas son monstruos con una magia poderosa, y se alimentan totalmente de las almas que devoran.

Sus presas naturales son las criaturas inteligentes, a las que decapitan, guardando sus cabezas dentro de su cuerpo. Un día después de que un cuelgacabezas haya conseguido una nueva cabeza, ésta se coloca en el extremo de uno de los apéndices del cuerpo del monstruo, uniéndose al resto de la colección externa que luce el ser. Las cabezas permanecen en un estado semi-viviente durante meses, al tiempo que sus almas son gradualmente devoradas.

Los cuelgacabezas carecen de una cabeza propia, aunque sí poseen una especie de masa en la porción frontal de su organismo en donde se hallan sus órganos sensoriales y las aperturas a las cavidades internas.

Las cabezas obtenidas ayudan en combate a su nuevo amo gritando, mordiendo y escupiendo a sus adversarios. Cualquiera que se halle a menos de 3-4 m. de un

cuelgacabezas, deberá restar 5 percentiles de todas las habilidades que quiera usar por cabeza que tenga el monstruo.

Los cuelgacabezas tienen 1D3 ptos. de INT-fija por cada una de las cabezas que poseen. Un ejemplar típico tiene 2D4 cabezas.

Características		Valor Medio	
FUE	4D6 + 12	26	Mov.: 3
CON	4D6	14	Pt.Golpe: 22
TAM	3D6 + 18	28-29	Pt.Fatiga: 40
INT	1D3/ cabeza	4-16	
PER	2D6 + 9	16	
DES	3D6	10-11	

Localización de Golpe		Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD		01-02	01-02	4/8
Pata TI		03-04	03-04	4/8
Cuartos T		05-07	05-09	4/10
Cuartos D		08-10	10-14	4/10
Pata DD		11-13	15-16	4/8
Pata DI		14-16	17-18	4/8
Cabezas		17-20	19-20	4/varían

Notas: Si la localización "cabezas" resulta golpeada, el personaje habrá conseguido alcanzar una de las cabezas cautivas. Si dicha cabeza ve sus puntos de golpe reducidos a cero, queda inconsciente e inactiva. Si recibe un daño igual o superior a dos veces sus PG, entonces se puede inmediatamente, y lo que quede de su espíritu queda libre.

Las cabezas almacenadas en el interior del monstruo no pueden ser golpeadas en combate, y solamente se las puede salvar matándole a éste.

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	6	60 + 3/60 + 15	1D8 + 2D6

Notas: Un cuelgacabezas puede atacar con las dos garras en el mismo asalto, con 3 MR de diferencia.

Si una garra consigue impactar, la localización alcanzada será siempre la cabeza del blanco. Si éste resulta decapitado, al asalto siguiente el cuelgacabezas atacará solamente con una sola garra, y usará la otra para almacenar la cabeza cortada dentro de sus cavidades internas. Si no consigue hacerlo en el asalto inmediatamente posterior al decapitamiento, el espíritu se escapará de dicha cabeza y le dejará tan solo un cráneo vacío e inútil.

Habilidades:

Armadura: 4 ptos. de piel.

Magia: Los cuelgacabezas son seres completamente mágicos. Pueden ganar sabiduría a partir de las cabezas que capturan. No pueden aprender habilidades ni conjuros, pero sí pueden enterarse de detalles relacionados con la vida pasada del propietario de la cabeza y acerca de sus antiguos amigos. El cuelgacabezas puede utilizar sabiamente tal información (habilidades con armas, tácticas, personalidades, conjuros, etc.) en combate, o para rastrear o preparar emboscadas a los antiguos camaradas de la víctima. El monstruo no dispone de tales conocimientos hasta que la cabeza sale al exterior y se coloca en el extremo de uno de sus apéndices. Cuando una cabeza queda destruida o es absorbida del todo, el cuelgacabezas va olvidando progresivamente toda la información que aquella le proporcionó.

Dragonuts (Draco Sapiens)

Los dragonuts se precian de ser la más antigua de todas las criaturas, descendiente de los dragones primordiales anteriores al Alba de los Tiempos. Hasta las historias élficas de la Era Verde mencionan a los dragonuts.

Los dragonuts son criaturas muy peculiares que continuamente se están reencarnando y mutando, luchando siempre por convertirse en auténticos dragones. Son una raza enigmática, mal comprendida y que inspira desconfianza.

Los dragonuts trazan su árbol genealógico hasta el dragón o dragones que pusieron el grupo inicial de huevos que resultaron en su existencia. Los dragonuts de la misma nidada se llaman entre sí "hermanos de nido", y se organizan en diversos asentamientos-nido de diferente tamaño.

Cualquier encuentro con un dragonut es un acontecimiento importante, y debe ser descrito con todo lujo de detalles.

No está previsto que los dragonuts aquí presentados se conviertan en aventureros típicos. Ningún jugador ha jugado nunca con un dragonut normal durante las campañas originales de Glorantha. Los pocos dragonuts que se han jugado como aventureros fueron siempre dragonuts proscritos, separados del ciclo de su propia heredad. Cuando un dragonut proscrito (que ha dejado de creer en el sendero que lleva hasta los auténticos dragones) muere, no se reencarna, y nunca más reaparece en el mundo. Nadie sabe donde va su alma.

Los dragonuts típicos son una raza misteriosa, extraña e irracional desde el punto de vista humano. Su idioma, el Antiguo Wyrmic, tiene componentes visuales, auditivos, olfativos y empáticos, y los dragonuts lo utilizan de forma inconsciente, por lo que no se lo pueden enseñar a otros. Como los humanos no son una raza especialmente empática, nunca pueden aprender tal idioma a más de un 25%. Los dragonuts no poseen lenguaje escrito, pero la verdad es que no lo necesitan, ya que son inmortales al reencarnarse continuamente; los hechos que necesitan conocer los aprenden directamente de otros dragonuts.

Los dragonuts normales son una herramienta del master que éste puede usar cuando necesita una explosión de violencia aleatoria, un rescate inesperado de los personajes, una motivación especial o un empleo para los aventureros, o un toque de majestad y de realeza en una aventura por lo demás normal y corriente. A veces se comportan como los humanos, y otras como robots o estatuas, como animales o como actores de alguna representación extraña y solemne, absolutamente desproporcionados de lo que pasa a su alrededor.

El contacto habitual de los dragonuts con el resto de los seres inteligentes se le suele asignar siempre al mismo individuo dentro de un grupo determinado, y éste intenta siempre comportarse de acuerdo con los patrones de conducta humanos. Se preocupa de aprender los idiomas de los hombres y su escritura, o bien desarrolla otros sistemas que le permitan comunicarse con ellos. A veces a un dragonut se le altera la laringe por medios quirúrgicos para que pueda pronunciar, no sin ciertas dificultades, los distintos idiomas humanos. Estos intérpretes modificados pueden tener guardias y servidores especiales, y no es raro que se conviertan en individuos proscritos.

En algunos lugares de Glorantha existen grandes colonias de dragonuts proscritos que difieren de algunos de los rasgos aquí expuestos, pero todas estas variedades tienen un tronco común.

El Ciclo Vital del Dragonut

Los dragonuts no son como el resto de las criaturas. Nacen una sola vez, pero mueren cientos de ellas; cada vez que mueren, su alma ocupa un nuevo cuerpo que se desarrolla a partir del mismo huevo. Todos los dragonuts nacen de los huevos puestos por dragones inmaduros. En principio, todos ellos son pequeños, pertenecientes al estadio llamado "explorador" o "coronado".

Originalmente, los dragones enseñaron a los recién nacidos el *"Sendero Para Llegar A Ser Auténticos Dragones"*, y muchos de ellos maduraron con rapidez. Pero los que se habían quedado todavía en Glorantha se desarrollaron de forma más lenta, y aún están desarrollándose a través de los ciclos de los dragonuts.

Cuando un dragonut muere, su cuerpo es desechado y su alma regresa instantáneamente al huevo del que emergió en un principio. Según parece, cada huevo es capaz de crear un número indefinido de cuerpos, cosa que hace hasta que el dragonut llega a su madurez. Tras unos cuantos días, el dragonut sale del inmutable y cortido huevo primordial con su personalidad intacta, y dispuesto a retomar su existencia más o menos en el punto en que ésta se hallaba antes de su muerte. El tiempo que tarda en volver a emerger del huevo primordial varía con el desarrollo moral del dragonut en cuestión. Para los dragonuts la muerte como tal no existe, solo es una interrupción transitoria.

Todos los dragonuts poseen cuatro extremidades y una cola, son bípedos y zurdos, y tienen pulgares opuestos a los demás dedos. No trabajan el metal; para fabricar sus armas y sus herramientas utilizan hueso, piedra (principalmente pedernal) y madera. Sólomente los líderes principales llevan armadura, aunque todos los dragonuts gustan de exhibir joyería, bisutería y trozos de ropa.

Los dragonuts poseen cuatro estadios diferenciados de crecimiento; la forma de su cuerpo se va alterando dentro de cada uno de los estadios, y su grado de responsabilidad se va incrementando también. No es una sorpresa que la forma concreta corporal de cada una de las fases del desarrollo encaje perfectamente con las ocupaciones que tienen que llevar a cabo.

El Dragonut Explorador (Primer Estadio)

El dragonut explorador (o dragonut coronado) es de talla reducida; posee una cola corta y una cresta arqueada sobre la cabeza. Es vegetariano, y su comida preferida se compone de hojarasca y frutas.

El dragonut explorador posee diferentes patrones de coloración, pero entre todos los colores predomina el pardo. Sus superiores suelen entrenarle en el manejo de la honda para que cace pajaros y conejos; además le inician en el arte de la exploración y de la escaramuza, y le enseñan a comportarse como un esclavo.

Según el estadio va avanzando, la cola va alargándose y el cuerpo va creciendo, pero los cambios más prominentes se producen en la cabeza; ésta se elonga, la cresta se hace más pronunciada, y el pico aumenta su longitud, desarrollándose también los dientes incisivos, ideales para cortar hierba y para comerse la corteza de los árboles. En un momento impredecible, a menudo después de que pasen siglos y después de que el dragonut haya muerto varias veces, éste emerge de su huevo ya en el siguiente estadio: el dragonut guerrero.

<i>Características</i>		<i>Valor Medio</i>	
FUE	2D6	7	Mov.: 3
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 9
TAM	2D6	7	Pt.Fatiga: 18
INT	4D6	14	
PER	2D6	7	
DES	2D6 + 9	16	
ASP	3D6	10-11	

<i>Localización de Golpe</i>	<i>Cuerpo a Cuerpo</i>	<i>Proyectiles</i>	<i>Puntos</i>
Cola	01-02	01	1/3(.25)
Pierna D	03-05	02-04	1/3(.33)
Pierna I	06-08	05-07	1/3(.33)
Abdomen	09-11	08-11	1/3(.33)
Pecho	12	12-15	1/4(.40)
Brazo D	13-15	16-17	1/3(.25)
Brazo I	16-18	18-19	1/3(.25)
Cabeza	19-20	20	1/3(.33)

<i>Arma</i>	<i>MR</i>	<i>% Ataque</i>	<i>Daño</i>	<i>% Det.</i>	<i>P</i>
Samarin	2	25	1D4 + 1	--	2
Chokin	2	25	1D6 --	2	
Honda	2/7	25	1D8 --	--	
Utuma	7	25	1D6 + 1	25	8

Habilidades: Ocultar 25, Esquivar 25, Escondarse 25, Deslizarse en Silencio 25.

Armadura: 1 pto. de piel escamosa.

Magia: Sólomente los dragonuts exploradores y los dragonuts proscritos no usan magia draconiana. En su lugar emplean magia espiritual o hechicería, y se especializan en conjuros como Coordinación, Curación, Dardo Veloz, Disrupción, y Movilidad, o Aumentar Daño, Incrementar DES, Paralizar y Prisa (con habilidades de lanzamiento cercanas al 40%, y con Intensidad alrededor de 25%).

El Dragonut Guerrero (Segundo Estadío)

El dragonut guerrero (o dragonut picudo) es mayor que el explorador, y además es carnívoro. La cola ya le llega hasta el suelo, y al principio su piel se halla cubierta de escamas y de pequeñas protusiones. Según el estadio va madurando, la piel del dragonut guerrero va endureciéndose hasta convertirse en un material acorazado que suele concentrarse en la espalda, en la porción ventral, en la cola, y en otras partes del organismo. Las protusiones pueden convertirse en espinas, nódulos duros o cuernos, dependiendo de factores desconocidos para los humanos. De este modo, los representantes del segundo estadio parecen ser muy diferentes entre sí; sólomente se asemejan en que hasta los de aspecto más extravagante parecen bien preparados para el combate. Los patrones de coloración varían enormemente, y las tonalidades pueden ir variando a lo largo del desarrollo del estadio.

Al guerrero dragonut se le encuentra a menudo como guardián o cazador en los nidos de estas criaturas.

La mayor parte de los dragonuts guerreros montan unas criaturas que reciben el nombre de medio-pájaros.

Estos seres tienen plumas y picos, y ponen huevos, pero sus huesos tienen una gran solidez, y en lugar de alas poseen brazos vestigiales. Los dragonuts crían a estos monstruos, que no se encuentran libres en la naturaleza. El medio-pájaro es un ser carnívoro y valiente, que añade aún más fiera a la figura del dragonut guerrero.

La máxima PER que puede alcanzar un dragonut guerrero es de 21. Cuando alcanza este estadio recibe un klanth ritual, una lanza, y (habitualmente) un medio-pájaro. Hay guerreros que reciben un klanth, una utuma y/o un gami hechos con hueso de dragón. Normalmente, el guerrero dragonut blande su klanth con la mano izquierda y su utuma con la derecha. La honda se descarta en favor de arcos largos especiales.

<i>Características</i>		<i>Valor Medio</i>	
FUE	2D6 + 12	19	Mov.: 2
CON	3D6 + 6	16-17	Pt.Golpe: 18
TAM	2D6 + 12	19	Pt.Fatiga: 36
INT	4D6	14	
PER	12-14	12-14	
DES	2D6 + 3	10	
ASP	3D6 + 3	13-14	

<i>Localización de Golpe</i>	<i>Cuerpo a Cuerpo</i>	<i>Proyectiles</i>	<i>Puntos</i>
Cola	01-02	01	6/5(.25)
Pierna D	03-05	02-04	6/6(.33)
Pierna I	06-08	05-07	6/6(.33)
Abdomen	09-11	08-11	6/6(.33)
Pecho	12	12-15	6/8(.40)
Brazo D	13-15	16-17	6/5(.25)
Brazo I	16-18	18-19	6/5(.25)
Cabeza	19-20	20	6/6(.33)

<i>Arma</i>	<i>MR</i>	<i>% Ataque</i>	<i>Daño</i>	<i>% Det.</i>	<i>P.</i>
Klanth	6	50	1D10 + 1 + 1D6	50	12
Arco Largo	3/9	50	1D10 + 1	20	8
Samarin	3	80	1D4 + 1 + 1D3	--	2
Chokin	3	80	1D6 + 1D3	--	2
Utuma D	6	25	1D6 + 1 + 1D6	50	8
Utuma I	6	80	1D6 + 1 + 1D6	80	8

Habilidades: Ocultar 70, Esquivar 70, Escondarse 70, Deslizarse en Silencio 70, Montar Medio-Pájaro 75.

Armadura: 6 ptos. de piel escamosa.

Magia: Sólomente magia draconiana (excepto para proscritos).

Medio Pájaro (Aepyornis Draconis)

<i>Características</i>		<i>Valor Medio</i>	
FUE	4D6 + 18	32	Mov.: 10
CON	2D6 + 6	13	Pt.Golpe: 20
TAM	4D6 + 12	26	Pt.Fatiga: 45
INT	3	3	
PER	3D6	10-11	
DES	3D6 + 6	16-17	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata D	01-04	01-03	4/7(.33)
Pata I	05-08	04-06	4/7(.33)
Abdomen	09-10	07-10	4/7(.33)
Pecho	11-13	11-15	4/9(.40)
Ala D	14-15	16	4/6(.25)
Ala I	16-17	17	4/6(.25)
Cabeza	18-20	18-20	4/7(.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño
Picotazo	8	30 + 14	1D10 + 2D3
Patada	5	30 + 14	1D6 + 2D6

Habilidades: Un medio-pájaro puede atacar con el pico y con la pata en el mismo asalto; normalmente usa primero la patada, y después el picotazo. El modificador de daño aplicado al picotazo es la mitad del normal.

Armadura: 4 ptos. de plumas en el cuerpo y en la cabeza, y otros 4 ptos. de dura piel en las piernas.

El Dragonut Noble (Tercer Estadío)

La armadura del segundo estadío y sus armas naturales, son prácticamente reemplazadas en el tercero por adornos, espinas, barbas, bolsas y otros artefactos decorativos y empáticos. Los colores de la piel se hacen más vivos, y aumenta la variedad y el número de las glándulas emisoras de olores.

Los dragonuts nobles dirigen a sus congéneres y les representan; son expertos en el arte de vivir en paz con el mundo exterior. En ciertas regiones reciben el nombre de "sacerdotes de cola".

Son omnívoros. Algunos dragonuts nobles, embajadores en tierras habitadas por los humanos, se han llegado a convertir en excelentes "gourmets".

En este estadío los dragonuts no suelen ya montar los medio-pájaros. Las armas que llevan están hechas casi exclusivamente de hueso de dragón. El gami suele reemplazar a la utuma. Muchos clanes bárbaros de dragonuts no progresan más allá de este estadío.

Características	Valor Medio		
FUE	2D6 + 6	13	Mov.: 3
CON	3D6 + 6	16-17	Pt.Golpe: 15
TAM	2D6 + 6	13	Pt.Fatiga: 30
INT	4D6	14	
PER	18-20	18-20	
DES	2D6 + 6	13	
ASP	3D6 + 6	16-17	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-02	01	3/4(.25)
Pierna D	03-05	02-04	3/5(.33)
Pierna I	06-08	05-07	3/5(.33)
Abdomen	09-11	08-11	3/5(.33)
Pecho	12	12-15	3/6(.40)
Brazo D	13-15	16-17	3/4(.25)
Brazo I	16-18	18-19	3/4(.25)
Cabeza	19-20	20	3/5(.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Det.	P.
Klanth	7	90	1D10 + 1 + 1D4	90	18
Gami	8	40	3D3 + 1D4	50	20
Arco Largo	3/9	90	1D10 + 1	20	8
Samarin	3	90	1D4 + 1 + 1D2	--	2
Chokin	3	90	1D6 + 1D2	--	2

Habilidades: Ocultar 90, Esquivar 90, Escondarse 90, Deslizarse en Silencio 90, Montar Medio-Pájaro 90.

Armadura: 3 ptos. de piel.

Magia: Sólomente usan magia draconiana, exceptuando a los raros dragonuts nobles proscritos.

El Dragonut Gobernante (Cuarto Estadío)

A estos extraños ejemplares casi nunca se les ve fuera de sus propios nidos. En los nidos pequeños suele haber uno, y en las grandes colonias-ciudades puede haber varios. Se desconocen las funciones que desempeñan, de qué se alimentan y qué poderes tienen. Algunos se han llegado a convertir en inmensos dragones para defender sus nidos. El aspecto de un dragonut gobernante (que suelen recibir el nombre de "sacerdote total") es semejante al de un dragonut noble, pero las alas van creciendo progresivamente con la edad, y el tamaño y las habilidades generalmente son superiores.

Presumiblemente un dragonut gobernante se dedica a meditar sobre los secretos de los dragones, preparándose para la metamorfosis final. Un dragonut gobernante se despertará un día convertido en un auténtico dragón, y se marchará de su nido hasta el lugar a donde van los dragones.

Los dragonuts gobernantes tienen alas y son demasiado grandes para montar a los medio-pájaros. Criaturas proscritas de este tipo son casi desconocidas. La PER máxima posible para este estadío es 28.

Características	Valor Medio		
FUE	4D6 + 12	26	Mov.: 4/12
CON	3D6 + 6	16-17	volando
TAM	4D6 + 12	26	Pt.Golpe: 22
INT	4D6	14	Pt.Fatiga: 43
PER	24-26	24-26	
DES	2D6 + 6	13	
ASP	3D6 + 12	22-23	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-02	01	9/6(.25)
Pierna D	03-05	02-03	9/8(.33)
Pierna I	06-08	04-05	9/8(.33)
Abdomen	09-11	06-09	9/8(.33)
Pecho	12	10-13	9/10(.40)
Ala D	13	14-15	9/6(.25)
Ala I	14	16-17	9/6(.25)
Brazo D	15-16	18	9/6(.25)
Brazo I	17-18	19	9/6(.25)
Cabeza	19-20	20	9/8(.33)

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Det.	P.
Klanth	5	120	1D10 + 1 + 2D6	120	18
Gami	6	90	3D3 + 2D6	100	20
Arco Largo	3/9	120	1S10 + 1	--	8
Samarin	3	120	1D4 + 1 + 2D3	--	2
Chokin	3	120	1D6 + 2D3	--	2

Habilidades: Ocultar 120%, Esquivar 120%, Esconderse 120%, Deslizarse en Silencio 120%.

Armadura: 9 ptos. de piel.

Magia: Sólo magia draconiana.

El Dragonet (Quinto Estadío Opcional)

A veces, un dragonut gobernante rehusa convertirse en dragón y permanece viviendo en la tierra por razones desconocidas. No se conoce la extensión auténtica de los poderes del dragonet, aunque se sabe que los auténticos dragones son capaces de matar a sus enemigos con el pensamiento y de modelar la tierra igual que los humanos modelan la arcilla. Generalmente este estadio solo está presente en un asentamiento de dragonuts llamado el Ojo del Dragón, en el Puerto del Dragón, su hogar ancestral.

Armas de los Dragonuts

Al igual que sus usuarios, las armas utilizadas por los dragonuts requieren alguna explicación. Sólo los dragonuts proscritos usan escudos. Las posibilidades básicas de habilidades y uso de armas no se dan, ya que los dragonuts recién salidos del huevo se escapan totalmente de esta discusión. Las posibilidades básicas de un humano que quiera usar cualquier arma típica de los dragonuts son siempre de 05%.

Tabla de Armas de los Dragonuts

Arma	MR	Daño	PA
Honda	1/MR	1D8	--
Arco Largo	1/MR	1D10 + 1	8
Samarin	1/AC	1D4 + 1	2
Chokin	1/AC	1D6	2
Klanth	2	1D10 + 1	12 o 18
Gami	3	3D3	20
Utuma	2	1D6 + 1	8 o 12

Descripciones de las Armas

Honda: Son hondas normales, solo que el habitáculo del proyectil suele estar fabricado de piel humana o de dragonut.

Arco Largo: Está construido de hueso. Sólo pueden usarlo los dragonuts; para tensarlo se necesita FUE 17 y DES 9.

Samarin y Chokin: Son pequeñas armas arrojadizas. Son capaces de empalar, y se pueden lanzar tantas como se quiera al mismo tiempo (de uno de los dos tipos). Por cada arma adicional lanzada al mismo tiempo, hay que restar diez percentiles de las posibilidades de impactar de todos los proyectiles arrojados. Si las posibilidades descienden por debajo de 0%, el dragonut no podrá lanzar tantas armas.

Ejemplo: Si un dragonut guerrero con un 50% de posibilidades de atacar con Samarin lanza uno de estos proyectiles, las probabilidades de impactar son de un

50%. Si lanza dos a la vez, las posibilidades de impactar se reducen a un 30%. Si lanza tres, las posibilidades bajan a un 20% para cada una de las armas lanzadas, y si lanzara cuatro, a un 10%. El dragonut no podría lanzar 5 samarines a la vez porque sus posibilidades bajarían a cero.

Klanth: Un arma hecha con cuchillas de pedernal colocadas sobre un mango de madera, y semejante a las espadas-mazas usadas en el Imperio Azteca. A todos los demás efectos, se debe considerar al klanth como si fuera una espada bastarda. Rara vez los klanths se fabrican con hueso de dragón; en ese caso poseen 18 PA.

Gami: Este es un arma captura-espadas con tres prolongaciones, fabricada de hueso de dragón y usada primordialmente como arma de detención. Emplear las reglas de captura de armas descritas con anterioridad en el capítulo del Combate.

Utuma: Espada corta de los dragonuts. Suele ser una hoja reforzada de pedernal, aunque a veces se construye a partir de hueso de dragón, en cuyo caso tiene 12 PA.

La Magia de los Dragonuts

Los dragonuts emplean una magia diferente de la magia espiritual, de la divina, de la hechicería o de los rituales: la magia draconiana. Cuando un dragonut quiere que determinado efecto se produzca, éste tiene lugar en el MR-1. Los efectos no son conjuros: un dragonut simplemente sabe o no sabe como se lleva a cabo un efecto determinado; no necesita memorizarlo. Pero sin embargo los efectos son lo bastante parecidos a los conjuros como para que los humanos piensen que la magia draconiana se compone de estos últimos.

El uso de la magia draconiana entorpece el desarrollo espiritual de un dragonut, y muchas veces éste prefiere morir (y reencarnarse otra vez) antes que usarla. Si el dragonut decide por fin emplearla, lo hará siempre en pequeñas cantidades para mantener su balance espiritual. Los dragonuts que lleven a cabo misiones importantes, lo normal es que la utilicen. Un dragonut espiritualmente impuro puede usar la magia draconiana para evitar una muerte más larga de lo normal (durante la cual sus características pueden disminuir).

Los Dragonuts Exploradores y la Magia Draconiana

Los dragonuts exploradores no conocen la magia draconiana, por lo que pueden utilizar conjuros convencionales. Sin embargo, deberán olvidar tales conjuros antes de que puedan progresar al estadio siguiente.

Efectos Para Dragonuts Guerreros

Armadura Draconiana: Esta efecto absorbe daño a la tasa de 1 PM por pto. de daño. Todo el daño recibido (después de restar las armaduras, las armas que detienen, etc.) es absorbido empleando los PM que sean necesarios; dichos PM se pueden extraer de todas las fuentes disponibles. Ni siquiera los golpes críticos pueden pasar por encima de esta defensa.

Garra de Dragón: Este efecto transforma una de las extremidades del dragonut en una garra con dos uñas curvadas y afiladas como dagas. La garra hace un daño

de 2D6 más el modificador de daño de su poseedor. Las posibilidades básicas de golpear son iguales al modificador de manipulación del dragonut, y las de detener, al de agilidad. Naturalmente, esta habilidad se incrementa con la experiencia. Esta garra bloquea 12 PD cuando se usa para detener; dichos PA no disminuyen al recibir daños acumulativamente.

Fuerza de Dragón: Este efecto incrementa la FUE del dragonut en un 50% redondeando hacia abajo. De este modo, un guerrero dragonut que tenga FUE 19, si usa este efecto tendrá FUE 28. Se puede combinar con el efecto *Crecimiento*, descrito a continuación.

Aliento de Fuego: Este efecto le permite al dragonut escupir fuego como un dragón. Se produce pues un cono de fuego primordial con un alcance en metros igual a la PER del propio dragonut, y que hace 1D10 ptos. de daño a los PG totales de cualquier criatura que se halle en su área de efecto. Las víctimas de la llamarada no se pueden cubrir detrás de otro blanco. La armadura les protege de manera normal, pero tanto ésta, como las armas que puedan verse afectadas, pierden 1 PA. Rara vez un dragonut crea una llamarada capaz de hacer 2D10 o más ptos. de daño.

Crecimiento: Este efecto hace que el TAM del dragonut se incremente en 6 ptos., lo cual posiblemente cambie sus modificadores de categoría de habilidades y su modificador de daño, y aumenta en 3 sus PG. El dragonut puede ir utilizando este efecto varias veces en asaltos posteriores para así hacer que su TAM aumente enormemente. Si dicho TAM llega a ser el triple de la FUE de la criatura, el dragonut no podrá moverse por sí mismo.

Alas: Al dragonut le crecen unas grandes alas que le permiten volar a una velocidad tres veces superior a la suya normal sobre el suelo (6 para los guerreros y 9 para los nobles). Cuando les crecen alas, las localizaciones de golpe son las mismas que las de los dragonuts gobernantes, los cuales tienen alas permanentemente.

Efectos y Habilidades Para Dragonuts Nobles

Los nobles pueden utilizar todos los poderes expuestos para los guerreros, y algunos más. A continuación describimos un efecto y una habilidad.

Colocarse la Armadura: Esta habilidad no se puede emplear a menos que el dragonut posea una armadura ornamental de hueso de dragón. El uso correcto de la habilidad le permite colocarse dicha armadura al dragonut de un modo ritual en 1D10+10 MR. Además, por cada 05% completo que se saque en los dados, la armadura tendrá 1 pto. de absorción de daño hasta el total de las posibilidades de Colocarse la Armadura del usuario.

Ejemplo: Un dragonut tiene unas posibilidades de un 25% de Colocarse la Armadura. Su jugador saca un 18 en 1D100, y eso le da al dragonut 3 PA. Si la tirada hubiera sido 25, el dragonut se hubiera beneficiado de 5 PA, y un resultado de 26 le hubiera hecho quedarse sin protección alguna. Por tanto, hasta una cantidad igual a las posibilidades en la habilidad, cuanto más alta sea la tirada, más daño podrá absorber la armadura. Los dragonuts sólo usan esta habilidad en viajes importantes o en batallas trascendentales; la armadura permanece puesta hasta que la misión concluye. Esta habilidad se puede incrementar por experiencia.

Explosión Espiritual: Este es un efecto ofensivo. Los PM del dragonut se enfrentan con los del blanco cuando el primero lanza un verde rayo de energía. Si el dragonut vence, el blanco pierde 2D6 PM personales; si sus PM llegan a cero, la víctima queda inconsciente.

Magia Draconiana y Dragonuts Gobernantes

Estos egregios seres tienen acceso a toda la magia empleada por los estadios inferiores, además de algunos efectos más, pero como se les ve tan de tarde en tarde, estos últimos no han sido descritos.

Elefante (*Loxodonta Africanus*)

El elefante descrito a continuación pertenece a la variedad africana. El elefante indio (*Elephas Maximus*) es menor (TAM 6D6+30), y sus colmillos son mucho más cortos. El ya extinto elefante de bosque africano usado por Anibal era aún más pequeño (TAM 6D6+24).

Los elefantes viajan en manadas y viven en las llanuras tropicales; a veces se adentran en zonas boscosas. Cuando la manada se halla pastando, sus individuos suelen disgregarse temporalmente. En ocasiones, un elefante es expulsado de la misma debido a su mala naturaleza, y se convierte en un macho solitario. Los elefantes ayudan y protegen a los camaradas heridos, a diferencia de la mayoría de los animales gregarios.

Los ya extintos mamuts y mastodontes se asemejaban a los elefantes modernos, aunque algunas de sus variedades eran aún mayores. Ciertos mamuts y mastodontes lucían un poblado pelaje, y podían sobrevivir en climas más fríos que sus descendientes modernos. Sus costumbres eran similares, e indudablemente también se reunían en manadas para recorrer el mundo primitivo.

Los elefantes son animales muy inteligentes, y aprenden con mucha rapidez: esta es una de las razones por las que se teme tanto a los machos solitarios. Cuando es herido un elefante puede convertirse en un auténtico *berserk*, y por ello no suelen ser adecuados para su uso en combate. Los elefantes requieren una manutención bastante costosa: un elefante indio macho adulto se come 225 kgs. al día de heno, fruta, grano y follaje.

Características		Valor Medio	
FUE	6D6+24	45	Mov.: 6
CON	3D6+16	26-27	Pt.Golpe: 40
TAM	6D6+32	53	Pt.Fatiga: 72
INT	6	6	
PER	2D6+6	13	
DES	3D6	10-11	
Localización Golpe		D20	Puntos
Pata TD		01-02	8/14
Pata TI		03-04	8/14
Cuartos T		05-08	8/17
Cuartos D		09-12	8/17
Pata DD		13-14	8/14
Pata DI		15-16	8/14
Trompa		17	4/11
Cabeza		18-20	8/14
Arma	MR	%Ataque	Daño
Trompa	6	50+6	Atrapa
Encabritar	6	25+6	2D8+5D6
Pisotear	6	50	10D6
Colmillo	6	25+6	5D6

Notas: Un elefante puede atacar una sola vez por asalto. Si la trompa agarra a una víctima, ésta podrá intentar escapar enfrentando su FUE con la mitad de la FUE del elefante. La trompa no hace daño alguno por sí misma, pero cada asalto que pase después del inicial en que la víctima quedó atrapada, ésta puede ser atacada por cualquiera de los demás ataques del elefante con unas posibilidades de éxito del 100%. Los elefantes indios carecen del ataque de colmillo.

El daño hecho por el colmillo es igual al mod. de daño del elefante. El colmillo puede empujar.

Habilidades: Oler Intrusos 50 + 7, Escuchar 50 + 7.

Armadura: 8 pto. de dura piel excepto en la trompa, que solo posee 4 pto.

Elementos

En *RQb* ya se describieron las características generales de estas entidades del Otro Mundo. También se describió a las salamandras como ejemplo típico de elemento. A continuación, pasamos a hablar de los otros cuatro elementos básicos: gnomos, ondinas, silfos y sombras.

Gnomos

Los gnomos no pueden moverse a través de piedra o roca sólida, y por tanto tampoco se les puede invocar si uno se halla en una estancia totalmente rodeada de este tipo de materiales. Sin embargo, a los gnomos sí les gustan los terrenos muy pedregosos. Los gnomos pueden moverse directamente a través del terreno, dejando a su paso un rastro de tierra removida. No pueden abandonar su hábitáculo terrestre; toman el aspecto de remolinos térrcos, como si el suelo pulsara con vida propia.

Capacidades: Un gnomio puede abrir pozos en el suelo, hacer túneles, y encontrar objetos enterrados. También se les puede emplear para mantener objetos clavados en la tierra, para evitar derrumbamientos en pasadizos de techos inseguros, o para construir elevaciones en el terreno (de un tamaño no superior al del elemento). Los gnomos tienen gran cantidad de usos caseros, como desenraizar árboles, arar campos, y limpiar los cimientos de una casa. En combate, los gnomos pueden usarse para minar o construir fortificaciones. Todo ello hace que quizá sean el más útil de todos los elementos.

Un gnomio puede transportar a una persona mientras "nada" a través de la tierra si su FUE es suficiente como para transportarla. Bajo tierra no hay aire, y la persona en cuestión deberá someterse a las típicas tiradas de CON para evitar la asfixia. El gnomio solamente puede transportar de este modo a individuos que no se resistan. Puede transportar también a varias personas siempre que tenga FUE suficiente como para llevarlas a todas.

Formas de Ataque: Estos horrores deslizantes pueden atacar a 10 pto. de TAM o fracción por cada m² que posean. Pueden atacar a más de un individuo si tienen bastante volumen.

En combate, el gnomio intenta aprisionar a sus oponentes, abriendo un pozo bajo sus pies de un volumen nq superior al del propio gnomio. Si un gnomio posee 1 m³ por cada 10 pto. de TAM de su víctima, solamente podrá cubrir sus piernas. Si son 3 los metros cúbicos que tiene el gnomio por cada 10 pto. de TAM de su oponente, éste quedará cubierto hasta el cuello, y se verán afectados también su pecho y abdomen. Y si el gnomio tiene 5 o más metros cúbicos por cada 10 pto. de TAM de su

enemigo, éste quedará totalmente cubierto, y todas sus localizaciones se verán afectadas. En este último caso, la víctima se asfixiará siguiendo las reglas habituales además de recibir daño.

Tras encerrar a una víctima, el gnomio cierra el pozo, haciendo un daño igual a su modificador de daño (el cual se calcula con la FUE x2, en lugar de con la suma de FUE y TAM) a todas las localizaciones cubiertas. Este ataque solamente podrá llevarse a cabo en terrenos pedregosos y compactos (nunca en terrenos arenosos o fangosos); cada terreno solamente resistirá un ataque, ya que la tierra y las piedras ya pulverizadas, han quedado inútiles para un segundo intento.

En cualquier caso, la víctima queda atrapada por el gnomio, y deberá superar la FUE de éste con la suya en la tabla de resistencia si quiere escapar de la presa.

Si un gnomio no posee modificador de daño, o ataca a una víctima en un terreno poco propicio, se limitará a atraparla sin causarle daño. Para escapar, la criatura atrapada también intentará una tirada de FUE - FUE.

Estadísticas: Cada metro cúbico de TAM le da a un gnomio 1D6 + 6 FUE, 2D6 + 6 PG, y 1D6 PER. Los gnomos se mueven a 1 m/MR. Cuando el gnomio ataca, abre el pozo en el MR-1 y lo cierra (causando daño) en el MR-10.

Ejemplos de Gnomos

Características		Valor Medio
FUE	1D6 + 6	9-10
TAM	1 metro cúbico	
PER	1D6	3-4
PG	2D6 + 6	13
Mov.		1
Mod. Daño		0

Características		Valor Medio
FUE	3D6 + 18	28-29
TAM	3 metros cúbicos	
PER	3D6	10-11
PG	6D6 + 18	39
Mov.		1
Mod. Daño		3D6

Características		Valor Medio
FUE	10D6 + 60	95
TAM	10 metros cúbicos	
PER	10D6	35
PG	20D6 + 60	130
Mov.		1
Mod. Daño		11D6

Ondinas

Las ondinas pueden formarse con cualquier fluido que tenga al menos un 90% de agua. Es posible formar ondinas con vino aguada, leche, orina, etc. Las ondinas avanzan sobre la tierra como si fueran enormes ameabas líquidas, y se mueven a través de las aguas como corrientes vivientes.

Capacidades: Una ondina se puede autopurificar de sedimentos, aceites insolubles, y partículas, si se detiene y reposa durante un turno entero. No puede librarse con este procedimiento de posibles productos químicos que lleve disueltos (como sal), ni de líquidos miscibles (como alcohol).

Una ondina puede impulsar a un barco a través de las aguas. También puede transportar criaturas u objetos (tanto por encima del agua, permitiendo así la respiración, como por debajo), siempre que posea bastante FUE como para aguantar el TAM de la carga.

Formas de Ataque: Una ondina ataca en tierra envolviendo a sus adversarios, e intentando introducirse en sus vías respiratorias. Es necesario emplear las reglas de asfixia típicas, pero la víctima comienza las tiradas en CON x3. Como es habitual, los personajes que fallen una tirada recibirán un daño de 1D8 PD por asalto. Una ondina puede envolver 10 ptos. de TAM por cada metro cúbico que posea.

Bajo el agua, pueden aplastar a sus víctimas contra el fondo, haciéndolas 1D6 PD por metro cúbico que posean. La víctima puede resistirse a la FUE de la ondina con la suya propia. Una ondina puede atacar a varias víctimas a la vez dividiendo su FUE entre ellas.

Las ondinas pueden también asfixiar en el agua a seres con branquias extrayendo el oxígeno de las mismas; en este caso, las tiradas de CON empiezan normalmente, es decir en CON x10.

Estadísticas: Las ondinas tienen 2D6 FUE, 1D6 PER, y 1D6 + 6 PG por cada metro cúbico de volumen. Nadan a una velocidad de 6 m./MR, o reptan por el suelo a 2 m./MR. Los ataques de las ondinas se realizan en el MR-10 del asalto en que atrapan a su víctima.

Ejemplos de Ondinas

Características Valor Medio

FUE	2D6	7
TAM	1 metro cúbico	
PER	1D6	3-4
PG	1D6 + 6	9-10
Mov.	6/2	6/2

Características Valor Medio

FUE	6D6	21
TAM	3 metros cúbicos	
PER	3D6	10-11
PG	3D6 + 18	28-29
Mov.	6/2	6/2

Características Valor Medio

FUE	20D6	70
TAM	10 metros cúbicos	
PER	10D6	35
PG	10D6 + 60	95
Mov.	6/2	6/2

Silfos

Los silfos son un elemento del que se puede disponer prácticamente en cualquier sitio, salvo bajo el agua o en el espacio exterior. Son seres tangibles, formados de algo semejante a "aire sólido". Los silfos no poseen un volumen constante; su TAM numérico sirve más que nada para ver cuanto daño es capaz de hacer en combate.

Capacidades: Un silfo puede transportar por los aires a objetos o criaturas cuyo TAM total no supere la FUE del mismo. Puede crear brisas y pequeños remolinos de aire. También puede incrementar la velocidad de un velero hinchando sus velas.

Formas de Ataque: Un silfo combate levantando a sus enemigos del suelo y dejándolos caer. Puede levantar a una serie de víctimas cuyo TAM total no exceda su FUE; estas víctimas son levantadas a una altura de 3 m. por cada metro cúbico que tenga el silfo en cuestión, y arrojadas desde allí. Aquí se emplean las reglas de caída habituales (1D6 PD por cada 3 m. de caída).

Un oponente puede resistirse con su FUE a la del silfo, evitando así ser elevado. En lugar de ello, también puede intentar golpear con sus armas al elemento, esperando destruirle antes de que éste le levante. Un silfo puede levantar más de una víctima si divide su FUE entre todas ellas.

Estadísticas: Los silfos tienen 2D6 FUE, 1D6 PER, y 1D6 PG por metro cúbico. Vuelan a una velocidad de 10 m./MR. Su ataque tiene lugar en el MR-10 del asalto en que agarra a su presa.

Ejemplos de Silfos

Características Valor Medio

FUE	2D6	7
TAM	1 metro cúbico	
PER	1D6	3-4
PG	1D6	3-4
Mov.	10	10

Características Valor Medio

FUE	6D6	21
TAM	3 metros cúbicos	
PER	3D6	10-11
PG	3D6	10-11
Mov.	10	10

Características Valor Medio

FUE	20D6	70
TAM	10 metros cúbicos	
PER	10D6	35
PG	10D6	35
Mov.	10	10

Sombras

Las sombras deben formarse de las tinieblas más absolutas, aquellas en las que no brilla luz alguna. Una vez formadas, son como agujeros oscuros capaces de moverse a voluntad, incluso a plena luz del día. Las sombras son de un color totalmente negro. Sólomente la más potente de las luces puede penetrarlas en parte.

Capacidades: Las sombras pueden sofocar luces pequeñas, como las de velas o linternas. También pueden esconder objetos en su interior.

Cualquiera que se halle totalmente envuelto por una sombra se encontrará privado desde el punto de vista sensorial: el tacto y el oído quedan entumecidos, la visión es imposible, y el aire helado entorpece el olfato. Así, una sombra no solamente bloquea la visión, sino también el Sentido Oscuro de los trolls y el Sentido Terrestre de los enanos. Este efecto es automático y no se puede bloquear.

Formas de Ataque: Pueden agredir a una víctima usando un ataque especial de terror; para ello enfrentan sus PM a la CON del blanco. La sombra deberá estar en contacto con su oponente, englobándole al menos parcialmente, para que este ataque sea efectivo.

La sombra solo puede usar su ataque de terror contra una víctima determinada una vez por turno completo. Los seres inconscientes son inmunes a este ataque.

Tabla de Exito del Ataque de Terror

Nivel de Exito	Resultado
Crítico Especial	La víctima muere. La víctima se desmaya durante 20-CON asaltos. Además, para sobrevivir al shock deberá hacer una tirada menor o igual a su CON x5.
Simple	La víctima queda Desmoralizada (ver conjuero espiritual) durante 20-CON asaltos.
Fallo	No hay efecto alguno en criaturas de INT normal. Las criaturas de INT fija quedan Desmoralizadas 20-CON asaltos.
Pifia	No hay efecto alguno.

Además, las sombras producen un frío intenso que puede dañar a los personajes que se hallen completamente envueltos por el elemento. La sombra puede envolver 10 ptos. de TAM de oponentes por cada metro cúbico poseído.

Cada asalto en que una víctima se halle totalmente envuelta por una sombra, recibirá 1 pto. de daño por frío en una localización de golpe al azar. Ni las armaduras, ni los vestidos podrán proteger contra este daño mágico.

Una sombra puede combinar el ataque de terror con el de frío en el mismo asalto.

Estadísticas: Las sombras tienen 1D6 FUE, 1D6 PER, y 1D6 PG por cada metro cúbico de volumen. Se mueven a 6 m/MR, bien volando, bien arrastrándose por el suelo. Su ataque de terror tiene lugar en cuanto tocan a su víctima. El daño debido al frío mágico se contabiliza en el MR-10 del asalto en que la víctima haya sido totalmente engullida.

Ejemplos de Sombras

Características	Valor Medio
FUE 1D6	3-4
TAM 1 metro cúbico	
PER 1D6	3-4
PG 1D6	3-4
Mov. 6	6

Características	Valor Medio
FUE 3D6	10-11
TAM 3 metros cúbicos	
PER 3D6	10-11
PG 3D6	10-11
Mov. 6	6

Características	Valor Medio
FUE 10D6	35
TAM 10 metros cúbicos	
PER 10D6	35
PG 10D6	35
Mov. 6	6

Elfo (Dendro Sapiens)

Esta criatura fué ya descrita en *RQb*. A continuación se ofrecen los datos de experiencia previa necesarios para crear un aventurero elfo.

Todas las profesiones élficas obtienen el mismo equipo que sus contrapartidas humanas bárbaras. Sin embargo, todos los posibles bienes animales recibidos se convierten en vegetales. Los Jardineros Elficos reciben el mismo equipo que los Granjeros Humanos Bárbaros.

Los elfos también aprenden magia como sus equivalentes humanos bárbaros. A todos se les considera iniciados de su propio culto especial desde los 15 años.

Tirar 1D100

01	Artista
02-06	Fabricante
07-11	Guerrero
12-95	Jardinero
96	Noble
97-00	Sacerdotisa

Artista Elfo

Habilidades: Las mismas que las del Artista Humano Civilizado, aunque carece de Arrojar, Ataque de Puño y Ataque de Daga. En su lugar posee Con. Vegetal x2, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, y Escondarse x2.

Fabricante Elfo

Habilidades: Hablar Otro Idioma x2, Fabricación x5, Valoración de Objetos x2, Primeros Auxilios x3, Con. Elfico x3, Con. Vegetal x3, Con. Animal o Con. del Mundo x1, Ocultar x4, Inventar x2, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, Escondarse x2, Ataque con Arma 1M x1, Esquivar x2.

Tirar 1D100 en la tabla siguiente para determinar a qué campo concreto de la fabricación se dedica el personaje:

01-10	Cocinero
11-15	Curtidor
16-35	Herbalista
36-40	Herrero (En Bronce)
41-80	Maderero
81-00	Tejedor

Guerrero Elfo

Habilidades: Primeros Auxilios x1, Con. Vegetal x3, ceremonia o invocación o Encantamiento x1, Ocultar x3, Escuchar x2, Otear x2, Escondarse x5, Deslizarse en Silencio x5, Ataque con Arco x4, Ataque con Arma 1M x2, cualquier Detención o Esquivar x3.

Jardinero Elfo

Habilidades: Primeros Auxilios x2, Con. Animal x1, Con. vegetal x5, Con. del Mundo x3, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, Inventar x2, Escuchar x2, Otear x3, Buscar x3, Escondarse x2, Deslizarse en Silencio x2, Ataque con Arco x2, Ataque con Arma 1M x2, Esquivar x1.

Noble Elfo

Habilidades: Habla Fluida x1, Oratoria x2, Hablar el Propio Idioma x1, Hablar Otro Idioma x1, Primeros Auxilios x1, Con. Elfico x2, Con. Vegetal x3, Con. del Mundo x2, Ceremonia o Invocación o Encantamiento x1, Escuchar x1, Otear x2, Buscar x1, Escondarse x4, Ataque con Arco x5, Ataque con Arma 1M x2, Esquivar x2.

Sacerdotisa Elfica

Habilidades: Igual que las del Sacerdote Humano Civilizado, aunque carece de Montar, Arrojar, Ataque de Puño y Ataque de Daga. En su lugar tiene Con. del Mundo x2, Con. Vegetal x3, y Escondarse x2.

Enano (Lithanthropos Mostali)

Esta criatura fué ya descrita en *RQb*. A continuación se ofrecen los datos de experiencia previa necesarios para crear un aventurero enano.

Tirar 1D100

01-70	Fabricante
71-74	Hechicero
75-78	Ladrón
79-80	Mercader
81	Noble
82-00	Soldado

Magia y Equipo: Todos los enanos usan la hechicería como sistema de magia nativo, y tienen el mismo acceso a dichos conjuros que los humanos civilizados. Todas las profesiones de los enanos les dan el mismo equipo que sus equivalentes humanos civilizados, con la diferencia de que un enano no recibe nunca animales vivos y siempre obtiene una cantidad de dinero y bienes doble a la enunciada.

Fabricante Enano

Habilidades: Igual que para el Fabricante Humano Civilizado, con la salvedad de que a todos los enanos a los que les correspondiera trabajar la madera o el cuero, se les asignan en su lugar las profesiones de albañil y armero respectivamente. Además carecen de Arrojar, Ataque de Puño, Ataque de Daga, y Ataques y Detenciones con Lanza 2M. En su lugar poseen Con. Mineral x5, y Ataque y Detención con Martillo x1.

Hechicero Enano

Habilidades: Igual que para el Hechicero Humano Civilizado, aunque carece de Habla Fluida y Ataque de Daga, y en su lugar ganan un x3 en lugar de un x1 en su Fabricación y en su Con.

Ladrón Enano

Habilidades: Trepar x2, saltar x1, Habla Fluida x2, Valoración de Objetos x4, Con. Enano x2, Con. Mineral x3, Ocultar x3, Trucos de Manos x3, Inventar x3, Escondarse x2, Deslizarse en Silencio x2, Ataque con Espada Corta o con Martillo x2, y Detención con Arma Apropiada o esquivar x2.

Mercader Enano

Habilidades: Igual que para el Mercader Humano Civilizado, aunque carece de Arrojar, Ataque de Puño y Ataque de Daga. En su lugar posee Fabricación (Herrería) x2 y Con. Mineral x3.

Noble Enano

Habilidades: Fabricación (Herrería) x2, Fabricación (Armero) x3, Oratoria x3, Hablar el Propio Idioma x1, Valoración de Objetos x5, Con. Enano x2, Con. Mineral x4, Otear x2, Buscar x1, Ataque con Arma 1M x4 y Detención con Escudo x4, o bien Ataque con Arma 2M x4 y Detención x4.

Soldado Enano

Habilidades: Fabricación (Armero) x3, Primeros Auxilios x1, Con. Mineral x3, Ocultar x2, Inventar x3, Escuchar x2, Otear x2, Ataque con Ballesta x5, Ataque con Arma 2M x5 y Detención x5, o bien Ataque con Arma 1M x5 y Detención con Escudo x5.



Enjambre de Insectos (Apis Mellifera & co.)

Los insectos de tamaño normal pueden ser tan peligrosos para los aventureros como los de tamaño gigante. Ejemplos de los primeros pueden ser los nidos de avispas, los enjambres de avispas, y las abejas enfurecidas.

A los insectos con aguijón no les encuentra en latitudes muy septentrionales, pero en los climas más cálidos abundan por doquier. No suelen apartarse de su camino para dedicarse a picar o a molestar a un grupo de torpes humanos, pero si su colmena es amenazada, estos ruidosos insectos pueden salir de su interior y lanzarse en persecución de sus atacantes.

Estas criaturas tan pequeñas no necesitan característica alguna; solamente necesitamos describir los efectos de su ataque. El tamaño del enjambre es el que determina el número de aguijones que impactan cada asalto:

Aguijones

Tamaño del Enjambre

1D6	muy pequeño (pequeño nido de avispas)
2D6	pequeño (nido grande de avispas, panal pequeño)
4D6	grande (nido de avispas muy grande, panal mediano)
6D6	muy grande (panal grande)
8D6	enorme (panal muy grande)

Cada personaje atacado por un enjambre de insectos recibe cada asalto el número de aguijonazos correspondiente hasta que logra escapar. Las ropas gruesas restan

dos aguijonazos por cada dado del número total sufrido en un asalto. La armadura normal de combate resta un solo aguijonazo por dado. Ropas gruesas y armaduras combinadas no restan más de dos aguijonazos por dado. Las ropas especialmente acolchadas para recibir este tipo de picaduras, restan tres aguijonazos por dado. Los equipos especiales que usan los cuidadores de abejas (los cuales solamente se hallan disponibles en ciertas áreas civilizadas) restan 4 picaduras por dado. La magia protectora resta un aguijonazo por dado por cada tres puntos de conjuro.

Hay que contabilizar el número total de picaduras que sufre la víctima en cuestión después de que los insectos hayan sido ahuyentados o hayan terminado de picarla a gusto; este número total se divide por el factor venenoso de la especie de insectos concreta:

Insecto	Factor Venenoso	Tamaño del Enjambre
Abejas Domésticas	20	2D6 a 8D6
Avispones	15	1D6 a 4D6
Abejorros	15	2D6 a 4D6
Avispas	20	1D6 a 2D6
Hormigas Soldado	10	6D6 a 12D6
Hormigas Rojas	15	4D6 a 8D6
Hormigas Bulldog	5	1D6 a 3D6

El número total de aguijonazos dividido por el factor venenoso nos da la POT del veneno introducido en el cuerpo de la víctima. Después de 1D6 horas desde la primera picadura, la CON de la víctima se enfrenta normalmente a la POT total del veneno. Si la CON vence en la tirada de resistencia, la mitad de la POT se recibe como daño a los PG totales. Si no, toda la potencia pasa a dañar los PG totales.

Escarabajo Gigante (Carabus sp.)

Existen miles de especies de escarabajos. A continuación describimos a una variedad activamente carnívora. Posee una coraza de color negro brillante, ojos oscuros y protuberantes, y unas mandíbulas provistas de dientes afilados que se cruzan frontalmente.

Este tipo de escarabajos habita en los bosques, en donde caza cualquier presa. Si un escarabajo ataca a un grupo de aventureros, lo hará de forma increíblemente feroz y luchará hasta la muerte. Si consiguiera matar a un caballo o a un hombre, intentaría arrastrar a su presa para devorarla en algún lugar aislado.

Características	Valor Medio	
FUE	2D6+12	19
CON	3D6+6	16-17
TAM	3D6+6	16-17
INT	2	2
PER	1D6+6	9-10
DES	2D6+6	13

Mov.: 6
Pt.Golpe: 16-17
Pt.Fatiga: 36

Localización de Golpe	D20	Puntos
Pata TD	01	6/3
Pata TI	02	6/3
Pata CD	03	6/3
Pata CI	04	6/3
Abdomen	05-09	6/8
Torax	10-13	6/8
Pata DD	14	6/3
Pata DI	15	6/3
Cabeza	16-20	6/6

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	7	50+0	1D10+1D6

Nota: El mordisco del escarabajo puede empalar.
Habilidades: Otear 60-4, Rastrear 30-4.
Armadura: 6 ptos. de quitina.

Espectro

Un espectro es un fantasma que se crea cuando los sentimientos de una persona al morir son de una gran frustración y de un odio profundo. Los espectros son seres malignos que odian a todas las criaturas vivas. Su aspecto es el de formas fantasmagóricas de aspecto pútrido y esquelético. A menudo su aparición se ve precedida de una súbita corriente de frío y maloliente.

Los espectros habitan en ruinas, templos abandonados, lugares encantados y en el plano espiritual. Normalmente se hallan ligados al lugar de su muerte.

Un espectro solamente posee INT y CON. Sus ptos. de golpe son iguales a su CON. A un espectro solo se le puede dañar con magia. Si se golpea a un espectro con una espada encantada con un conjuro de *Cuchilla Afilada-4*, éste recibirá 4 ptos. de daño, y si se le golpea con un arma que posea un conjuro de *Cuchilla Ignea*, recibirá 3D6 ptos. de daño. Una *Espada Auténtica*, le haría el daño correspondiente a la misma. Si un espectro pierde todos sus PG o PM, se ve devuelto al plano espiritual, siendo muy improbable que pueda regresar a la tierra.

Los conjuros de tipo emocional, *Desmoralización*, *Confusión*, *Estupefacción*, no afectan a los espectros.

Hay tres variedades de espectros; uno ataca a la FUE, otro a la INT, y el restante a la CON. Enfrenta los PM del espectro a la característica en cuestión del blanco en la tabla de resistencia. Si vencen los primeros, la víctima recibe 1D6 PD directamente en una localización de golpe cualquiera (tabla de proyectiles). Las armaduras y las protecciones mágicas no ayudan contra este daño, pero un *Bloqueo Espiritual* o una *Pantalla Espiritual* reducirán las posibilidades de éxito del espectro. Esto se considera una forma especial de combate espiritual.

Un espectro de los que afectan a la FUE ataca con el toque helado y debilitante de sus garras espectrales; los espectros que afectan a la INT entumecen el cerebro y desgarran el cuerpo con los espantosos horrores y sufrimientos de la propia muerte de la persona que se convirtió en espectro; los que afectan a la CON atenazan a su víctima con una presa penetrante, haciendo que se contraigan sus entrañas.

Si la víctima de un espectro está dormida, inconsciente, incapacitada o con cero PM, y éste logra vencerla en el ataque correspondiente, entonces en lugar de 1D6 PG, ésta pierde 1D6 ptos. de la característica atacada, y el espectro gana 1 PM por cada pto. de característica absorbido. Esto no es considerado como un tipo de combate espiritual.

Todos los ataques de un espectro tienen lugar en el MR-1.

Características	Valor Medio	
CON	6D10	33
INT	2D6+6	13

Localización de Golpe	D20	Puntos
Espectro	01-20	Todos

SOLO POSEE ATAQUES ESPECIALES

Armadura: Ninguna, pero solamente se le puede golpear con magia.

Espíritus

Los espíritus que pasamos a describir bajo este epígrafe son los espíritus de la curación, los espíritus de la enfermedad, los espíritus de INT, los espíritus de magia, los espíritus de las pasiones y los espíritus de PER. De modo separado, al final de la discusión se hace una breve alusión a otros tipos de espíritus, a los espíritus de culto y a los demonios. No hay que olvidar que en *RQb* ya se describieron los espíritus de conjuros, por lo que no se repetirán aquí. Fantasma, espectros, kon-kones, ninfas, y elementos, son criaturas del Otro Mundo que a menudo reciben también el nombre de espíritus; cada una de ellas se describe por separado, bien en este mismo volumen, bien en *RQb*.

En el plano espiritual hay tantos tipos distintos de espíritus, como especies diferentes de animales y plantas hay en el plano mundano. Cada uno de los tipos de espíritu existentes, es, en sí mismo, una especie aparte. En esta breve exposición se han agrupado varios tipos de espíritus dentro del mismo encabezamiento por simple conveniencia. Ninguno de los seres aquí descritos tiene TAM de ninguna clase. Algunos pueden iniciar un combate espiritual y otros no.

Todos estos espíritus viven normalmente en el Otro Mundo; solo se les encuentra en el plano mundano cuando son invocados por algún mago.

Después de las respectivas descripciones, se dan las características típicas del tipo de espíritu en cuestión. Naturalmente, un espíritu en particular puede ser más o menos poderoso que los de tipo medio aquí enuncados. Esta clase de variaciones son cosa del Master.

Espíritus de la Curación

Estos espíritus tienen solo PER. Los de la curación son capaces de iniciar un combate espiritual, pero sólo con espíritus de la enfermedad que estén poseyendo de manera encubierta a un determinado individuo, causándole así una enfermedad concreta. Si el espíritu de curación consigue llevar a cero los PM del espíritu de la enfermedad, puede obligarle a abandonar el cuerpo que está poseyendo. Una vez conseguido ésto, el espíritu de la curación regresa también al plano espiritual, ya que no puede poseer un cuerpo de manera permanente.

Si se emplea uno de estos espíritus sobre alguien que se halle enfermo por otros motivos que no sean los de posesión por un espíritu de la enfermedad, entonces la PER del espíritu empleado se añade a las posibilidades de éxito de la siguiente tirada que haga el aventurero para determinar la evolución de la enfermedad en cuestión. El espíritu da su PER como porcentaje para intentar la curación, aunque las posibilidades normales de éxito fueran de un 0%. El espíritu permanecerá entonces con la víctima hasta que la tirada de resistencia se lleve a cabo con éxito, y luego se marcha, aunque la víctima esté enferma aún.

Características	Valor Medio
PER 4D6 14	Mov. = PER

Espíritus de la Enfermedad

Existen varios tipos de espíritus de la enfermedad. La única característica que poseen es PER, y cada uno de ellos porta una enfermedad específica. P. ej., el espíritu de la enfermedad que atacó a Cormac (ver *RQb*, capítulo de *Introducción a la Magia*) en la granja en ruinas

se podría describir adecuadamente diciendo que tenía una PER de 15, y portaba la Enfermedad Degenerativa.

Los espíritus de la enfermedad son capaces de iniciar combate espiritual. En caso de que consigan vencer, podrán poseer encubiertamente el cuerpo de su víctima.

Un espíritu de la enfermedad ataca enfrentando sus PM contra una de las características de su víctima. Si consigue vencer, la víctima pierde 1D3 PM, pero no pto. de característica, aunque quizá los pierda más tarde si el espíritu le posee. Dicha víctima se resiste a estos ataques a través del combate espiritual normal, con el que puede reducir los PM del espíritu.

Una vez que el espíritu haya reducido a cero los PM de su víctima, pasa a poseerle, lo cual tiene distintas consecuencias según el espíritu en cuestión.

Los cinco tipos principales de enfermedad se explican a continuación por separado.

Espíritu de la Enfermedad Degenerativa: Este espíritu ataca la FUE. Una vez que posee a su víctima, ésta pierde 1 pto. de FUE al día.

Espíritu de los Escalofríos Insidiosos: Este espíritu ataca la CON. Una vez que posee a su víctima, ésta pierde 1 pto. de CON al día.

Enfermedad de la Fiebre Cerebral: Este espíritu ataca la INT. Una vez que posee a su víctima, ésta pierde 1 pto. de INT al día. No puede atacar a seres con INT-fija.

Enfermedad de la Degeneración del Espíritu: Este espíritu ataca la PER (no a los PM). Una vez que posee a su víctima, ésta pierde 1 pto. de PER al día.

Enfermedad de Las Convulsiones: Este espíritu ataca la DES. Una vez que posee a su víctima, ésta pierde 1 pto. de DES al día.

Características	Valor Medio
PER 3D6+6 16-17	Mov. = PER

Espíritus de INT

Los espíritus de INT, tienen INT y PER. No pueden iniciar combate espiritual.

Si a un espíritu de este tipo se le atrapa en un encantamiento de ligadura, el usuario del objeto podrá usar su INT para almacenar conjuros espirituales o de hechicería. De una manera efectiva, dicha INT se une a la del propio usuario para ayudarle a memorizar sus conjuros; si bien los hechiceros no la pueden emplear como INT-libre, sí les puede ayudar a liberar parte de la suya propia.

El simple hecho de lanzar un conjuro de control sobre un espíritu de este tipo no da opción a usar su INT; al espíritu se le debe Encantar.

De este modo, solamente puede utilizar un espíritu de INT un shaman que lo atrape en su *fetch*, o algún mago que lo encierne en un objeto encantado con un conjuro de ligadura para espíritus de INT.

Los PM del espíritu no pueden usarse para impulsar conjuros, y dicho espíritu no puede lanzar magia de ningún tipo.

Características	Valor Medio
INT 1D6 3-4	Mov. = PER
PER 2D10 11	

Espíritus de Magia

Los espíritus de magia poseen INT y PER. Pueden memorizar y lanzar conjuros. No pueden iniciar un combate espiritual.

Los espíritus de magia son de las criaturas más comunes del Otro Mundo. El dueño de un objeto que tenga ligado un espíritu de magia no puede usar los PM de éste para lanzar conjuros, ni puede almacenar sus propios conjuros en la INT de la criatura. Sin embargo, sí puede ordenarle al espíritu que lance los conjuros que conoce en cualquier momento.

Características	Valor Medio	
INT	3D6	10-11
PER	3D6 + 3	13-14
		Mov. = PER

Magia: Estos espíritus conocen 1D6 pts. de conjuro de magia espiritual, magia divina o hechicería; el número de conjuros de magia espiritual y de hechicería que conocen se ve limitado por su INT. Sólomente conocerán un tipo determinado de conjuro. Si supieran conjuros divinos, recuperarían su uso del mismo modo que lo hace un sacerdote.

Espíritus de las Pasiones

Los espíritus de las pasiones sólomente poseen PER, y pueden iniciar combate espiritual. Existen varios tipos de espíritus de las pasiones; la mayoría de ellos enfrentan sus PM contra la INT de su víctima. Si consiguen vencerla en una tirada de resistencia, dicha víctima perderá 1D3 PM; ésta se defiende del ataque por medio del habitual combate espiritual, enfrentando sus PM con los del espíritu. Si el espíritu de las pasiones consigue reducir a cero los PM de su adversario, podrá poseerlo encubiertamente, afectándole con una dolencia emocional o mental que varía según la naturaleza del propio espíritu. A continuación se describen algunos ejemplos de espíritus de las pasiones.

Espíritus del Miedo: Los espíritus del miedo tienen el aspecto de insondables pozos negros flotando en el aire, con un rostro pálido que se asoma al exterior, y unas manos esqueléticas que intentan aferrarse a su víctima.

Si un espíritu de este tipo consiguiera poseer de forma encubierta a su adversario, este se vería permanentemente Desmoralizado (ver el conjuro espiritual) hasta que el espíritu fuera exorcizado.

Espíritus de la Locura: Un espíritu de la locura aparece como un remolino de aire espectral, con un rostro en su centro que grita o se ríe histéricamente.

Si un espíritu así logra poseer encubiertamente a su víctima, ésta sufrirá ataques temporales de locura. En cualquier situación comprometida, y al menos una vez al día en cualquier caso, el espíritu enfrentará sus PM con los de su huesped. Si vence el espíritu, la víctima queda incapacitada durante 1D20 horas, gritando, riendo, o delirando inconsciente.

Espíritus del Dolor: Un espíritu del dolor tiene el aspecto de un vacío pulsátil e infecto. Este tipo de espíritus enfrentan sus PM a la CON de sus víctimas en lugar de a la INT.

Si logra poseer a su adversario, éste queda momentáneamente incapacitado, víctima de una gran agonía. De ahí en adelante, sentirá de modo permanente un dolor sordo en sus huesos y músculos. En cualquier momento

en que intente actuar rápidamente o concentrarse en algo (y a veces, sin razón aparente), horribles dolores afligirán su cabeza y sus articulaciones. Estos dolores harán que todas las tiradas de habilidad se reduzcan en un número de percentiles igual a la PER del espíritu.

P.ej., si un espíritu del dolor con una PER de 15 posee a una víctima, ésta perderá 15 percentiles en todas sus habilidades mientras dure la posesión. Si tuviera un 89% en Trepas y su jugador sacará un 85, el aventurero fallaría la escalada debido al dolor urente que desgarraría su cuerpo en esos momentos de tensión.

Características	Valor Medio
PER	3D6 + 6 16-17 Mov. = PER

Espíritus de PER

Los espíritus de PER solo poseen esta característica. No pueden iniciar combate espiritual.

El dueño de un objeto que tenga ligado en su interior un espíritu de PER, podrá usar los PM del espíritu para impulsar sus propios conjuros. Así, el espíritu actúa como una especie de complemento de los PM del mago.

Estos PM sólomente están disponibles cuando el espíritu ha sido ligado de alguna manera, bien por parte del *fetich* de un shaman, bien en un objeto encantado para ligar un espíritu de PER. El simple hecho de lanzar un conjuro de control sobre estos espíritus, no permite el uso de sus PM.

Características	Valor Medio
PER	2D6 + 3 10 Mov. = PER

Otro Tipo de Espíritus

De los tipos de espíritus ya descritos pueden deducirse múltiples variaciones: espíritus de conjuros que conozcan más de un conjuro o que sepan hechicería en lugar de magia espiritual; espíritus de magia cuya INT pueda usarse de la misma forma que la de los espíritus de INT; espíritus de las pasiones que hagan entrar a su huesped en furia berserk o que le alijan con licantrópia; etc. Los habitantes del plano espiritual son tan variados y extraños como los del plano mundano.

La única restricción impuesta a los habitantes del Otro Mundo, es que nunca pueden poseer TAM.

Espíritus de Culto

Los espíritus de conjuros de un culto determinado pueden enseñar magia espiritual a los iniciados de dicho culto o religión. A veces, fantasmas o espíritus pertenecientes a dicho culto son ligados y entregados como recompensa a sacerdotes especialmente piadosos o heroicos (rara vez a simples iniciados). En ocasiones, el propio cultista que recibe el espíritu de magia o el fantasma debe poner por su cuenta el Encantamiento de Ligadura necesario para usarlos. Algunas religiones y cultos tienen a su servicio espectros, espíritus de la enfermedad o espíritus de las pasiones que pueden utilizar para castigar a miembros traidores o herejes. Otra de las funciones de estos temidos espíritus es la de guardianes de los templos.

Una característica especial de todos estos espíritus es que sólomente les puede ligar un iniciado del culto o de la religión correspondiente.

Demonios

Un demonio es cualquier criatura maligna que habite el Otro Mundo y que no se pueda clasificar de modo concreto dentro de una de las definiciones anteriores. A menudo se califica como demonios a entidades como espantos y heliones.

Algunos ejemplos típicos de demonios incluyen elementos que posean INT y conjuros; brujas malignas no ligadas a ningún sitio en concreto y que aún así conservan todos sus poderes; espíritus de la enfermedad o de las pasiones con INT y conjuros; espíritus de magia capaces de formar cuerpos a voluntad cuando se hallan en el plano mundano; espíritus de conjuro con una gran INT y con conjuros divinos; y espíritus de shamanes, muertos o vivos, con *fetchs* y espíritus ligados.

Fachán (Monopus Cyclops)

Un fachán es un monstruo grande y fiero con un ojo en el centro de la frente, un solo brazo que le sale del centro del pecho, y una sola pierna que soporta su peso. Sus rasgos están tan retorcidos y son tan nudosos como las raíces de un árbol viejo, y su torso se halla protegido por una dura capa deslustrada de sucias plumas de color azul. En su cuero cabelludo tiene un único mechón de pelo magníficamente enraizado, que no se puede arrancar.

Los fachanes, seres habitualmente solitarios, son de origen desconocido. Aunque son raros, a veces vagan por tierras devastadas, aplastando, robando y devorando a las personas indefensas. Sin embargo, son accesibles a la lógica, y a veces se les contrata como campeones o mercenarios por parte de ciertas tribus de trolls o de otras criaturas, lo cual les proporciona gran cantidad de combate y botín.

Los fachanes están siempre bien armados (aunque no siempre bien acorazados), y con frecuencia poseen algún arma mágica. A los fachanes les encantan las armas, y suelen llevar las mejores que han podido conseguir. Los aventureros que quieran sobornar a un fachán para que les deje tranquilos, habrán de tener en cuenta esta debilidad.

Como los fachanes tienen un solo brazo, solamente pueden usar un arma a la vez. Se desplazan a saltos, y de un modo bastante efectivo. Un fachán puede saltar 6 m. de una sola vez, y puede repetir esta hazaña una vez cada dos MR. Si a un fachán se le derriba, éste deberá hacer una tirada de DES x5 o menos para incorporarse de nuevo (y no podrá hacer nada más durante ese asalto). Los fachanes no tienen un buen sentido de la profundidad, rara vez usan armas arrojadizas o de proyectil.

Características	Valor Medio			
FUE	3D6 + 24	34-35	Mov.:	6 m./salto
CON	3D6 + 12	22-23	Pt.Golpe:	29
TAM	3D6 + 24	34-35	Pt.Fatiga:	58
INT	2D6 + 3	10		
PER	3D6	10-11		
DES	1D6 + 6	9-10		
ASP	1D6	3-4		
Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos	
Pierna	01-06	01-04	8/10	
Abdomen	07-10	05-09	12/10	
Pecho	11-12	10-15	12/12	
Brazo	13-16	16-18	8/10	
Cabeza	17-20	19-20	8/10	

Arma	MR	% Ataq	Daño	% Det.	P.
M. Camp. Militar	4	50 + 10	2D6 + +2 + 3D6	50-15	10
Puñetazo	6	50 + 10	1D6 + 3D6	--	--

Notas: La maza campesina usada por los fachanes suele tener distribuido veneno sobre sus pinchos.

A los fachanes se les puede ver portando cualquier tipo de arma, pero las mazas campesinas son sus favoritas. Los valores que se han dado en la tabla de combate son valores mínimos; un fachán en concreto puede muy bien tener un 90% o más en la habilidad correspondiente a su arma favorita.

Habilidades: Trepar 20-15, Saltar 150-15, Montar 00, Nadar 05-15, Escuchar 50 + 8, Otear 10 + 8.

Armadura: 5 ptos. de piel, más otros 4 ptos. de plumas en el torso. Además, normalmente suelen llevar, al menos, una armadura de cuirbouilli que les da un total de 8 ptos. de armadura en cabeza y extremidades, y 12 en el torso.

Magia: Los fachanes no son muy buenos magos; la única magia que les interesa realmente es la de las armas mágicas. Aquellos que aprenden algo de magia pueden utilizar cualquiera de las muchas variedades disponibles, pero no suelen pasar de los conjuros espirituales más primitivos.

Gorila (Gorilla Gorilla)

Los gorilas son monos que viven en las selvas. Son bastante grandes, con una fuerza excesiva incluso para seres tan voluminosos. Son cuadrúpedos, pero pueden caminar y mantenerse sobre sus patas traseras.

Los gorilas son principalmente vegetarianos, aunque también comen larvas, insectos, y algunos roedores. Se desplazan en pequeños grupos familiares, normalmente liderados por un viejo macho de espalda blanca.

Los gorilas son seres pacíficos y reservados, pero si se enfadan pueden destruir a un hombre. Los gorilas hembras son menores que los machos, y tienen 1D6 menos en FUE y en TAM.

Características	Valor Medio			
FUE	6D6 + 15	36	Mov.:	2/3
CON	2D6 + 6	13	en los árboles	
TAM	4D6 + 12	26	Pt.Golpe:	20
INT	7	7	Pt.Fatiga:	49
PER	3D6	10-11		
DES	3D6 + 3	13-14		
Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos	
Pierna D	01-03	01-02	3/6	
Pierna I	04-06	03-04	3/6	
Abdomen	07-09	05-08	3/7	
Pecho	10	09-13	3/9	
Brazo D	11-14	14-16	3/7	
Brazo I	15-18	17-19	3/7	
Cabeza	19-20	20	3/7	
Arma	MR	%Ataque	Daño	
Mordisco	6	40 + 11	1D10 + 3D3	
Manotazo	6	20 + 11	1D3 + 3D3	
Lucha	6	50 + 11	especial	

Nota: Cada asalto un gorila puede atacar dos veces. Puede dar dos manotazos, un mordisco y un manotazo, o

dar un mordisco y emplear tácticas de lucha. Ambos ataques se producen con 3 MR de diferencia entre sí.

En los ataques de mordisco y manotazo, a la hora de contabilizar el resultado solamente se tiene en cuenta la mitad del modificador de daño del gorila.

Si la tirada de lucha tiene éxito, el gorila agarra a su oponente y le hace un daño cada asalto igual a su modificador de daño (normalmente, 3D6). A la vez, puede continuar mordiéndolo.

Habilidades: Trepar 60-2, Escuchar 40-2, Escuchar 25+0, Otear 25+0, Nadar 00, Escondarse 40-13, Deslizarse en Silencio 30-13.

Armadura: 3 ptos. de piel, músculo, y pelaje.

Grampus (Mastigoproctus Giganteus)

Estos extraños artrópodos reciben también el nombre de escorpiones-látigo o de vinagrerros. Su aspecto es el de escorpiones gigantes de color marrón, con enormes pinzas de color oscuro, pero sin los temidos aguijones que poseen los auténticos escorpiones. En lugar de dichos aguijones, a final de su abdomen lucen una delgada cola con aspecto de látigo. En la base de dicho apéndice existen unas glándulas capaces de segregar nubes de vapores tóxicos.

Los grampus son estrictamente carnívoros, y viven en bosques, selvas y pantanos.

Características Valor Medio

FUE	4D6 + 12	26	Mov.:	3
CON	2D6 + 12	19	Pt.Golpe:	21
TAM	3D6 + 12	22-23	Pt.Fatiga:	45
INT	2	2		
PER	3D6	10-11		
DES	3D6	10-11		

Localización de Golpe D20 Puntos

Pata TD	01	6/4
Pata TI	02	6/4
Pata AD	03	6/4
Pata AI	04	6/4
Abdomen	05-09	6/9
Pata TD	10	6/4
Pata TI	11	6/4
Pata DD	12	6/4
Pata DI	13	6/4
Pinza D	14-15	6/7
Pinza I	16-18	6/7
Céfalo-torax	18-20	6/9

Arma MR %Ataque Daño

Pinza	6	50 + 1	1D8 + 2D6
Glándula	3	100	Variable

Notas: Un grampus puede atacar con los efluvios de sus glándulas venenosas y con las dos pinzas en el mismo asalto. Las pinzas golpean con 3 MR de diferencia entre sí.

La sustancia más típicamente expulsada por los grampus por sus glándulas huele fuertemente a vinagre, y es un ácido de un punto de potencia, el cual disuelve la armadura de todas las localizaciones de golpe del blanco. Si no existe armadura, daña al blanco propiamente dicho. El chorro de la glándula tiene un alcance de 10 m., y cubre un área de 3 metros cuadrados.

El segundo tipo de sustancia que puede encontrarse huele a cloro: se trata de una nube de gas venenoso de una POT = 3D6. Si el blanco resiste la potencia del gas con su CON, solamente recibe la mitad de dicha POT

como daño a sus PG totales, y si no, recibe la POT entera como daño. Es posible aguantar la respiración cuando uno se halla sumergido en dicha nube de gas (siguiendo las reglas habituales de asfixia). La nube cubre un área de 3 m. de radio alrededor del grampus, y puede ser lanzada a una distancia de 10 m., en cuyo caso el área cubierta será de 3 metros cuadrados.

El último tipo de secreción huele a ácido fórmico, y se lanza en un chorro bastante estrecho. Si golpea, el blanco recibe un daño por el ácido de 2D6 PD en una localización de golpe al azar; primero se disuelve la armadura, y luego se pierden PG.

Habilidades: Escuchar 50-2, Escondarse 60-13, Deslizarse en Silencio 60-13.

Armadura: 6 ptos. de quitina.

Gusano-Dracón (Dracovermis Insidiens)

Son grandes dragones sin patas. Suelen frecuentar pantanos lúgubres y bosques húmedos. No poseen un aliento de fuego, pero pueden lanzar nubes de gas venenoso y regenerar PG después de recibir daños.

Cuando unos aventurerros atacan a un gusano-dracón, éste dispara inmediatamente sus vapores mortales, además de pasar al ataque físicamente. Para evitar inhalar el veneno, todos los personajes tendrán que hacer tiradas de CON, siguiendo las reglas de asfixia habituales.

Características Valor Medio

FUE	12D6	42	Mov.:	3
CON	3D6 + 12	22-23	Pt.Golpe:	33
TAM	12D6	42	Pt.Fatiga:	65
INT	9	9		
PER	1D6 + 12	15-16		
DES	2D6	7		

Localización de Golpe D20 Puntos

Cola	01-06	10/11
Cuerpo	07-14	10/14
Cabeza	15-20	10/11

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	7	50 + 6	1D10 + 4D6
Aliento	1	100	solo veneno

Nota: El gusano-dracón puede morder y emitir sus vapores venenosos en el mismo asalto. La nube venenosa tiene un radio de 3 m., y una POT igual a la PER del monstruo.

Armadura: 10 ptos. de piel.

Magia: El gusano-dracón regenera daño a la tasa de 2 ptos. por localización y por asalto. Cuando muere, cesa la regeneración.

Mantener la nube de gas venenoso le cuesta a la criatura un punto de fatiga "extra" por cada asalto.

Halcón (varias especies)

Los halcones son aves de presa que viven en todos los climas templados y tropicales. Suelen ser excelentes familiares para los hechiceros. Es raro que ataquen a los humanos, a no ser que estén enfermos o que defiendan su nido. Los valores que damos a continuación valdrían también para buhos grandes u otro tipo de pájaro de presa.

Características	Valor Medio		
FUE	1D3	2	Mov.: 1/12
CON	2D4	5	volando
TAM	1D2	1-2	Pt.Golpe: 4
INT	3	3	Pt.Fatiga: 7
PER	2D6	7	
DES	3D6+18	28-29	

Localización de Golpe D20 Puntos

Cuerpo 01-20 0/4

Nota: Los halcones grandes o gigantes usan la misma tabla de localizaciones de golpe que las arpías.

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	7	40+8	1D2
Picotazo	10	25+8	1D3

Notas: Un halcón ataca con las dos garras a la vez, dando un picotazo 3 MR después.

Habilidades: Esquivar 80+23, Otear 100-10, Buscar 100-10.

Armadura: Ninguna.

Helión

Estos extraños habitantes del Otro Mundo son burbujas inteligentes de fuerza nula. Poseen TAM e INT. Sus PG, PM, y PA son siempre iguales. Cuando un helión pierde PG, sus PM y PA disminuyen igualmente. Cuando lanza un conjuro que le cuesta 3 PM, sus pto. de golpe y pto. de armadura descenden también en 3 unidades.

Los heliones tienen el aspecto de búrbujas traslúcidas y amorfas, de color ligeramente plateado, que flotan y se agitan a la deriva. Suele acompañarles un fuerte olor como el que precede a una tormenta. Se hacen más opacos según van ganando esencia, y pierden su apariencia plateada, volviéndose más transparentes, al tiempo que disminuye su fuerza vital. Los heliones son vulnerables a las armas normales y a la magia.

Un helión ataca con un rayo de energía entrópica, el cual posee un alcance de 10 m. Este ataque alcanza automáticamente a cualquier blanco deseado que se halle dentro de su alcance. No es especialmente doloroso, pero drena los pto. de fatiga de la víctima.

Por cada PM que el helión gasta en el ataque, el blanco pierde 1D10 pto. de fatiga. Si un helión gastara 6 PM, su blanco perdería 6D10 PF. Dicho ataque tiene lugar en el MR-1.

Si debido a este tipo de ataques, una posible tirada de CON x5 del blanco llegara a ser cero, la víctima quedaría inconsciente hasta que descansara lo suficiente como para que sus PF volvieran a un valor positivo.

Los heliones no pueden atacar de otro modo que no sea el arriba expuesto, y no pueden iniciar combate espiritual. Pueden conocer hechicería (aunque nunca se preocuparán en aprender el conjuro de *Agotar* por razones obvias). Rara vez se encuentra a un helión solo; habitualmente poseen esclavos mundanos, monstruos controlados, y seres similares que les ayudan a capturar víctimas inconscientes, o que puedan ser *Succionados* para la obtención de PM.

Características	Valor Medio		
TAM	1	1	Mov.: 20
INT	4D6	14	Pt.Golpe: 16-17
PG	3D6+6	16-17	Pt.Mág.: 16-17

Localización de Golpe D20 Puntos

Cuerpo 01-20 16-17/16-17(Todos)

Armadura: igual a los PG.
Magia: suelen conocer hechicería.

Hobbit (Homo Minutem)

Esta criatura fué ya descrita en *RQb*. A continuación se ofrecen los datos de Experiencia Previa necesarios para crear un aventurero hobbit.

Todos los personajes hobbits usan las tablas humanas civilizadas para proveerse de habilidades, magia y equipo. Se anulan las profesiones de *Hechicero* y *Sacerdote*, que pasan a ser *Fabricante*. Ignorar los Ataques de Puño, y pasar dichos multiplicadores a la habilidad de Deslizarse en Silencio. Ignorar los Ataques de Daga y pasar dichos multiplicadores a la habilidad de Escondarse.

Hombre Escorpión (Hominiscorpio Devourens)

Estas criaturas, más escorpiones que hombres, parecen centauros, con el pecho, brazos y cabeza de un humano, pero con el abdomen, cola, y patas traseras (¡¡scis!!) de un escorpión.

Estos hijos del Caos son un resto de los tiempos de la Gran Oscuridad. Se les encuentra en desiertos y pequeños pueblos de montaña. Su sociedad se basa en el servicio a una reina gigantesca que realiza la mayor parte de la reproducción. Viven de sus pillajes, y de alquilar sus servicios a jefes optimistas que olvidan la naturaleza caótica de sus empleados.

Características	Valor Medio		
FUE	2D6+12	19	Mov.: 3
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 15
TAM	2D6+12	19	Pt.Fatiga: 30
INT	2D6	7	
PER	2D6	7	
DES	3D6+3	13-14	
ASP	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01	01	3/3(17)
Pata CD	02	02	3/3(17)
Pata DD	03-04	03	3/3(17)
Pata TI	05	04	3/3(17)
Pata CI	06	05	3/3(17)
Pata DI	07-08	06	3/3(17)
Cola	09-10	07	3/5(33)
Torax	11-12	08-10	3/5(33)
Pecho	13-14	11-15	3/6(40)
Brazo D	15-16	16-17	3/4(25)
Brazo I	17-18	18-19	3/4(25)
Cabeza	19-20	20	3/5(33)

Nota: La pérdida de una de las múltiples patas que posee el hombre escorpión no le incapacitará; si perdiera dos patas del mismo lado, su velocidad quedaría empañada y no podría intentar ninguna habilidad de agilidad. Si perdiera las tres patas del mismo lado, quedaría inmovilizado. El daño recibido por las patas de un escorpión no se resta de los PG totales.

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Det. P.
Garrote	6	30+6	1D10+1D6	30+0 10
Honda	3/9	30+6	1D8 --	-- --
Aguijón	9	40+6	1D6+1D6	-- --

Nota: Un hombre escorpión puede atacar con su garrote y con el aguijón en el mismo asalto; normalmente usa primero el garrote, y 3 MR después el aguijón. También puede detener en el mismo asalto.

El aguijón inyecta un veneno de POT igual a la CON del hombre escorpión. Si la víctima falla la tirada de resistencia, recibe toda la POT del veneno como daño directamente a sus PG totales. Si no, recibe la mitad de la POT como daño. El veneno surte efecto 3 asaltos de combate después del aguijonazo.

Habilidades: Trepar 50+0, Inventar 40+6.

Armadura: 3 ptos. de piel.

Magia: Los hombres escorpiones saben poca hechicería (rara vez alguien les enseña), y pueden saber magia divina. Si aprenden alguna magia espiritual. Entre sus conjuros favoritos están los de *Dardo Veloz*, *Garrotazo*, *Mano de Hierro*, *Protección*.

Un hombre escorpión tiene unas posibilidades de tener un rasgo caótico iguales a su PER x5 en 1D100.

Hormiga Gigante (Formicidae)

Todo el mundo sabe como es una hormiga: un cuerpo formado por tres partes, largas y delgadas patas y mandíbulas de aspecto perverso. Viven prácticamente en todas partes, excepto bajo el agua y en los polos.

Existen varios tipos de hormigas: granívoras (se alimentan de semillas), carnívoras, carroñeras, etc. Las hormigas gigantes mantienen rebaños de otros insectos gigantes, parten en busca de esclavos, o se enzarzan en guerras contra otros hormigueros o incluso contra hombres. Una colonia de hormigas corriente puede tener desde unos pocos cientos hasta más de diez mil individuos y se distingue gracias al gran montículo que forma.

Las hormigas viven en complejas guaridas subterráneas, que contienen múltiples cámaras y túneles interconectados. Algunas cámaras guardan los huevos de las hormigas, las larvas y las pupas. En otra se encuentra la reina, y en otras se almacenan alimentos y objetos diversos. Las hormigas son coleccionistas incorregibles y acumulan todo tipo de objetos extraños incluso, probablemente, objetos de fabricación humana.

Las hormigas tienen una especie de mente comunitaria. Aunque individualmente solo tienen una INT de 2, la colonia entera posee también su propia INT, que varía según el tamaño del hormiguero. Esta INT comunitaria puede ser fija o normal, a elección del Master.

Tabla de la INT Comunitaria de los Hormigueros

Tamaño del Hormiguero	INT del Hormiguero
Menos de 100	1D6
100-300	2D6
300-1000	3D6
1000-3000	4D6
3000-10000	5D6

Un hormiguero puede reaccionar y adaptarse ante cualquier situación, colocando emboscadas para sorprender a los intrusos, defendiendo los túneles por medio de barricadas, atacando rebaños de animales, y destruyendo posibles amenazas. Son muy difíciles de invadir: grupos de hormigas atacarán al invasor por la espalda, sellarán pasadizos importantes, y colocarán trampas.

La hormiga reina no es más que una máquina de reproducción; no es el líder, ni espiritual ni intelectual del hormiguero. Sin embargo, su muerte acarrea la ruina del

mismo, ya que no vuelven a ponerse más huevos, y no hay más nacimientos. Por ello, las hormigas protegen a su reina de una manera fanática. Algunas especies de hormigas tienen varias reinas, posiblemente escondidas en diferentes cámaras. Las hormigas reinas son grandes y poderosas, pero no están preparadas para la lucha.

Ciertas especies poseen castas de hormigas soldado, criadas específicamente para el combate. Unas cuantas clases especialmente peligrosas solamente poseen sujetos de este tipo. Los valores que damos a continuación son buenos para una especie de hormigas gigantes normales, de tamaño mediano, con una sola casta que hace las veces al mismo tiempo de obreras y soldados.

Características	Valor Medio	
FUE	4D6	14
CON	3D6+6	16-17
TAM	2D6	7
INT	2	2
PER	1D6+4	7-8
DES	2D6+6	13

Mov.: 4
Pt.Golpe: 12
Pt.Fatiga: 31

Localización de Golpe D20

	Puntos
Pata TD	01
Pata TI	02
Pata CD	03
Pata CI	04
Abdomen	05-09
Torax	10-13
Pata DD	14
Pata DI	15
Cabeza	16-20

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	9	40-3	1D10
Aguijón	9	40-3	1D6

Notas: Tanto el mordisco de las curvadas mandíbulas, como el aguijonazo, pueden empalar. La hormiga morderá hasta que consiga un impacto, y luego permanecerá encañada a su víctima a la que continuará mordiendo y aguijoneando simultáneamente en asaltos posteriores. Mientras la hormiga se halla encañada a la víctima, el mordisco impactará automáticamente (a no ser que se obtenga un 96-00), aunque las posibilidades de empalamientos y éxitos críticos son las habituales. Si obtiene una pifia, la hormiga suelta a su víctima.

El aguijón inyecta un veneno ácido de una POT de 1D6 (se tira el dado cada vez que el aguijón penetra la armadura). La víctima recibe toda la POT del veneno como daño; no hay tirada de resistencia que valga. Una hormiga solamente puede aguijonear a una víctima que tiene cogida con sus mandíbulas.

Habilidades: Rastrear 90-5, Trepar 70+8, Esquivar 25+8.

Armadura: 5 ptos. de quitina.

Humano (Homo Sapiens)

Existen varias razas de humanos, y algunas de ellas tienen tamaños diferentes. Sin embargo, los valores normales de las características, habilidades, etc., de los seres humanos ya se han discutido en profundidad a lo largo y ancho de los distintos suplementos de *RuneQuest*.

Los varones tienen una mayor masa muscular que las mujeres, tanto en términos absolutos como en términos relativos. Por ello, las mujeres normales poseen una FUE de 2D6+2 y un TAM de 2D6+3.

Sin embargo, las mujeres aventureras no tienen por-

qué ceñirse a estos valores; se puede suponer que son mujeres que se salen de la norma, y que están hechas de la pasta de los héroes.



Jabberwock (Jabberwock Carroli)

El jabberwock es un monstruo extraño del clásico de Lewis Carroll, *A Través Del Espejo*. La descripción que aquí hacemos está basada principalmente en las famosas ilustraciones que hizo del monstruo Sir John Tenniel. Un jabberwock mide unos 8 m. de altura, aunque gran parte de la misma es debida a su cuello delgadísimo y a sus largas patas. Un jabberwock posee dos largos brazos que terminan en garras semejantes a las de una gran ave de presa. Posee también dos delgadas alas semejantes a las de los murciélagos que le salen de la espalda, y una cola larga, parecida a la de un reptil. La cabeza de un jabberwock es bastante espantosa, con unos ojos que lo dominan todo desde una altura considerable, incisivos semejantes a los de un roedor gigante, y cuatro protuberancias o antenas que rodean sus fauces.

Viven en los bosques, y atacan vorazmente todo lo que pueden encontrar. Tienen cierta inteligencia, y están capacitados para hacer planes, preparar emboscadas, y aterrorizar a toda una región. Suelen ser criaturas solitarias, pero a veces organizan bandas con otras criaturas horribles para que les ayuden a cometer sus fechorías.

Características	Valor Medio			
FUE	3D6 + 18	28-29	Mov.:	4/4
CON	3D6 + 6	16-17		volando
TAM	4D6 + 24	38	Pt.Golpe:	28
INT	2D6 + 3	10	Pt.Fatiga:	45
PER	4D6	14		
DES	3D6 + 6	16-17		
ASP	2D6	7		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata D	01-03	01-02	6/10
Pata I	04-06	03-04	6/10
Cola	07	05	6/8
Abdomen	08-10	06-09	9/10
Pecho	11-12	10-13	9/12
Ala D	13	14	6/8
Ala I	14	15	6/8
Brazo D	15-16	16-17	6/10
Brazo I	17-18	18-19	6/10
Cabeza	19-20	20	6/10

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	5	50 + 17	1D10 + 3D6
Mordisco	8	30 + 17	1D6 + 3D6
Mirada	2	100	2D6

Notas: Un jabberwock ataca con las dos garras a la vez, usando luego un mordisco 3 MR después. Si una de las garras impacta, el jabberwock puede agarrar e inmo-

vilizar a su víctima, la cual solamente puede escapar venciendo la FUE de la criatura con la suya propia en la tabla de resistencia. Un blanco inmovilizado puede ser mordido automáticamente.

A cambio de 1 PM, un jabberwock puede lanzar llamaradas con sus ojos. Hay que enfrentar el daño de las llamaradas con la CON del blanco en la tabla de resistencia. Si el primero vence a la segunda, entonces la víctima recibe todo el daño directamente a sus PG totales; si no, solo la mitad. La armadura es inútil contra este tipo de ataque.

Armadura: 6 ptos. de piel. Pueden llevar 3 ptos. de cuero duro acolchado en el torso.

Magia: Principalmente la Mirada Ignea. Un jabberwock puede aprender cualquier otro tipo de magia (preferieren generalmente la espiritual y la hechicería) si encuentra a alguien que se la quiera enseñar.

Kon-Kon (Eucephalus Horribilis)

Los kon-kones son monstruos mágicos del Otro Mundo. Tienen el aspecto de enormes cabezas humanas sin cuerpo, con dos orejas gigantes. Pueden volar batiendo las orejas. Por la noche, en las áreas donde habitan, pueden oírse sus penetrantes y fantasmagóricos chillidos: "iKon-Kon!". Descritos por vez primera en Perú.

Los kon-kones aparecen siempre de noche; la luz diurna les fuerza a regresar al plano espiritual. Estas criaturas no pueden regresar a voluntad a dicho plano espiritual, pero se ven forzadas a volver cuando llega el alba, a menos que puedan encontrar algún lugar en el cual esconderse al que no llegue la luz del sol.

Son criaturas incompletas. Carecen de PER, y además de FUE, CON y TAM permanentes. El cuerpo de un kon-kon aparece automáticamente cuando éste se halla en el plano mundano.

Los kon-kones son vulnerables a conjuros del tipo de *Disipar Magia*. Por cada pto. de conjuro de *Disipar Magia* o de *Neutralizar Magia* que se le lance a un kon-kon, éste pierde 1 PM, y son 4 los PM perdidos, si el conjuro es el de *Disolver Magia*. Si los PM de la criatura llegan a cero, ésta caerá al suelo y no podrá seguir volando.

Características	Valor Medio			
FUE	2D6	7	Mov.:	0/6 volando
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe:	8
TAM	2D3	4	Pt.Fatiga:	18
INT	4D6	14	Pt.Mág.:	3D6 + 6
DES	2D6 + 6	13		
ASP	1D6	3-4		

Localización de Golpe D20 Puntos

Cabeza 01-20 0/Todos

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	9	50 + 6	1D4 + Pérdida de PM

Notas: Si el mordisco de un kon-kon penetra armadura, éste enfrenta sus PM con los de su víctima en la tabla de resistencia, y si vence, la roba 1D6 PM. Una vez que ha conseguido que su mordisco golpee la carne de su oponente, el kon-kon se aferra al mismo y sigue intentando quitarle PM todos los asaltos por medio de tiradas de resistencia.

La magia defensiva contra ataques de espíritus, ayudará a evitar este drenaje de PM por parte del kon-kon.

Habilidades: Percibir Vida 80 + 5; esta habilidad especial de Percepción le permite al kon-kon sentir la presencia de seres mortales a una distancia de 20 m.

Armadura: Ninguna.

Magia: Los kon-kones siempre tienen toda su INT llena de conjuros de magia espiritual; entre éstos se incluyen *Confusión*, *Contramagia*, *Diente Afilado* (versión para dientes del *Cuchilla Afilada*), *Disrupción*, *Movilidad*, *Protección* y *Rietar*. Los kon-kones no necesitan focos para usar sus conjuros. Las posibilidades de un kon-kon de lanzar cualquier conjuro de magia espiritual son siempre de un 100%.

Lamia

Una lamia es una mujer vampiro sobrenatural. De abdomen para arriba, las lamias tienen el aspecto de bellas mujeres, pero su porción inferior es la de una serpiente gigante. Las lamias son maestras en el arte de las ilusiones, y por ello suelen aparecer como mujeres normales a los ojos de los demás. Carecen de PER.

Cada asalto, una lamia puede intentar vencer a un varón de alguna raza humanoide en una tirada de resistencia en la que enfrenta su PM a la INT de su víctima. Esto no la cuesta PM alguno.

Si la lamia consigue vencer, el hombre permanece desesperadamente enamorado de ella mientras se halle en su presencia. La primera vez que la vea en su verdadera forma, podrá intentar romper el hechizo enfrentando de nuevo su INT a los PM de ella en una tirada de resistencia, y si lo consigue, no seguirá esclavizado. Si falla, permanecerá hechizado. Si un personaje se resiste inicialmente a los encantamientos de la lamia, será inmune durante un día entero a sus deseos de hechizarle.

Incluso después de que se le haya separado de la lamia, o de que ésta haya abandonado su presencia, un personaje hechizado permanecerá enamorado de ella un número de días igual al ASP de la criatura. De este modo, las lamias suelen mantener a su lado a uno o dos hombres fuertes como esclavos para que las protejan durante prolongados periodos de tiempo. Tarde o temprano, su sed de sangre la obliga a chupar el fluido vital de sus esclavos, pero estos pueden mantenerse vivos durante semanas, meses, o incluso más tiempo.

Una lamia pierde 1D6 ptos. de fatiga todos los días, aunque no los pierde a través del ejercicio o del combate. Sólomente los recupera cuando bebe la sangre de sus víctimas (quitándoles FUE), nunca de forma normal.

Notas: Cada asalto, una lamia puede morder o besar. Tres MR después de éste ataque, puede usar su constrictión.

Cuando un personaje es alcanzado por el ataque de constrictión, queda enredado en los anillos de la lamia y recibe automáticamente daño en los asaltos sucesivos. La armadura le protegerá hasta que sea sobrepasada y rota por el daño acumulado de asalto en asalto. Una lamia no puede usar su ataque de constrictión sin abandonar su apariencia ilusoria. El daño que provoca este ataque es igual a dos veces el modificador de daño de la criatura (con un mínimo de 1D6).

Cuando la lamia consigue morder con éxito, queda aferrada a su víctima con los colmillos, y la chupa 1 pto. de FUE (sangre) por cada asalto. Por cada pto. de FUE drenado, ella recibe 1D6 ptos. de fatiga. La víctima pierde la FUE de modo permanente; si alguna vez la FUE de una víctima llega a cero, ésta muere.

El beso de una lamia drena PER. La lamia enfrenta sus PM contra los de su víctima en la tabla de resistencia, y si vence, ésta pierde 1D6 ptos. de PER y la criatura gana un número igual de PM. No es posible vaciar de PER completamente a una víctima de este modo.

Habilidades: Escondarse 90-3, Deslizarse en Silencio 90-3.

Armadura: En su porción de serpiente, tiene 4 ptos. de escamas.

Magia: El mordisco, el beso, el conjuro ilusorio, y el ataque de trance amoroso. El conjuro ilusorio le cuesta a la lamia 2 PM al día, y se puede disipar como si de un conjuro mágico de 4 ptos. se tratara. Los demás ataques de la lamia, así como el trance amoroso, no le cuestan PM alguno. Muchas lamias conocen hechicería.

La magia defensiva y los conjuros de disipación de magia son inútiles contra el ataque de trance amoroso de una lamia.

Manticora (Manticora Rapax)

Una manticora es un gran monstruo leonino que posee una cola gigante de escorpión, y una cabeza humana. El rostro de la manticora es enorme y algo feo, con colmillos protuyentes y una melena de pelo semejante a la de un león. Sus cuartos traseros poseen varias docenas de espinas largas y afiladas, que entran y salen con los movimientos respiratorios del monstruo.

Las manticoras viven en páramos y en terrenos montañosos. Siempre devoran el cerebro de sus presas, y son famosas comedoras de hombres. Son criaturas áridas y peligrosas, y es una suerte que rara vez se las encuentre en gran número.

En ciertos universos, las manticoras pueden tener INT normal, en cuyo caso se les da una cifra de INT de 2D6. Tal cosa no es que ayude mucho a la hora de mejorar su talento. A veces se dice que las manticoras odian tanto el olor de la sangre de las demás manticoras, que uno se puede proteger de sus ataques embadurnándose entero con la sangre fresca de una de estas criaturas.

Características	Valor Medio
FUE	3D6
CON	3D6
TAM	3D6 + 6
INT	4D6
DES	4D6
ASP	3D6 + 6

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01-06	01-05	4/6
Abdomen	07-10	06-10	4/5
Pecho	11-12	11-15	0/6
Brazo D	13-15	16-17	0/4
Brazo I	16-18	18-19	0/4
Cabeza	19-20	20	0/5

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	7	40 + 9	1D6 + 1D4 + Pérdida de FUE
Beso	7	40 + 9	Pérdida de PER
Constrictión	10	60 + 9	2D4

Características	Valor Medio
FUE	4D6 + 12
CON	2D6 + 9
TAM	4D6 + 12
INT	7
PER	3D6
DES	2D6 + 3
ASP	2D6

Mov.: 6
Pt.Golpe: 21
Pt.Fatiga: 42

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	4/7
Pata TI	03-04	03-04	4/7
Cola	05-06	05	4/7
Cuartos T	07-09	06-09	4/9
Cuartos D	10-12	10-14	4/9
Pata DD	13-14	15-16	4/7
Pata DI	15-16	17-18	4/7
Cabeza	17-20	19-20	4/7

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	6	30 + 5	1D6 + 2D6
Aguijón	9	30 + 5	1D6 + 2D6 + veneno

Nota: Una manticora utiliza primero una garra, y luego aguijonea 3 MR después. El aguijón inyecta un veneno con una POT igual a la CON de la manticora. Si el veneno logra vencer a la CON de la víctima, ésta recibe toda la POT como daño a sus PG totales, y si no, sólomente recibe la mitad de la POT.

Habilidades: Trepar 80-8, Esquivar 45-8, Otear 40 + 1.

Armadura: 4 ptos. de piel.

Medusa (Teratocoma Damnosum)

Las medusas son espantosos horrores voladores, con los rostros y los pechos de brujas humanas, y el cabello formado por serpientes vivas. Poseen alas semejantes a las de los murciélagos, y gran parte de sus cuerpos están cubiertos de escamas bronceínas. Sus pies y manos se hallan coronados por garras.

El ataque más famoso es el de su apariencia mortal. El rostro de una medusa es tan espantoso, que cualquiera que lo vea queda automáticamente convertido en piedra; su espíritu queda atrapado hasta que la estatua es rota, momento en que la víctima muere. Cada asalto, todos aquellos que se hallen en presencia del rostro de una medusa deben realizar una tirada exitosa de PER x5; si no, querrá decir que ha mirado sin querer el rostro del monstruo quedando convertido en piedra.

Este ataque de la apariencia de la medusa no puede ser evitado por medio de conjuros defensivos como *Contramagia* o *Escudo*. Las medusas son inmunes a sus propios rostros, y a los de las demás medusas.

Características	Valor Medio
FUE 4D6	14
CON 3D6 + 6	16-17
TAM 4D6	14
INT 3D6	10-11
PER 1D6 + 12	15-16
DES 3D6 + 6	16-17
ASP 1D6	3-4
	Mov.: 3/8 volando
	Pt.Golpe: 16
	Pt.Fatiga: 31

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-03	01-02	8/6
Pierna I	04-06	03-04	8/6
Abdomen	07-09	05-08	8/6
Pecho	10	09-13	8/8
Ala D	11-12	14-15	8/5
Ala I	13-14	16-17	8/5
Brazo D	15-16	18	8/5
Brazo I	17-18	19	8/5
Cabeza	19-20	20	8/6

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garras	7	50 + 10	1D6 + 1D4
Serpientes	7	100	2D3 + veneno
Rostro	1	Auto	Petrifica

Nota: El ataque del rostro de una medusa se produce automáticamente cada asalto. Además, en cada asalto una medusa puede atacar con las dos garras o con 1D10 serpientes. Las garras pueden golpear con 3 MR de diferencia entre sí.

Las serpientes de la cabeza de la medusa pueden alcanzar a medio metro de distancia. Los mordiscos pueden empalar, e inyectan un veneno de POT igual a la CON de la medusa. Si la víctima no resiste con éxito dicho veneno, ésta recibe toda la POT como daño a sus PG. Si lo resiste, recibe 1D6 ptos. de daño.

Armadura: 8 ptos. de escamas bronceínas.



Minotauro (Minotaurus Bestialis)

Estos grandes seres humanoides poseen la cabeza y la cola de un toro. Son omnívoros, y a veces se comen a las personas. Viven en lugares áridos llenos de matorrales.

Si un minotauro recibe una herida, o consigue colocar un éxito especial en un combate contra un adversario cualquiera, entrará en furia berserk. Los efectos de este comportamiento son similares a los del conjuro divino del mismo nombre, con la diferencia de que el minotauro continuará berserk hasta que todos sus enemigos hayan sido destruidos. La furia berserk consiste en que el minotauro pierde totalmente su capacidad para detener y esquivar, no puede lanzar conjuro alguno, sus posibilidades de ataque se doblan, se considera que tienen éxito todas las tiradas de CON que intente, y es inmune al shock, al cansancio, a la inconsciencia y a la incapacitación. El minotauro puede intentar salir de su estado berserk si logra hacer una tirada exitosa de INT x1 en 1D100. Después del ataque berserk, el nivel de fatiga del minotauro es siempre el normal o cero, escogiéndose el más bajo de los dos valores. El conjuro divino *Berserk*, cuando se le aplica a un minotauro, lo único que hace es precipitar el estado descrito con anterioridad. El conjuro de magia espiritual *Fanatismo*, queda cancelado cuando el minotauro entra en furia berserk.

Características	Valor Medio
FUE 3D6 + 12	22-23
CON 1D6 + 12	15-16
TAM 3D6 + 12	22-23
INT 2D6	7
PER 3D6	10-11
DES 3D6	10-11
ASP 2D6	7
	Mov.: 5
	Pt.Golpe: 19
	Pt.Fatiga: 38

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	5/7
Pierna I	05-08	04-06	5/7
Abdomen	09-11	07-10	5/7
Pecho	12	11-15	5/9
Brazo D	13-15	16-17	5/6
Brazo I	16-18	18-19	5/6
Cabeza	19-20	20	3/7

Arma	MR	% Ataque	Daño	% Det.	P.
Hacha					
Danesa	4	25 + 5	3D6 + 2D6	25-5	10
Cornada	6	40 + 5	1D6 + 2D6	--	--

Nota: Un minotauro puede usar, bien una cornada, bien un arma determinada, en un asalto. Si usa ambas en el mismo asalto, no podrá esquivar ni detener (lo cual no importa si se halla en furia berserk).

Habilidades: Rastrear 50 + 1.

Armadura: 3 ptos. de piel. Normalmente llevan además cuero duro en el cuerpo y las extremidades, lo cual les da 2 PA más.

Magia: Los minotauros suelen desdeñar el uso de magia, excepto en los casos de conjuros de curación y de fertilidad.

Momia

Es un monstruo muerto-viviente formado a partir de un cadáver desecado, preservado y eviscerado. El antiguo espíritu que habitó dicho cuerpo es quien anima al muerto. El ritual de Encantamiento necesario para crear una momia le cuesta al mago un punto de PER, y requiere el consentimiento del individuo vivo que se convertirá en el monstruo, quien además perderá toda su PER en el proceso. Dependiendo del sistema de conservación de cadáveres elegido, la momia puede estar envuelta en vendas o en tela. Hasta que el proceso llega a su fin, se necesitan varios años de "envejecimiento".

Sólomente unos pocos cultos mórbidos y ciertos hechiceros eremitas conocen los rituales secretos necesarios para crear una momia.

Las momias, como todos los muertos-vivientes, carecen de PER. No disponen de ninguna forma válida de recuperar PM, por lo que suelen abstenerse de lanzar conjuros. Debido a que las momias están muy secas y repletas de sustancias inflamables, son muy vulnerables al fuego. Un conjuro de *Inflamar* funcionará en cualquier parte del cuerpo de una momia si el mago vence los PM de la misma con los suyos propios de la manera habitual. Una antorcha normal y corriente dañará a las momias, que cuentan como material inflamable a la hora de determinar si el fuego prende o no.

Si una momia pierde un miembro, este puede reemplazarse con conjuros del tipo de *Reparación*. Los conjuros de *Curación* no sirven para nada en estos casos.

Características	Valor Medio	
FUE	3D6x2	20-22
CON	3D6x2	20-22
TAM	2D6 + 6	13
INT	2D6 + 6	13
DES	2D6	7
ASP	1D31	1
Mov.:	según especie1	
Pt.Golpe:	18	
Pt.Fatiga:	42	
Pt.Mág.:	2D6 + 2	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/6
Pierna I	05-08	04-06	3/6
Abdomen	09-11	07-10	3/6
Pecho	12	11-15	3/8
Brazo D	13-15	16-17	3/5
Brazo I	16-18	18-19	3/5
Cabeza	19-20	20	3/6

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Det. P.
Garrote	7	75	2D8 + 1D6	75
Puñetazo	9	50 + 8	1D6 + 1D6	--

Armadura: Pueden llevar cualquiera, y además poseen 3 ptos. de piel.

Magia: Las momias pueden retener magia divina de su antigua existencia, y pueden aprender hechicería. La ganancia de nuevos conjuros divinos y el lanzamiento de conjuros espirituales están más allá de sus posibilidades. Los PM que poseen, les han sido entregados en algún tipo de ritual secreto o con algún conjuro (*Succionar*).

Necrófago

Los necrófagos son monstruos demoníacos que se alimentan de los muertos. Su aspecto es el de una caricatura de un ser humano muerto, que acaba de salir de la tumba después de llevar enterrado una semana. Las armaduras que puedan poseer las han obtenido a base de saquear otras tumbas o de quitárselas a sus víctimas; habitualmente combaten con sus garras y con sus mordiscos envenenados.

Los necrófagos son criaturas mágicas incompletas que carecen de PER. Tienen su origen cuando cierta clase de espíritu maligno viene desde el otro Mundo para poseer un cadáver recién muerto. Este cadáver se anima y se transfigura, convirtiéndose en una parodia de la vida que una vez tuvo. Los necrófagos obtienen 1 PM por cada 3 ptos. de TAM de cadáveres que devoran. Todos los días, al alba, deberán gastar 1 PM; si no, se diplomarán, el espíritu maligno volverá al Otro Mundo, y el cadáver animado se disolverá en polvo. Por cada hora que pasen a la luz del sol, los necrófagos deberán gastar 1 PM adicional.

En combate, los necrófagos suelen emplear un horroroso chillido que hiela la sangre. Cuando esto ocurre, el necrófago en cuestión enfrenta sus PM con la INT de cada uno de los adversarios. Si hay más de un necrófago aullando, se usan los PM del monstruo que más tenga para efectuar la tirada de resistencia. Las víctimas que resultan vencidas quedan desmoralizadas (ver conjuro espiritual) hasta que cesan los aullidos. Si un aventurero resiste el sonido infernal un asalto, deberá intentar resistirlo de nuevo al asalto siguiente. Si consigue resistirlo con éxito durante 5 asaltos seguidos, habrá logrado inmunidad total a dichos aullidos durante una semana o más.

Los conjuros de *Contramagia*, *Escudo*, y *Resistencia a Conjuros*, no protegerán contra estos aullidos.

Con sus colmillos podridos, un necrófago puede inyectar un veneno mágico con una POT igual a la CON del monstruo. Es necesario enfrentar dicha POT a la CON de la víctima en la tabla de resistencia. Si la víctima es superada, toda la POT del veneno penetra en su organismo; de otro modo, sólomente penetran 1D3 ptos. de veneno. Cuando la POT total absorbida excede la CON de dicha víctima, ésta queda paralizada hasta que alguien le suministre un antídoto que contrarreste el veneno. El infortunado aventurero permanecerá con vida

tantos días como CON posea, pero todos los días perderá un pto. de dicha característica.

Un aventurero mordido por un necrófago que no haya resultado paralizado, expulsa el veneno de su organismo a la tasa de 1 pto. al día.

Características		Valor Medio	
FUE	4D6	14	Mov.: 3
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 12
TAM	2D6+6	13	Pt.Fatiga: 25
INT	3D6	10-11	Pt.Mág.: 2D6+6
DES	3D6	10-11	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/4
Pierna I	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Pecho	12	11-15	0/5
Brazo D	13-15	16-17	0/3
Brazo I	16-18	18-19	0/3
Cabeza	19-20	20	0/4

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	8	25+4	1D6+1D4
Mordisco	8	25+4	1D6+1D4+veneno
Aullido	3	Auto	Desmoralización

Notas: Un necrófago puede atacar con las dos garras y el mordisco simultáneamente, en el mismo MR.

Armadura: Ninguna natural; pueden poseer cualquiera que hayan robado u obtenido de una tumba saqueada.

Magia: El aullido de los necrófagos les cuesta 1 PF extra por asalto. Pueden aprender hechicería.

Ninfa

Las ninfas son seres relacionados con la naturaleza, que se hallan ligados a un lugar específico o a cierto accidente geográfico. Pueden crear cuerpos de mujer a voluntad, a partir de su esencia natural. No pueden iniciar voluntariamente combate espiritual, ni lanzar conjuro alguno, cuando se hallan en estado corpóreo.

Si se la reducen a cero sus PG en estado corpóreo, pasa al plano espiritual como cualquier otra criatura mundana. Sin embargo, si el lugar al que pertenece se mantiene intacto, éste terminará generando otro cuerpo para que el espíritu de la ninfa lo habite.

Hay muchos tipos distintos de ninfas. Cuatro de los más comunes son brujas, dríades, náyades y oréades, que representan respectivamente a los lugares sombríos, a los árboles, a los arroyos y charcas, y a las colinas y a las montañas. Son siempre del sexo femenino. Cuando un determinado accidente natural ha existido durante mucho tiempo, en él suele desarrollarse una ninfa.

Las distintas ninfas varían grandemente en personalidad, poderes, y naturaleza, y rara vez se asocian entre sí. Algunas son bondadosas, y otras muy malévolas. Algunas de entre estas últimas son espantosas. La mayoría son juguetonas e indiferentes para con los mortales.

Brujas

Las brujas son las ninfas de los lugares oscuros y sombríos. Como la mayoría de estos lugares son viejos y desolados, la mayoría de las brujas son feas y malvadas. A menudo son amigas de muertos vivos, sombras, y

otro tipo de criaturas horribles. Suelen habitar en criptas antiguas, húmedas cavernas, o bosques densos y oscuros.

Las brujas pueden materializar su cuerpo a voluntad, a partir de la oscuridad y de la niebla de sus guaridas. Pueden abandonar sus moradas durante cortos períodos de tiempo, pero siempre deben volver antes del alba. Sus cuerpos se disuelven si los rayos del sol les alcanzan de un modo directo; tal cosa no destruye a la bruja, sin embargo, y su espíritu se limita a volver a su hogar.

Características	Valor Medio	
FUE	6D6	21
CON	3D6	10-11
TAM	3D6	10-11
INT	2D6+12	19
PER	2D6+20	27
DES	3D6	10-11
ASP	1D6	3-4

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/4
Pierna I	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Pecho	12	11-15	0/5
Brazo D	13-15	16-17	0/3
Brazo I	16-18	18-19	0/3
Cabeza	19-20	20	0/4

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	8	50+16	1D6+1D4

Habilidades: Esconderse 90-17, Intensidad 25+27.

Armadura: Ninguna.

Magia: Pueden formar su cuerpo a voluntad. Conocen al menos 2D6 ptos. de magia espiritual y 1D6 conjuros de hechicería. Una bruja puede crear una sombra a partir de la oscuridad de su guarida; para ello sacrifica 1 PM por cada metro cúbico que tendrá el elemento. Solo puede tener una sombra activa de este modo en un momento dado, pero si dicha sombra es destruida, puede crear otra.

Pueden controlar a cualquier criatura incompleta que viva en su guarida a cambio de 1 PM. Aquí pueden incluirse muertos-vivos u otros monstruos, así como animales como murciélagos, escorpiones y serpientes. La criatura en cuestión no puede resistirse a este encantamiento, que dura 1 hora completa.

Dríades

La dríade es una ninfa de los bosques ligada a un determinado claro o bosquecillo. Uno de los árboles del claro será su árbol personal, y ambos correrán la misma suerte. Cuando la dríade forma su cuerpo, aparece en el árbol y tiene que salir de él. Para disolver su cuerpo, debe volver al árbol. Cuanto más grandes y más antiguos sean los claros, más poderosas serán las dríades que en ellos habitan. Según va envejeciendo el claro, las dríades se debilitan con él. Sin embargo, mientras su árbol personal permanezca vivo, la dríade no morirá.

La dríade puede controlar todos los árboles y plantas de su bosquecillo. Así, puede hacer que los árboles crujan y muevan sus ramas, que las plantas florezcan fuera de época, y que las briznas de hierba hagan tropezar a los intrusos.

La mayor parte de las dríades no son demasiado poderosas. Es más frecuente que los bosques tengan múltiples dríades antes que una muy potente.

Las dríades son íntimas amigas de los elfos, y se asocian con ellos frecuentemente. Las dríades no pueden abandonar su claro. Si se las obliga, su cuerpo se disuelve, y el espíritu de la dríade regresará a su árbol.

Características	Valor Medio			
FUE	2D6	7	Mov.:	3
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe:	11
TAM	2D6 + 3	10	Pt.Fatiga:	18
INT	3D6 + 6	16-17		
PER	2D6 + 16	23		
DES	4D6	14		
ASP	2D6 + 12	19		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/4
Pierna I	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Pecho	12	11-15	0/5
Brazo D	13-15	16-17	0/3
Brazo I	16-18	18-19	0/3
Cabeza	19-20	20	0/4

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	PTOS
Vara	5	10 + 10	1D8	10 + 3	8

Habilidades: Ocultar 90 + 10, Escondarse 90-9, Deslizarse en Silencio 90-9.

Armadura: Ninguna.

Magia: Forman su cuerpo a voluntad a partir de su árbol; toda su INT la tienen llena de magia espiritual, e incluyen siempre en ella los conjuros *Curación* y *Vista Mágica*.

A cambio de 1 PM, la dríade puede dominar a cualquier criatura incompleta que habite en su claro sagrado. Dicha criatura no puede resistirse al encantamiento, el cual tiene una duración de una hora.

Náyades

Entre los distintos tipos de náyades incluimos a las oceánidas (náyades de las fontanas y de los arroyos), a las nereidas (vinculadas a los océanos), a las potaménidas (las náyades de los ríos), y a las límnades (las náyades de las aguas estancadas, los lagos, los pantanos y las marismas). Estas últimas son las más malignas de las náyades acuáticas, y suelen intentar extraviar a los viajeros y conducirlos hasta su muerte.

Las náyades forman sus cuerpos a partir del agua. Por cada 10 m. de distancia que una náyade se aleja del lugar acuático al que se halla ligada, pierde 1 PM. Sólomente vuelve a regenerar PM cuando está sumergida.

Características	Valor Medio			
FUE	4D6	14	Mov.:	3/9
CON	3D6	10-11	nadando	
TAM	2D6 + 2	9	Pt.Golpe:	10
INT	3D6 + 6	16-17	Pt.Fatiga:	25
PER	2D6 + 18	25		
DES	4D6	14		
ASP	2D6 + 12	19		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/4
Pierna I	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Pecho	12	11-15	0/5
Brazo D	13-15	16-17	0/3
Brazo I	16-18	18-19	0/3
Cabeza	19-20	20	0/4

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Detenc.	P.
Látigo	3	25 + 13	1D4	--	6

Habilidades: Esquivar 90 + 7

Armadura: Ninguna natural.

Magia: Pueden formar su cuerpo a voluntad. Conocen un número de ptos. de magia espiritual igual a su INT, entre los que se suelen incluir los conjuros de *Coordinación*, *Curación*, *Disrupción*, *Encant.* de *Ligadura*, *Extinguir* y *Rielar*.

Una náyade se puede transformar en una ondina, que tendrá un número de metros cúbicos igual a los PM sacrificados en el proceso. Para ello, naturalmente, la náyade deberá tener a mano una cantidad de agua suficiente. Si se destruye a una náyade mientras ésta se halla en la forma de una ondina, ésta quedará disipada, y tendrá que volver a emplear más PM para volver a recuperar dicha forma.

Las náyades pueden dominar a cualquier criatura acuática incompleta que habite dentro de las aguas que forman sus dominios a cambio de 1 PM. La criatura no puede resistirse a este encantamiento que tiene una duración de una hora.

Oréades

Las oréades son las ninfas de las montañas y de las colinas. Entre ellas podemos incluir también a las limóniades (las ninfas de las praderas y de los lugares en flor) y a las aulóniades (las ninfas de los valles de montaña). Una oréade no puede abandonar las faldas de sus montañas o colinas. Una aulóniade puede abandonar su valle, y una limóniade su pradera, pero ambas pierden 1 PM por cada 20 m. que se alejen de ellos. Las oréades suelen aparearse con los sátiros.

Las oréadas suelen estar siempre en forma tangible, pero también pueden disolver sus cuerpos si así lo desean.

Características	Valor Medio			
FUE	2D6	7	Mov.:	4
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe:	10
TAM	2D6 + 2	9	Pt.Fatiga:	18
INT	3D6 + 3	13-14		
PER	2D6 + 16	23		
DES	3D6 + 6	16-17		
ASP	2D6 + 10	17		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/4
Pierna I	05-08	04-06	0/4
Abdomen	09-11	07-10	0/4
Pecho	12	11-15	0/5
Brazo D	13-15	16-17	0/3
Brazo I	16-18	18-19	0/3
Cabeza	19-20	20	0/4

Arma	MR	%Ataque	Daño
Puñetazo	8	25 +10	1D3
Patada	8	15 +10	1D6

Habilidades: Preparar 90 +7, Saltar 90 +7, Ocultar 90 +10, Escondarse 90-7.

Armadura: Ninguna.

Magia: Pueden formar su cuerpo a voluntad. Conocen un número de pto. de magia espiritual igual a su INT, entre los que se incluyen los conjuros de *Curación*, *Movilidad* y *Vista Mágica*.

Una oráde puede dominar a cualquier criatura incompleta que sea nativa de su montaña, a cambio de 1 PM. Dicha criatura no se puede resistir a este encantamiento, que tiene una duración de una hora.

Ogro (Homo Anthropophagus)

Esta criatura fué ya descrita en *RQb*. A continuación se ofrecen los datos de Experiencia Previa necesarios para crear un aventurero ogro.

Los ogros viven en secreto entre los humanos, por lo que comparten su misma cultura, y muchas de sus profesiones. En cualquier caso, recibirán siempre las mismas habilidades, magia y equipo que las correspondientes a los humanos que cursen sus mismas profesiones.

En el caso de una cultura primitiva, los ogros lanzan 1D20. Resultados: 01-18 = Cazador, 19-20 = Shamán.

En el caso de culturas nómada, bárbara y civilizadas también se lanza solamente 1D20 con los resultados:

	nómada	bárbara	civilizadas
Cazador	01-10	01-10	
Guerrero	11-12	11-16	
Noble	13	17-18	
Pastor	14-18	-	
Shamán	19-20	19-20	
Artista			01-02
Hechicero			03-04
Ladrón			05-06
Mercader			07-12
Noble			13-14
Sacerdote			15
Soldado			16-20

Orcos (Orcanthropus Piltdowni)

Esta criatura fué ya descrita en *RQb*. A continuación se ofrecen los datos de Experiencia Previa necesarios para crear un aventurero orco.

Las profesiones de los orcos les suponen las mismas habilidades y el mismo equipo que a sus equivalentes humanos bárbaros o civilizados. La profesión "Cazador/Incursor" equivale a la de Cazador Bárbaro. La de "Caudillo" equivale a la de Noble Bárbaro. Por fin, la de "Hechicero" es equivalente a la de Hechicero Civilizado. Todos los orcos tienen como sistema mágico habitual la hechicería. Cualquier orco que reciba la habilidad de Montar, se supondrá que está basada en los lobos como montura. En todos los casos se reemplaza la habilidad humana de Ataque de Puño, por el Ataque con Arco.

Tirar 1D100

01-02	Caudillo
03-70	Cazador/Incursor
71-72	Fabricante
73-99	Guerrero
00	Hechicero

Oso Polar (Thalarctos Maritimus)

El oso polar es uno de los osos más grandes y más peligrosos. Viven solamente en las heladas estepas y en las tundras, y son estrictamente carnívoros. Se alimentan sobre todo de focas, y pueden pasarse toda la vida sin llegar a ver nunca la tierra, solo hielo. Son nadadores excelentes. No temen a los humanos, y habitualmente sólo les consideran como una presa más.

Los valores que damos a continuación son para los individuos machos. Las hembras tienen FUE y TAM de 3D6 +15.

Características	Valor Medio
FUE	3D6 +21
CON	2D6 +6
TAM	3D6 +21
INT	5
PER	3D6
DES	3D6
Mov.:	6/2 nadando
Pt.Golpe:	23
Pt.Fatiga:	45

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	4/6
Pata TI	03-04	03-04	4/6
Cuartos T	05-07	05-09	4/10
Cuartos D	08-10	10-14	4/10
Pata DD	11-13	15-16	4/6
Pata DI	14-16	17-18	4/6
Cabeza	17-20	19-20	4/8

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	9	25 +6	1D10 + 3D6
Garra	6	40 +6	1D6 + 3D6

Notas: Un oso puede atacar dos veces por asalto, usando dos ataques de garra separados 3 MR entre sí, o bien un ataque de garra y un mordisco (separados también 3 MR entre sí), rara vez muerden primero.

Habilidades: Nadar 90-11, Escuchar 30-2, Otear 25-2, Escondarse 60-22, Deslizarse en Silencio 50-22.

Armadura: Pelaje por valor de 4 pto.



Pantera (Panthera Pardus)

La pantera, conocida también por el nombre de leopardo, es una gran felino cazador. Su color puede ser pardo y moteado, o completamente negro. Las panteras viven en bosques y junglas, y suelen penetrar en llanuras o sabanas cercanas. Cazan todo lo que se ponga a su alcance excepto presas de gran tamaño y/o agresividad, las cuales dejan para felinos más potentes.

Las panteras cazan tendiendo emboscadas a sus presas; cuando éstas pasan cerca, saltan sobre ellas.

Características	Valor Medio		
FUE	3D6 + 6	16-17	Mov.: 8
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 13
TAM	2D6 + 8	15	Pt.Fatiga: 27
INT	5	5	
PER	3D6	10-11	
DES	2D6 + 12	19	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	1/4
Pata TI	03-04	03-04	1/4
Cuartos T	05-07	05-09	1/6
Cuartos D	08-10	10-14	1/6
Pata DD	11-13	15-16	1/4
Pata DI	14-16	17-18	1/4
Cabeza	17-20	19-20	1/5

Arma	MR	%Ataque	Daño
Garra	7	50 + 7	1D6 + 1D4
Mordisco	10	30 + 7	1D10 + 1D4
Rasgado	7	80	2D6 + 1D4

Notas: Una pantera ataca primero con las dos garras al mismo tiempo, lo cual se sigue de un mordisco 3 MR después.

Si las dos garras consiguen impactar, la pantera seguirá enganchada a su víctima e intentará desgarrarla con las patas traseras en el asalto siguiente, además de utilizar de nuevo su mordisco.

Habilidades: Esconderse 80 + 3, Deslizarse en Silencio 90 + 3.

Armadura: 1 pto. de piel.

Pato (Anatanthropos Donaldi)

Esta criatura fué ya descrita en *RQb*. A continuación se ofrecen los datos de Experiencia Previa necesarios para crear un aventurero pato.

Tirar 1D100

01	Artista
02-06	Fabricante
07	Hechicero
08-16	Ladrón
17-21	Mercader
22-31	Pastor
32-90	Pescador
91	Sacerdote
92	Sanador
93	Shamán
94-00	Soldado

Nota: Todas las profesiones de los patos ofrecen las mismas habilidades y equipo que sus equivalencias humanas civilizadas, con las excepciones enumeradas a continuación. Sin embargo, la magia obtenida es equivalente a la de la cultura humana bárbara.

Fabricante Pato

Habilidades: Igual que para el fabricante humano civilizado, pero carece de Arrojar, Ataque de Puño, y Ataque y Detención con Lanza 2M. En su lugar posee Remar x2, nadar x2, y Ataque con Espada Corta x1 y Detención x1.

Pescador Pato

Habilidades: Remar x5, Trepas x2, Cantar x2, Con. Animal x2, Con. Humano x1, Con. del Mundo x4, Inventar x3, Otear x3, Buscar x2, Nadar x3 Ataque con Arma 1M x2, cualquier Detención o Esquivar x2.

Sacerdote Pato

Habilidades: Remar x3, Nadar x1, Habla Fluída x2, Oratoria x5, Hablar el Propio Idioma x2, Primeros Auxilios x2, Con. Humano x3, Leer/Escribir el Idioma Propio x3, Ceremonia x3, Encantamiento x2, Invocación x2, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma 1M x1 y Detención o Esquivar x1.

Shamán Pato

Habilidades: Igual que para el shamán bárbaro, pero carece de Arrojar y de Ataque de Puño. En su lugar posee Remar x1 y Nadar x2.

Soldado Pato

Habilidades: Remar x2, Nadar x2, Primeros Auxilios x1, Con. Humano x1, Ocultar x2, Inventar x2, Escuchar x2, Otear x2, Esconderse x4, Deslizarse en Silencio x3, Ataque de Daga x1, Ataque con Arma Arrojadiza x3, Ataque de Arma 1M x3, cualquier Detención o Esquivar x3.

Perro (Canis Familiaris y otros)

Bajo este epígrafe incluimos a los perros salvajes del tipo de los dholes hindúes y de los perros de caza del Cabo, y a los perros semi-salvajes frecuentemente utilizados en las culturas primitivas, tales como los huskis y los dingos. Se aconseja a los Masters que diseñen otras razas de perros.

Los perros cazan en jaurías compuestas por miembros de ambos sexos. Las jaurías colaboran en las cacerías, siendo lideradas por un animal dominante o dos.

Características	Valor Medio		
FUE	1D6 + 1	4-5	Mov.: 7
CON	3D6	10-11	Pt.Golpe: 7
TAM	1D6	3-4	Pt.fatiga: 15
INT	5	5	
PER	1D6 + 6	9-10	
DES	2D6 + 6	13	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	0/3
Pata TI	03-04	03-04	0/3
Cuartos T	05-07	05-09	0/4
Cuartos D	08-10	10-14	0/4
Pata DD	11-13	15-16	0/3
Pata DI	14-16	17-18	0/3
Cabeza	17-20	19-20	0/3

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	9	404	1D81D4

Habilidades: Esquivar 25+7, Escuchar 40-4, Ras-
trear 80-4.

Armadura: Ninguna.

Pitón (Python o Boa)

Las pitones y otras constrictoras gigantes similares, habitan en las selvas y en los bosques húmedos. Algunos tipos, tales como la anaconda, son serpientes acuáticas, otras viven y cazan en los árboles, y otras habitan en la tierra. Las estadísticas que aquí aparecen corresponden a serpientes de unos ocho metros de longitud, capaces de engullir a un hombre.

Características	Valor Medio		
FUE	3D6+24	34-35	Mov.: 2/3 nadando
CON	3D6+18	28-29	Pt.Golpe: 29
TAM	3D6+18	28-29	Pt.Fatiga: 63
INT	3	3	
PER	2D6+6	13	
DES	2D6+6	13	

Localización de Golpe D20 Puntos

Cola	01-06	3/10
Cuerpo	07-14	3/12
Cabeza	15-20	3/10

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	6	60+6	1D4+3D3
Constricción	9	40+6	3D6

Notas: La pitón puede atacar dos veces por asalto, una con el mordisco y otra constrindiendo, separadas por tres MR.

El ataque de mordisco tiene un MR básico de 1 y sólo se le aplica la mitad del modificador de daño normal.

Si el ataque por constricción tiene éxito, la víctima queda envuelta por los anillos de la serpiente. Puede jadear, pero no gritar. Cada asalto en que se mantenga la constricción se ejercen 3D6 puntos de daño a los puntos de golpe totales de la víctima. La armadura del pecho es la única que sirve para contrarrestar los efectos de este ataque.

Independientemente de la armadura que lleve, la víctima comenzará a sofocarse en cuanto la serpiente constrictora la envuelva. Se empiezan inmediatamente a efectuar tiradas de CONx10, y se sigue el procedimiento habitual de asfixia.

La víctima tiene la posibilidad de liberarse. Para ello enfrentará su FUE a la del animal. No podrá atacar mientras esté haciendo tal cosa.

Habilidades: A causa del alargado cuerpo de la serpiente, su TAM no afecta a los modificadores de agilidad o de sigilo, excepto de modo positivo.

Trepár 80+13, Esquivar 50+13, Esconderse 60+0, Deslizarse en Silencio 80+0

Armadura: 3 puntos de piel.

Plesiosaurio (Plesiosaurus)

Este reptil marino tiene el cuello largo, el cuerpo rechoncho como el de una tortuga sin caparazón, y aletas. Captura calamares y peces en las aguas poco profundas chapoteando lentamente y atacando de repente con su larga cabeza y cuello.

Los plesiosaurios pueden resultar peligrosos para los navegantes, ya que suelen capturar hombres que se hallan solos en las cubiertas de los barcos. Cuando la criatura ataca desde el agua, sólo se le pueden golpear la cabeza y el cuello.

Características	Valor Medio		
FUE	6D6	21	Mov.: 3 nadando
CON	4D6	14	Pt.Golpe: 24
TAM	6D6+12	33	Pt.Fatiga: 35
INT	3	3	
PER	3D6	10-11	
DES	3D6+6	16-1	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Cola	01	01	5/6
Aleta TD	02-03	02	5/8
Aleta TI	04-05	03	5/8
P.Trasera	06-08	04-09	5/10
Cuerpo	09-11	10-15	5/10
Aleta DD	12-13	16	5/8
Aleta DI	14-15	17	5/8
Cabeza/Cuello	16-20	18-20	5/8

Nota: En un combate normal, lo probable es que sólo la cabeza y el cuello del animal se vean expuestos al daño. No te molestes en tirar en la tabla anterior en tal caso.

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	2	70+6	1D8+1D6

Nota: El largo cuello del plesiosaurio le proporciona un MR de cero. Sólo recibe la mitad del modificador de daño normal en los ataques de mordisco.

Habilidades: Esconderse 6017, Esquivar 6010 (sólo aplicable al cuello y cabeza).

Armadura: 5 puntos de piel y grasa

Pulpo (Octopus Vulgaris)

Los pulpos son grandes moluscos de ocho brazos y sin concha, que se alimentan normalmente de moluscos. No son de naturaleza agresiva, pero se conocen casos de personas atacadas por ellos. Pueden cambiar el color y la textura de su piel a voluntad hasta un punto asombroso, y son capaces de soltar nubes de tinta en el agua para despistar a sus atacantes o impedir la visión.

Por cada metro que mida el pulpo desde la punta de un tentáculo hasta la punta de otro, se le consideran 1D6 puntos de TAM y de FUE. Las estadísticas que aparecen a continuación corresponden a un ejemplar de seis metros.

Los pulpos pueden arrastrarse lentamente por tierra, y sobrevivir bastante tiempo fuera del agua.

Características	Valor Medio		
FUE	6D6	21	Mov.: 1/4 nadando
CON	2D6+6	13	
TAM	6D6	21	Pt.Golpe: 17
INT	4	4	Pt.Fatiga: 34
PER	3D6	10-11	
DES	3D6+12	22-23	

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Brazo 1	01-02	01	2/5
Brazo 2	03-04	02	2/5
Brazo 3	05-06	03	2/5
Brazo 4	07-08	04	2/5
Brazo 5	09-10	05	2/5
Brazo 6	11-12	06	2/5
Brazo 7	13-14	07	2/5
Brazo 8	15-16	08	2/5
Cabeza	17-18	09-13	2/8
Cuerpo	19-20	14-20	2/8

Arma	MR	%Ataque	Daño
Brazo	4	60 + 13	2D3 constricción
Mordisco	7	40 + 13	2D6 + veneno

Notas: El pulpo puede atacar con los ocho brazos al mismo tiempo y luego morder tres MR más tarde. En el asalto en que un brazo tenga éxito en un ataque, no hará daño pero agarrará a su víctima. Cuando la víctima haya sido agarrada en la misma localización por dos brazos, éstos comenzarán a constreñir, causando un daño equivalente a la mitad del modificador de daño del pulpo, en cada asalto. La armadura sólo protegerá hasta que se vea superada, momento en que se rompe.

El mordisco de un pulpo hace un daño igual al modificador de daño de la criatura (hasta un mínimo de 1D3). También inyecta un veneno con una POT igual a la CON del pulpo. Si la víctima logra resistir el veneno, recibirá solo 1D6 ptos. de daño. De otro modo, recibirá un daño igual a la POT del veneno.

Habilidades: Esconderse 100 + 1, Buscar 50-3, Otear 50-3.

Armadura: 2 ptos. de piel (1 pto. por cada D6 de modificador de daño de la criatura).

Res (Bos Taurus)

Las reses son animales bien conocidos por todo el mundo. En este término incluimos a los toros domésticos, las vacas y los bueyes. Existe ganado de diferentes razas, que pueden ser más pequeñas o de distintas características (menos DES, más FUE, etc.). Las reses viven en llanuras y praderas. Son puramente herbívoras, aunque los toros pueden llegar a ser peligrosos. Y si es por eso, hasta las vacas pueden llegar a serlo, pero es raro; son los toros los encargados de tratar con los intrusos. Los valores que damos a continuación son buenos para los machos. Las hembras tienen una FUE y un TAM de 3D6 + 24.

Características	Valor Medio	
FUE	4D6 + 24	38
CON	2D6 + 9	16
TAM	4D6 + 24	38
INT	4	4
PER	2D6	7
DES	2D6	7

Mov.: 9
Pt.Golpe: 27
Pt.Fatiga: 54

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	4/7
Pata TI	03-04	03-04	4/7
Cuartos T	05-07	05-09	4/11
Cuartos D	08-10	10-14	4/11
Pata DD	11-13	15-16	4/7
Pata Di	14-16	17-18	4/7
Cabeza	17-20	19-20	4/9

Arma	MR	%Ataque	Daño
Carga 7 pisotear	35 + 1	1D10 + 4D6	75 8D6 contra blancos caídos

Habilidades: Oler Intrusos 25-4, Escuchar 25-4.
Armadura: 4 ptos. de piel.

Sapo Gigante (Megabufu Hippovorax)

Los sapos gigantes son enormes seres anfibios que habitan zonas rocosas, montañas y cañones. Su color es gris, semejante al de un peñasco, por lo que se mimetizan bien con el entorno.

Los sapos gigantes jóvenes no representan para los aventureros más que un pequeño fastidio: se dedican simplemente a comerse sus provisiones y otros pequeños objetos que parezcan comestibles (p.ej., familiares). Pero los sapos gigantes adultos y grandes son tristemente famosos por sus emboscadas; se dedican a esperar aferrados a una pared lisa con sus patas provistas de dedos semejantes a ventosas, y atacan a los caballos o a sus jinetes con sus largas lenguas pegajosas. Se tragan enteras a sus presas.

Los sapos gigantes pueden dar saltos de 2 m. por cada D6 que tengan de TAM, cada dos MR.

La lengua de un sapo gigante tiene un alcance de 1 m. por cada D6 que posea el sapo de TAM, y continúa creciendo a lo largo de su vida. Los renacuajos de estos sapos tienen un metro de longitud, y deben vivir en medio acuático hasta que se deshacen de sus colas. La FUE y el TAM de estos animales varía entre 2D6 y 12D6. Su CON es igual a la mitad de su TAM en D6 (redondeando hacia arriba).

Características	Valor Medio	
FUE	2 a 12D6	7-42
CON	1 a 6D6	3-21
TAM	2 a 12D6	7-42
INT	2	2
PER	3D6	10-11
DES	3D6	10-11

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-04	01-03	7/7
Pata TI	05-08	04-06	7/7
Abdomen	09-10	07-10	7/9
Pecho	11-12	11-14	7/9
Pata DD	13-14	15	7/6
Pata Di	15-16	16	7/6
Cabeza	17-20	17-20	7/7

Arma	MR	%Ataque	Daño
Lengua	3	40 + 3	1 a 4D6
Engullimiento	3	80	daño ácido
Patada	6	25 + 3	1D6 + 0 a 4D6

Notas: El sapo puede atacar una vez por asalto. Normalmente utiliza su lengua, la cual golpea en el MR-DES del sapo y hace un daño igual al modificador de daño de la criatura.

La patada la usan contra blancos demasiado grandes o demasiado peligrosos como para ser deglutidos.

Cuando la lengua logra golpear a una víctima, se anuda a su alrededor y se pega a ella; al asalto siguiente, se retrae hacia la boca del sapo arrastrando a su blanco hacia el interior de su estómago (este es el ataque de engullimiento). Si el ataque de engullimiento falla, el sapo lo puede intentar otra vez al final del asalto. Una vez dentro del estómago del sapo, la víctima queda inmovilizada, y recibe 1 pto. de daño ácido cada asalto en cada una de sus localizaciones de golpe; la armadura se disuelve primero, y luego se afectan los PG. El sapo puede tragarse objetos que tengan un TAM igual o menor al suyo; su panza se hincha tremendamente para acomodar víctimas grandes.

Habilidades: Escondarse en las Rocas 100 + 3 a -32.

Armadura: 1 pto. de piel por cada D6 de TAM.



Sático (Faunus Hircus)

Los sáticos son criaturas salvajes fuertemente mágicas. A menudo se asocian con las ninfas, o al menos lo intentan. Todos los sáticos son machos, y perpetúan su raza apareándose con las ninfas, o con mujeres o elfas capturadas.

Tienen las caderas y las piernas semejantes a las de las cabras, y poseen también cuernos de carnero. Su piel es de color tostado, y sus rostros y músculos son muy retorcidos. Son famosos por su lujuria y por su fuerza.

Características		Valor Medio	
FUE	5D6	17-18	Mov.: 5
CON	4D6	14	Pt.Golpe: 14
TAM	2D6+6	13	Pt.Fatiga: 32
INT	2D6+6	13	
PER	4D6	14	
DES	3D6+6	16-17	
ASP	2D6	7	

Localización de Golpe		Cuerpo a Cuerpo		Proyectiles Puntos	
Pierna D	01-04	01-03	3/5		
Pierna I	05-08	04-06	3/5		
Abdomen	09-11	07-10	3/5		
Pecho	12	11-15	1/6		
Brazo D	13-15	16-17	1/4		
Brazo I	16-18	18-19	1/4		
Cabeza	19-20	20	3/5		

Arma	MR	%Ataque	Daño	%Det. P.
Cornada	9	40+14	1D6+1D4	-- --
Garrote	6	25+14	1D10+1D4	25+8 10
Tirar Piedras 2/7		25+14	1D4+1D2	-- --

Nota: Puede usar una cornada 3 MR después de cualquier otro ataque.

Habilidad: Escondarse 50+0, Deslizarse en Silencio 75+0, Tocar Flautín 90+14, Bailar 80+8.

Armadura: 3 ptos. de piel en la cabeza, el abdomen y en las piernas; 1 pto. en el resto de las localizaciones.

Magia: Los sáticos usan magia espiritual utilizando como focos sus flautines o (rara vez), otro instrumento musical. Cuando el sático toca su flautín, se lanza el conjuro deseado gastando el apropiado número de PM. El conjuro afectará a cualquiera que pueda oír la música de los flautines, a no ser que el sático quiera dejar exento a determinado blanco.

A través de sus flautines los sáticos pueden lanzar normalmente conjuros de Curación, Desmoralización, Extinguir, Fanatismo, y Vista Mágica, así como los siguientes tres conjuros especiales: Sueño (3 PM), que hace que todos los oyentes queden dormidos; Hipnotizar (2 PM), que hace que todos los oyentes bailen al son del flautín del sático mientras éste dance e interprete su música; y Locura (4 PM), que hace que los oyentes griten de terror o canten alegremente, sin responder a los estímulos exteriores.

Cuando el sático usa sus conjuros ofensivos, se hace una sola tirada de resistencia de PM contra PM que afecta a todos los potenciales blancos del conjuro. Solamente aquellos personajes a los que la tirada de resistencia les venza se verán afectados. Se debe hacer una nueva tirada de resistencia cada 10 asaltos. Si al sático se le cae su flautín, el hechizo se rompe al asalto siguiente.

El número de PM que cuestan los conjuros, no varía con el número de blancos afectados.

El sático no necesita memorizar todos estos conjuros; puede memorizar otros conjuros, y lanzarlos de esta misma manera o de un modo normal.

Serpiente Marina (Megaserpentes Maritimus)

Las serpientes de mar son colosales reptiles marinos. Son carnívoras, y a veces atacan a las embarcaciones. Los valores que dan a continuación se refieren a una serpiente de unos 20 m. de longitud, y de un metro de anchura en su porción más gruesa. Se las suele encontrar lejos de la costa, y rara vez se deslizan hacia las playas. Las mayores serpientes nunca se acercan a tierra.

La serpiente marina puede atacar a un barco de dos maneras. Puede sobresalir por encima de la cubierta del navío y dedicarse a atacar individualmente a los marineros, o puede enrollarse alrededor del casco, constriniéndolo. Solamente las mayores serpientes marinas pueden constreñir barcos de este modo.

Características		Valor Medio	
FUE	8D6+30	58	Mov.: 3/5
CON	6D6+20	41	nadando
TAM	8D6+30	58	Pt.Golpe: 50
INT	3	3	Pt.Fatiga: 99
PER	5D6	17-18	
DES	2D6	7	

Localización de Golpe D20		Puntos	
Cola	01-06	15/17	
Cuerpo	07-14	15/21	
Cabeza	15-20	15/17	

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	7	60+0	1D6+6D6
Constricción	10	40+0	6D6

Nota: Una serpiente de mar puede morder, y después usar su ataque de constricción 3 MR después, en el mismo asalto.

Si el ataque de constricción tiene éxito, el blanco queda cogido entre los anillos de la serpiente, y recibirá un daño igual al modificador de daño de la misma cada asalto. Sólomente la armadura que lleve en el pecho le protegerá contra esta constricción hasta que sea sobrepasada y rota. La víctima sólo podrá escapar venciendo la FUE de la serpiente con la suya propia en una tirada de resistencia.

Habilidades: La forma del cuerpo de la serpiente elimina cualquier modificador de habilidades negativo debido al TAM. Trepar 50 + 7.

Armadura: 15 ptos. de piel.

Tiburón (Carcharodon)

Estos famosos y temidos peces son imprevisibles, y pueden ser muy peligrosos. Aquí se ofrecen dos tamaños distintos de tiburón: uno de 2-3 metros de largo y otro mayor de 8 metros de longitud.

La piel del tiburón es extremadamente áspera y está cubierta por diminutas protuberancias afiladas.

Tiburón Mediano

Características	Valor Medio		
FUE	3D6 + 12	22-23	Mov.: 10
CON	2D6 + 9	16	Pt.Golpe: 20
TAM	3D6 + 12	22-23	Pt.Fatiga: 39
INT	2	2	
PER	3D6	10-11	
DES	2D6 + 3	10	

Localización de Golpe D20 Puntos

Cola	01-03	5/7
P.Trasera	04-08	5/9
P.Delantera	09-13	5/9
Aleta D	14	5/6
Aleta I	15	5/6
Cabeza	16-20	5/7

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	6	75	2D6 + 2D6
Aletazo	9	50	2D3

Nota: Ver la nota del Tiburón Grande a continuación.

Habilidades: Oler Sangre 80-4

Armadura: 5 puntos de piel.

Tiburón Grande

Características	Valor Medio		
FUE	6D6 + 24	45	Mo.: 10
CON	4D6 + 18	32	Pt.Golpe: 39
TAM	6D6 + 24	45	Pt.Fatiga: 77
INT	2	2	
PER	4D6	14	
DES	2D6 + 3	10	

Localización de Golpe D20 Puntos

Cola	01-03	13/13
P.Trasera	04-08	13/16
P.Delantera	09-13	13/16
Aleta D	14	13/10
Aleta I	15	13/10
Cabeza	16-20	13/13

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	6	75 + 2	2D6 + 5D6
Aletazo	9	50	5D3

Nota: Si el mordisco del tiburón falla, o se esquivo, se producirá un ataque de aleta 3 MRs después. Si el mordisco del tiburón se detiene o impacta, no se producirá el ataque de aleta en ese asalto. El daño del aletazo equivale a la mitad del modificador de daño del tiburón.

Habilidades: Oler Sangre 80 + 4

Armadura: 13 puntos de piel

Tigre (Panthera Tigris)

El tigre es el mayor de los grandes gatos. Los tigres cazan en solitario, y habitan en selvas y en áreas cubiertas de hierba. Sobreviven bien en los climas fríos. Cazan mediante emboscadas, y son lo suficientemente inteligentes como para no atacar a enemigos que sean evidentemente peligrosos para ellos.

Características	Valor Medio		
FUE	5D6 + 12	29-30	Mov.: 8
CON	3D6 + 3	13-14	Pt.Golpe: 20
TAM	4D6 + 12	26	Pt.Fatiga: 43
INT	5	5	
PER	3D6	10-11	
DES	3D6 + 6	16-17	

Localización de Golpe Cuerpo a Cuerpo Proyectiles Puntos

Pata TD	01-02	01-02	2/6
Pata TI	03-04	03-04	2/6
Cuartos T	05-07	05-09	2/9
Cuartos D	08-10	10-14	2/9
Pata DD	11-13	15-16	2/6
Pata DI	14-16	17-18	2/6
Cabeza	17-20	19-20	2/7

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	8	30 + 12	1D10 + 2D6
Garra	5	50 + 12	1D8 + 2D6
Rasgado	5	80	1D8 + 2D6

Nota: Un tigre ataca con las dos garras y con un mordisco en el mismo asalto. El mordisco se lanza 3 MR después que las garras. Si ambas garras impactan, el tigre se aferra a su víctima e intentará desgarrarla rasgando con las patas traseras al asalto siguiente, en el que además intentará morder también.

Habilidades: Esquivar 40 + 1, Saltar 50 + 1, Esconderse 80-10, Deslizarse en Silencio 80-10.

Armadura: 2 ptos. de piel.

Troll Negro (Stygnanthropus Uzko)

Esta criatura fue ya descrita en *RQb*. A continuación se ofrecen los datos de Experiencia Previa necesarios para crear un aventurero troll.

Lanzar 1D6 para determinar la cultura; 1-2 = Salvaje, 3-5 = Bárbara, y 6 = Civilizada.

Todos los trolls salvajes reciben las mismas habilidades, magia y experiencia de los Cazadores Humanos Primitivos.

Los trolls bárbaros usarán la tabla siguiente para determinar la experiencia previa, basándose en el modelo humano equivalente:

Tirar	1D100
01-05	Cazador Salvaje
06-08	Fabricante Bárbaro
09-25	Pastor Bárbaro (rebaños de insectos)
26-75	Cazador Bárbaro
76-77	Noble Bárbaro (poseen Con. del Mundo x4, en lugar de Montar)
78-79	Sacerdote Bárbaro
80-81	Shamán Salvaje
82-00	Guerrero Bárbaro

Los trolls civilizados usan la tabla siguiente:

Tirar	1D100
01-05	Fabricante Bárbaro
06-25	Pastor Bárbaro
26-60	Cazador Bárbaro
61-65	Pescador Civilizado
66-68	Sanador Civilizado
69-70	Mercader Civilizado
71-72	Noble Civilizado (poseen Con. del Mundo x4, en lugar de Montar)
73-74	Sacerdote Bárbaro
75-76	Shamán Bárbaro
77	Hechicero Civilizado
78-00	Guerrero Bárbaro

Vampiro

Los vampiros son criaturas pálidas y frías, que no se reflejan en los espejos ni tienen sombra alguna. Originalmente suelen ser humanos. Sólo seres carnívoros u omnívoros pueden llegar a convertirse en vampiros. Ellos son la nobleza de los muertos-vivientes.

Los vampiros se encuentran en cualquier lugar en donde puedan encontrar suficientes presas como para satisfacer sus apetitos sobrenaturales. Deben alimentarse de la sangre de seres inteligentes; la sangre de bueyes o cerdos no sacia su sed demoníaca.

Un vampiro tiene el doble de la FUE y de la CON que tenía en vida.

Se puede convertir en niebla en su MR-DES+3; en este estado puede regenerar daño a la tasa de 1 PG por asalto. Si un vampiro llega a cero PG, automáticamente se evapora y se convierte en niebla para regenerarse. Naturalmente, puede hacerlo también a voluntad.

En forma de neblina, un vampiro se mueve a una velocidad de 5 m/asalto, y es inmune a la mayor parte de las cosas que pueden producir daño físico. Algunos conjuros aún pueden afectarle en esta forma.

Un vampiro no puede regenerar PG perdidos debido a daño con fuego; tampoco los podrá regenerar si los perdió a la luz del día. El fuego no puede dañar a un vampiro en forma de neblina.

Un vampiro puede convertirse siempre que quiera en un murciélago o en un lobo (o en otras criaturas apropiadas a la situación concreta). Estas formas se usan principalmente con el fin de pasar desapercibido y de desplazarse con rapidez, y no para combatir.

Por supuesto que los vampiros pueden ver en la oscuridad.

Si la cabeza o el pecho de un vampiro son reducidos a cero PG, caerá al suelo sin conocimiento y no podrá convertirse en neblina. Si en ese momento se le clava una estaca en el corazón y se le corta la cabeza, se le destruirá. La inmersión en agua corriente destruye automáticamente a un vampiro.

Las cruces son instrumentos eficaces contra los vampiros. Si se blande vigorosamente una cruz contra un vampiro, y la persona en cuestión se concentra en ello, ésta podrá enfrentar a cada asalto su PER con los PM del vampiro en la tabla de resistencia. Si el aventurero logra vencer, el vampiro recibirá 1D3 ptos. de daño no regenerable en una localización de golpe cualquiera usando la tabla de proyectiles. Ni armaduras ni protecciones mágicas podrán nada contra este daño.

Una persona que empuje fuertemente una cruz no puede ser hipnotizada por un vampiro, aunque éste si la puede atacar físicamente. Si a un vampiro se le golpea directamente con una cruz, recibe automáticamente 1D3 PD no regenerables en la localización golpeada, ignorando cualquier armadura o protección mágica. Los vampiros en forma de neblina son inmunes a los efectos de una cruz.

A plena luz del día, un vampiro es incapaz de convertirse en neblina, murciélago o lobo, de drenar PM, o de Hipnotizar a nadie.

Todos aquellos días en los que el vampiro no permanezca en su sarcófago rodeado de tierra, éste perderá 3D6 PM. Por el hecho de mantener su cuerpo en movimiento, pierde 1D6 PM todas las noches. Una vez que un vampiro llega a cero PM, quedará inconsciente, absolutamente incapaz de abandonar su cripta sin ayuda.

Los vampiros no pierden PF por el ejercicio; sólomente los pierden por falta de sangre. Todas las noches un vampiro pierde un número de PF igual a sus PM actuales. Los vampiros no recuperan estos PF por el simple hecho de descansar; sólomente pueden recuperarlos bebiendo la sangre de seres inteligentes. Un vampiro que lleva varios noches hambriento, es posible que vea fuertemente reducidas muchas de sus habilidades.

Características		Valor Medio	
FUE	3D6x2	20-22	Mov.: según raza +1
CON	3D6x2	20-22	
TAM	2D6+6	13	Pt.Golpe: 18
INT	2D6+6	13	Pt.Fatiga: varían
DES	3D6	10-11	Pt.Mág.: 2D6+6
ASP	3D6	10-11	
Localización de Golpe		Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles Puntos
Pierna D		01-04	01-03 0/6
Pierna I		05-08	04-06 0/6
Abdomen		09-11	07-10 0/6
Pecho		12	11-15 0/8
Brazo D		13-15	16-17 0/5
Brazo I		16-18	18-19 0/5
Cabeza		19-20	20 0/6
Arma	MR	%Ataque	Daño
Toque	8	59+10	1D6+1D4+pérdida de PM
Mordisco	8	25+10	1D6+pérdida de fatiga

Notas: Una víctima golpeada por el toque de un vampiro debe enfrentar su PM a los del monstruo, independientemente de que la armadura fuera o no penetrada por el golpe. Si el vampiro vence, el blanco perderá 1D4 PM que éste se embolsará.

El mordisco de un vampiro hace un daño igual a su modificador de daño, o 1D3 en cualquier caso. Si logra

penetrar armadura, el vampiro continuará aferrado a su víctima drenando 1D6 PF cada asalto. Una vez que la víctima haya perdido una cantidad de fatiga igual a la suma de su FUE y su CON, el vampiro comenzará a chupar FUE; los ptos. de FUE así perdidos, se habrán ido de manera permanente.

Habilidades: Los vampiros retienen el conocimiento que ganaron en su vida anterior. Como lo normal es que se hayan pasado ya una temporada como vampiros, normalmente poseen unos niveles excelentes en la mayoría de las habilidades.

Armadura: Ninguna natural. Normalmente tampoco llevan ninguna, ya que tendrían que dejarla atrás al cambiar de forma o al disolverse en la niebla. Esto mismo pasa con toda la ropa que puedan ponerse, a excepción de aquellos vestidos con los que su cadáver fué enterrado.

Magia: Concentrándose, y venciendo los PM del blanco con los suyos propios, un vampiro puede hipnotizar a una víctima. Esto no le cuesta PM alguno. Dicha víctima se queda inmóvil o camina despacio, indefensa e incapaz de reaccionar ante los estímulos exteriores. Este efecto se pasa al cabo de un turno completo.

El vampiro solamente puede usar esta habilidad de hipnotismo sobre un blanco por asalto, y cuenta como un ataque, por lo que en el asalto en que utilice este poder sólo podrá además detener o esquivar.

Un aventurero que se halle luchando con el vampiro puede intentar evitar la mirada de éste, procurando no caer hipnotizado. Si su jugador logra una tirada de PER x5, en ese asalto concreto, el vampiro no podrá intentar hipnotizarle, ya que nuestro hombre tuvo suerte y logró evitar mirar a los ojos del monstruo. Si no, el vampiro estará en condiciones de intentar hipnotizarle.

Los conjuros del tipo de *Contramagia* y similares no tienen efecto alguno sobre este ataque hipnótico. Sin embargo, si un aventurero es capaz de algún modo de luchar con los ojos cerrados, estará totalmente protegido de este poder.

Como los vampiros no poseen PER, no pueden lanzar conjuros espirituales, ni aspirar a la obtención de magia divina, aunque pueden retener los conjuros divinos que ya tuvieran en vida. En cambio, sí suelen ser potentes hechiceros.



Zombie

Los zombies son cadáveres vivos, animados por malignas prácticas de magia espiritual. El alma que una vez habitó el cuerpo vivo del difunto es arrancada mágicamente del plano espiritual, y encerrada dentro del cadáver, ligada al mismo por medio de encantamientos que evitan la posibilidad de que se rebelde. El destino de un zombie es bastante triste: el alma no puede ir al lugar que tiene reservado tras la muerte (cielo o infierno), y está obligada a trabajar según los deseos de su dueño. Normalmente sólo brujos proscritos o malignos llevan a cabo este tipo de ritos.

Para formar un zombie, el shamán necesita un cada-

ver que retenga aún la mayor parte de la carne y de los músculos. El cadáver es entonces encantado con un conjuro de *Ligadura de Fantasma*. A continuación, el shamán invoca al antiguo espíritu del finado con un conjuro de *Invocar Fantasma* y usando el propio nombre del muerto (sólo se puede crear un zombie usando el espíritu original), y le desafía a un combate espiritual; cuando le ha reducido a cero PM, le obliga a entrar en el cadáver. El resultado es el de un espíritu ligado a un muerto putrefacto e inmóvil. Pero para terminar, el shamán Encanta dicho cadáver de nuevo con un ritual de *Crear Zombie*, lo cual le cuesta 1 pto. de PER. Cada PM empleado en el ritual además del pto. de PER, le transfiere 1 PM al zombie.

El conjuro de *Crear Zombie* detiene el proceso de putrefacción; a partir de ahí el zombie permanece en el mismo estado de putrefacción en el que se hallaba cuando se llevo a cabo el ritual.

Un zombie no puede hablar, y no posee PER. Retiene la mitad de su INT original en forma fija (redondeando hacia abajo).

Después de su creación, si a un zombie se le hace comer sal o carne, los efectos del ritual cesan. Para evitarlo, normalmente a los zombies se les cose la boca. Los zombies no comen de por sí, y se les debe forzar a ello. Cuando esto ocurre, el muerto-viviente recupera de repente su PER, y el proceso de putrefacción se reanuda de forma acelerada. El zombie se dirige inmediatamente hacia el lugar donde fué enterrado de un modo instintivo. Si fué lanzado al mar, se dirigirá enseguida hacia la zona correspondiente de costa. Una vez alcanzado el lugar concreto, se desplomará y se disolverá en una masa informe y corrupta, liberándose por fin su espíritu.

Si el cuerpo se pudre hasta el grado de quedar inmóvil antes de que pueda llegar al lugar donde fué enterrado, el espíritu continuará atrapado en el cadáver. Si el zombie no dispusiera de un lugar bendecido en el que hubiera sido enterrado, buscará su total destrucción tan rápido como pueda esperando con éste acto liberar su alma. En cualquier caso, mientras se halle en trayecto hacia su lugar de inhumación, atacará ciegamente a todo aquel que intente detenerle.

Los zombies pueden trabajar y combatir. Normalmente se les provee de garrotes o de herramientas de granja.

Ejemplo de Zombie Humano

Características	Valor Medio			
FUE	3D6x1.5	15-17	Mov.:	raza -1
CON	3D6x1.5	15-17	Pt.Golpe:	14-15
TAM	2D6 + 6	13	Pt.Fatiga:	32
INT	2D6 + 6x x0.5	6(fija)	Pt.Mág.:	Aprox 1D6
DES	2D6	7		
ASP	1D6	3-4		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/5
Pierna I	05-08	04-06	2/5
Abdomen	09-11	07-10	2/5
Pecho	12	11-15	2/6
Brazo D	13-15	16-17	2/4
Brazo I	16-18	18-19	2/4
Cabeza	19-20	20	2/5

Arma	MR	% Ataq	% Daño	% Det.	P.
Garrote	7	35%	1D10 + 2 + 1D4	18%	12
Puñetazo	9	35%	1D3 + 1D4	--	--

Nota: Las posibilidades de golpear de un zombie con un arma son siempre iguales a su DES x5. Las de detener son la mitad de las de atacar. Nunca esquivan.

Habilidades: DES x5% solamente en aquellas habilidades basadas en la DES.

Armadura: Ninguna natural, aunque pueden llevar cualquier. Normalmente se les equipa con cuero duro.

Magia: Los zombies no pueden morir o quedar incapacitados; solamente se les puede cortar en trozos. La

pérdida del abdomen les hace perder a su vez el uso de las piernas. La destrucción del pecho paraliza todos sus miembros, y les deja indefensos. Si se destruye la cabeza, el zombie se desactiva.

Las armas de tipo empalante solamente les hacen la mitad de daño a los zombies. Una flecha o una saeta sólo les puede hacer un máximo de 1 PD tras penetrar armadura, excepto si empalan, en cuyo caso les pueden hacer un máximo de 2 PD tras atravesar la armadura.

Multiplicadores de PG de las Localizaciones de las Diferentes Criaturas

Criaturas Humanoides: (Broo, Elfo, Enano, Esqueleto, Gigante, Hobbit, Hombre-Lobo (Forma Humana), Humano, Minotauro, Momia, Necrófago, Ogro, Orco, Pato, Sátiro, Troll de las Cavernas, Troll Negro, Vampiro, Zombie.) .33 en cabeza, abdomen y piernas; .25 en brazos; .40 en pecho.

Animales de Cuatro Patas: (Babuíno, Bandersnatch, Caballo, Ciervo, Hombre-Lobo (Forma Animal), León, Lobo, Osos, Pantera, Perro, Res, Tigre, Unicornio.) .25 en las patas; .40 en los cuartos; .33 en la cabeza.

Monos: (Chimpancé, Gorila) .33 en brazos, abdomen y cabeza; .40 en pecho; .25 en piernas.

Alosaurio: .33 en patas, cola y cabeza; .40 en abdomen y pecho; .25 en las garras.

Behemoth y Brontosaurio: .40 en los cuartos; .33 en las demás localizaciones.

Centaurio: .25 en patas y brazos; .40 en cuartos y pecho; .33 en la cabeza.

Cuelgacabezas: .33 en las patas; .40 en los cuartos; las cabezas varían.

Grampus: .16 en las patas; .40 en abdomen y cefalotorax; .33 en las pinzas.

Grifo: .25 en patas y alas; .33 en la cabeza; .40 en los cuartos.

Medusa: .33 en piernas, abdomen y cabeza; .25 en brazos y alas; .40 en el pecho.

Insecto Gigante: (Escarabajo, Hormiga) .16 en las patas; .40 en el resto.

Jabberwock: .25 en cola y alas; .33 en piernas, brazos, cabeza, y abdomen; .40 en el pecho.

Lamia: .33 en cola, abdomen y cabeza; .25 en brazos; .40 en el pecho.

Lagarto de las Rocas: .25 en la cola; .33 en patas y cabeza; .40 en los cuartos.

Manticora: .40 en los cuartos; .33 en el resto de las localizaciones.

Pulpo: .25 en los tentáculos; .40 en cabeza y cuerpo.

Serpientes: (Gusano-Dragón, Marina, Pitón) .40 en el cuerpo; .33 en cola y cabeza.

Wyrm: .25 en las alas; .33 en abdomen, cola y cabeza; .40 en el pecho.

Cocodrilo: .25 en las patas; .33 en cola y cabeza; .40 en los cuartos.

Elefante: .25 en la trompa; .33 en patas y cabeza; .40 en los cuartos.

Arpia: .25 en las garras; .33 en abdomen, alas, y cabeza; .40 en el pecho.

Plesiosaurio: .25 en la cola; .33 en aletas y en cuello/cabeza; .40 en parte trasera

y cuerpo.

Sapo Gigante: .25 en patas delanteras; .33 en patas traseras y cabeza; .40 en abdomen y pecho.

Wyverna: .25 en las alas; .33 en cola, patas, abdomen y cabeza; .40 en pecho.

Dragón: (Basilisco, Dragón) .25 en cola y alas; .33 en patas y cabeza; .40 en los cuartos.

Peces: (Ballenas, Tiburón) .25 en las aletas; .33 en cola y cabeza; .40 en las porciones del cuerpo.

Fachón: .40 en el pecho; .33 en el resto de localizaciones.

Ejemplo: Un Master quiere crear un Pato Gigante; tendrá que echar mano de los datos acerca de las criaturas humanoides. El pato tiene un total de 81 PG. Consultando los datos y la tabla anterior, tenemos que el pato en cuestión tendrá 33 PG en el pecho (40x81), 27 PG en cada pierna, en el abdomen y en la cabeza (.33x81), y 21 PG en cada brazo (.25x81).

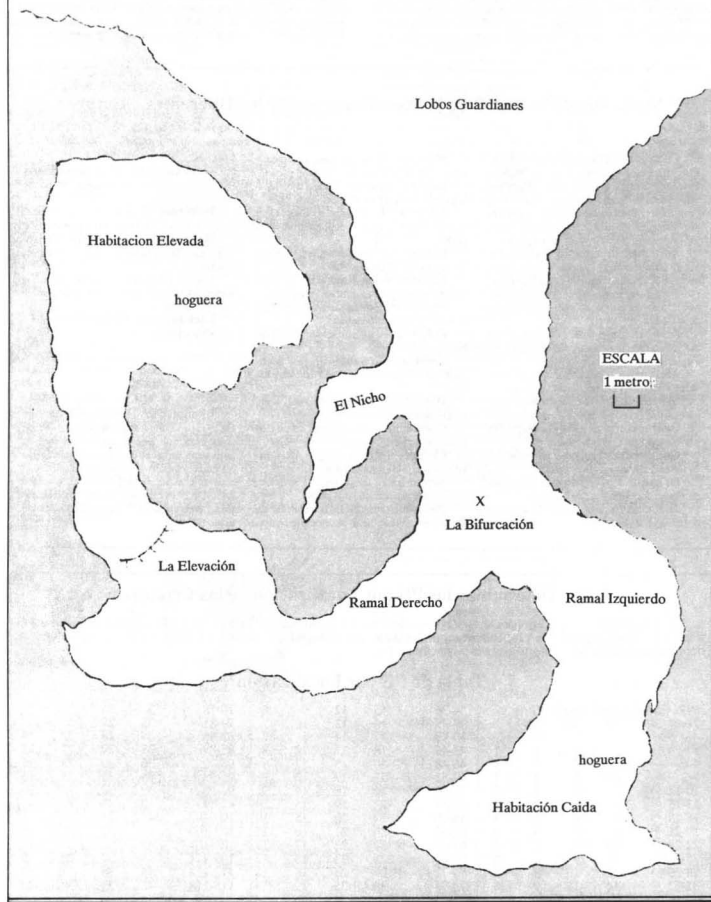
Cómo Determinar los PG por Localización de las Criaturas

La siguiente tabla de PG por localización nos relaciona los multiplicadores de PG de cada localización con los PG totales, para determinar siempre, con ayuda de las listas que se proporcionan más adelante, los PG que puede tener determinada criatura en determinada localización.

Tabla de PG por Localización

PG Total	Multiplicadores de PG				34-36	15	12	9	6	76-78	32	26	20	13
	.40	.33	.25	.16	37-39	16	13	10	7	79-81	33	27	21	14
1-3	2	1	1	1	40-42	17	14	11	7	82-84	34	28	22	14
4-6	3	2	2	1	43-45	18	15	12	8	85-87	35	29	22	15
7-9	4	3	3	2	46-48	20	16	12	8	88-90	36	30	23	15
10-12	5	4	3	2	49-51	21	17	13	9	91-93	38	31	24	16
13-15	6	5	4	3	52-54	22	18	14	9	94-96	39	32	24	16
16-18	8	6	5	3	55-57	23	19	15	10	97-99	40	33	25	17
19-21	9	7	6	4	58-60	24	20	15	10	100-102	41	34	26	17
22-24	10	8	6	4	61-63	26	21	16	11	103-105	42	35	27	18
25-27	11	9	7	5	64-66	27	22	17	11	106-108	44	36	27	18
28-30	12	10	8	5	67-69	28	23	18	12	109-111	45	37	28	19
31-33	14	11	9	6	70-72	29	24	18	12	112-114	46	38	29	19
					73-75	30	25	19	13	115-118	48	39	30	20

GUARIDA DE LOS TELMORI





Los Telmori

Un Escenario Para RuneQuest

por Sandy Petersen

Introducción

Este escenario está ambientado originariamente en el mundo de Glorantha. Si tu campaña está basada en otro mundo cualquiera, tendrás que cambiar los nombres de los lugares y algunos otros detalles como te parezca más conveniente. Desde éste momento, se supondrá que el escenario tiene lugar en Glorantha.

Los aventureros que participen en el escenario deberán vivir en una sociedad en la cual los rebaños de animales tengan cierta importancia para la subsistencia de los pueblos vecinos. Se recomienda que al menos uno de los aventureros tenga cierta experiencia como cazador.

El escenario tiene lugar en cualquier lugar de Generetla, al oeste de la Desolación. Con frecuencia haremos alusión a una moneda llamada "lunar". 1 lunar = 1 penique. El lunar es una moneda de plata acuñada por el próspero Imperio Lunar de la Peloria Central. Este tipo de monedas se usan a lo largo y ancho del mundo, e incluso en otros lugares en los que se acuña una moneda autóctona, ésta suele recibir también el nombre de lunar por conveniencia.

Antecedentes

Los Telmori son una tribu de humanos primitivos que sobreviven estrictamente de la caza y que están estrechamente relacionados con los lobos. En algunos lugares reciben el nombre de "Los Que Corren Junto A Los Lobos"; Telmori es como se denominan ellos a sí mismos. Durante las Guerras de Gbaji en la Era del Amanecer se alinearon con el Cáos, y fueron expulsados de sus hogares en Fronela. Su emigración es una de las grandes tragedias épicas del mundo de Glorantha: viajaron miles de millas y sembraron la destrucción allá donde fueron.

Tribus de Telmori viven actualmente en Brolia, en el Puerto del Dragón, en la meseta de Tobros al este de Dorastor, y en las colinas de Billiz en Aggar. Una cantidad enorme de este pueblo amigo de los lobos vive hoy día en una nación llamada Telmoria, en el límite septentrional de Ralios. Pequeños grupos de Telmori proscritos pueden verse vagando por cualquier lugar al oeste de la Desolación o de Pent.

Información Para Los Jugadores

Alguien ha estado robando ovejas; al menos dos cabezas desaparecen todas las noches. Algunas noches también desaparece algún caballo o una vaca. Se han descubierto huellas de lobos por los alrededores, y un joven pastor afirma haber visto a dos lobos enormes acompañando a 4 hombres que corrían intentando transportar a una mula muerta. Además, una chica joven ha desaparecido; salió a dar un paseo de noche y nunca regresó. El sheriff piensa que hay Telmori por los alrededores. Una humilde familia de pastores ya se ha visto empujada a la ruina, y si continúan las pérdidas, muchos lo van a pasar mal durante el invierno.

Es conocimiento común que los Telmori son una tribu de humanos que adoran a los hombres-lobo; son famosos ladrones de ganado y asesinos.

Si los aventureros se hallan en su patria, para ellos se trata de un simple deber de ciudadanía el perseguir y detener a los ladrones. En cualquier caso, el sheriff ofrece una recompensa: 100 lunares por cada Telmori capturado vivo, 50 por cada Telmori muerto, y 30 por cada uno de sus lobos, vivo o muerto. El sheriff puede explicar que estos lobos suelen ser mayores que los lobos normales de las montañas. Además, cualquier tesoro que los aventureros puedan arrebatarles a los Telmori pasará a ser de su propiedad, a excepción de posibles objetos que éstos hayan robado y que reclamen sus dueños legítimos.

El sheriff les advierte a los aventureros que los hombres-lobo son invulnerables a las armas normales, pero él está dispuesto a ayudarles. Les dice que las armas con conjuros mágicos dañan a estas criaturas, así como las armas de plata. El particularmente opina que los mejores conjuros que uno puede emplear contra estos monstruos son los de *Cuchilla Ignea* y (*Arma*) *Auténtica*. Los conjuros de *Cuchilla Afilada* y similares solamente herirán levemente a las criaturas, que a poco que tengan una protección mágica podrán ser incluso inmunes a esa pequeña cantidad de daño.

El joyero y el armero de la aldea pueden trabajar juntos con el fin de fabricar flechas con puntas de plata para disparar a los hombres-lobo, a razón de 2 lunares la pieza. En el precio se incluye la plata usada. Estas flechas, sin embargo, son peores que las normales: las flechas de plata para arcos cortos sólo hacen 1D6 PD, y las de arco largo o compuesto, 1D8. Las saetas para ballesta con punta de plata cuestan a 4 lunares cada una: las de

ballesta ligera hacen 1D6 PD, las de ballesta media 2D4, y las de ballesta pesada 2D6. Una saeta de punta de plata para arbalesto cuesta 8 lunares, y hace sólo 2D6 + 2 PD. Sin embargo, todas estas flechas pueden dañar a los hombres-lobo, cosa que no consiguen otras armas.

Además, el sheriff tiene una lanza muy especial, la cual posee una matriz del conjuro *Cuchilla Ignea* encantada en la punta. El encantamiento tiene dos condiciones: solamente puede ser utilizado en un radio de 60 kms. de la casa del sheriff, y por humanos adultos a los que éste les haya dado su permiso. El sheriff le dará permiso a cualquier personaje que forme parte de una religión de confianza (no a un ladrón, ni a fieles del culto a la luna, al dios embaucador, o al dios del infierno) y que jure por sus dios que devolverá la lanza después de usarla.

¡Comienza la cacería!

La Emboscada

Los aventureros se internan por las colinas en busca de rastros de lobos. El primer día, todos los personajes pueden intentar una tirada de Rastrear. Si tienen éxito, habrán descubierto huellas de lobos. Si alguien obtiene un éxito especial o crítico, encontrará el cuerpo semi-devorado de una oveja con rastros de dientes humanos y de lobos.

Durante la noche se pueden oír aullidos de lobos a lo lejos, en las colinas, pero no ocurre nada especial. A la mañana siguiente los personajes se internan aún más en las colinas. Según va pasando el viaje, es necesario que el master tenga claro cual es el orden de marcha de los aventureros. En un momento dado, cuando estén caminando a través de los bosques montañosos, el personaje que va en primer lugar deberá intentar una tirada de Buscar con una penalización de -85% a sus posibilidades de éxito. Si falla, el segundo personaje podrá intentarlo, y así sucesivamente, hasta que todos lo hayan intentado. Si algún personaje tiene éxito, conseguirá ver parte de una mancha de pelaje gris en cuyo centro hay un ojo de color amarillo escondido entre unos arbustos a unos 5 m. a la izquierda. Si el personaje lleva a cabo alguna acción que indique que se ha dado cuenta de la circunstancia, los Telmori atacarán al grupo de inmediato. Si nadie llega a ver al lobo escondido, entonces el ataque se producirá de todos modos, pero los Telmori esperarán hasta que todos los personajes hayan entrado en el claro donde se desarrollará la emboscada.

Aquí el bosque se abre y la iluminación es buena, pero el camino está limitado por unos espesos matorrales. Los humanos que intenten atravesarlos ven su tasa de movimiento reducida a 1, y no podrán correr. La emboscada da comienzo cuando los lobos saltan por encima de los matorrales y caen directamente entre los miembros del grupo. De modo simultáneo, los Telmori se incorporarán y arrojarán una jabalina cada uno al adversario con peor armadura. Al asalto siguiente, los Telmori volverán a lanzar otra jabalina al siguiente personaje que tenga peor armadura. Si al tercer asalto aún no están luchando cuerpo a cuerpo, volverán a lanzar más jabalinas, e inmediatamente después agarrarán sus lanzas cortas y sus escudos y cargarán sobre los miembros del grupo. Intentarán saltar sobre los matorrales como hicieron los lobos, con las tiradas correspondientes. Una tirada de saltar fallida indica que el guerrero Telmori aterriza en medio del matorral y queda indefenso durante un asalto.

Antes de la emboscada, los Telmori han lanzado ciertos conjuros de magia espiritual, que ya se han tenido en cuenta en las estadísticas que se dan a continuación.

Los Telmori se desbandarán y emprenderán la huida si en algún momento tienen tres bajas más que los aventureros (entendiendo por bajas, hombres o lobos fuera de combate), o si la mitad de sus fuerzas (incluidos los lobos) han sido eliminadas independientemente de cuantos personajes hayan muerto. Si los Telmori huyen, cada uno lo hará en una dirección diferente, para que así los posibles perseguidores no puedan cogerlos a todos (o lo tengan más difícil, al menos).

Si los Telmori vencen, despojarán a sus prisioneros de todas sus ropas, armas, armaduras y bienes diversos. A continuación ejecutarán a cualquiera que haya matado a uno de los suyos (incluido un lobo) durante el combate. Al resto de los aventureros se les permitirá irse en paz, aunque desnudos.

Es necesario ajustar el número de Telmori y de lobos emboscados al número de aventureros que estén jugando. Siempre debe haber un lobo por cada Telmori, y el número total de criaturas emboscadas no debe ser inferior a 8.

Telmori Emboscados

FUE	12	Mov.:	3
CON	13	Pt.Golpe:	13
TAM	13	Fatiga:	25-10 = 15
INT	13	PM:	14 (6 al principio de la emboscada)
PER	14		
DES	16	MR-DES:	2
ASP	10		

Pierna D	0/5
Pierna I	0/5
Abdomen	0/5
Pecho	0/6
Brazo D	0/4
Brazo I	0/4
Cabeza	0/5

Arma	MR	% Ataq	% Daño	% Det.	P.
Jab. Arr.*	8	80% (95%)	1D8 + 1D2 (+3)	--	8
Jabalina	6	60%	1D6 + 1 + 1D4	35%	8
Escudo					
Grande**	7	15%	1D6 + 1D4	55%	16
Daga	7	50%	1D4 + 2 + 1D4	30%	6

* los valores entre paréntesis son para las jabalinas con *Dardo Veloz*.

** el escudo tiene forma ovalada y es bastante grande; está construido con varias capas de piel de toro, y funciona como un escudo de cometa.

Esquivar 50%

Magia espiritual (60%): Cuchilla Afilada-2, Curación-1, Dardo Veloz (1), Desmoralización (2), Mano de Hierro-2, Protección-3.

Magia divina (90%): Disolver Magia x2.

Habilidades: Esconderse 85%, Saltar 90%, Escuchar 60%, Deslizarse en Silencio 85%, Rastrear 70%.

Notas: cada uno de ellos lleva 4 jabalinas; no llevan armaduras. Justo antes de comenzar la emboscada, cada uno de ellos habrá lanzado sobre su lobo Mano de Hierro-2 y Protección-3, así como Protección-3 sobre sí mismo.

Intentarán lanzarse Dardo Veloz antes de arrojar sus jabalinas, lo cual hace que el ataque se retrase hasta el MR-8. Sólo lanzarán Discover Magia si ven que sus enemigos tienen conjuros mágicos muy efectivos que pueden suponer su derrota.

Lobos Emboscados

FUE	18	Mov.:	6
CON	15	Pt.Golpe:	16
TAM	16	Fatiga:	33
INT	5	PM:	10
PER	10	MR-DES:	2
DES	17		

Pata TD	2/5
Pata TI	2/5
Cuartos T	2/8
Cuartos D	2/8
Pata DD	2/5
Pata DI	2/5
Cabeza	2/6

Arma	MR	%Ataque	Daño
Mordisco	6	85%(95%)	1D8 + 1D6(+3)

* los números entre paréntesis indican los efectos del conjunto Mano de Hierro-2.

Equivar 60%

Habilidades: Esconderse 85%, Saltar 100%, Escuchar 70%.

Notas: Antes de comenzar la emboscada, cada lobo recibe un conjunto de Mano de Hierro-2 y de Protección-3 (lo cual eleva a 5 su armadura).

Los lobos intentarán derribar a sus víctimas con un empujón intencionado si fallan su primer mordisco, o si impactan pero no le hacen nada a su adversario.

Tras La Emboscada

Si los personajes han sido derrotados por los Telmori, tendrán que reequiparse y volver más tarde, sufriendo posiblemente algunas burlas por parte de la gente del pueblo. Si consiguen vencer a los Telmori, podrán intentar rastrearlos hasta las colinas. Cada personaje puede realizar una tirada de Rastrear; si tiene éxito podrá intentarla de nuevo, pero si falla, no podrá hacerlo.

Se requieren tres tiradas exitosas de Rastrear desde el lugar de la emboscada, para encontrar la ladera de la colina en la que los Telmori han encontrado la cueva que les sirve de guarida. Una tirada crítica de Rastrear le dirá al aventurero a cuántos Telmori están siguiendo. Si los aventureros fallan sus intentos de rastreo, podrán probar de nuevo al día siguiente, pero en ese caso los Telmori tendrán aún más tiempo para preparar sus defensas, y quizá el master quiera mejorar su guarida (más guerreros, trampas, pozos con estacas delante de la entrada, etc.).

Una vez que los aventureros lleven a cabo las tres tiradas de Rastrear, serán capaces de seguir el rastro colina arriba.

La Guarida de los Lobos

Una vez sobre la colina, los personajes tienen ante sus ojos un pequeño valle, al otro lado del cual hay una gran apertura que da a una caverna, y que se halla guardada por dos enormes lobos. Los aventureros pueden intentar Deslizarse en Silencio hasta donde están los lobos, y matarlos antes de que puedan ladrar y avisar a sus dueños. Los que intenten Deslizarse hasta la boca de la caverna deberán atravesar 100 m. de terreno lleno de matorrales. Las posibilidades de Deslizarse en Silencio sufren una penalización de 20 percentiles, cada uno de los lobos tiene derecho a hacer una tirada de Escuchar. Sus posibilidades de éxito se verán reducidas en una cantidad igual al porcentaje de Deslizarse en Silencio del aventurero que menos posibilidades tenga en tal habilidad, siempre suponiendo, claro, que todas las tiradas de Deslizarse en Silencio resultaron exitosas. Si alguien falla la tirada, los lobos usan sus posibilidades de Escuchar sin reducción alguna. Los personajes pueden acercarse tanto como quieran, pero si se aventuran a menos de 10 m. de los lobos, estos les olerán de modo automático y darán la alarma. Cuando los personajes lleguen a donde ellos quieran, cada uno de ellos tiene la ocasión de lanzar un proyectil o de tirar un conjuro. Los lobos estarán sorprendidos; su MR-DES es 2, por lo que darán la alarma en el MR-5. Si se les neutraliza antes, no habrá alarma alguna, y los personajes podrán penetrar en la caverna sin que nadie se entere.

Posibilidad 1:

Los Telmori han sido Alertados

Si los lobos ven a los personajes, o no son eliminados a tiempo, ladrarán con fuerza y correrán hacia la caverna. Los Telmori estarán entonces sobre aviso y se dirigirán hacia la boca de la cueva.

Si se les avisa, los Telmori formarán una línea defensiva donde está la "X" en el mapa. Tres o cuatro de ellos, armados con jabalinas y escudos grandes, se arrodillarán intentando bloquear el avance del enemigo. Estos defensores se afianzarán contra cualquier posible empujón, pero serán desplazados de todas maneras si reciben empujones que superen su FUE+TAM. No pueden detener ni esquivar al estar afianzados, pero sus grandes escudos les cubren las piernas, el brazo izquierdo, el abdomen y el pecho; cualquier golpe dirigido a estas localizaciones se encontrará con el escudo. Ellos pueden atacar normalmente con sus jabalinas.

El resto de los Telmori se colocarán aproximadamente 1 m. por detrás de esta línea defensiva, y arrojarán jabalinas a los invasores. Mientras que los personajes se hallan bien recortados contra la luz que entra por la boca de la cueva, los Telmori se hallan en la sombra. Las posibilidades de golpear a los Telmori con un arma arrojada en estas condiciones se reducen a la mitad, a menos que los personajes puedan ver en la oscuridad o utilicen alguna fuente de luz. El combate cuerpo a cuerpo es normal; por la boca de la caverna entra luz suficiente. Cada Telmori dispone de 10 jabalinas de madera para su uso.

Como la primera línea de los Telmori está arrodillada, no podrá ser alcanzada por las jabalinas que lanzan desde atrás sus propios camaradas (a menos que estos pifien y obtengan el resultado correspondiente). Estos Telmori que se mantienen por detrás sostienen un escudo que les cubre el brazo izquierdo, el pecho y el abdomen de los posibles proyectiles que les lancen los personajes. Si alguno de los Telmori de primera línea resulta herido, uno de los de la segunda línea se acercaría para intentar

curarle. Si alguno fuera incapacitado o muerto, uno de la segunda línea ocuparía su lugar de inmediato.

Los lobos se hallan a la espera en la parte derecha de la bifurcación. Si la línea de Telmori corriera peligro de ceder, permitiéndoles a los aventureros luchar un cuerpo a cuerpo generalizado, los lobos atacarían al tiempo que los Telmori se lanzarían al suelo para permitirles saltar sobre los adversarios sin dificultades. Una orden de mando hará que la línea de Telmori frontal se lance al suelo en estas circunstancias. El primer ataque de los lobos sería pues un ataque de empujón intencionado a la carrera, y tendría lugar en el MR-5. Los lobos no podrían esquivar en ese asalto.

Los Telmori no lucharán hasta la muerte, y se rendirán si se les vence en toda la línea. Sin embargo, seguirán luchando mientras vean alguna posibilidad durante varios asaltos. Usarán sus conjuros divinos si creen que ello puede suponer alguna diferencia.

Si los Telmori se revelan difíciles de pelar en combate abierto, los aventureros puede que decidan retirarse y sitiárelos para rendirlos por hambre. Los Telmori aguantarán en el interior de su cueva durante tres días y, al final, enloquecidos por el hambre, intentarán una carga en masa. Todos ellos tendrán la mitad de los PF normales debido a la debilidad, y se dispersarán una vez que logren superar el cerco de los aventureros. Simplemente intentarán escapar, abandonando a sus heridos. Arrojarán jabalinas a la vez que cargan (con la mitad de las posibilidades de golpear normales), y si se ven envueltos en un cuerpo a cuerpo, detendrán y esquivarán todos los asaltos (sin atacar), hasta que puedan huir.

Posibilidad 2: Los Telmori no han sido Alertados

Si los Telmori no han sido alertados, los aventureros podrán entrar en la caverna sin ser detectados. Todos ellos deberán intentar tiradas de Deslizarse en Silencio. Hay un guardia Telmori escondido en el nicho, aunque está bastante amodorrado. Gritará dando la alarma si no se le elimina en el asalto siguiente después de que un aventurero falle una tirada de Deslizarse en Silencio. Por el simple hecho de amenazarle, no se conseguirá que no avise a sus amigos y hermanos de sangre, aunque ello le cueste la vida.

Guardia Telmori

FUE	9	Mov.:	3
CON	10	Pt.Golpe:	12
TAM	14	Fatiga:	6
INT	12	PM:	11
PER	11	MR-DES:	3
DES	13		
ASP	9		

Pierna D	2/4
Pierna I	2/4
Abdomen	2/4
Pecho	2/5
Brazo D	2/3
Brazo I	2/3
Cabeza	2/4

Arma	MR	Ataq	Daño	% Detenc.	P.
Jab. Arr.	3	60%	1D8	--	8
Jabalina	7	50%	1D6 + 1	35%	8
Esc. Grande	8	6%	1D6	45%	16

Esquivar 40%

Magia Espiritual (42%): Confusión (2), Curación-2, Protección-4.

Habilidades: Escuchar 40%.

Notas: Si es despertado, este guardia gritará primero dando la alarma, luego se lanzará Protección-4 sobre sí mismo y correrá hacia la retaguardia. Si es perseguido, lanzará una Confusión sobre su perseguidor. Es bastante flojo y lo sabe, pero está dispuesto a morir si ello es necesario.

Si este guardia consigue dar la alarma, entonces los Telmori de la Habitación Caída y los de la habitación Elevada llegarán corriendo en su ayuda. Se encontrarán en la bifurcación, y posiblemente se enfrentarán a los personajes en un cuerpo a cuerpo confuso. Si se les da tiempo a organizarse, intentarán una línea de defensa similar a la ya descrita en la sección anterior. De otro modo, lucharán hasta vencer o ser derrotados.

Si consiguen eliminar al guardia antes de que éste dé la alarma, los aventureros podrán continuar por el tunel. Pronto llegarán a una bifurcación, en la cual pueden elegir el camino de la derecha o el de la izquierda.

Ramal Izquierdo

Este ramal se divide inmediatamente en otros dos corredores, pero una vez que se entra en él, los aventureros oírán ruidos, gruñidos y voces a la derecha. También se puede ver una luz vacilante. Ya no necesitan hacer más tiradas de Deslizarse en Silencio, ya que el propio ruido que hacen los Telmori ahoga el que puedan hacer ellos. Cuando los aventureros le dan la vuelta a la esquina, pueden ver a todos los Telmori que sobrevivieron a la emboscada con sus lobos supervivientes, todos ellos sentados alrededor de un buen fuego. La caverna está muy llena de humo. En el suelo de la misma hay una pequeña depresión en la que se ve agua. Como estos son los Telmori usados en la emboscada, sus estadísticas son las mismas que antes. Evidentemente, los que hayan muerto o hayan sido capturados no estarán aquí.

Si los personajes les atacan, durante el primer asalto estarán sorprendidos, y serán incapaces de hacer otra cosa que no sea agarrar sus jabalinas y escudos. Pero se recuperarán con rapidez, y en el segundo asalto podrán luchar ya normalmente, aunque de modo algo desordenado. Intentarán usar su magia de la manera más apropiada.

Después del cuarto asalto de combate, los Telmori de la Habitación Elevada llegarán en ayuda de sus compañeros atacando a los personajes por la retaguardia. Antes de iniciar el combate cuerpo a cuerpo intentarán lanzar, al menos, una jabalina, para luego luchar junto a sus lobos. Antes de llegar, se habrán lanzado ya Protección-3 sobre sí mismos y sobre sus lobos, lo cual les habrá hecho consumir 6 PM a cada uno. cada uno de ellos lleva 4 jabalinas.

Ramal Derecho

Si los aventureros van por aquí, llegarán primero a un ensanchamiento de la cueva, al final del cual hay una subida de unos 4 m. bastante escarpada. Al frente, se puede ver una luz y se escuchan voces. Para llegar a la porción superior de la elevación se necesita una tirada de Trepár; un fallo significa que el personaje resbala de nuevo hacia el fondo, sin recibir daño alguno, pero ha-

ciendo el ruido suficiente como para alertar a los Telmori que se hallan más allá.

Si estos Telmori son alertados, se precipitarán al exterior y se colocarán sobre la elevación, lanzando rocas a cualquiera que se halle debajo de la subida. Las rocas son bastante grandes, y hacen 2D6 PD a todo aquel que falle una tirada de Esquivar o de DES x5 (a elección del jugador). Hay 8 de estas rocas disponibles, y sólo se pueden lanzar contra personajes que estén intentando la escalada o que se hallen justo al pie de la misma. El techo está muy cerca del labio superior de la pequeña terraza, por lo que las armas arrojadas no se pueden utilizar aquí de un modo efectivo.

Tres asaltos después de que estos Telmori hayan sido alertados, sus camaradas de la Habitación Caída acudirán en su ayuda. Cuando lo hagan, ya habrán lanzado Mano de Hierro-2 y Protección-3 sobre sus lobos, y Protección-3 sobre sí mismos. Cada uno de ellos llevará 4 jabalinas, y cuando les vean llegar, los telmori que se hallen encima de la elevación comenzarán a descender para unirse a la refriega.

Si los Telmori no son alertados hasta que los aventureros lleguen a la parte superior de la elevación, entonces se limitarán a luchar lo mejor que puedan. Sus camaradas de la Habitación Caída llegarán al pie de la elevación en tres asaltos, pero no podrán subir para ayudar a sus amigos si los personajes han dejado a alguien de guardia allí que, p.ej., les lance piedras.

El número total de Telmori que se hallen en esta habitación deberá decidirlo el Master, pero deberá haber un mínimo de 4, y siempre habrá un lobo por cada humano.

Los Telmori de esta estancia son peores luchadores que sus camaradas de la emboscada: tienen un 10% menos en sus habilidades con las armas en general (un 20% menos en jab. arr.); su DES es 12 (MR-DES=3) y sus PM son 12; su esquivo es 40%; no conocen magia divina, y la magia espiritual (50%) se reduce a conjuros de Curación-1, Dardo Veloz (1) y Protección-3; tienen 8 PF, pero tienen los mismos PG, es decir 13. Sus lobos también son inferiores, con solo 14 PG, 50% en Esquivar, FUE 17 y TAM 14, M.D. = +1D4, y 65% en ataque de mordisco.

Si estos Telmori son derrotados, junto a la pared de atrás de la cueva hay unos montones de pieles de animales domésticos sin curtir, bolsas llenas de carne cruda al diente, y una pequeña bolsita ribeteada de piel de lobo y con tres plumas brillantes pegadas a ella.

La bolsita es una bolsa especial mágica, y cualquiera que la abra recibe 3D6 PD directamente a sus PG tota-

les (la armadura no le protege contra este daño). Cuando se la toca con un hueso de lobo, la magia vuelve a reactivarse, y si se la toca con un hueso humano, la magia queda cancelada y se puede abrir sin problemas. Los Telmori no le dirán esto a los aventureros, pero para eso están los conjuros de Revelación.

Dentro de la bolsita hay 17 lunares, una gargantilla hecha de dientes de jabalí (no es mágica), algunos odres llenos de pintura ritual, y una punta de jabalina hecha de obsidiana. Esta punta de jabalina es mágica, y cuando se coloca sobre el mango de una lanza o de una jabalina incrementa las posibilidades del arma de empalar a un 40% del porcentaje de impacto, en lugar del 20% normal. Así pues, un personaje con unas posibilidades de usar una lanza del 50%, empalaría con un resultado hasta de 20, en lugar de con uno hasta de 10.

Conclusión

Si los aventureros consiguen vencer a sus enemigos, puede volver a por la recompensa. Tal y como les prometió, el sheriff les pagará 100 lunares por cada Telmori vivo, y 50 por cada Telmori muerto. Para cobrar se necesita entregar en cuerpo entero del Telmori muerto en cuestión. El sheriff pagará también 30 lunares por cada lobo vivo o muerto (en este caso solamente se necesita llevar el rabo del lobo para cobrar).

Los aventureros pueden querer despellear a los lobos y vender sus pieles. A menos que alguno de ellos posea la habilidad de Fabricación de Curtidor, tendrán que venderse a un curtidor profesional, el cual les pagará 56 lunares por cada piel (y venderá la piel ya curtida por el doble de precio).

Además, si los aventureros han borrado completamente la amenaza de los Telmori, el sheriff agradecido y la gente del pueblo, pagarán al sacerdote local para que les enseñe a los aventureros 8 pto. en total de magia espiritual, a elegir entre los conjuros de Curación, Fuerza, Rielar, Vigor y Vista Mágica.

Finalmente, los aventureros se podrán quedar con la bolsa mágica que se encontraron en la caverna de los Telmori y con el tesoro que contenía, pero las pieles y las carnes deben ser devueltas a sus legítimos dueños.

¿Quién dijo que en este escenario había hombres-lobo? Evidentemente el sheriff se equivocó. Habrá que guardar las flechas para mejor ocasión. Pero, ¿qué pasaría si después de todo había hombre-lobo, el cual estaba ausente, y al descubrir la matanza de sus camaradas jura vengarse de sus asesinos?

RuneQuest®

Juego de Rol de Fantasía



Avanzado

Con RQ avanzado ampliarás y completarás todos los elementos que dispones en el RQ básico. La nueva información es necesaria para introducir detalladamente a tus personajes en las aventuras de la fantástica Europa Antigua, en el mágico mundo de Glorantha, o en cualquier mundo de juego.

CONTENIDO

1

Libro de Reglas

Nuevas reglas de generación de personajes,
combate, hostilidades, navegación.

2

Libro de conjuros

Nuevos conjuros de magia espiritual, divina y hechicería

3

Nuevas criaturas

Se precisan dados (2D20, 1D8, 1D6) para el juego

Número de jugadores: 2 o más

Edad: de 12 años en adelante

Por Rhotgaar



ISBN 84-7831-007-X



Rune Quest es el nombre comercial utilizado por The Avalon Hill Game Company para su juego de rol de fantasía.
Rune Quest es una marca creada y desarrollada por Chaosium Inc. ©1978, 1979, 1980, 1984, 1984, 1987

Un juego de acción e imaginación

JOC INTERNACIONAL, 1989. Con licencia de Avalon Hill Game Co. ISBN 84-7831-007-X