

el Reino de la **Sombra**

JUEGO DE ROL



Créditos

Escrito por

JOSÉ LUIS LÓPEZ MORALES

Con la colaboración de

BORJA SALCINES Y MANUEL J. SUEIRO

Ilustraciones

ELISABET RAMÍREZ Y BREOGÁN ÁLVAREZ

Cartografía

**JOSÉ LUIS LÓPEZ MORALES,
ELISABET RAMÍREZ Y JOSÉ DAVID LANZA**

Responsable editorial

BORJA SALCINES

Diseño y maquetación

MANUEL J. SUEIRO

Corrección adicional

JUAN CARLOS RODRÍGUEZ

El sistema NSd20 creado originalmente por

PEDRO J. RAMOS, MANUEL J. SUEIRO

E IGNACIO LÓPEZ ECHEVERRÍA

Publicado por

NOSOLOROL EDICIONES

C/ Velez Blanco 38, 4º IZQ

28033 Madrid

ediciones@nosolorol.com

www.nosolorol.com

© **José Luis López Morales, 2009**

© **Nosolorol Ediciones, 2009**

ISBN: **978-84-937200-2-5**

Depósito legal: **M-XXXXX-2009**

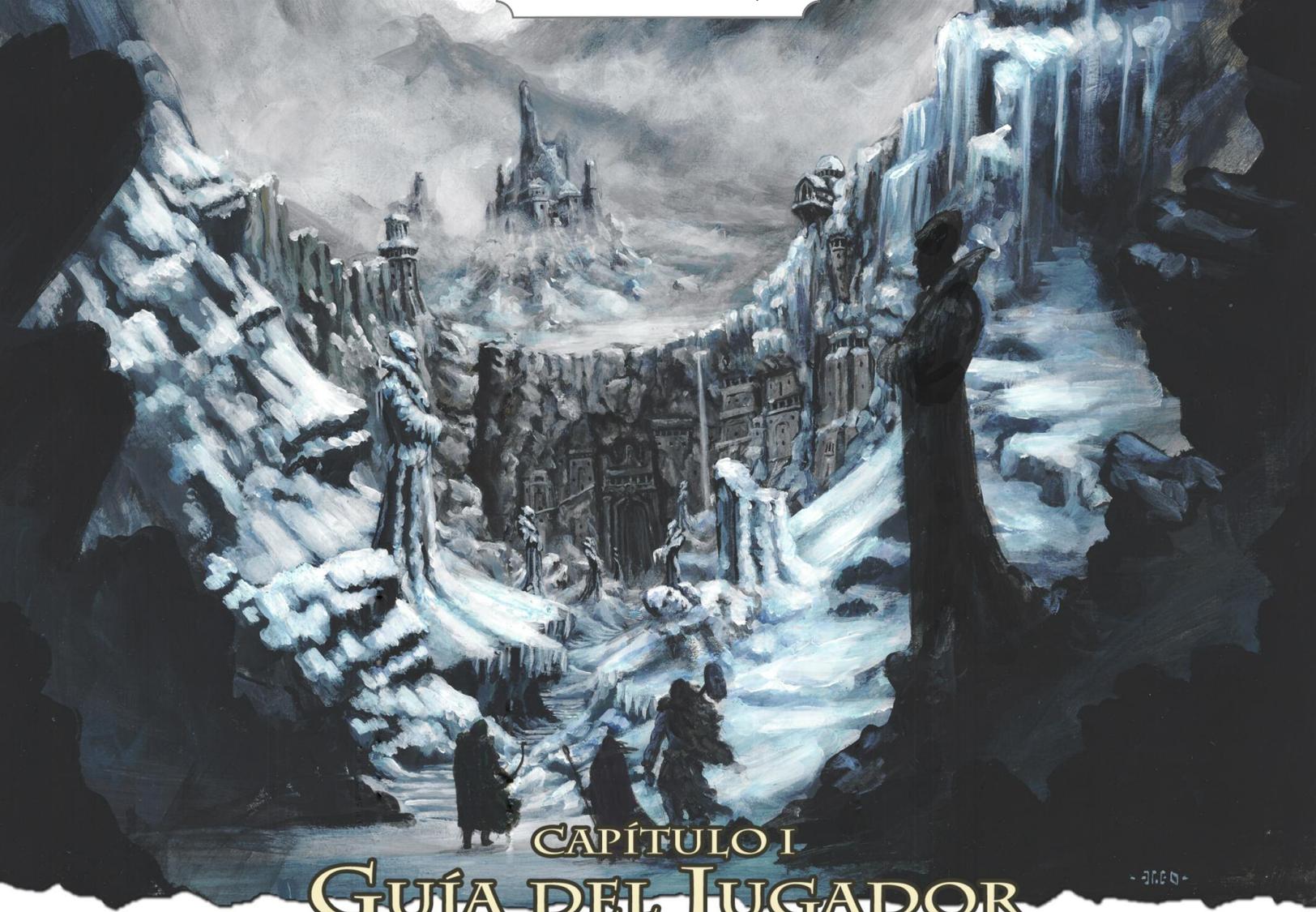
Printed in Spain by PubliCEP

Las reglas y explicaciones de juego aparecidas en este libro se declaran *Open Game Content*. Todos los aspectos de ambientación, trasfondo e ilustraciones se declaran *Product Indentity*.



Guía del Jugador

JOSÉ LUIS LÓPEZ MORALES
BORJA SALCINES Y MANUEL J. SUEIRO



CAPÍTULO I GUÍA DEL JUGADOR

Sé bienvenido, viajero, pues tus pasos te han llevado a *Walsorth*, tierra de maravilla y misterio, lugar donde la aventura aguarda detrás de cada colina de perfil amenazador, en lo profundo de un bosque tenebroso o en el interior de un templo erigido a un dios de nombre olvidado. Si eres valeroso, recompensas que jamás hubieses soñado serán tuyas, pero si tu coraje desfallece, tus huesos reposarán en una tumba sin nombre.

Introducción

¿Qué es un Juego de Rol?

Los juegos de rol consisten en contar historias, pero no como te las contaría un cuentacuentos o un amigo al narrarte una película. En estas historias los jugadores asumen el papel de los protagonistas principales de la historia, los Personajes Jugadores (abreviado como "PJ"), personajes ficticios que ellos inventan para que sean su alter ego en la historia y puedan influir en ella. Son ellos quienes deciden lo que dicen los protagonistas, a dónde quieren ir y qué hacen en cada momento. Es lo más parecido a protagonizar una serie de televisión, película, libro o cómic.

En una partida de rol, hay una persona que lleva el peso central de la historia llamada el Director de Juego (DJ), un jugador que, en lugar de interpretar a un personaje protagonista como los demás, hace las veces de guionista y director, al ser quien lleva la trama, y de los actores de reparto. Él crea la historia (o la desarrolla a partir de una idea que haya tomado de una serie, película, libro, cómic o incluso de estas mismas páginas), involucra a los personajes de los demás jugadores en la acción e interpreta a todos esos personajes secundarios con los que se encuentran los protagonistas (el posadero, la atractiva princesa, el villano...). Además, el Director de Juego debe velar por el respeto a las reglas, pues los juegos de rol, como todo juego, tienen reglas.

También son necesarios dados, de hecho sería bueno que cada jugador contase con un juego completo de dados o al menos un dado de veinte caras (d20). Los dados se lanzarán para determinar el éxito o fracaso de las acciones que los protagonistas quieren emprender, como infiltrarse en un campamento enemigo, robar una bolsa o luchar a muerte con un enemigo. Para que no dependa totalmente del azar los jugadores deben "crear los personajes", o lo que es lo mismo, traducir a rasgos de juego lo que ellos se han imaginado. Al final de estas páginas encontrarás la Hoja de Personaje, que sirve para que los jugadores anoten cómo es su personaje con arreglo a las normas que explicaremos en los siguientes apartados.

Si a pesar de nuestros intentos no hemos sabido transmitarte correctamente qué es un juego de rol te invitamos a que leas el resto de apartados para hacerte una mejor idea. Si aún así no lo tienes claro, no dudes en acudir a la tienda donde adquiriste este juego, escríbenos a nuestra dirección de correo o busca por internet qué es un juego de rol, estaremos encantados de ayudarte a iniciarte en este apasionante mundo.

¿Qué es El Reino de la Sombra?

El Reino de la Sombra es el primer volumen de una serie de libros ambientados en Valsorth, el mundo en el que se desarrollan los librojuegos de **Leyenda Élfica** publicados por **Nosolorol Ediciones**. Valsorth es un mundo de fantasía medieval clásica, al es-

tilo de las obras de Tolkien o Salvatore, en el que encontrarás razas fantásticas en continua pugna, magia, seres monstruosos e historias épicas.

Diseñado según el sistema **NSd20**, este mundo de campaña puede usarse también en cualquier ambientación d20, u otros juegos de fantasía, con muy poco trabajo. En este libro encontrarás una descripción de las diferentes regiones, sus razas, habitantes y peligros junto con las reglas necesarias del sistema **NSd20** para jugar. Lo más importante y llamativo del libro son las aventuras, en cada lugar se describen aventuras listas para jugar, de este modo, tú y tus amigos podréis vivir increíbles experiencias en Valsorth sin tener que preparar casi nada, ya que el libro detalla todo aquello que el Director de Juego necesita para dirigir la aventura, desde el argumento, los personajes principales y los mapas, hasta los peligros a los que los héroes deben hacer frente.

Además de dar nombre a este libro, el Reino de la Sombra es como se conoce al mayor peligro al que se enfrentó Valsorth en el pasado, cuando un nigromante elfo, autoproclamado Rey Dios, abrió una puerta al mundo para demonios y dragones. Bajo su yugo, todas las razas fueron esclavizadas durante más de siglo y medio, manteniendo un reinado de terror desde su fortaleza en las montañas Kehalas. Sólo el sacrificio de los Doce Arcanos pudo derrotar al Rey Dios, encerrándolo en un círculo de piedra mágica para el resto de sus días. O al menos eso parecía hasta la actualidad, en que se escuchan de nuevo rumores sobre dragones que sobrevuelan las montañas del norte y ecos de guerras que asolan los confines de Valsorth. ¿Significa esto el final de una época de relativa paz? ¿Será éste el momento del temido regreso del Reino de la Sombra?

¿Qué es la Guía del Jugador?

La **Guía del Jugador** es una síntesis del manual básico de **El Reino de la Sombra** creada para permitir al lector poder crear un personaje y comenzar a jugar desde el momento en que acabe de leer la última de sus páginas. Por supuesto, si te gusta lo que ves te invitamos a leer el manual básico del juego, donde encontrarás mucha más información para sumergirte de lleno en el mundo fantástico que te propone este juego. ¡Esta guía es solo el principio!

Pero no creas que una vez tengas el manual básico de **El Reino de la Sombra** en tu poder esta síntesis dejará de ser útil. Al contrario, esta guía es la herramienta perfecta para que la manejen los jugadores a fin de que puedan crearse sus alter egos sin riesgo de que posen sus ojos sobre las aventuras u otra información de trasfondo que no deberían conocer. Estas páginas contienen un resumen completo de todos los aspectos de la creación de personajes, sin entrar en mucho detalle en los apartados de equipo y magia y milagros para que los jugadores puedan comentarlos con el Director de Juego.

El Mundo del Reino de la Sombra

Regiones

El mundo de Valsorth es un vasto continente que abarca desde los Océanos de Dunas hasta las abruptas montañas Kehalas, con los bosques élficos de Shalanest alzándose como una barrera entre las frías tierras del norte y los desiertos del sur. En este libro, nos centraremos en la parte noroeste, introduciendo tan sólo el resto de territorios, que serán detallados en siguientes volúmenes de **El Reino de la Sombra**.

LLANURAS GRISES

Una eterna extensión de lomas desnudas y áridas ocupa el centro del continente. Se trata de una región desolada, en la que pocos pueblos se han establecido debido a la dureza de la vida en ella, de modo que un viajero puede pasar días y días en las llanuras sin encontrarse con ningún otro ser vivo y tan sólo vislumbrando el raquítico perfil de algún árbol seco. Los pocos viajeros que se adentran en las llanuras suelen seguir la calzada que atraviesa el continente de este a oeste y que une Teshaner y Portblau, dos de las ciudades humanas más importantes de Valsorth.

El clima es duro en estos parajes, con veranos sofocantes y secos en los que es difícil encontrar una sombra donde protegerse del sol, e inviernos fríos, con fuertes vientos del norte que hielan hasta los huesos. En el mismo centro de las llanuras se abren las ciénagas de Hianta, un traicionero páramo de marismas anegadas en barro y lodo al que pocos osan acercarse. Más al norte empiezan las estepas, donde la nieve no cesa de caer durante el invierno, helándose debido al frío y cubriendo el suelo pedregoso con placas de hielo resbaladizo.

El único pueblo que considera estas extensiones como suyas son los elfos grises, bandas de nómadas que sobreviven gracias al pillaje sobre las caravanas que atraviesan las llanuras. Pero no son los únicos peligros que uno puede encontrar aquí, manadas de perros salvajes atacan a los viajeros solitarios, así como otras criaturas mucho peores que se ocultan en lo más profundo de las llanuras, en ruinas y templos erigidos en los albores de la Historia.

BOSQUES ÉLFICOS

Los dos bosques de Shalanest figuran entre los parajes más bellos de todo Valsorth, una explosión de verdor y naturaleza, con sendas que discurren entre árboles altos como torres. En un principio, ambos bosques compartían su belleza, sin embargo, desde la invasión de los Caballeros de Stumlad que provocó el abandono de Shalanest Occidental, éste se ha convertido en un lugar tenebroso, rehuido por los elfos pues sólo los muertos y los espíritus habitan ahora allí.

Sólo Shalanest Oriental muestra la belleza de antaño, con su capital Litdanast como prueba y último vestigio del antiguo señorío de los elfos. Edificados en lo alto de los árboles, palacios de madera cubren el techo del bosque entre las copas de los árboles, unidos por numerosos puentes y pasarelas que comunican las viviendas. Por contra, Shalanest Occidental ha caído en desgracia. Su capital, la ciudad de Dalannast, fue edificada bajo tierra, en una red de galerías y estancias con las viviendas excavadas en la misma roca. La

belleza de las mansiones de piedra, adornadas con miradores y balcones, se perdió con la caída del reino elfo de las profundidades, que no es ahora más que una gran tumba.

Una eterna primavera reina en estos bosques, un clima agradable donde los árboles siempre están rebosantes de frutos. Por desgracia, el lento declive de los elfos les ha obligado a dejar grandes extensiones de sus bosques sin cuidados, lo que ha producido que todo tipo de malas plantas y criaturas se apoderen de esos parajes.

LAS COLINAS DE TERASDUR

Esta región, situada al norte de los bosques élficos y la ciudad de Teshaner, es una fría zona de abruptas colinas que se abre rodeando entre sus brazos las montañas Durestes y las junglas de Uskan. Se trata de un hábitat duro donde sólo los más fuertes han logrado sobrevivir. Cubiertas de nieve la mayor parte del año, el frío y las tormentas azotan sin descanso este territorio, en el cual se han refugiado los pueblos rechazados por los más poderosos de Valsorth. De este modo, los clanes de bárbaros y los gigantes azules se disputan las colinas, enfrentados en guerras y escaramuzas sin que nunca haya un claro vencedor, a la vez que ambos sufren los ataques de las hordas de orkos que descienden de sus cuevas en el norte.

Poco se sabe de esta región inexplorada. Las leyendas cuentan que en lo más profundo de las montañas se ocultan las ruinas de una gran civilización que desapareció misteriosamente hace siglos. También se habla de un pueblo de seres alados que mora en lo alto de las montañas, en las cumbres más altas a las que nadie puede llegar por su propio pie. Al igual que nadie sabe con exactitud qué se esconde en las junglas de Uskan, un bosque frondoso y cálido que nace, como por arte de magia, entre los nevados riscos.

EL NORTE

La ciudad de Eras-Har es el último enclave humano que uno encuentra antes de adentrarse en las peligrosas tierras del norte. Situada entre el Bosque de la Araña y las ruinas de la antigua urbe de Agna-Anor, la ciudad resiste los ataques de hordas de orkos y trolls que bajan de las montañas y asaltan sus tierras.

Ante Eras-Har se elevan amenazantes las montañas Kehalas, un lugar frío e inhóspito, hogar en su día del Rey Dios que asoló todo el continente. A pesar de los siglos pasados desde entonces, las montañas siguen considerándose malditas. Pocos son los que se aventuran en sus laderas cubiertas de nieves perennes, y menos son los que regresan con vida para contarlo. Entre sueños febriles, los que lo logran hablan de seres no muertos que vagan por los valles helados y espíritus malignos que persiguen a los vivos atraídos por su sangre caliente.

El clima en las montañas es terrible, el cielo cubierto por negros nubarrones que descargan furiosas tormentas de nieve y vientos huracanados que azotan sin descanso sus laderas. Más al sur, la ciudad de Eras-Har padece crudos inviernos en los que los caminos quedan anegados en nieve, aunque el sol suele aparecer unos pocos días durante el verano, para alegría de sus ciudadanos.



Los humanos poblaron esta región hace tiempo, como atestiguan las ruinas de Agna-Anor. Ahora sólo permanecen en Eras-Har, enzarzados en guerras con los clanes orkos y con grupos de elfos oscuros que dejan las profundidades del Bosque de la Araña para atacar sus campos. Más allá, nadie sabe qué razas habitan las montañas Kehalas y sólo una red de puestos de vigilancia de los caballeros de Stumlad mantienen seguras las fronteras.

MÁS ALLÁ DEL REINO DE LA SOMBRA

Muchas otras regiones forman Valsorth. Al oeste, rodeado de montañas, se encuentra el Reino de Stumlad, el más poderoso imperio humano, eternamente enemistados con los elfos de Shalanest. Su capital es Solak, una impresionante ciudadela que se alza sobre una presa de piedra que divide las caudalosas aguas del río Taras.

Otra serie de ciudades humanas siembran las costas del continente. Portblau es la más importante de todas, situada cerca del Lago Darnes, junto a otros puertos de menor importancia.

Al sur de los bosques élficos empiezan los Océanos de Dunas, una serie de desiertos de extensión infinita, gobernados por los Señores de las Dunas, déspotas esclavistas que mantienen su poder con puño de hierro, oprimiendo a los pocos pueblos que habitan estas tierras.

Por último, nombrar las islas de Doruor, situadas más allá del Mar de la Bruma. Poco se sabe de esta región, aunque las leyendas élficas

cuentan que allí viven los primeros elfos, los nacidos de la luz, los cuales nunca fueron corrompidos por el Rey Dios ni debilitados por la guerra con los humanos. Sin embargo, ningún navegante osa atravesar el Mar de la Bruma, pues los barcos se pierden en sus bancos de niebla para no regresar jamás.

Historia y Cronología

Los elfos fueron los primeros habitantes de Valsorth, amaneciendo en un mundo abandonado y donde sólo quedaban unas pocas ruinas como recordatorio de sus anteriores habitantes. Establecidos en el bosque de Shalanest Oriental, los elfos fueron testigos del nacimiento de los orkos, surgidos de las piedras de las montañas, y de los humanos, a los que ayudaron a desarrollarse cuando éstos apenas eran poco más que salvajes.

Siglo tras siglo, los humanos colonizaron nuevos territorios, levantando asentamientos tanto en las tierras centrales como en las montañas del norte o los desiertos del sur. Durante siglos se sucedieron las guerras entre hombres y orkos, sumidos en eternas disputas por gobernar cada región, con los elfos apartados como meros espectadores.

Sin embargo, un autoproclamado Rey Dios apareció en las montañas Kehalas, al mando de unas criaturas aladas de temible poder, resucitadas de eras anteriores a la llegada de los elfos; los dragones. El Rey

Dios, comandando desde la fortaleza de Dargore sus ejércitos de reptiles voladores, sometió todo Valsorth bajo un yugo de tiranía y crueldad, esclavizando a los pueblos y arrasando a los que no se rendían a sus pies. Los clanes orkos no dudaron en unirse a este nuevo poder y, siguiendo a los dragones, saquearon los poblados y campamentos humanos. De esta manera comenzó la Era Oscura con el nacimiento del Reino de la Sombra, un período de tiempo en que humanos y elfos se vieron forzados a huir y luchar por sobrevivir.

CRONOLOGÍA

A continuación se detalla la cronología principal del mundo de Valsorth, que abarca desde los tiempos antiguos, con la aparición de los primeros hombres, la traición del Rey Dios y que llega hasta el momento actual. No pretende ser un relato exhaustivo de la historia de Valsorth, sino indicar aquellas historias mayormente conocidas por sus diferentes pueblos.

✦ **Año 1100 ARD** (antes del Rey Dios): Se trata de los días antiguos, cuando Benthor y Crishal eran reyes de Litdanast, tiempos en que los elfos abandonan los bosques y exploran los confines de lo que después sería llamado Valsorth.

✦ **Año 1034 ARD**: El príncipe elfo Bioldor cruza el continente hasta el límite occidental y el mar, donde encuentra a los primeros hombres, salvajes que habitan en cavernas y huyen de los orkos. Los elfos les instruyen en el uso del fuego y los metales. Sin embargo, a su vuelta, el príncipe muere de una enfermedad desconocida que le transmitieron los humanos.

✦ **Año 1012 ARD**: El príncipe elfo Bial parte hacia

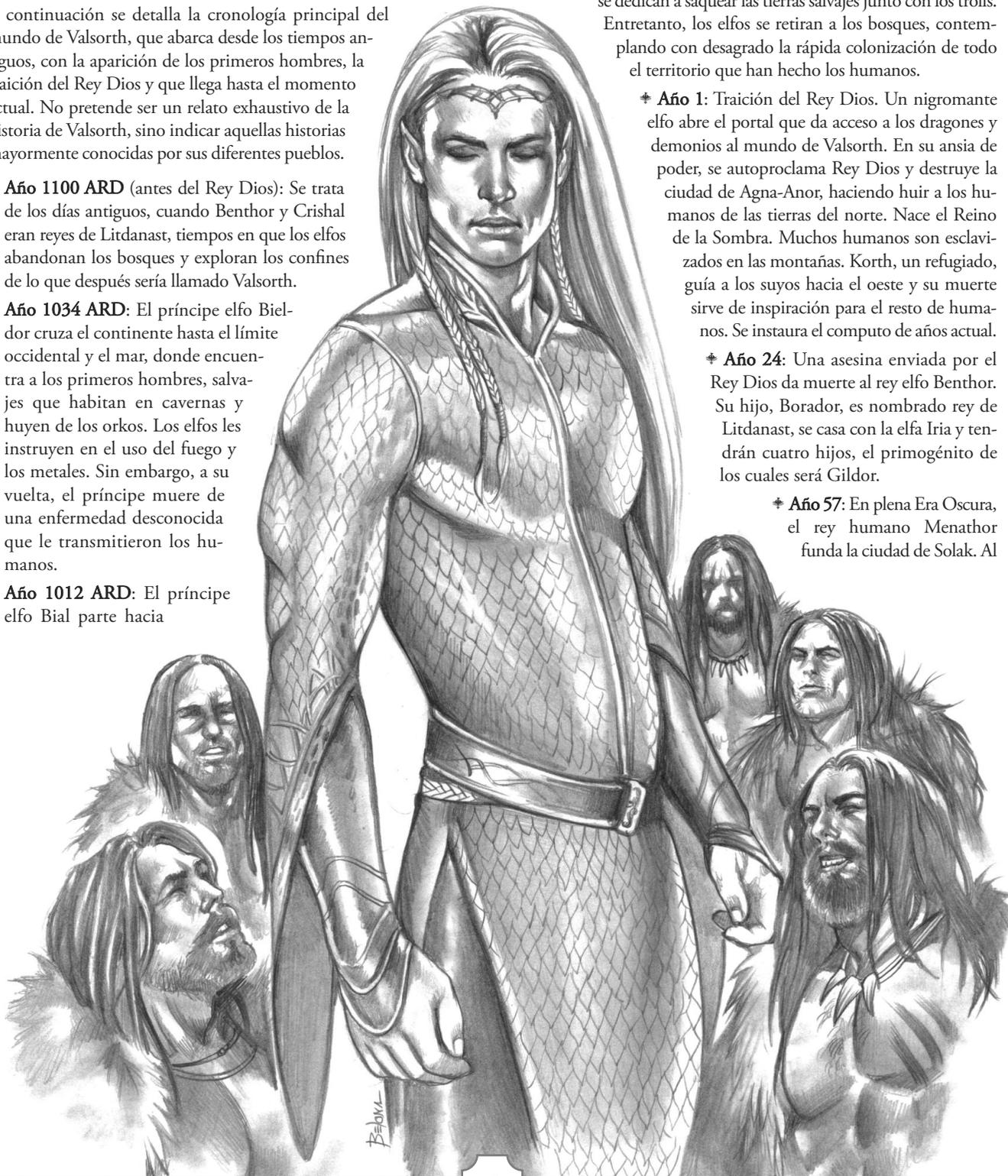
Shalanest Occidental para crear un asentamiento que acaba dando lugar a la ciudad de Dalannast. Bial es el primer monarca del nuevo reino y recibe el sobrenombre de El Sabio por su gran generosidad y sabiduría.

✦ **Años 1012 a 110 ARD**: Los humanos se extienden por todo Valsorth. En una rápida evolución, dejan las cuevas y empiezan a trabajar la piedra, edificando torreones, castillos y ciudades. En una dura lucha por la supervivencia, se enfrentan en infinitas guerras con los orkos, que se multiplican en las montañas del norte y se dedican a saquear las tierras salvajes junto con los trolls. Entretanto, los elfos se retiran a los bosques, contemplando con desagrado la rápida colonización de todo el territorio que han hecho los humanos.

✦ **Año 1**: Traición del Rey Dios. Un nigromante elfo abre el portal que da acceso a los dragones y demonios al mundo de Valsorth. En su ansia de poder, se autoproclama Rey Dios y destruye la ciudad de Agna-Anor, haciendo huir a los humanos de las tierras del norte. Nace el Reino de la Sombra. Muchos humanos son esclavizados en las montañas. Korth, un refugiado, guía a los suyos hacia el oeste y su muerte sirve de inspiración para el resto de humanos. Se instaura el computo de años actual.

✦ **Año 24**: Una asesina enviada por el Rey Dios da muerte al rey elfo Benthor. Su hijo, Borador, es nombrado rey de Litdanast, se casa con la elfa Iria y tendrán cuatro hijos, el primogénito de los cuales será Gildor.

✦ **Año 57**: En plena Era Oscura, el rey humano Menathor funda la ciudad de Solak. Al



principio no era más que un pueblo, pero poco a poco se convierte en destino de muchos refugiados que huyen de los ejércitos del Rey Dios. Finalmente se toma la decisión de amurallar la ciudad.

- * **Año 83:** Se funda la Orden de los Caballeros de Stumlad.
- * **Año 123:** Los ejércitos de trolls del Rey Dios cruzan el río Taras. Los caballeros salen a su encuentro con el príncipe Heoran a la cabeza. En la batalla de Colanel, los caballeros derrotan a los trolls, pero el príncipe cae muerto bajo el hacha del troll Kgur, llamado el Maldito a partir de entonces. En honor del príncipe, el rey Menathor erige una gran estatua en el centro de la capital, Solak.
- * **Año 125:** A partir de este año se inicia la conquista de todo el territorio que será Stumlad. Los caballeros acaban con las tribus de orkos y trolls, expulsándolos a las frías montañas del norte.
- * **Año 153:** Se fortifica el monasterio de Eradun y se crea una plaza fuerte para vigilar la entrada al reino. Este año muere el rey Menathor, fundador de la ciudad, a la edad de 127 años. Su segundo hijo, Miznuhor, se convierte en rey a la edad de 64 años.
- * **Año 161:** Elfos, humanos y gigantes azules se unen en la Alianza para luchar contra los dragones. La lucha se desarrolla en las montañas Kehalas durante 9 meses. El ejército de Stumlad está comandado por el rey Miznuhor y sus hijos, Dorahuor y Doraher. La Alianza derrota a los dragones, y entonces el Rey Dios se retira al templo de Dargore, su palacio de hielo oculto en lo más profundo de las montañas. Allí es vencido por los Doce Arcanos, que se sacrifican para encerrarlo en un círculo de estatuas. El templo está repleto de riquezas y, tras la victoria, surgen disputas entre elfos y hombres por el reparto del botín. Estalla una batalla en los mismos salones del templo, en la que muere el rey humano Miznuhor a manos de Gildor, rey elfo, quien a su vez fallece atravesado por la espada del príncipe Doraher. Tras la lucha, ambos ejércitos se retiran del templo cargando con sus compañeros caídos y dejando las riquezas en los ensangrentados salones. A partir de este momento, ambas razas se separan por completo debido a un odio irracional, ya que cada una culpa a la otra de la vergonzosa lucha en el templo.
- * **Año 162:** Acaba la Era Oscura y empieza la Era de la Luz. Finaliza el Reino de la Sombra. Durante 50 años los caballeros se encerrarán en su reino a recuperarse de la guerra. Comienza el reinado de Dorahuor y el Reino de Stumlad vive una época de paz y prosperidad, pero el odio hacia los elfos crecerá a medida que pasan los años.
- * **Año 216:** Dorahuor inicia una campaña contra los elfos, a los que culpa de la muerte de tantos caballeros. El rey comanda a la mitad del ejército, aunque su hermano Doraher se opone por completo. Al final, la mitad de la Orden de los Caballeros de Stumlad parte hacia Shalanest con Dorahuor al mando. Los caballeros cruzan Valsorth y atacan el bosque de Shalanest Occidental, arrasando a los elfos y convirtiendo en ruinas la ciudad de Dalannast. Tras esta victoria, los caballeros siguen su incursión hacia Shalanest Oriental, pero aquí los elfos están preparados y masacran a los caballeros en numerosas emboscadas entre los árboles.
- * **Año 218:** Dorahuor regresa a Stumlad después de haber escapado a la matanza. Al llegar, su propio hermano Doraher acaba con él en un duelo a muerte y se proclama Rey de Stumlad. A partir de este año, y debido a los enfrentamientos, se prohíbe el paso de elfos por Stumlad.

* **Año 302:** Muere Doraher y su primogénito Edoar ocupa el trono. Edoar intenta una reconciliación con los elfos, y para ello convoca el concilio de Eras-Har, donde se reúne con el rey elfo, Gerahel. Sin embargo la reconciliación no es posible y únicamente se pacta un trato de no agresión entre ambas razas.

* **Año 360:** El Rey Edoar tiene 72 años y tiene un hijo, Beldor, y dos hijas, Erazhir y Felenia. Mientras que en el reino élfico de Shalanest reina Gerahel, con 6 hijos príncipes.

Las aventuras que se describen en el manual básico comienzan en el invierno del año 360, en la Era de la Luz, un momento crítico de la historia de Valsorth, pues una antigua amenaza resurge en el norte y rompe la tensa paz que ha mantenido a elfos y humanos separados durante el último siglo.

La vida en Valsorth

Multitud de razas y culturas conviven en el continente de Valsorth, cada una de las cuales con sus peculiaridades, tradiciones, idioma y costumbres. En este apartado se detallan los aspectos predominantes, ya que enumerarlos todos sería una tarea digna de las crónicas de Ihr Shandal.

CLIMA

El clima en el continente de Valsorth varía desde el sofocante calor de las tierras meridionales, al sur de los bosques de Shalanest, al frío eterno de las montañas Kehalas. En la región central son abundantes las nevadas durante el invierno mientras que los veranos son cálidos y suaves. Sin embargo, los últimos años se han caracterizado por ser más fríos, con nevadas de muchos días y largos inviernos.

CALENDARIO

El calendario en Valsorth sigue las pautas marcadas por cuatro estaciones, verano (Liliz en idioma élfico), otoño (Milzin), primavera (Umlin) e invierno (Mun), divididas en trece semanas cada una. Cada semana se compone de siete días, por lo que una estación son 91 días y un año 364. La mayor parte de los pueblos humanos y elfos dedican el último día de la semana, el domingo, al descanso y la oración.

IDIOMA

El **stumlades** o “norteño” es la lengua más utilizada en todo el continente, conocida y hablada por la mayoría de razas, en buena parte debido a la expansión del Reino de Stumlad en los últimos dos siglos. Las gentes de diferentes razas utilizan esta lengua para comunicarse y si bien hay pueblos que la hablan con soltura, como las naciones élficas, otros apenas balbucean algunas palabras, como los orkos.

Otras lenguas mayoritarias son:

Lirith, idioma que sólo conocen los elfos de los bosques, un lenguaje complejo y recargado, pero melodioso como el canto de un río, que es utilizado en los bosques de Shalanest o por los elfos cuando quieren hablar entre ellos.

Siss, lengua de los elfos oscuros, un murmullo ininteligible para aquel que no sea de la raza de las profundidades. Recitar una sola palabra requiere de gestos con las manos, ya que el uso de la mímica es indispensable para darle significado.

Orkan, idioma de los orkos, un lenguaje tosco y cortante, prolífico en consonantes que suena como un gruñido para los que no lo conocen.

Los elfos grises hablan en un dialecto propio llamado **tehenar**, una versión corrupta del lirith que ya no es melodioso ni recargado sino hosco y áspero como el desierto, aunque todavía es comprensible para quien conozca la lengua de los elfos de los bosques. Parecido es el caso de los hombres salvajes y los gigantes azules con el norteño, aunque usen dialectos propios todavía son comprensibles para un hablante de la lengua madre y de otro dialecto de ésta.

MONEDA

Stumlad es la nación comerciante más importante de todo Valsorth y sus monedas son los valores de referencia para el comercio debido a su gran aceptación por todas las razas. Las monedas de oro (Mo de forma abreviada), con el emblema de las dos torres de Stumlad, son bastante infrecuentes y sólo suelen verse en transacciones o pagos importantes. Las monedas de plata (Mp), grabadas con la cara del rey de Stumlad del momento, tienen un valor más manejable y se consideran la base del sistema económico. Las monedas de cobre (Mc), con la cruz de Korth, la religión oficial en Stumlad, es la moneda más común en el día a día para todo el continente. Finalmente están las piezas de cobre (Pc) que, primeramente, eran el resultado de partir una cruz de cobre en cuatro aunque se terminó cogiendo la costumbre de partirla en ocho piezas y cuya función es hacer de cambio y calderilla.

1 Moneda de oro (Torre de oro) = 50 Monedas de plata (Reales de plata)

1 Moneda de plata (Real de plata) = 20 Monedas de cobre (Cruces de cobre)

1 Moneda de cobre (Cruces de cobre) = 8 Piezas de cobre

El coste de los productos varía según el lugar y el momento. Hay que tener en cuenta la ley de la oferta y la demanda y que la escasez en tiempo de guerra puede disparar el precio de ciertos artículos.

Dioses y Religiones

Los diferentes pueblos de Valsorth profesan culto a varios dioses y seres divinos. Así, mientras que en algunas regiones hay un fuerte componente religioso entre sus habitantes, como en el Reino de Stumlad con la iglesia de Korth, otros pueblos simplemente rezan sus oraciones o profesan un culto solitario a su dios. A continuación se describen los principales dioses del mundo.

KORTH

Korth es el dios de los hombres del norte, especialmente Stumlad y las ciudades norteñas, aquel que condujo a su pueblo a la civilización y les liberó de la esclavitud a la que estaban sometidos. Normalmente se representa en figuras de madera y cruces con la figura de un joven escuálido castigado por sus captores. Sus clérigos dedican su vida al estudio, la meditación y aprender las artes de la curación, atendiendo a los enfermos en sus templos previo pago de una ofrenda. Su máxima es el respeto a la tradición y la historia. También dirigen los rezos al final de la jornada, en absoluto silencio y recogimiento, en nombre de los antepasados.

ORN – DIOS DE LA MONTAÑA

Bárbaros y gigantes azules comparten ritos al mismo dios, aunque usen nombres diferentes para referirse a él. Cuando los gigantes azules fueron abandonados a su suerte en las montañas, su dios Orn les protegió y veló por su seguridad. Para los bárbaros, el Dios de la

Montaña es un ser inmisericorde que les juzga desde su trono, sin prestar ayuda a no ser que sus súbditos demuestren ser dignos. Orn es una presencia etérea, el espíritu de la montaña, dueño del poder de la naturaleza, los vientos y las tormentas de nieve. Mientras que los gigantes azules lo representan en sus cuevas con el dibujo de una montaña, los bárbaros no usan símbolo alguno. Los chamanes realizan ceremonias en determinadas situaciones, como antes de iniciar una cacería o una batalla o para rendir las almas de los muertos.

RAEL

Nacida de los dioses astrales, Rael, la diosa de los elfos de los bosques, fue la primera en llegar a Valsorth, donde dio vida a sus hijos, los primogénitos, que poblaron los bosques del continente. Los elfos suelen llevar un sencillo broche de madera tallado con la forma de una hoja estrella en su honor. Sus sacerdotisas son sanadoras defensoras de la naturaleza que predicán el equilibrio entre los pueblos y que todos los seres son iguales. Alegres y joviales, los elfos honran a su diosa con festivales en los que cantan y bailan para ella.

IZZ

Considerada la gran traidora, Izz es la hermana de Rael, diosa de los elfos de los bosques, a la que intentó asesinar envidiosa del favor que su hermana recibía de los animales y las plantas. A pesar de descubrir las intenciones de Izz, Rael le perdonó, algo que su hermana no pudo soportar y se retiró a las profundidades, lejos del sol y su vergüenza, convirtiéndose en la diosa a la que veneran los elfos oscuros, quienes la adoran con rituales masivos en las cuevas comunes con todo tipo de sacrificios, orgías y actos de crueldad. Sus clérigos ofician los rituales de su pueblo rogando el favor de su diosa y exaltando el egoísmo, el asesinato y la oscuridad. Sus seguidores portan una daga retorcida en recuerdo del arma con la que su diosa intentó matar a su hermana.

REY DIOS

Hijo de los elfos en un principio, pero dios por voluntad propia, nadie conoce el nombre real ni la apariencia del Rey Dios. Las leyendas hablan de un guerrero que abandonó a su pueblo y se convirtió en un nigromante para aumentar su poder. Caído en batalla ante elfos y humanos en los salones de Dargore, fue encerrado por los Doce Arcanos en el círculo de estatuas, de donde se supone que jamás podrá escapar. Sus seguidores son un puñado de fanáticos portadores de su símbolo, un triángulo invertido con una llama roja en su centro, que le rezan en misas clandestinas celebradas en callejones o viejos almacenes. Sus clérigos vagan por el mundo cubiertos con ropas oscuras, predicando el inminente regreso del Rey Dios, que volverá para castigar a sus enemigos y someter de nuevo al mundo.

LA RELIGIÓN DE LOS ELFOS GRISES

Los elfos grises rendían culto a la diosa Rael cuando habitaban en Dalannast. Sin embargo, tras ser expulsados y pasar a vagar por las llanuras, abandonaron a la diosa de la naturaleza. En la actualidad, rinden culto a criaturas desconocidas y seres oscuros a los que ofrecen sacrificios de humanos y otros elfos en rituales salvajes y crueles. Estos ritos son una muestra más del odio que sienten por las demás razas, especialmente los elfos de los bosques, a los que culpán del destino que sufrieron.

LA RELIGIÓN DE LOS HOMBRES SALVAJES

Los hombres salvajes no tienen una religión regulada. Simplemente rinden culto a los dioses de la naturaleza, el río, la selva, el sol, y

demás entes, según el chamán o líder de la tribu. Estos rituales, que suelen ser bailes espasmódicos en los que el chamán inhala el humo de hierbas e ingiere diversas pócimas, llevan al chamán a un trance en el cual clama por el favor de los dioses. A su vez, los dioses pueden manifestarse a través del chamán, usando su voz para aconsejar a los hombres salvajes o reprenderles por sus acciones.

Magia y Poderes Arcanos

La magia como tal es poco frecuente en los reinos y regiones que componen el continente de Valsorth. Así, los magos e ilusionistas son considerados meros timadores, locos y engañosos, ya que los verdaderos usuarios de las artes mágicas permanecen discretamente ocultos, y enmascaran sus estudios como trabajos sobre historia o teología. La única excepción son los pueblos élficos, ya que los ha-

bitantes del reino de Shalanest son de los pocos que aún conservan habilidades mágicas, sobre todo entre los nobles y la familia real.

Otro tipo de magia es la que realizan los clérigos y paladines, basada en el favor de los dioses, que les conceden milagros en los momentos de necesidad, ya sea curando heridas o dándoles valor para hacer frente a la adversidad. Este tipo de manifestaciones son más frecuentes, ya que todos los pueblos rinden culto a algún dios, el cual suele responder a sus plegarias de diversas maneras.

A pesar de la escasez de muestras de poder arcano, el regreso de fuerzas oscuras y criaturas olvidadas puede conllevar a su vez la reaparición de los magos, hechiceros y nigromantes, e incluso de los descendientes de los Doce Arcanos, sociedad de estudiosos y religiosos que encerraron al Rey Dios en un círculo de estatuas y lo expulsaron del mundo.

Creación de Personajes

Los personajes son los protagonistas de la historia y el elemento fundamental en los juegos de rol. En esta **Guía del Jugador** se explican las reglas necesarias para crear un personaje que viva aventuras a lo largo de Valsorth. Ante todo tienes que tener presente cómo será el personaje y, una vez que se tiene la idea, hay que traducirla a una serie de puntuaciones que nos dice cómo es, en qué destaca y cuáles son sus puntos débiles.

Concepto

El primer paso del proceso de creación de personaje es determinar el concepto del mismo, la idea general que guiará el resto del proceso de creación más “mecánico”. Básicamente se trata de responder a la pregunta ¿quién serás en el mundo de Valsorth? Al responder a esta pregunta estarás escogiendo de manera implícita una raza y una ocupación para tu personaje, pero no te quedes solo en esa información. Completa con alguna idea de trasfondo que sirva de gancho para lanzar al personaje al mundo lleno de aventuras que le esperan allí fuera. Algunos ejemplos:

- * Un gigante azul cazador cuya familia ha sido exterminada por una horda de orkos y ha salido de aventuras en busca de una muerte digna en combate.
- * Una sanadora elfa de los bosques enamorada del marido de su hermana, que ha preferido abandonar el hogar para mantenerse lejos de ese amor imposible.
- * Un bárbaro guerrero hastiado de luchar y que solo quiere reunir algo de dinero rápido para construir una posada.
- * Una ladrona elfa oscura criada entre los hombres del norte que ha aprendido a no confiar completamente en nadie.

Pagos Fundamentales

Una variopinta cantidad de héroes y aventureros recorren los caminos de Valsorth. En **El Reino de la Sombra** existe un método

para crear cualquier tipo de personaje, desde un Caballero de Stumlad caído en desgracia que vende su espada al mejor postor hasta un elfo gris que vagabundea por las llanuras asaltando a los viajeros. Tan sólo hay que seguir tres sencillos pasos:

1. Escoge la plantilla de la raza a la que pertenece tu personaje.
2. Escoge una plantilla de ocupación a la que se dedica el personaje.
3. Reparte 15 puntos libres para personalizar tu personaje.

A continuación a esta sección, encontrarás una nutrida selección de razas y ocupaciones para tus personajes. Después vendrá una breve descripción del resto de los rasgos.

Aquí tienes una tabla con los costes en Puntos de Personaje de los distintos rasgos para que repartas los 15 puntos libres del paso 3 a fin de que hagas a tu personaje único.

TABLA GDJ1: COSTE EN PUNTOS DE PERSONAJE

Rasgo	Coste	Valor límite
Características	1 por punto	10 + raza
Bonificaciones	1 por punto	5, compensable
Habilidades	1 por 4 rangos	10 rangos
Dotes	1 por dote	Bonificación base +1
Puntos de Acción	1 por punto	5
Atributos sobrenaturales	ver pág. 30	–
Conjuros / Milagros	1 por 2 Magnitudes	–

Hay que tener varias consideraciones con el gasto de los puntos:

- * Ten en cuenta que algunos rasgos, principalmente algunas dotes, dan modificadores permanentes a otros rasgos, como pueden ser Habilidades o Bonificaciones, estos modificadores no se tienen en cuenta a la hora de calcular los límites.
- * El valor límite de las Características es 10 + la base racial. Es posible conseguir puntos libres extra para gastar en el paso 3 reduciendo

el valor de alguna característica a razón de 1 Punto de Personaje por cada punto que se reduzca por debajo del valor inicial de la raza. Si una característica no se lista en la descripción de la raza es porque su valor básico es 10.

- ✦ El límite de las Bonificaciones es compensable, esto quiere decir que puedes subir el límite de una siempre y cuando lo compenses bajando el límite en otra.
- ✦ Algunas dotes pueden comprarse varias veces para apilar sus efectos. Cuando así sea, no se pueden comprar más de tres rangos en una misma dote durante la creación de personajes.
- ✦ Las Dotes están ligadas a una Bonificación (Ataque, Reflejos, Voluntad o Fortaleza) y no se puede tener más dotes, incluidos sus rangos, de un tipo dado que el valor base de la Bonificación pertinente +1. El caso de las Dotes Generales es especial porque no existe ningún límite, puedes tener todas las dotes de este tipo que desees. Las dotes que proporcionan los rasgos de especie de la raza del personaje no se tienen en cuenta para los límites de dotes.

El Sople de Vida

No querrás que tu personaje sea solo un conjunto de puntuaciones anotadas en una ficha: los personajes que nos enganchan en las his-

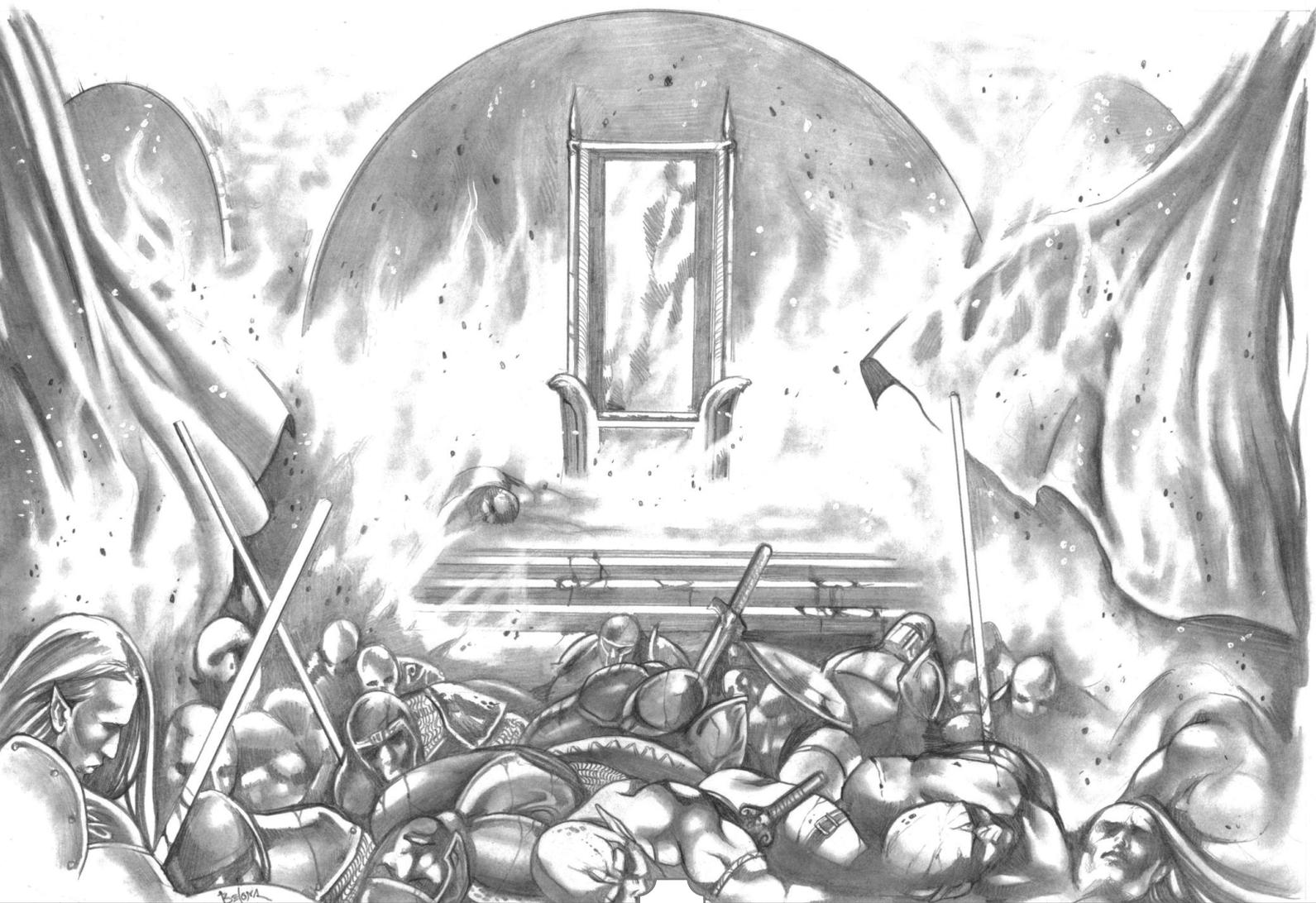
REGLA OPCIONAL: CREACIÓN POR PUNTOS DE PERSONAJE

Puedes pensar que las ocupaciones existentes no se ajustan a la idea que tienes de tu personaje o simplemente prefieres controlar todo el proceso de creación. Si ese es tu caso, quizás quieras saber que existe la posibilidad de realizar toda la creación del personaje por puntos.

Todo jugador recibe 50 Puntos de Personaje para crear su PJ. La única obligación es comprar una raza para el personaje, todas cuestan 10 puntos. Utiliza la tabla de costes para ver cuánto cuestan los distintos rasgos y cuál es el límite de cada uno.

torias de fantasía, los que perviven para siempre en nuestra memoria son aquellos que tienen una personalidad, un pasado. Los personajes de **El Reino de la Sombra** crecen y se hacen más profundos e interesantes durante el juego, pero necesitaremos empezar por alguna parte. Para dar el sople de vida a tu personaje, comienza contestando a estas preguntas:

- ✦ ¿Cómo se llama?
- ✦ ¿Qué aspecto tiene?



- * ¿Quiénes son sus familiares y amigos?
- * ¿Cómo es su forma de ser?
- * ¿Qué hechos han marcado su vida?
- * ¿Por qué ha salido en busca de aventuras?

Es solo un comienzo, pero te ayudará a hacer más tridimensional a tu personaje. Deja que evolucione y se complete durante el juego, ¡será más divertido!

Razas

Tres son las razas principales que habitan Valsorth. En un principio, los elfos poblaron todo el continente y asistieron al nacimiento de los humanos, que no eran más que unos seres primitivos y rudos. Lentamente, la bella raza fue retirándose a lo más profundo de los bosques mientras que los hombres se propagaban por las llanuras. Por su parte, los gigantes azules, una raza mestiza nacida en las montañas, sobrevive desde hace siglos en cuevas, sin intervenir de forma decisiva en los acontecimientos del mundo. Además, muchas otras razas habitan este mundo, tales como los orkos o los trolls, seres malignos que sólo dejan sus cuevas en las montañas para emprender invasiones en las que arrasan todo aquello que encuentran a su paso.

A continuación te ofrecemos una descripción, así como los rasgos característicos, de las diferentes razas que los jugadores pueden elegir para encarnar a sus personajes. Todas las razas están construidas con 10 Puntos de Personaje. Cuando una característica no aparece mencionada en la descripción de la raza es porque su valor inicial es 10.

ELFOS

Los elfos de Valsorth son seres altos y estilizados, de bellas facciones y largas cabelleras de pelo sedoso. Sus características orejas puntiagudas marcan sus rostros angulosos de ojos fríos e inexpresivos. Ágiles por naturaleza, su elegancia se demuestra en cada uno de sus movimientos, caminando erguidos y altivos en un mundo en que la mayoría de los seres se mueven encorvados como animales acechando una presa.

Desde el principio de los días, la raza de los elfos se ha dividido en tres familias o subrazas, cada una de las cuales tiene sus peculiaridades.

ELFOS DE LOS BOSQUES

Los elfos originarios viven reclusos en los pocos bosques que restan en Valsorth, siendo su capital la ciudad de los árboles de Litdanast. Antiguamente, su reino abarcaba todo el bosque, pero desde la caída de Shalanest Oeste hace más de un siglo, se han ido retirando a lo más profundo del bosque, dejando el resto abandonado a su destino.

Los elfos de los bosques tienen cabellos rubios y ojos azules o grises. Visten ropas cómodas de cuero de tonos verdosos y van armados con arcos y espadas ligeras, lo cual les permite moverse con rapidez entre la espesura. Tienden a ser expertos cazadores, prefiriendo el uso del arco, pues nadie se puede comparar a un elfo de los bosques en cuanto a vista. Ágiles y diestros, compensan su falta de fortaleza física con su rapidez, tanto de movimiento como de pensamiento.

Después de siglos de existencia, los elfos se enfrentan al fin de su raza, ya que su número se reduce lentamente, mientras que los orkos y los hombres se reproducen por doquier. La tristeza empaña el corazón de los elfos de los bosques, abrumados por el peso de los he-

chos históricos que les ha tocado vivir y el saber que fracasaron como pueblo.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 180 cm de altura, 70 kilos de peso).

Características (0): Destreza 12, Constitución 8.

Velocidad (1): 12 metros.

Rasgos raciales (9): Énfasis en habilidad (+4 a Atención), Énfasis en habilidad (+4 a Buscar), Entorno Predilecto (Bosques), Infravisión 1 (Ver en luz tenue), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).

ELFOS GRISES

Los elfos grises son una raza nómada que habita las Llanuras Grises. Más bajos que sus hermanos de los bosques y de aspecto desgarrado, los Tehanar, como son llamados en lengua élfica, son los proscritos que sobrevivieron a la caída de Dalannast y se refugiaron en la desértica región que ocupa el centro de Valsorth.

Los elfos grises tienen pieles apergaminadas, curtidas por el sol, rostros duros y plagados de cicatrices en los que destacan unos ojos oscuros como la noche. Sus cabellos, sucios y enmarañados, les caen en trenzas y coletas, adornados con cintas de tela. Sus ropas se componen de una mezcla de pantalones de cuero desgarrados, camisas y vestiduras hechas jirones y desgastadas por dormir al raso. Sus armas también se diferencian por lo tosco de su factura, con espadas de cantos angulosos, puñales de piedra y todo tipo de boleadoras y otras armas de lo más extravagante.

La dureza de su hábitat ha convertido a los Tehanar en una raza resistente, acostumbrada a vivir en las peores condiciones, aunque eso les ha llevado a perder parte de la elegancia y destreza de sus hermanos de los bosques, junto con la capacidad de ver en la oscuridad.

Los Tehanar deambulan por las llanuras en pequeños grupos de cazadores, dedicados a asaltar las caravanas de comerciantes humanos que cruzan sus tierras. Crueles y despiadados, capturan a muchos prisioneros para utilizarlos como esclavos en sus asentamientos temporales, o forman caravanas de jaulas para venderlos a los Señores de las Dunas del sur de Valsorth.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 175 cm de altura, 60 kilos de peso).

Características (0): Destreza 11, Carisma 9.

Velocidad (1): 12 metros.

Rasgos raciales (9): Correr, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Sigilo y +2 a Supervivencia), Entorno Predilecto (Desierto o Llanuras), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Percepción del entorno (Cielo abierto), Protección contra magia (Encantamiento).

ELFOS OSCUROS

Los elfos oscuros forman otra familia escindida de los habitantes de los bosques. Su origen es desconocido y se sospecha que tiene que ver con las negras artes del Rey Dios, que experimentó con elfos

para crear esta raza de seres traicioneros y malvados. Los elfos oscuros abandonaron la superficie para esconderse en lo más profundo de la tierra y su existencia fue olvidada por la mayoría de los pueblos de Valsorth.

Altos y de pieles negras como la noche, los elfos oscuros tienen cabellos plateados o de tonos azulados, que contrastan con sus ojos rojos que brillan con rabia y odio. Sus ropas son también negras para confundirse con las sombras y suelen usar largas capas con capucha para protegerse de la luz si se aventuran a la superficie. En su ansia por diferenciarse de los elfos de los bosques, los elfos oscuros despreciaron el uso de los arcos y se entrenaron con las armas de filo hasta convertirse en expertos espadachines, los más rápidos y letales de todo Valsorth.

De todos los elfos, estos son los más dotados para la magia, ya que tienen aptitudes sortílegas innatas, pudiendo cambiar su aspecto, invocar una oscuridad total a su alrededor o paralizar a una persona el tiempo suficiente para eliminarla antes de que se de cuenta siquiera de lo que está sucediendo. A esto hay que sumar su habilidad con los puñales, los venenos y las trampas, lo que les convierte en los más peligrosos asesinos y en una raza que es casi una leyenda para el resto de pueblos de Valsorth.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 175 cm de altura, 65 kilos de peso).

Características (-1): Destreza 12, Constitución 9, Carisma 8.

Velocidad (1): 12 metros.

Rasgos raciales (10): Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Entorno Predilecto (Subterráneos), Infravisión 2 (Ver en oscuridad), Inmunidad a dormir (Inmunidad a conjuros de dormir, descansan 4 horas en trance, 2 puntos), Longevidad (Esperanza de vida de cientos de años), Sensibilidad a la luz (Deslumbrado en luz del sol o brillante, -1 a Ataque y pruebas que requieran vista, -1 punto), una Aptitud sortílega de Magnitud 2 a elegir: Alterar el propio aspecto, Oscuridad o Inmovilizar persona.

HUMANOS

Los humanos fueron la última de las razas en aparecer en Valsorth. Seres primitivos en principio, aprendieron de los elfos y rápidamente evolucionaron, edificando fortalezas de piedra en las que protegerse de los orkos que saqueaban el continente o huyendo al lejano sur más allá de los bosques élficos. En apenas unos pocos siglos, los humanos poblaron prácticamente todos los confines de Valsorth, dando lugar a muy diversos pueblos.

HOMBRES DEL NORTE

Se trata de los habitantes de Stumlad y de todas las ciudades humanas que hay al norte de los bosque élficos. Son hombres fuertes y robustos, de cabellos y ojos oscuros, hábiles en multitud de disciplinas, desde el uso de la espada o el arco a la forja, pero sin sobresalir en ninguna. Comerciantes y buenos negociadores, los hombres del norte gustan del oro, las riquezas y la buena mesa, dejando los ritos religiosos para las mañanas de domingo.

Después de infinidad de guerras contra el Rey Dios, los orkos o los elfos, los hombres del norte se han hecho con el control de todo el centro del continente, gracias al poder militar de la Orden de los Caballeros de Stumlad.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 175 cm de altura, 80 kilos de peso).

Características (2): Constitución 11, Carisma 11.

Velocidad (0): 9 metros.

Rasgos raciales (8): Énfasis en habilidad x2 (+4 a dos habilidades entre Artesanía, Oficio y Saber), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno Predilecto (A elegir), +3 Puntos de acción.

BÁRBAROS

Salvajes y violentos, numerosos clanes de bárbaros habitan en las frías colinas de Terasdur. Se trata de humanos altos y musculosos, de cabellos claros como el sol y ojos oscuros, acostumbrados a depender sólo de ellos mismos para sobrevivir. Visten ropas de pieles, botas gruesas y van armados con armas tremendas, tales como hachas de doble filo o grandes espadas.

Son gente desconfiada y no muy hospitalaria con los extranjeros que se adentran en su territorio. Odian a los gigantes y a los orkos, pero tampoco se muestran muy amables con el resto de pueblos de Valsorth. Belicosos por naturaleza, no hay raza que disfrute más en la guerra que los bárbaros, cuya rabia explota al entablar combate, mientras sus chamanes bailan en ritos enloquecidos pidiendo el favor del Dios de la Montaña.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 185 cm de altura, 90 kilos de peso).

Características (1): Fuerza 11, Constitución 11, Carisma 9.

Velocidad (0): 9 metros.

Rasgos raciales (9): Duro de pelar, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Énfasis en habilidad (+4 a Intimidar), Entorno predilecto (Colinas), Furia 1, Oponente predilecto (Orkos o Gigantes), Permanecer consciente, +2 Puntos de acción.

HOMBRES SALVAJES

Los hombres salvajes viven en las junglas y bosques remotos. Se trata de hombres poco evolucionados, de baja estatura y pelos oscuros y enmarañados. Cubren sus cuerpos con todo tipo de tatuajes de cráneos y llamas, marcando incluso sus rostros con runas que ellos consideran les protegen del mal. Visten con taparrabos de hojas o pieles y van armados con lanzas de punta de piedra.

No muy desarrollados en los aspectos técnicos, viven en armonía con la naturaleza, cazando, pescando y recolectando alimentos, pero sin ejercer otros oficios a no ser el de chamanes, que reciben su poder de los árboles y la tierra. De naturaleza pacífica, rara vez abandonan sus territorios, por lo que no suelen inmiscuirse en los asuntos de las otras razas.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 165 cm de altura, 65 kilos de peso).

Características (1): Destreza 11, Constitución 11, Inteligencia 9.

Velocidad (0): 9 metros.

Rasgos raciales (9): Despierto, Empatía animal, Énfasis en habilidad (+2 a Atención y +2 a Buscar), Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Sigilo), Énfasis en habilidad (+2 a Supervivencia y +2 a Trato con animales), Entorno predilecto (Bosque o Jungla), Percepción del entorno (Cielo abierto), +2 Puntos de acción.

GIGANTES AZULES

Los gigantes azules descienden de los gigantes que poblaban las montañas Kehalas y servían al Rey Dios. Su sangre está mezclada

con la de los orkos, los humanos y quién sabe qué otras criaturas. Esclavizados durante siglos, sólo tras la caída del nigromante se pudieron establecer en las colinas de Terasdur, donde lucharon con los bárbaros para hacerse un hueco donde vivir.

Más pequeños que los grandes gigantes, los gigantes azules miden alrededor de tres metros de altura y reciben su nombre del tono azulado de su piel. Fuertes y musculosos, tienen cabellos oscuros y rasgos duros, que contrastan con sus claros ojos grises. Inmunes a los rigores del frío, sólo se tapan con unas pocas pieles y desdennan la debilidad de las otras razas.

Poco inteligentes, los gigantes azules viven de la caza en las colinas, usando garrotes y piedras, supliendo lo precario de sus herramientas con su tremenda fuerza y resistencia.

Tamaño (1): Grande (aproximadamente 300 cm de altura, 400 kilos de peso, ver dote Grande, pág. 18).

Características (2): Fuerza 14, Destreza 8, Constitución 12, Inteligencia 8.

Velocidad (0): 9 metros.

Rasgos raciales (7): Dureza, Énfasis en habilidad (+2 a Atletismo y +2 a Supervivencia), Entorno Predilecto (Colinas), Inmunidad al frío (Inmune al frío no mágico), Mula de carga, Oponente predilecto (Orkos o Bárbaros), Resistencia al daño 1.

Ocupaciones

Las ocupaciones son las profesiones más habituales de los aventureros en Valsorth y están recomendadas para unas determinadas razas según el trasfondo del mundo. Los Caballeros de Stumlad, por ejemplo, difícilmente aceptarán a nadie que no sea un hombre del norte. Todas las ocupaciones de **El Reino de la Sombra** están construidas con 25 Puntos de Personaje y te proporcionan valores en Características, Habilidades, Dotes y Bonificaciones que, posteriormente, podrás aumentar con puntos libres y experiencia. Junto a cada dote, entre paréntesis, se indica su tipo.

ASESINO

Raza recomendada: Humano o Elfo.

El asesino es un experto en matar de forma discreta y sigilosa, ya sea mediante el uso de venenos o gracias a su habilidad con todo tipo de armas, desde los puñales a la espada. Temidos y respetados, un asesino analiza a sus enemigos en busca de puntos débiles u oportunidades que utilizar a su favor, sin importarle si saca ventaja de un hecho injusto o traicionero. Otro de los aspectos en los que destaca es el sigilo y su capacidad para ocultarse, dos cualidades indispensables para infiltrarse en las fortalezas, evitar a los guardias y asesinar a sus víctimas.



sin que nadie se percate de su presencia. Sin embargo, si un asesino es descubierto, su habilidad con la espada le garantiza poder acabar el trabajo de una manera más violenta.

Características (5): Destreza +3, Sabiduría +2.

Habilidades (8): Acrobacias 4, Atención 4, Atletismo 4, Averiguar intenciones 4, Disfrazarse 3, Engañar 2, Inutilizar mecanismo 3, Juegos de manos 2, Sigilo 6.

Dotes (5): Ataque furtivo 1 (A), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (A elegir) (G), Examinar enemigo (V), Iniciativa mejorada 1 (R).

Bonificaciones (7): Ataque 3, Fortaleza 0, Reflejos 3, Voluntad 1.

CABALLERO

Raza recomendada: Hombre del norte.

La Orden de los Caballeros de Stumlad es la fuerza militar más poderosa de todo Valsorth, dedicados durante años a la seguridad de los territorios al sur de las montañas Kehalas. Son expertos en el combate, sobre todo a lomos de sus caballos de guerra, usando grandes espadas y protegidos por pesadas armaduras completas, que los hacen casi invulnerables pero que les restan movilidad.

Miembros de una estricta organización militar, los caballeros no pueden desobedecer la orden de un superior o demostrar cobardía en el combate, ya que eso es la mayor deshonra.

Características (5): Fuerza +2, Destreza +1, Constitución +2.

Habilidades (7): Atención 3, Atletismo 4, Averiguar intenciones 2, Diplomacia 3, Intimidar 3, Montar 6, Saber (Nobleza) 4, Saber (A elegir) 3.

Dotes (6): Competencia con armaduras (A elegir) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con escudos (G), Especialidad en ataque (A elegir) (A), Posición social 1 (Caballero) (G).

Bonificaciones (7): Ataque 3, Fortaleza 2, Reflejos 0, Voluntad 2.

CAZADOR

Raza recomendada: Todas.

Los cazadores son personajes acostumbrados a usar armas para capturar a sus presas, ya sea el arquero que abate ciervos con sus flechas o el gigante que derriba mamuts de las nieves con su garrote. En los pueblos que no disponen de un ejército regular, los cazadores asumen la defensa de los suyos, por lo que son los mejores luchadores en razas como los hombres salvajes o los gigantes azules.

Son muy buenos combatientes, expertos con las armas típicas de su raza, aunque no suelen usar armaduras pesadas. Al no recibir instrucción, un cazador lucha por instinto, sin recurrir a formaciones o estrategias elaboradas, lo cual no quiere decir que no sean enemigos muy peligrosos.

Características (5): Destreza +2, Constitución +1, Sabiduría +2.

Habilidades (9): Acrobacias 3, Atención 5, Atletismo 4, Artesanía (Trampas) 4, Buscar 3, Saber (Naturaleza) 5, Sigilo 5, Supervivencia 4, Trato con animales 3.



Dotes (5): Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Oponente predilecto (A elegir) (V), Rastrear (G).

Bonificaciones (6): Ataque 2, Fortaleza 1, Reflejos 2, Voluntad 1.

CHAMÁN

Raza recomendada: Bárbaro, Hombre salvaje, Gigante azul, Elfo gris.

Los chamanes reciben la iluminación de los dioses, que les otorgan ciertos poderes mágicos a cambio de sus rituales. Poco dados al uso de las armas, suelen ostentar un puesto de importancia en sus tri-

bus, pues sus rituales pueden garantizar una buena caza o la curación de un enfermo.

Dentro de cada pueblo, los chamanes tienen sus propias particularidades. Así, los hombres salvajes se encargan de proteger la naturaleza y los animales. Los chamanes bárbaros y gigantes azules, por el contrario, piden mediante danzas los favores de su dios para vencer en la batalla. Los chamanes elfos grises usan sus rituales para proteger a la tribu y alejar a los malos espíritus.

Características (5): Inteligencia +1, Sabiduría +1, Carisma +3.

Habilidades (7): Artesanía (A elegir) 3, Concentración 4, Diplomacia o Intimidar 3, Interpretar (A elegir) 3, Medicina 4, Saber (Naturaleza) 4, Saber (Religión –A elegir) 5, Supervivencia o Trato con animales 2.

Dotes (3): Competencia con armas (Sencillas) (G), Fe (V), Posición social 1 (Chamán) (G).

Bonificaciones (4): Ataque 0, Fortaleza 1, Reflejos 0, Voluntad 3.

Favor Divino (4): (Dios de su raza) 2.

Milagros (2): 4 Milagros de Magnitud 0 y 2 Milagros de Magnitud 1.

CLÉRIGO

Raza recomendada: Hombre del norte, Elfo de los bosques o Elfo oscuro.

Los clérigos son servidores de su dios, al cual veneran con dedicación absoluta y por lo que reciben una serie de favores y poderes mágicos, encarados hacia la curación y la protección de los suyos contra el mal o los seres de ultratumba.

Hay tipos muy diversos de clérigos en Valsorth. La mayor orden religiosa es la de Korth, dios humano que exige a sus clérigos el celibato y el sacrificio por el bien de los demás, impidiéndoles el uso de armas de filo o punzantes. Los elfos de los bosques veneran a Rael, diosa de la naturaleza, que les confiere un gran poder para sanar a los que la respetan. Por el contrario, los clérigos elfos oscuros adoran a su diosa Izz y realizan todo tipo de rituales y sacrificios con el objetivo de recibir su favor.

Características (5): Sabiduría +2, Carisma +3.

Habilidades (7): Artesanía (A elegir) 2, Averiguar intenciones 3, Concentración 4, Diplomacia o Intimidar 5, Idiomas (A elegir) 1, Medicina 4, Saber (Religión – A elegir) 5, Saber (A elegir) 4.

Dotes (3): Competencia con armas (Sencillas) (G), Fe (V), Posición social 1 (Clérigo) (G).

Bonificaciones (4): Ataque 0, Fortaleza 1, Reflejos 0, Voluntad 3.

Favor Divino (4): (Dios de su raza) 2.

Milagros (2): 4 Milagros de Magnitud 0 y 2 Milagros de Magnitud 1.

EXPLORADOR

Raza recomendada: Todas.

Los exploradores son combatientes que usan su habilidad para sobrevivir en lugares salvajes y peligrosos. Son expertos en moverse por el territorio, seguir rastros y encontrar un paso por donde avanzar. También son diestros luchando con todo tipo de armas, espadas y arcos, si bien no suelen utilizar armaduras pesadas ni escudos, ya que enlentecen sus movimientos.

Valsorth es un gran territorio y todos los pueblos tienen sus regiones desconocidas, allí donde sólo los exploradores pueden adentrarse y volver con vida, gracias a su capacidad para la lucha, la supervivencia y su resistencia a los rigores del clima.

Características (5): Destreza +1, Constitución +2, Sabiduría +2.

Habilidades (8): Acrobacias 2, Atención 4, Atletismo 5, Buscar 3, Idiomas (A elegir) 1, Saber (Geografía) 5, Saber (A elegir) 3, Sigilo 3, Supervivencia 6.

Dotes (5): Aguante (F), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Rastrear (G).

Bonificaciones (7): Ataque 2, Fortaleza 2, Reflejos 2, Voluntad 1.

GUERRERO

Raza recomendada: Todas.

El guerrero es el luchador por excelencia, ya que ha sido entrenado para combatir durante toda su vida. Son personajes resistentes, que pueden aguantar gran cantidad de heridas antes de caer, además de poder utilizar armaduras y escudos para protegerse de los golpes. Eso, unido a su capacidad de ataque, les convierte en líderes en el campo de batalla, ocupando siempre las primeras filas del grupo. Sin embargo, los guerreros no destacan por tener otras habilidades más allá de las físicas y de combate.

Características (6): Fuerza +2, Destreza +2, Constitución +2.

Habilidades (6): Atención 3, Atletismo 5, Buscar 2, Intimidar 4, Montar 2, Oficio (A elegir) 3, Saber (A elegir) 3, Sigilo 2.

Dotes (5): Competencia con armaduras (A elegir) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con escudos (G), Especialidad en ataque (A elegir) (A).

Bonificaciones (8): Ataque 3, Fortaleza 3, Reflejos 1, Voluntad 1.

LADRÓN

Raza recomendada: Humano o Elfo.

Los ladrones han aprendido a sobrevivir en los ambientes urbanos, robando, engañando y timando para obtener dinero, y escapando por piernas cuando son descubiertos. Hábiles en la manipulación de mecanismos y cerraduras, ningún cofre es lo suficientemente seguro si hay un pícaro cerca, pues siempre encontrará la manera de abrirlo. Además, si se ven forzados a luchar, usan todo tipo de tretas para vencer a su enemigo, desde hacerle caer con golpes bajos a usar cualquier ventaja del entorno. El ladrón utiliza armas y armaduras ligeras, pues su mayor ventaja es la rapidez y el silencio.

Características (5): Destreza +3, Sabiduría +1, Carisma +1.

Habilidades (11): Acrobacias 4, Atención 5, Atletismo 4, Averiguar intenciones 3, Buscar 4, Disfrazarse 3, Engañar 6, Inutilizar mecanismo 5, Juegos de manos 4, Sigilo 6.

Dotes (4): Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (A elegir) (G), Distraer (Engañar) (V), Esquiva asombrosa 1 (R).

Bonificaciones (5): Ataque 1, Fortaleza 0, Reflejos 3, Voluntad 1.

MAGO

Raza recomendada: Hombre del norte, Elfo de los bosques, Elfo oscuro.

La magia es un arte que requiere estudio y dedicación. Esto hace que sólo unos pocos pueblos de Valsorth tengan magos entre sus habitantes. Algunos hombres del norte, después de dedicarse al estudio durante años, logran desarrollar poderes mágicos, lo que les hace ser famosos y temidos en toda la región debido a lo poco común de sus artes. Los elfos de los bosques y elfos oscuros tenían gran facilidad para

la magia en el pasado, pero ahora sólo unos pocos tienen poderes arcanos, decantándose los primeros por la magia basada en la naturaleza, mientras que los segundos lo hacen por las artes oscuras.

Características (5): Inteligencia +3, Sabiduría +2.

Habilidades (6): Artesanía (Alquimia) 5, Buscar 3, Concentración 5, Idiomas (A elegir) 2, Saber (Arcano) 5, Saber (a elegir) 4.

Dotes (2): Competencia con armas (Sencillas) (G), Memoria eidética (V).

Bonificaciones (5): Ataque 0, Fortaleza 0, Reflejos 1, Voluntad 4.

Aptitud Mágica (4): 2.

Conjuros (3): 6 Conjuros de Magnitud 0 (Leer magia, Detectar auras mágicas y cuatro más) y 3 Conjuros de Magnitud 1.

PALADÍN

Raza recomendada: Hombre del norte.

Los paladines son una rama armada de la iglesia de Korth. Imbuidos por el fervor religioso, estos luchadores han decidido defender su fe mediante la fuerza de su brazo, decididos a imponer sus creencias sobre el resto de religiones. A cambio de su tenacidad, reciben ciertas habilidades mágicas, muy inferiores a las de los clérigos, pero que les permiten invocar la gracia de su dios en el fragor de la batalla, curar sus heridas o ser inmunes a las enfermedades comunes. Sin embargo, el rígido código de conducta obliga al paladín a actuar de acuerdo con los designios de su dios, impidiéndole realizar acciones malvadas o poco honorables, al igual que le prohíbe derramar la sangre de sus enemigos, razón por la que sólo puede usar armas contundentes como mazas, varas o martillos de guerra.

Características (5): Fuerza +1, Constitución +2, Sabiduría +1, Carisma +1.

Habilidades (5): Atletismo 4, Averiguar intenciones 2, Concentración 3, Diplomacia 3, Montar 2, Saber (Religión – Korth) 4, Saber (A elegir) 2.

Dotes (6): Competencia con armaduras (A elegir) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con escudos (G), Fe (V), Posición social 1 (Paladín) (G).

Bonificaciones (6): Ataque 2, Fortaleza 2, Reflejos 0, Voluntad 2.

Favor Divino (2): Korth 1

Milagros (1): 4 Milagros de Magnitud 0.

Características

Todo personaje tiene seis Características que definen sus capacidades innatas:

Fuerza: La potencia física del personaje, sus músculos. Se utiliza para calcular el daño que el personaje hace atacando cuerpo a cuerpo.

Destreza: La agilidad, habilidad manual y coordinación del personaje. Útil para atacar o para defenderse.

Constitución: El aguante del personaje, su resistencia y su salud. Determina el daño que el personaje puede resistir.

Inteligencia: La capacidad del personaje para razonar y también sus conocimientos.

Sabiduría: La astucia del personaje, su perspicacia y su percepción así como su resistencia mental.

Carisma: El magnetismo del personaje, su atractivo, su simpatía y un reflejo de lo arrollador de su personalidad.

Las Características comienzan con un valor determinado por la raza del personaje, al que se aplica una bonificación por ocupación, y se incrementan a un precio de 1 Punto de Personaje por cada punto de característica. También pueden disminuirse por debajo del valor inicial, otorgando un Punto de Personaje por punto.

La media de las Características en humanos es 10 u 11, pero los héroes suelen tener puntuaciones algo mejores. Las puntuaciones “normales” oscilan entre 3 y 18 y valores mayores son propios de seres sobrehumanos. Además, cada característica tiene asociado un modificador según su valor: positivos para los valores mayores de 11 y negativos para los menores de 10. Estos modificadores se añaden a otros rasgos del personaje para calcular sus valores totales.

TABLA GDJ2: CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	Descripción
1	-5	Discapacitado
2-3	-4	Débil o niño muy pequeño
4-5	-3	Niño
6-7	-2	Casi adolescente o muy anciano
8-9	-1	Debajo de la media; adolescente
10-11	0	Adulto medio
12-13	+1	Por encima de la media
14-15	+2	Muy por encima de la media
16-17	+3	Reconocido como una eminencia
18-19	+4	Superdotado
20-21	+5	En el límite de lo humano
Cada +2	+1 al mod.	Sobrehumano

Bonificaciones

Las Bonificaciones te permiten evitar determinados peligros a los que hará frente tu personaje. Son cuatro:

La **Bonificación de Ataque** representa lo versado que está el personaje en la lucha cuerpo a cuerpo o a distancia, con o sin armas. Se le añade tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Fortaleza** refleja la resistencia al daño físico y a las amenazas como venenos y enfermedades. Se le añade tu modificador de Constitución.

La **Bonificación de Reflejos** sirve para evitar que tus enemigos te golpeen con sus ataques, para reaccionar ante los riesgos y en general para todo lo que suponga rapidez de actuación. Se le añade tu modificador de Destreza.

La **Bonificación de Voluntad** aglutina los redaños, fortaleza mental y estabilidad del personaje, utilizándose para cosas como resistir el estrés o el control mental. Se le añade tu modificador de Sabiduría.

Cada Bonificación comienza con un valor de 0. Puedes aumentarlas al coste de 1 Punto de Personaje por cada punto de valor base en la Bonificación correspondiente. El límite de una Bonificación durante la creación es de 5 puntos. Sin embargo, puedes incrementar ese límite en una Bonificación si a cambio disminuyes el máximo en otra proporcionalmente. Finalmente, añade el modificador de la característica correspondiente a cada Bonificación para tener el valor total de esta.

Habilidades

Las Habilidades representan las cosas que el personaje ha aprendido a hacer a lo largo de su vida: son destrezas o conocimientos específicos que reflejan aprendizaje o entrenamiento.

Las Habilidades se miden en rangos que reflejan lo experimentado que es tu personaje en dicha habilidad. Por cada Punto de Personaje que emplees en Habilidades recibes 4 rangos para distribuir libremente entre las mismas. El máximo número de rangos en una misma habilidad con el que puedes comenzar es 10. A estos rangos se le añade el modificador de la característica apropiada para dar el total en la habilidad. Algunas dotes, como verás más adelante, también aportan un modificador temporal o permanente a la puntuación total de la habilidad. Ninguno de estos modificadores se consideran rangos.

Algunas habilidades no pueden utilizarse si no están entrenadas: esto significa que si un personaje no tiene al menos un rango en dichas habilidades no puede realizar pruebas con ellas.

Dotes

Las Dotes son capacidades especiales de los personajes que no todo el mundo posee. Son ventajas que hacen que el personaje destaque

en ciertos aspectos. Cada dote tiene su propia y especial mecánica, como se describen en las tablas correspondientes.

Cada dote cuesta 1 Punto de Personaje. Algunas dotes pueden adquirirse varias veces para apilar sus efectos o para conseguir nuevos efectos relacionados. Ninguna dote puede superar el rango 3 durante la creación de personajes.

Las Dotes están agrupadas según su tipo en cinco categorías, una por cada una de las cuatro Bonificaciones del personaje (Ataque, Fortaleza, Reflejos y Voluntad) más una quinta categoría de Dotes Generales que no caben en ninguna de las anteriores.

Un personaje puede tener tantas dotes de un tipo determinado como el valor base de la Bonificación correspondiente (es decir, sin contar el modificador de la característica) más una adicional. Para este cómputo deben tenerse también en cuenta los rangos de cada dote, es decir, si tienes Reflejos 3 puedes tener hasta 4 dotes de Reflejos o dos dotes con rango 2 cada una. Las dotes que proporcionan los rasgos raciales de la raza del personaje no se tienen en cuenta para los límites de dotes, pero sí las procedentes de la ocupación del personaje.

El caso de las Dotes Generales es especial por que no existe ningún límite. Puedes tener todas las dotes de este tipo que desees, aunque sigue existiendo la limitación de no superar los tres rangos en ninguna durante el proceso de creación del personaje.

TABLA GDJ3: HABILIDADES

Habilidad	Carac.	Acción	Elegir	Descripción
Acrobacias	DES	G / M	10	Equilibrismos, malabares, reducir daño en caídas, volteretas, y zafarse de sujeciones.
Artesanía +	INT	–	10	Especialidades relacionadas con crear, modificar o falsificar algo físico. Requiere herramientas.
Atención*	SAB	G / C	20	Agudeza de los sentidos para percibir lo que ocurre alrededor.
Atletismo*	FUE	M / C	10	Permite correr, escalar, nadar, saltar y aguantar esfuerzos.
Averiguar intenciones*	SAB	R	10	Darse cuenta de lo que pretenden los demás. Se enfrenta a Engañar o Intimidar.
Buscar*	INT	C	20	Capacidad para encontrar algo concreto que no es obvio.
Concentración*	SAB	R	–	Evitar distracción en situaciones adversas y molestas.
Diplomacia*	CAR	C	10	Convencer a la gente con argumentos y mejorar su actitud.
Disfrazarse*	CAR	–	20	Ocultar la identidad o hacerse pasar por otro. Se enfrenta a Atención. Requiere herramientas.
Engañar*	CAR	E / C	10	Mentir, ocultar las intenciones, fíntar y ardides. Se enfrenta a Averiguar intenciones o Engañar.
Idiomas	–	G	–	Cada rango otorga el conocimiento de hablar y leer y escribir un idioma.
Interpretar +	CAR	–	10	Especialidades artísticas como bailar, cantar, orar, actuar o tocar un instrumento.
Intimidar*	CAR	C	10	Amenazar a los demás. Se enfrenta a Averiguar intenciones, Intimidar o Voluntad.
Inutilizar mecanismo	INT	C	20	Forzar y desactivar mecanismos. Requiere herramientas.
Juegos de manos	DES	E	10	Permite robar, ocultar algo y hacer trampas.
Medicina	SAB	–	10	Diagnosticar, tratar heridas o enfermedades y estabilizar moribundos. Requiere herramientas.
Montar	DES	E / M	10	Manejo de una montura, normalmente caballos o similares.
Oficio +	SAB	–	20	Desenvolvete en un entorno laboral concreto.
Recabar información*	CAR	–	10	Saber dónde, cómo y qué preguntar para obtener información.
Saber +	INT	G / C	20	Conjunto de conocimientos sobre una materia determinada.
Sigilo*	DES	M	10	Pasar desapercibido, esconderte y burlar la vigilancia. Se enfrenta a Atención.
Supervivencia*	SAB	–	10	Encender fuego, encontrar alimento, orientarse y lo necesario para sobrevivir en la naturaleza.
Trato con animales	CAR	–	20	Relacionarse con los animales, que obedezcan e incluso enseñarles trucos sencillos.

* Esta habilidad puede usarse sin entrenamiento por lo que siempre puede utilizarse, aún sin rangos

+ Esta habilidad posee distintas especialidades que deben comprarse por separado

Acciones: C: Completa; E: Estándar; G: Gratuita; M: Movimiento; R: Reacción; –: Indica que conlleva más de una acción de asalto completo.

TABLA GDJ4: DOTES GENERALES

Nombre	Efecto
Beneficio +	Beneficio genérico moderado.
Bien informado	Prueba de Recabar información para acceder a datos poco comunes.
Compañero (1-5)	Un PNJ que te asiste y acompaña creado con 5 + (rango x 5) Puntos de Personaje.
Competencia con armaduras +	Competente con todas las armaduras de un tipo (Ligeras, Medias o Pesadas).
Competencia con armas +	Competente con todas las armas de un tipo (Sencillas o Marciales) o con un arma exótica concreta.
Competencia con escudos	Competente con todo tipo de escudos.
Contactos	Pruebas de Recabar información en pocos minutos.
Énfasis en habilidad	+4 a una habilidad o +2 a dos habilidades relacionadas.
Entorno predilecto +	+2 a pruebas habilidad y no penalizado por complicaciones inherentes a un entorno concreto.
Fama	+4 a todos los intentos para que te reconozcan.
Favores	Acceso a ayudas valiosas. Prueba de Diplomacia con CD variable según el favor.
Grande	-1 Ataque y Defensa, +4 Corpulencia, +1 Umbral de herida grave, -4 Sigilo, +2 Intimidación, +10 P. Resistencia.
Herramientas improvisadas	Ignora el -4 por falta de herramientas adecuadas.
Hombre para todo	Puedes usar cualquier habilidad no entrenada.
Maestría con armadura +	Reduce en un punto el Penalizador por Armadura con una armadura específica.
Orientación perfecta	Siempre sabes orientarte mientras seas consciente.
Pequeño	+1 Ataque y Defensa, -4 Corpulencia, -1 Umbral de herida grave, +4 Sigilo, -2 Intimidación, -5 P. Resistencia.
Percepción del entorno +	Darse cuenta de peculiaridades (pasadizos ocultos, estructuras inestables...) en un entorno concreto.
Poco conocido	+4 a todos los intentos para pasar desapercibido.
Posición social (1-5)	Mejora del estatus social. Hidalgo, Caballero, Noble menor, Alta nobleza, Familia Real o similares.
Rastrear	Seguir rastros con Supervivencia.
Riqueza (1-5)	Multiplifica x2 el dinero inicial por rango. Nivel de vida superior.
Secuaces (1-X)	PNJ que te sirve según reglas de secuaces. Cada rango da 15 puntos personaje o duplica su número.
Sentido del tiempo	Siempre sabes qué hora es.
Segunda oportunidad +	Posibilidad de repetir la prueba de salvación para un peligro en concreto. Accesible para nuevos peligros.
Suerte del principiante*	+5 rangos temporales en una habilidad cualquiera que tuviera menos de 4 rangos durante todo un encuentro.

* El uso de esta dote requiere el gasto de un Punto de Acción
 + Esta dote puede comprarse más de una vez

TABLA GDJ5: DOTES DE FORTALEZA

Nombre	Efecto
Aguante	+4 a pruebas para medir agotamiento. La armadura no molesta al dormir.
Arrollar en carrera	Un éxito en Arrollar permite nuevo arrollamiento. Cada éxito permite continuar hasta que uno fracase
Arrollar mejorado (1-3)	+2 a Derribar y el oponente no puede elegir evitarte.
Bebedor	Inmune a efectos del alcohol.
Dureza	+2 al Umbral de herida gave.
Duro de pelar	Estado Moribundo se estabiliza automáticamente al siguiente asalto.
Firme	+4 contra todos los intentos de ser empujado, desplazado, derribado o lanzado.
Mula de carga	No sufrir penalización a la Velocidad con armaduras o cargas medias y pesadas.
Permanecer consciente	Capaz de aguantar sin perder consciencia.
Resistencia a las enfermedades	+4 a Fortaleza contra enfermedades.
Resistencia al daño (1-3)	Reducción de Daño 1 por rango.
Resistencia al dolor (1-5)	Ignorar un -1 de la penalización por heridas.
Resistencia al veneno	+4 a Fortaleza contra veneno.
Vigor	Recuperarse dos veces más rápido de lo normal.

* El uso de esta dote requiere el gasto de un Punto de Acción
 + Esta dote puede comprarse más de una vez

TABLA GDJ6: DOTES DE REFLEJOS

Nombre	Efecto
Acción en movimiento	Posibilidad de moverse antes y después de una acción estándar.
Acción montado	Posibilidad de moverse antes y después de una acción estándar montado.
Ambidiestro	Ambas manos cuentan como mano diestra, no se sufre el -4 a las acciones por mano torpe.
Anticiparse*	Actúas primero sin tirar iniciativa.
Atrapar arma	Como reacción, puedes Desarmar a un oponente al que has bloqueado con éxito.
Blanco elusivo	-8 a los demás para atacarte a distancia si estás en cuerpo a cuerpo contra otro enemigo.
Bloqueo apresador	Como reacción, puedes Realizar una presa a un oponente que has bloqueado con éxito.
Cobertura mejorada	+2 a la Defensa por cobertura parcial.
Contraataque	Como reacción, puedes atacar a un oponente al que hayas bloqueado con éxito.
Correr	Correr a 5 veces la velocidad normal en vez de 4. Salto con carrerilla 1/4 más alto.
Danza derviche (1-5)	+4 a Destreza, +2 a Voluntad, incapaz concentrarse o elegir 10 ó 20. Dura cinco asaltos por rango y fatiga. Sólo sin armadura o con armadura ligera.
Defensa mejorada (1-2)	+2 extra por rango a la Esquiva otorgada por una acción de Defensa total (para un total de +6 y +8).
Desenvainado rápido (1-2)	Desenvainar o recargar un arma como acción gratuita. Segunda vez permite ambas como acción gratuita.
Desviar proyectiles	Una salvación de Reflejos (CD 20) desvía un ataque a distancia. Debe ser consciente del ataque.
Disparo rápido*	Obtiene un ataque extra tantos asaltos como mod. Destreza (ambos con -2 de penalización).
Energía heroica*	Una acción estándar o de movimiento extra en el asalto.
Esconderse a plena vista	Puedes esconderte sin distracción previa, sin cobertura y sin estar oculto.
Esquiva	+4 a la bonificación de Esquiva contra los ataques de un oponente.
Esquiva asombrosa (1-2)	Conservas el bonificador de Esquiva si estás sorprendido o desprevenido. Segundo rango inmune a sorpresa y no puede ser flanqueado. No protege contra ardidés o fintas.
Evasión (1-2)	Las salvaciones de Reflejos que normalmente producirían medio daño, niegan el daño. El segundo rango reduce el daño a la mitad si se falla la salvación. Sólo sin armadura o con armadura ligera.
Finta acrobática	Usar Acrobacias para ardid y fintar en combate.
Finta mejorada	Fintar como acción de movimiento sin el penalizador de -5.
Iniciativa mejorada (1-3)	+2 por rango a Iniciativa.
Interponerse	Intercambiarte con aliado adyacente para sufrir un ataque dirigido a él. Aún debe superar tu Defensa.
Lanzamiento defensivo	Como reacción, puedes Derribar a un oponente que falla un ataque contra ti.
Levantarse de un salto	Puedes levantarte desde una posición tumbada como acción gratuita y sin sufrir penalizadores.
Lucha desde el suelo	Sin penalizadores por luchar tumbado.
Ocultación mejorada	+2 adicional a la posibilidad de fallo por ocultación salvo que ya sea total.
Oportunista	Como reacción, puedes atacar a un oponente que ha sido dañado en cuerpo a cuerpo por un aliado en el mismo asalto.
Puntería dinámica	Mientras apuntas puedes conservar el bonificador de Esquiva a la Defensa.
Reaccionar primero	Acción extra previa a pruebas de Iniciativa en situaciones sin sorpresa.
Rodar a la defensiva*	Reducir daño a la mitad por esquivar rodando.
Romper arma	Como reacción, puedes atacar a un arma que has bloqueado.
Sutileza en presa	Puedes usar Destreza en vez de Fuerza en presa.
Velocidad incrementada	+3 metros a la Velocidad.

* El uso de esta dote requiere el gasto de un Punto de Acción

+ Esta dote puede comprarse más de una vez o en diversos niveles

TABLA GDJ7: DOTES DE VOLUNTAD

Nombre	Efecto
Ardid mejorado	Ardid como acción de movimiento sin el penalizador de -5.
Asustar	Usar Intimidar para ardid y fintar en combate.
Ateo (1-5)	+1 a cualquier intento de resistir el efecto de los milagros. Imposible adquirir Favor divino.
Calmado bajo presión +	Posibilidad de elegir 10 en cuatro habilidades incluso bajo presión. Accesible más veces para aplicar a otras habilidades.
Charlatanería	+4 a pruebas de interacción social para embaucar a los demás.
Desmoralizar mejorado	Desmoralizar como acción de movimiento sin el penalizador de -5.
Despierto	Voluntad sumado a Atención para evitar sorpresa.
Distraer (1-2)	Engañar o Intimidar (contra misma habilidad, Averiguar Intenciones o Voluntad) para atontar oponentes.
Empatía	+2 a pruebas de interacción social si se estudia primero al interlocutor.
Empatía animal	Posibilidad de usar habilidades de interacción social para influir en animales.
Encanto (1-2)	+2 a pruebas de interacción social para influir a cualquiera que te encuentre atrayente. Con un segundo rango afecta a todo el mundo.
Esfuerzo supremo* +	Obtener 20 automáticamente en las pruebas de una acción concreta.
Examinar enemigo	Averiguar Intenciones (contra Engañar o Voluntad, la mayor) para calcular Ataque y Defensa del oponente en relación a las propias. +1 a ambas el resto del encuentro. Si fallas por 5 o más, -1 a ambas.
Fascinar (1-4)	Fascinar a un objetivo con una de tus habilidades de interacción social.
Fe*	Añadir modificador de Carisma a las pruebas cuando se usa Esfuerzo extra (sin fatiga).
Furia (1-5)	+4 a Fuerza, +2 a Fortaleza y Voluntad, -2 a la Defensa, incapacidad de concentrarse o elegir 10 ó 20. Dura cinco asaltos por rango y después deja fatigado.
Grito de guerra	Intento de Desmoralizar (con +2 si carga) como acción gratuita al comienzo del combate.
Inspirar* (1-5)	+1 a todas las pruebas de dos aliados durante un asalto. Cada rango +1 extra o duplica número de aliados.
Intuición	Percepción de "mal presentimiento" con prueba de Voluntad (CD 15).
Liderazgo*	Anular atontado, aturdido, despavorido, estremecido, fascinado o fatigado en un aliado.
Lucha a ciegas (1-2)	Mitad de probabilidad de fallo por ocultación. El segundo rango ignora fallo por ocultación.
Maniobra cooperativa	Ceder a un aliado los beneficios de una acción propia.
Memoria eidética	+4 a recordar y a Voluntad contra efectos alteradores de la memoria. Puedes realizar pruebas de Saber en especialidades no entrenadas.
Mofarse	Permite desmoralizar con Engañar.
Ocultar información	+4 a los intentos para evitar revelar información.
Oponente predilecto +	+2 a pruebas de habilidad y tiradas de daño contra un tipo de criatura en concreto
Plan maestro	Saber (Tácticas) (CD15). Con 10-14 +1, 15-25 +2, y 25 o más +3. Bonificación a pruebas de Habilidades y Ataque que dura 3 asaltos y desaparece bajando un grado casa asalto. Requiere preparación previa.
Presencia temible (1-5)	Voluntad (CD 10 + Rangos + Mod. Carisma) o estremecidos los oponentes en Rango x1,5 m.
Protección contra magia +	+2 a las salvaciones contra un tipo concreto de conjuros / milagros.
Puntería mejorada	Duplicar el bonificador al Ataque por apuntar.
Redirigir	Con éxito en ardid o finta, puedes desviar un ataque fallido contra ti hacia otro oponente adyacente.
Resistencia mágica (1-5)	+1 a cualquier intento de resistir el efecto de la magia. Imposible adquirir Aptitud mágica.
Trabajo en equipo (1-3)	+1 extra a Prestar ayuda.
Trance	Concentración (CD 15), entra en trance que pausa la asfixia, los venenos, enfermedades y similares.
Valiente	+4 a las pruebas para evitar el miedo y la intimidación.

* El uso de esta dote requiere el gasto de un Punto de Acción

+ Esta dote puede comprarse más de una vez

TABLA GDJ8: DOTES DE ATAQUE

Nombre	Efecto
Agarre mejorado	Como reacción, cuando atacas desarmado haces el daño y puedes sujetar como en una presa.
Arma improvisada mejorada (1-3)	Mejora de un grado del dado de daño con armas improvisadas.
Arma viviente (1-3)	Mejora de un grado del dado de daño con ataques desarmad.
Artes marciales	Puede atacar desarmado con las manos ocupadas, sin “mano mala” y escoger entre daño letal o no letal.
Ataque a fondo	Perder Defensa a cambio de Ataque. Máximo (Reflejos base o doble de Ataque base) puntos.
Ataque aturdidor	Posibilidad de elegir hacer daño no letal con un ataque letal.
Ataque certero	Perder daño a cambio de Ataque. Máximo (doble de Ataque base) puntos.
Ataque de torbellino*	Ataque simultáneo con -2 a Ataque contra todos los oponentes adyacentes.
Ataque defensivo	Perder Ataque a cambio de Defensa. Máximo (Ataque base o doble de Reflejos) puntos.
Ataque furtivo (1-4)	+2 al daño a enemigos sorprendidos o desprevenidos. +1 adicional por cada rango extra (Máx. +5).
Ataque poderoso	Perder Ataque a cambio de daño. Máximo (Bonificación base de Ataque) puntos.
Ataque sometedor (1-2)	Como reacción, puedes atacar a otro oponente adyacente tras incapacitar al anterior. Contra secuencias sin límite por asalto. El segundo rango permite dar un paso para alcanzar al nuevo objetivo.
Bloqueo mejorado (1-3)	+2 al Ataque por rango para Bloquear ataques.
Carga poderosa (1-4)	+2 al daño en Carga. +1 adicional por cada rango extra (Máximo +5).
Carga impetuosa	En Carga y montado, suma el modificador de FUE de la montura al daño del ataque.
Combate con dos armas (1-3)	+2 al Ataque en ambas manos luchando con dos armas (total -4 con mano hábil y -8 con torpe). +1 adicional por rango extra (Máximo -2 y -6 respectivamente).
Crítico mejorado +	El rango de crítico con un arma o ataque concreto aumenta en 1.
Derribo mejorado (1-3)	+2 a Derribar por rango y el oponente no tiene la oportunidad de derribarte si fallas.
Desarme a distancia mejorado	Sin penalización a los intentos de desarme a distancia.
Desarme mejorado (1-3)	+2 a Desarmar por rango sin dar oportunidad de desarmarte.
Disparo a bocajarro	+2 a los ataques a distancia contra oponentes a menos de 10 metros.
Disparo a larga distancia (1-2)	Con armas a distancia, el Incremento de Distancia aumenta en la mitad (x1,5). Con armas arrojadizas, el Incremento de Distancia se dobla. El segundo rango reduce a la mitad la penalización por incremento (-1 por incremento).
Disparo preciso (1-2)	+4 al disparar a un objetivo concreto en combate cuerpo a cuerpo. El segundo rango ignora cobertura y ocultación inferior a total, así como la dote Blanco Elusivo.
Especialidad en ataque +	+2 al Ataque con un arma o ataque en concreto.
Estrangulación	Estrangular a oponente mientras lo sujetas.
Flanqueo mejorado	+2 adicional al Ataque cuando se flanquea (total +4).
Golpear armas mejorado (1-3)	+2 por rango a Ataque cuando se golpean armas u objetos sujetos.
Golpe con escudo mejorado	Puedes golpear con el escudo y conservar su bonificación a Defensa y Bloquear.
Golpe defensivo (1-3)	+2 a Ataque por rango al golpear a un oponente que ha fallado su ataque contra ti.
Golpe desequilibrante	Reflejos (CD 10 + daño) del oponente o pierde bonificación de Esquiva un asalto. No hace daño.
Golpe final	Golpe de gracia como acción estándar.
Golpes encadenados	Como reacción, con un crítico, aparte de los efectos normales, se puede volver a atacar al oponente.
Impacto brutal (1-3)	+2 por rango a la CD de la salvación de Fortaleza para resolver el daño masivo.
Pisotear con la montura	+4 al ataque de la montura tras arrollar un oponente.
Presa mejorada	Presa con una mano quedando la otra libre.
Proyección mejorada	Al Derribar, eliges si el oponente usa su Fuerza o Destreza.
Sujeción a distancia	Sujetar a oponente a algo cercano con un ataque de arma a distancia.
Sujeción mejorada	-4 a los oponentes para librarse de tus presas.

* El uso de esta dote requiere el gasto de un Punto de Acción

+ Esta dote puede comprarse más de una vez

Puntos de Acción

Los Puntos de Acción permiten a los personajes jugadores de **El Reino de la Sombra** influir de manera más activa en la historia y tener mayores probabilidades de éxito en sus acciones. Sirven para:

- * Activar Dotes que especifiquen que es necesario gastar un Punto de Acción.
- * Repetir cualquier tirada, quedándote con el mejor resultado.
- * +5 a la Esquiva durante un asalto o conservar el bonificador de Esquiva cuando lo hayas perdido.
- * Cancelar un nivel de fatiga. Esto es compatible con el uso de Esfuerzo extra.
- * Recuperar 3 Puntos de Esencia.
- * Realizar una prueba de recuperación de daño inmediatamente como acción de asalto completo (dos asaltos para Incapacitado).
- * Estabilizarte a ti o a otro que asistas si está Moribundo. ¡Esto te permitirá salvarle la vida, así que tenlo muy en cuenta!
- * Considerar el daño de un ataque recibido como no letal o reducir el daño sufrido a la mitad.
- * Sobreponerte a una Secuela gastando un Punto de Acción por grado.
- * Obtener “inspiración” por parte del Director de Juego

Un personaje comienza con 1 Punto de Acción más los otorgados por su raza. Cada Punto de Acción adicional cuesta 1 Punto de Personaje, pero sin poder comenzar el juego con más de 5 Puntos de Acción. Estos puntos iniciales se recuperan al principio de cada aventura, pero no los ganados durante el juego (por acciones heroicas o complicaciones).

Puntuaciones de Combate

Calcula las puntuaciones de combate del personaje:

Su **Iniciativa** será igual a su Bonificación de Reflejos más cualquier modificador por dote.

Su **Defensa** será 10 + Bonificación de Reflejos + modificador de Tamaño. Algunas dotes y circunstancias del combate pueden modificar esta puntuación. El modificador de Destreza se considera **bonificación de Esquiva**, que puede perderse si el personaje está aturdido, desprevenido o similar.

Su **Ataque** dependerá de su Bonificación de Ataque, su tamaño y sus competencias con armas y otras dotes.

Para calcular los **Puntos de Resistencia** de un personaje, suma su Constitución total con su Bonificación base de Fortaleza, multiplica el resultado por dos y añade el modificador por tamaño. El **Umbral de herida grave** es 3 más la mitad de su Constitución (redondeando hacia arriba) más el modificador por tamaño.

Equipo

El personaje comienza el juego con 150 Mp para comprar el equipo y posesiones que el DJ considere adecuados a su ocupación, nivel social, etc. Consulta el **Capítulo 3: Ley de vida** de **El Reino de la Sombra** para más información. Adicionalmente, puedes comenzar el juego con uno o más objetos poco habituales para el personaje si pagas el dinero o el Beneficio que el DJ considere oportunos.

TABLA GDJ9: EQUIPO MÁS FRECUENTE

Nombre	Precio	Peso
Antorcha	1 mc	0,5 Kg
Aceite (1 litro)	6 mc	1 Kg
Cuerda de cáñamo (10 metros)	7 mc	3 Kg
Cuerda de seda (10 metros)	4 mp	1,5 Kg
Garfio de escalada	2 mp	2 Kg
Herramientas de artesano	4 mp	2,5 Kg
Herramientas de ladrón	25 mp	0,5 Kg
Instrumento musical corriente	5 mp	1,5 Kg
Linterna sorda	8 mp	1 Kg
Material de curandero	8 mp	0,5 Kg
Mochila (vacía)	4 mp	1 Kg
Odre (lleno)	10 mc	2 Kg
Pedernal y acero	8 mc	–
Piedra de afilar	2 mc	0,5 Kg
Ropa de abrigo	8 mp	3,5 Kg
Ropa de clérigo	15 mp	3 Kg
Ropa de noble	150 mp	5 Kg
Ropa de plebeyo	4 mc	1 Kg
Ropa de viajero	1 mp	2,5 Kg
Saco de dormir	2 mc	2,5 Kg
Sello (anillo)	15 mp	–
Tienda de campaña	3 mp	10 Kg
Vela	1 mp	–
Alojamiento en posada (por día)		
Bueno	2 mp	–
Corriente	15 mc	–
Pobre	6 mc	–
Comidas (por día)		
Buena	15 mc	–
Corriente	9 mc	–
Pobre	3 mc	–
Carne (trozo)	12 mc	0,25 Kg
Cerveza corriente (jarra)	4 mc	0,5 Kg
Pan (hogaza)	1 mc	0,5 Kg
Queso (trozo)	5 mc	0,5 Kg
Raciones de viaje (por día)	8 mc	1 Kg
Vino corriente (jarra)	10 mc	0,5 Kg
Montura		
Burro o mulo	15 mp	–
Caballo ligero	30 mp	–
Caballo de guerra ligero	300 mp	–
Poni	20 mp	–
Alforjas	1 mp	4 Kg
Cuadras (por día)	10 mc	–
Forraje (por día)	1 mc	5 Kg
Silla de montar normal	8 mp	12 Kg

Las Reglas

Las reglas de **El Reino de la Sombra** utilizan una única mecánica para la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito en una acción debe lanzarse un dado de veinte caras (d20) y añadir al resultado los modificadores aplicables (por ejemplo la puntuación de una habilidad). La suma final se compara con un número objetivo llamado Clase de Dificultad (CD), un valor numérico que determina lo compleja que será la acción a realizar. Si el resultado modificado del dado es igual o mayor que la CD la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

La mayoría de las acciones de los personajes serán pruebas de habilidad. Escoge la habilidad apropiada del personaje, tira 1d20 y añádele la puntuación en dicha habilidad. Compara el resultado con la Clase de Dificultad (CD) de la acción, determinada por el DJ (en el texto de esta guía aparecen las CD de algunas acciones que muy posiblemente emprendan los personajes).

Algunas acciones no incluyen una habilidad apropiada, sino que simplemente dependen del valor de una característica. Cuando así sea, utiliza el modificador de la característica para realizar la prueba. También se utilizan pruebas de característica cuando un personaje trata de utilizar una habilidad que no tiene entrenada (no tiene rangos).

Pruebas opuestas

Algunas acciones involucran a dos personajes actuando uno contra otro, como cuando tratas de engañar a alguien o tratas de moverte sin ser oído. En este caso cada personaje realiza una prueba con la habilidad apropiada. El que obtenga el resultado mayor, gana la prueba enfrentada. En caso de empate gana el personaje que tenga la característica más alta y, si continúa el empate, se realiza de nuevo la prueba.

Pruebas sin tiradas

No siempre es necesario tirar los dados. Sólo se necesita una tirada de dados cuando el resultado de la acción es importante o la situación

es emocionante. Incluso así, en ocasiones un jugador puede elegir no tirar los dados y en su lugar recurrir a una de estas dos opciones:

Elegir 10: Un personaje que no se encuentre amenazado o distraído puede elegir 10 en lugar de tirar el dado. Simplemente suma 10 a la puntuación correspondiente para la acción y ese es su resultado.

Elegir 20: Un personaje que disponga de tiempo suficiente y no se encuentre distraído ni amenazado puede escoger 20 en lugar de tirar los dados, siempre que la acción no conlleve un perjuicio en caso de fallo. Esto significa que el personaje dedica a la acción todo el tiempo necesario para hacerlo lo mejor posible, invirtiendo 20 veces el tiempo normal que fuera necesario para la acción.

ESFUERZO EXTRA

Los héroes a menudo realizan actos que están más allá de sus límites normales. Esto se llama Esfuerzo extra. Los jugadores pueden usar un Esfuerzo extra para mejorar las capacidades del personaje a cambio de que sufra algo de fatiga debido al esfuerzo.

Un Esfuerzo extra es una acción gratuita y puede realizarse en cualquier momento dentro del turno del personaje, pero sólo una vez por turno y únicamente en situaciones “estresantes”, es decir, cuando no existe la posibilidad de elegir 10 ó 20. Cuando usas un Esfuerzo extra puedes ganar uno de los siguientes beneficios:

- ✦ **Bono a una prueba:** Recibe +5 a una sola prueba. Eso no incluye las tiradas de Ataque ni la prueba de Orar.
- ✦ **Mejorar la capacidad de carga:** La capacidad de carga del personaje se dobla durante un asalto.
- ✦ **Daño extra:** El personaje recibe un +2 a una única tirada de daño en un ataque cuerpo a cuerpo.
- ✦ **Movimiento mejorado:** El personaje gana +3 metros a su velocidad en este asalto. Saltando suma 1 metro a su distancia horizontal.
- ✦ **Fuerza de Voluntad:** Gana una prueba de salvación extra de Voluntad contra cualquier efecto que la permita.

Al inicio del asalto inmediatamente después del Esfuerzo extra, el personaje queda fatigado. Si vuelve a hacer un Esfuerzo extra pasará a estar exhausto, y de exhausto a inconsciente. Puedes gastar un Punto de Ac-

TABLA GDJ10: CLASES DE DIFICULTAD

Nivel de Dificultad	CD	Ejemplo de acción
Rutinario	0	Advertir la presencia de algo grande a plena vista (Atención).
Fácil	5	Trepar por una cuerda con nudos (Atletismo).
Normal	10	Escuchar a un guardia que se acerca (Atención).
Complicado	15	Mantener el equilibrio corriendo por una placa de hielo (Acrobacias).
Difícil	20	Nadar en una tempestad (Atletismo).
Muy difícil	25	Realizar una interpretación memorable (Interpretar).
Heroico	30	Forzar una cerradura de gran calidad (Inutilizar mecanismo).
Casi imposible	35	Convencer a los guardias para que te dejen pasar a pesar de no figurar en la lista (Engañar).
Legendario	40	Rastrear a un grupo de orkos sobre superficie dura después de un día de lluvia (Supervivencia).

ción en el mismo asalto, o al inicio del siguiente en el que realizaste el Esfuerzo extra, para eliminar la fatiga y no sufrir efectos adversos.

Experiencia

A lo largo de las aventuras, los personajes aprenden, maduran y se desarrollan. Esto se representa mediante los Puntos de Experiencia. De este modo, tras cada sesión de juego, el Director de Juego recompensará a los personajes con estos puntos en función de sus vivencias personales, la interpretación de los jugadores y otros criterios.

Los Puntos de Experiencia recibidos se anotan en la sección correspondiente de la hoja de personaje y se acumulan para convertirse en Puntos de Personaje que gastar en nuevos rangos en habilidades y bonificaciones, nuevas dotes y en aumentos de las características.

Los Puntos de Experiencia necesarios para obtener un Punto de Personaje son 20 – modificador de Inteligencia. De este modo se representa que los personajes más inteligentes son capaces de aprender más rápido y beneficiarse más de las vivencias personales.

Los costes de los rasgos en puntos de personaje son los mismos descritos para la creación de personajes. Sin embargo, los valores máximos descritos en la tabla GDJ1 (ver pág. 9) pueden superarse durante el juego si se paga el doble del coste normal.

Ya que un Punto de Personaje equivale a cuatro rangos de habilidades, si lo prefiere, un jugador puede gastar 5 Puntos de Expe-

riencia en un rango de habilidad. En este caso, la modificación al coste correspondiente al modificador de Inteligencia se aplica sólo al comprar el cuarto rango de habilidad. Por ejemplo, un personaje con Inteligencia +2 pagaría 5 Puntos de Experiencia por rango de habilidad, pero cada cuarto rango le costaría sólo 3 puntos.

Complicaciones

Las complicaciones son básicamente reveses que los jugadores eligen por adelantado para sus personajes. Las buenas historias se encuentran llenas de complicaciones personales y puede ser divertido que los jugadores inventen algunas para sus propios personajes. Empleando esta regla, el jugador determina una o dos complicaciones para su personaje, situaciones que le colocarán en desventaja o le causarán problemas en determinados momentos. Así, cuando una complicación causa un revés importante a un personaje, entonces se merece una compensación en forma de un Punto de Acción. El DJ tiene la última palabra a la hora de considerar si una complicación es excesiva (o irrelevante) en su campaña.

El personaje recibe un Punto de Acción por cada encuentro en el que una complicación entre en juego. El DJ decide cuándo surge una complicación determinada, aunque el jugador puede ofrecer algunas sugerencias cuando se presenten las oportunidades adecuadas. En todo caso no puede recibirse más de un Punto de Acción por escena debido a complicaciones, ni siquiera si proceden de complicaciones distintas.

Combate

La acción tiene una parte destacada en los juegos de rol y en las historias incluidas en este libro especialmente, por lo que conviene proporcionar unas reglas más detalladas para las situaciones de combate.

Iniciativa

El orden en que actúan los personajes en un asalto se determina al comienzo del combate con una prueba de Iniciativa: 1d20 + valor de Iniciativa del personaje. El resultado obtenido en esta prueba es el total de Iniciativa del personaje para el resto del combate. En cada asalto, comienza a actuar el personaje con el resultado de Iniciativa más alto, siguiéndole los demás en orden descendente. En caso de empate, actúa primero el personaje con la Destreza mayor.

Hasta que un personaje no actúa por primera vez en un combate se le considera desprevenido.

Acciones

Hay cinco tipos de Acciones: estándar, de movimiento, de asalto completo, gratuitas y reacciones. En cada asalto un personaje puede realizar una acción estándar y una de movimiento (sin importar el orden), dos de movimiento o una de asalto completo. Además puede hacer las acciones gratuitas que quiera siempre que el DJ lo apruebe.

Acción estándar: Se trata de una acción de ataque, el uso de una capacidad sobrehumana o el uso de una habilidad.

Acción de movimiento: Cualquier acción que implique moverse, coger un objeto, levantarse del suelo, etc.

Acción de asalto completo: Se trata de una acción que requiere todo el asalto para ser resuelta.

Acciones gratuitas: Dejar caer un objeto, decir una frase y otras cosas similares son acciones gratuitas.

Reacción: Es una acción gratuita que surge como respuesta a otra. El personaje no puede iniciarla voluntariamente, solo como respuesta. Cuando la reacción es un ataque sólo puede hacerse uno por asalto.

Si en un asalto no realizas ninguna acción que implique moverse realmente de donde estabas puedes moverte un paso (hasta un metro y medio) como acción gratuita.

ATAQUE

Un personaje puede atacar a otro cuerpo a cuerpo o a distancia. En la hoja de personaje puedes anotar las puntuaciones que tiene tu personaje con varios ataques posibles y el daño que produce si tiene éxito en dicho ataque.

La tirada de Ataque se realiza como cualquier otra prueba, empleando el total de Ataque del personaje. Como CD de la prueba se utiliza la Defensa del blanco del ataque. Si el atacante iguala o supera la De-

TABLA GDJ11: ACCIONES DE COMBATE

Acción	Tipo de acción	Efectos
Apuntar	Completa	Se pierde bonificador de Esquiva. +5 al siguiente ataque en cuerpo a cuerpo o +2 a distancia.
Ardid	Estándar	Prueba enfrentada de Engañar (contra Averiguar intenciones). El oponente hace una acción potencialmente peligrosa para él. Con -5 como acción movimiento.
Arrollar	Estándar	Como movimiento o Carga. Mínimo 3 m. Si el rival te evita se sigue el movimiento. Si el rival se queda, ataque de Derribar.
Atacar	Estándar	Ataque normal a cualquier oponente dentro del alcance.
Atacar con dos armas	Completa	-6 a Ataque en mano hábil y -10 en mano torpe. Se puede atacar con un arma y bloquear con otra.
Bloquear	Estándar	Tirada enfrentada de Ataque (contra Ataque del rival). Si es superior se bloquea. -2 a la tirada por cada ataque adicional al primero. Oponente aún tiene que superar tu Defensa para impactar.
Cargar	Completa	Hasta Movimiento x2, mínimo 3m. +2 a Ataque y -2 a Defensa durante un asalto.
Defensa total	Estándar	Sólo se puede mover, no atacar de ninguna manera, ni con dotes. +4 de Esquiva a Defensa durante el asalto.
Derribar	Estándar	Ataque apropiado para impactar. Prueba enfrentada de Derribar (Ataque base + FUE o DES + Modificador de Corpulencia, el oponente se puede defender con Acrobacias). Con éxito oponente tumbado. Fallo provoca intento de derribo por rival.
Desarmar	Estándar	Ataque para impactar. Prueba enfrentada de Desarmar (Ataque base + FUE o DES + Modificador de Corpulencia), con -4 si es a distancia o arma ligera, +4 por arma a dos manos. Con éxito oponente desarmado. Fallo provoca intento de desarme por rival.
Desmoralizar	Estándar	Prueba enfrentada de Intimidar (contra Averiguar intenciones, Voluntad, la mayor). Con éxito rival estremecido. Con -5 como acción movimiento.
Desplazar / Embestir	Estándar	Combinable con Carga. Mínimo 3 m. Prueba enfrentada de Derribar. Éxito empuja 30 cm por cada punto de diferencia. Fallo retroceso de 1,5 m.
Fintar	Estándar	Prueba enfrentada de Engañar (contra Averiguar intenciones). Con éxito, oponente desprevenido el siguiente ataque. Con -5 como acción movimiento.
Golpe con escudo	Estándar	Ataque con escudo. Se pierden los bonificadores del escudo hasta el siguiente turno.
Golpe de gracia	Completa	Ataque automático a Indefenso adyacente. Se considera crítico. Prueba de salvación de Fortaleza (10 + daño) o muerto.
Golpe penetrante	Completa	El daño ignora RD, pero ésta se aplica a la Defensa oponente. Requiere arma ligera, -4 si ataque a distancia.
Lanzar conjuro	Depende	Las reglas específicas se encuentran en el Capítulo 4. Poder y Fe .
Levantarse	Movimiento	Levantarse de tumbado. En combate se sufre -2 a Ataque y Defensa mientras te levantas.
Manipular objeto	Movimiento	Incluye desenfundar o guardar un arma, coger, guardar o recoger un objeto, mover algo pesado o abrir una puerta.
Moverse	Movimiento	Movimiento normal incluido nadar, trepar, montar, arrastrarse y entrar o salir de edificio.
Moverse a fondo	Completa	Movimiento hasta x4 durante CON asaltos. Después, prueba de Atletismo (CD 10) +1 por prueba adicional o fatigado.
Orar milagro	Depende	Las reglas específicas se encuentran en el Capítulo 4. Poder y Fe .
Prestar ayuda	Estándar	Tirada de Ataque (contra Defensa 10). Éxito no causa daño, da a aliado +2 a Ataque o Defensa en su siguiente turno. Apilable.
Realizar una presa	Estándar	Ataque desarmado para agarrar. Prueba enfrentada de Presa (Ataque base + FUE + Modificador de Corpulencia). En asaltos siguientes se puede: Atacar, Escapar, Infligir daño, Lanzar conjuro, Mover, Romper presa, Sacar objeto o Sujetar.
Replanteamiento	Completa	No realizas ninguna acción. En siguiente turno se considera que sacaste un 20 en Iniciativa.
Retrasarse	Gratuita	Actuar en un momento posterior al normal. El cambio de Iniciativa es permanente.
Soltar objeto	Gratuita	Dejar caer objeto sostenido. Lanzar para golpear es un ataque.
Tirarse al suelo	Gratuita	Dejarse caer a posición tumbada.

TABLA GDJ12: MODIFICADORES DEL COMBATE

Nombre	Efecto
Armas improvisadas	-4 al Ataque, daño en función del tamaño del objeto: Diminuto (1), Menudo (1d2), Pequeño (1d3), Mediano (1d4), Grande (1d6)... Cada vez que hace daño 50% (11 o más) de romperse.
Ataque por sorpresa	No se es consciente del ataque (desprevenido, cobertura total, finta, Aturdido, algo inesperado...). Se pierde el bono de Esquiva.
Cobertura parcial	Una superficie cubre más del 50% del cuerpo, pero no totalmente. +4 a la Defensa.
Cobertura total	Una superficie cubre totalmente o mantiene fuera de la línea de visión. No puede atacarse directamente.
Combate agresivo	+2 al Ataque y -4 a la Defensa.
Combate defensivo	+2 a la Defensa y -4 al Ataque.
Disparo al combate	-4 al Ataque o hay las mismas posibilidades de dar a todos los implicados.
Flanquear	Dos o más personajes rodean a un mismo oponente, +2 al Ataque en cuerpo a cuerpo contra él.
Luchador no competente	Si no tiene la dote de Competencia apropiada, -4 al Ataque o doble Penalizador de Armadura.
Posición elevada	+1 al Ataque en cuerpo a cuerpo.
Ocultación parcial	Severa reducción de la percepción, pero sin anularla (niebla, lluvia intensa, sombras...). Quien esté oculto tiene un 20% (17 ó mas) de que falle cualquier ataque contra él.
Ocultación total	Imposible percibir al objetivo (oscuridad total, invisibilidad, niebla muy densa, cegado...). Quien esté oculto no puede ser atacado directamente. Si se ataca el área que ocupa hay un 50% (11 o más) de que el ataque falle.

fensa, el ataque impacta haciendo el daño que corresponda. En caso contrario el ataque falla y el defensor no sufre ningún daño.

Un resultado de 20 natural en el dado es siempre un impacto certero, sin importar la Defensa del blanco (además de un crítico como veremos más adelante).

ARMAS

La relación entre el tamaño de un arma y el del personaje determina de qué modo puede ser usada el arma. Si el arma es de un tamaño igual o inferior al del personaje, este puede usarla a una mano. Si es de una categoría mayor, el personaje puede usarla a dos manos. Además, un arma se considera ligera si su tamaño es inferior al del personaje que la blande. Usando un arma ligera se reduce en dos puntos la penalización por Combate con dos armas en la mano que la empuña.

Un personaje que no es competente con un arma tiene un -4 al Ataque. Además, cada arma tiene un atributo de Fuerza mínima: esto representa lo pesada, complicada y lenta que es de manejar el arma. Si un personaje tiene una puntuación de Fuerza igual o mayor a la mínima del arma, puede utilizarla sin penalización. En caso contrario, tanto la Iniciativa como el Ataque del personaje reciben un -1 por cada punto en que la Fuerza del personaje sea inferior a la mínima.

Las armas a distancia tienen un atributo de Incremento de Distancia. Un ataque a una distancia igual o menor a este atributo no tiene penalización. Cada incremento de distancia adicional sobre el primero incurre en una penalización acumulativa de -2 a la prueba de Ataque. Arcos y ballestas tienen un alcance máximo de 10 incrementos, mientras que las armas arrojadas tienen un alcance máximo de 5 incrementos.

GOLPES CRÍTICOS

Algunos golpes especialmente certeros pueden ser mucho más letales afectando a órganos importantes u otros puntos débiles del blanco. Se puede obtener un resultado crítico en un ataque por una de las siguientes vías:

✦ Un resultado de 20 natural en el dado siempre es un impacto crítico. Además, algunas armas también hacen críticos con 19 e incluso menos, consulta la columna "Crítico" en la descripción del arma. También hay que tener en cuenta la dote Crítico mejorado que incrementa el rango de resultados que causan un crítico.

✦ Un resultado que supera la Defensa del blanco en 10 o más puntos es también un impacto crítico. Del mismo modo que antes, algunas armas necesitan resultados menores. Resta 10 al valor de "Crítico" del arma y ese será el número de puntos por el que hay que superar la Defensa. Si el blanco lleva armadura, suma su RD a la cantidad por la que hay que superar su Defensa para obtener un crítico.

Un golpe crítico produce uno de los siguientes efectos a elección del atacante (aunque el DJ puede otorgar un Punto de Acción al jugador y elegir él el efecto):

✦ Dobra el daño del ataque (por ejemplo, un ataque de 1d6+2 haría 2d6+4). Ten en cuenta que algunas armas triplican el daño, consulta la columna "Crítico" del arma.

✦ Hace el daño máximo posible para el ataque (por ejemplo, un ataque de 1d6+2 haría 8 puntos de daño). Si el arma tiene un crítico x3, entonces al daño máximo se multiplica x1,5 (en el ejemplo anterior el total serían 12 puntos de daño).

✦ Hace daño normalmente, pero ignora cualquier Reducción al Daño del blanco.

✦ Hace daño normalmente, pero provoca una Secuela moderada además de cualquier consecuencia normal debida al daño.

✦ Si el ataque producía daño no letal, se convierte en daño letal.

Daño

Los proyectiles, explosiones, cuchilladas y demás acciones de combate suelen conllevar efectos desagradables. Todo impacto con éxito provoca daño en el blanco que se determina mediante el lanza-

TABLA GDJ13: ARMAS MÁS FRECUENTES

Arma	Tipo	Daño	Crítico	Tipo de daño	FUE mín.	Incr. Dist.	Tamaño	Peso	Coste
Golpe desarmado	–	1d3	20	Contundente	–	–	–	–	–
Daga	Sencilla	1d4	19-20	Perforante	5	3 m	Me	0,5 Kg	1 mp
Garrote	Sencilla	1d6	20	Contundente	8	3 m	M	1,5 Kg	1 mc
Gran garrote	Sencilla	1d10	20	Contundente	13	–	G	4 Kg	4 mp
Jabalina	Sencilla	1d6	20	Perforante	8	10 m	M	1 Kg	15 mc
Lanza	Sencilla	1d8	20/x3	Perforante	10	–	G	3 Kg	5 mp
Martillo de piedra	Sencilla	2d8	20	Contundente	16	–	E	8 Kg	10 mp
Maza pesada	Sencilla	1d8	20	Contundente	12	–	M	4 Kg	6 mp
Gran hacha	Marcial	1d12	20/x3	Cortante	15	–	G	6 Kg	60 mp
Hacha de mano	Marcial	1d6	20/x3	Cortante	11	3 m	P	1,5 Kg	1 mp
Hacha de batalla	Marcial	1d8	20/x3	Cortante	13	–	M	3 Kg	10 mp
Cimitarra	Marcial	1d6	18-20	Cortante	10	–	M	2 Kg	15 mp
Escudo ligero	Marcial	1d3	20	Contundente	10	–	P	3 Kg	5 mp
Escudo pesado	Marcial	1d4	20	Contundente	12	–	M	7,5 Kg	10 mp
Espada corta	Marcial	1d6	19-20	Perforante	8	–	P	1 Kg	10 mp
Espada larga	Marcial	1d8	19-20	Cortante	10	–	M	2 Kg	15 mp
Espadón	Marcial	2d6	19-20	Cortante	14	–	G	4 Kg	80 mp
Estoque	Marcial	1d6	18-20	Perforante	8	–	M	1 Kg	20 mp
Mangual pesado	Marcial	1d10	19-20	Contundente	14	–	G	5 Kg	45 mp
Ballesta ligera	Sencilla	1d8	19-20	Perforante	10	25 m	P	3 Kg	15 mp
Arco largo	Marcial	1d8	20/x3	Perforante	12	30 m	G	1,5 Kg	40 mp

* Se considera arma ligera si se ataca con dos armas y el otro arma es ligera

TABLA GDJ14: ARMADURAS MÁS FRECUENTES

Armadura	Tipo	RD	Penal. Armad.	Penal. Vel.	Peso	Coste
Acolchada	Ligera	1	–	–	5 Kg	5 mp
Armadura de cuero	Ligera	2	–	–	7 Kg	9 mp
Cuero tachonado	Ligera	3	–1	–	10 Kg	20 mp
Pieles	Media	3	–3	–3	12,5 Kg	15 mp
Cota de escamas	Media	4	–4	–3	15 Kg	75 mp
Cota de mallas	Media	5	–5	–3	20 Kg	270 mp
Armadura laminada	Pesada	6	–7	–3	22,5 Kg	525 mp
Armadura completa de placas	Pesada	8	–6	–3	25 Kg	3750 mp
Escudo pequeño*	Escudo	+1	–1	–	2,5 Kg	8 mp
Escudo ligero*	Escudo	+2	–1	–	3 Kg	5 mp
Escudo pesado*	Escudo	+3	–2	–	7,5 Kg	10 mp

* Los escudos no proporcionan Reducción de Daño, en vez de eso otorgan una bonificador de Esquiva a la Defensa y a Bloquear de +1 (pequeño), +2 (ligero) y +3 (pesado). La Penalización por Armadura sólo afecta a las acciones que necesiten la mano del escudo. La FUE reduce la penalización como la del resto de armaduras.

miento de los dados correspondientes a la columna “Daño” del arma. Recuerda que en el caso de un ataque en cuerpo a cuerpo, tienes que sumar el modificador de Fuerza al daño (x1,5 si se blande el arma con dos manos) y si es un arma arrojada o secundaria, cuando se usan dos armas, la mitad del modificador. Cuando un personaje recibe daño, resta el total del daño de sus Puntos de Resistencia. Si los Puntos de Resistencia de un personaje bajan a cero o menos, entonces el personaje queda Moribundo.

ARMADURAS

Para protegerse del daño, los personajes pueden vestir armaduras. Cada armadura posee un atributo de Reducción de Daño (RD). Sus trae la RD de la armadura de cualquier daño sufrido por el personaje. Si el daño es reducido a 0 o menos, la armadura lo absorbe por completo y el personaje no sufre daño alguno. La armadura también protege de los críticos: suma la RD a la cantidad por la que hay que superar la Defensa del blanco para obtener un crítico.

Como contrapartida, las armaduras son incómodas y pesadas de llevar. Esta penalización se aplica al modificador de Destreza y afecta por lo tanto a todas las acciones con esta característica, como las Habilidades, el Ataque y la Bonificación de Reflejos y, por tanto, la Defensa y la Iniciativa. También se aplica la penalización a las pruebas de Atletismo. Dobra la penalización si el personaje viste una armadura con la que no es competente, con un mínimo de -1 si la armadura no tiene Penalización (por muy cómoda que sea, simplemente no estás acostumbrado). Los personajes más fuertes se manejan con más comodidad con armadura, ya que ésta supone un peso menor para ellos. Resta el modificador de Fuerza de la penalización por armadura. Date cuenta que si el modificador de FUE es negativo, esto supone un incremento en la penalización por armadura.



Además, algunas armaduras tienen una Penalización a la Velocidad. Reduce la velocidad del personaje en el número indicado cuando así sea.

UMBRAL DE HERIDA GRAVE

Cuando un personaje recibe, de un mismo ataque, un daño igual o superior a su Umbral de herida grave, ha recibido **daño masivo** y puede entrar en shock. En este caso debe realizarse una prueba de Fortaleza, con una CD de 10 + el daño del ataque y consultar la siguiente tabla:

TABLA GDJ15: DAÑO MASIVO

El resultado de la prueba es...	Efecto daño masivo
Éxito	Ninguno
Fallo por 5 puntos o menos	Aturdido + Malherido
Fallo por 10 puntos o menos	Aturdido + Incapacitado
Fallo por 11 puntos o más	Inconsciente + Moribundo

Si el personaje sufre nuevamente un estado en el que ya se encuentra, marca el siguiente estado libre. Así, un personaje Malherido que recibe de nuevo daño para quedar Malherido pasa a estar Incapacitado.

La casilla Muerto no puede tacharse directamente como resultado del daño de un ataque (aunque el DJ puede, a su discreción, asignar directamente este estado a circunstancias especiales, como caídas desde cientos de metros, inmersiones en ácido, etc.). Cuando un personaje resulta Malherido, Incapacitado o Moribundo y la única casilla libre es la casilla Muerto, entonces muere.

Malherido: Un personaje malherido ha sufrido una herida de gravedad y se encuentra dolorido. El personaje recibe una penalización de -2 a todas sus acciones. Adicionalmente, un personaje malherido resulta Aturdido durante un asalto inmediatamente después de sufrir este estado.

Incapacitado: Un personaje incapacitado se encuentra consciente y es capaz de actuar, pero está gravemente herido. El personaje recibe un -5 a todas sus acciones y se encuentra Aturdido durante el siguiente asalto.

Moribundo: Un personaje moribundo se encuentra a las puertas de la muerte. Es incapaz de actuar y a partir del asalto siguiente debe realizar una prueba de salvación de Fortaleza cada asalto (CD 10 + 1 por cada salvación previa realizada). Si una salvación falla, el personaje muere. Si la salvación tiene éxito, el personaje permanece moribundo durante otro asalto. Si la salvación tiene éxito por 10 o más, o la tirada es un 20 natural, el estado del personaje se estabiliza: borra el estado de Moribundo. El personaje se encuentra ahora Inconsciente e Incapacitado (y puede recuperarse con normalidad de ambos estados).

Otro personaje puede estabilizar a uno moribundo con un uso exitoso de la habilidad Medicina (CD 15). La prueba de la habilidad de Medicina para estabilizar a un personaje moribundo puede realizarse sin entrenamiento (como una prueba de Sabiduría a CD 15).

Muerto: Descansa en paz. Tu personaje ha fallecido y, salvo que el Director de Juego tenga en mente otra cosa, deberías ir pensando en crearte uno nuevo.

RECUPERARSE DEL DAÑO

Un personaje que no ha sufrido heridas graves recupera cada día tantos Puntos de Resistencia como su bonificación total de Fortaleza. En cambio, un personaje Malherido recupera sólo la mitad de esta cantidad cada día. Un personaje Incapacitado no recuperará Puntos de Resistencia hasta que mejore de dicho estado.

Una vez por día de descanso, un personaje Malherido puede realizar una prueba de Fortaleza CD 15. Si tiene éxito, borra la marca de estado de Malherido de su registro. Si falla, puede volver a intentarlo un día después, con una bonificación de +1 por cada prueba fallada.

Un personaje Incapacitado puede realizar una prueba de Fortaleza CD 15 cada semana de descanso. Si tiene éxito en la tirada, borra la marca de Incapacitado y pasará a estar Malherido. Si falla, recibe un nuevo intento a la semana siguiente, con +1 por cada prueba fallada.

Para recuperarse de la inconsciencia se permite un prueba de Fortaleza CD 10 cada minuto después de caer inconsciente. Se recibe un +1 por cada minuto por encima del primero.

Si un personaje recibe atención médica, una prueba exitosa de Medicina CD 15 permite añadir la puntuación de Medicina del médico a la prueba de Fortaleza del personaje y hace que recupere el doble de Puntos de Resistencia diarios.

SECUELAS

En lugar del resultado habitual del daño masivo, un personaje puede sufrir una Secuela, que sustituye al marcaje de una casilla Malherido, Incapacitado o Moribundo (¡o incluso Muerto!). Una Secuela es una consecuencia más explícita que el simple avance en el medidor de salud y tiene efectos de juego relacionados con su naturaleza. Al fallar la prueba de Fortaleza por daño masivo, el jugador puede elegir sufrir una Secuela determinada en lugar de tachar la casilla de salud correspondiente. Igualmente, el DJ puede elegir

que un personaje controlado por él sufra una Secuela en lugar de un estado de daño normal. Además, un personaje víctima de un golpe crítico puede sufrir una Secuela además del efecto de daño normal. El atacante escoge la Secuela en este último caso.

- ✦ Una Secuela leve sustituye al daño letal no masivo.
- ✦ Una Secuela moderada sustituye un resultado de Malherido.
- ✦ Una Secuela severa sustituye un resultado de Incapacitado.
- ✦ Una Secuela permanente sustituye un resultado de Moribundo (o Muerto si el DJ lo autoriza).

La naturaleza exacta de la Secuela depende del tipo de conflicto. Cualquiera que sea esta, ha de anotarse en el registro de daño del personaje. Un personaje sólo puede ganar una Secuela por combate.

Para recuperarse de una Secuela es necesario que pase un cierto tiempo y tener éxito en una prueba de Fortaleza CD 15. Si la Secuela es leve, la prueba puede realizarse cada hora. Si es moderada puede realizarse cada día. Si es severa puede realizarse cada semana. Un personaje no puede recuperarse de una Secuela permanente con el simple paso del tiempo: se convierte en una Complicación. También puedes superponerte a una Secuela gastando un Punto de Acción por grado de la Secuela. Un personaje recibe los mismos beneficios de la atención médica explicados anteriormente cuando trata de recuperarse de Secuelas.

Un personaje puede tratar de producir deliberadamente una Secuela a su blanco en lugar del daño normal. En ese caso, el jugador debe gastar un Punto de Acción y sufre un -5 al Ataque. Los personajes controlados por el DJ pueden hacer lo propio a los héroes, pero en este caso el personaje blanco del ataque gana un Punto de Acción.

RECUPERARSE DE LA FATIGA

Para recuperarse de la fatiga un personaje necesita descansar. Si la fatiga proviene del uso de una dote (como Furia o Danza Derviche) sus efectos desaparecen después de tantos asaltos como los que haya

TABLA GDJ16: RESUMEN DE ESTADOS MÁS FRECUENTES

Nombre	Efecto
Atontado	No se puede emprender ninguna acción pero se conserva bonificación de Esquiva a Defensa.
Aturdido	Se pierde bonificación de Esquiva a la Defensa y se recibe un -2 adicional a la Defensa. Sólo puede emprender reacciones.
Desprevenido	Se pierde bonificación de Esquiva a la Defensa.
Envuelto en una Presa	Se pierde bonificación de Esquiva a la Defensa ante oponentes fuera de la presa. Sólo se puede intentar escapar de la presa, continuarla o atacar con un arma pequeña.
Estremecido	Penalización de -2 a las pruebas de Ataque, Bonificaciones, Habilidades y Características.
Exhausto	-6 a Fuerza, Destreza e Inteligencia y movimiento a la mitad. Si se fatiga resulta Inconsciente.
Fatigado	-2 a Fuerza, Destreza e Inteligencia. No puede moverse a fondo ni cargar. Si se fatiga resulta Exhausto.
Inconsciente	Indefenso y se pierde la consciencia.
Indefenso	Defensa total reducida a 1 en cuerpo a cuerpo y 5 a distancia (más mod. tamaño). El atacante recibe +4 a Ataque.
Invisible	+2 a Ataque contra enemigos que no lo ven. Enemigos pierden bonificación de Esquiva a la Defensa. Con 11 o más en d20 fallan ataques exitosos.
Paralizado	Fuerza y Destreza reducidas a 0 y Defensa reducida a 5+mod. tamaño. Sólo se pueden hacer acciones mentales.
Sujeto	Se pierde bonificación de Esquiva y se recibe un -4 adicional a la Defensa.
Tumbado	-4 al Ataque en cuerpo a cuerpo. Oponentes +4 al Ataque en cuerpo a cuerpo y -4 a distancia. Levantarse es acción de movimiento.

pasado el personaje bajo los efectos de la dote. En cualquier otro caso (Esfuerzo extra, efecto de conjuros, etc.), se permite una prueba de recuperación de Fortaleza CD 10 cada hora (con +1 por prueba fallada con anterioridad). Un personaje Exhausto pasa a estar Fatigado al recuperarse, teniendo que superar también ese estado.

DAÑO NO LETAL

Las armas contundentes blandas, las manos desnudas de un atacante inexperto y otros objetos similares son fuentes de daño no letal. Un personaje blanco de un ataque exitoso que produce daño no letal no lo resta de sus Puntos de Resistencia. En su lugar se siguen las siguientes directrices:

- * Si el resultado es inferior al Umbral de herida grave, el daño es insignificante y cosmético, pero produce un número de Magulladuras igual al daño sufrido, que debe anotarse en el lugar apropiado de la hoja de personaje. Si el número de Magulladuras exceden a los Puntos de Resistencia que el personaje tenga en ese momento, entonces cae Inconsciente.
- * Si el resultado es igual o superior al Umbral de herida grave, además de las Magulladuras correspondientes, el personaje debe realizar de inmediato una prueba de salvación de Fortaleza CD 10 + daño sufrido. Si falla esta prueba, el personaje resulta Aturdido

un asalto, dos si el fallo es por 5 puntos o más. Si falla por 10 o más puntos, el personaje queda Inconsciente.

Los personajes con la dote Artes marciales pueden elegir hacer daño letal cuando atacan desarmados. Los personajes con la dote Ataque aturdidor pueden elegir hacer daño no letal cuando el ataque normalmente infligiría daño letal.

Un personaje se recupera cada hora de tantas Magulladuras como su Bonificación total de Fortaleza.

SECUACES

Los secuaces son la carne de cañón de los villanos, personajes muy secundarios, sin nombre ni apellidos, que atacan en hordas y están destinados a morir por legiones a manos de los héroes. Por esta y otras razones dramáticas, los secuaces siguen las siguientes reglas especiales de daño:

- * Un secuaz no puede obtener golpes críticos contra un personaje jugador.
- * Si un personaje jugador supera el Umbral de herida grave de un secuaz, este cae inmediatamente Moribundo (daño letal) o Inconsciente (daño no letal).
- * Un personaje jugador puede elegir 10 en lugar de tirar cuando ataca a un secuaz.

Magia y Milagros

Para implorar el favor de los dioses o manipular las energías de la magia a su antojo, el personaje necesita un Atributo sobrenatural, bien sea Aptitud mágica si es mago o Favor divino si es un servidor de los dioses. Estos rasgos le permiten acceder a los conjuros y milagros y al resto de atributos con los que podrá realizar cosas fuera del alcance del común de los mortales.

Atributos Sobrenaturales

Los Atributos sobrenaturales son unos rasgos especiales de los personajes que están relacionados con la magia y los milagros. A efectos prácticos, funcionan como dotes, salvo por algunas peculiaridades.

Los magos necesitan comprar la dote Memoria eidética antes de poder comprar Aptitud mágica, el atributo fundamental para usar magia. Por otra parte, para poder implorar a los dioses que realicen sus milagros gracias al Favor divino, el personaje necesita tener la dote Fe. El resto de Atributos sobrenaturales están limitados, al igual que las dotes, a un máximo de 1 + Aptitud mágica o Favor divino (lo que corresponda).

Cada rango en Aptitud mágica o Favor divino cuesta 2 Puntos de Personaje. Con el primer rango se gana acceso a los conjuros o milagros de Magnitud 0 y con el segundo, y cada rango par, a una nueva Magnitud de conjuros o milagros.

Aprender conjuros o milagros también tiene un coste en Puntos de Personaje: cada punto invertido de este modo otorga dos Magnitudes de conjuros o milagros. Dos conjuros o milagros de Magnitud 0 equivalen a una Magnitud de conjuro a efectos de este cómputo.

Existe también un Atributo sobrenatural especial: Aptitud sortílega, que permite tener acceso a un conjuro determinado de manera innata. Cualquier conjuro puede convertirse en una Aptitud sortílega. Para ello basta con tener la autorización del Director de Juego y pagar dos Puntos de Personaje por cada Magnitud del conjuro (si es cero, entonces cuesta un punto). No es necesario tener Aptitud mágica para poder comprar una Aptitud sortílega. Tampoco cuenta para el límite de Atributos sobrenaturales ni permite comprar más de estos.

Canzar Conjuros

Los lanzadores de conjuros tienen una cantidad de Puntos de Esencia para realizar conjuros igual a su Bonificación de Voluntad total, añadiendo 1 punto por cada rango de Aptitud mágica.

El uso de un conjuro requiere gastar tantos Puntos de Esencia como la Magnitud del conjuro, de modo que un mago puede lanzar conjuros hasta que se agota su puntuación de Esencia, la cual no se recupera hasta que el personaje no reposa durante unas ocho horas. También es posible gastar en cualquier momento un Punto de Acción para recuperar 3 Puntos de Esencia o recurrir a tu propia energía vital.

En el caso de los conjuros de Magnitud 0, se pueden lanzar tantos de manera gratuita en un día como el modificador de Inteligencia del personaje. Después cuestan medio Punto de Esencia cada uno.

Una vez pagado el coste en Esencia y cumplidos todos los requisitos, el conjuro funciona automáticamente. Emplea el modificador de Inteligencia al calcular la CD para resistir el conjuro.

ENERGÍA VITAL POR ESENCIA

Los magos, hechiceros y demás personajes con Aptitud mágica pueden recurrir a su propia energía vital para obtener puntos de Esencia con los que realizar nuevos conjuros. Cuando no disponga de suficiente Esencia, por cada punto que necesite, lanza 1d4 y trata el resultado como daño sufrido por el mago (la armadura y otras reducciones de daño no cuentan en este caso). Si el resultado llega a hacer daño masivo y deja al mago Incapacitado o peor, se sufre el daño pero el conjuro no funciona. En cualquier otro caso, independientemente del daño, el conjuro funciona.

MAGIA Y ARMADURAS

Las armaduras molestan especialmente a los magos cuando realizan los movimientos necesarios para lanzar sus conjuros. En la tabla de armaduras encontrarás la Penalización de Armadura. Cuando un mago con armadura lanza un conjuro, tira un d20 y suma al resultado la Penalización de Armadura. Si el resultado es 0 o menor el conjuro se pierde y la Esencia se gasta. Recuerda que si el mago no es competente con un tipo dado de armadura la penalización se dobla y que el modificador de Fuerza se resta a la penalización.

Aptitudes Sortilegas

Una Aptitud sortilega es la capacidad innata de producir un efecto mágico determinado. A todos los efectos la Aptitud sortilega funciona como el conjuro correspondiente, pero no necesita hacer gestos ni vociferar por lo que la armadura no molesta. Los demás atributos del conjuro se conservan y se considera que su nivel de lanzador es el mí-

nimo necesario para ejecutar un conjuro de esa magnitud. Por ejemplo, una Aptitud sortilega de magnitud 2 tendrá nivel de lanzador 4. Al igual que el resto de conjuros, se usa el modificador de Inteligencia al calcular la CD para resistir el conjuro.

El uso de una Aptitud sortilega consume Esencia cuando se lanza más de una vez al día. El segundo y posteriores usos de la Aptitud sortilega hay que pagarlos con puntos de Esencia como cualquier otro conjuro.

Orar por el Favor de los Dioses

Al contrario que los conjuros, al solicitar el favor divino, el personaje no es quien realiza el efecto mágico, sino que implora a su deidad para que sea ella quien produzca el milagro. A esta petición se le denomina Orar. Un personaje con Favor divino tiene un valor en Orar igual al total de la habilidad Saber (Religión apropiada). Para realizar la oración es necesaria una prueba de Orar, siendo la CD de esta prueba igual a 5 puntos por cada Magnitud del milagro o CD 3 para los milagros de Magnitud 0. Orar pidiendo un milagro es siempre una acción estándar. Si la prueba falla, nada sucede, en caso contrario el milagro ocurre siguiendo la descripción del conjuro correspondiente. Emplea la puntuación de Favor divino del personaje para cualquier aspecto referido a la Aptitud mágica en la descripción del efecto mágico y el modificador de Carisma al calcular la CD para resistir el milagro.

Un personaje puede solicitar cada día con la CD base tantos milagros como su modificador de Carisma (mínimo 1). Cada petición de un

TABLA GDJ17: ATRIBUTOS SOBRENATURALES

Nombre	Coste	Efecto
Aptitud mágica (1-X)	2	Básico para poder lanzar conjuros. Requiere dote Memoria eidética
Favor divino (1-X)	2	Básico para poder orar milagros. Requiere dote Fe
Aptitud sortilega	2 x Mag.	Lanzamiento innato de un conjuro
Ampliar conjuro	1	Doble alcance de conjuro / milagro. +1 Magnitud
Apresurar conjuro	1	Lanzar conjuro / milagro como acción gratuita. +4 Magnitudes
Conjurar en silencio	1	Conjurar / orar sin componente verbal. +1 Magnitud
Conjurar sin moverse	1	Conjurar /orar sin realizar movimientos. +1 Magnitud
Contraconjuro mejorado	1	Contraconjuro con conjuro / milagro de la misma escuela y mayor nivel
Esencia incrementada (1-X)	1	+2 puntos por rango de esencia adicional
Expulsar criatura (1-X)	1	Mod. de CAR / veces al día. Daño de expulsión = 2d6 + rango + mod. Carisma. Cada criatura resta su Voluntad del daño y huye 10 asaltos. Si rango es doble o más de Voluntad, destruido. Sólo un tipo de criatura concreto
Expulsión incrementada	1	+4 expulsiones al día adicionales
Expulsión mejorada	1	+2 al daño de expulsión
Extender conjuro	1	Doblar el área del conjuro / milagro. +3 Magnitudes
Intensificar conjuro	1	Lanzar conjuro / milagro a mayor Magnitud. Se considera que tiene la nueva Magnitud
Maximizar conjuro	1	Máximo efecto numérico del conjuro / milagro. +3 Magnitudes
Potenciar conjuro	1	Incrementa en +50% efectos numéricos del conjuro / milagro. +2 Magnitudes
Prolongar conjuro	1	Dobla duración de conjuro / milagro. +1 Magnitud
Soltura con una escuela de magia +	1	+2 a la CD para resistir conjuro / milagro de la escuela
Sustitución de energía +	1	Escoger un tipo de energía, sustituir energía de cualquier conjuro / milagro a esa energía

+ Esta dote puede comprarse más de una vez o en diversos niveles

milagro tras estos incrementa la CD del chequeo de Orar necesario para lograrlo en +2. Por ejemplo, un personaje con Carisma +3 realiza las tres primeras oraciones sin penalización, la cuarta con un +2 a la CD, la quinta con un +4 a la CD y sucesivamente. La CD revierte a su valor original con el siguiente amanecer, así que un "día" se define como el período entre un amanecer y el siguiente.

Si un personaje estaba orando para un milagro y falla la prueba de Orar, entonces sólo se aplica un +1 a la CD del siguiente milagro para el que ore ese día, en lugar de un incremento de +2. Su deidad aún es consciente de la incomodidad que le ha causado, aunque no sea tan severa como la incomodidad que le hubiera producido el tener que concederle el milagro.

Al contrario que los magos, orar a los dioses no se ve impedido por el uso de armaduras.



Resistir Conjuros y Milagros

Para resistir un conjuro puede ser necesaria una prueba de salvación con alguna de las Bonificaciones. Para calcular la CD se parte de 10 + la Magnitud del conjuro o milagro + el modificador de Inteligencia (Aptitud mágica o Aptitud sortillega) o Carisma (Favor Divino) + los rasgos pertinentes.

Listas de Conjuros y Milagros

A continuación puedes encontrar las listas de conjuros y milagros ordenadas por ocupación. En el caso de los milagros, cada cultura tiene una pequeña lista de milagros específicos que sus miembros pueden seleccionar igual que si fuesen de la lista general.

En el **Capítulo 4. Poder y Fe de El Reino de Sombra** encontrarás el resto de conjuros y milagros y sus descripciones.

CONJUROS DE MAGO

Magnitud 0: Atontar, Conocer la dirección, Crear agua, Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Invocar utensilio, Leer magia, Llamada, Luz, Mano de mago, Prestidigitación, Rayo de escarcha, Resistencia, Sonido fantasma, Toque de fatiga.

Magnitud 1: Alarma, Arma mágica, Armadura de mago, Borrar, Caída de pluma, Causar miedo, Círculo de protección menor, Comprensión idiomática, Confusión menor, Contacto electrizante, Detectar muertos vivientes, Detectar puertas secretas, Disfrazarse, Dormir, Escudo, Hechizar animal, Hechizar persona, Hipnotismo, Identificar, Imagen silenciosa, Impacto verdadero, Invocar monstruo 1, Invocar montura, Manos ardientes, Niebla de oscurecimiento, Orden imperiosa, Proyectil mágico, Rayo de debilitamiento, Salto, Soportar los elementos, Toque gélido, Trabrar portal, Ventriloquia, Zancada prodigiosa.

Magnitud 2: Alterar el propio aspecto, Apertura, Boca mágica, Calmar emociones, Ceguera/sordera, Cerradura arcana, Comandar muertos vivientes, Contorno borroso, Esfera flamígera, Estallar, Flecha ácida, Imagen menor, Inmovilizar animal, Invisibilidad, Invocar monstruo 2, Levitar, Llama continua, Localizar objeto, Mejorar característica, Nube brumosa, Oscurecer objeto, Oscuridad, Partículas rutilantes, Protección contra las flechas, Ráfaga de viento, Resistencia a la energía, Silencio, Telaraña, Toque de necrófago, Tregar cual arácnido, Ver lo invisible, Viento susurrante, Visión en la oscuridad.

Magnitud 3: Acelerar, Afiladura, Arma mágica mayor, Bola de fuego, Círculo de protección mayor, Clariaudiencia/clarividencia, Desplazamiento, Detener muertos vivientes, Disipar magia, Don de lenguas, Escritura ilusoria, Esfera de invisibilidad, Glifo custodio, Heroísmo, Imagen mayor, Indetectabilidad, Inmovilizar persona, Invocar monstruo 3, Luz de día, Muro de viento, Nube apestosa, Oscuridad profunda, Página secreta, Protección contra la energía, Proyectiles flamígeros, Ralentizar, Rayo agotador, Rayo relampagueante, Respiración acuática, Runas explosivas, Sugestión, Toque vampírico.

MILAGROS DE CHAMÁN

Magnitud 0: Conocer la dirección, Crear agua, Cuchichear mensaje, Curar heridas menores, Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Leer magia, Llamada, Luz, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Resistencia.

Magnitud 1: Alarma, Arma mágica, Bendecir, Causar miedo, Círculo de protección menor, Contacto electrificante, Curar heridas leves, Detectar animales o plantas, Enmarañar, Escudo de la fe, Hablar con los animales, Hechizar animal, Identificar, Invocar aliado natural 1, Manos ardientes, Niebla de oscurecimiento, Pasar sin dejar rastro, Perdición, Quitar el miedo, Salto, Soportar los elementos, Zancada prodigiosa.

Magnitud 2: Augurio, Consagrar, Esfera flamígera, Estallar, Inmovilizar animal, Invocar aliado natural 2, Lentificar veneno, Mejorar característica, Nube brumosa, Oscuridad, Partículas rutilantes, Piel robliza, Profanar, Protección contra las flechas, Quitar parálisis, Ráfaga de viento, Resistencia a la energía, Restablecimiento menor, Silencio, Trampa de fuego, Trepar cual arácnido, Ver lo invisible, Viento susurrante, Visión en la oscuridad.

Magnitud 3: Augurio, Consagrar, Esfera flamígera, Estallar, Inmovilizar animal, Invocar aliado natural 2, Lentificar veneno, Mejorar característica, Nube brumosa, Oscuridad, Partículas rutilantes, Piel robliza, Profanar, Protección contra las flechas, Quitar parálisis, Ráfaga de viento, Resistencia a la energía, Restablecimiento menor, Silencio, Trampa de fuego, Trepar cual arácnido, Ver lo invisible, Viento susurrante, Visión en la oscuridad.

BÁRBAROS / GIGANTES AZULES

Magnitud 0: Virtud.

Magnitud 1: Favor divino, Toque gélido.

Magnitud 2: Auxilio divino, Inmovilizar persona.

Magnitud 3: Heroísmo.

ELFOS GRISES

Magnitud 0: Infligir heridas menores.

Magnitud 1: Hechizar persona, Infligir heridas leves.

Magnitud 2: Campanas fúnebres, Contorno borroso.

Magnitud 3: Infligir heridas moderadas.

HOMBRES SALVAJES

Magnitud 0: Atontar.

Magnitud 1: Caída de pluma, Impacto verdadero.

Magnitud 2: Invisibilidad, Telaraña.

Magnitud 3: Veneno.

MILAGROS DE CLÉRIGO

Magnitud 0: Crear agua, Curar heridas menores, Detectar auras mágicas, Detectar veneno, Infligir heridas menores, Leer magia, Luz, Orientación divina, Purificar comida y bebida, Resistencia, Virtud.

Magnitud 1: Alarma, Arma mágica, Bendecir, Causar miedo, Círculo de protección menor, Comprensión idiomática, Confusión menor, Curar heridas leves, Detectar muertos vivientes, Dormir, Escudo de la fe, Favor divino, Identificar, Impacto verdadero, Infligir heridas leves, Invocar monstruo 1, Niebla de oscurecimiento, Orden impenetrable, Perdición, Quitar el miedo, Soportar los elementos.

Magnitud 2: Augurio, Auxilio divino, Calmar emociones, Consagrar, Curar heridas moderadas, Estallar, Infligir heridas moderadas, Inmovilizar persona, Invocar monstruo 2, Lentificar veneno, Mejorar característica, Nube brumosa, Partículas rutilantes, Profanar, Protección contra las flechas, Quitar parálisis, Resistencia

a la energía, Restablecimiento menor, Silencio, Situación, Ver lo invisible, Zona de verdad.

Magnitud 3: Ceguera/sordera, Círculo de protección mayor, Contagio, Curar heridas graves, Disipar magia, Glifo custodio, Indetectabilidad, Infligir heridas graves, Invocar monstruo 3, Lanzar maldición, Llama continua, Localizar objeto, Luz abrasadora, Luz de día, Muro de viento, Oscurecer objeto, Plegaria, Protección contra la energía, Quitar ceguera/sordera, Quitar enfermedad, Quitar maldición, Reanimar a los muertos, Respiración acuática, Vestidura mágica.

ELFOS DE LOS BOSQUES

Magnitud 0: Conocer la dirección.

Magnitud 1: Hablar con los animales, Enmarañar.

Magnitud 2: Inmovilizar animal, Pasar sin dejar rastro.

Magnitud 3: Dominar animal.

ELFOS OSCUROS

Magnitud 0: Atontar.

Magnitud 1: Disfrazarse, Hechizar persona.

Magnitud 2: Campanas fúnebres, Oscuridad.

Magnitud 3: Oscuridad profunda.

KORTH

Magnitud 0: Llamada.

Magnitud 1: Hipnotismo, Invocar montura.

Magnitud 2: Detener muertos vivientes, Heroísmo.

Magnitud 3: Sugestión.

EL MANUAL BÁSICO

El manual básico de **El Reino de la Sombra** se dedica a expandir y aumentar todo lo que se ha presentado aquí. A continuación tienes un sumario de lo que encontrarás en los diferentes capítulos del libro:

Capítulo 1. Guía del Jugador: Introducción. Que es lo que estás leyendo ahora mismo, una forma de empezar a jugar a **El Reino de la Sombra** cuanto antes así como un resumen de la creación de personajes y las reglas del juego.

Capítulo 2. Héroes de Valsorth: Rasgos de los Personajes. Se trata de una descripción detallada de las reglas necesarias para crear tus personajes.

Capítulo 3. Ley de vida: Reglas del juego. Todo lo necesario para resolver los entuertos que puedan encontrar los héroes, desde el combate o el funcionamiento de su equipo hasta el efecto de las enfermedades o el veneno.

Capítulo 4. Poder y Fe: Magia y Religiones. El temible poder de los magos y de los más fieles servidores de los dioses. Las reglas de los conjuros y milagros junto una descripción de las principales religiones de Valsorth

Capítulo 5. Aventuras en Valsorth: El mundo. El capítulo principal del manual. Una descripción de las regiones que componen el continente, con sus reinos, ciudades y parajes más significativos, con decenas de aventuras preparadas, así como personalidades e intrigas para desarrollar nuevas aventuras.

Capítulo 6. El Reino de la Sombra: Campañas: Tres campañas diseñadas para utilizar las aventuras de manera que formen parte de una historia mayor, que llevarán a tus personajes a ser los protagonistas de tramas que pueden cambiar el destino del mundo.

Capítulo 7. Bestiario de Valsorth: Criaturas y Monstruos. Un compendio de las criaturas y los enemigos más frecuentes a los que los jugadores pueden enfrentarse, con sus estadísticas, poderes y capacidades especiales.

Open Game License

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wilker.

Mutants & Masterminds, Copyright 2005, Green Ronin Publishing; Author Steve Kenson. OGL Ancients, Copyright 2004, Mongoose Publishing Limited; Author Richard Neale.

El Tesoro de la Desesperanza, Copyright 2007, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos.

NSd20, Copyright 2008, NOSOLOROL Ediciones; Authors: Pedro J. Ramos, Manuel J. Sueiro and Ignacio López Echeverría

El Reino de la Sombra, Copyright 2009, NOSOLOROL Ediciones; Authors: José Luis López Morales, Borja Salcines and Manuel J. Sueiro

Montañas Kehalas

Mar Cerrado

Terasdur

Solak

Stumlad

Eradun

Erashar

Rio Durn

Llanuras Grises

Teshaner

Derior

Dalannast

Nortblau

Lago Darnes

Shalanest Oeste

Shalanest Este

Litdanast

Valsarth

Se bienvenido, viajero, pues tus pasos te han llevado a Valsorth, tierra de maravilla y misterio, lugar donde la aventura aguarda detrás de cada colina de perfil amenazador, en lo profundo de un bosque tenebroso o en el interior de un templo erigido a un dios de nombre olvidado. Si eres valeroso, recompensas que jamás hubieses soñado serán tuyas, pero si tu coraje desfallece, tus huesos reposarán en una tumba sin nombre.

¡EL FANTÁSTICO MUNDO DE LOS LIBROJUEGOS DE LEYENDA ÉLFICA COBRA VIDA EN ESTE JUEGO DE ROL DE FANTASÍA!

Adéntrate de inmediato en el maravilloso mundo del Valsorth y participa en los épicos acontecimientos que se avecinan. Todo lo que un jugador de **El Reino de la Sombra** necesita saber para comenzar a jugar está en esta **Guía del Jugador**:

- Información sobre el mundo de Valsorth, su historia, sus costumbres y sus habitantes. ¡Con un **mapa** a todo color!
- Reglas de creación de personajes, incluyendo las **razas** y **ocupaciones** más comunes.
- Reglas básicas **NSd20** que cubren las situaciones más frecuentes: el combate, la magia y los milagros.

PVP: 4,99 €

ISBN 978-84-937200-2-5



9 788493 720025

NSd20

NSR
EDICIONES

